

Stručni članak. Primitljen 1. 3. 1983.

Govoriti o igri u nastavi stranih jezika nekad je bilo tabu, a danas je to nešto što je prijeko potrebno.

O igrama u nastavi stranih jezika i kod nas se dosta pisalo u posljednje vrijeme. U 1980. godini u časopisu »Strani jezici« pojavilo se čak osam članaka o toj temi, dok je prvi iscrpni članak o tome objavljen u trećem broju istog časopisa u njegovoj prvoj godini izlaženja.

Pretežno se govorilo o igrama na početnom stupnju učenja, i to kod djece od IV do VII razreda osnovne škole, iako učenici ni kasnije ne gube zanimanje za igru. Jedino se igra mora mijenjati u skladu s njihovim psihofizičkim razvojem.

Pitamo se zašto nam je potrebna ili korisna nastava u obliku igre, a ne samo ona u tradicionalnom obliku?

Igre aktiviraju učenike. Nema direktnog ispravljanja pogrešaka u toku igre, jezično znanje se slobodno primjenjuje, razvija se mašta i kreativnost, ne može se sve predvidjeti pa se učenici moraju služiti ukupnim znanjem, razvija se kolektivni duh itd. Natjecateljske igre ne treba voditi kao borbu konkurentskih grupa jer je to s odgojnog stajališta vrlo opasno.

Neki nastavnici u igrama vide opasnost novog pomodarstva u nastavi. Međutim, simulirane situacije su dio našeg rada u razredu i neka vrsta kompromisa između rada i igre. U nastavi konverzacije moramo uvijek simulirati, osim kad smo u zemlji gdje je jezik koji učimo materinski ili ako smo sami s govornikom kojemu je to materinski jezik. A pri tome očekujemo od učenika da nauče slobodno i prirodno govoriti!

Učenici treba da na stranome jeziku izražavaju vlastite misli i želje, mišljenja i namjere, a takva sposobnost i vještina ne formira se sama po sebi i spontano. Nju treba uvježbavati, razvijati i uigravati. Za to potrebne sposobnosti — oponašanja, mimike i sl. — imaju svi ljudi. Bogatstvo i različitost iskustava, mašte i sjećanja vrlo je veliko i kod najmlađih učenika.

Također treba biti nacisto s time što ne razumijevamo kao igre i »dramske aktivnosti« u nastavi. Nama nije stalo do predstava pred pasivnom publikom. To nisu ni one tzv. »dramatizacije« dijaloga i kratkih scena koje služe memoriranju jezičkih funkcija, vokabulara, kao ni automatizacija naučenoga gradiva u vježbama transfera jer ih učenik ne doživljava kao vlastitu potrebu da se izrazi.

Mehanički udio u nastavi stranih jezika sveden je na razumnu mjeru u korist kognitivnog učenja. Ali u kognitivnom služenju jezikom sudjeluju velikim dijelom i emocije, a upravo taj osjećajni element u nastavnim materijalima najmanje dolazi do izražaja. U materijalima susrećemo likove koji žive na papiru, koji nemaju problema što nas trenutačno tište, koji nikad nisu bolesni, nesretni, rijetko su kada neugodni ili nepristojni.

Znamo da ni »dramske« aktivnosti ne mogu biti prave ni stvarne, jer su, kao i sve drugo što se događa u razredu, podređene ograničujućim uvjetima nastave. No one se ipak razlikuju od uhodanih nastavnih metoda i vježbi

koje učenika samo površinski dotiču jer mu se izvana nameću. Različiti oblici »dramskih« vježbi mogu aktivirati upravo one unutrašnje rezerve, koje su presudne za upotrebu jezika izvan razreda.

Igre u učionici obavezuju nastavnika da povremeno ostane na rubu događaja, da nije u središtu i da ne upravlja svime. One pridonose i prevladavanju dosade i nepovjerenja što se uvijek javljaju kad učenici većinu vremena sjede pasivni. Stereotipnim odgovorima, vođenim diskusijama i točno isplaniranim argumentacijama nema mjesta. Pri komunikacijskim igrama ne moramo se bojati za motivaciju učenika, jer radost da će sudjelovati proistječe iz samog sudjelovanja a ne iz uvjerenja da će uspješno izvršiti ono što smo im naredili da učine.

Sva dosadašnja iskustva dokazuju da su tehnike i postupci posuđeni od kazališta vrlo djelotvoran faktor motivacije. Učenicima je potreban osjećaj sigurnosti i pripadnosti grupi koja ih prihvaća, kojoj oni mogu dati svoj doprinos i time jačaju svoje samopoštovanje.

Svaka igra vodi na svoj način do različitih, jedinstvenih rezultata. Nitko unaprijed ne može reći koje će misli, ideje i dosjetke utjecati na razvoj radnje. I upravo zato su igre tako zabavne. Naravno, neke se fraze i riječi, koje su prijeko potrebne za igru, moraju unaprijed ponoviti ili naučiti. Tok radnje u samoj igri prisiljava pojedince da surađuju.

Živa izmjena misli može se vrlo teško zamisliti u situaciji u kojoj učenici sjede na svojim mjestima i diskutiraju o tekstu ili nekoj temi. U igri nastavnik ne može kontrolirati sve što učenici kažu, jer se razgovor odvija između članova grupe, ali je zato cijeli razred stalno aktivan. Osim toga, treba imati na umu i to da se kod riječi, koje se »rasipaju« na samo dva do tri slušaoca, možda radi o najvrednijim izrekama, jer svakom je učeniku potrebna prilika u kojoj svoje znanje može primijeniti bez pritiska i straha da će pogriješiti. Povremeno mu se mora pružiti prilika da riskira, da iskuša nove kombinacije riječi i, naravno, da uvidi gdje su mu slabosti. Igra mu pomaže da pronađe pravi put između jezične tečnosti i jezične točnosti.

Treba spomenuti da za igru nisu potrebna skupa nastavna pomagala. Potrebna je samo prostorija puna učenika.

Naravno da nećemo sav rad u nastavi preorijentirati na igru. Prilikom planiranja gradiva igre se mogu uvrstiti i u fazu obrade i uvježbavanja, ali se tek u fazi transfera može potpuno razviti njihova nastavna vrijednost. Ako odaberemo najpogodnije igre, nećemo samo primijeniti određene riječi i strukture na odgovarajući način, jer se glavna prednost sastoji u tome da se učenicima pružila mogućnost da se oslobode vođenog izražavanja i vježbaju slobodni govor (ili slobodne pismene oblike izražavanja) da bi rekli ono što žele izraziti.

Igre koje su principijelno orijentirane na učenika pretpostavljaju da se ovladalo osnovnim inventarom uobičajenih izraza i fraza koje su potrebne za jezično ophođenje. To su kod jezika koji se pojavljuje u grupnim igrama npr.:

Show me what you have	Zeig mal, was du hast
It's my turn	Ich bin dran
Give it to me	Gib mal her
What did he say?	Was hat er gesagt?
Let's start again	Noch einmal (von vorn)
I don't think so	Das glaube ich nicht
I don't like that	Das gefällt mir nicht
Yes, of course	Ja, natürlich
Oh no, perhaps not	(Aber)nein (doch)
We didn't understand	Wir haben das nicht verstanden

Cilj igara je jezična aktivnost, prije svega kad učenici preuzimaju ulogu, a to se nikad ne može sasvim točno planirati. Zato već vrlo rano učenici treba da nauče specifične izraze i fraze koje su potrebne u diskusiji. Ako oni to ne znaju, ne mogu razumno ni komunicirati. Stoga učenici moraju vladati funkcijama pristajanja, odbijanja i sl., koje će nastavnik pravodobno napisati na ploču i objasniti a učenici će ih prepisati. S tim izrazima možemo provesti nekoliko vježbi prije nego što ih učenici budu samostalno upotrebljavali u komunikaciji.

Klasični raspored stolova i stolica u učionici nije prikladan za igre. Za većinu igara najbolje je da se stolovi maknu u stranu, a stolice će, ovisno o igri, biti poredane u polukrug, u grupe itd. Učenici se tako mogu slobodnije kretati a nastavnik lakše kontrolira rad grupa.

Maley i Duff navode slijedeće kao pravila kojih treba da se pridržavamo kako bismo smanjili praktične teškoće koje su u slobodnijem radu neizbježne:

1. Za svaku igru treba dati jednoznačne upute; svaki učenik mora točno znati s kojim partnerima surađuje, kojoj grupi pripada, što treba činiti itd.
2. Ako su potrebni radni materijali (slike i sl.), treba se pobrinuti da oni budu na raspolaganju.
3. Vrlo pažljivo treba odmjeriti vrijeme trajanja igre, pri čemu treba osobito paziti da se igra ne odulji više nego što je potrebno.
4. Nastavnik treba da bude načisto sa svojom ulogom i da intervenira (ako uopće) samo kad je to nužno potrebno.

Maley i Duff navode prednosti pri grupnom radu, radu u parovima i fleksibilnom kretanju učenika u toku igre:

1. Odnos učenik — nastavnik postaje bolji jer se nastavnik više ne promatra kao izvor svih mudrosti.
2. Učenici češće imaju priliku da govore i njihova je komunikacija (koliko je to na satu uopće moguće) prirodna.
3. Učenici postaju subjekti nastave, upravljaju vlastitim nastavnim procesom.
4. Grupa daje svakom pojedincu osjećaj sigurnosti, individualne sklonosti su svima korisne, svatko nešto pridonosi; slabiji učenici često razvijaju neočekivane sposobnosti, bolji učenici više ne strše iznad ostalih i daju svoj udio u zajedničkom rezultatu.

Teškoća će uvijek biti u vezi s individualnim ponašanjem učenika u odnosu prema igri. Uostalom, takvih problema kao što su ignoriranje nekog

rada, nastojanje da se pošto-poto strši i privuče pažnja i sl., ima i u tradicionalnoj nastavi pa svaki nastavnik najbolje zna kako će u pojedinom slučaju postupiti.

Neće biti moguće spriječiti da učenici u toku igre povremeno prijeđu na materinski jezik. U spontanim i afektivnim situacijama prirodno je da se izražavamo na jeziku koji nam je najbliži. Stoga u govornim igrama ne smijemo beskompromisno zahtijevati upotrebu stranog jezika, već neprimjetnim kretanjem među učenicima smanjiti upotrebu materinskog jezika na minimum.

U toku igre atmosfera u razredu mora biti opuštena. Nastavnikov glavni zadatak je da pokrene igru. On daje upute za rad i nadzire igru. On je animator igre.

Nastavnicima bi mogli pomoći prijedlozi za izvođenje nekoliko igara koje su uzete iz navedene literature ili su zapažene na nastavi u našim školama:

I Igra pogađanja

Pogađati se mogu predmeti, osobe, životinje, zanimanja i drugo. Svaka grupa odredi što će ponuditi ostalim grupama da pogađaju. Predmet pogađanja treba zapisati ili sakriti, da se učenici ne predomisle. Pogađati mogu grupe pojedinačno ili svako sljedeće pitanje postavlja predstavnik druge grupe. Odgovara se samo sa da ili ne. Pojedinac ili grupa koji netočno imenuje ono što se pogađa, ispada iz igre. Pobjednik u igri je grupa koja je imala najviše uspjeha.

II

Iz svake grupe po jedan učenik napušta učionicu. Ostalim učenicima nastavnik pročita ili ispriča priču.

Učenici koji su bili vani vraćaju se i grupa nastoji da im što bolje i što detaljnije ispriča pripovijetku koju su čuli od nastavnika. Opet isti učenici napuštaju razred i vraćaju se jedan po jedan da bi ispričali što su čuli od svojih drugova iz grupe. Sve grupe (5—6 u razredu) boduju sve učenike, osim svojeg predstavnika. Bodovi se pišu u križaljku i obrazlažu. (Npr., Jasna didn't forget to mention anything. She made only few mistakes etc. Ili: Jasna hat alles Wesentliche erwähnt. Sie hat fehlerfrei gesprochen usw.)

Takav rad zahtijeva od učenika maksimalnu pažnju i koncentraciju. Uz to pozitivno odgojno djeluje jer razvija kritički duh.

III

Nastavnik ili grupa učenika ispišu na cedulje opis neke situacije na stranome ili na materinskom jeziku, što ovisi o stupnju učenja jezika, težini zadatka i sl. Učenici će izvučeni zadatak uvježbati unutar grupe i izvesti pred razredom.

Takav opis može glasiti: Susrećeš prijatelja. S njime je njegova majka. Što ćete reći prilikom susreta?

Tako se na zabavan način mogu uvježbavati funkcije.

IV

Grupa zajednički priprema ili izrađuje crtež na kojemu treba naći određeni broj riječi koje počinju istim početnim slovom, pripadaju istoj vrsti riječi i sl. Riješeni zadatak predaju sljedećoj grupi, a bodovati se može točnost, brzina i drugo. Svi komentari uz vrednovanje tuđeg rada i opravdavanje svojih postupaka treba da su na stranom jeziku.

V

Unutar grupe učenici mogu vježbati lančano abecedno izgovaranje riječi, npr. Junge, Ente, Ernährung, Gabel, Land, Dezember, Republik, Kaugumi, Igel itd.

Igra se može ograničiti na određenu vrstu riječi, područje (npr. životinje: Igel, Löwe, Elefant, Tiger, Ratte, Ente itd.), može se zadati pogađanje zanimanja bez obzira na abecedni red (Arzt, Traktorist, Musiker, Verkäuferin, Schlosser, Seemann, Fahrer itd.), ili, npr., voda (Wasser, Fluß, Bach, See, Meer, Rhein) i sve što asocira na vodu (schwimmen, rudern, trinken, baden, Glass, Flasche, Badewanne).

Grupa koja ima više točnih primjera, ili je brža ili se na bilo koji način bolje snalazi, pobjeđuje. Igra iziskuje veliku pažnju, koncentraciju i pravičnost.

VI

Svaka grupa sastavlja popis stvari koje se nalaze npr. u torbi, ormaru, sobi, kuhinji itd. Riječi pišu na cedulju krnje i obraćaju se drugoj grupi uz napomenu gdje se stvari nalaze. (Die Sachen befinden sich in der Schultasche: HE. TB. EI. TI. TB. CH. RA. IE. GU. MI = Heft, Bleistift, Buch, Radiergummi. Ili: You can find the things in mum's basket: AP. LE. BA. AN. SB. EA. CH. PS. HI. KE. = apples, bananas, bread, chips, chicken). Broj predmeta može se ograničiti (npr. I have got five different things in my bag. Name them!). Razred će paziti da spomenute stvari zaista pristaju uz mjesto na kojem se nalaze.

VII

Svakoj grupi nastavnik daje cedulju na kojoj su napisani glagoli za svaku rečenicu iz neke od poznatih pripovijedaka. Za Little Red Riding-hood to bi bili ovi glagoli: put, put on, went out, walked, stopped, picked, saw, asked, answered, ran, went in, ate up, put on, lay down, came, knocked, said, went in, saw, said, jumped out, ate up, heard, came in, killed, lived.

Učenici će pogoditi o kojoj je pripovijetki riječ i prepričati je, a zatim će pripremiti »igrokaz« u kojem će imati govornika i podijeljene glavne uloge.

VIII Dražba (Sotheby's sentences)

Grupa učenika prodaje rečenice koje je unaprijed pripremila. Dovoljno je petnaestak rečenica. Neke rečenice su ispravne a neke su namjerno napisane pogrešno (ortografija, gramatika, sadržaj). Svaka grupa raspolaže s određenim iznosom novca (npr. 5 000 funti ili 10 000 maraka), i treba da kupi što više ispravnih rečenica. Situacija u razredu je kao na aukciji. Određuje se i početni iznos (npr. 100 funti ili 200 maraka).

Igra se može odvijati ovako: I'm selling a good sentence for only 100 pounds. It's a sentence number 1. — I'll buy it. — Who is willing to offer more than 100 pounds? — I'm giving 150. — 150 pounds for a good sentence! itd. Mogu se ponuditi i dvije-tri rečenice od kojih su neke ispravne a neke nisu. Upotrijebiti se mogu rečenice iz kontrolnih radova ili školskih zadaća prije ili dugo poslije pisanja ispravka. Na kraju će učenici zajedno s nastavnikom zaključiti koje su rečenice ispravne a koje nisu, što je pogrešno i tko je bolje prošao na dražbi.

IX

Svaka grupa dobiva opis pet ženskih i pet muških likova. Prema karakteru, izgledu, sklonostima, obrazovanju itd., učenici će napraviti raspored tko će se kome najbolje svidjeti, tko po njihovu mišljenju kome najbolje pristaje i svoj stav će opravdati pred ostalima koji imaju različito mišljenje.

Npr., A — Marlies paßt am besten zu Werner. Sie liest gern, und er liest auch gern. B — Aber er geht nicht gern aus. Sie besucht gern verschiedene Veranstaltungen. C — Gerd ist naturliebend, also paßt er besser zu Marlies, die oft wandert, obwohl er zu Hause lieber bestellt als liest. A — Marlies ist schüchtern und sie braucht einen energischen Mann wie Werner...

U takvim i sličnim situacijama ne mora se očekivati opće slaganje.

X Biografija

Svaki član grupe pridonosi stvaranju biografije neke fiktivne osobe, pri čemu ne smiju nastati proturječnosti. Biografija mora imati logičan početak, tok i završetak (od rođenja ili dolaska u neku sredinu do smrti ili odlaska u drugi kraj). Biografija nastaje spontano u toku igre. Na kraju svaka grupa čita ili na drugi način prezentira svog junaka.

XI

Korisna rasonoda može se postići i igrom u kojoj svaki član grupe napiše na cedulju riječ i šalje cedulju dalje. Sljedeći učenik mora napisati rečenicu u kojoj se pojavljuje zadana riječ. Treći učenik čita rečenicu i dopisuje novu rečenicu, a papir savija tako da se vidi samo posljednja rečenica. Svaki sljedeći učenik dodaje rečenicu, pošto je pročitao samo posljednju rečenicu. Tekst je dovršen kad je svaki član grupe napisao jednu rečenicu na svaku cedulju. Cedulje se zajednički čitaju i komentiraju.

XII Igra u vlaku

Učenici treba da zamisle da sjede u odjeljku u vlaku u kojem im se jedna osoba dopada. U zadanom terminu (oko 5 minuta) treba da smisle način na koji će početi razgovor, koji će dovesti do izmjene adresa ili ugovaranja sastanka.

Nastavnik prozove jednog učenika, a on odabire partnera. Igra traje sve dok se ne postigne cilj: dogovor za sastanak, izmjena adresa s obećanjem da će se pisati ili dok partner ne odbije ponudenu vezu. Može se raditi po grupama jer tako više učenika dolazi na red da govori.

BIBLIOGRAFIJA

- Wagner, J., *Spielübungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht*, DAAD.
Göbel, R., *Lernen mit Spielen*, Pädagogische Arbeitsstelle des deutschen Volkshochschulverbandes, Frankfurt/Bonn.
Pariser Werkstattgespräche: Rollenspiel und Simulation im Fremdsprachenunterricht, München, 1979.
Maley, A., A. Duff, *Szenisches Spiel und freies Sprechen im Fremdsprachenunterricht*, Hueber, 1981.
Gerčan, O., »Uloga igre i pjesme u nastavi stranog jezika u osnovnoj školi«, *Strani jezici*, br. 3, 1972.
Challenge to Think, OUP.
Grammar Games, Pilgrims Publ.
Arbeitsgruppe von DAAD-Lektoren in Jugoslawien, *Spiele für den Sprachunterricht*, DAAD, 1982.

COMMUNICATIVE GAMES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Summary

The article deals with the place and role of play and similar classroom-activities on various levels of foreign language teaching. The focus is on the following aspects:

- the role of the teacher and the pupils
- methods, techniques and procedures
- lesson planning
- goals and results.

In the second half of the article examples are given which can be adapted and made use of by the individual teacher at the appropriate level, using the appropriate level of language.

The references include books and articles available in Zagreb libraries.