

Učenje engleskog sa djecom i tinejdžerima: pravljenje i igranje igara za vježbanje engleskog

Igre poput naše Word Match jačaju podučavanje vokabulara na zabavan način



Djeca mogu raditi sa njegovateljima ili nastavnicima da bi napravili karte sa imenicama i pridjevima za igru Word Match, a zatim se igrali zajedno kako bi vježbali vještine vokabulara.

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

Igre za učenje riječi popularan su alat za ljude da se upoznaju s novim riječima kako bi proširili svoj vokabular, o čemu svjedoči rast mobilnih igara i slagalica za učenje riječi. Društvene igre i igre kartama (i njihove mobilne verzije) kao što su *Scrabble*, *Taboo*, *Catch Phrase*, *Apples-to-Apples* i druge koje nisu posebno igre za učenje riječi mogu se takođe koristiti za jačanje učenja riječi. Osvajanje bodova i nagrada, uzbuđenje takmičenja i interakcija s drugim igračima, sve su to komponente igara koje motivišu igrače. Zbog ovih karakteristika, vjeruje se da je igranje igara efektivna strategija za jačanje učenja riječi za učenike engleskog (Townsend, 2009.). Igrajući igrice kod kuće ili u školi kao produžetak eksplicitne nastave, vi i vaša djeca ili učenici možete zajedno vježbati engleski i istovremeno se zabavljati.

Ne morate imati kod sebe karte poznate marke ili društvenu igru da biste iskoristili prednosti igranja igre. Neke igre možete sami napraviti kod kuće i pritom poboljšati znanje vokabulara. Ovaj članak govori o novoj igri kartama spajanja riječi, objašnjava korake kako da sami napravite igru i opisuje neke načine na koje igra pomaže učenju riječi.

Kako igrati “Word Match”

Cilj ove nove igre pod nazivom "Spoji riječi" “Word Match” (namijenjene osobama u dobi od dvanaest i više godina) je da se spoje imenice i pridjevi koji su povezani. Igra uključuje dvije vrste karata: karte s imenicama i karte s pridjevima. Svaka karta ima ime poznate osobe, mjesta ili stvari (npr. Rosa Parks, plaža, Nacionalni park Yellowstone ili prvi dan škole), kao i definiciju ili opis imenice. Svaka karta s pridjevima uključuje riječ koja opisuje imenicu (npr. glamurozan, miran, čist, prijateljski), kao i djelimičan popis sinonima za tu riječ. Neki primjeri obje vrste karata prikazani su na slici 1 ispod.

Slika 1. Primjer karata sa imenicom i pridjevom



Za igru Word Match, okrenite sve karte s imenicama i pridjevima licem prema gore tako da svi igrači mogu pročitati riječi na svakoj karti. Igrači naizmjenice biraju kartu s imenicom i kartu s pridjevom koja opisuje osobu, mjesto ili stvar na karti s imenicom. Najmlađi igrač započinje igru, a kretanje se nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Kada igrač izabere svoj spoj, on će podići dvije karte i pokazati ih svim igračima da ih vide. Ostali igrači se moraju složiti da se dvije karte podudaraju. Na primjer, od karata prikazanih na slici 1, igrač može odabrati imenicu "plaža" i pridjev "mirno". Ako se većina igrača slaže s spojem imenica i pridjeva, igrač koji je odabrao taj spoj zadržava obje karte. Cilj je sakupiti što više karata. Igrači se

iowareadingresearch.org

izmjenjuju dok se ne odaberu sve karte s imenicama ili kada više nije moguće pronaći odgovarajuće parove imenica i pridjeva.

Budući da igra uključuje namjerno razmišljanje o značenjima riječi i stvaranje asocijacija između riječi, može biti koristan alat za vježbanje vještina vokabulara. Nadalje, pravljenjem vlastitih špilova karata imenica i pridjeva, steći ćete više prakse i naučiti nove riječi na engleskom.

Kako napraviti “Word Match”

Da biste napravili Word Match, trebat će vam indeksne karte ili mali komadi papira koji će vam poslužiti kao kartice. Trebali biste imati dvije boje karata kako biste razlikovali karte s imenicama i karte s pridjevima. Na primjer, sve karte s imenicama mogu biti crvene, a sve karte s pridjevima zelene boje. Možete koristiti papir u boji ili markere u boji kako biste razlikovali dvije vrste karata. Uključili smo i predloške karata na kojima se može kucati ili pisati i štampati (pogledajte “Dodatni materijali za porodice” u nastavku).

Da biste napravili karte s pridjevima, neka vaša djeca ili učenici smisle što više engleskih pridjeva. Na svaku će kartu s pridjevima napisati po jedan pridjev. Ispod pridjeva trebaju napisati nekoliko sinonima, odnosno riječi sličnog značenja. Na primjer, za pridjev "prijateljski", mogli bi napisati sinonime "ljubazni", "lijepi" i "toplo", kao što je prikazano u nastavku na slici 2. Ako imaju problema da se sjete sinonimima za pridjeve, mogu ih potražiti u rječniku sinonima na internetu. Ako imate više karata s pridjevima nego s imenicama, igrači će lakše pronaći odgovarajuće pridjeve koji tačno opisuju imenice.

Slika 2. Primjer karata s pridjevima



Zatim možete napraviti karte s imenicama. Neka vaša djeca ili učenici smisle što više engleskih imenica, napisavši jednu imenicu na svaku karticu s imenicama. Da biste generisali ideje, možete postaviti ova pitanja:

- Gdje najradije idete?
- Gdje su neka mjesta na koja biste željeli ići u budućnosti?
- Ko su ljudi koje vidate svaki dan?
- Ko su neke poznate osobe koje biste voljeli upoznati?
- Ko su vam najdraži likovi iz knjiga ili filmova?
- Koja je vaša omiljena hrana, sport, knjige, filmovi ili TV emisije?

Ispod imenice na karti neka vaša djeca ili učenici napišu opis ili definiciju imenice. Na primjer, opis "plaže" može biti "pješčano područje uz ocean ili jezero" kao što se vidi dolje na slici 3. Ovaj opis će podržati igrače koji nisu upoznati s danom riječi.

Slika 3. Primjer karata s imenicama



Koristi “Word Match”-a za pismenost

Prepoznavanje morfema

Morfemi (kao što su *-ly* u “quickly” ili *-ed* u “listened”) su najmanje jedinice sa značenjem u riječi. Primjeri morfema su prefiksi (afiksi koji su dodati korijenu ili osnovnoj riječi), korijeni (glavna komponenta riječi; npr. “port” u riječi “transport”), i sufiksi (afiksi dodati nakon korijena ili osnovne riječi). Znanje morfologije pomaže učenicima da otkriju sličnosti u značenju između riječi koje imaju različiti korijen 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 učenici engleskog razumiju značenja morfema i načine na koje se morfemi mogu kombinirati kako bi se pravili ili mijenjale riječi, može se poboljšati njihova sposobnost dešifriranja značenja nepoznatih riječi (Davidson, 2014).



Pokazalo se da su strategije vokabulara koje su usmjerene na morfološku svijest posebno korisne za učenike engleskog jezika (Brandes & McMaster, 2017.). Igre za slaganje riječi kao što je Word Match mogu pomoći privlačenju pozornosti igrača na morfeme. Prilikom izrade kartica s pridjevima, vi i vaša djeca ili učenici možete obratiti pažnju na uzorke u nastavcima riječi. Na primjer, kartice s pridjevima mogu koristiti slične nastavke poput *-ous*, *-ful*, *-ical* i *-able*. Kartice s imenicama mogu završavati na *-ist*, *-er* ili *-ian*. Skrenite pozornost na ove sufikse dok igrate. Na primjer, možete pitati:

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

Igrači bi mogli pomisliti na riječi kao što su "frizer", "biciklist" i "novinar". Nakon što identificiraju slične riječi, zamolite ih da pronađu sličnosti među riječima. Mogući odgovori uključuju:

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

Ovu definiciju možete pojačati isticanjem da se stvari s kojima ljudi rade nalaze u korijenima riječi. Na primjer, uklanjanjem sufiksa *-ist* iz riječi kao što je "hairstylist" ostavlja se riječ koja izgleda vrlo slično "hairstyle." To znači da je frizer netko tko radi s frizurama. Oni su ljudi koji šišaju kosu u frizerskom salonu. Skretanje pozornosti na morfeme u riječima može pomoći učenicima jezika da sami dolaze do značenja riječi (Davidson, 2014.).

Kako budete nalazili uzorke u završecima riječi, možete napraviti rječnik sufiksa (pogledajte dolje „Dodatni materijali za obitelji“) poput onog na slici 4. Dodajte riječ koja završava u stupcu „Sufiks“ i zabilježite primjere riječi koje uključuju riječ koja završava u stupcu "Primjeri". U stupcu "Vrsta riječi" odredite jesu li riječi pridjevi ili imenice. Na kraju, na temelju svog popisa primjera, pokušajte shvatiti značenje morfema u stupcu "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	nečega
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	imenica	netko tko radi s nečim
-er	teacher, dancer, writer	imenica	netko tko obavlja određenu aktivnost
-ian	librarian, comedian, historian	imenica	netko tko radi s nečim

Povezivanje s općim znanjem

Psiholingvističke teorije sugeriraju da učenici igraju aktivnu ulogu u konstruiranju značenja pričvršćujući nove riječi na svoja vlastita iskustva i pozadinsko znanje (Carrell & Eisterhold, 1983.). Pozadinsko znanje dolazi u igru kada se od nas traži da povežemo novu riječ s njenim sinonimima i antonimima. Prilikom izrade kartice s pridjevima, zamolite svoju djecu ili učenike da napišu što više sinonima za svaki pridjev. Uključivanje sinonima za riječ na kartici podržat će igrače koji možda nisu upoznati s određenom riječi povezujući je s riječima koje već znaju sa sličnim značenjima.

Izrada vlastitih špilova karata imenica i pridjeva također može pomoći vama i vašoj djeci ili učenicima da razvijete kulturno znanje o vašoj zajednici. Prilikom izrade kartica s imenicama razmislite o uključivanju nekih važnih ljudi, mjesta ili stvari relevantnih za vašu zajednicu. Razmislite o svojim omiljenim mjestima u svom gradu (npr. restorani, parkovi, trgovine i kazališta) ili neka mjesta koja biste željeli posjetiti u budućnosti. Word Match posebno je zabavno kada možete uspostaviti veze sa svojim životom. To će pomoći igračima da se personaliziraju i povezuju sa značenjima riječi, što se smatra korisnim za učenje riječi (Townsend, 2009.).

Društvene veze

Postoje dokazi da društvena interakcija i suradnja mogu podržati razvoj vokabulara drugog jezika (Kim, 2008.). Iz toga slijedi da bi se učenici engleskog jezika trebali uključiti u rasprave o vokabularu i zajednički raditi na definiranju riječi. Igra podudaranja riječi kao što je Word Match potiče igrače da se upuste u rasprave o riječima koje odaberu. Na primjer, nakon što



igrač predloži par imenica i pridjeva, ostavite tom igraču jednu minutu da opravda svoj izbor. Zamolite igrače da objasne zašto je identificirana kartica pridjeva prikladna za imenicu. Kroz ove rasprave, igrači mogu bolje razumjeti parametre upotrebe riječi – kada je prikladna za korištenje, a kada nije.

Izgradnja vokabulara često se čini kao zamoran zadatak. Međutim, korištenje igara kao strategije učenja riječi kod kuće i u učionici kao produžetka eksplicitne nastave može proces učiniti zabavnijim. Izrada i igranje igara za učenje riječi zajedno čini iskustvo nezaboravnim i značajnijim.

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, Sveučilište 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>

