

## KOMUNIKACIJSKE IGRE KAO ČINITELJ MOTIVACIJE NA NAPREDNIM STUPNJEVIMA UČENJA STRANOG JEZIKA

Stručni članak

UDK 371.382:371.322.9.042:81'243

Primljen 1. 12. 1999.

Prihvaćen 20. 6. 2000.

U članku se govori o mjestu i ulozi komunikacijskih igara kao važnog činitelja motivacije na naprednim stupnjevima učenja stranog jezika. U nastavku se analiziraju neke igre koje uspješno aktiviraju opće znanje stranog jezika, stvarajući opuštenu, prirodnim situacijama sličnu, atmosferu. Cilj stjecanja komunikativne kompetencije u nastavi prati i potreba za spontanom i kreativnom upotrebom stranog jezika. Koristeći se komunikacijskim igrama možemo uspješno realizirati navedene ciljeve.

*Ključne riječi: učenje stranog jezika, komunikacijska kompetencija, komunikacijske igre*

Radosna je činjenica što se mehanički udio u nastavi stranih jezika bitno smanjio u korist kognitivnog učenja. Simulirane situacije koje svakodnevno nalazimo u mnogim nastavnim materijalima, i koje primjenjujemo u razredu, pokazale su se korisnima za memoriranje jezičnih funkcija, vokabulara, fraza, ili, pak, utvrđivanje gramatičkih struktura. No, kako su učeniku izvana nametnute i od nastavnika (ili nastavnog materijala) unaprijed određene, takve će vježbe učenika samo „površinski“ dotaknuti. Stoga je u modernim uvjetima nastave nužno rabiti one aktivnosti koje će učenika potaknuti da na stranom jeziku izrazi vlastite misli, želje i emocije, te da aktivira svoje sveukupno znanje presudno za uspješnu upotrebu jezika u životnim, izvannastavnim okolnostima. Tako će se nastavnik, u neumornom traganju za novim tehnikama, metodama i aktivnostima kojima bi optimalizirao kognitivno učenje i komunikativni pristup u nastavnom procesu, često odlučiti za komunikacijsku igru. Ona je, naime, jedan od najdjelotvornijih čimbenika motivacije koji nastavniku stoje na raspolaganju u nastavnim uvjetima. Svoje opravdano mjesto u nastavnom procesu igra zahvaljuje sljedećim svojim karakteristikama (Krstulović, 1983 : 325).

1. Igra efikasno neutralizira umjetnu razrednu atmosferu, te posljedično čini upotrebu jezika autentičnijom i logičnijom.
2. Učenik prihvaća igru s radošću, znatiželjom i uzbuđenjem. Ona budi emocije.
3. Igra opušta i oslobađa od straha od pogreške, te aktivira najdublje rezerve znanja vokabulara i gramatike.
4. U igri je nastavnik na rubu, a ne u središtu nastavnog procesa, što pridonosi prevladavanju osjećaja dosade i pasivnosti koju učenik može katkad (ili često) osjećati.
5. Sudjelujući u igri, učenik dobiva priliku slobodno primijeniti stečeno jezično znanje, razvijati maštu i kreativnost.
6. Igra razvija kolektivni i natjecateljski duh.

Komunikacijske igre pružaju učeniku jedinstvenu mogućnost balansiranja između jezične točnosti i jezične točnosti. Konačni su rezultati, međutim, teško predvidivi jer igra sama po sebi aktivira maštu i kreativnost svakog pojedinca uključenog u nju, a tijekom žive razmjene misli između suigrača vodi uvijek u nove jezične i gramatičke vode. Ta nemogućnost potpunog planiranja igre kao nastavne aktivnosti može obeshrabriti, no bez razloga jer nastavni proces učenja stranog jezika predviđa pravilnu izmjenu aktivnosti vođenog i slobodnog izražavanja.

Za postizanje optimalnih rezultata, nastavnik prilikom planiranja igre u nastavni sat, treba imati na umu ove praktične smjernice (Krstulović, 1983 : 327)

1. Svaku igru pažljivo ukomponirati u željenu fazu sata (misliti na cilj koji se njome želi postići).
2. Za svaku igru treba unaprijed dati jasne i jednoznačne upute, te uvježbati ili ponoviti specifične izraze ili fraze koje će biti potrebno koristiti.
3. Na vrijeme se pobrinuti za radne materijale, ako ih igra predviđa.
4. Pažljivo odrediti i kontrolirati vrijeme trajanja igre.
5. Koristiti se prednostima igre na svim stupnjevima učenja jezika i kod svih dobi.
6. Biti svjestan nastavnikove uloge u igri koja je uglavnom pasivna i diskretna te se svodi na povremene intervencije i pomoć.

Analizirajući posljednji činitelj uspješne primjene igre u nastavi, treba istaknuti da nastavnik ima mogućnost i obvezu da:

- a) igru pokrene i animira učenike,
- b) procijeni opravdanost igre u određenoj fazi nastavnog sata i s određenim uzrastom,
- c) procijeni opravdanost korištenja igre radi ovladavanja nekom od jezičnih vještina.

Uvažavajući sve navedene činjenice, logično je zaključiti da igra ima svoje opravdano mjesto i u nastavi na naprednim stupnjevima učenja jezika, te u radu sa starijim učenicima. U praksi je to, međutim, još uvijek rijetkost. Odbacujući igru kao neozbilju i namijenjenu djeci, mnogi nastavnici ostaju bez vrijednog motivacijskog oruđa u nastavi sa srednjoškolicima, studentima i odraslima. Ta populacija, u svakodnevnom životu ionako lišena čari igre, sa spontanom radošću i uzbuđenjem će reagirati na mogućnost da igrajući se uči strani jezik ili se koristi njime. Vješt će nastavnik pravilnim odabirom igre, jasnim uputama i pravilnim vođenjem igre pridonijeti razbijanju prvobitne treme i oslobađanju straha od pogreške. To će, naravno, rezultirati aktiviranjem skrivenih ili nedovoljno korištenih jezičnih vještina.

Mnoge zanimljive komunikacijske igre nude se upravo starijim uzrastima na naprednijim stupnjevima učenja. Te igre (o kojima će biti više riječi kasnije) pretpostavljaju vrlo solidno ili odlično znanje jezika, bogatstvo i različitost iskustava i mašte, dosjetljivost i logično zaključivanje. Zbog toga je logično takve igre rabiti u dijelu sata predviđenom za razvijanje govornih (ili pismenih) sposobnosti, dakle, aktivnih jezičnih vještina. Komunikacijske igre, znači, nose epitet ozbiljne i zabavne istodobno jer uspješno fokusiraju energiju potrebnu za ostvarenje nekog ozbiljnog cilja (uvježbavanje gramatičkih struktura, razvijanje vokabulara, uvježbavanje vokabulara vezanog za neko usko područje). Ako, dakle, uvažimo važnost komunikativne kompetencije, te potrebe za spontanom i kreativnom upotrebom jezika, uočiti ćemo važnost igre kao jedne od mogućih kvalitetnih metoda za njezino ostvarivanje. Učenici na naprednom stupnju s radošću će iskoristiti mogućnost da već uvriježeni i standardizirani odnos nastavnik/učenik, zamijene novim: učenik/učenik. Novonastali odnos donijet će im potvrdu njihove jezične kompetencije, te mogućnost dokazivanja i primjene već prije naučenoga. Naravno, da bi se mogli postići optimalni rezultati, nastavnik u odabiru igre mora uvažiti sljedeće čimbenike (McCallum, 1980 : X) :

1. cilj koji želi postići (ponavljanje gramatičkih struktura, vježbanje neke specifične jezične vještine, slobodan govor, relaksaciju ...),
2. razinu znanja,

3. interes grupe,
4. veličinu grupe,
5. vrijeme i prostor na raspolaganju.

Sljedeći primjeri komunikacijskih igara mogli bi potaknuti nastavnike da ih brižljivo uplaniraju u nastavne sate, ali i da ih, uvažavajući specifičnosti, prilagode posebnim potrebama grupe. Igre navedene pod brojevima 10, 11 i 12 navodi Mc Callum (1980:16, 126, 131) dok su ostale rezultat osobnog iskustva autora.

### 1. Ubojica

Igrači izvlače unaprijed pripremljene kartice. Na jednoj piše ubojica, na drugoj detektiv, a ostale su prazne. Detektiv ispituje osumnjičene. Svi moraju govoriti istinu, jedino ubojica smije lagati. Tek ako je izravno optužen da je ubojica, mora govoriti istinu, no na pitanje: „Jesi li ti ubojica?!” smije zaniijekati istinu. Optužba, dakle, mora glasiti: „Ti si ubojica”. No, u slučaju pogreške, ubojica ostaje na slobodi, a igra se završava. Ovo je vrlo zanimljiva igra koja potiče na logično zaključivanje i analitičko razmišljanje. Prikladna je za manje grupe.

### 2. Što bi izabrao tvoj prijatelj?

Jedan član para izlazi iz učionice. Onome koji je ostao ostali sudionici postavljaju unaprijed pripremljena pitanja. Na primjer:

1. Što bi tvoj prijatelj izabrao za rođendan?
2. Koja mu je omiljena boja?
3. S kojom bi poznatom osobom večerao?
4. Na što bi potrošio posljednjih 200,00 kuna?
5. Koje bi tri stvari ponio na pusti otok?...

Učenik koji je izišao vraća se u razred i odgovara na ista pitanja.

Igra pripada u lakše, relaksirajuće igre kod kojih nije potrebna nikakva prethodna priprema. Budi znatiželju, stimulira maštu i djeluje na osjećaje.

### 3. Kineski rulet

Jedan igrač na papirici napiše ime neke poznate osobe (pretpostavka je da je izabrao osobu o kojoj zna mnogo informacija). Ostali postavljaju pitanja o toj osobi, ali po principu asocijacija. Na primjer:

- |  |                             |
|--|-----------------------------|
| 1. Da je ta osoba boja, koja bi bila?        | (plava)                     |
| 2. Da je ta osoba predmet, koji bi bio?      | (mreža, reket)              |
| 3. Da želi pogledati film, koji bi bio film? | („Brzina”)                  |
| 4. Koga bi ta osoba pozvala na večeru?       | (predsjednika svoje države) |

(Pitanja i odgovori u primjerima odnosili su se na Gorana Ivaniševića, poznatog hrvatskog tenisača!)

U ovoj igri podjednako su angažirani svi igrači. Naime, potrebno je razviti lukavi sustav asocijativnih pitanja s jedne strane, a s druge strane odgovore treba formulirati oprezno, kako se ne bi lako otkrilo tko je zamišljena osoba. Dok igrači ne uvježbaju potreban način razmišljanja (u postavljanju pitanja i davanju odgovora), igra u početku može teći sporije, te je tada nužna nastavnikova pomoć. Kasnije učenici s velikom radošću iščekuju početak ove zanimljive igre nadmudrivanja. „Kineski rulet” razvija asocijativno razmišljanje, maštu i logiku, te podrazumijeva vrlo solidno znanje stranog jezika.

#### 4. Zagonetna osoba

Ova igra je jednostavnija varijanta „Kineskog ruleta”. Jedan igrač zamisli neku poznatu osobu. Ostali pokušavaju što prije odgonetnuti o kome je riječ. Pri tome im je dopušteno postavljati samo pitanja tipa „DA LI?”, tako da odgovor bude jedino DA ili NE. Na dobiveni potvrdni odgovor igrač ima pravo nastaviti s postavljanjem pitanja. Onaj koji se požuri odgonetnuti osobu, a pri tome pogriješi, ispada iz igre.

#### 5. Zagonetno zanimanje

#### 6. Zagonetna životinja

Ovo su dobrodošle varijante na prve dvije igre. One zahtijevaju sasvim drugačija pitanja i drukčiji način razmišljanja, što rezultira aktiviranjem novih rezervi znanja već prije usvojenog vokabulara.

#### 7. Zagonetna priča / Zagonetka

Igra pretpostavlja da nastavnik raspolaže određenim brojem zagonetnih priča ili zagonetki koje, ovisno o odabiru, može glasno pročitati pred razredom. Igrači postavljaju pitanje tipa „Je li?” kako bi odgovorili na pitanje s kojim je nastavnik završio priču. Na primjer:

A plane is flying from Madrid to Paris. Just over the Pyrenees it falls down and crashes on the border between Spain and France. Where would you bury the survivors? In France or Spain? Why?

(Rješenje: Nowhere. You don't burry survivors.)

Ovakve igre aktiviraju velik fond riječi, te razvijaju logično – posljedično zaključivanje.

#### 8. Igra istine

Igrači sjede u krugu (idealno na podu). U sredini je boca. Nastavnik izabere jednog igrača koji započinje igru okretanjem boce. Igrač postavlja pitanja onoj osobi prema kojoj pokazuje grlo boce. Osoba mora iskreno odgovoriti. Na primjer:

1. Koji te događaj u životu najviše razveselio?
2. S kime bi otišao na pusti otok?
3. Što bi radio da si najmoćnija osoba na svijetu?
4. Što bi radio da dobiješ na lotu?...

Igra je idealno primjenljiva na naprednim stupnjevima učenja jezika pri početnim upoznavanjima. Postavljanjem maštovitih i šaljivih pitanja (nikada ne provokativnih!) igrači dobivaju mogućnost za aktiviranje širokog spektra vokabulara.

#### 9. Ispričaj priču / Napiši priču

Igrači gledaju u sliku koju nastavnik pokazuje pred razredom nekoliko minuta. Nastavnik zatim odlaže sliku i pitanjima potiče učenike na razmišljanje i korištenje mašte u razvijanju priče. Odgovarajući pojedinačno, usmeno na nastavnikova pitanja, svaki igrač pridonosi razvoju priče, no ne može bitno utjecati na njezin tijek, niti predvidjeti njezin kraj. Ako se igra primjenjuje kao pismena vježba, dovoljno je nekoliko uvodnih nastavnikovih pitanja kao

početni impuls za razvoj priče. Na kraju je zanimljivo usporediti priče koje se svojim sadržajima mogu bitno razlikovati jedna od druge.

### ***10. Dvadeset pitanja***

Jedan igrač je vani. Ostali zamisle jedan predmet. Igrač se vraća i postavlja pitanja o predmetu, no smije ih upotrijebiti najviše dvadeset. Nakon tih pitanja igrač mora pokušati ili pogoditi tajanstveni predmet, ili se predati.

### ***11. Debate***

Unaprijed se izabere zanimljiva ili kontroverzna tema, te se razred podijeli na dvije grupe. Jedna grupa zastupa „za”, a druga „protiv” argumente. Na dan debate svaka grupa uvodno argumentira i prezentira svoj stav (to može učiniti predstavnik grupe), a zatim nastaje otvorena rasprava. Govornici obiju grupa slobodno se izmjenjuju i (žustro) debatiraju. Nastavnik ima ulogu voditelja rasprave.

Moguće teme: smrtna kazna; eutanazija; pobačaj...

### ***12. Pretpostavimo***

Igra stimulira konverzaciju upotrebom hipotetskih situacija, te je izvrsna za spontano uvježbavanje ili ponavljanje kondicionala. Pitanja koja nastavnik daje igračima, rezultat su njegova pažljivog i promišljenog odabira budući da su ona vrlo bitna za stimuliranje mašte učenika uključenih u igru. Na primjer:

1. Možeš li zamisliti da si za jedan dan postao najmoćniji čovjek na Zemlji. Što bi učinio?
2. Možeš provesti dan s bilo kojom (živućom ili preminulom) osobom. Koga bi izabrao? Zašto? Što biste radili? O čemu biste pričali?
3. Kada bi dva dana mogao biti nevidljiv, što bi činio? Kako bi proveo vrijeme?
4. Izmišljen je vremenski stroj. U koju godinu ćeš otputovati? Koliko ćeš se zadržati? Bi li se vratio? Zašto?

Uvažavajući sve kvalitete igre i analizirajući niz gore navedenih komunikacijskih igara namijenjenih naprednim učenicima, možemo na kraju zaključiti:

1. Igra je na naprednim stupnjevima učenja stranog jezika jednako opravdana i potrebna kao na nižim.
2. Igra aktivira kompletnu jezičnu kompetenciju i gramatiku, izgovor, vokabular, djeluje na organizaciju ideja te na stimuliranje mašte i logičnog zaključivanja.
3. Igra je korisna pomoć u premoštavanju jaza između umjetnih, razrednih i izvan-razrednih, autentičnih situacija.
4. Kako se povratna informacija o pogreškama u govoru dobiva tek nakon završetka igre, učenici – igrači dobivaju na samopouzdanju i tečnosti.
5. Igru valja koristiti i u radu sa studentima i odraslima kao metodu koja će osvijestiti njihovo stečeno znanje gramatike i vokabulara i aktualizirati ga na spontan način, bez straha od pogreške.

**LITERATURA**

- Information Center Service, US Inform Agency (1976). *Oral English*. Washington, D.C.  
Information Center Service, US Inform Agency (1976). *Teaching English Naturally*. Washington, D.C.  
Krstulović, A. (1983). Komunikacijske igre. *Strani jezici XII*, 325–331.  
McCallum, P. G. (1980). *101 World Games*. Oxford University Press.

**CONVERSATION GAME AS A MOTIVATING FACTOR ON ADVANCED LEVELS OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING****Summary**

The article deals with the place and role of conversation games as an important motivating factor on advanced levels of foreign language teaching. It also examines some of the lively and useful games which can successfully create relaxed atmosphere and thus help develop students' general foreign language knowledge. Communicative competence is a major goal of language acquisition, but there is also the need for spontaneous and creative use of that language. By using conversation games in class activities we can successfully achieve these goals.

*Key words: foreign language teaching, communication competence, conversation games*