

Stručni rad

Korištenje didaktičkih igara na satovima engleskog jezika u predmetnoj nastavi

Mag. Filip Gračnar

OŠ Ljudski vrt Ptuj

Sažetak

Iz iskustva mogu reći da učenici uvijek najviše nauče kada su lekcije zabavne. To se, između ostalog, može postići uvođenjem igara u nastavu. Igra u nastavi naziva se didaktička igra. Didaktičke igre prikladne su za sve vrste učenja i sve uzraste, a osobito su korisne u podučavanju stranog jezika. Takve igre zahtijevaju veću pažnju, koncentraciju, korištenje pamćenja i mentalni napor. Važno je da su prilagođene djetetovom znanju i dobi. Moraju sadržavati elemente raznolikosti i dinamičnosti, biti privlačne i motivirati učenike na rad. Igre omogućuju djeci učenje svim osjetilima, aktivirajući njihovih svjesnih i nesvjesnih potencijala. I sam koristim širok raspon didaktičkih igara u nastavi. Pokazalo se da je to najbolji način za učvršćivanje određenog gradiva na zabavan, prijateljski i poučan način [1] [3] [4].

Ključne riječi: strani jezik, didaktičke igre, kreativnost, motivacija, konsolidacija znanja

1. Uvod

Djeca su kreativna bića. Vrlo su znatiželjna, željna novih znanja i sklona otkrivanju i istraživanju. Spontano isprobavaju različite strategije učenja. Učitelju koji želi iskoristiti ovakav potencijal svojih učenika ima na raspolaganju mnoge didaktičke igre koje može koristiti u nastavi. Igre su zanimljive, motiviraju učenike i vode ih prema novim otkrićima.

U području poučavanja stranih jezika, uključivanje igre u nastavu iznimno je važno jer doprinosi sadržajno orijentiranoj nastavi. Igre također pomažu učitelju da stvori kontekste u kojima je jezik koristan i smislen. Pri odabiru didaktičke nije preporučljivo uvijek birati isti obrazac, već odabirati različite igre prema ciljevima koje želimo postići na satu. Treba razlikovati učenje novoga ili vježbanje već poznatog. Igru treba osmisлити tako da uzima u obzir želje i ciljeve učenika, koji se mogu razlikovati od učiteljevih. Za učenike je prvenstveno riječ o zabavi ili pobjedi, dok je učitelju u interesu učvršćivanje znanja, jačanje sposobnosti čitanja, pisanja, govora i slušanja, kao i fokus na jezik ili sposobnost komunikacije na stranom jeziku, u ovom slučaju engleskom. Važno je razumjeti da je igra, osobito u učenju stranog jezika, također učenje [1] [3] [4] [5] [6].

2. Definicija pojma – didaktičke igre

2.1. Što je igra?

Za početak, pogledajmo što je zapravo igra. Pižorn sažima različite autore i tvrdi da je igra beskrajna i raznolika aktivnost kroz koju je vidljiv djetetov emocionalni, motorički, socijalni i kognitivni razvoj. Igra nam daje uvid u djetetovu razliku između znanja i neznanja, te vjerojatnog i nevjerojatnog. Dijete osjeća potrebu za igrom jer mu ona omogućuje kretanje između mašte i stvarnosti, između prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, između sigurnosti i rizika. Osim toga, kroz igru dijete uči o sebi, odnosima u društvu, razvija vještine povezivanja i zaključivanja. Prije svega, to je aktivnost koja djetetu omogućuje razvoj osobnosti i kreativnog odnosa prema životu i okolini. Tijekom igre dijete uči o sebi i potvrđuje se. Igra mu pomaže da iskusi samostalnost i istovremeno se integrira u svijet odraslih. U igri djeca vide stvari onako kako ih doživljavaju, pa možemo saznati što dijete misli o određenoj stvari i kakav stav ima prema njoj [4].

2.2. Igra u nastavi

Dobro je osvijestiti važnost igre u nastavi. S jedne strane, igra predstavlja temelj uspješnog obrazovanja, jer omogućuje produbljivanje socijalnih kontakata i stjecanje životnih iskustava, što utječe na razvoj djetetove osobnosti. S druge strane, to je izvrstan način učenja i učvršćivanja znanja jer korištenje didaktičkih igara pozitivno utječe na rad ljudskog mozga, a time i na kognitivni razvoj učenika. Bognar naglašava da igra može biti učinkovita samo u nastavi pod vodstvom dobrog i stručnog učitelja, čija se uloga igrom ne smanjuje, već povećava i postaje sve složenija. Na kraju, iako manje važno, igra omogućuje i bolje odnose između učenika i profesora, kojeg učenici više ne doživljavaju kao nadređenu osobu koja samo naređuje i brine o održavanju discipline, već kao nekoga tko vodi računa o učenicima i uči s njima kroz igru. [1] [4].

Prema Pižorn, prednosti korištenja didaktičkih igara u nastavi stranog jezika mogu se sažeti na sljedeće točke:

- igra predstavlja poveznicu između škole i doma, jer se igre koje djeca već poznaju na materinskom jeziku mogu koristiti i pri učenju stranog jezika,
- igre su živahne i zabavne, čineći nastavu ugodnijom,
- nude razne situacije učenja, razbijajući monotoniju lekcija,
- stopa učenja se mijenja, obično raste,
- motivacija se održava ili povećava kroz igru,
- djeca su aktivna jer nema igre bez aktivnog sudjelovanja učenika,
- nastava se odvija na djetetu pristupačniji način,
- vježbanje vokabulara, izgovora i drugih jezičnih pravila postaje zabavno,
- pospješuje slušanje, koncentraciju i podiže razinu pažnje,
- igre podižu razinu samopouzdanja kod sramežljive djece,
- potiču suradnju između djece i učitelja te među učenicima,
- zbližavaju učitelja i djecu,
- neizravno, učenici mogu otkriti rupe u znanju,
- igre su zabavne i predstavljaju odličan uvod u nastavu – motivaciju,
- kroz igru možemo postići autentičnost situacija,
- uz igru možemo vježbati pisanje, čitanje, slušanje i govor,
- u jednom satu možemo koristiti nekoliko različitih igara za različite stilove učenja,
- mogu se koristiti u bilo kojem dijelu sata [4].

3. Primjeri didaktičnih igara koje koristim u nastavi

1. Board race (Utrka do ploče)

Board Race je zabavna igra koja se koristi za obnavljanje vokabulara, bilo da se radi o riječima iz lekcije koju ste upravo podučavali ili o riječima iz lekcija iz prošlosti. Ova igra je prikladna za sve razine i uzraste.

Kako igrati:

- Podijelite razred u dva tima i svakom timu dajte kredu.
- Ako imate jako velik razred, možda bi bilo bolje podijeliti učenike u timove s manjim brojem učenika.
- Povucite crtu po sredini ploče.
- Napišite 20 riječi na komad papira i stavite ga na stolicu što dalje od ploče.
- Učenici zatim zapisuju riječi s lista papira na ploču u obliku štafete. Svaki učenik napiše onoliko riječi koliko se može sjetiti. Riječi moraju biti u pravom redoslijedu.
- Svaki tim osvaja jedan bod za svaku točnu riječ. Sve riječi koje su nečitljive ili pogrešno napisane ne računaju se.

2. Two truths and a lie (Dvije istine i laž)

Two truths and a lie je zabavna igra koja je savršena na početku školske godine kao igra upoznavanja. Također je sjajan način probijanja leda između učenika, osobito u razredima koji se međusobno ne poznaju dobro. Ova se igra može koristiti na gotovo svim razinama, ovisno o tome koliko su sposobni vaši učenici.

Kako igrati:

- Napišite 3 izjave o sebi na ploču, dvije koje su istinite i jednu koja je laž. Učenici tada moraju pogoditi koja od njih nije točna.
- Ako ispravno pogode, pobijedili su.
- Ako ne, otkrijte im koja je lažna tvrdnja.
- Zatim podijelite učenike u male grupe i natjerajte ih da učine isto, dajući im vremensko ograničenje od 10 minuta. Na kraju igre učenici otkrivaju tri tvrdnje ostalim grupama.

3. Hangman (Vješala)

Ovu igru najbolje je koristiti na početku sata da zagrijete razred ili na kraju, ako vam je ostalo malo vremena. Funkcionira bez obzira na broj učenika u razredu. Igra je prikladna za sve dobne skupine, ali je posebno omiljena među mlađim učenicima.

Kako igrati:

- Smislite riječ i na ploču napišite broj slova koristeći crtice kako biste pokazali koliko slova riječ sadrži.

- Zamolite učenike da predlože slovo. Ako se slovo pojavljuje u riječi, napišite je na sva ispravna mjesta. Ako se slovo ne pojavi u riječi, zabilježite ga sa strane i počnite crtati sliku čovjeka koji visi.
- Nastavite dok učenici točno ne pogode riječ (oni pobjeđuju) ili dok ne dovršite dijagram (vi pobjeđujete).

4. Simon Says (Simon kaže)

Igra je pogodna za sve dobne skupine, ali preferiraju je mlađi učenici. Učenici su uvijek spremni za tu igru. **Simon Says** zapravo djeluje tako da probudi vezu između mozga i tijela, a rezultat može biti usredotočeniji, pažljiviji pojedinac. Pokazalo se da korištenje ruku i nogu u koordinaciji s očima ima dubok učinak na senzornu obradu, pažnju i ukupnu sposobnost fokusiranja [7].

Kako igrati:

- Stanite ispred razreda (vi ste Simon tijekom trajanja ove igre).
- Napravite akciju i recite Simon Says. Učenici moraju kopirati ono što radite.
- Ponovite ovaj postupak birajući različite radnje – možete biti inovativni koliko želite, a što ste blesaviji, to će vas djeca više voljeti.
- Zatim napravite radnju, ali ovaj put recite samo radnju i izostavite Simon Says. Tko god izvrši akciju ovaj put je vani i mora sjesti.
- Pobjednik je zadnji učenik koji ostane.
- Da biste otežali, ubrzajte radnje. Nagradite djecu za dobro ponašanje dopuštajući im da igraju ulogu Simona.

5. Explain / draw / mime (Objasnite / nacrtajte / gestikulirajte)

Ovo je još jedna igra koja dobro funkcionira s bilo kojom dobnom skupinom. Djeca je vole jer mogu biti kreativna u učionici i nemaju osjećaj da uče. Ova igra može pomoći učenicima da vježbaju svoj vokabular i testiraju sjećaju li se riječi koje podučavate. Ova igra je prikladna je za sve razine i uzraste

Kako igrati:

- Prije početka sata pripremite hrpu riječi i stavite ih u vrećicu.
- Podijelite razred u dva tima.
- Predstavnici timova dolaze naizmjenično.
- U prvom krugu učenici objašnjavaju iznuđenu riječ, crtaju je na ploči u drugom, a gestikuliraju je u trećem. Na raspolaganju imaju 60 sekundi.
- Za svaku nagađanu riječ dobiva tim učenika, koji objašnjava, crta ili gestikulira, jedan bod.

6. Who am I? (Tko sam ja?)

Ova igra se koristi za obnavljanje vokabulara i sadašnjeg vremena Present simple tense na zabavan način. Učenici nisu ni svjesni da uče kako stvarati Yes /no pitanja u Prostim sadašnjem vremenu. Igra je pogodna za sve dobne skupine.

Kako igrati:

- Jedan učenik napušta učionicu.
- Preostali Učenici tom učeniku koji je napustio učionicu dodjeljuju novi identitet, po mogućnosti poznatu osobu.
- Učenik se vraća u učionicu i mora pogoditi tko je. Pritom koristi pitanja koje počinju s **Do I...?** ili **Am I...?** .
 - Na svako pitanje studenti grupno odgovaraju s **Yes** ili **No**.
- Najbolje je što učitelj prvi napušta učionicu kako bi im pokazao kako se stvar odvija [8].

7. Memory games (Igre pamćenja)

Igre pamćenja osmišljene su kako bi pomogle učenicima da poboljšaju svoje vještine pamćenja, fokusiranja i koncentracije. Također so usmjerene na ponavljanje i konsolidaciju vokabulara. Igrati se mogu pojedinačno ili u grupama. Pogodne su za sve dobne skupine ili razine sposobnosti.

Jedan primjer takve igre je **Memory Train**. Igra počinje tako što igrač izgovori neku izjavu. Sljedeća osoba ponavlja frazu i dodaje dodatnu stavku. Igra se nastavlja, svaki igrač izgovara frazu, sve prethodno navedene stavke i dodaje novu. Igrači se eliminiraju ako pogriješe. Pobjeđuje osoba koja može najdulje ponavljati frazu. Za početak igre možete upotrijebiti bilo koju frazu koju želite. Postoji nekoliko varijacija ove igre koja je pogodna za sve uzraste djece.

8. Board Games (Društvene igre)

Društvene igre nisu samo za zabavu, one su fantastičan alat za podučavanje koji djeci pomaže razviti važne životne vještine. Društvene igre posebna su vrsta stolnih igara koje često uključuju figure ili brojače koji se pomiču po ploči u skladu s određenim skupom pravila. Društvene igre značajno se razlikuju po složenosti, a većina njih uključuje element slučajnosti, dok se neke temelje isključivo na slučaju. Na primjer, mnoge društvene igre zahtijevaju od igrača bacanje kocke, što uvelike ovisi o slučaju, dok se druge više temelje na vještinama ili su usmjerene na strategiju. Postoje mnoge vrste i žanrovi društvenih igara za djecu. Neki nemaju

nikakvu temu i više se oslanjaju na samu igru, a drugi prihvaćaju određenu temu i narativ. [10]

9. Kahoot!

Kahoot! je platforma za učenje temeljena na igrama koja olakšava stvaranje, dijeljenje i igranje igrica za učenje ili kvizova s trivijalnostima u nekoliko minuta. Kahoot! je aplikacija koja postavlja pitanja učenicima. Zamišljena je kao igra koju učenici mogu igrati pojedinačno ili u grupama. Učitelji učenicima daju pitanja s višestrukim izborom koja se projiciraju na zaslone u učionici. Kahoot! nudi više od 40 milijuna već stvorenih igara kojima svatko može pristupiti, što olakšava početak. Idealno za hibridno učenje ili učenje na daljinu, kada su vrijeme i resursi na prvom mjestu. Kahoot! je besplatan; sve što traži je stvaranje računa da biste započeli. Učenici mogu koristiti Kahoot! na većini uređaja s bilo koje lokacije s internetskom vezom. [9]

4. Zaključak

Općenito govoreći, svaka igra ima određenu obrazovnu zadaću, no ona je uglavnom slučajna i nehodična. Nastava, kao planirana i osmišljena odgojno-obrazovna aktivnost, zahtijeva od nas pridržavanje odgojno-obrazovnih zadataka, zbog čega se u nastavi koriste tzv. didaktičke igre koje imaju jasno definirane ciljeve i zadatke, u kojima pravila i sadržaj odabiru se, organiziraju i usmjeravaju kako bi potaknuli određene aktivnosti kod djece koje pomažu razvoju vještina i učenju. To je učinkovita metoda obrazovanja koja pobuđuje učenikovu pozornost, motivira ga za rad i ima visok odgojni učinak [3].

Na temelju dugogodišnjeg iskustva s korištenjem didaktičkih igara u nastavi engleskog jezika u različitim dobnim skupinama, mogu potvrditi da ova vrsta aktivnosti povoljno utječe na razinu znanja engleskog jezika učenika i povećanje njihove motivacije za rad. Nastava postaje raznovrsnija, zabavnija, a učenici su društveniji i opušteniji, što također utječe na dobre međusobne odnose između svih sudionika nastave.

5. Popis literature

- [1] Bognar, L. (1987). *Igra pri pouku na začetku šolanja*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- [2] Dobrila, V, Gorjup, P., Potočnik, B. (2009). *80 iger za učenje tujih jezikov*. Ljubljana: Didakta.
- [3] Pečjak, S. (2009). *Z igro razvijamo komunikacijske sposobnosti učencev*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- [4] Pižorn, K. *Igra pri pouku tujih jezikov na zgodnji stopnji*. Dostupno na: https://www.zrssi.si/projektiess/skladisce/sporazumevanje_v_tujih_jezikih/Tuj-jezik-v-prvem-triletju/Strokovni%C4%8Dlanki%20in%20prevodi/igra_pri_pouku%20tujega%20jezika-pizorn.pdf [Pristupljeno 18.12.2023.].
- [5] Porenta, A. (1996). *Ustvarjajmo, raziskujmo, igraymo se pri pouku: Ideje za učitelje*. Novo mesto: Pedagoška obzorja.
- [6] Wright, A, Betteridge, D., Buckby, M. (1995) *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [7] <https://funandfunction.com/blog/simon-says-use-coordination-to-focus-attend> (Simon says) [Pristupljeno 15.12.2023.].
- [8] <https://www.gooverseas.com/blog/10-best-games-esl-teachers>) [Pristupljeno 15.12.2023.].
- [9] <https://kahoot.com/what-is-kahoot/> (Kahoot) [Pristupljeno 15.12.2023.].
- [10] <https://www.twinkl.si/teaching-wiki/board-games> (Board games) [Pristupljeno 15.12.2023.].