

Učenje engleskog s vašom djecom i tinejdžerima: pravljenje i igranje igrice kako bi se vježbao engleski

Igrice kao što su naš Word Match na zabavan način pomažu nastavu vokabulara



Djeca mogu saradivati sa starateljima ili nastavnicima na izradi kartica sa imenicama i pridjevima za igricu Word Match, a zatim se mogu zajedno igrati kako bi uvežbavali svoja znanja iz vokabulara.

Autor: Kate Will, M.A., Fidelity koordinator, Centar za istraživanje čitanja u Iowi

Igre u kojima se uče riječi su popularan alat za ljude uz pomoć koga oni nailaze na nove riječi i proširuju svoj vokabular, kao što to pokazuje rast mobilnih igrice i zagonetki za učenje riječi. Društvene igre i igre sa kartama (i njihove mobilne verzije) kao što su *Scrabble*, *Taboo*, *Catch Phrase*, *Apples-to-Apples*, i ostale koje nisu specifično namijenjene učenju riječi, mogu se, bez obzira na to, takođe koristiti kako bi se pomoglo učenju riječi. Osvajanja bodova i nagrada, uzbuđenje zbog takmičenja, kao i interakcija sa drugim igračima, sve su to komponente igrice koje djeluju motivirajuće na igrače. Zahvaljujući tim karakteristikama, vjeruje se da je igranje igrice efektivna strategija koja pomaže učenicima koji uče engleski da proširuju svoj rječnik (Townsend, 2009). Igranjem igrice kod kuće ili u školi, kao proširenjem eksplicitne nastave, vi i vaša djeca ili učenici možete zajedno vježbati engleski, a istovremeno se i zabavljati.

Nije potrebno da imate igru sa kartama ili društvenou igricu brendiranog imena kako biste uživali u prednostima igranja igara. Neke igrice možete sami napraviti kod kuće i pri tom povećavati svoje znanje vokabulara. U ovom članku razmatra se nova igra s karticama uparivanja riječi, objašnjavaju se koraci pomoću koji sami možete napraviti igricu i opisuju načini na koje igrica pomaže učenju riječi.

Kako se igra „Word Match“

Cilj ove nove igrice koja se zove „Word Match“ [Uparivanje riječi] (namijenjena je osobama koje imaju dvanaest godina i više) je da se uparuju imenice i pridjevi koji su povezani. Igrica ima dve vrste kartica: kartice sa imenicama i kartice sa pridjevima. Svaka kartica sa imenicom nosi ime neke poznate osobe, mjesta ili stvari (npr. Rosa Parks, plaža, Nacionalni park Yellowstone ili prvi dan škole), kao i definiciju ili opis imenice. Na svakoj kartici sa pridjevom napisana je riječ koja opisuje imenicu (npr. glamurozan, miran, čist, prijateljski) kao i djelimična lista sinonima za tu riječ. Neki primjeri obe vrste kartica prikazani su na Slici 1 u nastavku.

Slika 1. Primjer kartica sa imenicama i pridjevima



Kako bi igrali Word Match, okrenite sve karte s imenicama i pridjevima na gore tako da svi igrači mogu pročitati riječi na svakoj karti. Igrači naizmjenice biraju kartu s imenicom i kartu sa pridjevom koji opisuje lice, mjesto ili stvar na karti sa imenicom. Najmlađi ograč započinje igru, a igrači se smjenjuju u smjeru kazaljke na satu. Kada neki igrač odluči koje riječi će upariti, on ili ona izabere dvije karte i prikaže ih svim igračima da ih vide. Ostali igrači se moraju složiti da su dvije karte uparene. Na primjer, od karti prikazanih na Slici 1, igrač može

izabrati imenicu „plaža“ i pridjev „miran“. Ako se većina igrača složi sa uparivanjem imenice i pridjeva, igrač koji je odabrao par zadržava obe kartice. Cilj je da se skupi što je više moguće karti. Igrači nastavljaju da se izmjenjuju sve dok nisu izabrane sve kartice sa imenicama ili kad više nije moguće naći adekvatne parove imenica i pridjeva.

Budući da igrice podrazumijeva namjerno razmišljanje o značenju riječi i pravljenje asocijacija između riječi, ona može biti koristan alat za vježbanje znanja iz vokabulara. Nadalje, pravljenjem vlastitih 'špilova' karti sa imenicama i pridjevima, stićete sve više prakse i učiti nove riječi na engleskom jeziku.

Kako izraditi „Word Match“

Da biste napravili Word Match, potrebne su vam indeksne karte ili mali komadi papira koji će vam poslužiti kao karte. Potrebno je da imate karte u dvije boje kako biste mogli razlikovati karte s imenicom od karti sa pridjevima. Na primjer, sve karte sa imenicama bi trebalo da su crvene, a sve karte s pridjevima bi mogle biti zelene. Možete koristiti papir u boji ili markere u boji kako biste napravili razliku između dvije vrste karti. Takođe smo priložili šablone karti na kojima se može pisati ili štampati (vidi „Dodatni materijal za porodice“ u nastavku).

Kako biste napravili karte s pridjevima, neka vaša djeca ili učenici zamisle što je više moguće pridjeva u engleskom jeziku. Na svaku kartu za pridjeve će zapisati po jedan pridjev. Ispod pridjeva bi trebalo da napišu nekoliko sinonima ili riječi koje imaju slična značenja. Na primjer, za pridjev „prijateljski“ bi mogli napisati sinonime „ljubazan“, „fin“ i „topao“, kao što je prikazano na Slici 2. Ako im je teško sjetiti se sinonima za pridjeve, mogu ih potražiti u rječniku sinonima na internetu. Igračima će biti lakše da nađu odgovarajuće pridjeve koji tačno opisuju imenice ako imaju više kartica sa pridjevima nego kartica sa imenima.

Slika 2. Primjer kartica s pridjevima



U sljedećem koraku možete kreirati karte s imenicama. Neka vaša djeca ili učenici zamisle što je više moguće imenica u engleskom jeziku, i na svaku kartu napišu po jednu imenicu. Kako bi im dali ideju, možete postavljati ova pitanja:

- Na koja mjesta volite da idete?
- U koja mjesta biste željeli da idete u budućnosti?
- Ko su neki ljudi koje vidite svaki dan?
- Koje poznate osobe biste željeli da upoznate?
- Koji su vam omiljeni likovi iz knjiga ili filmova?
- Koja vam je omiljena hrana, sport, knjige, filmovi ili TV programi?

Ispod imenice na karti, neka vaša djeca ili učenici napišu opis ili definiciju imenice. Na primjer, opis „plaže“ bi moglo biti „pješčana oblast uz more ili jezero“, kao što se to vidi ispod na Slici 3. Ovaj opis će pomoći igračima kojima nije poznata ta riječ.

Figure 3. Primjer karti s imenicama



Koristi od igrice „Word Match“ za pismenost

Prepoznavanje morfema

Morfemi (kao što su *-ly* u “quickly” ili *-ed* u “listened”) su najmanje jedinice značenja riječi. Primjeri morfema su prefiksi (afiksi koji se dodaju prije korijena ili osnove riječi), korijeni (glavna komponenta riječi; npr. “port” u riječi “transport”), i sufiksi (afiksi koji se dodaju na kraj korijena ili osnovne riječi). Znanje iz morfologije pomaže učenicima da otkriju sličnosti u značenju između riječi koje imaju različite korijene, ali iste afikse (npr. “quickly” i “softly”), ili razlike u značenju između riječi koje imaju isti korijen ali različite afikse (npr. “listened” i “listening”). Ako osobe koje uče engleski jezik razumiju značenja morfema i načine na koje se morfemi mogu kombinovati kako bi se pravile ili modifikovale riječi, to može poboljšati njihovu sposobnost da dešifruju značenja nepoznatih riječi (Davidson, 2014.).



Pokazalo se da strategije učenja vokabulara koje se fokusiraju na poznavanju morfologije naročito koriste osobama koje uče engleski (Brandes & McMaster, 2017). Igrice uparivanja riječi kao što je Word Match mogu pomoći da se skrene pažnja igrača na morfeme. Prilikom kreiranja kartica sa pridjevima, vi i vaša djeca ili učenici možete obratiti pažnju na obrasce završetaka riječi. Na primjer, na karticama s pridjevima mogu se koristiti slični završeci kao što su *-ous*, *-ful*, *-ical*, i *-able*. Kartice s imenicama mogu završavati na *-ist*, *-er*, ili *-ian*. Skrenite pažnju na ove sufikse tokom igre. Na primjer, možete pitati:

I see you wrote the word “chemist”—what other words end in -ist?

Igrači se mogu sjetiti riječi kao što su “hairstylist,” “bicyclist,” i “journalist.” Nakon što su identifikovali slične riječi, tražite od njih da nađu sličnosti među riječima. Mogući odgovori su:

All of the words that end in -ist are people who work with certain things.

Možete staviti dodatni akcent na ovu definiciju pokazujući da se stvari sa kojima ljudi rade nalaze u korijenima riječi. Na primjer, ako uklonite sufiks *-ist* iz riječi kao što je “hairstylist” ostaće vam riječ koja veoma liči na riječ “hairstyle.” To znači da je frizer neko ko radi sa frizurama. To su ljudi koji šišaju kosu u frizerskom salonu. Skretanje pažnje na morfeme u riječima može pomoći onima koji uče jezik da sami donose zaključke o značenju riječi (Davidson, 2014.).

Kako budete nalazili obrasce kod završetaka riječi, možete napraviti rječnik sufiksa (vidi „Dodatni materijale za porodice“ u nastavku) kao što je onaj na Slici 4. Dodajte završetak riječi u kolonu „sufiks“ i navedite primjere riječi koje imaju završetak riječi u koloni „Primjer“. U koloni „vrsta riječi“, odredite da li su riječi pridjevi ili imenice. Na kraju, na osnovu vaše liste primjera, pokušajte da shvatite značenje morfema u koloni „Značenje“.



Slika 4. Primjer rječnika sufiksa

Sufiks	Primjeri	Vrsta riječi	Značenje
-ous	dangerous, curious, ridiculous	pridjev	Pun nečega
-ful	useful, respectful, beautiful	pridjev	Pun nečega
-ical	historical, chemical, practical	pridjev	Nečiji, od nečega
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	imenica	Neko ko radi s nečim
-er	teacher, dancer, writer	imenica	Neko ko obavlja određenu aktivnost
-ian	librarian, comedian, historian	imenica	Neko ko radi s nečim

Povezivanje s opštim znanjem

Prema psiholingvističkim teorijama, učenici imaju aktivnu ulogu u građenju značenja tako što nove riječi vezuju za svoja vlastita iskustva i opšta znanja (Carrell & Eisterhold, 1983). Opšte znanje stupa na scenu kada se od nas traži da povežemo novu riječ sa njenim sinonimima ili antonimima. Dok budu pravili svoje kartice sa pridjevima, zamolite svoju djecu ili učenike da napišu što je više sinonima moguće za svaki pridjev. Uključivanje sinonima za riječ na kartici pomoći će igračima kojima možda nije poznata određena riječ tako što će ju povezati sa riječima koje već znaju, a koje imaju slično značenje.

Izrada vaših vlastitih špilova kartica sa imenicama i pridjevima takođe može pomoći vama i vašoj djeci ili učenicima da razviju kulturološko znanje o vašoj zajednici. Pri izradi kartica sa imenicama, razmotrite da uključite neke važne ljude, mjesta ili stvari koji su relevantni za vašu zajednicu. Zamislite neka omiljena mjesta koja ćete posjetiti u vašem gradu (npr. restorani, parkovi, piljarnice i pozorišta) ili neka mjesta koja biste željeli posjetiti u budućnosti. Word Match je naročito zabavan kada ga povezujete sa svojim vlastitim životom. To može pomoći igračima da personalizuju i povezuju se sa značenjima riječi, što se smatra korisnim za učenje riječi. (Townsend, 2009).

Društvene veze

Postoje dokazi da društvena interakcija i saradnja mogu pomoći učenju vokabulara drugog jezika (Kim, 2008.). Iz toga slijedi da bi se osobe koje uče engleski jezik trebale upuštati u razgovor o vokabularu i saradivati kako bi definisali riječi. Igra uparivanja riječi kao što je Word Match ohrabruje igrače da se angažuju u razgovoru o riječima koje izaberu. Na primjer,



nakon što neki igrač predloži nekakav par imenica-i-pridjev, ostavite mu jednu minutu da opravda izbor koji je napravio. Tražite od igrača da objasni zašto je identifikovanu karticu sa pridjevom upario sa tom imenicom. Kroz ove razgovore, igrači mogu steći bolje razumijevanje parametara upotrebe riječi – kada je odgovarajuće da se koriste, a kada ne.

Često se čini da je građenje vokabulara naporan zadatak. Međutim, ako se koriste igrice kao strategija učenja riječi kod kuće i u učionici, odn. kao produžetka eksplicitne nastave, taj proces može postati zabavniji. Izrada i igranje igrice za učenje riječi zajedno čini da se to iskustvo bolje pamti i da mu se da smisao.

Reference

Brandes, D. R., & McMaster, K. L. (2017). A review of morphological analysis strategies on vocabulary outcomes with ELLs. *Insights Into Learning Disabilities, [Pregled strategija morfološke analize na ishode vokabulara s ELL. Uvidi u poteškoće u učenju]* 14(1), 53–72. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165732.pdf>

Carrell, P. L., & Eisterhold, J. C. (1983). Schema theory and ESL reading pedagogy [Teorija shema i pedagogija čitanja ESL-a]. *TESOL Quarterly*, 17, 553–573. <https://doi.org/10.2307/3586613>

Davidson, S. J. (2014). *Morphological analysis training for English language learners with reading difficulties [Obuka morfološke analize za učenike engleskog jezika s poteškoćama u čitanju]* [Doktorska disertacija, Univerzitet California Riverside]. ProQuest Dissertations Publishing. <https://escholarship.org/uc/item/70c919st>

Kim, Y. (2008). The contribution of collaborative and individual tasks to the acquisition of L2 vocabulary. [Doprinos zajedničkih i individualnih zadataka usvajanju L2 vokabulara]. *The Modern Language Journal*, 92(1), 114–130. <http://www.jstor.org/stable/25172996>

Townsend, D. (2009). Building academic vocabulary in after-school settings: Games for growth with middle school English-language learners. [Izgradnja akademskog rječnika u okruženju nakon škole: igre za rast s učenicima engleskog jezika u srednjoj školi]. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 242–251. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>

