

IGRE U NASTAVI TALIJANSKOGA JEZIKA

*Majda Todorović**
Osnovna škola Sućidar u Splitu

U ovom radu razmatra se značenje igre kao aktivnosti ravnopravne drugim tehnikama i aktivnostima koje se koriste u nastavi stranih jezika. Talijanski jezik u osnovnoj školi je drugi strani jezik te izborni školski predmet. Izvođenje izbornog predmeta uvjetovano je nekim pravilima koja moraju biti zadovoljena. Igra je predstavljena kao korisna tehnika, kojom usvajanje vokabulara i izraza postaje podjednako zabavno i učinkovito kao i ostale tehnike, ukoliko je detaljno isplanirana i prati propisani nastavni materijal. Na takav način igra prestaje biti aktivnost koja služi za popunjavanje vremena na početku ili na kraju školskoga sata, već postaje aktivnost koja je integrirana kroz cjelokupni nastavni proces i ravnopravno zastupljena kao i ostale aktivnosti. Nakon teorijskog dijela, u radu se navode i primjeri igara korištenih u nastavi talijanskoga jezika s učenicima četvrtih razreda osnovne škole.

Ključne riječi: igra, aktivnost, nastava talijanskog jezika kao izbornog predmeta

1. UVOD

U četvrtom razredu osnovne škole učenici su savladali osnove prvoga stranoga jezika koji je po svom statusu obvezni predmet. U školama se kao prvi strani jezik najčešće bira engleski jezik. Prema važećem nacionalnom kurikulumu učenicima se pruža mogućnost učenja drugoga stranoga jezika.

Drugi strani jezik je izborni školski predmet što podrazumijeva određene prednosti i nedostatke. Ponekad se, nažalost, čini da izborni predmet ima više nedostataka nego prednosti zbog svog statusa. S obzirom na to da je, kako i sam naziv kaže, riječ o izbornom predmetu, samo učenici koji odluče upisati drugi strani jezik pohađaju nastavu. Iskustvo je pokazalo da se u izbornu nastavu učenja stranoga jezika nikada ne uključe svi učenici razrednoga odjeljenja. Riječ je o broju koji je idealan ili gotovo idealan (10 – 15 učenika) za učenje stranoga jezika. Svi su učenici u pravilu početnici pa je riječ o homogenoj skupini po znanju i svi su učenici engleskoga jezika kao prvoga stranoga jezika. Broj i sastav učenika u grupi otvara brojne mogućnosti za nastavnika i primjenu metoda i tehnika koje u redovnoj nastavi predstavljaju ograničenje, poglavito s obzirom na broj učenika. S druge strane, početna motivacija za

* majdaivanisevic@yahoo.com

učenje drugoga stranoga jezika je različita. Rijetki su oni devetogodišnjaci ili desetogodišnjaci koji sami izraze želju za učenjem drugoga stranoga jezika jer u toj dobi nisu svjesni važnosti poznavanja još jednog jezika. Roditelji su ti koji najčešće stoje iza takvih odluka, a dječji mentalni sklop percipira to kao duži boravak u školi i manje vremena za slobodnu igru. Izborni predmet prema svom statusu u dnevnom rasporedu najčešće slijedi nakon obveznih predmeta što se svodi na zadnje školske sate u radnom danu (peti ili šesti školski sat). Očigledno je da do tog trenutka u radnom danu koncentracija naših učenika znatno oslabi dajući često lažnu sliku o pojedinim učenicima kao nedovoljno motiviranima ili nezainteresiranima. Drugom stranom jeziku posvećuje se manje pozornosti i kod kuće jer uvijek postoji nešto što je „bitnije“. Učenička izloženost drugom stranom jeziku, u ovom slučaju talijanskome jeziku, ograničena je i svodi se na dva školska sata tjedno, dok je izvan nastave njihova izloženost jeziku medijima ili kontaktom s izvornim govornicima minimalna ili uopće ne postoji.

Uzimajući u obzir te činjenice, a svjesna da se neke teško mogu promijeniti jer su uvjetovane zakonom, shvatila sam da kao učiteljica moram djelovati na učenikovu smanjenu motiviranost za rad te odabranim tehnikama izvući njihov maksimum. Izbornu nastavu talijanskoga jezika s mojom izabranom skupinom (dvije skupine od 13 do 15 učenika četvrtih razreda) odlučila sam maksimalno oplemeniti igrom, osobito u dijelu usvajanja novog vokabulara.

Usvajanje novog vokabulara ima vrlo važnu ulogu kod učenja stranoga jezika i neizostavni je dio nastavnoga procesa. Vokabular povezuje četiri vještine – vještinu pisanja, govorenja, čitanja i slušanja. Na početku učenja stranoga jezika, učenje vokabulara svodi se na one najučestalije riječi i izraze bez kojih je svakodnevna komunikacija nezamisliva. S obzirom na to da se radi o riječima iz svakodnevnih životnih situacija, najčešće te riječi označavaju konkretne pojmove bliske našim učenicima. Za vrijeme procesa usvajanja novog vokabulara, učenicima se čini kao da se susreću s gomilom izoliranih riječi koje bi morali naučiti napamet prije njihova stavljanja u smislenu cjelinu. Ta ih situacija obeshrabruje, demotivira i udaljava od samog jezika. Igre tijekom obrade i uvježbavanja vokabulara aktivnosti su u kojima učenici uvijek rado sudjeluju. Za vrijeme sudjelovanja u igri, učenici nesvjesno usvajaju novi vokabular i izraze jer je njihov fokus usmjeren na ostvarivanje cilja igre.

U Republici Hrvatskoj upravo je u eksperimentalnoj fazi kurikularna reforma odgojno-obrazovnog sustava u kojoj se teži rasterećenju učenika u nastavi, stoga su ludičke aktivnosti dobro sredstvo za učenje koje je temeljeno na otvorenom i fleksibilnom metodičkom pristupu.

U nastavku ovoga rada slijedi definicija igre, njezine prednosti i pravilan odabir igre u nastavi te primjeri igara koje su primijenjene u nastavi

talijanskoga jezika s učenicima četvrtih razreda osnovne škole. Igre su se pokazale odličnim izborom, a djeci su jako zabavne.

2. IGRA I UČENJE

2.1. Definicija igre

Igra je svakom djetetu omiljena aktivnost u kojoj uvijek dobrovoljno sudjeluje ne iščekujući zvuk zvona. Igra kao aktivnost ne bi smjela biti rezervirana isključivo za početak sata (engl. *warming-up activities*) ili pak ispunjavanje posljednjih minuta nastavnog sata ili nastave petkom poslijepodne. Igra je nedvojbeno zabavna aktivnost koja učenicima, kako Martin (1995: 1 u Brewster, Ellis i Girard, 2002: 172) navodi u svojoj definiciji igre, pruža „mogućnost vježbanja jezika na opušten i zabavan način“. ¹ Hadfield (1990 u Deesri, 2002) u svojoj definiciji igre jasno ističe da igra osim svog zabavnog karaktera, posjeduje i niz pravila kojih se sudionici moraju pridržavati kako bi se ostvario jasno postavljeni cilj. Pravilno i detaljno osmišljena postaje aktivnost koja proces učenja čini zabavnim i učinkovitim te kao takva može biti zastupljena tijekom cijeloga školskoga sata. Igra stvara opušteno ozračje u kojem je razina stresa niska čime se postižu idealni uvjeti za učenje. To je iznimno važno za nastavu talijanskoga jezika koja se odvija nakon redovne nastave.

Igra kod djece razvija kreativnost i spontanost. Horvat-Vukelja (1999: 321) definira i sam jezik spontanom. „Tu prirodnu vezu između jezika i igre valja iskoristiti u nastavi“ (Horvat-Vukelja, *ibid.*). Igra potiče učenike na usvajanje vokabulara i izraza, ne doživljavajući ih kao niz ispisanih stranica u bilježnici koje treba naučiti. Učenici razvijaju prije svega vještinu govora koja je najzastupljenija na samom početku učenja stranoga jezika kod desetogodišnjaka. Kako bi se istaknuli u igri, učenici su motivirani primjenjivati svoje jezično znanje s određenim komunikacijskim ciljem.

2.2. Pravilan odabir igre

Kad govorimo o odabiru igre, mogućnosti su brojne. Međutim, postoje određeni faktori koje treba zadovoljiti kako bi odabrane aktivnosti bile uspješne i cilj ostvaren sa što boljim rezultatom. ² Nakon što se zadovolji prvi faktor, a to je da je igra prilagođena dobi i broju učenika u skupini, igra bi svojim sadržajem morala biti u skladu s temama i sadržajima koji se nalaze

¹ Svrha rada nije prikazati sve teorijske pristupe koje različiti autori primjenjuju pri definiranju ludičkih aktivnosti u nastavi talijanskoga jezika, ali svakako se moramo osvrnuti na činjenicu da je riječ o humanističko-afektivnom te funkcionalno-afektivnom pristupu te naglasiti da oba pristupa kao temeljni cilj ističu razvoj komunikacijske kompetencije kod učenika (usp. Balboni, 2002).

² Igra u nastavi stranog jezika može biti uspješno provedena ako su pravila jasno definirana, ako igra budi interes i znatiželju kod učenika te ako su faze igre, ukupno vrijeme trajanja, strategije i materijali koji će biti korišteni pomno isplanirani (Forencich i Torresan, 2008: 8).

unutar propisanog nastavnog udžbenika. Nadalje, pravila igre moraju biti kratka, ali jasno razjašnjena da bi aktivnost bila uspješna. Uglavnom svaka igra zahtijeva i vremenski okvir unutar kojeg se može ostvariti. Zadani vremenski okvir uvjetuje i sam natjecateljski karakter igre, ukoliko je riječ o igrama natjecateljskog karaktera, koji motivira i potiče učenike da sudjeluju s ciljem da poraze svog protivnika.

2.3. Prednosti igre

Kao jednu od najvažnijih prednosti igre svakako treba istaknuti činjenicu da dijete tijekom igre koristi jezik kako bi se igralo, a ne da bi naučilo jezik. Sukladno načelu „pravilo zaborava“ (engl. *rule of forgetting*) o kojem Krashen (1981: 102) govori, naglasak se s jezičnog oblika premješta na značenje u službi ostvarivanja igre. Drugim riječima, zaboravljajući da uči, dijete usvaja jezik. Igre su aktivnosti koje su usmjerene na učenika i stavljaju ga u središte pozornosti. Učenik ima glavnu ulogu u vlastitom procesu usvajanja stranoga jezika. Učiteljeva uloga u učionici nakon detaljno isplanirane aktivnosti je periferna, učitelj je moderator, on se razlikuje od tradicionalnog tipa učitelja koji je bio prenositelj znanja. Takav novi odnos sukladan je ulozi učitelja kakva je predviđena novim kurikulumom nastavnoga predmeta Talijanski jezik. „U suvremenoj nastavi učitelj usmjerava učenje stavljajući naglasak na zajedničko sudjelovanje učenika i učitelja u procesu učenja“ (<http://www.kurikulum.hr>). Igre u nastavi razvijaju razrednu koheziju aktivnim uključivanjem svih učenika te razvijaju zdravu konkurenciju među učenicima. Kod provođenja igara u nastavi stranoga jezika, osim što one imaju svoj zabavni karakter, Richard-Amato (1996 u Deesri, 2002) naglašava i njihovu pedagošku vrijednost koja ne smije biti zanemarena.

3. PRIMJERI IGARA KORIŠTENIH U NASTAVI

3.1. Bacanje lopte

Bacanje lopte je igra koja se prakticira na početku svakoga sata i koju, unatoč činjenici da se svaki put ponavlja uz poneke modifikacije, učenici uvijek rado igraju. Učenici stanu u polukrug, a učiteljica nasumce baca mekanu loptu jednom učeniku i pozdravlja ga za početak sata. Učenik uzvraća pozdravom, a nakon toga učiteljica postavlja pitanja poput: *Come ti chiami? Come si chiama il tuo amico/la tua amica migliore? Come stai? Chi sei? Chi è questo/questa?* Učenici pritom odgovaraju vježbajući konstrukcije *mi chiamo...*, *lui/lei si chiama...*; *Io sono un bambino/una bambina, questo/a è ...* te sve moguće opcije na pitanje o njihovu trenutačnomu stanju. Ta igra uključuje i tjelesnu aktivnost koja je iznimno važna. Uvođenje inovativnih sadržaja u nastavu jezika uvijek je dobrodošlo, posebice ako je riječ o interdisciplinarnom sadržaju kao

u ovom slučaju u kojem je učenje stranog jezika u korelaciji s tjelesnom i zdravstvenom kulturom. Nakon dužeg boravka u klupama, učenicima je bitno da se malo tjelesno aktiviraju. Ne smijemo zaboraviti činjenicu da težina ljudskoga mozga iznosi oko tri posto ukupne tjelesne težine, ali mozak konzumira 20 posto kisika tijela. Stoga se može uz ovu igru, u suradnji s učiteljem tjelesnog odgoja, osmisliti kratka motorička vježba koja je odlična prilika da se učenici istegnu, kako bi se razbudila osjetila i poslao kisik u mozak, i pritom ponavljaju usvojeni vokabular i izraze na talijanskome jeziku. Učenici hvataju loptu i brzo je vraćaju odgovarajući na pitanje.

Ova igra razvija mehaničko pamćenje osnovnih struktura i njihovu primjenu u stvarnim situacijama. Inačice ove igre obično služe za ponavljanje vokabulara jedne metodičke cjeline, primjerice igračaka, članova obitelji, dijelova odjeće, prostorija u stanu/kući. Učiteljica kaže riječ na hrvatskomu jeziku, učenici ju prevedu na talijanski jezik ili se još zabavnijim pokazalo kad učiteljica kaže riječ na engleskome jeziku, a oni ju trebaju prevesti na talijanski jezik. U tom slučaju povezuju oba strana jezika koja uče, ponavljaju vokabular i razvijaju svijest o višejezičnosti. Igra je izuzetno brza jer se lopta ne smije zadržavati kad se uhvati. Ponekad je igru moguće modificirati na način da učenici koji ne znaju odgovor ispadaju iz polukruga. Oni koji zadnji ostanu budu proglašeni pobjednikom i nagrađeni odličnom ocjenom.

Kod učenja stranoga jezika redovito ponavljanje i stalno uvježbavanje izuzetno je bitno, a ova igra omogućava upravo to, ponavljanje obrađenog gradiva na jednostavan i brz način.

3.2. Pogađanje osoba

Pomoću ove igre učenici s lakoćom usvajaju vokabular koji se odnosi na dijelove tijela, odjeću, boje i različita zanimanja. Učitelj unaprijed pripremi više slika njihovih omiljenih pjevača, glumaca, sportaša ili drugih javnih osoba. Jedan učenik izabere jednu sliku i opisuje fizički izgled te osobe, detalje poput dužine i boju kose, očiju, veličinu usta, nosa, potom dijelove odjeće i boje u zadanom vremenu. Učenici u paru ili u skupini pogađaju njima poznate osobe.

Ova se igra koristi za uvježbavanje obrađenoga vokabulara iz više cjelina. Osim uvježbavanja već obrađenoga vokabulara, igra pruža mogućnost i usvajanja novoga vokabulara s kojim se učenici nisu prethodno susreli u svojim udžbenicima. Naime, pri pripremanju materijala za ovu igru, učitelj uglavnom uzima slike iz novina i časopisa. Izrezane slike gotovo uvijek kriju neki novi element vokabulara koji se prethodno nije obrađivao. Od učitelja se zahtijeva, prije same pripreme slika, da dobro poznaje „svijet poznatih javnih osoba“ koji oduševljava učenike ili koji im je jako poznat. Što su im slike, odnosno osobe na slikama zanimljivije, to će igra biti uspješnija jer će se maksimalno potruditi da zadatak odrade na najbolji mogući način.

Nedostatak je ove igre što iziskuje poprilično vremena za pronalaženje odgovarajućih slika, a jednom iskorištene ne mogu se ponovo koristiti jer učenici znaju o kojim je osobama riječ.

Varijacija je ove igre opisivanje prijatelja iz razreda, a u tom slučaju i učiteljica postane suigrač što učenike jako veseli.

3.3. Traženje boja ili predmeta u učionici

Igra traženja boja ili predmeta u učionici je igra koja služi za ponavljanje boja i naziva svih predmeta koji se nalaze u učionici i kojima se služimo u svakodnevnom radu i učenju. Ova igra uključuje i tjelesnu aktivnost. Učenici moraju brzo reagirati. Natječu se u paru, trebaju pronaći i dodirnuti zadanu boju ili predmet u razredu. Brži učenik se ponovo natječe s pobjednikom drugoga para sve do velikog finala u kojem se proglašava pobjednik. Igra zahtijeva brzo kretanje po razredu stoga je prikladnija za manje skupine učenika kako bi se izbjegle moguće nezgode jer u želji za pobjedom učenici znaju biti neoprezni.

Zahtjevnija varijacija ove igre u korelaciji je s engleskim jezikom. Učitelj može na engleskom jeziku zadati boju ili predmet. Učenici dodirnu zadanu boju ili predmet i kažu naziv na talijanskome jeziku.

3.4. Gluma

Učenici vježbaju glasno čitanje tekstova nakon odslušanog uzorka. Uglavnom je riječ o kraćim dijalozima koje učenici čitaju po ulogama, a koje nakon nekoliko puta gotovo u cijelosti zapamte i u stanju su ih reproducirati bez gledanja u predložak. Svaki dijalog sadrži određeni vokabular koje cjelina u udžbeniku obrađuje. Čitanje dijaloga učinili smo zanimljivijim utoliko što svaki par dobije zadatak na koji će način pročitati zadani dijalog, šaljivim, ozbiljnim, tužnim ili dubokim glasom i slično. Učenici se maksimalno unesu u zadanu ulogu nastojeći što bolje odraditi zadatak, a nesvjesno pritom vježbaju pravilan izgovor. Sironić-Bonefačić (1993: 314) naglašava važnost dramatizacije u nastavi jer ona omogućava upotrebu jezika kao stvarnog sredstva komunikacije dok „mogućnost dodatnog prerusavanja u druge likove razrednu situaciju približavaju stvarnosti“ (Sironić-Bonefačić, *ibid.*).

3.5. Kviz znanja

Ova se igra obično izvodi prije pisane provjere znanja. Služi za sustavno ponavljanje više obrađenih metodičkih jedinica. Pitanja su različitoga tipa, a ovisno o težini različito su bodovana. Učenici su podijeljeni u dvije skupine koje izvlače pitanja. Treba paziti da su učenici po znanju ravnomjerno raspoređeni. Svi učenici skupine sudjeluju u igri, jer svaki mora barem jednom izvući pitanje i ponuditi odgovor. Svi učenici skupine koja pobijedi

nagrađeni su odličnom ocjenom. Igra zahtijeva više vremena, štoviše ponekad i cijeli školski sat nije dovoljan ukoliko pitanja obuhvaćaju gradivo više cjelina iz udžbenika. Igra predstavlja odmak od klasičnog ponavljanja prije pisane provjere znanja.

3.6. *Slagalice*

Učenici dobiju skupinu papirića, a na svakom je napisana jedna riječ. Papiriće trebaju poredati tako da dobiju smislenu cjelinu/rečenicu. Igra provjerava i unaprjeđuje razumijevanje pojedinih riječi i zahtijeva brzu reakciju od učenika. Učenici se mogu natjecati zasebno ili u paru ili skupini. Brojne su mogućnosti ove igre s obzirom na stupanj poznavanja i usvojenosti talijanskoga jezika. Ovisno o stupnju učenikova poznavanja talijanskoga jezika, učitelj ima mogućnost zadavanja od potpuno jednostavnih do složenih jezičnih struktura i izraza. Igra se u svakom trenutku može nadograditi s novoobrađenim vokabularom te na taj način podignuti stupanj težine same igre.

4. ZAKLJUČAK

Igra je spontana dječja aktivnost u kojoj djeca uvijek dobrovoljno sudjeluju. Igra je nezaobilazni dio djetinjstva i omiljena aktivnost u životu svakog djeteta. Imajući to na umu, igra ima veliku ulogu u nastavnom procesu. Kroz definiciju igre i njezine karakteristike te kroz navedene primjere uvidjeli smo da igra ne bi nikako smjela biti periferna aktivnost koja je rezervirana za početak ili kraj nastavnoga procesa. Igra u nastavi treba biti ravnopravno integrirana s ostalim tehnikama i aktivnostima koje učitelj koristi. Prva asocijacija koju povezujemo uz igru jest njezin zabavni karakter i zadovoljstvo koje pruža. Međutim, igra ima mnogo veće značenje od toga. Ona utječe na kognitivni razvoj učenika. U okruženju smanjenog stresa, a opet vođeni zadanim pravilima igre, učenici nesvjesno usvajaju propisano gradivo, ne doživljavajući tu vrstu učenja kao nešto što se mora. Osim toga, igra utječe i na emocionalno-socijalni razvoj jer se učenici afirmiraju unutar svog odjeljenja.

U današnje vrijeme svaki učitelj na raspolaganju ima brojne udžbenike, priručnike, naposljetku i sam internet kao izvor brojnih ideja i informacija. Također, svaki učitelj, uz malo dobre volje i maštovitosti, sposoban je osmisliti aktivnosti koje će zadovoljiti njegovu mladu, ali zahtjevnju publiku. Vremenom i iskustvom, ali i dobrim poznavanjem skupine učenika, učitelj će znati modificirati igre i prilagoditi ih učenicima i njihovim sklonostima.

Iskustvo je pokazalo da je bacanje lopte učenicima omiljena aktivnost. Tom aktivnosti, osim što na zanimljiv način kontinuirano ponavljaju usvojeni vokabular, ostvaruje se i povezanost s drugim predmetima, ponajprije

s materinskim jezikom i engleskim jezikom kao prvim stranim jezikom, s obzirom na to da je sadržajno i metodološki učenje talijanskoga najbliže povezano s tim dvama predmetima.

LITERATURA

- Balboni, P. E. (2002) *Le sfide di Babele*. Torino: Utet.
- Brewster, J., Ellis, G. i Girard, D. (2002) *The Primary English Teacher's Guide*. Essex: Pearson Education Limited.
- Deesri, A. (2002) Games in the ESL and EFL Class. *The Internet TESL Journal*, VII (9), <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>. (17. 8. 2018.)
- Forencich, R. i Torresan, P. (2008) *Giochi senza frontier*. Firenze: Alma edizioni.
- Horvat-Vukelja, Ž. (1999) Igra. U Vrhovec, Y. i suradnici. (ur.) *Strani jezik u osnovnoj školi*. Zagreb: Naklada Naprijed d.d., 321–323.
- Krashen, S. (1981) *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. New York: Prentice Hall.
- Sironić-Bonefačić, N. (1999) Dramatizacija priče u nastavi talijanskog jezika. U Vrhovec, Y. i suradnici. (ur.) *Strani jezik u osnovnoj školi*. Zagreb: Naklada Naprijed d.d., 314–317. <http://www.kurikulum.hr> (20. 8. 2018.)

THE USE OF GAMES IN TEACHING ITALIAN

This paper considers a game as an activity equal to other techniques and activities used in teaching foreign languages. In elementary schools, Italian is the second foreign language and an optional school subject. Teaching an optional subject is conditioned by certain rules that must be met. A game is presented as a useful technique, by which the acquisition of vocabulary and phrases becomes equally fun and effective as other techniques if it is carefully planned and in accordance with prescribed teaching material. Thus, games stop being activities which serve as time-fillers before or after a lesson, and become activities that are an integral part of the teaching process and equal to other activities used. After the theoretical part, the paper presents examples of using games in teaching Italian among fourth grade elementary students.

Keywords: *game, activity, teaching Italian as an optional subject*