

Stručni rad

IGROM DO IZVRSNOG ZNANJA ENGLESKOG JEZIKA

Jasmina Križaj Grušovnik

Učiteljica razredne nastave i stranog jezika u razrednoj nastavi

Osnovna škola Markovci

Sažetak

Znanje stranog jezika u današnje vrijeme ima sve veću vrijednost. Stoga je iznimno važno da djeca započnu s učenjem stranog jezika u što ranijoj dobi jer su tada mnogo otvorenija za prihvaćanje znanja i dokazano lakše i ranije pamte. Poznavanje stranog jezika zacijelo ima i pozitivan utjecaj na razvoj djece. Zato uvođenje stranog jezika podupiru brojna istraživanja iz različitih područja. Kao odgajatelji i učitelji imamo u tom pogledu bitnu ulogu, pa je vrlo važno da u školi potičemo sigurno i poticajno okruženje za učenje. Potrebno je njegovati pozitivan stav prema učenju stranog jezika, biti usmjeren na napredak i razvoj učenika, a poučavanje organizirati promišljeno, planirano i s odgovarajućim didaktičkim pristupima. Većini je učenika ovo prvi kontakt sa stranim jezikom i od ključne je važnosti da osjete različitost jezika. Upravo je ova osnova koju učenici stječu u prvim godinama učenja stranog jezika izvrstan i čvrst temelj za daljnje učenje stranog jezika.

Ključne riječi: igra, strani jezik, metode poučavanja, poticajno okruženje za učenje

1.Uvod

Tijekom prva tri razreda osnovne škole djeca se vrlo rado igraju. Zato na mojim satovima engleskog jezika učenici uče kroz igru. Željela bih predstaviti nekoliko zanimljivih i iznad svega poučnih igara kojima djecu poučavam stranom jeziku. Zadaća je učitelja kroz različite didaktičke pristupe i igre poticati učenje stranog jezika. I u vlastitom radu na satovima stranog jezika razmišljam o tome kako učenicima približiti strani jezik, kako unijeti raznolikost u nastavu i učiniti je zanimljivijom.

2.Sadržaj

Učenje u ranoj dobi djetetu je zabavno jer se odvija u obliku igre i kroz provođenje različitih aktivnosti. Kao i kod materinskog jezika, djeca pri učenju stranog jezika strane riječi najprije slušaju, zatim ih izgovaraju i tek nakon nekog vremena sami počnu tvoriti rečenice. Uključivanje igre u nastavu prijeko je potrebno, osobito pri poučavanju stranog jezika. Igra bi trebala biti osmišljena tako da djeci bude vrlo zabavna, dok učenik i dalje postiže jezične i sadržajne ciljeve.

Predstaviti ću nekoliko primjera igara kojima se i sama koristim u nastavi stranog jezika. Svaka od didaktičkih igara ima precizno određenu svrhu i cilj koji igranjem želimo postići.

Primjeri aktivnosti u nastavi engleskog jezika u prva tri razreda osnovne škole:

Obstacle Race

Pribor: stolice, stolovi, knjige, olovke, štoperica, ploča i kreda

Opis aktivnosti: u učionicu prethodno postavimo „prepreke“ (stolice, stolove, knjige i druge predmete). Cijeli put prođemo s učenicima, zaustavimo se na svakoj prepreci, a učitelj objasni kako savladati prepreku – na primjer, *hop around a chair, balance a book on your head and walk five meters, put the coloured pencils in a certain order, take off your shoes and socks and put them on again*. Učenici se postave u kolonu, svaki učenik prema uputama prolazi „poligon“, dok učitelj mjeri vrijeme i na kraju ga zapiše na ploču. Upute za prelaženje prepreka nekoliko puta glasno izgovara tako da ih učenici čuju, a nakon nekoliko ponavljanja upute mogu izgovarati i učenici koji su na redu.

Ciljevi su ove igre da učenici nauče/ponove/utvrde glagole za različite vrste kretanja (npr. *crawl, hop, run, walk, backwards, put, take off...*); neverbalno tijelom izvode naredbe, izvode različite prirodne oblike kretanja te poboljšavaju motoričke i funkcionalne sposobnosti (sklad pokreta, brzinu, gipkost i ravnotežu).

Face Dice

Pribor: kockica za igranje, list papira za svakog učenika, olovke, ploča

Opis aktivnosti: na ploču nacrtamo tablicu s objašnjenjem koji je dio lica povezan s kojim brojem (npr. 1-*nose*, 2-*mouth*, 3-*eyes*, 4-*ears*, 5-*tongue*, 6-*hair*). Učenici u krugu sjede na podu. Svako dijete dobiva list papira, a olovke se nalaze u sredini. Objasnimo da će učenici baciti kockicu i prema broju koji dobiju na svom listu nacrtati dijelove lica i imenovati ih te demonstriramo aktivnost. Upotrebljavamo funkcionalne izraze (*Who's next?*, *What number have you rolled?*, *It's ...'s turn. Let's play. What are you drawing?*). Ako učenik u sljedećem krugu dobije isti broj koji je već dobio, predaje kockicu dalje i ništa ne nacrtava. Pobjednik je učenik koji prvi završi sliku lica.

Ciljevi su ove igre da učenici ponove i utvrde zadani vokabular (brojevi, dijelovi lica, funkcionalni izrazi) te da slijede upute i samostalno nacrtaju lice.

Cat and Mouse

Pribor: plišani miš i mačka

Opis aktivnosti: učenici se postave u krug, drže se za ruke, jedan učenik je u središtu kruga (miš), a drugi izvan kruga (mačka). Učenici u krugu dozivaju mačku: „*Hello, dear cat, where are you?*” Dozivanje mogu osmisлити na različite načine (glasno, tiho, uplašeno, hrabro...). Mačka upita: „*Can I come in?*”. Učenici odgovore: „*One, two, three, the mouse is free!*” Kad učenici to izgovore, podižu ruke i načine „izlaz” za miša ili „ulaz” za mačku. Mačka pokuša uloviti miša, a igra se završava kad ga ulovi.

Cilj je ove igre da učenici utvrde zadane jezične strukture i jačaju vještine hvatanja, bježanja i izmicanja.

Target Ball

Pribor: meta, manja lopta

Opis aktivnosti: na ploču kredom nacrtamo veliku metu s npr. četiri kruga.

U središte:

1. pričvrstimo slike vokabulara koji želimo utvrditi
2. zapišemo brojeve kojima želimo utvrditi računske operacije
3. pričvrstimo zapisana pitanja na koja želimo da učenici odgovore.

Učenici se postave u kolonu. Prvi učenik baca loptu u metu i odgovara što je na slici ili odgovara na pitanje najbliže mjestu pogođenom loptom. Podiže loptu i dodaje je

sljedećem učeniku. Ako ne zna odgonetnuti što je na slici ili odgovoriti na pitanje, jednostavno dobiva dodatni zadatak. Kad zadatak izvrši, odlazi na kraj kolone.

Cilj je ove igre da učenici utvrde zadani vokabular, razvijaju vještine preciznog bacanja (*hand-eye coordination*) i treniraju ravnotežu bacanjem na jednoj nozi te drugim aktivnostima.

What do you like to eat, Fox?

Jedan je od učenika lisica i stoji ispred ostalih učenika. Ostali su učenici kokoši. Kad učenici upitaju lisicu što voli jesti, lisica im odgovara na stranom jeziku (npr. *ice cream, banana, cake...*) Kad lisica odgovori *Hens* (kokoši), učenici se razbježe, a lisica ih pokušava uloviti. Učenici (kokoši), kad ih lisica ulovi, pomažu uhvatiti ostale. Cilj je ove igre da učenici utvrde zadani vokabular uz istovremeno razgibavanje.

Skipping Rope

Pribor: vijača, listići sa zadacima

Učenike podijelimo u nekoliko skupina. Učenik izvlači zadatak koji izračunava napamet, zatim preskoči vijaču onoliko puta koliki je bio rezultat izračuna. Voditelj skupine provjerava rezultat na listu s rješenjima i broji skokove učenika.

Cilj je ove igre da učenici utvrde brojanje do 20 i jačaju sposobnost sunožnog preskakanja vijače.

3.Zaključak

U ovom sam članku željela predstaviti važnost igre u učenju stranog jezika. Kao odgajatelji i učitelji imamo u tom pogledu bitnu ulogu, zbog čega je vrlo važno da u školi potičemo sigurno i poticajno okruženje za učenje. Potrebno je poticati pozitivan stav prema učenju stranog jezika te biti usmjeren na napredak i razvoj učenika. Nastavu moramo organizirati promišljeno, planirano i s odgovarajućim didaktičkim pristupima. Uvijek me veseli kad vidim da su moji učenici nasmijani, dok istovremeno mnogo toga nauče.

4.Literatura:

- [1.] Lewis, Gordon. Bedson, Günther. 1999. *Games for children*. Oxford University Press.
- [2.] Marjanovič Umek, Ljubica; Zupančič, Maja. 2001. Teorije otroške igre. *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Ur. Marjanovič Umek Ljubica; Zupančič, Maja. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete. Ljubljana.
- [3.] Predmetna komisija. *Učni načrt. Program osnovna šola. Tuji jezik v prvem vzgojno-izobraževalnem obdobju osnovne šole*. 2012. Ministrstvo za šolstvo in šport – Zavod RS za šolstvo. Ljubljana.
- [4.] *Razvojna psihologija*. 2001. Ur. Marjanovič Umek, Ljubica; Zupančič, Maja. Oddelek za psihologijo Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani. Ljubljana.