

IVA STAMENKOVIĆ\*

## Jezične igre – poticaj i učenicima i učiteljima

### Tradicija održavanja *Jezične večeri* i njezina organizacija

U povodu Europskoga dana jezika (26. rujna) u Osnovnoj školi Sveta Nedelja redovito organiziramo *Jezičnu večer*. S planiranjem i organizacijom započinjemo s početkom nastavne godine te najprije utvrđujemo nadnevak održavanja i približan broj radionica prema kojemu procjenjujemo potreban broj učionica u kojemu će se radionice održavati. U sljedećim tjednima nabavljamo materijale, pripremamo radionice te prikupljamo suglasnosti roditelja učenika. Svrha je prikupljanja suglasnosti dvojaka: daje nam uvid u broj zainteresiranih učenika te tražimo privolu za fotografiranje i objavljivanje fotografija učenika. Uoči *Jezične večeri* na školskim se hodnicima izlažu plakati s jezičnim zanimljivostima, čestim jezičnim pogreškama, usporedbom riječi iz različitih jezika i slično.

Sama *Jezična večer* ima sljedeće korake:

1. zainteresirani učenici prijavljuju se za sudjelovanje na radionicama te dobivaju tablicu za skupljanje pečata; ujedno im se objašnjava u kojoj su učionici radionice iz kojega jezika te koji im je broj pečata potreban za dobivanje priznanja
2. učenici odlaze na radionice prema svojim interesima te slobodnim mjestima
3. za svaku uspješno odrađenu radionicu učenici dobivaju pečat
4. kad popune tablicu dovoljnim brojem pečata, odlaze po priznanje (1. slika) i simboličnu nagradu.



1. slika: Priznanje za uspješno sudjelovanje u *Jezičnoj večeri*

\* Iva Stamenković učiteljica je Hrvatskoga jezika u Osnovnoj školi Sveta Nedelja.

Ove godine *Jezična večer* održana je poslije duže pandemijske stanke, a bilo je jasno da je i učenicima i učiteljima nedostajala takva vrsta događanja. U organizaciji je sudjelovalo 18 učiteljica, a u radionicama hrvatskoga, ukrajinskoga, engleskoga, njemačkoga i francuskoga jezika okušalo se više od 300 učenika od 2. do 8. razreda.

## Metodički okvir jezičnih igara

Ciljevi su *Jezične večeri* među ostalim poticanje zanimanja za materinski jezik i učenje stranih jezika, izgradnja pozitivnoga odnosa prema služenju jezikom uz poštovanje pravopisne i gramatičke norme, širenje vokabulara te razvijanje osjećaja za timski rad.

Nije tajna da većina učenika teže usvaja jezične sadržaje od književnih ili su im barem jezični sadržaji manje zanimljivi. Što je učenik motiviraniji i aktivniji, učenje je uspješnije. Učenike je potrebno motivirati za učenje gramatike, te je stoga nastavu potrebno učiniti zanimljivom. Jedna je od mogućnosti postizanja zanimljivosti upravo organizacija jezičnih natjecanja i igara. Uz razvoj zanimanja za jezik igre također potiču razvoj strategija učenja. Pri rješavanju zadataka u aktivnostima do izražaja dolaze metakognitivne strategije poput planiranja i samoreguliranja, u prvome redu primjena odgovarajuće strategije s obzirom na zadatak, stvaranje povjerenja u vlastito mišljenje te kontrola neuspjeha (Češi, Marijana. *Strategije u učenju i poučavanju hrvatskoga kao inoga jezika*). Kontrola neuspjeha posebno je važna, a u neformalnome okružju *Jezične večeri* tijekom koje neuspjeh nema nikakve posljedice mnogo je lakše nositi se s njime. U nošenju s neuspjehom može pomoći i suradničko učenje. Ono se u aktivnostima *Jezične večeri* može uočiti u različitim oblicima. Pojedini zadatci mogu se rješavati u paru ili skupini, a većinu aktivnosti zapravo i vode učenici koje su učitelji odabrali kao pomagače. Od toga koristi imaju i učenici koji u radionicama sudjeluju i oni koji ih vode. Raznovrsnost zadataka i oblika rada jamči da će se svaki sudionik u nečemu moći pronaći. Stoga nije neobično da se u *Jezičnoj večeri* istaknu učenici čije je znanje i zalaganje inače slabije. Učenici nerijetko sudjeluju i u osmišljanju zadataka te izradi materijala, što pozitivno utječe na razvoj učiteljskih i učeničkih uloga te odmor od uobičajene školske hijerarhije.

## Primjeri igara i njihova uporaba u redovitoj nastavi

Premda *Jezična večer* obiluje raznovrsnim radionicama stranih jezika, s obzirom na područje zanimanja ovoga časopisa prikazat ću samo radionice povezane s hrvatskim jezikom kojima sam sama autorica.

### ***Pogodi frazem!***

U posljednje vrijeme učitelji uočavaju sve slabiji vokabular učenika, a to osobito dolazi do izražaja u uporabi frazema. Učenici sve rjeđe upotrebljavaju frazeme u svojem govoru i pisanome izražavanju te im je poznato značenje sve manjega broja frazema. Cilj je aktivnosti nazvane *Pogodi frazem!* razvijati zanimanje učenika za frazeme, približiti im značenje nekih frazema te poticati uporabu frazema. Prije početka aktivnosti učenicima se frazem definira i objašnjava s pomoću nekoliko prototipnih primjera. Zatim svaki



2. slika: Odabir zadatka bacanjem ljepljive loptice

sudionik ljepljivom lopticom pogađa jedan od obojenih krugova s bodovima na ploči (2. slika). Na primjer, ako pogodi plavi krug s brojem 200, dobiva zadatak koji nosi 200 bodova s plavoga papira. Svaki se zadatak sastoji od frazema kojemu sudionik treba objasniti značenje. Lakši/poznatiji frazem donosi manji broj bodova, a teži / manje poznati frazem donosi veći broj bodova. Ako se međusobno natječu dva ili više sudionika, u slučaju da onaj tko odgovara ne zna odgovor, drugi sudionik ima pravo odgovarati, ali osvaja samo polovinu bodova ako točno odgovori. Da bi sudionik dobio pečat za izvršeni zadatak, treba skupiti 1000 bodova.

U redovitoj nastavi opisana aktivnost može poslužiti za vježbanje frazema nakon obrađene istoimene nastavne jedinice u osmome razredu. Ovisno o broju učenika u razrednome odjelu učenici se mogu natjecati samostalno, u paru ili u skupini.

### ***Smisli sveslovku!***

Sveslovka (pangram) rečenica je koja sadržava sva slova abecede. Osnovnoškolci obično nisu upoznati s pojmom sveslovke, a riječ je o zanimljivoj mozgalici za koju (osim slova hrvatske abecede) nije potrebno nikakvo jezično predznanje te je stoga primjerena učenicima svih uzrasta. Prije početka aktivnosti sudionicima se objašnjava pojam sveslovke, navode vrste sveslovaka te primjeri. Zadatak je sudionika sastaviti sveslovku. Rečenica smije imati najviše 20 riječi, a slova se smiju ponavljati. Sudionik osvaja pečat ako je uistinu upotrijebio sva slova abecede.

U redovitoj nastavi ta se aktivnost može iskoristiti u različitim dijelovima sata (kao motivacija, lingvometodički predložak, predah tijekom dvosata) te uz različite jezične

sadržaje. I u literaturi možemo pronaći tezu da je učenike nedovoljno motivirati samo na početku sata (Češi, Marijana; Ivančić, Đurđica. *Izazovi i umijeća učenja i poučavanja*). Aktivnost se može iskoristiti kao pravopisna vježba, kao polazna vježba prije učenja ili uvježbavanja glasovnih promjena, za razvrstavanje vrsta riječi iz dobivene rečenice i slično. Treba li joj dodati natjecateljski karakter, to se može učiniti ograničavanjem vremena ili natjecanjem tko će smisliti sveslovku sa što manjim brojem riječi.

Moj bratić pije ljekoviti čaj dok jede večeru, a za desert jede fritule s grožđicama, džemom od višnje i mrvicama oraha.

Đurđica jede džem na kruhu i pije čaj od borovnice dok sjedi na ljubazki, a navečer će se šetati po gradu i jesti fritule s prijateljicom Željkom i njezinim kućnim ljubavcem reom.

Moja otorinolaringologinja zoe se liječena i ljudi je apsolutno obožavaju dok im čeka po zubicima u svojoj šupljini sa smeđim džemperom na sebi, ali je nije bilo jer je išla u Hrvatsku na farmu biciklom.

Anastasija vozi džip, a u džepu ima čekić, pored nje sjedi pas Đuro i žvače velike fluorescentno ljubičaste klačice na tregere.

3. slika: Sveslovka

### ***Sinonimni domino***

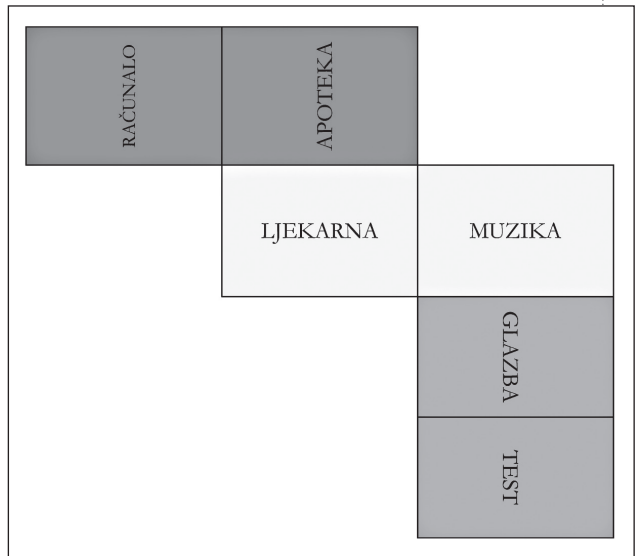
Uvijek je korisno raditi na bogaćenju učeničkoga vokabulara te poticati učenike na povezivanje značenja različitih riječi. S tim je ciljem osmišljen *Sinonimni domino*. Prije početka aktivnosti učenicima se objašnjava pojam sinonima i sinonimnoga para te daje primjer. Igra je zamišljena za dva do četiri igrača. Započinje tako da svaki igrač odabire šest kartica (protivnici ne smiju vidjeti kartice). U sredinu se stavlja jedna kartica kojom se zadaju dvije početne riječi. Igra se u smjeru kazaljke na satu, a prednost ima najmlađi igrač. Prvi igrač zadanoj riječi pridružuje njezin sinonimni par (kao u igri domina, 4. slika). Svaki sljedeći igrač čini isto. Ako igrač koji je na redu nema sinonimni par nijedne

riječi na stolu, vuče jednu od preostalih kartica. Ako više nema kartica, igrač koji nema sinonimni par nijedne riječi na stolu propušta krug. Pobjednik je igrač koji prvi potroši sve svoje kartice. Ako je to potrebno, učenike se također potiče na služenje kojim od rječnika sinonima. Nakon završetka igre svi sudionici dobivaju pečat.

U redovitoj nastavi opisana aktivnost može poslužiti za vježbu sinonima u osmome razredu. Za razredni odjel bilo bi potrebno pripremiti više setova kartica te učenike podijeliti u skupine.

## Zaključak

Događanja poput *Jezične večeri* učenicima pokazuju da učenje jezika ne mora biti dosadno i teško, poticajna su i za učitelje jer dobre ideje potiču još dobrih ideja. Također, s motiviranim učenicima učiteljima je lakše raditi, a uzročno-posljedično zadovoljni učitelji stvaraju zadovoljne učenike. Smišljanje jezične igre učiteljima može razbiti monotoniju rutine nastave. Organizacija događanja poput *Jezične večeri* može imati izvrstan utjecaj na cijelu školu, ali jezične igre mogu se organizirati i u redovitoj nastavi. Dakako, u svemu treba biti umjeren te nije cilj svaki nastavni sat pretvoriti u igru, nego jezičnim igrama povremeno začiniti redovitu nastavu.



4. slika: Pridruživanje sinonimnih parova kao u igri domina