

Prijetno s koristnim: didaktične igre pri poučevanju tujega jezika



Darja Arh Centrih, profesorica angleškega in francoskega jezika, OŠ Ljubečna

V noriji današnjega časa prepogosto pozabljamo na smeh in sprostitev. To velja tudi za sam pouk. V gonji za izpolnitvijo zadanih ciljev in potrebnimi ocenami včasih niti ne pomislimo na najrazličnejše didaktične igre. V članku sem predstavila tiste, ki se jih poslužujem sama. Našla sem jih v različnih virih in jih po potrebi prilagodila situaciji v razredu. Čeprav sprva igram nisem bila naklonjena, opažam, da so zelo primerne za utrjevanje in hkrati dobro vplivajo na samo vzdušje v razredu. Seveda pa tudi za igre velja izrek »manj je več«, saj se njihov vpliv rad izjalovi, če jih uporabljamo prepogosto.

Uvod

Kot učiteljica angleščine in francoščine na osnovni šoli bijem večno bitko s čim bolj pravočasnim izpolnjevanjem letnega delovnega načrta, s snovjo, ki jo moram obdelati, z zastavljenimi cilji, z vsemi dodatnimi podrobnostmi, ki jih ne smem pozabiti pri delu z otroki z odločbami, načrti, kako do potrebnih ocen, s spraševanjem in pisnimi preizkusi. Včasih se počutim, kot bi prvega septembra vstopila v boben pralnega stroja, ki potem brez prestanka pere in pere, ko pa se končno ustavi, ven padem kot ožeta cunja. In kmalu za menoj popadajo ven tudi moji učenci, morda v malo boljšem stanju, a kljub temu utrujeni in siti vsega. Prav ta izžetost je bila razlog, da sem se že pred leti odločila, da vsake toliko izprežem in izstopim iz te nore dirke s časom ter tako sebi kot svojim učencem posvetim malo časa za prijetnejšo angleščino oz. francoščino, da jim ne priskutim učenja in jezika ter da jim pokažem, da je tudi igra lahko učenje. Spoznala sem, da so današnji učenci kot suhe gobe žejni pozornosti in časa, ki ga nekdo nameni temu, da se z njimi igra. Res so takšne skupinske igre glasne, morda včasih kaotične, a lepo je končno spet videti otroke, kako komunicirajo 'v živo', se pričkajo, prepričujejo, tekmujejo in se smejejo. Zadovoljni izrazi na njihovih sijočih obrazih so tega vredni.

Izbira igre

Virov za raznorazne igre, primerne za utrjevanje besedišča ali slovnice pri tujem jeziku, za uvodno motivacijo ali spoznavanje novih učencev je ogromno že samo na svetovnem spletu. Z mnogimi sem se srečala na seminarjih, kjer smo jih učitelji preizkusili tudi sami. Včasih smo v njih še bolj uživali kot naši učenci. Sprva sem bila razočarana, kadar igra v razredu ni delovala, kot bi morala, dokler nisem spoznala, da je bolje prilagoditi igro razredu kot pa obratno. So igre, ki so primernejše za manjše skupine, so razredi, ki so preprosto preveč

prepirljivi za nekatere tekmovalne igre, in so igre, ki 'palijo' vedno in povsod. Učitelj je kot kuhar. Pozna sestavine, a šele, ko spozna tudi svoje lačne odjemalce, ve, katera jed bo zanje najboljša.

Priprava

Osnovi pogoj dobre igre so pravila, zato učence vedno najprej seznanim s potekom igre in pravili, ki se jih bodo morali držati. Če začnejo pravila kršiti, je igra zanje končana. Res je, da se najde tudi nekaj takšnih slabih ur, a jih je na srečo zelo malo. Običajno učenci zacvetijo, kadar omenim igranje, malce ovenijo, ko razložim pravila, kajti pravila so bedna, a znova vzbrstijo, ko se akcija začne. Pogosto tako padejo notri, da se že sami opozarjajo, če kdo ne igra po navodilih. V času takšnega glasno organiziranega nemira v razredu me včasih zaskrbi, da učenci od tega nimajo nič, ker se preveč osredotočajo na tekmovalstvo z drugimi, vendar se je izkazalo, da to ni res. Ob igrah se pogosto odprejo tudi najbolj zadržani učenci. Igre omogočajo, da se spoznavamo na zanimivejši način. Igre zbudijo zaspance. Poleg tega pa besede oz. slovnici pravila, ki jih utrjujemo ob igri, prej najdejo pot v dolgotrajen spomin. Potrebno pa je poudariti, da ne smejo biti prepogoste, saj potem enostavno niso več zanimive.

Nekaj najbolj priljubljenih iger

Kdor najdlje stoji, zmaga

Primernost: Igra je primerna za večje skupine vseh starosti.

Namen: Sama jo uporabljam predvsem pri utrjevanju besedišča in nepravilnih glagolov.

Potek: Vsi učenci vstanejo. Ko posameznemu učencu postavim vprašanje (npr. oblike glagola UJETI ali prevod besede USTNICE v angleščino), le-ta odgovori. Če je odgovor pravilen, stoji dalje,

če ne, mora sesti. Kdor stoji najdlje, je zmagovalec. Kadar sta zadnja učenca enakovredna nasprotnika, povečam težavnost naloge ali pa razglasim dvojno zmago.

Bingo

Primernost: Igra je primerna za večje in manjše skupine vseh starosti.

Namen: Sama jo uporabljam predvsem pri utrjevanju besedišča. Zelo primerna je tudi za ponašanje števil.

Potek: Učenci potrebujejo list papirja in pisalo. Najprej jih seznanim z naborom besed (npr. sadje, ki smo ga spoznali, ali števila od 40 do 60). Nato jim naročim, da si na list napišejo oz. narišejo določeno število izbranih besed oz. števil (večje je število, dlje traja napetost). Sama vse izbrane besede oz. številke napišem v naključnem vrstnem redu. Ko so vsi učenci pripravljeni, začnem brati. Učenec svojo besedo prečrta šele, ko jo preberem. Ko prečrta zadnjo, vzkligne BINGO. Tukaj se lahko igra zaključi, vendar je zanimiva tudi, če jo nadaljujemo. Sama na koncu po navadi napišem besedo, ki je najbolj popularna v skupini, kjer igro igram. Pogosto se tudi tisti, ki čakajo nanjo, na koncu ne počutijo kot poraženci, saj pogosto dodam, da je pohvale vredno tudi to, da so ugotovili, katero besedo sem postavila na konec jaz.

1, 2, 3

Primernost: Igra je primerna za večje skupine, predvsem za starejše učence.

Namen: Ta igra je uporabna predvsem za dvig motivacije v razredu, z njo pa dobro spodbujamo tudi sodelovanje med učenci.

Potek: Vsi učenci vstanejo. Štejejo od 1 do 10. Vsak učenec lahko pove največ tri števila (npr. prvi – ena, dve; drugi – tri, štiri, pet; tretji – šest; četrti – sedem, osem ...). Tisti, ki mora reči številko 10 v kateremkoli jeziku, mora sesti. Naslednji učenec nato začne štetje od začetka. Igra deluje preprosta, a je zelo tekmovalna in zahteva veliko sodelovanja med učenci, ki hitro najdejo žrtev, ki jo z desetico želijo izločiti (npr. fantje dekleta, A razred učence B razreda).

Najdi vprašanje

Primernost: Igra je primerna za manjše skupine, predvsem za starejše učence.

Namen: Sama jo uporabljam za utrjevanje WH vprašanj.

Potek: Na tablo napišem pet odgovorov, povezanih z menoj. Odgovori naj bodo čim krajši (npr.

5, Celje, dog). Učenci postavljajo vprašanja tako dolgo, dokler ne najdejo pravih. Če jim ne gre, pomagam z namigi. Da je igra še učinkovitejša, postavljena vprašanja napišem na tablo ter jih opozarjam, če niso tvorjena pravilno. Da pa postane še zanimivejša, lahko vključimo mehko žogico, ki si jo učenci podajajo med seboj. Vsak predhodni tako z žogico izbere naslednjega, ki bo postavil vprašanje. Ob tem je potrebno paziti le, da so vključeni vsi učenci, saj otroci zelo radi koga izločijo. V takem primeru prevzamem žogico jaz, jim dam namig, nato pa jo podam 'pozabljenemu' učencu.

Povej nekaj o sebi

Primernost: Igra je primerna za manjše in večje skupine vseh starosti.

Namen: To igro uporabljam pri spoznavanju novega razreda na začetku šolskega leta.

Potek: Pri igri si ponovno pomagam z mehko žogico, a le pod pogojem, da si jo učenci znajo lepo podajati. Kdor žogo dobi, pove nekaj o sebi. Kdor je zelo sramežljiv ali ima veliko težav z jezikom, mi lahko pove le besedo, ki jo pozna ali mu je preprosto všeč. Pri starejših učencih lahko igro dopolnim. Kdor žogo dobi, pove nekaj o sebi, nato zastavi vprašanje naslednjemu. Ponovno moramo paziti, da koga ne izločimo in da vsi dobijo priložnost, da povedo vsaj nekaj. Napake si je priporočljivo pisati in jih nanje opozoriti na koncu, saj se pogosto zgodi, da otroci ob nenehnem popravljanju preprosto 'zamrznejo'.

Kdo je to?

Primernost: Igra je primerna za manjše skupine, predvsem za starejše učence.

Namen: Igra je primerna za spodbujanje pogovora.

Potek: Učenci dobijo vsak svoj listek, na katerem so zapisani podatki (ime, priimek, najljubša barva, starost ...). Vsak listek nastopa v dveh izvodih. Nato učence razdelim v dve skupini. Učenci se razpršijo po razredu in hodijo od enega do drugega. Učenci prve skupine postavljajo vprašanja, učenci druge odgovarjajo, a le z DA/NE. Cilj igre je, da vsak spraševalec najde svoj par, torej učenca z enakimi odgovori.

Nadaljuj z novo besedo

Primernost: Igra je primerna za manjše in večje skupine vseh starosti.

Namen: Sama jo uporabljam predvsem pri utrjevanju besedišča ali kot motivacijo na začetku ure.

Potek: Tudi pri tej igri si lahko pomagam z meh-

ko žogico. Zanimiva je, če učenci besede na tablo pišejo sami, vendar to v vsaki skupini žal ni mogoče. Cilj igre je, da učenci nadaljujejo kačo z besedo, ki se začne na zadnjo črko besede pred njo (npr. SNAKEGGREY...). Besede se ne smejo ponavljati, izogibamo pa se tudi lastnim in zemljepisnim imenom.

Najdi besede na črko ...

Primernost: Igra je primerna za manjše in večje skupine vseh starosti.

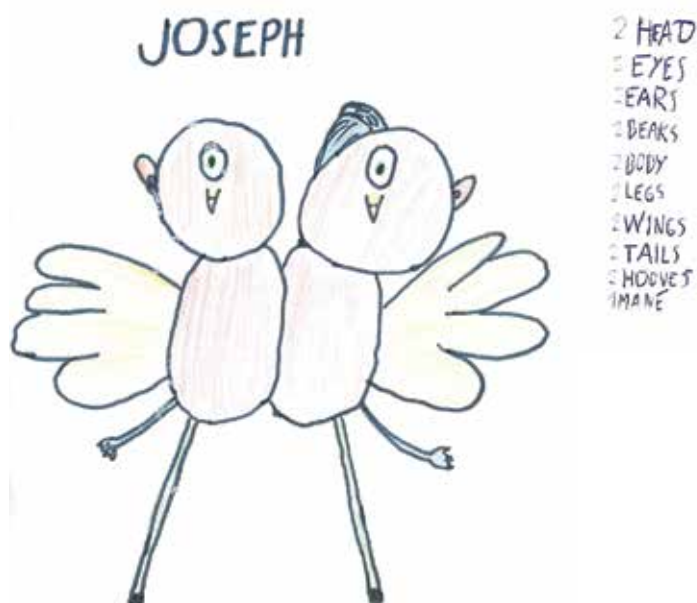
Namen: Sama jo uporabljam predvsem pri utrjevanju besedišča, pogosto tudi kot uvodno motivacijo na začetku šolskega leta.

Potek: V določenem času morajo učenci napisati čim več besed na določeno črko. Tematska področja izbiram glede na besedišče, ki ga učenci že poznajo (npr. jobs, fruit, vehicles, school things – letter S). Igre nikoli ne predstavim kot tekmovanje, vseeno pa jo časovno omejim. Učenci imajo zelo radi, če lahko besede na tablo pišejo sami. Če je to izvedljivo, je zelo priporočljivo, saj jih lahko ob tem opozarjamo tudi na pravilen zapis. Ko učenec, ki je na vrsti, zapiše svojo rešitev, s skupnimi močmi dodamo še druge rešitve, do katerih so prišli njegovi sošolci.

Moja pošastna žival

Primernost: Igra je primerna za večje in manjše skupine, predvsem za učence nižjih razredov, ki še zelo radi rišejo.

Namen: Sama jo uporabljam pri utrjevanju besedišča, povezanega z deli živalskega telesa.



Potek: Učenci potrebujejo list papirja in pisala. Naročim jim, naj si za začetek napišejo deset števil od 1 do 10. Števila se lahko ponavljajo (npr. 1, 3, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 10, 7). Nato na tablo zapišem deset pomešanih delov živalskega telesa (npr. tail, head, leg, ear, eye, wing, claw, beak, neck, body). Učenci morajo narisati svojo pošastno žival glede na števila, ki so jih izbrali, in pri tem ne smejo pomešati vrstnega reda (v našem primeru bi žival imela 1 rep, 3 glave, 3 noge ...). Žival lahko tudi pobarvajo in jo poimenujejo. Učencem veliko pomeni, če je njihov izdelek razstavljen.

Koliko tega imaš?

Primernost: Igra je primerna za večje in manjše skupine, predvsem za mlajše učence.

Namen: Sama jo uporabljam predvsem pri utrjevanju besedišča delov človeškega telesa.

Potek: Igro začnemo skupaj. V glavi si zamislim del telesa in učenca, ki je na vrsti, vprašam: »Koliko tega imaš?« Odgovarjajo lahko s številkami od 1 do 10. Ko odgovori, to narišem na tablo. Tako oblikujemo svojega razrednega vesoljčka, nato pa nadaljujejo v parih in rišejo drug drugega.

Kaj je narisala učiteljica?

Primernost: Igra je primerna za večje in manjše skupine vseh starosti.

Namen: Uporabna je pri utrjevanju abecede in števil ter kot uvodna motivacija.

Potek: Učencem razdelim lističe s prazno mrežo, označeno s števili in črkami. Igra je podobna potapljanju ladjic, le da učenci ugotavljajo, kaj sem v svojo mrežo narisala jaz. Vsak učenec lahko ugiha polja, dokler ne zadane praznega. Če je polje polno, kvadrata pobarvajo, če ne, naredijo križec. Igra se konča, ko učenci ugotovijo, kaj je na sliki. Narišemo lahko eno samo sliko, lahko pa v mrežo skrijemo več manjših, ki se med seboj ne smejo dotikati (npr. kolo – eno polje, avto – dve polji, vlak – tri polja ...)

Vislice

Primernost: Igra je primerna za manjše in večje skupine vseh starosti.

Namen: Sama jo uporabljam predvsem kot uvodno motivacijo.

Potek: Učenci najbolj uživajo, kadar se igram z njimi, zato jim po navadi izberem besedo, ki je manj poznana in čim daljša. Vsak učenec lahko pove le eno črko ali pa ugiha, vendar mora počakati na vrsto. To je včasih dobra vaja za trening potrpljenja, saj je vedno večja težava učitelja ta, da nekateri

učenci preprosto ne morejo počakati na vrsto in ves čas skačejo v besedo. Tako marsikateremu sošolcu odvzamejo možnost, da bi v miru razmisлил in oblikoval svoj odgovor. Igra lahko postane zelo razgreta, še posebej, kadar se učenci nevarno približajo zadnji stopnji obešanja njihovega možica na tabli.

Lepljenje listkov

Primernost: Igra je primerna za manjše skupine vseh starosti.

Namen: Sama jo uporabljam predvsem pri uvajanju novega besedišča, povezanega s tem, kar nas obkroža (npr. šolske stvari, barve, deli telesa).

Potek: Vsak učenec dobi enega ali več listkov z novimi besedami. Kadar spoznavamo dele človeškega telesa, izberem prostovoljca, ki ga sošolci s temi listki polepijo. Igra je še posebej zanimiva pri francoščini, ko so besede za dele telesa res nove.



Na koncu preverimo, če so besedo LE NEZ res prilepili na nos, LA BOUCHE na usta ... Igra rada izzove precej smeha (npr. če beseda LA BOUCHE pristane na ušesu in podobno).

Sestavi povedi

Primernost: Igra je primerna za večje in manjše skupine, predvsem za starejše učence.

Namen: Sama jo uporabljam predvsem pri utrjevanju strukture povedi, slovničnih pravil in kot spodbujanje k natančnosti pri upoštevanju povezovanja glede na spol in število pri francoščini.

Potek: Učenci dobijo delovni list z besedami, iz katerih morajo sestaviti slovnično pravilne in smiselne povedi. Znotraj ene povedi lahko besede porabijo le enkrat, lahko pa eno besedo porabijo za več različnih povedi. Lahko delajo posamezno, v parih ali v skupini. Povedi zapišejo, na koncu jih pregledam, pri naslednji uri pa tudi razložim, kaj je bilo dobro in kaj ne.

Sestavi čim daljšo besedo

Primernost: Igra je primerna za večje in manjše skupine vseh starosti.

Namen: Igra je uporabna kot uvodna motivacija.

Potek: Na tablo napišem več različnih črk. Učenci nato tekmujejo, kdo bo sestavil daljšo besedo. Vsako črko lahko porabijo le enkrat. Ko besedo sestavijo, jo pridejo napisat na tablo. Pravilna je le, če je pravilen tudi zapis.

Kahoot!

Primernost: Igra je primerna za večje in manjše skupine. Učenci potrebujejo mobilni telefon. Zaželeno je, da znajo z njimi rokovati, saj se je potrebno povezati na internet. Res je, da so otroci zelo spretni s telefoni, a moje izkušnje pri tej igrici so precej manj vzpodbudne. Ugotovila sem namreč, da ima veliko otrok težave, ko želijo uporabiti telefon za kaj drugega kot telefoniranje, slikanje in igrice.

Namen: Igra je zelo uporabna. Lahko jo uporabljamo za utrjevanje besedišča, slovničnih pravil, za uvodno motivacijo ali spoznavanje kulture, navad in običajev. Lahko jo pripravimo sami, lahko uporabimo že pripravljene igrice, ki so dostopne ob prijavi v Kahoot!

Potek: Čeprav sem zagovornica papirja in pisala, se zavedam, da mora tudi učitelj v korak s časom. Kahoot! omogoča, da so zadovoljni učenci, ki lahko končno pri pouku uporabljajo svoje mobilne telefone, in učitelj, ki lahko to njihovo pripravljenost za sodelovanje več kot koristno izkoristi. Učenci se pri-

javi v aplikaciji Kahoot! Ob tem aplikacija zahteva kodo igre. Kodo priskrbi učitelj, ko odpre igro in jo projicira na platno. Ko učenec vpiše kodo, si izbere ime in vstopi. Imena vseh sodelujočih se sproti izpisujejo na platnu. Ko so prijavljeni vsi, se igra začne. Na platnu so vidni vprašanje in štirje možni odgovori na različnih barvnih poljih ob štirih različnih likih. Učenci na ekranu mobilnega telefona vidijo le barvna polja z liki. Njihova naloga je, da izberejo pravo polje. Ni pomembno le, da je pravilno, pomembna je tudi hitrost, zato učenci tudi v primeru vseh pravilnih odgovorov dobijo različno število točk. Po vsakem vprašanju ostane čas za razlago rešitve, sledi uvrstitev na lestvico najboljših in šele nato se izpiše novo vprašanje. Učenci so nad igro preprosto navdušeni.

Zaključek

Ko sem začela s poučevanjem, sem bila strogo proti igram. Šola se mi je zdela resna zadeva, igra pa rezervirana za prosti čas. Imela sem celo občutek, da igra spodkopava učiteljevo avtoriteto. Sčasoma sem spoznala, da so ure brez smeha, zabave in zdravega tekmovanja izgubljene, zato sem se odločila, da občasno izstopim iz čevljev resne učiteljice in uro koristno začinem. Ugotovila sem, da avtoriteta učitelja ne pade, če se učenci igrajo in če se učitelj igra z njimi, seveda pa se to ne sme dogajati prepogosto in mora potekati v skladu z navodili ter biti omejeno s pravili. Zavedam se, da je iger, ki bi lahko našle pot v učilnico, ogromno. Tudi te, ki sem jih naštel, niso edine, ki se jih igramo med mojimi urami, so pa tiste, ki iz leta v leto na mojem anglo-francoskem jedilniku ostajajo zmagovite kombinacije okusov.

What time is it?

30



0 Answers

▲ It's eight o'clock.

◆ It's nine o'clock.

● It's seven o'clock.

■ It's twelve o'clock.

1/20

kahoot.it Game PIN: 8953279