

IGRA PRI POUKU TUJIH JEZIKOV NA ZGODNJI STOPNJI

KAKO ORGANIZIRATI DOBER POUK?

Na področju poučevanja tujih jezikov na zgodnji stopnji, je vključevanje igre v pouk izrednega pomena, saj vodi k vsebinsko naravnemu pouku in ne izpostavlja jezika, torej oblike/forme pred vsebino. Pri vključevanju igre, pa je še posebej pomembna organizacija tako snovi kot tudi razreda kot celote.

Da bi pouk tujega jezika, še posebej v prvem triletju potekal otrokom v zadovoljstvo, je vključevanje igre v pouk ne samo zaželeno, ampak nujno potrebno. Igra mora biti dedaktizirana in zastavljena tako, da je otrokom v veliko zabavo, medtem ko učitelji skozi njo uresničujejo določene cilje, tako jezikovne kot vsebinske. O pomenu igre je potrebno poučiti tudi starše, da razumejo njen pomen in da se zavedajo, da je uresničevanje tujejezikovnih ciljev skozi igro včasih edina možna pot. Predvsem morajo starši dojeti, da je igranje, predvsem ko gre za učenje tujega jezika, tudi oziroma predvsem učenje.

Uvajanje tujega jezika v prvo obdobje devetletne osnovne šole, mora zato v izobraževanje učiteljev (tako na prvi kot tudi na drugi stopnji) uvesti tudi vidik igre, tako s teoretičnimi podlagami kot tudi s čim večjim naborom didaktičnih gradiv, od opisov iger, učnih pripomočkov za izvedbo, video posnetke, kako igro pravilno/pomanjkljivo izvajamo, igre za jezikovno in medkulturno uzaveščanje itn.

NA KAJ PAZIMO PRI ORGANIZIRANJU IN PODAJANJU UČNE SNOVI?

Učna snov mora biti podana na zanimiv, konkreten in učencem čim bolj nazoren način. To pa dosežemo tako, da smo pozorni na:

- usklajenost in integriranost učne snovi z okoljem in v okolje;
- načine in tehnike sproščanja, ki jih uporabimo pred, med ali po pouku, preverjanju/ocenjevanju znanja itd.
- metaforično pripovedovanje, ki v učencih vzbudi zanimanje za predstavljeno učno snov;
- glasbo in vizualizacijo, ki ju vključujemo na primernih mestih za popestritev in podkrepitev pridobljene snovi;
- igre in dramatizacije vlog, ki učence dodatno motivirajo;
- skrben izbor besedila in ostalega učnega gradiva, ki je učencem zanimivo in v njih vzbuja še dodatno željo po znanju;
- dobre razmere za učenje, ki se nanašajo na temperaturo (od 20 - 21 stopinj, 18 stopinj idealna temperatura za možgane), primerno svetlobo in pravilno držo, saj le ravna hrbtenica omogoča dostop zadostne količine kisika v možgane (povzeto in prirejeno po Buzzan, 2004).

Če se odločimo za vključevanje igre v pouk, moramo vedeti, da je le-ta lahko učinkovita le pod vodstvom dobrega in strokovno podkovanega učitelja, čigar vloga se z igro ne zmanjšuje pač pa povečuje in postaja vedno bolj zapletena (Bognar, 1987). Igra poleg vsega, omogoča tudi bolj kakovostno razmerje med učiteljem in učenci, saj učitelj postane prijatelj, sodelavec otrok, ki se skupaj z njimi uči, zabava in osebnostno raste, ter ne več oseba, ki ohranja disciplino in misli, da ve vse. (Bognar, 1987).

KAJ JE IGRA?

Navajam nekaj povzetkov različnih avtorjev.

»Igra je svobodna in neodtujena dejavnost, ki povzroča veselje in občutek zadovoljstva. Za otroke to ni zabava in razvedrilo v našem pomenu besede, temveč resna zadeva« (Bognar, 1987).

»Do vstopa v šolo je igra glavna vsebina otrokovega življenja ali bi vsaj morala biti. Zdrav in duševno dobro razvit otrok bi se igral brez odmora kar naprej ves dan, igra mu je kakor ribi voda.« (Kuret, 1959).

»Igra nastaja kot notranja otrokova potreba po gibanju, dejavnosti in delovanju. Otroka ni potrebno ne učiti ne spodbujati k igri.« (Bognar, 1987)

»Igra je delovanje, ki poteka iz notranje potrebe in jo spremlja svojevrstno ugodje, nima zavestnega zunanjega namena, temveč ima svoj namen sama po sebi, je delovanje, ki ga določata potreba po dinamičnem oblikovanju in potreba po statični predanosti« (Kuret, 1958).

»Igra je učinkovit način za izobraževanje, ker zbuja pozornost učencev in jih motivira k dejavnosti, kar prinaša zanimiv, razgiban pouk in trajnejše znanje« (Bognar, 1987).

»Igra je dejavnost, ki jo posameznik izvaja, zaradi lastnega zadovoljstva ne glede na končni izid in ni vezana na neposredno zadovoljevanje njegovih potreb ali na zahteve, ki jih predenj postavlja okolje« (Umek, Zupančič, 2001).

V ugodnih družbenih okoliščinah se igra postopno spreminja v različne dejavnosti odraslih, v delo, znanost, umetnost, šport in podobno, ker odrasli prav tako čutijo ustvarjalno navdušenje, kakor ga čuti otrok pri igri. Potrjujejo se kot otroci pri igri, le na višji ravni. Ljudje, ki imajo srečo, da delajo kar imajo radi, se lotevajo dela ustvarjalno. Delo jim ni vsiljeno in ni zunanja prisila. Taki lahko potrdijo, da ne čutijo bistvene razlike med sedanjim delom in igro, v kateri so kot otroci, gradili gradove v pesku ali šivali oblekice za punčke. V slabih družbenih razmerah, v okoliščinah izkoriščevalske razredne, birokratske vladavine nad ljudmi pa človek opravlja delo, ki ga ne mara, ki ni v skladu z njegovimi interesi in sposobnostmi. Takšno delo otroka postopno uvaja v svet odtujenega dela, ki ga bo moral opravljati, da bo dobil sredstva za življenje (Bognar, 1987).

Iz vseh navedenih definicij igre lahko zaključimo, da je igra neskončna in raznolika dejavnost, skozi katero je viden otrokov čustveni, gibalni, socialni in kognitivni razvoj. Preko igre ugotavljamo otrokovo razlikovanje med vedeti in ne vedeti, med aktualnim in možnim, med verjetnim in neverjetnim. Otrok jo izvaja zaradi lastne želje in potrebe, saj mu igra predstavlja dialog med domišljijo in realnostjo, med preteklostjo, sedanjostjo in prihodnostjo, med logiko in absurdnostjo, med varnostjo in tveganjem (Umek, Zupančič, 2001). Poleg vsega naštetega pa otrok preko igre spoznava sebe, odnose v okolju, razvija spretnosti povezovanja in sklepanja. Predvsem pa je to dejavnost, ki otroku daje možnost za normalni razvoj.

Ko pa govorimo o didaktičnih igrah, se moramo, poleg vsega naštetega, zavedati tudi, da je potrebno razlikovati, ali se učimo nekaj novega ali vadimo že nekaj znanega. Poleg vsega pa se moramo pri didaktičnih igrah zavedati še cilja otrok, ki se razlikuje od cilja profesorja, in sicer je za prvo skupino cilj enak kot pri katerikoli drugi igri, to je zabava, zmaga, priti na cilj, medtem ko ima učitelj poleg že omenjenih ciljev še dodatne cilje, kot so utrjevanje, krepitev sposobnosti na določenem področju (branje, pisanje, govor, poslušanje) in osredotočenost na jezik oziroma sporazumevanje (Brewster, Ellis, Girard 1992: 180).

TEORIJE O IGRI

O igri obstajajo različne teorije. Bognar (1987) jih na primer deli na:

- sociološke,
- psihološke,
- pedagoške.

SOCIOLOŠKE TEORIJE

Sociološke teorije pravijo, da je igra družben pojav. Že Aristotel je pisal o igrah, ko se je ukvarjal z vzgojo mladine v knjigi *Politika*. Povezoval je igro in delo ter trdil, da igra ni delo, pač pa je le njegova prekinitve, torej je igra delu nasprotna. Trdil je tudi, da cilj dela predstavlja prosti čas. O igri govori kot o užitku, sprostitvi in počitku (Umek, Zupančič, 2001). Nizozemec Johan Huizinga (1970) v svoji knjigi *Homo ludens* pojmuje človeka kot bitje, ki dela in misli, hkrati pa se tudi igra. Huizinga pojmuje igro kot družbeni pojav, prostovoljno dejanje, ki vsebuje ritem, harmonijo, negotovost, napetost in predpise. Med igro odraslega in otroka ne dela razlik. Na stališčih Huizinga je gradil tudi Roger Caillois (1979), ki trdi, da je igra neproduktivna in jo s tem postavlja nasproti delu. Pojmuje jo kot beg iz vsakdanjega življenja, beg pred skrbmi in težavami (Bognar, 1987). Sociolog Ratko Božović (v Bognar, 1987) igro odraslih opisuje kot odtujenost dela, trdi, da človek zadoščenje, katerega ne najde v delu, poišče v igri. Tudi Marx (1967) se je ukvarjal z igro in delom, ter ju natančno ločil, čeprav se je zavzemal za to, da bi delo postalo privlačno. Enakega mnenja je bil tudi F. M. Ch. Fourier (1952). Oba sta trdila, da tako pri igri kot delu obstajajo določena pravila, ki jih mora človek upoštevati (Bognar, 1987).

PSIHOLOŠKE TEORIJE

Psihološke teorije so teorije s katerimi se ukvarja otroška psihologija. Ena prvih resnejših teorij je teorija o presežku energije Angleža H. Spencerja (1951). Le-ta trdi, da se delo in igra razlikujeta, zato ker je delo dejavnost za zadovoljevanje življenjsko važnih potreb, igra pa je popolnoma svobodna, podobna je umetnosti. Dunajski psihiater S. Freud je opazil, da otrok v igri podoživlja neprijetne dogodke in jih skuša z igro premagati. Najpomembnejši na področju otroške psihologije pa je Piaget, ki je preučeval razumski in govorni razvoj otroka ter tesno povezanost intelektualnega razvoja z igro. Piaget trdi, da si otrok v igri resničnost prilagodi po zakonih svojega mišljenja. Trdi tudi, da na začetku otrok svet doživlja enotno, ga kasneje razdeli na svet igre in svet stvarnosti, na koncu pa ta dva sveta ponovno združi, vendar tokrat s potisnjenimi željami (Bognar, 1987).

PEDAGOŠKE TEORIJE

Pedagoške teorije so tiste s katerimi se ukvarjajo pedagogi med katere sodi tudi J. A. Komensky (1980), ki poudarja pomen igre za predšolsko vzgojo in se zavzema za privlačno šolo, igro pojmuje kot zabavo in se zavzema za njen vnos v šolo. Enakega mnenja je tudi Locke (1967). Med pedagoške teorije sodijo tudi reformski pedagogi. Delo Montessorijeve (1980) je bilo ocenjeno kot preveč usmerjeno k razvoju intelektualnih sposobnosti in preganjanju igre iz otrokovega življenja. Igra pri njej zavestno dobi funkcijo uresničevanja vzgojno-izobraževalnih nalog. Zanimivo je, da je Anglež A. S. Neill (1980) nasprotoval uvajanju igre v učenje, ker je menil, da igra in učenje nista ista stvar. Makarenko pravi, da je igra metoda dela (Bognar, 1987).

ODRASLI IN OTROŠKA IGRA

Pretirano poseganje odraslih v igro ni upravičeno, vpliva na otrokovo spontanost, ustvarjalnost in izvirnost, še več, prepogoste kritike otrokovega vedenja preprečujejo vnašanje resničnih doživljanj in čustev, saj se le-ta potlačijo. To se kaže v obliki nesmiselne igre kot je npr. rezanje žog (Bognar, 1987). Odrasli naj v igro otroka vključujejo le, če je to nujno potrebno, oziroma, če nas za to otrok prosi. »Otroke raje opazujemo, saj prek igre odkrivamo posamezne osebne lastnosti, presojamo stopnjo razvitosti otrok, način učenja, vedenja, znanje, odnose do ljudi, mnenje o sebi, dominantnost, impulzivnost, telesne spretnosti, koordinacijo gibov, odločnost, pogum ...« (Cencič, 1986, str. 106). Ali kot pravi L.K. Franck: »Razumeti jezik igre pomeni razumeti misli in srce otroka.« (več avtorjev, Igra in igrače, 1981, str. 75)

Hkrati pa je razmerje odraslega do otroške igre bistveno, saj odrasli otroku pomaga, tako da poskrbi za čas, primeren prostor in pripomočke, hkrati pa lahko na otroka s svojim mnenjem o igri tudi vpliva. Pripomočki otrokovo igro podpirajo, včasih pa jo celo omogočajo. Otroku se lahko igra z vsakim predmetom, zato moramo pojem igrača razširiti na vse predmete, ki lahko otroku kakorkoli služijo pri igri. Otroku moramo omogočiti prosto pot pri izbiri igrač in ga pri tem ne omejevati. Čas ima pri igri pomembno vlogo, saj otroška igra zahteva nemoten potek. To moramo upoštevati tudi, ko otroke pri igri prekinjamo. Priporočljivo jih je nekoliko prej opozoriti, da imajo igro čas zaključiti, nikakor pa jim igre kar naenkrat ne smemo prekiniti.

Predpogoj za igro je tudi ustrezen prostor, kjer lahko igra nemoteno poteka, hkrati pa otroku nudi občutek varnosti, topline in domačnosti. Na to se morajo odrasli ozirati tako doma kot tudi v šoli. Vse te pogoje moramo odrasli zagotoviti in dosledno upoštevati, če želimo, da se bodo otroci resnično igrali in v igri uživali,

Na kvaliteto otrokove igre vplivajo poleg časa, prostora in materiala, tudi otrokove predhodne izkušnje, ki so predvsem pomembne pri igrah vlog, saj mu ravno te dajejo snov in idejo za igro, mu omogočajo, da stvarnost podoživi preko igre, na svoj otroški način.

Glede na vpletenost odraslih v otroško igro ločimo:

- posredni vpliv, ko odrasli otroku zagotovi vse potrebno za igro (čas, prostor in pripomočke).
- neposredni vpliv je igra odraslega z otrokom in se mora zato uveljavljati z vso previdnostjo, da otroku ne krši potrebne svobode v igri ali podpira njegove nedelavnosti ali ne vključenosti.

Otroci dobijo optimalno spodbudo za svoj razvoj v igralni interakciji z mentalno razvitejšim partnerjem, kar v sodobnih tehnološko razvitih družbah pomeni njegove starše. Ti mu prevajajo dogajanje sveta in mu služijo kot model za posnemanje različnih dejavnosti. Vse to otroku pomaga ustvariti okvir, znotraj katerega organizira svoje zaznavanje in razumevanje sveta (Lock, Service, Brito in Chandler v Umek, Zupančič, 2001), hkrati pa mu povečuje verjetnost uspeha pri izvajanju dejavnosti z uporabo že razvitih spretnosti (Rogoff v Umek, Zupančič, 2001).

POMEN IGRE ZA OTROKOV RAZVOJ

Igra je pomembna za razvoj otrokove osebnosti in njegovega ustvarjalnega odnosa do življenja in okolja. Zagotavlja enotnost med fizičnim, čustvenim, intelektualnim in socialnim razvojem otroka. Med igro otrok sebe spoznava in se potrjuje. Otrokova domišljija se v igri sprosti, zato je otrok tisti, ki narekuje dogajanje v njej, posledično to pomeni, da v igri uživa in se vanjo vrača. Igra mu pomaga doživeti samostojnost in se hkrati udeleževati sveta odraslih. Skozi igro otrok izživi svoje napetosti in se pomiri. Igra je za otroka pomembna tudi zato, ker se od ostalih dejavnosti razlikuje predvsem po tem, da je svobodna in spontana, brez zunanje nujnosti, sledi le notranji potrebi. Otroci v igri vidijo stvari take, kot jih doživljajo, zato lahko tudi preko igre izvemo kaj si

otrok o določeni stvari misli, kako jo razume, kakšen je njegov odnos do nje oz. z drugimi besedami; preko igre se nazorno kaže otroška logika. Otrok je v igri čustveno udeležen in zato pogosto v njej ostaja tudi, če je utrujen.

Res je, da se otrokove sposobnosti in osebne lastnosti razvijajo tudi zunaj igre, vendar kljub temu otrok zaradi skromnih telesnih moči in zmožnosti, največ časa prebije v igri. Igra mu daje možnost razumevanja sestavljenih situacij, možnost da se znajde v različnih okoliščinah, pomaga mu pri dojemanju prostorskih odnosov in izpopolnjuje otrokovo spoznavanje okolja. Izkušnje, ki jih otrok pridobi v igri, so nujen pogoj za primerjanje, sklepanje in presojanje, razvijajo tudi odgovornost in samostojnost (Umek in Zupančič, 2001).

IGRA PRI POUKU

Pomembno se je zavedati pomembnosti igre tudi pri pouku, saj Fromm (1980) trdi, da tisti otrok, ki se v otroštvu ni »naigral« in ni mogel zadostiti svojim potrebam po igri, nikoli ne bo mogel zrasti v pravega človeka. To pa posledično pomeni, da se bo tak osebek razvil v »čustveno pohabljen« osebnost. Fromm (1980, str. 25): »Destruktivnost je posledica neizživetega življenja.« Igra je temelj uspešne vzgoje, saj omogoča intenzivne socialne stike in pridobivanje življenjskih izkušenj. Vse to vpliva na razvoj otrokove osebnosti, zato lahko igro upravičeno pojmujeemo kot pomemben dejavnik vzgoje.

Zavedati se moramo, da se igra v prostem času razlikuje od tiste pri pouku, kajti tista pri pouku je lahko učinkovita le pod vodstvom dobrega in izobraženega učitelja, ki težavnost igre po potrebi lahko zmanjšuje ali povečuje. Hkrati pa z udeležbo učitelja v igri dosežemo kakovostno drugačno razmerje v razredu. Pri igri v razredu je potrebno upoštevati, da je igra del uresničevanja vzgoje in izobraževanja, zato morajo biti smotri vključeni v igro na poseben način. Učitelj ima pravico, da otroka vodi in v igri usmerja, vendar mora to početi skrivoma in potihoma, indirektno in otroku nevidno.

Pomembno vlogo pri izbiri igre igrajo intelektualni razvoj, umska bistrost ter duševna starost otroka. Pomembni so tudi zdravje, normalni telesni razvoj in socialno okolje, iz katerega otrok izhaja, kajti vse to posledično kaže na vrsto igrač, ki so otroku na voljo (Kokalj, 1995).

IGRA PRI POUKU TUJEGA JEZIKA

Igre pri pouku tujega jezika lahko razdelimo v naslednje skupine (Brewster, Ellis, Girard 1992: 180):

1. Glede na namen igre

a) Usmeritvene igre (ang. *Code-control games*)

za vadenje besedišča ali razvoj pravilne izgovorjave. Tak tip igre lahko imenujemo tudi *skriti dril* (ang. *hidden drill*), saj se en del besedila nenehno pojavlja. Na primer: *I went to the market and I bought a kilo of grapes. / I went to the market and I bought a kilo of grapes and a kilo of oranges ...* Zmagovalec je jasno določen, saj zmaga tisti, ki od začetka do konca pravilno pove vse, kar so pred njim povedali njegovi sotekmovalci in uspešno doda svoj primer. Pogosto se take igre igrajo v večjih skupinah.

b) Igre sporazumevanja (ang. *Communication games*)

se uporabljajo za vajo, za izboljšanje tekočnosti govora, približanja k aktualnim in resničnim situacijam, ki jih učenci srečujejo v vsakdanjem življenju itd. Nekaj primerov: nakup kruha v pekarni, naročanje hrane v restavraciji, telefonski pogovor itd. Pogosto se igrajo v paru (učenec - učenec, učitelj - učenec, več učencev hkrati), kjer ima vsak "igralec" le del informacij, npr. en otrok ima sliko, ki jo mora opisati, drugi pa jo mora narisati. Na koncu se sliki primerjata. Navadno ni jasnega zmagovalca.

2. Glede na potrebne pripomočke (ang. *Resources required games*)

Igre, ki ne zahtevajo nobenih pripomočkov (npr. Simon says).

Igre, kjer potrebujemo le svinčnik in papir (npr. Vislice/ ang. Hungman).

Igre, kjer potrebujemo razne pripomočke, npr. kartice, igralne plošče, kocke itd.

3. Igre, ki izboljšujejo tujejezikovne zmožnosti (ang. *Language practised games*)

Igre, s katerimi vadimo jezik, besedišče, čase.

Igre, s katerimi vadimo poslušanje (Simon says).

Igre, s katerimi vadimo pisanje (pisanje skrivnostnega pisma: vsak otrok napiše eno poved).

Igre s katerimi vadimo pravopis (hungman/ vislice).

ZAKAJ IGRA PRI POUKU TUJEGA JEZIKA?

Obstaja kar nekaj dejstev, ki govorijo v prid uporabe igre nasploh, torej tudi pri pouku tujega jezika, in sicer od delovanja človeških možganov, asociacij, različnih tehnik zapomnitve, uporabe barv, smeha ... Skratka, vse spodaj naštetu je za človekov razvoj znanja več kot pomembno in res je, da lahko prav vse združimo v eni sami dejavnosti pri pouku - v igri. Igro zagovarjajo prenekateri slovenski in tuji avtorji, naj navedem le nekatere: Lear, Wright, Lewis, Vute, Bognar ...

V nadaljevanju predstavljam posamezne dejavnike, ki so za učenje ključnega pomena, hkrati pa jih lahko smiselno povežemo v igro.

Človeški možgani:

- ne delujejo popolnoma linearno, prav tako kot skoraj nobena igra.
- so najbolj zapleten in najbolj zmogljiv obdelovalec informacij, kar jih svet pozna. V nasprotju z računalnikom lahko možgani hkrati opravljajo tisoč različnih funkcij in podatke navzkrižno preverjajo in povezujejo, kar je pomembno in možno uporabiti prav pri vsaki igri.
- zavzemajo 2-3% naše telesne teže, porabijo pa 20% vsega vdihanega kisika. Od tega, koliko uporabljamo zmogljivosti možganov, je odvisno, kako kot posamezniki in tudi kot vrsta napredujemo. Vse te trditve kažejo na pomembnost aktiviranja človeških možganov na čim več različnih načinov, torej tudi z igro, saj lahko skozi njo aktiviramo možgane v celoti.
- so vsak dan bogatejši za milijon novih povezav (velja za mlade možgane), to pa pomeni, da na hiter in popoln razvoj možganov vpliva raznolikost dejavnosti, ki jih otrok počne. Večja ko je raznolikost dejavnosti, hitrejši in popolnejši je razvoj možganov. Igra pa nudi ravno to.
- so razdeljeni na več različnih področij: hrbtenjača, možgansko deblo, mali možgani, srednji možgani in možganska skorja. Možganska skorja je razdeljena na

dve ločeni polovici, leva stran deluje bolj linearno, analitično in je bolj povezana z verbalnimi sposobnostmi in logičnim mišljenjem. Desna stran pa deluje bolj simultano, sintetično in je bolj povezana s prostorskimi sposobnostmi in ustvarjalnim mišljenjem. V primeru, da možganski polobli ločimo, nastanejo funkcionalne motnje. Med igro pa lahko levo in desno stran možganov pogosto na enostaven in hkrati zelo zanimiv način brez težav povežemo.

- se od vseh drugih organov razlikujejo po naslednjem:
- njihova notranja zgradba se zaradi izkušenj nenehno spreminja in razvija, to pa pomeni, da so njihove učne zmogljivosti neomejene, kar je vsekakor nujno izkoristiti v šoli, med učnim procesom, v prostem času pa tudi preko igre,
- celice možganov se večinoma ne razmnožujejo, kar pa pomeni, da imamo vse življenje iste živčne celice, zato je toliko bolj pomembno, da za njih skrbimo in jih aktiviramo – to pa lahko dosežemo tudi preko igre na zabaven način.
- imajo dve pomembnejši obdobji v svojem razvoju: Prvo obdobje traja od 8 do 13 tednov po spočetju, ko se razvijajo vse celice; Drugo obdobje pa od 6 mesecev po spočetju do dveh let, ko nastanejo skoraj vse najpomembnejše povezave med živčnimi celicami, to pa je hkrati tudi čas v katerem se odvija osnovno učenje. Učenje poteka že, ko je otrok še v trebuhu, ko se uči osnovnih zvokov in ritmov jezika. To pa pomeni, da je otrok že ob samem rojstvu inteligentno, občutljivo, zaznavajoče in čustveno bitje. Na tem mestu lahko omenim tudi eno izmed teorij, ki zagovarja, da se prav prej navedenih lastnosti možganov v otroštvu, zato mlajši otroci lažje učijo tujih jezikov.
- se na starajo, čeprav po splošnem prepričanju velja, da začnejo intelektualne sposobnosti po 20 letu pešati, nevrologija pa trdi, da za to ni razloga, saj bi morali možgani vse življenje napredovati. Lahko pa pride do opešanja možganov zaradi premajhne uporabe le-teh. Če hočemo iz svojih možganov potegniti čim več, jih moramo ohranjati z redno vadbo, počitkom in uravnoteženo ter zdravo prehrano. Torej sta igra in učenje v mladih letih nujna, v kasnejšem obdobju pa priporočljiva. Tako v mladih letih, kot tudi kasneje pa je igra zabavna, drugačna in zanimiva.

Mnemonika (povzeto in prirejeno po Kenda, 2006)

Naslednji dejavnik je mnemonika. Beseda mnemonika označuje katero koli tehniko, ki olajšuje pomnjenje. Izhaja iz grške besede »mneme«, kar pomeni spomin, zapomniti si. Osnova te spominske tehnike je oblikovanje močnih asociacij, le-te pa si najlažje zapomnimo, če so pretirane, posebne ... Kar pomeni, da je dobra, zanimiva igra kot nalašč za učenje in tako tudi za boljše zapomnitev, saj se pri igri pogosto pojavljajo asociacije, izkušnje, ki posamezniku v nadaljevanju olajšujejo pomnjenje, saj mu na neposreden način omogočajo priključitev na novo osvojenih znanj. Kot primer naj navedem igro, kjer otroci poimenujejo dele telesa; mi jim pokažemo sliko velikega, bradavičastega nosu, oni pa se morajo spremeniti v »one big nose« (»en velik nos«). Smešna slika bi pri otrocih zagotovo vzbudila asociacijo na nos in tako bi si preko igre, smeha in s pomočjo mnemonike novo besedo z lahkoto zapomnili.

Miselna naravnost (povzeto in prirejeno po Buzzan, 2004)

Človek se nagiba k temu, da vidi tisto kar pričakuje, zgreši pa tisto česar ne. To imenujemo naravnost. Enako velja za pozitivno mišljenje, telesno zdravje in tako naprej. Prepričanost in predstavljenost sta, čeprav ju slabo razumemo, najpomembnejši človekovi sposobnosti, saj sta pomembni za naš nadaljnji razvoj in napredek.

Spomin (povzeto in prirejeno po Buzzan, 2004)

Spomin je shranjen v možganski skorji, torej vse kar se nam zgodi se shrani, tako dobro kot slabo, kot tudi zanimivo in nezanimivo. Med 20-80 letom se upočasnimo za 20 do 30%, torej je čas šolanja več kot primeren za akcijo in aktivno, raznoliko ter bolj kompleksno delo, ki ga lahko dosežemo ravno preko igre. Nove stvari si lažje zapomnimo, če so zabavne, če pa se dolgočasimo, potrebujemo za pomnjenje več časa, hitreje pozabljamo in zato moramo snov večkrat ponoviti. Uspešnost je v veliki meri odvisna od naravnosti. Pozitivna naravnost nudi mnogo večje možnosti za uspeh kot to, da smo do nečesa odklonilni in zdolgočaseni. Motivacija je tu ključna beseda. Igra sama pa otroke že motivira in jim s tem omogoča lažje in boljše pomnjenje.

Tehnike pomnjenja so učinkovite, če temeljijo na asociacijah, le-te pa morajo biti:

- pretirane v obliki, barvi, velikosti, številu,
- absurde, nevsakdanje,
- fantastične, z novimi povezavami,
- nenavadne,
- nepričakovane,
- ganljive,
- smešne, da se ob njih nasmejemo,
- barvite, kot nasprotje okolju,
- grobe,
- čutne, lepe.

Preko igre lahko dosežemo pozitivno mišljenje, odkrito zanimanje za stvar, povečamo motivacijo, poleg vsega pa se preko igre zanimive in izvirne situacije ponujajo kar same od sebe. Nekaj primerov: 90 fingers on one hand (90 prstov na eni roki), three heads with only three eyes (tri glave s samo tremi očesi) ... Smiselno in, skoraj da nujno je, uporabiti še slikovno gradivo, ki pa ga učitelj lahko pripravi že vnaprej ali pa ga naredi skupaj z učenci v šoli.

Kako usvojimo znanje? (povzeto in prirejeno po Buzzan, 2004)

Znanje usvojimo:

- 1% z okusom,
- 1,5% z dotikom,
- 3,5% z vohom,
- 11% s sluhom,
- 83% z vidom.

Zgoraj navedene podatke si je smiselno zapomniti in jih upoštevati pri podajanju nove učne snovi. Kot vidimo je predvsem pomemben vid, torej moramo otrokom pri spoznavanju novega besedišča pri pouku tujega jezika omogočiti sliko posamezne besede ali še bolje, pokazati pravi predmet, ga poimenovati in jim omogočiti, da tudi sami ta predmet primejo oz. z drugimi besedami, otrokom je treba omogočiti konkretno izkušnjo, ki jo lahko dojamajo preko različnih čutil, ker s tem zadostimo tudi različnim učnim stilom.

Barve (povzeto in prirejeno po Buzzan, 2004)

Barve lahko uporabljamo za povečanje produktivnosti in kakovosti našega dela. Ker nam vzbujajo določene emocije, barve uporabljamo: za povečanje energije, za boljše kreativnost, za boljše dovednost, za pomiritev. Tega se je potrebno zavedati tudi kadar izdelujemo igre, saj so barvite igre že za oko veliko bolj privlačne in še dodatno motivirajo ter prispevajo k boljšemu počutju, zapomnitvi, povečanju asociacij. Na primer slika velikega rdečega jabolka s črvom, ko se učimo poimenovati barve, živali ali pa hrano; barvna oblačila, ko se učimo poimenovati oblačila; velik zelen avto, ko se učimo poimenovati prevozna sredstva ...

Smeh (povzeto in prirejeno po Buzzan, 2004),

Smeh je zdrav, ker:

- povečuje nivo hormona sreče,
- znižuje hormon, ki povzroča stres,
- nam pomaga pri sprostitvi,
- aktivira centre ustvarjalnosti v naših možganih, tako da sprejemamo novosti, nejasnosti in spremembe, razvijamo mišljenje, krepimo sposobnost reševanja problemov, smo bolj pripravljeni na tveganje.

Torej zakaj se ne bi igrali in se pri tem od srca smejali? Učenci še posebej pogrešajo humor pri pouku tujih jezikov, kar so pokazali rezultati študije primera *The Language Assistant Scheme in Slovenia*, (Alderson et al, 2001).

PREDNOSTI IGRE PRI POUKU TUJEGA JEZIKA IN PREDNOSTI IGRE NASPLOH

(povzeto in prirejeno po Brewster, Ellis, Girard, 1992, str. 174):

- Igra predstavlja povezavo šole in doma, saj se lahko igre, ki jih otroci poznajo že v materinem jeziku, uporabijo tudi pri učenju tujega jezika.
- Igre so živahne in zabavne ter s tem naredijo pouk prijaznejši.
- Ponujajo raznolikost učnih situacij, razbijajo monotonost pouka.
- Hitrost učenja se spremeni, navadno se poveča.
- Motivacija se z igro vzdržuje oz. povečuje.
- Otroci so aktivni, saj ni igre brez aktivnega vključevanja učencev v njo.
- Poučevanje se odvija na otrokom prijaznejši, bližji način.
- Vadba besedišča, izgovorjave in drugih pravil jezika postane zabavna.
- Spodbuja poslušanje, koncentracijo in dviguje raven pozornosti.
- Igre dvignejo raven samozavesti sramežljivim otrokom.
- Spodbujajo sodelovanje otrok z učiteljem in med seboj.
- Zbližujejo učitelja in otroke.
- Indirektno lahko učenci odkrivajo primanjkljaje v znanju.
- So zabavne in zato predstavljajo odličen uvod v uro - motivacija.
- Preko igre lahko dosežemo avtentičnost situacij.
- Z igro lahko vadimo tako pisanje, branje, poslušanje kot tudi govor.
- V eni uri lahko uporabimo več različnih iger za različne učne stile.
- Uporabimo jih lahko v kateremkoli delu ure.

KDAJ UPORABITI IGRO MED POUKOM TUJEGA JEZIKA?

Odgovor je sila preprost: kadarkoli otroci to želijo oz. kadarkoli. Igro lahko uporabimo na samem začetku ure kot uvodno motivacijo, v osrednjem delu ure ali na koncu, lahko jo uporabimo za vpeljavo nove snovi, utrjevanje ali ponavljanje, kajti z dobro igro otroke visoko motiviramo, na zabaven način snov ponovimo in se naučimo nekaj novega. Igro lahko uspešno uvajamo v pouk tako pri začetnikih, kot tudi pri nadaljevalcih, tako pri mlajših kot tudi pri starejših otrocih, pri mladih in pri starih, za vse stopnje izobraževanja in za učence različnih sposobnosti. Zakaj? Zato, ker se vsi radi igramo in ker je učenje preko igre lažje in zabavnejše.

KAKO UPORABITI IGRO PRI POUKU TUJEGA JEZIKA?

1. korak:

Če predpostavimo, da je igra za določen del ure osmišljena in ima didaktični cilj, je naslednja stopnja organizacija otrok v skupine. Tako razdelitev lahko naredimo na več načinov, naj omenim le nekatere, npr. razvrstitev glede na znanje otrok (otroci z enakim/ podobnim nivojem znanja), razvrstitev glede na to kako otroci sedijo (mešane skupine), razvrstitev s pomočjo listkov na katerih so napisane številke, narisane podobe, znaki, črke ..., s pomočjo katerih otroci najdejo svojo skupino/ partnerja. Iščejo lahko le na osnovi narisane, napisane ali pa si pomagajo z zvoki, vprašanji, gibanjem in tako je že samo nastajanje skupin del igre. Otroke lahko razvrstimo v skupine tudi z izštevankami ali pa jih preprosto preštejemo (1, 2, 3, 1, 2, 3, 1 ...). Paziti pa moramo, da skupine nastajajo glede na cilj, ki ga želimo pri posamezni igri doseči, glede na to ali je pomembno, da so otroci s podobno stopnjo znanja v isti skupini ali je mogoče bolje, da so v ločenih skupinah ali pa to sploh ni pomembno.

2. korak:

Otrokom damo pripomočke za igro in navodila za igranje, le-ta pa morajo biti kratka, jedrnata in preprosta. Lahko jih povemo v maternem jeziku ali v tujem jeziku, odvisno od kompleksnosti navodil in jezikovnih zmožnosti učencev. Nižje kot so, bolj pomembno je, da so navodila v maternem jeziku in tako vsem razumljiva, saj so pravilno razumljena navodila predpogoj za kvalitetno igro. Slediti mora krajša demonstracija oziroma primer izvedbe.

3. korak:

Samostojna igra otrok, medtem ko učitelj nadzoruje, pomaga in, po potrebi, usmerja delo otrok.

DIDAKTIČNE IGRE

Igro pri pouku imenujemo didaktična igra. Ta se od navadnih otroških iger močno razlikuje. Mnogi avtorji menijo, da didaktična igra sploh ni igra, temveč igri podobna dejavnost. Te vrste iger zahtevajo večjo pozornost, koncentracijo, uporabo spomina in umski napor, zato je treba otroka za didaktično igro motivirati (Bognar, 1991). Bolj ko bo igra privlačna in zanimiva, dlje bo otrok v njej vztrajal. Takšna igra ne sme biti sama sebi namen. Didaktične igre so tako primerne za vse vrste učenja, za vse predmete, tudi (in predvsem) za pouk tujega jezika in vse starosti.

Avtorji delijo didaktične igre na različne načine.

DELITEV DIDAKTIČNIH IGER PO KAMENOV (1981)

Kamenov (1981, str.) deli didaktične igre na:

- Domine, slike v parih, igre tipa »črni Peter«. Bistvo teh iger je iskanje parov.
- Igre posploševanja od otroka zahtevajo odkrivanje podobnosti ali posploševanja skupne lastnosti, ki jo potem tudi uporabi.
- Igre strategije in zavajanja (npr. šah, dama, potapljanje ladjic, monopoli). Cilj dosežemo z zavajanjem nasprotnika.
- Labirinti in igre za bistre glava (križanke, rebusi). Otrok mora odkriti zvezo, smer, smisel ali vsebino v zapletenih spletnih odnosov.
- Igre tipa »Človek ne jezi se«. V skladu s številko, ki jo pokaže kocka, v smeri in po vrstnem redu premikanja, mora otrokova figura priti v cilj pred drugimi.
- Igre s programiranimi igračkami, kjer igralec sam preveri pravilnost svoje rešitve, npr. lučka zasveti. Vsebine so lahko zelo različne in lahko vključujejo vse logično - matematične in zaznavne načine.

- Zloženske, sestavljanke in dopolnjevanke vključujejo zlaganje, sestavljanje in dopolnjevanje slik ali 3-dimenzionalnih predmetov.
- Igre konstruiranje in uvrščanja zahtevajo analizo predmetov ter načrtovanje ter kombiniranje materiala v celoto.
- Igre z barvami in oblikami otroku omogočajo kombiniranje geometričnih oblik in barv po lastni zamisli, po vnaprej dogovorjenem pravilu ali v skladu z omejitvami, ki jih nalaga material.
- Logično-matematične igre (igre enakosti, kombinatorične igre) zajemajo vse igre, ki zahtevajo logično - matematične operacije.
- Igre opazovanja in razpoznavanja (ugani po okusu, kaj je v vrečki) so sestavljene predvsem iz tekmovanja v ostrini in uporabi čutil.
- Vidne igre zahtevajo iskanje netočnosti ali napak na slikah ter igre z materialom, ki ga sestavlja ena ali več skupin materialov, ali z različnimi sekvencami nekega dogajanja, ki mu je potrebno določiti pomen, potek, vzroke ali sporočilo.
- Primerjalne in ocenjevalne igre, kjer gre za iskanje razlik med skupinami, iskanje edine možne ali najboljše možne rešitve (poišče najkrajšo pot do cilja).
- Spominske igre zahtevajo sposobnost pomnjenja (spomin).
- Besedne igre izvajamo s pomočjo glasov, besed, stavčnih sklopov (telefončki, asociativne igre).
- Pantomimične igre iz obnašanja in kretenj, ugibamo koga pantomimik predstavlja, kaj počne ali katero sporočilo bi nam rad poslal.
- Spretnostne igre zahtevajo manipulativne spretnosti, sposobnost za analiziranje spojev in razvrstitev prvin v nekem materialu ter sposobnost predelave tega materiala v nove celote po nekem pravilu (mikado).
- Igre v katerih pravila postavljajo otroci; sodelujoči delno spreminjajo pravila znanih iger, si izmišljajo igre k določenim naslovom, izdelujejo načrte za namizne družabne igre.

Prav vse zgoraj naštetih igre je možno uporabiti in prilagoditi za pouk tujega jezika. Nekaj primerov: domine, karte in spomin za učenje novih besed, za iskanje pridevnikov, nasprotij; igre tipa »Človek ne jezi se« za ponavljanje besed, poimenovanje narisane slike; spominske igre za nizanje vprašanj, za skupno sestavljanje zgodbic; pantomimične igre za ponavljanje besed, akcij, zgodbic; vidne igre za poimenovanje in izločanje predmetov, ki ne sodijo v določeno temo; tudi matematično - logične igre za učenje števil, popestritev pouka z miselnimi problemi ...

DELITEV DIDAKTIČNIH IGER PO BOGNAR (1987) IN ADAMIČ (1986)

Didaktične igre se pogosto uvrščajo med funkcionalne igre, saj razvijajo posamezne sposobnosti. Igre vlog so najbolj razširjene, predstavljajo temeljno značilnost otroških iger. Otroke za igro vlog najprej motiviramo in se o posameznih vlogah pogovorimo, sledi čas akcije, ko se otroci samostojno igrajo, zaključimo pa s pogovorom, oblikovanjem zaključka. Z igro vlog otroke uvajamo v realne življenjske situacije. Npr. igranje družine, pošte, banke, bolnišnice ... Pogosto so zelo primerne za uvodno motivacijo ali vpeljavo nove snovi. Pri pouku tujega jezika so igre vlog nepogrešljive saj otrokom dajejo smisel učenja tujega jezika, hkrati pa jim omogočajo, da pridobljeno znanje uporabijo v realnem življenju.

Igre s pravili so najbolj uporabne pri pouku, ker omogočajo vgradnjo zelo konkretnih vzgojno-izobraževalnih nalog, hkrati pa so lahko zelo preproste za uporabo (plošča za igro, figurice, kocke, karte, domine ...). Temeljna značilnost igre s pravili so pravila, ki jih lahko jemljemo dobesedno ali pa jih spreminjamo, prilagajamo starosti in znanju učencev ter potrebam pouka. Smoter igre sta tekmovanje in zmaga. Npr. matematične igre, oblike jezikovnih iger, igre s

stvarno vsebino iz narave in družbe, gibalne in glasbene igre, spomin, loto, sestavljanke ... Brez več jih težav jih lahko prav tako prilagodimo za učenje otrok na zgodnji stopnji. Na primer: igralna plošča, kjer se igralec pomika od polja do polja in izpolnjuje določene naloge ali zgolj poimenuje narisane podobe ali naredi napisano npr. deset poskokov/ pomik za 3 polja naprej/ nazaj ... Skratka možnosti je neskončno, igro je vedno mogoče nadgraditi oziroma prilagoditi za določeno stopnjo znanja, starost učencev in prav zato so igre nujen in nenadomestljiv pripomoček za učenje in popestritev učnih ur.

Konstruktorske igre razvijajo motoriko, domišljijo, kombinatoriko in ustvarjalne sposobnosti. Pri izvajanju teh iger je pomembno, da je izvajanje spontano in da so učenci ustvarjalni. Gradivo je konkretno, imajo vedno končni izdelek, ki je pogosto pripomoček v igri. Npr.: mlin, frača, klopotec, venček iz cvetja, ogrlica, živalce iz naravnih materialov itn. Primer konstruktorske igre pri angleščini bi bila izdelava robota po navodilih. Tega bi lahko izdelali, ko otroke učimo šteti ali pa prepoznavati like. Ali pa izdelava noja iz rol toaletnega papirja, kjer vsak učenec izdelava en del, tako da na koncu dobimo celoto, ki lahko služi le kot razstavni eksponat ali pa ga uporabimo pri igri vlog.

Takih iger se pri pouku tujega jezika manjkrat poslužujemo, saj nam vzamejo veliko časa, z njimi pa navadno lahko dosežemo le malo jezikovnih ciljev; naučimo pa se lahko izraze iz navodil, uporabo imperativa pri dajanju navodil, poimenovati material, učimo se sodelovanja, zato se jih je kdaj pa kdaj vseeno pametno poslužiti. Poleg vsega pa v pouk vnašajo svežino in drugačnost, hkrati pa lahko veliko pripomorejo k povezanosti razreda in s tem veliko naredijo na socialnem področju. Konstruktorske igre so za otroke prav tako zelo zanimive in pomembne za razvoj ročnih spretnosti, poleg tega imajo še pozitiven vpliv na otrokovo samopodobo, zato je pomembno, da jih kljub vsemu v pouk kdaj pa kdaj vseeno vključimo. Vse to pa je seveda možno izvesti, če gre za integrirano izvajanje poučevanja tujega jezika oziroma vsebinsko naravnane pouka, ko poleg vsebinskih ciljev dosegamo tudi jezikovne.

DIDAKTIČNE IGRE IN DIDAKTIČNE IGRAČE

Poznamo igre in igrače, ki naj bi razvijale otrokovo mišljenje, spodbujale razvoj branja, pisanja, razumevanja števil, fizike in tehnologije. Take igre in igrače so pogosto visoko strukturirane, kar pa lahko otrokovo učenje v določenih situacijah celo zavira, saj otrok igro oz. igračo uporablja na zelo specifičen in vnaprej določen način, kar omejuje njegovo/ njeno igralno aktivnost (Bruce v Umek, Zupančič, 2001). Primer take igrače je telefon, ki se oglašja kot dojenček, ki kliče »mama«. Vsaka igrača oz. igra je lahko didaktična igrača oz. igra, če spodbuja sposobnost, ki se je otrok želi naučiti (Umek, Zupančič, 2001). Takih igrač in iger pri pouku tujega jezika navadno ne uporabljamo, saj moramo pogosto zadostiti več ciljem hkrati.

KAJ LAHKO OD IGRE OZIROMO IGRAČE ZAHTEVAMO?

Jasno je, da so igre in igrače kot pripomočki za igro prav tako pomembni kot igra sama. Ko pripravljamo ali kupujemo igro, moramo paziti na naslednje značilnosti:

- Igra oz. igrača naj bo preprosta.
- Igra oz. igrača naj bo večstransko uporabna.
- Igra oz. igrača naj bo ustrezna starostni stopnji.
- Igra oz. igrača naj bo trpežna.
- Igra oz. igrača naj ustreza zdravstvenim zahtevam.

Vse zgoraj naštetu moramo zahtevati tudi od iger in igrač, ki jih uporabljamo pri pouku tujega jezika.

ZNAČILNOSTI DOBRIH DIDAKTIČNIH IGER

V Sloveniji deluje komisija za oceno iger in igrač in s temi ocenami si lahko igra oz. igrača pridobi znak dobra igrača. »Merila za preizkušanje kvalitete iger so zahtevna in številna – gre za psihopedagoške zahteve po ustreznosti igre z vzgojnega vidika in možnosti načinov igranja, nadalje so tu zahteve po tehnološki in zdravstveno-higienski neoporečnosti materiala, o konstrukciji igre, likovni izvedbi in skladnosti glede estetskih meril ter zahteva o pravilnem razmerju med vrednostjo igre in njeno ceno.« (več avtorjev, *Igra in igrače*, 1981, str. 26). Res je, da nobena igra ne more enakovredno zadostiti vsem kriterijem kvalitete, vendar se vseeno priporočajo igre, ki imajo več igralnih zmožnosti, saj to pomeni, da take igre razvijajo domišljijo in z njimi lahko dosežemo več različnih vzgojno-izobraževalnih smotrov.

Zgoraj omenjeni kriteriji so določeni za igre in igrače, ki jih kupimo, kar pa ne pomeni, da sami ne smemo ali ne moremo izdelati dobre didaktične igre in s tem zadovoljiti vseh določenih kriterijev. Še več, če igro izdelamo sami, imamo pred seboj točno določeno skupino otrok in zato lahko dosežemo še kakšen cilj več, in to na neposreden način, kar je, ko govorimo o učenju tujega jezika, še posebno pomembno, saj nam prav igra omogoča, da utrdimo točno določeno snov na zabaven in otrokom prijazen ter hkrati poučen način.

IZDELAVA DIDAKTIČNIH IGER

Pouk, kjer se uporabljajo didaktične igre, zahteva od učitelja ogromno časa, truda in energije za kreiranje, preverjanje, izpopolnjevanje in izdelavo pripomočkov in navodil za izvedbo iger. K vsemu temu pa moramo prišteti tudi sredstva za izdelavo. Prednost didaktičnih iger, ki jih učitelj izdelava sam, je v tem, da lahko pri tem upošteva želje in potrebe učencev, jim daje možnosti, da navodila iger po svoje spreminjajo. Učitelj si delo lahko olajša, tako da učenci nekaj potrebnih pripomočkov in sredstev prinesejo od doma ali izdelajo pri likovni vzgoji. Zavedati pa se moramo, da je potrebno vsako izobraževalno igro v razredu najprej preveriti in jo šele nato vključiti v pouk. Tega pa seveda ne smemo narediti naključno, ampak njeno uporabo vnaprej predvidimo.

Igro izdelamo sami ali pa v razredu z učenci. Če učenci pri izdelavi sodelujejo, je verjetnost, da se bodo radi igrali in igro še bolj spoštovali, veliko večja. Je pa res, da izdelava igre v razredu zahteva od učitelja odlično organizacijo. Pomembno je, da ima vsak učenec svojo nalogo. Učitelj delo le organizira in na koncu preveri. Seveda sama izdelava ni dovolj, projekt je zaključen, ko se otroci igrajo in v igri uživajo. Res je tudi, da med poukom ni dovolj časa, da bi lahko izdelali vsako igro skupaj z učenci, zato je izdelava iger pogosto prepuščena učitelju, kar pa pomeni, da je vseeno dobro, da vsaj nekajkrat na leto z učenci izdelamo kakšno igro, tako pravo, ki je le naša, skupna.

Primer projektne učne ure (tema: prostori v stanovanju): Vsak otrok dobi listek z nalogo, ki jo je potrebno opraviti. Skupina učencev mora besedo (npr. kitchen – kuhinja) prepisati z velikimi črkami na list papirja, druga skupina mora besedo narisati, tretja skupina besedo poišče v reviji, četrta pa besedo nalepi na plakat in nariše ogrodje hiše. Na koncu aktivnosti je narejen plakat in igra zaključena. Najprej učitelj in učenci skupaj poimenujejo prostore na plakatu. Učenci prinesejo še pripadajočo sliko in besedo, v nadaljevanju se igrajo spomin in pantomimo. Na koncu ure občijano znajo prav vsi otroci poimenovati deset različnih prostorov v hiši (*kitchen, living room, dining room, hall, bedroom, bathroom, toilette, children's room, garage, garden*).

Poučevanje tujega jezika predstavlja, tako za učence kot tudi za učitelja, še dodaten zalogaj, dodatno nalogo, saj se poleg nove snovi spopadamo še s problemom jezika. Kljub temu pa je lahko tudi taka ura zabavna in uspešna, a seveda le s pravilnim pristopom in organizacijo ure.

Raziskava o vlogi igre pri učencih na zgodnji stopnji v slovenskem edukacijskem prostoru

Nina Čelešnik je pod mentorstvom dr. Karmen Pižorn v šolskem letu 2006/07 izvedla raziskavo o uporabi igre pri pouku tujega jezika na zgodnji stopnji na nekaterih slovenskih šolah. Vzorec je zajemal otroke, ki se učijo angleščino od prvega in tiste, ki se je učijo od tretjega razreda dalje. Cilji raziskave so bili:

- Ugotoviti, katere predstave sproža igra pri otrocih in katere pri odraslih (starših/ učiteljih).
- Ugotoviti, katere aktivnosti pomenijo igro za otroke in katere aktivnosti so igra za odrasle.
- Ugotoviti, ali se otroci, glede na njihovo mnenje in glede na mnenje staršev, pri pouku angleščine (dovolj) igrajo.
- Ugotoviti, katere igre imajo otroci pri pouku angleščine najraje.
- Ugotoviti, katere so najljubše igre pri pouku angleščine po mnenju otrok in odraslih.
- Ugotoviti, kdaj se otroci v šoli igrajo.
- Ugotoviti, s kom se otroci igrajo pri pouku angleščine.
- Ugotoviti, v katerem razredu so se po njihovem mnenju in po mnenju staršev, največ igrali pri pouku angleščine.

OPIS RAZISKAVE, METODA RAZISKOVANJA in REZULTATI

Za raziskovanje je bil uporabljen anketni vprašalnik. Raziskava prikazuje, kako igro razumejo učenci četrtyh razredov, ki se angleščine učijo od prvega razreda in učenci četrtyh razredov, ki se angleščine učijo od tretjega razreda dalje, njihove učiteljice angleščine in starši anketiranih otrok. V vzorec je bilo zajetih 93 otrok, 77 staršev in 4 učiteljice.

Rezultati:

Najpomembnejša predstava o igri tako pri otrocih kot tudi pri odraslih (starših in učiteljih) je zabava, saj se je ravno polovica vseh otrok odločila za zabavo kot najpomembnejšo pri igri. Tega se morajo učitelji zavedati, ko oblikujejo didaktično igro. Igra mora v prvi vrsti otroke zabavati. Prav tako pomembna sta še smeh in veselje, ki so ju otroci postavili na 2. in 3. mesto.

Staršem se zdi najpomembnejša pri igri sprostitev, in sicer 32% staršev na 1. mesto postavilo sprostitev. To bi lahko razumeli kot nujno povezanost igre in sprostitev, torej igramo se, zato da se sprostimo oziroma igra ni delo. To pa kaže na način razmišljanja, da se preko igre otrok ne utruji. Tudi tuji avtorji, na primer Brewster, Ellis, Girard (*The primary English teacher's guide*, 1992) kot prednost igre pri pouku tujih jezikov med drugim navajajo tudi: » Motivacija se z igro vzdržuje oz. povečuje. Otroci so aktivni, saj ni igre brez aktivnega vključevanja učencev v njo.« Starše je zato potrebno o pomembnosti otroške igre poučiti, jim povedati, da se otrok preko igre tudi uči in da igra otroka utruji in ne zgolj sprosti. Še več: didaktična igra v pravi obliki sodi tudi v pouk in ne le v otrokov prosti čas.

Naslednje vprašanje se je nanašalo na vlogo učenja pri igri pri pouku tujega jezika. Najmanj pomembna predstava o igri tako pri otrocih kot tudi pri odraslih (starših in učiteljih) je učenje. Večina otrok 72% se je odločila za učenje kot najmanj pomembno pri igri.

Staršem se zdi najmanj pomemben pri igri prosti čas, in sicer je 40%, na 7. mesto postavilo prosti čas. To bi lahko razumeli kot nepovezanost igre in prostega časa, torej ne igramo se samo v prostem času oz. dalje: prosti čas za igro ni pomemben.

Mnenja otrok o tem katere aktivnosti pomenijo igro in katere ne, so precej deljena. Najbolj enotni so si pri igrah z žogo, kjer le 3% otrok menijo, da to niso igre in pri vislicah, kjer 4% otrok menijo, da vislice niso igra. Najbolj deljenega mnenja pa so pri aktivnosti noč/ dan (NE: 18%), pantomima (NE: 18%) in toplo/ mrzlo (NE: 16%). Zato je potrebno je izbirati čim več različnih in pestrih iger, ki jih otrokom predstavimo kot igro in ne kot aktivnost.

Edina aktivnost, katero prav vsi starši štejejo med igre, so igre z žogo. Le 2,7% starša se ne strinjata, da je spomin igra. Največ staršev pa aktivnosti noč/ dan ne uvršča med igre, in sicer 12%. Torej imajo tudi odrasli o igrah precej različno mnenje.

Na vprašanje, ali se otroci pri pouku angleščine igrajo, je bil njihov odgovor deljen, polovica jih trdi, da se, medtem ko druga polovica pravi, da ne. Večina staršev pa meni, da se njihov otrok pri pouku angleščine igra, in sicer tako meni 55% staršev.

Ugotovitve tudi kažejo, da je percepcija igre pri starših odvisna tudi od dolžine učenja tujega jezika, saj so se starši otrok, ki se angleščine učijo od prvega razreda dalje veliko pogostejše odločali za prisotnost igre pri pouku tujega jezika kot pa starši otrok, ki se angleščine učijo od tretjega razreda dalje. Od prvega do tretjega razreda poteka pouk tujega jezika v šoli zajeti v vzorec integrirano, torej v sklopu preostalih predmetov, medtem ko se od četrtega razreda dalje pojavi kot samostojen predmet. Učiteljice pa so mnenja, da se njihovi otroci pri pouku angleščine igrajo.

Skupna ugotovitev je bila, da se po mnenju učiteljic njihovi učenci igrajo, starši v večini menijo, da se otroci ne igrajo, otroci pa v večini menijo, da se igrajo. Torej lahko zaključimo, da je igra v šoli pri pouku prisotna, le da je, po besedah anketirancev, na eni šoli prisotna bolj pogosto kot pa na drugi.

Na vprašanje, s katerimi aktivnostmi so se učenci med poukom angleščine že srečali, je splošna ugotovitev ta, da so na eni šoli (otroci se tu učijo tuji jezik že od prvega razreda dalje) otroci izpostavljeni veliko večjemu številu iger kot na drugi, kar posledično pomeni, da se verjetno na eni šoli otroci pri pouku angleščine igrajo veliko pogostejše kot pa na drugi šoli. Prav tako kot otroci tudi starši naštevajo enake igre kot njihovi otroci. Prevladujejo igre z žogo, pantomima in vislice, ki imajo približno enako vrednost, tako pri starših kot pri otrocih. Tako kot otroci tudi starši pogosto naštevajo igre, ki niso na seznamu, na primer Simon says, bingo, First to touch. Naštevajo še igre vlog, petje, izštevanka in pravlјice. Iz tega bi lahko sklepali, da štejejo nekateri starši med igre vse, kar ni klasični oz. rutinski pouk.

Edina igra, ki jo uporabljajo vse učiteljice je pantomima. Le ena učiteljica uporablja vse naštete igre. Le ena učiteljica uporablja igre: domine, gnilo jajce in mama, koliko je ura. Predvsem je pomembno poudariti, da večina učiteljev uporablja zelo ozek nabor iger.

Glede na igre, ki se jih otroci pri pouku angleščine igrajo, prevladujejo igre z žogo, sledijo vislice in pantomima; igre, ki zahtevajo akcijo, gibanje, domišljijo in znanje hkrati.

Zanimivo je, da je poleg iger, ki izstopajo, naštetih še ogromno drugih »najljubših« iger, kar kaže na to, kako različna so mnenja otrok, kaj vse jim je všeč.

Najljubše igre otrok so bingo, igre z žogo, pantomima – skupna na obeh šolah in vislice. Zavedati pa se moramo, da na eni šoli močno izstopa zgolj igra bingo. Najljubše igre otrok po mnenju odraslih (starši in učitelji) pa se skorajda v popolnosti ujemajo s starši.

Večina staršev meni, da se njihovi otroci največ igrajo med odmori, sledi igra po pouku, kar verjetno pomeni, da otrok hodi v podaljšano bivanje; pred poukom, najverjetneje otrok hodi v jutranje varstvo, vendar samo 8 staršev meni, da se njihov otrok igra tudi med poukom. Splošna ugotovitev je, da se otroci največ igrajo med odmori in po pouku.

Otroci se pri pouku angleščine največkrat igrajo s sošolci in sošolkami. Za pouk angleščine je takšno delo smiselno, saj ima učitelj bolj vlogo koordinatorja in vodje in se zato v igro včasih težje vključuje. Kar pa še vedno ne pomeni, da vključevanje odraslih v igro otrok kdaj pa kdaj ni dobrodošlo, saj se pri igri izničijo vse generacijske razlike, zato je zanimivo in pozitivno hkrati, da je odstotek otrok, ki pravi, da se igrajo tudi z učiteljico precej visok. Vključevanje v gibalne igre je pogosto za učitelja zelo enostavno in hkrati tudi najbolj učinkovito. Tudi starši menijo, da se njihov otrok pri pouku angleščine igra s sošolci, sošolkami in z učiteljico.

Naslednja ugotovitev se nanaša na to, da so se otroci največ igrali v prvem razredu, kar sovпада z znanim dejstvom da se učenci ravno na začetku učijo tuji jezik preko igre.

Učiteljici imata drugačno mnenje kot otroci in starši, saj obe menita, da se otroci v četrtem razredu igrajo največ. Rezultat je ponovno kontradiktoren in kaže na neskladje med razumevanjem igre med učiteljicami in učenci, v tem primeru tudi njihovimi starši.

Na vprašanje, ali bi se morali otroci v šoli pri angleščini še več igrati, so otroci odgovorili, da bi se morali med poukom angleščine več igrati (71%), saj samo 24% otrok meni, da se igrajo dovolj. Tudi starši si želijo več igre pri pouku tujega jezika. Komentarje učiteljic lahko združimo v enega, in sicer se vse učiteljice strinjajo, da bi se morali otroci pri pouku angleščine več igrati, in sicer zaradi sprostitve, zabave, popestritve in učenja. Glede na to, da si učiteljice same organizirajo pouk, bi se za igro lahko odločile še večkrat. Zakaj se torej ne? Je vzrok čas, učni načrt, ki jih omejuje, iznajdljivost, znanje, neusposobljenost?

LITERATURA

- Adamič, M. (1986): Vzgojno-izobraževalno delo v prvem razredu osnovne šole. Ljubljana. Zavod SR Slovenije za šolstvo.
- Alderson, J. C., Pižorn, K. (2001): The Language Assistant Scheme in Slovenia. Ljubljana. Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport.
- Anić, V., Vukelja, Ž. H., Hruš, V. (1985): A game is a game, un jeu c'est un jeu c'est un jeu, ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel, igra je igra je igra. Zagreb.
- Bognar, L. (1987): Igra pri pouku na začetku šolanja. Ljubljana. DZS.
- Bognar, L. (1991): Igre, Zbirka obgojno-obrazovnih igara. Osijek. Vlastito izdanje.
- Bond, T. (1995): Games for social and life skills. London. Stanley Thornes.
- Buzzan, B., Buzzan, T. (2005): Knjiga o mislenih vzorcih. Ljubljana. Založba Mladinska knjiga.
- Buzzan, T. (2004): Delaj z glavo. Ljubljana. Založba Mladinska knjiga.
- Brewster, J., Ellis, G., Girard, D. (1992): The primary English teacher's guide. England. Penguin English.
- Cencič, M. (1986): Dinamika vzgojnega dela v šoli. Ljubljana. DZS.
- Cencič, M. (2002): Pisanje in predstavljanje rezultatov raziskovalnega dela. Ljubljana. Pedagoška fakulteta.
- Cohen, D. (1993): The development of play. London, New York. Routledge.

- Čelešnik, N. (2007). Razumevanje igre skozi oči otrok pri pouku angleščine na zgodnji stopnji. Neobjavljeno diplomsko delo. Ljubljana: Pedagoška fakulteta. Mentorica: Karmen Pižorn
- Duncalf, B. (1994): Kako uspešno opravimo vsak izpit. Ljubljana. Založba Mladinska knjiga.
- Dynes, R. (2004): Creative games in groupwork. Bicester. Speechmark.
- Edward de Bono (1992): Tečaj mišljenja. Ljubljana. Ganges.
- Fon, N. (2000): Didaktične igre pri pouku matematike v drugem razredu devetletne osnovne šole. Diplomsko delo. Koper. Pedagoška fakulteta.
- Fromm, E. (1980): Čovjek za sebe. Zagreb. Naprijed.
- Goldstein, J. (1994): Toys, play, and child development Cambridge, New York, Melbourne. Cambridge University Press.
- Halliwell, S. (2000): Teaching English in the Primary Classroom. England. Longman.
- Hume, B., James, F., Kerr, A. (1995): A sense of place. England. Belair publications limited.
- Igra in igrače (1981). Ljubljana. ZPM Slovenije.
- Israel, L., Buzan, T. (1993): Moč možganov za otroke. Ljubljana. Artur.
- Kalliala, M. (2006): Play culture in a changing world. Maidenhead. Open University Press.
- Kenda, K. (2006): Vpliv vrste informacij in navodil na zapomnitev pri učencih. Diplomsko delo. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Kokalj, P. (1995): Didaktične igre pri pouku matematike v drugem razredu. Diplomsko delo. Ljubljana. Pedagoška fakulteta.
- Kuret, N. (1959): Igra in igrače. Maribor. Založba obzorja Maribor.
- Lee, K. (1997): Language teaching games and contests. Oxford. Oxford University Press.
- Lehnert, G. (1990): Growing up through games and play: skipping, throwing, catching, climbing, swimming, skiing for young children. Toronto. Sports Books.
- Lewis, G. (2000): Games for children. Oxford. Oxford University Press.
- Lynn, D. (1992): Ustvarjalne metode učenja. Ljubljana. Alpha center.
- Manning, K. (1992): Structuring play in the early years at school. East Grinstead. Ward Lock Educational.
- Margulies, N. (1992): Miselne podobe. Ljubljana. Alpha center.
- Medija, K. (2006): Doživljanje šolske neuspešnosti. Diplomsko delo. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Marjanovič Umek, L., Zupančič, M. (2001): Psihologija otroške igre (od rojstva do vstopa v šolo). Ljubljana. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Martin, C. (1995): Games and fun activities. London. Centre for Information on Language Teaching and Research, CILT.
- Moyles, J. (2005): The excellence of play. Maidenhead, New York. Open University Press.
- Moon, J. (2000): Children learning English. England. Macmillan Heinemann.
- Neill, A. (1980): Slobodna deca Samerhila. Beograd. BIGZ.
- Priročnik za bruce generacije 2002 (2002). Vrhnika. Mogenas.
- Rixon, S (1996): How to use games in language teaching. Hertfordshire. Phoenix.
- Senda, M. (1992): Design of children's play environments. New York. McGraw-Hill.
- Sheridan, M. (1993): Spontaneous play in early childhood from birth to six years. London. Routledge.
- Singer, D. (2005): Imagination and play in the electronic age. Cambridge, London. Harvard University Press.
- Steffens, C. (1997): Learning to play, playing to learn : games and activities to teach sharing, caring, and compromise. Lowell House. Los Angeles.
- Svantesson, I. (1992): Miselni vzorci in spomin. Ljubljana. Cankarjeva založba.
- Škrlep, A. (2006): Izdelava in uporaba malih instrumentov v vrtcu. Diplomsko delo. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
- Švagelj, D. (1999): Didaktične igre pri pouku matematike v prvem razredu devetletne osnovne šole. Diplomsko delo. Koper. Pedagoška fakulteta.
- Toth, M. (1995): Children's games : a teacher's resource book of games for young learners of English. Oxford. Macmillan Heinemann.
- Townsend, R. (1998): Bogastvo učenja. Ljubljana. Lisac&Lisac.
- Urbanc, D. (1995): Človek vseved. Radovljica. Didaktika.
- Vansant, R., Dondiego, B. L. (1995): "Cats, Dogs and Classroom Pets". United States of America. McGraw-Hill.
- Vute, Rajko (2003): Integration games for children in elementary school. Banská Bystrica. Univerzita Mateja Bela.

DR. Karmen Pižorn.

Wright, A. (1997): *Games for language learning*. Cambridge. Cambridge University Press.