

Ovaj prilog nastavak je rada na igrama u nastavi stranih jezika.¹ Proširujući tematiku igara bojama, pogledajmo kako se različiti tipovi igara mogu uključiti u nastavni proces učenja stranog jezika.

Neopravdana je bojazan da natjecateljski aspekt nekih igara može negativno utjecati na motivaciju učenika. To osobito vrijedi za ekipno ili grupno natjecanje. Svakodnevna nastavna praksa uvjerava nas da učenika uspjeh ekipe raduje i motivira, ali da eventualne neuspjehe svoje ekipe učenici ne doživljavaju suviše tragično. Slabiji plasman ekipe može ih čak poticati na veći angažman na satu stranog jezika. U formiranju motivacije djeluje mnogo više faktora, pa bi bilo neopravdano za uspješan ili manje uspješan nastavni proces kriviti pogrešan izbor igre. Ono što dobivamo samim uključivanjem bilo kakve igre u nastavu previše je dragocjeno, a da bi nas eventualan pogrešan odabir smio u tome omesti. Poznato je da učenici od najranijeg djetinjstva formiraju svoj stav prema učenju nekog stranog jezika. Do trenutka kada se zaista i susretne sa samom činjenicom učenja (u našim uvjetima četvrti ili peti razred osnovne škole), oni su već intimno opredijeljeni, pozitivno ili negativno. Dakako, prvi kontakti s nastavnikom, učionicom i dr. pozitivnu motivaciju mogu učvrstiti i treba da je učvrste, a negativan stav poljuljati ili neutralizirati.

Na području fenomena motivacije učinjeni su brojni sustavi i sistematizacije. Polazeći od različitih aspekata, problemom motivacije bave se stručnjaci različitih znanstvenih disciplina, pa tako razlikujemo primarnu, sekundarnu, instrumentalnu motivaciju itd.²

Mi se borimo za pozitivan stav učenika, za aktivno sudjelovanje u nastavi, koje nama i učenicima olakšava nastavni proces, a u tome su igre idealne za sve uzraste. I još nešto o natjecanju: bilo koja provjera (ne samo znanja), konfrontira učenika s ostalim učenicima i stavlja ga u poziciju odmjerenja snaga — natjecanja. Međutim, ako problemu pristupamo šire, tada moramo priznati da su sve životne, realne situacije upravo takve — natjecateljske, pa je, dakle, ono što ovdje ponekad predlažemo u igri zapravo prirodna situacija.

Tematikom — boje u igri — zahvaćamo u vizuelnu komponentu procesa učenja, koja je, s obzirom na svoju jaku emotivnu podlogu vrlo pogodna za igru.

Primjeri igara verificirani su višegodišnjom praksom na različitim stupnjevima učenja stranog jezika. Predlažu se po sistemu jednostavnosti.

1. Sljedeću igru možemo provoditi već na početnom stupnju učenja stranog jezika radi ponavljanja naziva boja, pošto je gradivo tematski vezano uz boje obrađeno.

— Ponavljanje u usmenom obliku kombiniramo s uvježbavanjem nekog određenog vokabulara tematski vezanog uz stanovanje, odijevanje, prehranu

¹ D. Balić-Žunić, *Jedna natjecateljska igra u nastavi njemačkog jezika*, »Strani jezici«, 1—2, 1978.

D. Balić-Žunić, *Brojevi u igri*, »Strani jezici«, 2, 1980.

² Walter Apelt/Brigitte Krück, *Motivationsproblematik im Fremdsprachenunterricht — Kritische Bemerkungen zu »modernen« Motivationsinterpretationen*, Deutsch als Fremdsprache, 1/1980.

i sl., ili neke jezične zakonitosti (npr. akuzativa u njemačkom jeziku). Učenike prozivamo na ploču:

Zeichne — eine rote Bluse
— einen blauen Rock
— eine grüne Jacke

— Istu igru možemo provesti u pismenom, preciznije rečeno crtajućem obliku, za provjeru znanja. Pri tome možemo provjeravati poznavanje boja i određeni vokabular, ali prethodno moramo učenike upozoriti da na sat donesu drvene bojice ili flomastere.

2. Za sljedeću igru učenike podijelimo u grupe. Jedan od učenika drži snop bojica iz kojega ostali članovi grupe na njegovu naredbu uzimaju bojice. Učenik koji pogriješi ne smije uzeti bojicu. Pobjednik je onaj koji u zadanom vremenu sakupi najviše boja. Za korektno odvijanje igre nužan je diskretan nadzor nastavnika.

3. Za ilustraciju u ovoj igri se koristimo uspješnim likovnim radom učenika, isječkom iz časopisa, plakatom ili sl. Nastavnik od učenika zahtijeva da nabroji predmete u zadanoj boji (Was ist gelb?). Ovisno o stupnju učenja jezika, učenik koji odgovara može sam dalje postaviti pitanje, pa se igra nastavlja lančano.

Učenici mogu i u parovima ili grupama napraviti popis predmeta s ilustracije u zadanoj boji. Pri ovoj igri važan je izbor ilustracije koja treba da ima podjednaku zastupljenost boja koje se obrađuju. Kriterij za izbor ilustracije može biti i vokabular, tematski vezan uz gradivo koje obrađujemo, odnosno ponavljamo: Auf dem Bahnhof, Im Supermarkt.

4. Na osnovi neke ilustracije ili dijapozitiva postavljamo pitanja:

Ist das Meer rot?

— Nein, es ist blau.

Učenici odgovaraju pozitivno ili negativno. Ilustraciju biramo tematski pa tako ponavljamo određeni vokabular, a u odgovorima ličnu zamjenu.

Sličnu igru možemo provesti i bez ilustracije odabirući logične konstrukcije koje tematski ne moraju biti povezane:

Ist das Meer gelb?

Ist das Gras rot?

Pitanja mogu postavljati i učenici, ovisno o svojim sposobnostima.

5. Na grafofoliji činimo predložak sastavka zasićenog epitetima. Učenici mogu u usmenom ili pismenom obliku prerađivati sastavak supstituirajući što više pridjeva bojama. Igra se provodi grupno ili u parovima.

Druga mogućnost jest to da prezentiramo sastavak bez epiteta. Učenici ga proširuju dodajući isključivo boje. Pobjeđuje grupa s najviše logično upotrijebljenih boja.

6. Igra asocijacija za učenike koji raspolažu većim kvantom znanja. Nastavnik predlaže boju, a učenici nabrajaju pojmove: rot — Freude, Liebe itd. Može se provesti grupno u pismenom obliku.

7. Zadamo nekoliko konstrukcija:

eine rote Weste,
ein blaues Heft,
eine schwarze Katze,

kao tematski naslov za sastavak.

Učenici pojedinačno, u parovima ili u grupama pišu sastavak upotrebljavajući i modificirajući, po potrebi, zadanu konstrukciju, uvježbavajući pri tom upotrebu člana, odnosno deklinaciju s pridjevom. Pobjednik je onaj pojedinac, par ili grupa koji zadanu konstrukciju upotrijebe najviše puta, naravno, u pravilnom obliku, pri čemu je potrebna povratna informacija.

Da bi učenici lakše sastavili smisljeni tekst, možemo im ponuditi najprije neki primjer, a možemo varirati i glagolsko vrijeme, ovisno o jezičnim zakonitostima koje su učenici svladali.

8. Na grafofoliji napišemo sastavak namjerno izostavljajući boje koje su bitne za smisao teksta. Učenici se dogovaraju unutar grupa i predlažu rješenja.

Isto se može provesti pismeno u zadanom vremenu.

9. Za naprednije učenike možemo pripremiti reprodukciju neke prikladne slike (autora ekspresionističkog smjera, npr.). Najprije zajednički obradimo temu, proširujući vokabular ako je potrebno, zatim učenici individualno ili u grupama pismeno obrađuju sliku uvodeći u tekst što više prezentnih boja.

10. Na kraju, bojama možemo pristupiti sasvim konkretno — upotrebom. U zemljama njemačkog jezičnog područja upravo u posljednje vrijeme tzv. pučko slikarstvo — Bauernmalerei — doživljava svojevrsnu revitalizaciju. U mnogim sredinama njegovanje tog slikarstva postalo je moda i razbibriga poklonika različitih uzrasta i profesija, a uz malo vježbe daje vrlo dobre rezultate. Mogli bismo najprije obraditi temu, stavlajući akcent na karakteristične motive i boje, a zatim pružiti učenicima mogućnost da se sami, uz pomoć predložaka, okušaju u oslikavanju.

Na drugom satu možemo povesti razgovor o našem pučkom slikarstvu, najčešćim kombinacijama boja i sl. Tematski možemo nastaviti i razgovor o planiranju slobodnog vremena.

Navedeni primjeri igara sadrže latentno nekoliko različitih aspekata:

— igra kao dominantna (1, 2), pri čemu je usvajanje vokabulara boja donekle nuzaktivnost, a primarno je animiranje učenika, razvijanje motivacije

— igra kao modus za usvajanje kompliciranih jezičnih zakonitosti, deklinacije npr. (7)

— obogaćivanje edukativnog procesa humanijim, kulturološkim pristupom kroz uvođenje sadržaja koji svestrano obogaćuju ličnost (10).