

Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije (komunikacije) je izključna odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.

Príročník za metodo PhyEmoc

Physical= telesno

Emotional=čustveno

Kultural=kulturno

Kazalo

1. UVOD	
Namen priročnika PhyEmoC	
2. TRI PODROČJA	
2. 1 Zakaj telesni?	
2. 2 Zakaj čustven?	
2. 3 Zakaj kulturno?	
3 UČENJE PO METODI PHYEMOC	1
Principi poučevanja.....	1
OKVIRI UČENJA	1
Jezikovni okviri učenja v priročniku PhyEmoC	1
11IGRA VLOG	1
1. 1 Zakaj igra vlog?	1
1. 2 Aktivnosti.....	1
2RAZPRAVA	2
2. 1 Zakaj razprave?	2
2. 2 Dejavnosti	2
3 KULTURNA ORIENTACIJA	2
3. 1 Zakaj kultura?	2
3. 2 Učenje o kulturi z jezikovnimi dejavnostmi	2
3. 2. 1 Aktivnosti: Dviganje zavesti.....	2
3. 2. 2 Aktivnost: Lastna kultura.....	2
3. 2. 3 Aktivnosti: Druge kulture /kultura ciljnega jezika.....	2
3. 3 Učenje jezika s kulturo in kulture z jezikom	2
3. 3.2 Dejavnosti	3
4 HUMOR	3
4. 1 Zakaj humor?	3
4. 2 Aktivnosti.....	3
5 RITEM IN RIMA	4
5. 1 POEZIJA.....	4
5. 1. 1 Zakaj poezija?	4
5. 1. 2Aktivnosti.....	4
5. 2 PESMI.....	4
5. 2. 1 Zakaj pesmi?	4
5. 2. 2 Aktivnosti.....	4
6 IGRE	4
6. 1Zakaj igre?	4
6. 1 Aktivnosti.....	5
Priloge	5
Appendix 1 - Exhibition Layout Problem.....	5
Appendix 2 - Murder Mystery	5
Appendix 3 - Kultural Values – Adverts	6
Appendix 4 - Adverts Worksheet	6
Appendix 5 – Quotations	6
Appendix 6 - Funny Warnings on Packets	6
Appendix 7 – Misprints	6
Appendix 8 - The River Higher Levels.....	6
Appendix 9 - The River Lower Levels	7
Appendix 10 - Annie - Listening for Detail.....	7
Appendix 11 - I still haven't found what I am looking for - U2	7



Appendix 12 - Collocation Cards	7
Appendix 13 – Dominoes	7

1. UVOD

Namen priročnika PhyEmoC

Namen priročnika je opisati načine poučevanja, pri katerih učitelj tujega jezika razvija proces tako, da usme pozornost na učenca in na tuji jezik, ki se ga uči, hkrati.

PhyEmoC (Telesno – Čustveno – Kulturno) ni metoda v tradicionalnem smislu te besede in ni bila niko prepoznana kot individualni pristop, ker se ne osredotoča le na en način poučevanja jezika. Namesto tega metoda nagovarja učitelja, naj se osredotoči na ljudi, ki jih uči, pa tudi na jezik.

PhyEmoC združuje več različnih načinov in tehnik, ki jih poznamo za spodbujanje učenja z vključevanjem učencev v dejavnosti v razredu. Mladi ljudje pogosto ne odločajo, kaj in kako se bodo učili. Če je učenje sam del učnega načrta in ne izbirni predmet, se rado zgodi, da učenci niso motivirani.

Motivacija je lahko notranja – učenci so motivirani, ker uživajo, ker jim to predstavlja izziv, ker je zabavno a razburljivo – ali zunanja – ko se učijo za nek namen, kot na primer za oceno, za pridobitev kvalifikacije, ali c zadovoljijo svoje starše. Učence lahko motivira tudi zadovoljstvo, ki ga občutijo, ko so vključeni v proces učenja.

Temeljni princip te metode je, da se učitelj celostno posveti čustvom, hobijem in prepričanjem posameznega učenca in ga tako lažje motivira za učenje in aktivnosti, povezane s tem. Če torej zadostimo njihovim interesom bodo bolj motivirani in to bo pospešilo učni proces.

Zainteresiranost lahko dosežemo z različnimi taktikami. Z različnimi pristopi in tehnikami ustvarimo aktivnosti ki se razlikujejo po vrsti, tempu in osredotočenosti ter tako poskrbimo za raznoliko stimulacijo učni priložnosti.

Izbirni pristop k poučevanju vključuje izbiro različnih metod poučevanja, ki so odvisne od potreb in stil sodobnih učencev. Učitelji, ki uporabljajo to metodo, izbirajo med različnimi orodji, da bi omogočili svoji učenceučenecem najboljšo pomoč pri učenju, saj se osredotočajo na potrebe učencev in tudi na jezik, ki ga poučujejo.

PhyEmoC ponuja načine, s katerimi bo učitelj lahko omogočil svojim učencem najboljše možnosti z napredovanje. Osredotoča se na tri področja, za katera velja, da vplivajo na kvaliteto učenja. To so: uporaba učenecučencevih telesnih izkušenj pri učenju jezika, optimiziranje njegovih čustvenih odzivov in usmerjanje pozornosti v kulturno raznolikost, ko postavimo učenje jezika v kulturni kontekst.

2. TRI PODROČJA

Telesni, čustveni in kulturni vidik učnega procesa

2.1 Zakaj telesni?

V preteklosti so bile v tradicionalni šoli razlike med učenci, njihovimi talenti, ambicijami in hobiji pogosto prezrte. Učenci so se učili tako, da so poslušali učitelja in obdelovali besedila, ki jim jih je učitelj pripravil.

Danes je jasno, da imajo različni učenci tudi različen pristop k načinu učenja (in različne sposobnosti – gl različne vrste inteligence).

2.1.1 Slogi učenja

Upoštevajmo učenca, ki pravi:

- »Izgleda dobro.« – vizualni tip
- »To se dobro sliši.« – slušni tip
- »To mi daje dober občutek.« – gibalni tip

Gibalni tip učenca se najbolje uči s premikanjem telesa, z aktiviranjem majhnih in velikih mišic med učenjem. To so praktični tipi učencev, ki se bolje koncentrirajo, če učenje vključuje premikanje telesa.

Tradicionalna šola je bila primerna za vizualni in slušni tip učenca, velik del kinestetskega učenja pa je bil prezrt, verjetno zaradi tega, ker so dejavnosti, ki vključujejo gibanje, veljale za težko obvladljive in preglasne.

Ampak koristi kinestetskega pristopa odtehtajo te slabosti: na primer gibanje po razredu ohranja visok nivo energije celotnemu razredu in vzdržuje pozornost. Še več, učenci so danes vajeni delati več stvari hkrati. Učite se srečuje z učenci, ki zmorejo več opravil hkrati, zato so učne ure, ki od njih zahtevajo sedenje pri miru in gledanje ter poslušanje v večini primerov neproduktivne.

Vsak učenec ima vsaj eno priljubljeno obliko učenja, večina ljudi pa mešanico različnih oblik. Različni stili se nam vseč ob različnem času, odvisno od starosti, aktivnosti in učnega okolja (učilnica, igrišče, dom). Gibalne dejavnosti, ki ne vključujejo nujno gibanja celega telesa, so vseč vsem učencem.

Aktivnosti lahko prilagodimo gibalnemu učnemu stilu. Na primer pri nalogi razvrščanja lahko to dosežemo tako, da napišemo besede na liste, ki jih potem učenci premikajo. Ko delajo v paru ali skupini, je strinjanje in nestrinjanje z izbiro drugega ali predlaganje drugačne rešitve nekaj enostavnega in učinkovitega za vse učence.

Podobno je pri postavljanju besed v pravilen vrstni red, ko enostavno pridejo do rešitve s poskušanjem in dejansko predstavljajo listke, namesto da bi to počeli pisno. Učenci lahko "občutijo" svojo pot k pravilnem jeziku.

Uporaba matematičnih paličic je zelo uporabna pri gibalnem stilu učenja, ker so majhne, barvne, lahke in tridimenzionalne. Gibalne aktivnosti niso omejene na gibanje celega telesa. Uporaba paličic, ki jih učenec lahko prime in jih prestavlja, je prav tako telesna aktivnost.

2. 1. 2 Učno okolje

Učenje ni le notranji proces. Učilnico lahko izkoristimo kot prostor, ki ponuja možnosti za učenje. Stene r primer niso le za razstavo del učencev, ampak so lahko kraj, kjer učenec najde podatke s plakatov, slik a diagramov. Koti so lahko odmaknjeni kotički, namenjeni tihi diskusiji, dostopu do medmrežja in deljenju virov

Uporabimo lahko različne točke: učencem ni vedno potrebno gledati na tablo spredaj, učitelj lahko pozorno preusmeri na druga mesta v učilnici.

V učno uro vgradimo gibanje, druženje z drugimi učenci in obiskovanje drugih skupin za primerjavo dela.

Interakcijski vzorci so lahko različni, da dovoljujejo gibanje ali spremembo osredotočanja, pa če je to le zas učenca k tistemu za njim, namesto da bi delal s sošolcem v isti klopi, ali prilagojen sedežni red za del ure ali z celo uro.

2. 1. 3 Obdelava telesnih informacij

Učitelj lahko popestri učni proces z uvajanjem različnih načinov za zbiranje, prikaz in organizacijo podatkov t idej poleg enostavnega pisanja za ozaveščanje oblik in telesnosti.

Na primer miselne vzorce lahko uporabimo za tvorbo mreže besedišča. Besedo napišemo na sredino lista, oko pa nanizamo sorodne besede. S to tehniko bo imel učenec dober pregled nad besediščem, po želji lahko dodam še sličice.

Uporabimo jih kot pripravo za pisno izražanje, ko okoli središčne teme nizamo besede, ki nam pridejo na mise Uspeh te tehnike odraža dejstvo, da miselni proces ne poteka v skladu z linearnim beleženjem, ampak ustvar mrežo informacij.

Na podoben način kot miselni vzorci delujejo tudi grafični organizatorji, ki jih lahko uporabita učenec in učitel Primere lahko najdemo na:

<http://www.enchantedlearning.com/graphicorganizers/>.

2. 1. 4 Različne inteligence

Teorija različnih vrst inteligence razlikuje celo paleto inteligenc in se ne omejuje le na matematično a lingvistično inteligenco, ki so ji namenjali pozornost Stanford Binetovi inteligenčni testi. Model multip inteligence je uvedel Howard Gardner leta 1983 v knjigi *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*

Gardner izbira med osmimi nakloni ali zmožnostmi: glasbeno – ritmičnim, vizualno – prostorskim, verbalno lingvističnim, logično – matematičnim, telesno – kinestetičnim, interpersonalnim, intrapersonalnim i naturalističnim.

Čeprav je podrobno razdelal razlike med posameznimi vrstami inteligence, Gardner nasprotuje zamisli, da l učence etiketirali s specifično inteligenco. Vsak posameznik poseduje edinstveno mešanico vseh intelligen Gardner pravi, da naj teorija multiplih inteligenc bogati učence in naj jih ne omejuje z eno vrsto učenja (*Wikipedia*)

Za naš namen je pomemben poudarek na inteligencah, ki so čim bliže stvarnemu svetu (glasbeno – ritmično – vizualno – prostorska, telesno – gibalna, interpersonalna, intrapersonalna in naturalistična), in ki nam služijo za osredinjavanje na učenca.

2. 1. 5 Fizični aspekt učenja

Ko se učimo jezika, govorjena beseda predstavlja samo del komunikacije, ki se odvija v pogovoru. Govorice celega telesa – geste, obrazna mimika, uporaba glasu (intonacija, barva, muzikalnost ali ton – zapakiranje informacij pri govoru, da ustvarimo pomen), celo razdalja med govorcema – igra vlogo pri prenosu pomena.

Te paralingvistične poteze poudarijo pomen in lahko včasih celo spremenijo pomen na primer s pomočjo intonacije.

*npr. She likes Elizabethan drama, and poetry. (Pomeni, da ima rada elizabetinsko dramatiko in poezijo na splošno.)

drugače kot:

She likes Elizabethan drama and poetry. (Rada ima elizabetinsko dramatiko in elizabetinsko poezijo.)

Drugi primer je brez vejice, torej je ena enota.

2. 1. 6 TPR (popolni telesni odziv)

Najpopolnejši primer odnosa med “fizičnim” in učenjem nam prikazuje “Total Physical Response¹” (krajša TPR).

TPR je metoda poučevanja jezika, ki je zgrajena na koordinaciji govora in akcije ter poskuša učiti jezik pomočjo telesne aktivnosti. Učenci poslušajo ukaze v ciljnim jeziku in jih nemudoma izvršijo. Ni se jim treba besedno odzivati, dokler niso pripravljeni. Obstaja več vrst TPR-poučevalnih tehnik: kazanje, ugibanje, prikaz aktivnosti, delo s slikami, pripovedovanje zgodb in drama.

V bistvu TPR uporablja gibanje, geste in skupinsko dinamiko v povezavi z govorjenim jezikom v obliki ukazov za ustvarjanje atmosfere, v kateri učenci na hiter in lahek način usvojijo razumevanje novega besedišča in struktur.

2. 2 Zakaj čustven?

Slovarska² razlaga pojma čustvo:

- a. Čustvo je močan občutek, ki izvira iz človekovih okoliščin, razpoloženja in razmerja z drugimi.
- b. Čustvo je instinktivni ali intuitivni občutek za razliko od mišljenja.

¹ ‘Physical Response in the University EFL Listening Class’ Ji Lingzhu and Dai Jiandong
(<http://www.hltmag.co.uk/oct08/mart01.htm>)

² www.oxforddictionaries.com OUP 2014

2. 2. 1 Učenje jezika je čustven proces

Tako kot obleka, ki jo nosimo, in vedenje, ki ga usvojimo, tudi jezik, s katerim se izražamo, razkriva drugim kdo smo in kaj smo.

Ko komuniciramo v svojem jeziku, se zavedamo, da lahko jasno izražamo svoje misli. Zavedamo se tudi, da ne ostali pripadniki skupnosti dojemajo kot enega izmed svojih in delijo naš pogled na svet. Ko pa komuniciramo drugimi v novem jeziku, izgubimo ta občutek varnosti. Učenci se lahko počutijo odtujene od svoje skupnosti tem, ko izberejo jezik, ki pripada drugi skupnosti.

Prav zaradi navedenega razloga se učenci tujega jezika počutijo veliko bolj ranljivi, kot če bi se učili kak drug predmet, na primer geografijo ali biologijo.

Še več, sporazumevanje v drugem jeziku nikoli ni osamljena dejavnost, pri kateri se učenec zanaša izključno na svojo izbiro in potrebe. Vedno vključuje interakcijo, celo med bralcem in avtorjem besedila, pri kateri more posamezni učenec sodelovati z drugimi, da je uspešen.

‘Uspeh (pri učenju jezikov) je manj odvisen od materialov, tehnik in jezikovnih analiz in bolj od tega, kar se dogaja v ljudeh in med njimi v razredu.’ (Teaching Languages: A Way and Ways, Stevick, E, Newbury House 1980)

To, kar se dogaja v razredu v ljudeh in med njimi, pa vodi in spodbuja učitelj s svojimi aktivnostmi. Spodbujanje zaupanja, opogumljanje pri komunikaciji in pogosta pohvala dvigajo učenčevo moralno in samozavest. Zelo je pomemben občutek lastne vrednosti za uspešno interakcijo in spodbujanje sodelovanja pri aktivnostih v razredu.

2. 2. 2 Kako lahko učitelj dviguje občutek lastne vrednosti?

Uporabno je voditi učence k naslednjim afirmacijam:

- »Počitim se varnega, nihče se ne bo norčeval iz mojih napak in me ne bo kaznoval za napake.«
- »Vem, kdo sem (uporaba drugega jezika me ne bo spremenila in me odtujila od moje skupnosti).«
- »Vem, da me bodo drugi sprejeli (še vedno pripadam).«
- »Vem, kaj želim početi (prepoznam vrednost učenja tujega jezika).«
- »Vem, kaj vse že znam in zmorem (zaupam v svoje sposobnosti uporabe tujega jezika).«

(‘You can bring hope to failing students’, Reasoner, Robert, W., School Administrator, April 1992)

Te afirmacije bodo učencem pomagale doseči samozavest. Vloga učitelja ni le podajanje novega jezikovnega znanja in spodbujanje k uporabi. Učitelji smo lahko vodniki: učence vodimo od zunanje motiviranosti (kar drugi mislijo in želijo) do notranje motiviranosti (kar si učenci sami mislijo in želijo).

Kako lahko učitelj prepreči občutek ranljivosti ob izražanjem v tujem jeziku?

- Osredotočimo se na pravilno uporabo jezika in napake včasih obravnavajmo kot možnosti za napredovanje.

- Aktivnosti učenje jezika naj se odvijajo v sproščenem vzdušju, kjer se daje poudarek na poskušanju, r
- pa na popolnoma pravilni uporabi jezika.
- Dajajmo priložnosti za uspeh in s tem za krepitev samozavesti. Uspešna komunikacija lahko prispeva pozitivni samopodobi.
- Načrtujmo 'učenje, ne preizkušanje': ugotavljajmo, kaj lahko učenci naredijo in jih pri tem spodbujajmo, ne iščimo, česa ne znajo.
- Zavedajmo se, da so učenci tudi čustvene in telesne, ne le miselne osebe.
- V učenje jezika vključujmo svoje in učenčeve življenjske izkušnje.
- Pri usvajanju novega znanja črpajmo iz že obstoječega znanja in sposobnosti.
- Spodbujajmo učence, da prevzemajo odgovornost za svoje učenje.

(‘Attention to Affect in Language Learning’ Arnold, J International Journal of English Studies, 22/ str. 11-22, 2011)

Dokazano je, da ima lahko učiteljevo obnašanje v razredu spodbuden vpliv na učence:

- Pokažite učencem, da imate zaupanje v njih.
- Dajajte konstruktivne in specifične pohvale.
- Učencem posvečajte pozornost in jim prisluhnite.
- Smehljajte se in vzpostavljajte očesni stik. (To pripomore k vsakemu učenju, še posebej učenju jezika).
- Zanimajte se za učenčevo radovednost in ne preslišite, ampak cenite njihova vprašanja.
- Osebnostno se zanimajte za učence.
- Opazujte učenčevo čustveno doživetje učne ure.
- Redno, a ne vsiljivo, preverjajte razumevanje.

Poudarek na čustvih in samopodobi v razredu pripomore k motiviranju učencev. Ni dovolj, da se učenci dobi počutijo neodvisno od učnega procesa: uživanje pri pouku in povezovanje z ostalimi je le del učnega procesa. Namen aktivnosti v tem priročniku, ki motivirajo učence z osredotočanjem na njihova čustva, je izboljšanje jezikovnih zmožnosti, strnjene izražanja ali pravilnosti.

2. 3 Zakaj kulturno?

2. 3. 1 Zakaj usmerjanje pozornosti na kulturo pomaga motivirati naše učence k učenju?

Če naj odgovorimo na to vprašanje, moramo opredeliti, kako pojmujeemo kulturo.

- Kultura je lahko vrhunski kreativni ali umetniški izdelek, ki je cenjen v neki skupnosti, pogosto r
- državni ravni. To so lahko operne predstave, oljne slike v narodni galeriji, arhitektura ali literatura, kateri se učimo v šoli in v tem pomenu lahko pišemo besedo z veliko začetnico.
- Kulturo črkujemo tudi z malo začetnico. Pomeni skupno prepričanje določene skupnosti, njene običaj vrednote in vedenje. Poznavanje kulture nam pove, kaj je za neko skupnost pomembno: družin gostoljubnost, šport in tudi vsakodnevna rutina in vedenje (na primer, kdaj, kje in s kom jemo).
- Tretji pristop k razumevanju kulture se nanjo osredotoča kot na večino, ki se jo lahko naučimo. Vključuje osveščanje o raznolikosti kultur v različnih skupnostih, prepoznavanje in sprejemanje kulturnih razlik ter razvijanje rahločutnosti. Ta večina omogoča učencem razumeti in sprejemati različne kulture, na primer, kaj je sprejemljivo za ženske, kaj za moške, katero hrano jesti, kako j pripraviti, koga najbolj spoštovati, kaj je smešno, kaj je tabu oziroma so to vse razlike, s katerimi s srečujemo v večkulturnem svetu.

2. 3. 2 Poučevanje o kulturi in ob njej

Interkulturno osveščanje vključuje dviganje zavedanja o obstoju različnih kultur bolj kot spoznavanje posamezne kulture. Učencu pomaga opraviti pot od prepričanja, da mi delamo stvari prav, do končnega cilja, k sprejme, da drugi delajo drugače, pa zato nič kaj manj prav.

Veščino kulture razvijamo z jezikom, ker je ta posrednik v komunikaciji med ljudmi. Težko je ločiti jezik in njegovo kulturo, razen če se jezik uporablja kot lingua franca, primer je angleščina kot mednarodni jezik, kjer se raba skoraj popolnoma transakcijska ali le orodje za površno druženje.

Tako kot učenje upravljanja novih tehnologij ali delovanja v skupini, je tudi interkulturna veščina temelj zahteva izobraževanja danes. Lahko jo razvijamo z zavedanjem o različnosti kultur, začnemo pa poglobljanjem znanja o svoji lastni kulturi in kulturi dežele, katere jezik se učimo. Tolerantnost do različnosti postaja veščina za svet prihodnosti, postaja osnovna življenjska veščina.

Ta veščina je glavno sredstvo za povečanje motivacije pri učenju jezika. Osredotočanje na kulturo v razred omogoča učencem, da se primerjajo z lokalno, nacionalno in svetovno skupnostjo, da bi poudarili podobnosti in razlike z drugimi kulturami in bolje razumeli sebe.

2. 3. 3 Kultura je dragoceno orodje za poučevanje jezika

Učenje jezika odpira pogled v zaželene druge kulture in to je močan motivator za učenje. Uporabimo lahko pesmi, ki jih izberemo sami ali jih prinesejo učenci. Tudi gledanje tujih filmov je koristno, sploh če smo pozorni na govorico telesa. Primerjamo lahko reklame za podobne izdelke, pa tudi spletne strani.

Poučevanje kulture torej pomeni, da motiviramo učence tako, da se naučijo razumeti sebe in svoj položaj v svetu. Pripravimo jih na prihodnje sodelovanje v mednarodni skupnosti, na potovanja in na službo v tujini, kjer jezik ne bo več ovira.

3 UČENJE PO METODI PHYEMOC

Principi poučevanja

Trije principi podpirajo PhyEmoC.

To so:

- postavljanje 'zidarskega odra' na poti učenja,
- razvijanje neodvisnosti in avtonomije,
- učenje skozi komuniciranje.

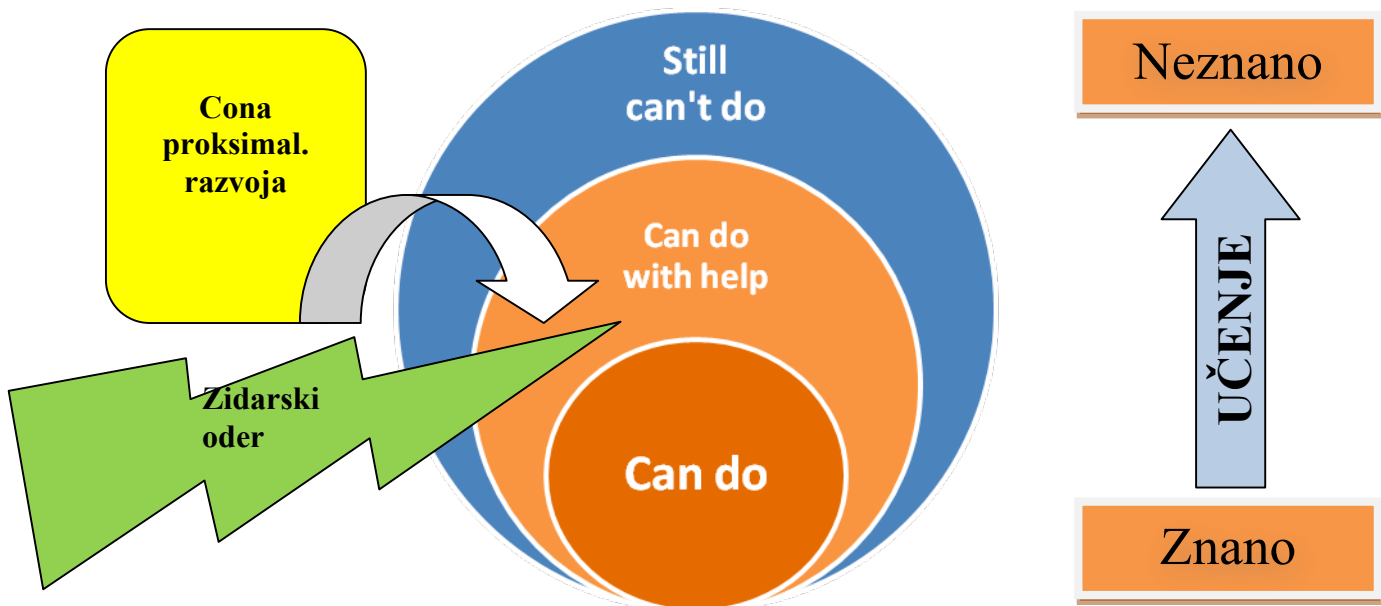
3.1 Zidarski oder

Med fazo, ko ne vemo, kje začeti, in fazo, ko zmorejo sami brez pomoči, je vmesno območje, kjer učenec že v kako napredovati, pa vseeno potrebuje še nekaj pomoči. Vygotsky to območje imenuje Cona proksimalnega razvoja. Verjel je, da ko je učenec v tej fazi, potrebuje le še malo podpore, da bo uspešen.

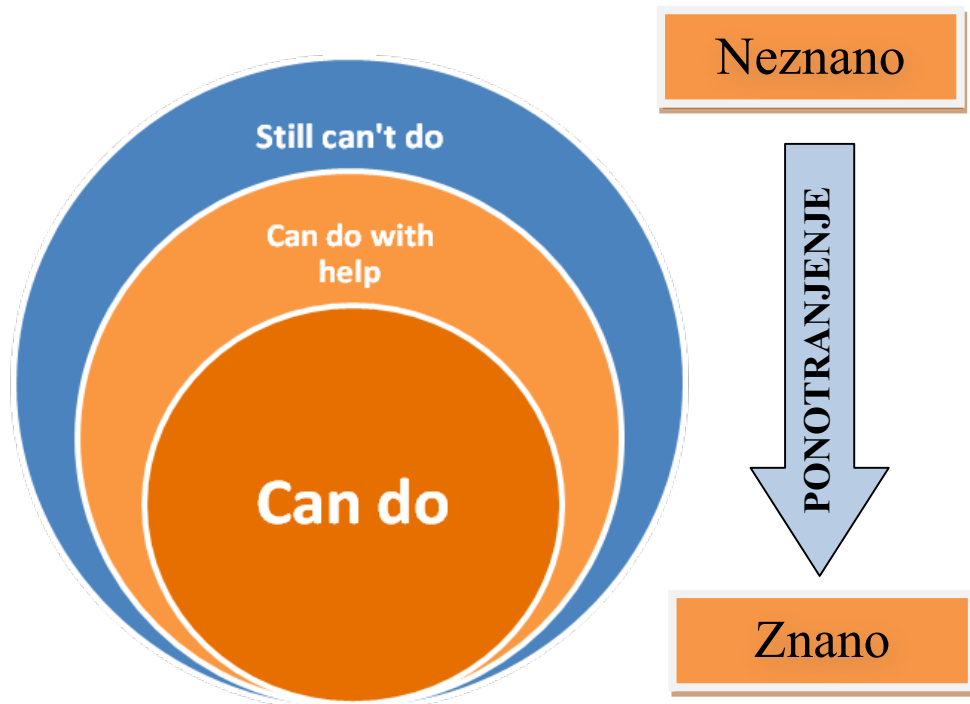
Zidarski oder je modularni sistem kovinskih cevi, ki zagotavlja začasno oporo v času, ko se zgradba grad Omogoča gradnjo veliko višje, kot če bi gradili s tal.

To je metafora, ki jo uporabimo, ko želimo ponazoriti, na kak način naj pomagamo učencem graditi jezik na ž usvojenem znanju in veščinah. To je prava primerjava, ki nam pove, da je to le začasna podpora, ki jo bom odstranili, ko bo imel učenec dovolj znanja in izkušenj, da bo samostojen.

Namen postavljanja zidarskega odra je, da premaknemo učenca s pozicije, ko potrebuje pomoč, ker naloge r more opraviti sam, do točke, ko je popolnoma samostojen.



Kakor umaknemo zidarski oder, ko je gradnje končana, ker ga ne potrebujemo več, tako umaknemo tudi našo pomoč, ko učenci ponotranjijo novo znanje in postanejo zmožni delovati samostojno.



Več informacij:

<http://www.learnnc.org/lp/pages/5074?ref=search>

3. 2 Učenčeva avtonomija

Cilj izobraževanja je, da opremimo učence z ustreznim orodjem za nadaljevanje učenja, za čas po pouku in z
čas, ko se šola zapre, v času počitnic in za kasneje, ko bodo zaključili formalno izobraževanje.

Več je načinov, kako pripravimo učence, da prevzamejo odgovornost za svoje učenje.

En način je, da predstavimo element odločanja že med učnim procesom: izbira je izredno motivacijska. Še ve
ko vgradimo izbiro v pouk, ustrezemo raznolikosti med učenci.

Ustvarjanje nalog odprtega tipa, ki jih izvajajo v majhnih skupinah, spodbuja učence k deljenju znanja in učenj
novih spretnosti od sošolcev.

Čeprav mora veliko učiteljev učiti po učbenikih, spodbujanje učencev, da sami poiščejo različne in zanimiv
materiale, ki dopolnjujejo učbenike, poveča njihov občutek kontrole nad učnim procesom. To jim omogoča, c
se zavedajo svojih močnih strani, česa bi se radi učili in imajo uvid v ostale udeležence učnega procesa.

Aktivnosti v tem priročniku se manj posvečajo vlogi učitelja in bolj poudarjajo avtonomijo učenecov. Učene
ki pozna sebe in ve, kako se najbolje uči, je dobro opremljen za vseživljenjsko učenje.

3. 3 Učenje z interakcijo

Učenci so aktivni v skupnosti (v oddelku) s komunikacijo med sabo in z učiteljem. Ta komunikacija
človeška, medčloveška in družabna. Po sociokulturnem opisu učenja pridobivamo znanje z vsako komunikacij
in družabno izmenjavo. To je lahko znanje o neki temi, o ciljnem jeziku nasploh, pogajanje ali strinjanje
pomenom jezika, ki ga uporabljamo za sporazumevanje. Tako je komunikacija v razredu že prostor za učenje
ne samo orodje za vadbo jezika.

Ravno zaradi tega so vse aktivnosti, ki jih predlaga ta priročnik, bolj ali manj komunikacijske in interaktivn
Jezik uporabljamo za resnično komunikacijo, da dosežemo komunikacijski namen. Učenci sodelujejo
nalogah, ki imajo nek pomen: jezika se naučijo z uporabo.

**Kako in v kakšnem obsegu bo posamezni učitelj osvojil in prilagodil te tri principe kontekstu, opisanem
spodaj, je njegova lastna odločitev.**

OKVIRI UČENJA

Jezikovni okviri učenja v priročniku PhyEmoC

PhyEmoC se ukvarja s številnimi okviri dejavnosti pri učenju jezika, ki vključujejo:

- igro vlog,
- razprave,
- kulturno orientacijo,
- humor,
- ritmiko in rime (poezijo in glasbo),
- igre.

Aktivnosti lahko pokrivajo eno, dve ali vsa tri področja – fizično, čustveno in kulturno – po metodi PhyEmoC.

To poglavje priročnika se ukvarja z vsemi učnimi konteksti, navedenimi zgoraj, raziskuje, zakaj so bila ta področja izbrana, prikazuje konkretne primere aktivnosti z enim ali več področij metode PhyEmoC.

1 IGRA VLOG

1. 1 Zakaj igra vlog?

Maley in Duff (*Drama Techniques in Language Learning, 1978*) sta opisala dramske aktivnosti kot “aktivnosti ki dajo učencu priložnost uporabiti svojo osebnost pri ustvarjanju snovi, na kateri lahko temelji del jezikovnega pouka.

Te aktivnosti spodbujajo naravno sposobnost vsakega človeka, da imitira, uporablja pantomimo in se izraža gestami.

Spodbujajo učenčevo domišljijo in spomin.”

Igra vlog daje učencem možnost vaditi rabo jezika v smiselnem kontekstu.

Sprostijo komunikativni jezik, ki ga že obvladajo, in lahko poudarijo to, česar še ne znajo. Učitelji imajo tak pregled nad tem, kakšno je znanje učencev v vsakem trenutku; česa so se naučili, kaj je treba popraviti ponoviti, česa se še morajo naučiti.

Igra vlog pričara resnično življenjsko situacijo v varnem zavetju učilnice, ki pripravi učence na morebitno življenjsko situacijo v prihodnosti. Učenci niso pod stresom, da morajo nujno prav reagirati, saj vedo, da to ni resnično življenje, ampak le simulacija.

Učenci se vključujejo v komunikacijo in poudarek ni le na posamezniku. Tako jih ni strah, da bodo izbrani in popravijo svoje napake. Učenci raje igrajo vlogo nekoga drugega, kot pa da izpostavijo sebe.

Igra vlog:

- Ustvari vloge tam, kjer bi učenci lahko bili manj samozavestni.
- Sprošča domišljijo in energijo.
- Dovoljuje premikanje.
- Ustvarja kontekst za resnični jezik v uporabi.
- Prikaže paleto resničnih situacij, ki jih ne najdemo v učbeniku.
- Ponuja priložnost za uporabo raznolikega jezika, saj se ta od vloge do vloge razlikuje.
- Spodbuja govorjenje in bogatenje besedišča.
- Lahko vodi h kasnejšemu delu z izgovorjavo in slovnico.
- Ozavešča razliko med obliko in pomenom.
- Učenci postanejo pozorni na stopnjo formalnosti.
- Je spodbujajoče, ker je realistično in zanimivo.

Če naj bo igra vlog uspešna, morajo učenci pripraviti:

- prizorišče,
- vloge in položaj,
- vzdušje, odnos in občutek,
- deljeno znanje.

Prizorišče

Opremljenost učilnice pričara psihološko resničnost. Priporočamo, da učilnico čim bolj spremenite, da pričara ustrezno vzdušje, v katerem se bo igra vlog izvajala. Če je to restavracija, pogrnite mize in jih opremite, kot če bi to res bila restavracija.

Učenci naj razmislijo, kako ljudje reagirajo v resnični restavraciji.

O čem se pogovarjajo: je tema samo hrana, so živčni, razburjeni, z dolgočaseni, jezni, kaj vpliva na to, kar bodo rekli.

Vloga in status

Jezik ne obstaja v vakuumu. Karakter, vloga in status vplivajo na jezik, ki ga bodo uporabili. Na primer, jezik se lahko spreminja glede na status igralcev kot v resničnem življenju, ko se jezik spremeni glede na to, s kom se pogovarjamo. Otroci, prijatelj, delodajalec, zdravnik, tujec, vsak zahteva drugačno stopnjo formalnosti.

Razpoloženje, odnos, občutja

Igra vlog je odlična način za preusmeritev jezika od učbenika k dramatiziranim situacijam. Ko govorimo, se razpoloženje odraža na intonaciji in izražanju. Učitelj učencem pomaga vaditi intonacijo in jih nauči številnih izrazov, ki ponazarjajo različne reakcije, ker jih nepoznavanje izrazov zelo omejuje. Igra vlog nudi priložnost za učenje in ponavljanje izrazov in intonacije.

Deljeno znanje

Deljeno znanje se nanaša na to, kar učenci že vedo, sklepajo ali razumejo v kontekstu resničnega življenja brez dodatnega poučevanja.

Ta deljena predvidevanja, predsodki in občutki so v veliki meri del kulture. Na primer, soccer je v Združenem kraljestvu priljubljen nacionalni šport. Ko se dva pogovarjata o tekmi, ki bo naslednjo soboto, lahko eden reče: "I'm going to the match on Saturday."

Za drugega sogovornika, ki podpira to moštvo, to pomeni: "I'm really excited. I hope we win!"

Za njuni ženi, če ena reče:

"He's going to the match on Saturday" lahko to pomeni:

"He'll be out, so do you want to come round?" ali

"Let's go shopping on Saturday" ali celo

"Let's hope he doesn't come home drunk!"

Zaradi deljenega znanja iz prejšnjih izkušenj, bodo vsi točno vedeli, kaj je bilo mišljeno.

Praktični nasveti:

- Vedeti je treba, kdaj nehati.
- Ne silite učence v vloge, ki jih ne marajo.
- Pazite na učence, ki govorijo materni jezik.
- Prilagodite zahtevnost njihovim zmožnostim.

1. 2 Aktivnosti

Ogrevanje – govorica telesa

Cilj: Učenci uporabljajo govorico telesa.

Recite jim, naj hodijo po učilnici, nato pa jim povejte, kako naj hodijo.
Zakličite naslednje, dajte jim čas, da se pripravijo:

- Walk as if you have had some really good news.
- Walk as if you are trying to shelter from the rain.
- Walk as if you are holding something very fragile.
- Now you are dragging behind you a very heavy bag.
- Walk as if you don't want anyone to hear you.
- Now you don't want anyone to see you.
- Now you have just had some very bad news .

Stopnjo jezika prilagodimo znanju.

Ogrevanje – intonacija

Cilj: Osredotočijo naj se bolj na intonacijo in manj na pomen besede.

Naj tvorijo skupine po tri. Pokažite, kakšen odgovor naj dajo, s primerom:
'disappointed'.

Razred naj doda še druge primere: sad, interested, bored, excited, fed up, neutral itd. Skušajte spodbudi širok spekter odgovorov.

Član skupine nekaj reče, na primer: "I'm going out on Saturday.« Oseba na desni odgovori z eno samo besedo, npr.: "**Elephant**," izbere pa razpoloženje in intonacijo, v katerem bo reagirala.

Ostali ugibajo, kako se je oseba počutila, ko je reagirala. Pokažite primer.

Ta aktivnost zahteva od učencev, da prilagodijo razpoloženje in intonacijo.

Kartice

Običajno je, da so pri igri vlog navodila in opis vloge.

Na primer:

Učenec A

Choose a name

You are a student at a Vocational School.

You are popular and part of the in-crowd. Recently your grades have been dropping, and your parents are not happy. Your teacher has asked you to choose a partner to work on a project. All your other friends in the "cool club" have good grades, and if you don't get a good grade on this project, you will not pass your exam.

The brightest people in the class are the "nerds". They are not popular, and you and your friends have often made fun of them.

You would like to work with someone who is clever, but you are a bit worried because you have often teased all the clever students in class.

Approach Student B to see whether s/he would work with you.

Učenec B

Choose a name

You are a student at a Vocational School.

You are one of the brightest students in your class and have no problem passing exams. Studying comes easily to you, but you are considered a bit of a nerd. You do not have many friends, and the ones you have often stay in at the weekend to study. You would like to have more of a social life. You feel that if people get to know you, they would find that you are an interesting person.

Your teacher has just asked you to work on a project, and to choose a partner. You feel confident you will do well, whoever you work with. But you would really like to make new friends, especially if they are popular. The problem is, most of the "cool" students have often teased you and you resent it.

You have been approached by Student A, who has often made fun of you but who is really popular.

Can you work out a way to working together happily?

Takšne igre vlog so primerne za nižje razrede, ker pogosto izrazijo razpoloženje. Včasih so navodila takšna da mora učenec reagirati na določen način, npr.: You are angry. ali pa morajo izpolniti nalogo s končnim rezultatom.

Podpora je pomembna pri nižjih stopnjah, in če učenci te igre ne poznajo.

V nižjih razredih učitelj nudi podporo v obliki ponujenega funkcionalnega jezika s področja za namene komunikacije. To lahko naredimo kakšen dan prej, preden se lotimo igre vlog.

Primeri funkcionalnega jezika so: izražanje mnenja, zahtev, predlogov ali prekinitve.

Dovolimo učencem, da oblikujejo igro vlog

Dobro uspe, če jim damo določeno situacijo in jim dopustimo, da se sami odločijo, kako bodo igrali. Tudi o podrobnostih in ozadju naj se odločijo sami.

Tako so bolj kreativni in raje sodelujejo ter so zavzeti za učenje. Priporočljivo je za višje stopnje.

Če gre učencem bolj počasi, učitelj ponudi pomoč. Na primer:

Na tablo nalepimo dve sliki in vprašamo:

This is what shall we call him?

(Učenci ga poimenujejo npr. Peter.)

And this is his girlfriend Who is she?

(Učenci ji dajo ime npr. Susan.)

He's how old is he? He's still at school ...

(Učenci dodajajo informacije po svoji izbiri, tako so bolj motivirani za sodelovanje, ker sami oblikujejo zgodbo).

They've been on a first date. Where did they go?

Učitelj pritrdi avtobusno postajo: *Where are they?*

Nato da na tablo še euro s točnim časom, npr. 23.25.

They've been at the bus stop for 15 minutes and no bus yet. What do you think has happened?

Učenci nizajo podatke in vzroke za nastalo situacijo.

Učitelj nariše hišo.

This is Peter's house. Susan lives in another town, a few kilometres away.

Učitelj nariše TV-sprejemnik in dve osebi pred njim.

Who are these? Give them a name.

Učitelj pove, da bosta prosila Petrove starše, če sme Susan prespati pri njih.

Do sedaj so bili učenci aktivno vključeni v oblikovanje scenarija in oseb.

Učenci se razdelijo v skupine po štiri in si razdelijo vloge, poimenujejo starše in tukaj se ukvarjamo stopnjo formalnosti.

Čeprav je namen te aktivnosti igra vlog sama po sebi, pa se lahko veliko naučijo že v pripravi. Učite razdeli razred na Petre in Suzane ter starše, skupini sta daleč narazen. Vsaka skupina ima 10 minut časa, da oblikuje ideje, s katerimi se bodo v poteku igre vlog pogajali.

Po desetih minutah se oblikujejo skupine v prejšnji postavi in igra vlog se lahko prične.

Čeprav se zdi tukaj priprava daljša, kot če bi imeli napisana navodila na karticah, ima dodano vrednost, ko učenci že v pripravi sodelujejo in pomagajo drug drugemu.

Poglejte si naslednje::

<http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/>

Spletna stran z dodatnimi pojasnili in definicijami igre vlog ter prednostmi za uporabo v razredu.

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/education.html>

Zbirka člankov o igri vlog v izobraževalnem kontekstu.

2RAZPRAVA

2. 1 Zakaj razprave?

Če naj učenci govorijo, mora za to vedno obstajati nek razlog. Jezik je le orodje, sredstvo in ne cilj.

Razprava je čudovito gibalno učenje jezika, ker nas popelje v situacije, kjer se jezik pojavlja naravno. Podaj nam razloge, zakaj vaditi govor in nas opremiti??? dviga učenčevu sposobnost, učitelju pa omogoča učenje popravljanje napak, ponavljanje in načrtovanje razvoja.

Učencem je všeč, če so teme izbrane tako, da jih zanimajo.

Najbolj naraven način, da jih pripravimo h govorjenju, je, da jim ponudimo situacijo, ki od njih zahteva izmenjavo idej, mnenj, informacij, potrditev ali zavrnitev in oblikovanje predlogov.

Razprava je najučinkovitejša v manjših skupinah, da posamezni učenci čim dlje govorijo. Čeprav nekatere neradi govorijo, z redno diskusijo izgubijo strah in se počutijo bolj samozavestno.

Najučinkovitejše število za diskusijo je tri. Ko jih pustimo, da vadijo v majhnih skupinah, postanejo bolj sigurni vase in v nastopu pred celim razredom prosto izražajo svoja stališča.

Učiteljeva naloga je, da samo spremlja dogajanje, si beleži za kasneje, in če je potrebno, pomaga.

Učitelju koristi, da se vnaprej odloči, čemu bo posvečal pozornost in to tudi pove. Pomembne pozitivne povratne informacije, poudarimo, da bomo dobre primere delili z razredom. Izmenično smo pozorni na posamezna področja slovnice, besedišče in ločila.

Ni potrebno, da razprava traja celo šolsko uro, to naj bo krajša aktivnost, še posebno za začetnike.

Kot vsak učitelj dobro ve, poznavanje slovnice in besedišča še ne omogoča tekočega govora.

Tekoče govorjenje zahteva svoj čas in je linearni proces. Učenci s trdom obvladujejo slovnico in izgovorjave ter sočasno zberejo svoje misli in jih še posredujejo. Učenčeva pozornost je usmerjena na več stvari hkrati in to vpliva na tekoče izražanje.

Da bi dosegli tekoč govor, je potrebno določene procese avtomatizirati. Bolje je, da vnaprej pripravimo sklop besed in se jih učenci naučijo kot celoto. Tako govorec poveže in avtomatično uporabi pogoste in znane sklope ter osvobodi misli, da je pripravljen uporabljati zapletenejšje jezikovne strukture kot na primer sopomenke.

To se dogaja na vseh ravneh znanja, vključno z najnižjimi. Poučevanje sklopov nudi dodatno oporo učencem, da se počutijo sposobne in dobro opremljene.

2. 2 Dejavnosti

Ogrevanje z uporabo TPR

Cilj: učence pripravimo do tega, da izrazijo in branijo svoje prepričanje.

Umaknite mize, da ne bodo na poti, in postavite učence na konec razreda, lahko pa jih enostavno odpeljete ven na igrišče.

Povejte jim, da boste rekli dve besedi in za vsako boste pokazali v drugo smer. Glede na to, kar boste rekli, se bodo učenci premikali.

Zakličite: *Blue* in pokažite na levo in *Red* ter pokažite na desno.

Ko so se učenci razporedili, jim povejte, da naj si najdejo partnerja iz druge skupine. Razložiti morajo, zakaj imajo raje to barvo in ne tiste, ki so jo izbrali drugi.

Če je razred majhen, lahko imate samo dve skupini, ki bosta diskutirali čez določeno mejo.

Tudi naslednji pari bodo pri tej vaji uspešni:

mountain – sea

sun – moon

vegetables – meat

football – swimming

rap music – pop music

rap music - classical music

Kontroverzne teme

Če so te teme učencem blizu, diskusija hitro steče in se lahko razvije v prepir.

Tudi tu je koristno, da diskutirajo v majhnih skupinah, damo povratne informacije celemu razredu in pazimo, da ostanejo pozorni tudi, ko poslušajo mnenja drugih skupin.

Izogibamo se tem, o katerih imajo vsi enako mnenje in bi se odločili za isto stran. Diskusija bi se težko razvil če so teme naravnane okoli mlade generacije ali stare generacije:

1. The Internet does more harm than good.
2. Punishment never does any good.
3. Married people are happier than unmarried people.
4. Education doesn't happen in schools.
5. Travel is the best education.
6. Fashion contributes to social success.
7. Tourism brings progress.
8. Mobile phones are useful in the classroom.
9. Patriotism is outdated. We are part of a global world.
10. You can only be wise when you get older.

Reševanje problema

Čeprav osebne stvari ponavadi vzbudijo zanimanje, lahko izberemo tudi druge, ker se dotikajo učencev a predstavljajo izziv.

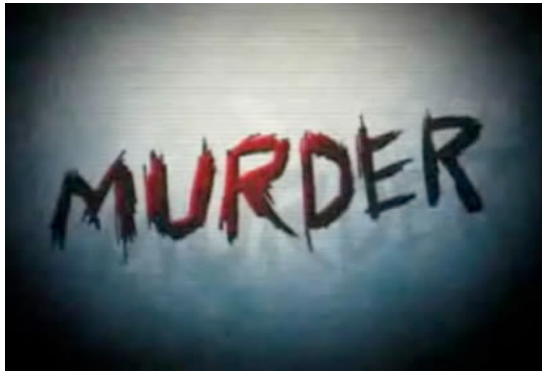
Vaje so lahko različnega tipa:

- Branje posameznih informacij in sestavljanje informacij, ki jih imajo posamezniki, da dobimo rešitev.
- Izbiranje določene osebe glede na podatke, ki smo jih dali, npr.:
 - ✓ which prisoner to release on parole
 - ✓ which candidate to choose for a job
 - ✓ which person should receive a prize
- Odločanje o postavitvi:
 - ✓ which houses to allocate to different families on council property
 - ✓ which animals to place next to each other in a zoo
 - ✓ which students to seat where in a class
 - ✓ which classrooms to have next to each other
 - ✓ which guests to seat next to each other at a dinner

Pri tej aktivnosti lahko učence na nižji stopnji učenja opremimo z načrtom, da si lažje predstavljajo različne možnosti. Višji nivoji se bodo znašli sami in narisali načrt kot del naloge. Primer je prikazan v dodatku 1.

Reševanje problema: Zločin – televizijski stil

Ker je zločin temelj mnogih zabavnih oddaj in nadaljevanj, bodo številne naloge, povezane s to temo, vzbudile zanimanje pri učencih. Zločin, ki naj bi ga razrešili, simulira situacijo, za katero se učenci zanimajo, ko kriminalne preiskave predstavljajo skrivnost, in ker so se že kdaj doma igrali detektive.



Primer Skrivnostnega umora je v dodatku 2.

3 KULTURNA ORIENTACIJA

3.1 Zakaj kultura?

Učenje jezika naj ne bi pomenilo le, da se učimo brati, govoriti, pisati in poslušati v tem jeziku. Znati moramo tudi učinkovito nastopiti in sodelovati na področju kulture. Sposobnost lingvističnega komuniciranja ne pomeni nujno isto kot učinkovito delovati, ko komuniciramo v določeni skupnosti.

Kot smo omenili že v uvodu, jezika ne moremo ločiti od kulture, ker je dejansko produkt te kulture in obratno. Je komunikacijsko sredstvo, pisno in ustno, skupine ljudi, ki si delijo pogled na svet, prepričanje, vrednote in norme. Teh skupnih stvari se otrok nauči že v zgodnjem otroštvu, podobno kot jezika in pridobljeni komunikacijskih kompetenc.

V vsaki skupnosti je ogromna mreža povezovalnega znanja, ki odraža, kaj ljudje v tej skupnosti cenijo in v kaj verjamejo. Večina se podreja podobnim družbenim normam, imajo skupne moralne vrednote in delijo običaje in navade, ki izvirajo iz temeljnih vrednot. To vpliva na vedenje, govorico telesa, kodiran jezik (jezik, ki ga razumemo dobesedno, ampak ima drug pomen) in posredno na deljeno znanje.

Učitelji se osredotočijo na dve glavni področji kulturnega razvoja:

- Dviganje zavedanja in občutka za splošno kulturno raznolikost vključno z zavedanjem, da naš način ni vedno merodajen.
- Izkoriščanje in odkrivanje kulture ciljnega jezika.

Učitelj naj opremi učence ne samo z medkulturnim znanjem, ampak tudi z medkulturnimi veščinami, to je sposobnostjo, da se odzivajo (razume in deluje) znotraj ciljne kulture, ki je drugačna od njihove. Nekatere od teh veščin so odprtost, toleranca, rahločutnost, zmožnost spopadanja z dvoumnimi situacijami, ko oseba ni prepričana, kaj nekaj pomeni in kako naj se odzove v določeni situaciji.

3.2 Učenje o kulturi z jezikovnimi dejavnostmi

3.2.1 Aktivnosti: Dviganje zavesti

Veliki C in mali c

Cilj: Razlikovanje med kulturo kot umetnostjo in kulturo kot sistemom vrednot in prepričanj.

Dajte učencem seznam besed na karticah:

opera, towns, literature, language, driving habits, ballet, visual art (paintings), film, classical music, gender roles, body language

Oblikujte pare in ti naj kategorizirajo besede.

Vprašajte: Which words go together?

Naredite povzetek in ga predstavite celemu razredu.

Vprašajte jih, kaj je kulturno v njihovi skupnosti, kako bi opisali mesta, vlogo spolov, vožnjo, ...

Razpravljajo naj o različnih navadah v različnih državah.

Cilj je spoznanje, da vse te besede tvorijo kulturo (z majhnim c: kulture) neke dežele ali skupnosti.

Ta aktivnost je namenjena omogočanju učencem samostojno odkrivati razliko med kulturo, pisano z malo a veliko začetnico v angleščini.

Kaj je kultura (Kulture)?

Ko končamo s prejšnjo aktivnostjo, jih vprašamo, kaj jim poleg tega še pomeni kultura.
“What is culture to you? What do we mean when we say in XXXX (the name of your country), we have different culture from?”

Na tabli nastavimo miselni vzorec z besedo “kulture” na sredini. Sledimo navodilom:

Učenci naj razmislijo pri sebi, po čem se njihova dežela razlikuje od dežel, ki so jih že obiskali. Navedejo naj vsaj en aspekt kulture, ki se ga lahko domislijo.

Učenec lahko reče:

Towns

Na tablo napišemo TOWNS kot izbrano temo.

Vprašamo jih, po čem se mesta razlikujejo.

Če ne napredujejo preveč dobro, jih spodbudite s predlogi:

houses, streets, traffic, types of transport and any others they can think of which are different in different countries.

Sedaj naj delajo v skupinah po tri do štiri. Vsaka skupina naj izdelava miselni vzorec na eno temo:

Food and Drink

Language

Social Life/Society

Routines

Type of Politics

Physical Behaviour

Business - corporate cultures in your country

Na koncu zberemo vse podatke in jih prikažemo na tabli ali izdelamo plakat s prikazom miselnega vzorca na temo kultura.

Kulturna ledena gora

Cilj: Zavedanje Globoke kulture.

Napišite WYSIWYG na tablo in povedo naj, kaj pomeni.
(WYSIWYG je akronim za What You See Is What You Get).

Na tablo narišite ledeno goro. Uganejo naj, kaj ste narisali in jih povprašajte o podobnostih s kulturo.

Cilj tega je, da se spomnijo ugotovitev iz prejšnjih vaj in se odločijo, kam bi jih postavili:

Vidno – lahko razpoznavno.

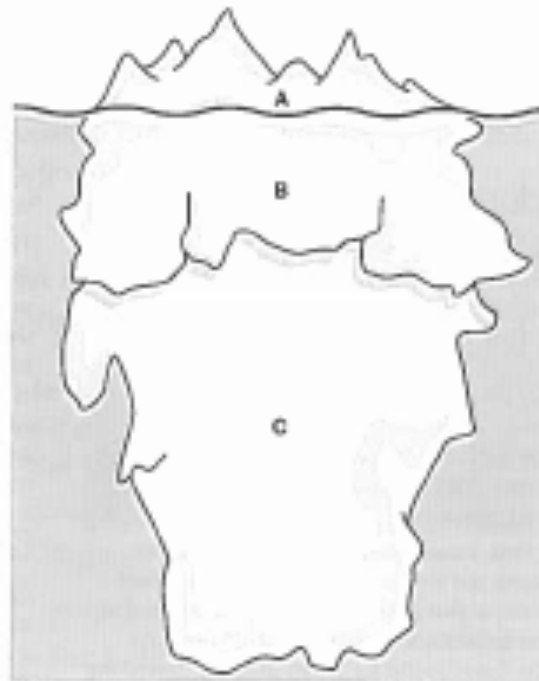
Pod površjem – ni jasno, dokler ne spoznamo ljudi in kulture malo bolje.

Globoka kultura – dejstva, ki jih težko odkrijemo, in ki jih spoznamo, ko se dodobra seznanimo z ljudmi in kulturo, ali če spoznamo nekoga, ki nam bo to pojasnil.

Kar vidimo

Neopazno

Globoka kultura



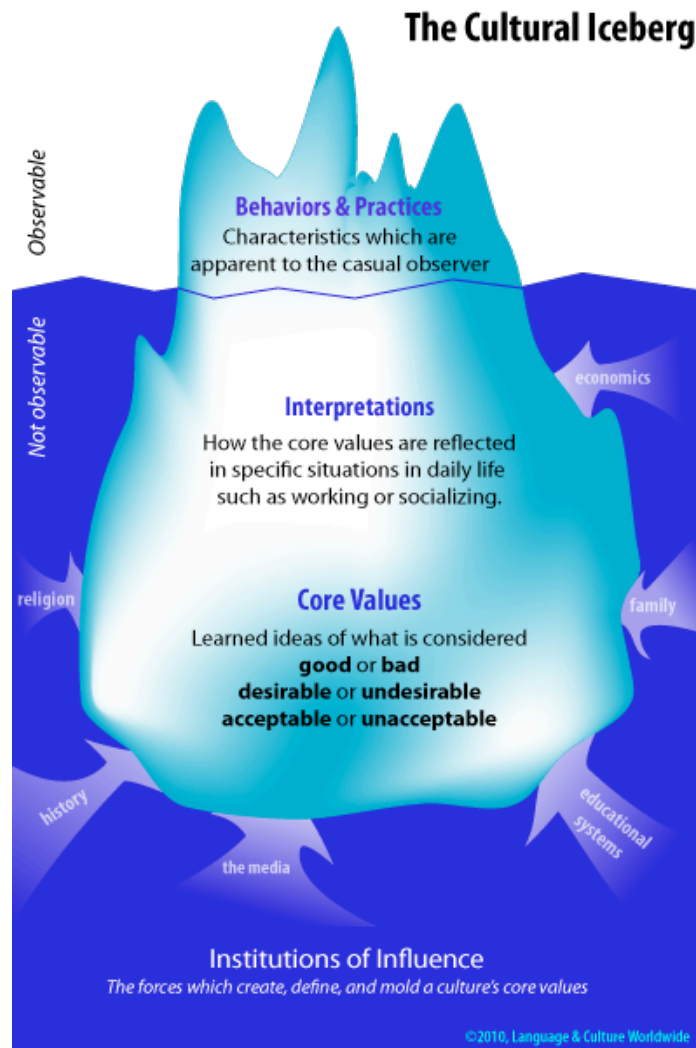
Razmislijo naj o svoji kulturi in v parih ali manjših skupinah (tri do štiri) razpravljajo, kam bi umestili naslednje besede:

Age/Thoughts and perspectives/Actions/Gender/Life Experiences/ Behaviours/ Sexual Orientation/Language/Race/Religion/Style/Balance between Work and Home/Corruption/Directness of Speech/Gender Roles/Personal Friendship/Physical Gestures.

Ledeno goro dopolnijo še s svojimi zamislili.

Omenite:

Social Organisation and Class/ Greetings/Democracy/Emotion shown in public/Family Life/Press and other Media/Punctuality/Treatment of outsiders and foreigners/Values and Beliefs/Physical Abilities/Politeness/



(vir: <http://blogs.isb.bj.edu.cn/mcgowan/2013/08/14/kultural-iceberg/>)

3. 2. 2 Aktivnost: Lastna kultura

Časovna kapsula

Cilj: Odločiti se je treba, kateri elementi najbolj predstavljajo kulturo učenčeve države in kaj bi dali časovno kapsulo.

Razložite učenecom, da boste na šolskem terenu zakopali časovno kapsulo, ki jo bodo odprli čez sto let. Sporazumeti se morajo o desetih elementih, ki jih bodo zakopali in tako ohranili za prihodnje rodove.

Še prej pa si ogledajo kratek posnetek:

<http://www.youtube.com/watch?v=2v2JcpoIIQU>

Za vajo bralnega razumevanja delajo v parih in raziskujejo določeno leto.

(poglejte: http://www.school-for-champions.com/history/start_fire_facts.htm#.U5mmwzOKDIU
za informacije o imenih in dogodkih, omenjenih v pesmi “We Didn’t Start a Fire”

Besedilo najdemo:

<http://www.azlyrics.com/lyrics/billyjoel/wedidntstartthefire.html>

Učenci sprašujejo o imenih v pesmi in par, ki ima odgovor, ga pove naglas.

Razdelite učence v skupine po pet. Vsaka skupina naredi svoj seznam stvari, ki bi jih izbrali.

Cel razred razpravlja o zamislih.

To aktivnost lahko razširimo:

Naj se odločijo za 15-20 elementov.

Aktivnost razširimo tako, da vsaka skupina izdela video z uporabo posnetkov, slik, glasbe, ...

Video lahko naredijo v Windows Live Movie Maker ali v iPhoto, ki ju učenci že pogosto uporabljajo.

Predstavitev lastne kulture

Učence opremimo z besedami.

physical contact	dress	role of religion	political system
punctuality	taboos	speech volume/sound	climate
humour	gestures	communications	politeness to outsiders
gender roles	population	body language	handshakes/greetings
respect for age	beauty	risk/uncertainty	density/spread
role of authority	work-life balance	political system	class distinctions
emotional displays	centralisation of power		physical distance
individualism vs collectivism			

Besede naj razdelijo v tri skupine:

Structural

Social

Physical

Ko končajo, vsak par predstavi svoje delo in uporabi zgornje elemente.

Do’s and Don’ts – Pazimo na vedenje

Z ozirom na prejšnjo nalogo, učenci delajo v parih, da dopolnijo seznam priporočljivih in prepovedanih stvari za obiskovalce njihove dežele.

Pripravijo brošuro ali plakat za turiste in obiskovalce.

Govorica telesa - pregled

Učenci naj podajo primere telesne govorice, kot npr. geste, izraze, gibe rok, prekrižane noge, praskanje v glavi, kimanje, odkimavanje, ...

V skupinah po šest se odločijo za največ 15 izrazov in gest. Izpolnijo tabelo.

1. Shaking head up and down									
2. Shaking head sideways									

Učenci opazujejo ljudi v družabnih situacijah in obkljukajo obnašanje, ki ga opazijo.

Podatke kasneje zberemo in učenci se odločijo, kaj je najbolj značilno za njihovo državo.

3. 2. 3 Aktivnosti: Druge kulture /kultura ciljnega jezika

Kulturni napotki

Nadaljevanje prejšnjih dveh aktivnosti bi lahko bila naloga o drugi državi. Naslednja povezava nam pomaga najti razred, ki bi bil pripravljen sodelovati s podatki o svoji državi. Pošljite prošnjo na naslednji naslov e-Twinning strani:

www.etwinning.net

Na ta način lahko razreda izmenjata Do's & Don'ts in ostale informacije o sprejemljivem in nesprejemljivem vedenju in telesni govorici. Pripravijo lahko kulturne napotke o svoji državi. Ta aktivnost pokaže, kateri aspekt kulture so očitni, jih opazimo takoj in kateri so bolj prikriti. Ko damo učencem možnost odločanja, kaj bodo izbrali, razvijamo njihovo samostojnost in ustvarjamo zanimanje.

Učenci lahko pripravijo vprašanja za svoj partnerski e-Twinning razred. Odločijo se, kaj bi radi vedeli in r katere situacije bi se radi pripravili, npr. kako se obnašati v neki družabni situaciji, o čem se neradi pogovarjaj in podobno.

Kulturne dileme

Učenci lahko pripravijo vprašanja za izbirni kviz z do 10 vprašanji. Zamislijo si situacije, v katerih bi se lahko znašli, in ker ne bi vedeli, kako reagirati, bi lahko bili nevljudni.

Na primer:

1. You are invited to a Maltese home for dinner.
 - a. You decide to take a bottle of wine as a gift.
 - b. You decide to take flowers.
 - c. You don't take anything at all.
2. You walk into a Maltese shop to buy something.
 - a. You just ask for the item you want to buy.
 - b. You smile and say hello to the shop assistant before asking.
 - c. You say: Good morning, fine weather, isn't it?
3. A Maltese colleague invites you home for dinner, at 8pm.
 - a. You turn up on time.
 - b. You turn up before 8pm.
 - c. You turn up at around 8.15pm.
4. You have been accepted as an intern in a Maltese company, to work as an office assistant. For your first day, you are not sure what to wear.
 - a. You wear a suit and tie.
 - b. You wear shorts and flip-flops because you want to go to the beach afterwards.
 - c. You wear something casual but smart.

Razreda si izmenjata kvize, po elektronski pošti pa izmenjata tudi odgovore in možna vprašanja.

Pomembno je, da učenci razumejo, da ni knjige pravil, ki bi ji lahko zaupali. Morajo razviti strategije z poznavanje kulture od opazovanja do aktivnega preizkušanja, kar Kolb imenuje eksperimentalni stil učenja.

(Kolb, D.A. 1984 Experiential Learning: Experience as the source of learning development, Englewood Cliff NJ, Prentice Hall)

3. 3 Učenje jezika s kulturo in kulture z jezikom

V zgornjem poglavju so se učili o kulturi z jezikovno naravnanimi vajami.

V tem poglavju bomo raziskali, kako deluje učenje jezika v kulturnem kontekstu.

3. 3. 1 Uporaba avtentičnega gradiva

Avtentična gradiva uporabimo za pridobivanje informacij o kulturi dežele in za učenje jezika.

Avtentično gradivo je:

- filmi,
- televizijske oddaje,
- humor/komedije/besedila/risanke,
- pesmi,
- športna poročila,
- časopisi/spletni časopisi,
- reklame.

Uporaba avtentičnega gradiva zahteva načrtovanje in pripravo, saj je v nasprotju z učbeniki namenjen naravnim govorcem in ni razvrščeno v nivoje.

Nekaj nasvetov za dostop do avtentičnih besedil:

- Uporabite kratka besedila, ker dolga učence odvrtaajo.
- Razdelite dolgo slušno ali bralno besedilo na krajše odlomke.
- Dopustite učencem da lahko, če želijo, poslušajo večkrat.
- Postavite kontekst ali izvor besedila vnaprej, da lahko takoj začnejo z ugibanjem.
- Prej obdelajte zapletenejše strukture in besedišče.
- Dodajte naslove, podnaslove, diagrame in slike, da olajšate razumevanje besedila.
- Vodite učence z vprašanji.
- Kjer je besedilo težko, pripravite lažje vaje, da ga približate učencem.
- Prilagodite težavnost svojim učencem.
- Po poslušanju jim dajte napisano besedilo.
- Pomagajte jim pri obnovi z opornimi točkami, na primer:

I was reading an article about

What interested/surprised/annoyed me most was

What I found strange/curious/unbelievable was

I thought you might be interested because

I'm not sure I agree with

Te aktivnosti so označene kot vaje za spoznavanje kulture, lahko pa jih uporabimo za jezikovne aktivnosti, prejšnjimi vajami, med njimi in po njih. Učitelj se lahko odloči, če bo dodal več kulture in manj jezika a obratno.

Če se boste posvetili jeziku, je tu nekaj napotkov:

1. Naredite vajo vstavljanja (gap-fill).
2. Učenci naj dopolnijo povedi.
3. Učenci naj predvidevajo, kaj bodo delali, ko končajo, pa naj to potrdijo.
4. Vaja prav/narobe.
5. Postavijo naj si vprašanja, kaj pričakujejo v besedilu.
6. Razvrstijo naj pomešane odlomke.
7. Narekujte besedilo in izpustite besedo (uporabite piščalko), učenci naj jo nadomestijo.
8. Poiščejo naj besede s posebnim naglasom.
9. Podčrtajo naj naglašene besede.
10. S svojimi besedami naj predstavijo podatke, ki so jih dobili v besedilu.
11. Predstavijo naj informacije z diagramom ali grafom.
12. Različne skupine naj obdelujejo dele besedila in jih nato povežejo.
13. Za filme poiščite transkripte, naredite izbrise.
14. Pomešajte dele dialoga iz filma, zavrtite film in naj sestavijo dialog.
15. Naj gledajo odlomek filma brez zvoka in sami napišejo besedilo.

3.3.2 Dejavnosti

Stili komunikacije

Filmi so čudovito sredstvo za učenje, ker vsebujejo veliko dialogov in ponujajo vizualni aspekt, kar pomaga razumeti besedilo.

Ponavadi scene iz filma uporabimo za preverjanje razumevanja.

Lahko pa jih povprašamo o čustvenem odzivu na odlomek iz filma. Filmi niso le učno sredstvo, ampak so zabavni in učence motivirajo.

Odkrijejo nam kulturne norme. Učenci naj analizirajo sceno iz filma z različnih vidikov:

- Geste,
- obrazna mimika,
- telesna govorica,
- razdalja med govorcema,
- stopnja formalnosti,
- ton in glasnost,
- naslavljanje ljudi.

Še drugi aspekti:

- so družine velike ali majhne;
- so formalni ali neformalni v odnosu s prijatelji in družino;
- kako posredujejo informacije;
- o čem se pogovarjajo;
- vloga spolov;
- obravnavajo ženske drugače od moških.
- se izogibajo konfliktom.

- kako plačujejo v restavraciji, kdo plača;
- kako se oglašajo na telefon;
- kje stanujejo.

Pogovorijo se o opažanjih in ugotavljajo kulturne razlike med svojo domovino in ciljno državo.

Jezik v videu je lahko drug vir:

- Ali uporabljajo formalni ali neformalni jezik? V katerih situacijah?
- Uporabljajo vljudni jezik ali so bolj direktni?
- Se pogosto opravičujejo?
- Uporabljajo natančen jezik, zapletene strukture ali kratke stavke?
- Kako se pozdravljajo, poslavljajo...?

Jezik naravnih in nenaravnih govorcev

A. Pogovorni jezik

Namen tega jezika ni podajanje informacij, ampak oblikuje "small talk" in krepi občutek družabnosti.

Na primer spoznavanje, pozdrav, vljudnostne fraze:

"How are you?", "You're welcome.", "Have a nice day!", "Nice weather, isn't it?", "Take care!", "What's up?" itd

Ti izrazi, imenovani fatični jezik, odpirajo komunikacijske kanale.

Če jih govorec ne pozna,

"How are you?"

na primer izzove natančen opis namesto enozložnice *"fine."*

Zato je potrebno raziskati socialne funkcije jezika. Učenci lahko zato preučijo video (YouTube je idealni vir da se seznanijo z jezikom, ki ga uporabljamo za pozdravljanje, na primer. Lahko ločeno opazujemo, kako se pozdravljajo moški, kako ženske in jih primerjamo z jezikom in navadami v svoji deželi.

B. Izkušnje nenaravnega govorca

Učence razdelimo v skupine po tri: učenec A pove učencu B kratko anekdoto v maternem jeziku, učenec C pa opazuje govornico telesa in ostale lastnosti opisane v stilih komunikacije zgoraj.

(Ko pripoveduješ zgodbo v svojem jeziku, uporabljaš cel razpon intonacije in paralingvistične elemente, kot so gestikulacija, telesna govorica, obrazna mimika, ki so tipični za tvojo kulturo. Francoz bo gestikuliral močneje kot Britanec, Maltežan ali Italijan pa bosta divje gestikulirala.)

A si predstavlja, da je tujec, obiskovalec iz dežele ciljnega jezika.

A ponovi zgodbo, uporablja isti jezik pred istim občinstvom (učencem B), le da tokrat govori kot nenaravni govorec. C opazuje in beleži gestikulacijo in ostale lastnosti.

Potem primerjamo razlike v teh dveh pripovedih in jih opišemo. Tako osvetlimo ne samo razlike v telesni govorici, ampak tudi v hitrosti govora, intonaciji, kar morda učenci prej niso opazili.

Televizijske oddaje

Vsi televizijski kanali predvajajo oddaje, ki so priredbe svetovno znanih oddaj, kot so Najšibkejši čle, Milijonar in drugi, resničnoste šove itd. Te oddaje poskušajo čim bolj oponašati origina, saj želijo imeti uspeh po vsem svetu.

Po drugi strani pa imamo strogo nacionalne programe.

Primerjamo vodnike TV-programov po različnih državah, dobimo jih na spletu, in poudarimo različne žanre oddaj:

- novice,
- šport,
- politika,
- komedija,
- tuje oddaje,
- filmi,
- kriminal ,
- nadaljevanke in limonade.

Učenci lahko debatirajo o številu nacionalnih oddaj v primerjavi s tujimi ali oblikujejo tabele in grafe televizijskim sporedom.

Humor/komedija

O humorju smo v tem priročniku že govorili in opisali veliko dejavnosti, povezanih s šalami in humorjem. Tu v tem poglavju ga moramo omeniti, ker je v veliki meri del kulture.

Poznamo več vrst humorja:

- duhovit, prefinjen humor, pogosto z igro besed,
- akcijski humor,
- satirični humor,
- suhoparen humor,
- straniščni humor,
- šale na račun drugih,
- norčevanje iz sebe.

Čeprav je humor univerzalen, saj ga poznamo v vsaki kulturi, je vendarle vezan na določeno kulturo. Humor težko preseže kulturo: šala se izgubi v prevodu.

Različne kulture uporabljajo humor, da opišejo sebe in poudarijo drugačnost: Britanci stresajo šale na račun Ircev, Nemci o Bavarcih, Holandci in Flamci drug o drugemu. Pogosto obstajajo zgodovinski razlogi za poniževanje drugih.

Zanimivo je, da teh šal pogosto ne razumejo drugi govorniki tega jezika. Šale o Ircah bo Avstrelce drugače dojemal kot Anglež. Avstrijcem in Švicarjem se morda šale o Bavarcih sploh ne bodo zdele smešne. Jordanci imajo šale o "Saltcih", prebivalcih mesta Salt, ki bodo nerazumljive ostalim Arabcem.

Židje, Maltežani in Škoti se šalijo na svoj račun, Japonci pa NIKOLI.

Primerjanje različnih vrst humorja nam veliko pove o kulturnih razlikah. Pozornost lahko posvetimo jeziku, ki se uporablja za pripovedovanje zgodb, šal in anekdot.

Šport

Koliko časa mediji posvečajo določenemu športu, veliko pove o njegovi popularnosti in razlogih zanjo.

Na Malti, na primer, je vaterpolo na stalnem udaru medijev, ker je tipičen sredozemski šport, o smučanju hokeju in športih zimskih dežel pa je zelo malo govora (kot večina Evrope, je tudi Malta nogometni navdušenec).

Podobno je tudi v veliko drugih državah, kjer je nogomet (soccer) nacionalni šport, v ZDA pa imajo rajši ameriški nogomet. Kriket in ragbi sta po drugi strani popularna v državah Commonwealtha.

Športni komentar

O kulturi pa nam ne pove veliko samo pozornost, namenjena športu, ampak tudi športni komentariji, ki jih učenci lahko prislужnejo in jih primerjajo.

Športni komentariji se razlikujejo na naslednjih področjih:

- Kaj pravi komentator, ali le opisuje dogajanje?
- Omenja podrobnosti, podatke, zgodovino?
- Je komentator eden, dva, več, se pogovarjajo?
- Je število komentatorjev pri različnih športih enako?
- Je komentator pristranski ali nevtralen?
- Je komentator vedno moški?
- V kakšnem tonu poroča?
- Je vedno vesel, hitro govori ali menjava glasnost?

Primerjajte dolžino vzklika "GOAL" v različnih državah in pristranskost komentatorja.

Prinesite naj športne časopise, članke v svojem jeziku in jeziku, ki se ga učijo.

Primerjajo naj, kako isti športni dogodek obravnavajo v različnih državah.

Primerjajo naj:

- Ali so dejstva enaka?
- Ali o njih poročajo različno?
- Kakšen stil jezika uporabljajo?
- Kakšen jezik uporabljajo?

Časopisi (Newspapers)

Tudi časopisne članke lahko primerjamo med sabo.

Naj še enkrat poudarimo, da morajo časopisne članke izbrati sami.

Za nalogo lahko primerjajo, kako o podobnih novicah poročajo v različnih državah.

Katere novice, škandali so na prvi strani?

Je politika na prvem mestu?

Učenci naj primerjajo:

- Ali so dejstva enaka?
- Ali o njih poročajo različno?
- Kakšen stil jezika uporabljajo?
- Kakšen jezik uporabljajo?

Reklame

Oglaševanje je donosen posel. Milijonski zneski gredo v raziskave trga. Dobro je, da so učenci kritični č reklam, in da jih povežejo s svojo kulturo.

A. Dviganje zavesti

Tu je nekaj naslovov o kulturnih razlikah, učenci naj si jih ogledajo pred diskusijo:

HSBC Adverts – Cultural Differences

<http://www.youtube.com/watch?v=ALWwK7Vz4gY>

McDonald's Adverts in Asian countries:

<http://www.youtube.com/watch?v=d3SXLxzP3E>

Differences – McDonalds in USA Vs China

<http://www.youtube.com/watch?v=a6r8HwHgm2E>

Coca Cola around the world

http://www.youtube.com/watch?v=_m6MTNb99Z8

Svetovne korporacije se morajo kar naprej prilagajati ciljnim kulturam, ki se razlikujejo med seboj. Kar žaželeno nekje, je lahko drugje tabu.

Zaželenost nekega izdelka je povezana s prepričanjem in vrednotami določene kulture. Proizvajalec viskija r bo imel dobička v islamski kulturi. Korporacije, kot na primer Coca Cola, so videle svojo priložnost zaželenosti pijače, ki velja za moderno in "kul". Temelječ na predhodnem delu, ko so učenci identificira aspekte svoje lastne kulture, lahko oblikujejo reklame, značilne za njihovo državo, in nato ugotavljajo, kako l jih spremenili, da bi ugajale tudi drugim.

B. Kakšna vrsta oglasa? V čem je težava?

To je zelo dobra uvodna aktivnost. Obstaja anekdota o direktorju prodaje v Coca-coli, ki je šel v arabsko dežel in začel prodajat izdelek kot ameriški hit. Osnoval je veliko reklamno kampanjo.

Po nekaj mesecih je prodaja upadla. Ko so začeli ugotavljati, zakaj, jih je presenetilo nekaj, kar so spregledali.

Direktor, ki ni govoril arabsko, se je odločil osredotočiti reklamo na vizualno podobo in zanemaril jezik. N reklamnem plakatu so bile tri podobe:

podoba umirajočega moškega, ležečega v puščavi;

podoba moškega, ki pije kokakolo;

Methods 2013-1-FR1-LEO05-47980

podoba moškega, ki teče zdrav in vesel.

Ker ni dobro poznal arabskega načina življenja, je mislil, da bodo podobe zadostovale in poslale močno vizualno sporočilo. Prodaja je strmo upadla.

Zakaj?

Odgovor je namreč v kulturni razliki, Arabci berejo z desne proti levi.

C. Reklame in kulturne vrednote

Iz prejšnjega poglavja učenci že poznajo, kaj so kulturne vrednote. Vprašajte učence, na katere vrednote nam pomislimo, ko oglašujemo nov proizvod. Učenci izdelajo preglednico, ki prikazuje kulturne vrednote (dodatek 3) in si nato ogledajo reklame ter izpolnijo preglednico.

D. Zagovarjanje reklame

Na spletni strani YouTube je na voljo veliko oglasov, vendar ne nujno takšnih, ki so značilni za določeno državo. Učenci vsekakor poznajo TV-oglasove.

Recite jim, naj si enega izberejo in o njem pripravijo kratek govor.

Aktivnost nadaljujemo s tekmovanjem za podelitev oskarja za reklame. Učenci naj izbirajo med naslednjimi kategorijami:

- Najsmešnejša reklama;
- Najboljši posebni efekti;
- Najboljši slogan;
- Najoriginalnejša reklama;
- Najboljša fotografija;
- Najboljši dialog;
- Najboljša sinhronizacija;
- Najboljša glasba;
- Najneumnejša reklama;
- Najslabša reklama.

E. Analiza reklame

V dodatku 4 najdete stran za analizo, ki jo lahko prilagodite svojim potrebam.

Učenci imajo nalogo primerjati krajevne oglase z oglasi kulture ciljnega jezika in razpravljati o ugotovitvah, ki jih dobijo z analizo.

Poglejte si tudi sledeče:

http://www.acphd.org/media/271383/barnga_instructions.pdf

Igra kart, ki spodbuja konverzacijo, saj učenci dobijo nasprotujoča si pravila igre.

<http://www.ncrel.org/sdrs/areas/issues/educatrs/presrvce/pe3lk1.htm>

Spletne povezave za članke, ki osvetljujejo pomen večkulturnostnega izobraževanja pri današnjem pouku.
<http://www.njcu.edu/cill/vol7/leblanc-dicks.html>

Članek, ki proučuje spoznavanje kulture pri pouku francoskega jezika.

4 HUMOR

4.1 Zakaj humor?

Raziskave kažejo, da humor koristno vpliva na duševne in telesne vidike učenja. Pozitiven vpliv na duševno se kaže v razbremenitvi stresa, smeh pa stimulira telesno aktivnost, ki znižuje delovanje stresnih hormonov. Napetost v razredu se bistveno zmanjša. Humor vzdržuje pozitivne občutke in pripomore k empatiji med učenci in učitelji.

Humor pospešuje učenje, saj si učenci več zapomnijo. Šalo bodo namreč povedali tudi prijateljem in staršem in utrjevali jezik.

Vseeno pa moramo biti pri uporabi humorja v razredu pazljivi. Šale morajo biti načrtovane, primerne in skladne z vsebino in nikakor ne smejo biti žaljive.

V tem poglavju boste izvedeli načine uporabe šal in besednih iger v razredu.

Humor lahko uporabimo v jezikovne namene, kadar podajamo slovnična pravila ali razlagamo pomene besed. Aktivnosti ali igre vlog s humorjem vključujejo ustvarjalnost in besedne igre.

Bodite pazljivi:

- Ne vsiljujte šal – če jih učenci ne razumejo, nadaljujte z učno uro.
- Ne razlagajte šale – to uničuje užitek pri poslušanju.
- Ne razpredajte predolgo – smešne šale so kratke.
- Ne šalite se na račun učencev – to lahko izpade sarkastično.

Učiteljeva vloga je načrtovati uro tako, da učenci sami odkrijejo šalo. Razloži lahko le pomen posamezne besede ali poudari jezikovne strukture v šali.

Spoznali bomo šest pogostih tipov aktivnosti s šaljivim besedilom:

1. šale, povezane s slovnico in besediščem,
2. mešni citati,
3. branje za zabavo – smešne anekdote,
4. uganke,
5. napačno črkovanje,
6. stripi.

Aktivnosti vključujejo:

- predvidevanje smešnega dogodka,
- povezovanje besedila,
- vstavljanje glagolov v ustreznem času,
- ugotavljanje pomena besed,
- zbiranje besed iz kratkih šal.

Vsako izmed zgornjih aktivnosti lahko uporabimo za učenje različnih jezikovnih struktur. Priporočljivo je, da s učenci razeljenji v pare ali skupine po tri ali štiri, da povečamo vključenost, sodelovanje in zabavo.

4. 2 Aktivnosti

A. Šale, povezane s slovnico in besediščem

Šale in anekdote z enim ali dvema časoma:

The Past Tense(s)

The Present Simple

Večina učencev povezuje preteklik s pripovedovanje zgodb in ne vedo, da uporaba navadnega sedanjik ustvarja zgodbo slikovito in postavi bralca v središče dogajanja.

Šale v času Present Simple:

Primer:

1. A priest is talking to a class of children about being good, and about going to heaven. Then he asks: "And where do you want to go?"
"Heaven! Heaven!" cries one child.
"And what do you have to be to get there?" asks the priest.

Učenci naj predvidijo odgovor.

Odgovor:

"Dead! Dead!" shouts another.

2. A teacher asks her class, "What is the chemical formula for water?"
One little child excitedly replies: "HIJKLMNO!"
The teacher, puzzled, asks, "What on earth are you talking about?"

Učenci naj predvidijo odgovor.

Odgovor:

The boy replies, "Yesterday you said it was H to O!"

Te šale lahko vodijo v pogovor o tem, da je povedni način v sedanjiku večkrat uporabljen v anekdotalnih komentarjih (športnih komentarjih) ter filmskih in knjižnih kritikah.

Šale v času Present Perfect/Present Perfect Progressive:

Primer:

Poveži dele šal:

1. How do we know that carrots are good for the eyes?
2. I put an ad in the paper looking for a husband, and all the replies say the same thing:
3. Why have you bought another bag of mothballs?

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">a. Take mine!b. I've been trying to kill them all morning, but I've only hit one!c. Have you ever seen a rabbit with glasses? |
|---|

Šale v pogojnem odvisniku:

Pri naslednjih šalah morajo učenci vstaviti pravilno glagolsko obliko.

1. What (you do) if you (be) in my shoes?
Buy a new pair.
2. What (you do) if I (throw) a grenade at you?
Pull the pin out and throw it back.
3. If you (break) your legs falling off that wall, (do not) come running to me!
 4. If you (find) some money, (you keep) it?
No, I'd spend it!

Napačno razumljene povedi:

Pri tej aktivnosti morajo učenci ugotoviti, katera slovnična napaka naredi stavek smešen. Stavek skušaj popraviti.

Primer:

1. *Wanted:* A room by two gentlemen 30 feet long and 20 feet wide.
2. *Sign outside Pizzeria:* Try our Pizzas! None like them.
3. It takes many ingredients to make our burgers great but, the secret ingredient is our people.
4. *Lost:* Wallet belonging to a young man made of calf skin
5. *A tailor's guarantee:* If the smallest hole appears after six months' wear, we will make another absolute free.
6. *Sign in laundry:* Automatic washing machines. Please remove all your clothes when the light goes out.
7. *Sign near school:* Slow children crossing.
8. *Warning at a safari park:* "Elephants Please Stay In Your Car."

Smešna slovnica – uporaba multimedije

YouTube je spletna zakladnica vseh mogočih tem. Videi, ki prikazujejo ljudi, ki počnejo zanimive stvari pomagajo učencem spoznati uporabno plat jezika. To dosežemo s poslušanjem, poistovetenjem, parafraziranjem ali opisovanjem.

Primer:

Najdemo ustrezen posnetek (npr. Mr. Bean).

Učence prosimo, da sedejo obrnjeni drug proti drugemu. Eden izmed učencev gleda ponetek, drugi pa je pro ekranu obrnjen s hrbtom.

Ugasnemo zvok in predvajamo posnetek.

Učenec A (ta gleda posnetek) začne opisovati, kaj se dogaja na posnetku, učenec B pa posluša.

Na polovici posnetka zamenjata vlogi.

Ta aktivnost zahteva uporabo časa the Present Progressive.

B. Šale z besediščem:

1. Nekatere šale zahtevajo ugotavljanje pomena posameznih besed iz sobesedila.

Primer:

What is an 'airhead'?

How do you make an *airhead* laugh on Friday?

Tell her a joke on Monday.

Why don't *airheads* get coffee breaks?

Because it would take too long to retrain them afterwards.

What would an *airhead* say if her doctor told her she was pregnant?
Is it mine?

2. Šale, ki spodbujajo uporabo slovarjev:

Učenci so razdeljeni v skupine po tri. Izročimo jim besedilo, ki ga morajo razumeti (dovoljena je uporaba slovarjev).

How to impress a woman:

Compliment her, cuddle her, kiss her, caress her, love her, stroke her, comfort her, protect her, hug her, wine and dine her, purchase gifts for her, listen to her, respect her, stand by her, support her, go to the end of the earth for her.

How to impress a man:

.....

Učenci se posvetujejo o vsebini in ustvarijo šalo.

Odgovor:

How to impress a man:

Arrive naked with beer.

3. Razpolovljene šale omogočajo gibanje po razredu:

Na medmrežju poiščimo nekaj šal. Nekaj spletnih naslovov je napisanih na koncu tega poglavja, obstaja pa jih še veliko več s poudarkom na humorju. Imeti morajo najmanj dva odstavka.

Razrežemo jih na dva dela, tako da šala ni razumljiva, če preberemo le polovico. Imeti moramo tri do štiri šale, ki jih razrežemo na dva dela. Vsakemu učencu damo polovico listka, ki ga morajo skrbno prebrati in pomisliti na podobno šalo v svojem jeziku. Učenci se gibajo po učilnici, na hitro opišejo svoj del šale dokler ne najdejo nekoga, ki ima še drugi del. Nato preberejo šalo vsem. Ko končajo, poiščejo par in si njim izmenjajo šale.

Ta dejavnost vključuje aktivno gibanje in se osredotoča na branje, parafraziranje in govorne veščine.

C. *Duhoviti citati:*

Citati so zanimivi, še posebej če so jih izrekle slavne osebe. So kratki, pogosto duhoviti in jih lahko uporabimo za uvod v besedilo ali za vajo povezovanja.

Povezovanje – primer za vajo povezovanja lahko najdemo v dodatku 5.

Za nadaljevanje naloge lahko rečemo učencem, naj razpravljajo o sporočilu citata.

Pomešani citati – da izboljšamo poznavanje besednega vrstnega reda, rečemo učencem, naj postavijo besede v pravilni vrstni red.

Primer:

do uncommon life you you attention common when an in command things the in way will the world th
of

Odgovor:

When you do the common things in life in an uncommon way, you will command the attention of the world.

George Washington Carver (1864 – 1943)

D. Razširi poved – Učenci dopolnijo manjkajoče besede

Primer:

Besede se pojavijo v pravilnem vrstnem redu:

"Whenever / asked/ if / do / job, / tell / 'Certainly / can!'/ busy / find / how / do."

Theodore Roosevelt

Odgovor:

Whenever you are asked if you can do a job, tell them, "Certainly I can". They get busy and find out how to do it.

E. Smešne anekdote:

Učenci preberejo šalo in jo poskušajo sami nadaljevati. To izboljša bralne sposobnosti in izzove razpravo med učenci. Spodbuja kreativnost.

Primer:

A new teacher was trying to make use of her psychology courses. She started her class by saying: "Everyone who thinks they're stupid, stand up!" After a few seconds, Little Johnny stood up. The teacher said, "Do you think you're stupid, Little Johnny?"

.....

Odgovor:

"No, Miss, but I hate to see you standing there all by yourself!"

F. Uganke

Uganke so kratka vprašanja, ki spodbujajo razmišljanje.

Primeri:

How do you know if you're overweight?

You step on the scales and it says: To be continued

What do you give a man who has everything?

A woman to show him how everything works.

What goes up as it comes down?

An umbrella.

Tovrstne uganke lahko služijo kot vaje za povezovanje, vstavljanje besed in podobno.

Učence lahko dodatno spodbudimo z glasovanjem za najboljši odgovor. Učenci tekmujejo, kar jih spodbuja k sodelovanju, zavzetosti, ustvarjalnosti in celo h gibanju, če so odgovori napisani na papirju in razstavljeni.

po učilnici. Učenci preberejo vse odgovore in jih ocenijo od ena do pet. Odgovor, ki zbere največje število točk, zmaga.

G. Tiskarske napake in pomote

Tiskarske napake, ki jih najdemo na jedilnih listnih, znakih, reklamah in še kje pogosto izzovejo smeh. Takšnem tipu nalog učenci ugotavljajo, katere besede lahko povzročijo nesporazum in jih parafrazirajo, c popravijo napake.

- Ta naloga vključuje natančno branje z osredotočanjem na besedišče ali slovnico. V dodatku 6 je primer.
- Za spremembo jim lahko ponudimo znake ali obvestila in jih vprašamo, zakaj so neumna. V dodatku 7 je primer.
- Poiščite smešne napake na YouTubu in uvedite uporabo multimedije v razredu. Učenci naj poslušajo i vstanejo, ko zaslišijo besedo, za katero mislijo, da je napačna. Besede ne izdajo. Ta vaja bo da priložnost za razumevanje tudi učencem s šibkejšimi spretnostmi slušnega razumevanja.
- Na spletu poiščite »Exam Howlers« ali »Gaffes«, kjer boste našli zabavne spodrsrljaje pri pisni preizkusih.

<http://www.soulgrowth.co.uk/editors%20page/exam.htm>

H. Stripi

Večkrat slišimo, da slika pove več kot tisoč besed. Stripi s svojimi vizualnimi učinki so kot nalašč z posredovanje želene vsebine.

S stripi lahko počnete marsikaj:

1. Natisnite smešen strip z ne več kot tremi ali štirimi sličicami z medmrežja ali časopisa. Izbršite besedilo iz balončkov in prosite učence, da v parih sami sestavijo dialog.
2. Natisnite sličico z zabavnim napisom, ki ga izbrišete in pustite, da se besedila domislijo učenci.
3. Natisnite strip in izbrišite samo zadnjo, ključno sličico. Učenci si izmislijo ali predvidevajo smeše zaključek.
4. Učenci naj sami ustvarijo strip z dialogi, ki ga pokažejo sošolcem.

Oglejte si tudi:

<http://ltr.sagepub.com/content/13/3/241.short>

Članek o povezavi med učenjem in humorjem:

<http://www.apa.org/monitor/jun06/learning.aspx>

5 RITEM IN RIMA

5. 1 POEZIJA

5. 1. 1 Zakaj poezija?

Poezija so ritmično oblikovane besede, ki izražajo domišljajske, čustvene in miselne izkušnje pisca na način, ki vzbudi podobno izkušnjo v glavi bralca ali poslušalca. *Clive Sansom*

Poezija je literarni izraz z besedami, v katerih je zgoščena mešanica zvoka in slike, ki zbudijo čustven odziv. www.iclasses.org/assets/literature/literary_glossary.cfm

Poezija je besedilo v ritmični obliki, pogosto v rimah in navadno krajše in bolj jezikovno in ideološko zgoščeno kot proza ali dramatika. www.longman.co.uk/tt_seceng/resources/glosauth.htm

Poezija je domišljajski odziv na izkušnje, ki jih sproži poznavanje sistema jezika. Prva značilnost poezije je ritem s pravili, natančnejšimi od tistih v prozi. Od proze se očitno loči tudi zaradi rime. www.armor.k12.sd.us/Mary's%20Classes/literary_terms_glossary.htm

Najpogosteje se značilnosti poezije odražajo prav v rimi. Poezija prvotno ni bila namenjena tihemu branju ampak glasnemu zaznavanju ritma in intonacije v glasu recitatorja.

5. 1. 2Aktivnosti

Ritem in stavčni podarek 1

Poezija je napisana v pesniški meri (določen ritem, ki temelji na poudarku v besedah), kar lahko uporabimo z pomoč učencem pri prepoznavanju osnovnega naglasa besed in stavkov.

Primer:

"No longer mourn for me when I am dead." *Shakespeare*

Ritem:

bah-BAH bah-BAH bah-BAH bah-BAH bah-BAH (To je jambski naglas??, ki je zelo pogost v angleški poeziji.)

no LON-ger MOURN for ME when I am DEAD

Učence lahko spodbudimo, da sami sestavijo poved z enakim ritmom.

Na primer:

His happy singing woke the neighbours' dog.

Z izpostavljanjem učencev poeziji dvigujemo njihovo zavedanje o jezikovnih vzorcih. Poezijo lahko tudi poslušajo na spletnih straneh s posnetki:

<http://www.poets.org/poetsorg/browse-poems-poets>

<http://www.poetryoutloud.org/poems-and-performance/listen-to-poetry>

To sta le dve od mnogih podobnih strani. V brskalnik napišite le avtorja in naslov pesmi.

Ritem in stavčni poudarek 2

Učence urimo v prepoznavanju stavčnega poudarka tako, da jim damo različne stavke, ki jih povežejo glede na poudarek.

Na primer:

Match the sentences with the same stress patterns:

What's the time?	Believe me, please.
I approve.	What is your name?

Begin!	Keep quiet!
He's seen it.	Don't wait!
Where are you from?	He insists.
Don't forget!	She talked.
We stopped to rest.	What d'you do?
Come and see us.	Just can't believe it!
I tried to phone you.	See you later.
Who cares?	They've finished.

With your partner, write a short 4 line poem using the structure:
a-b-a-b

Make sure the a's have the same stress pattern, and end in rhyming words, and do the same for the b's (same stress pattern, and a rhyming word at the end)

Limerick

Pesniška oblika limerick je sestavljena iz petih stavkov z rimo AABBA. Nastale pesmi so prav zabavne:

There was a young lady of Cork,
 Whose Pa made a fortune in pork;
 He bought for his daughter
 A tutor who taught her
 To balance green peas on her fork.

Pisanje tovrstnih pesmih ni le zelo zabavno, ampak pomaga učencem prepoznavati stavčni poudarek.

Sodobna poezija:

Naslednji primer sodobne poezije je lahko tudi povod za razredno diskusijo:

Bloody Men, by Wendy Cope, is an analogy between men and buses.

<http://www.maths.tcd.ie/~evoflynn/Poems/Buses.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=pmVHm2PB0fQ>

Ti primeri učencem pokažejo, da je lahko poezija pomembna tudi v sodobnosti in jih motivira za eksperimentiranje pri pisanju lastne poezije.

5. 2 PESMI

5. 2. 1 Zakaj pesmi?

Poezija je prepletena z ritmom govora. Ritem pesmi pa določa glasbena spremljava.

Prednost pesmi je, da so popularne. Učenci poslušajo priljubljeno pesem znova in znova, zraven pojejo, četudi ne poznajo pomena vseh besed.

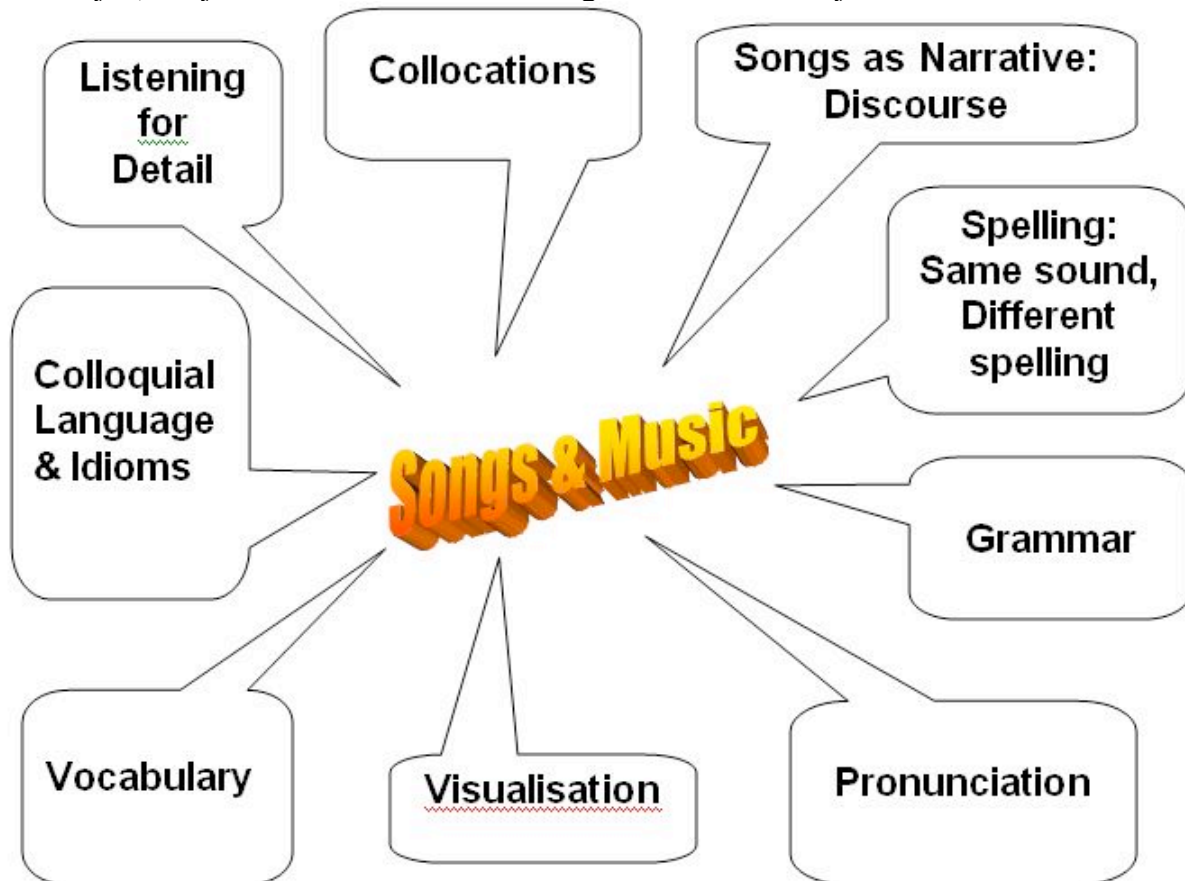
Zakaj uporabljati pesmi?

- Ko predvajamo pesem, učenci pozorno poslušajo in se urijo v slušnem razumevanju.
- S poslušanjem pesmi nastanejo teme za pogovor o besedišču, občutkih in kulturnem ozadju pesmi.
- Petje učence sprošča od vsakodnevnih pritiskov.

- Ustvarja se občutek pripadnosti skupini.
- Učenci lahko pesmi poslušajo tudi izven šolskega okolja in tako urijo jezik in besedišče.
- Učence spodbujamo k učenju tujega jezika.
- Petje je primerna aktivnost za večje in manjše skupine.

Kako lahko torej uporabljamo pesmi?

Učenci poslušajo, da izluščijo posamezne informacije, besedne zveze, pesmi berejo kot besedilo, osredotočajo se na črkovanje (enak glas, drugačno črkovanje), na slovnico, besedišče, izgovorjavo, si znajo vsebin predstavljati, iščejo stalne besedne zveze in slogovno zaznamovan jezik.



5. 2. 2 Aktivnosti

Pesem kot zgodba:

Nekatere pesmi pripovedujejo zgodbo. Besedila pesmi najdemo tako, da v brskalnik napišemo izvajalca in/a naslov pesmi ali pa vnesemo iskano pesem v spletni brskalnik: www.lyrics.com
Besedilo prenesemo v dokument Word, povečamo prostor med vrsticami in pesem razrežemo na dele, c ustvarimo kartice.

Primer najdete v Prilogi 8.

Učenci v parih sestavljajo besedilo in se o njem pogovarjajo.

Učenci z večjim jezikovnim znanjem lahko najprej v parih sestavijo zgodbo in nato s poslušanjem pesni preverijo, ali so imeli prav.

Učenci s slabšim znanjem pred razvrščanjem besedila pesem poslušajo enkrat.

Učencem z večjimi pomanjkljivostmi v znanju jezika aktivnost posebej prilagodimo.

Če želimo, da učenci sestavijo pesem pred poslušanjem, jim jo lahko razrežemo po kiticah in ne po vrsticah, kaj jim bo olajšalo delo.

Lahko jim vrstice posamezne kitice pobarvamo z enako barvo in sestavljajo samo posamezne kitice. (Priloga 9)

Učencem s slabšim jezikovnim znanjem lahko damo le eno ali dve povečani vrstici, na kateri se pri poslušanju osredotočijo. Ko zaslišijo svojo vrstico, jo položijo na tla na sredino razreda, kjer na koncu nastane sestavljen pesem.

Poslušanje za iskanje določenih informacij:

Koristni so izročki z manjkajočimi besedami pesmi ali pa so posamezne besede spremenjene. Učitelji morajo biti previdni, da uporabijo pomensko ustrezne zamenjave za originalne besede, da sprememba ni očitna že r prvi pogled. (Priloga 10)

Stalne besedne zveze:

Besede, ki se vežejo z drugimi besedami, lahko najdemo v kateremkoli besedilu.

Tu je primer pesmi z vajami:

<http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=228>

Za več stalnih besednih zvez poslušajte pesem "We are the Champions" (Queen).

Pesmi za izgovorjavo – črkovanje in glas:

Aktivnosti:

Veliko pesmi ima rimo. Najdite pesmi, kjer se besede rimajo, se pa drugače črkujejo.

Najdite pesem, ki ima več besed, ki se rimajo.

Učence lahko tudi pozovemo, da najdejo čim več besed, ki se različno zapisujejo in enako izgovorijo. N primer:

/i:/ eg ea (sea, meat, heat), e (me, the, he), ey (key, donkey, monkey), uay (quay), y (sunny)

Pesmi za slovnico:

Nekatere pesmi vsebujejo posebne slovnice strukture: "If I Were a Rich Man" (Fiddler on the Roof), "If you were a Sailboat" (Katie Melua), "If I had a Million Dollars" (Bare Naked Ladies).

V Prilogi 11 najdete primer pesmi s strukturo časa The Present Perfect.

Na spletu najdete učitelje, ki delijo vire za tovrstne pesmi:

1		2nd conditional	destrell@espol.edu.ec
2	What if god was one of us	2nd conditional	destrell@espol.edu.ec
3	Logical Song	Adjectives	bsmsenglish
4	how to save a	advice/regrets ?	@brpumphrey
5	No, no, never	Comparatives	destrell@espol.edu.ec
6	I'll be waiting	Future continuous	@acjavierre
7	Every breath you take	Future continuous	@acjavierre
8	Father and Son	giving advice	@theteacherjames
9	Everybody's Free (To Wear Sunscreen)	giving advice	@thejamesabroad, @indiafearnley
10	You've got to learn	giving advice	http://evasimkesvan.edublogs.org/2010/07/20/got-to-learn/
11	You Can't Hurry Love	giving advice	@thejamesabroad
12	Gotta Be	giving advice	@ceciELT
13	What I've done'	giving advice	@springrose21
14	Should I Stay or Should I Go?	giving advice	@ario_f
15		giving advice	@springrose21
16	Don't worry be happy	They don't really care about us'	@esolcourses
17	Blowing in the wind	many + countables	@danielatomatis
18	Viva la vida	Mixed tenses	destrell@espol.edu.ec
19	This love	Mixed tenses	destrell@espol.edu.ec
20	I should have known better	modals	@steve_muir
21	My Happy Ending	Past Simple (to be)	psantoso@ball.ialf.edu
22	"A Song About Love	past, modals, wish, used to	
23	It must have been love	perfect modals	avid.young.minds@gmail.com
24	Lemon tree	pres. cont.	@danielatomatis

26	I've been waiting for a girl like you	present perf continuous	@janetbianchini
27	We are the champions	present perfect	@danielatomatis
28	Long line of Cars	present + continuous	twitter.com/eslqurus
29	I still haven't found what I'm looking for	present perfect simple	destrell@espol.edu.ec
30	We are the champions	present perfect simple	destrell@espol.edu.ec
31	Lucky	Present Simple 3rd person	destrell@espol.edu.ec
32	Tom's Diner	Present simple vs Continuous	destrell@espol.edu.ec
33	I want to break free	Present simple vs Continuous	destrell@espol.edu.ec
34	The man who sold the world	Simple Past	destrell@espol.edu.ec
35	I used to love her	used to	avid.young.minds@gmail.com
36		what to teach	who suggests
37	Que sera sera	will future	@danielatomatis
38	I wish it would rain	wish + would	avid.young.minds@gmail.com
39	Mama Said		
40	If I were a boy	2nd conditional	wesolowska_m@wp.pl
41	Because you loved me - Celine Dion	Simple Past	anonima_747@hotmail.com
42	Another day in paradise - Phil Collins	Mixed tenses	""
43	The girl from Ipanema - Frank Sinatra	Simple Present	""
44			
45	boys don't cry - The Cure	2nd conditional	Blanca Mallorquina

<https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0AnayGhctnQeddHlvaEIxTFJmeDd0eWk0dXIDLTV6aHc&hl=n#gid=4>)

Pesmi za vizualizacijo:

Glasba v nas prebuja čustva in spomine.

Izberite glasbo brez besedila, ki bo ustvarila zeleno vzdušje.

Učenci naj poslušajo z zaprtimi očmi in nato v parih poročajo, kakšni vtisi so se jim porajali ob poslušanju

Pesmi za besedišče in idiome:

Pesmi so pogosto zakladnica besed s prenesenim pomenom.

Naredite vajo z vstavljanjem manjkajočih besed za slušno razumevanje, nato pa se osredotočite na idiomatične izraze.

Naprednejši učenci bodo pomen ugotovili iz sobesedila.

Učenci z nižjo stopnjo znanja pa bodo potrebovali vnaprej podano besedišče ali vajo s povezovanjem, kjer bodo besedne zveze povezovali s pomenom.

Pesmi določenega žanra (hip hop):

V hip hop glasbi najdemo pravo poezijo, ki jo poznamo tudi pod imenom ulična glasba ali ulična poezija. Ta glasba je blizu kulturi mladih in z njo se odraščajoči otroci poistovetijo.

Čeprav je besedila včasih težko razumeti in si jih poslušalci s težavo zapomnijo, obstajajo raziskave, ki govorijo v prid uporabi hip hop glasbe pri učenju tujih jezikov pri mladostnikih. Poslušalci, ki sicer nimajo stika afroameriško angleščino, razvijejo razumevanje in uporabo afroameriškega besedišča samo s poslušanjem hip hopa. To je pomembno pri predstavitvi sodobnega uličnega jezika učencem.

Učitelj, ki uspešno poučuje angleščino s hip hopom, *Jason R. Levine*, znan tudi kot *Fluency MC*, uporablja leksikalen pristop k učenju jezika. Jason Levine imenuje dele neanaliziranega besedila, ki so si ga učenci zapomnili z večkratnim poslušanjem "chunks" ali "collos" (collocations).

Ljudje si lažje zapomnimo dele besedila, ki so vezani na večje enote. Kadar učenec utemelji izbiro z razlago, se mu nekaj "sliši prav", je to zato, ker je prepoznal širše besedilo, kamor spada ta manjši del (chunk).

Ponavljjanje je sicer po Levinovo "omejujoče, dolgočasno in nenaravno". Če pa dodamo glasbo, ritem in rime, se bodo učenci učili z veseljem. S petjem in ponavljanjem besedila bodo učenci intenzivno izpostavljeni stalnim besednim zvezam in se bodo uspešneje učili jezika.

Več o "collos" in rimah izveste na spletni strani Fluency MC's webpage:

<http://www.colloandspark.com/whats-collo.html>

Več o slovnici pa izveste na:

<http://www.youtube.com/collollearn>

Primer učne ure z uporabo hip hopa – sodobne ulične poezije:

Ustvarjanje rim je še posebej uporabno, kadar si morajo učenci zapomniti dejstva, na primer pri CLIL-u, ko je poudarek na vsebini in ne na jeziku. Write an important fact to remember on the board.

1. Učencem naročite, naj napišejo prvo vrstico po vzorcu:

Napišemo kratko poved, ki vsebuje najpomembnejše informacije.

Na primer učenci se morajo naučiti:

To build a fire, it helps to understand the basic principles of a fire. Fuel (in a nongaseous state) does not burn directly. When you apply heat to a fuel, it produces a gas. This gas, combined with oxygen in the air, burns.

Učiteljev stavek: **To build a fire you need fuel.**

2. Naštejte primere rim za ključno besedo:

fuel; Duel, dual, jewel

in približke rim: school, rule, kilojoule, cool (te se bodo rimali v ameriški angleščini)

Dodajte še vrstico o temi tako, da se zadnji besedi rimate.

To build a fire you need **fuel**

This is an important **rule** (near rhyme)

3. Nadaljujte, dokler ne ustvarite rime z vsemi potrebnimi podatki.

To build a fire you need **fuel**

This is an important **rule**

To make it burn, apply some heat

What rhymes with Heat? Meat, meet, seat, sheet, street, downbeat, treat, balance sheet, treat, upbeat.

*To make it burn apply some **heat**
It won't be cool, it won't be **sweet**
Needs oxygen, or it won't heat!*

5. Učencem naročite, naj ponovijo rimo, ko odhajajo iz razreda, pred spanjem tisti večer in še nekajkrat naslednji teden. Če bodo naredili to domačo nalogo, si bodo ključne rime zapomnili za vedno.

Narek

Narekujte kitico pesmi in prosite učence, naj poslušajo, ne da bi si zapisovali. Nato naj v parih po spominu obnovijo kitico. Najpomembneje je, da sodelujejo. Izpustijo lahko določene besede, naj pa se čim bolj približaj originalu.

Ko par zapiše vse, kar si je zapomnil, se začne razredna diskusija. Razred poskuša sestaviti čim boljši približek izvirne kitice.

Prisotnost učitelja v tem delu sicer ni ključnega pomena, dobro pa je, da učitelj spodbuja učence, da delijo svoje ideje.

Učencem s primanjkljaji pri slušnem razumevanju kitico večkrat preberemo.

Razred na koncu aktivnosti skupaj napiše najboljšo verzijo in jo primerja z originalno.

Poglejte tudi:

<http://www.colloandspark.com/introduction.html>

Hip hop glasba, napisana za učenje jezika.

<http://eslhiphop.com/2013/04/intermediate-multiskilled-lesson-plan-social-mobile/>

Zbirka učnih ur, ki temelji na hip hop pesmih.

http://members.tripod.com/~Patricia_F/poems.html

Zbirka pesmi, ki jih lahko priredimo za pouk.

6 IGRE

6. 1Zakaj igre?

Igre, tudi računalniške in aplikacije na mobilnih telefonih, lahko uspešno pripomorejo k učenju in urjenju jezikovnega znanja. Jezik je zanimiv in vsebine privlačne. Če učenci v določeni aktivnosti uživajo, si vsebin zapomnijo. Igre, ki predstavljajo izziv in sproščajo adrenalin, povečujejo motivacijo in izboljšujejo možnosti za učenje.

Dobrodošlo pa je menjavanje težavnosti od zahtevnih do lahkih iger in obratno. S spreminjanjem zahtevnosti in stopenj aktivnosti lahko pritegnemo pozornost (kot pri uvodnih aktivnostih) ali pa umirimo razred (aktivnosti z umiritev). Včasih uporabimo igre za zapolnitev ure, medtem ko čakamo na manjkajoče učence, ali pa kadarkoli predčasno zaključimo s snovjo.

Igramo se lahko v vsakem delu učne ure:

- na začetku,
- na koncu,
- na sredini.

Igre imajo lahko različne cilje:

- spodbujanje zanimanja,
- vaja,
- sprotno preverjanje,
- podajanje snovi na zanimiv način,
- ugotavljanje stopnje znanja.

Igre lahko predstavljajo:

- sprostitev,
- priložnost za zabavo,
- tekmovanje,
- telesno aktivnost .

Kakšna je dobra jezikovna igra?

- Igra je v skladu z učnim načrtom ali dnevno pripravo.
- Njeni cilji in rezultati so utrjevanje jezika.
- Igra ima pomen.
- Učencem predstavlja izziv.
- Ima več načinov uporabe.
- Je kratka.
- Je primerna za počasnejše in za hitrejše igralce.
- Spremeni ustaljen potek učne ure.
- Poveča/zniža stopnjo aktivnosti.
- Je zabavna.

Za uspešno igranje iger, ki jih boste izbrali, je dobro upoštevati naslednje:

- Z igro se vnaprej dobro seznanite.
- Prepričajte se, da je primerne stopnje za vaše učence.
- Pripravite jasna navodila.
- Igranje demonstrirajte.
- Skupine načrtujte tako, da bo imel vsak učenec aktivno vlogo, in da si bodo skupine enakovredne.
- Podajte jasna pravila.
- Ustvarjajte nove skupine za različne igre tako, da boste povečali sodelovanje med učenci.
- Opazujte, kako se posamezni učenci odzivajo na igro; učenci, ki delajo napake, bodo bolj občutljivi zato omilite neprijetne občutke.
- Bodite prilagodljivi: če se igra ne odvija, kot bi se morala, izberite drugo.
- Igro zaključite, ko učenci še uživajo – ne čakajte, da se začno dolgočasiti.

6. 1 Aktivnosti

Slepe miši

Cilj: Učenci dajejo in upoštevajo navodila.

Učenci so razdeljeni v pare, eden je A in drugi B. Središče učilnice napolnimo z “ovirami” (npr. stoli), med katerimi je prostor za hojo. Učenec A (vodnik) se postavi na rob učilnice. Učenec B ima zavezane ali zaprte oči. Vodnik (učenec A) vodi učenca B mimo ovir tako, da se jih ta ne dotakne. Če se ovire dotakne, izpade. Učenci nato zamenjata vlogi.

Stopnja: “*elementary*” in više

Pri tej nalogi se pogloblja zaupanje med učenci, uri se natančnost izraženih navodil in pozorno poslušanje.

Asociacije

Cilj: Utrjevanje znanega in usvajanje novega.

Učence razporedimo po učilnici. Predstavimo aktivnost:

Izrečemo besedo, npr. book, in se dotaknemo enega izmed učencev. Ta mora povedati *prvo besedo, ki mu pade na misel*.

Ta učenec se nato dotakne ramena sošolca in mu tako nakaže, da je na vrsti. Če se ne spomnijo besede angleščini, jo povedo v svojem jeziku. Učenec, ki besedo pravilno prevede, je naslednji na vrsti.

Primer asociacij: Book — worm — earth — sky — blue — sea — fish — swim — sink — dishes — food
supermarket - shoplifting - detective ...

Igra je primerna za kinestetične tipe učencev. Ustvarja tudi vznemirjenje, saj nihče ne ve, kdaj bo na vrsti.

Ustvarjanje skupne zgodbe

Cilj: Uporaba preteklika v zgodbi.

Igra zahteva ustvarjalnost in domišljijo vseh učencev, ki skupaj sestavijo zabavno zgodbo.

Učitelj začne pripovedovati zgodbo in se ustavi med zanimivim delom. Na primer:

“It was late at night. The boy walked through the forest holding only a torch. Suddenly on his right, he saw a pair of shining yellow eyes. So he”

Učitelj nakaže, naj zgodbo nadaljuje eden izmed učencev.

Kot pri prejšnji aktivnosti vzdržujemo napetost s tem, da izberemo naključnega učenca za nadaljevanje zgodbe

Če sedijo učenci v krogu, pokličejo sošolca po imenu in mu vržejo žogo kot znak, da je na vrsti za pripovedovanje.

Lahko pa tudi vsak napiše svoje ime na list papirja in naslednjega učenca določi žreb.

Pri učencih z nižjo stopnjo znanja, ki niso zmožni sami sestaviti smiselne zgodbe, lahko učitelj pomaga z vodenjem. Na primer:

T: Peter was a boy who lived with his grandfather. His grandfather was an old sailor, who had a boat which he kept in the harbour. One day, Peter (za nadaljevanje pozove učenca A)

S: wanted to take the boat out. When his grandfather went shopping, he took the boat.

T: He sailed off, and soon he was out of the bay and started sailing along the coast. All of a sudden (za nadaljevanje pozove učenca B) in tako naprej.

Tekoči narek

Cilja: Utrjevanje pravilnega vrstnega reda besed.
Smiselno razvrščanje delov besedila.

Zgodbo ali pismo razrežemo na posamezne povedi in jih razporedimo po učilnici in po hodniku pred razredom. Učencem povemo, koliko povedi ima besedilo in naročimo, naj na polovici zamenjajo vloge.

Učenci so razdeljeni v pare. En učenec je "pisar", drugi pa "tekač". Tekoč teče do povedi, si jo zapomni in teče do pisarja ter mu jo narekuje. Če poved pozabi, mora teči nazaj in si jo ponovno poskuša zapomniti. Na polovici zapisanih povedi, učenca zamenjata vloge. Ko sta zbrala vse povedi, jih skupaj razvrstita v besedilo. Par, ki pr sestavi besedilo, zmaga, ostali učenci pa nadaljujejo z delom.

Kadar je razred številčen, učence razporedimo v skupine od tri do pet članov – A, B, C in D (če je potrebno tudi E).

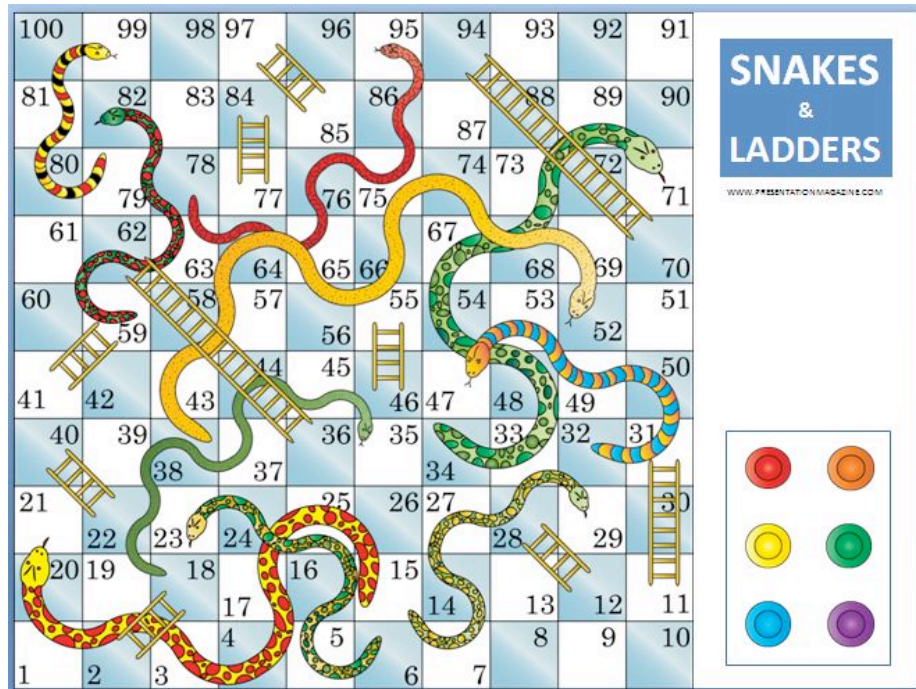
Učenec A teče do povedi, jo narekuje učencu B, ta jo narekuje učencu C in učenec D poved zapiše. Vrstni red na sredini aktivnosti zamenjajo. Skupine naj bodo oblikovane glede na število povedi tako, da bodo imele vse ekipe enake možnosti.

Namizne igre

Namizne igre so priljubljene pri igralcih vseh starosti in lahko vključujejo poljubno število učencev. Razporeditev največ šestih učencev v posamezno ekipo bo zagotovila, da bodo imeli vsi igralci dostop do igr in da jim ne bo potrebno predolgo čakati, da pridejo na vrsto.

Ostaja vrsta uveljavljenih namiznih iger, ki se jih da prilagoditi učenju jezika.
Na primer:

A. Kača in lestev



Na tej spletni strani najdete naložljivo igro Snakes and Ladders Game:

<http://www.presentationmagazine.com/snakes-and-ladders-board-game-8031.htm>

Zberite približno 15 povedi s pogostimi napakami, ki jih pri učenju jezika delajo učenci in jim dodajte pravih stavkov. Oštevilčite vsak stavek s številko od 2 do 99 (izogibajte se številkam, kjer je postavljen lestev ali kačina glava, ko boste urejali spletni "powerpoint").

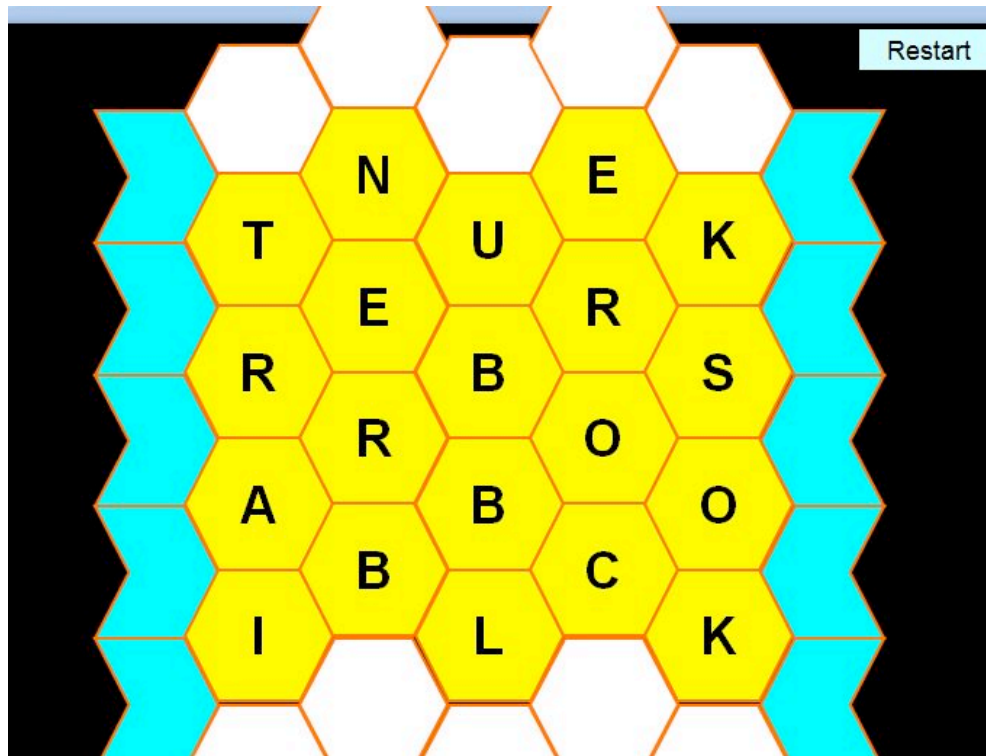
Učencem razložite, da se bodo premikali z metom kocke. Če pristanejo na polju z vznožjem lestve, se bodo premaknili po lestvi navzgor. Če pa pristanejo na polju s kačino glavo, sledijo kači navzdol. Pri postanku na oštevilčenem polju preverijo, ali številki ustreza katera izmed pripravljenih povedi. Učenec, ki pristane na polju s povedjo, mora:

- povedati, ali je poved pravilna ali ne;
- popraviti, kar je narobe;
- če mu ne uspe, se vrne na prejšnje polje.

B. Blockbusters

Prezentacijo Powerpoint lahko naložite s:

http://www.trainerbubble.com/Products/Bubble_Busters_PowerPoint_Game.aspx



Učenci igrajo v skupinah. Manjša kot je skupina, bolj bodo učenci vključeni v igro. V vsaki skupini določimo enega učenca za "vodjo".

Za vsako črko vnaprej pripravimo vprašanja. Ta se lahko nanašajo na besedišče, slovnico (prepoznavanje napak) ali na izgovorjavo. Vodja ima list s pravilnimi odgovori.

Skupine igrajo druga proti drug in se poskušajo prebiti iz ene na drugo stran tako, da izbirajo črke in odgovarjajo na vprašanja. Če je odgovor pravilen, zavzamejo ploščico s črko. Skupine izbirajo črke strateško, da ovirajo nasprotno ekipo.

Če naložite Powerpoint s TrainerBubble in igrate na računalniku, se bodo osvojene črke s klikom obarvale z barvo posamezne ekipe

Podobne znane igre so "Who Wants to be a Millionaire", "Jeopardy" in "Battleships", ki jih najdete na medmrežju in snamete z naslednjih strani:

<http://www.toolsforeducators.com/>

<http://www.toolsforeducators.com/boardgames/>

<http://people.uncw.edu/ertzbergerj/all.html>

http://www.internet4classrooms.com/links_grades_kindergarten_12/game_puzzle_makers_teacher_tools.htm

http://boardgames.lovetoknow.com/Create_Your_Own_Printable_Board_Game

http://www.esl-lounge.com/board_gamesindex.php

Besedne kartice

Besedne kartice bodo z veseljem igrali učenci, ki so vidni tipi, saj bodo besede videli napisane. Kinestetiki jih bodo radi prijeli v roke, slušni tipi pa si bodo besede zapomnili z branjem s kartic.

Najbolje je, da naredite tabelo s programom Word, vanjo vtipkate besede, ki jih želite uporabiti, in jih razreže v kartice.

Kartice z besednimi zvezami

Natisnite besedne zveze ter prosite učence, da v parih povežejo besede v besedne zveze. Primer delovnega lista najdete v Prilogi 12. Upoštevajte vse pravilne besedne zveze, ki jih podajo učenci.

Delovni list v prilogi vsebuje pridevnike, ki se povezujejo z več kot eno besedo.

Domine

Oglejte si Prilogo 13. Učenci delajo v majhnih skupinah po trije ali štirje in povezujejo glagole z glagolskim členom. Ostali člani skupine se bodisi strinjajo z izbiro ali pa izzovejo tekmovalca, da razmišlja naprej.

Spomin

Spomin je igra, ki od igralcev zahteva, da si zapomnijo položaj posamezne kartice. Da bi si zapomnili položaja pa si učenci zapomnijo tudi, kaj je na kartici.

Kartice položimo obrnjene navzgor tako, da tvorijo kvadrat ali pravokotnik. Igralec obrne najprej prvo izbrano kartico in jo prebere ter nato še drugo. Če sta kartici enaki ali sodita skupaj, ju igralec obdrži. Če ne, ju položi nazaj, kjer sta bili. Ko so na vrsti drugi tekmovalci, se skušajo spomniti, kje se nahajajo kartice, ki jih potrebujejo za zbiranje parov.

Če iščemo na primer frazne glagole in učenec izbere "GET" in "COME", položi kartici nazaj. Naslednji igralec izbere "IN" in če se spomni, kje se nahaja kartica z "GET" ali "COME", pobere par.

Zmagovalec ima na koncu igre največ zbranih parov.

Vsaka vaja s povezovanjem lahko postane igra Spomin.

Primeri povezovalnih vaj:

- frazni glagoli,
- časi,
- besede iz posameznih besednih družin,
- besedni poudarek,
- stavčni poudarek.

"Vocabox" in Vročni sedež

Učenci si nove besede večkrat zabeležijo brez posebne ureditve. Po nekaj učnih urah postanejo zapiski prav zmešnjava.

"Vocabox" je način zbiranja besedišča celotnega razreda. Vsak dan je posamezni učenec zadolžen za pisanje novega besedišča na kartice. Drugi učenci lahko predlagajo, katere besede naj doda v "Vocabox".

Škatla s karticami je na voljo vsakomur, ki želi pregledati novo besedišče pred učno uro ali po njej.

Na koncu tedna učitelj preveri znanje besedišča z igro. Razred je razdeljen v skupine. Učenci posameznih skupin se izmenjujejo na vročem sedežu - stolu pred tablo, ki je obrnjen proti razredu.

Učenec nasprotne skupine izbere besedo iz škatle "Vocabox" in jo napiše na tablo.

Učenec na vročem sedežu posluša namige svoje skupine, ki razlaga, kaj ta beseda pomeni ali kdaj se uporablja povedi in poskuša besedo uganiti.

Aktivnost vključuje vse učence, saj dajejo namige in s tem pokažejo, ali sami poznajo besedo. Oseba na vročem stolu pa skuša besedo priklicati iz spomina. Igra je kot nalašč za utrjevanje besedišča.

Za več idej in spletnih iger obiščite spletne strani.

Za poklicno in tehniško izobraževanje:

<https://teftastic.wordpress.com/>

Ta stran vsebuje veliko gradiva, iger in učnih ur. Gradivo so zbrali učitelji.

<http://businessenglishlessonplans.wordpress.com/2013/10/04/games-to-try-with-technical-english-learners/>

Splošne igre in "flash games":

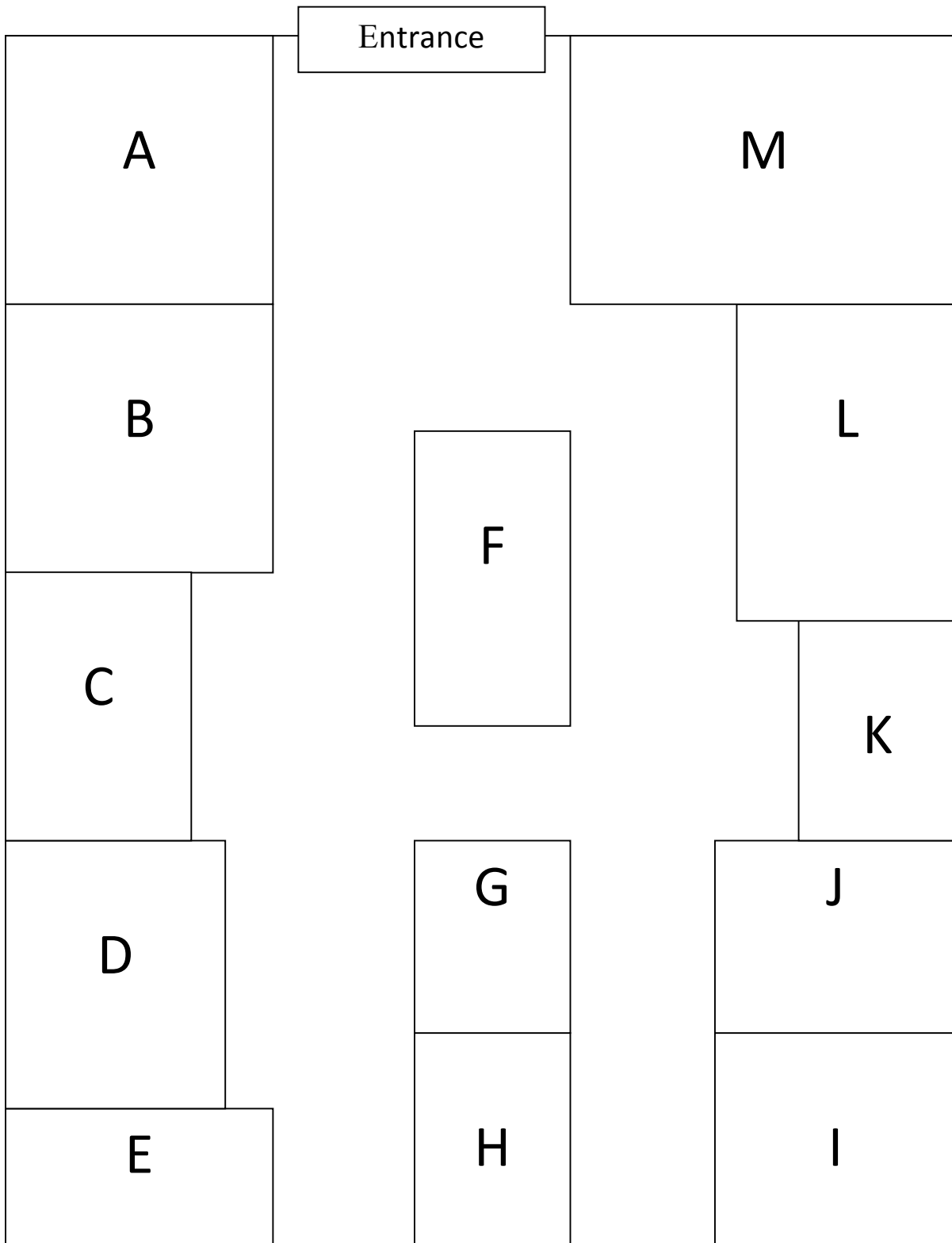
<http://www.english-online.org.uk/games/gamezone2.htm>

<http://larryferlazzo.edublogs.org/2011/06/05/the-best-language-learning-games-that-are-not-online/>

Na straneh najdete tudi vtise učencev.

Priloge

Appendix 1 - Exhibition Layout Problem



Water supply is only on the left of the hall, where stands A to E are. Stands F to G do not have electric cables.

Your vocational college has decided to hold an open day exhibition for parents, other schools and outsiders (possibly even future recruits to the school) to see projects different departments have been working on. Each department has spent considerable time preparing for this exhibition, and now want to show off their departments in the best light possible. So far the stand allocations have been met with several complaints from the different departments, asking to be relocated to another stand.

Your team has been selected to sort out the problems.

Current allocation:

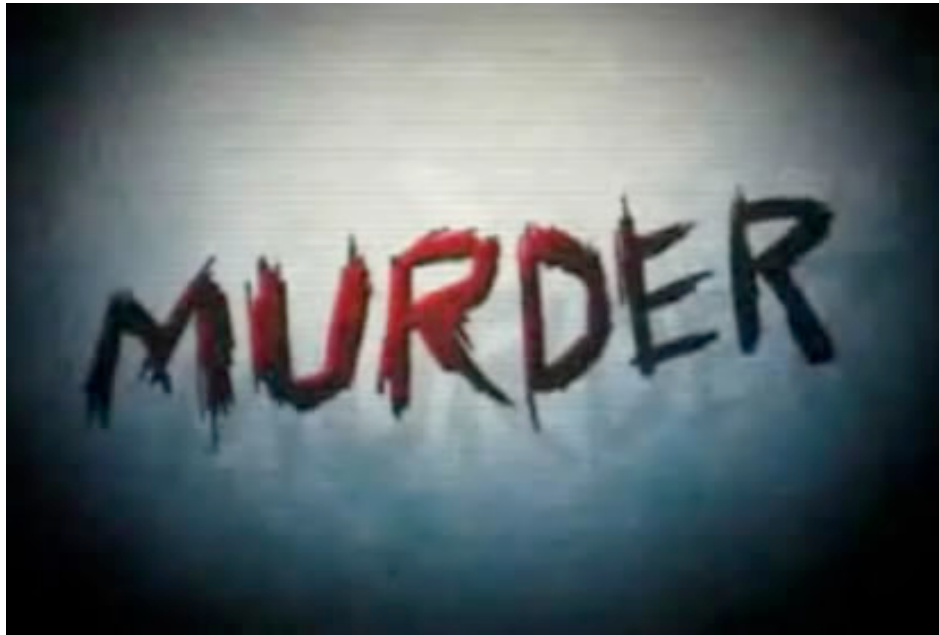
A	Art & Design - Crafts
B	Joinery/Furniture-making
C	Construction Engineering
D	Business & Commerce
E	Mechanical Engineering & Electrical Engineering
F	Creative Media & Graphic Design
G	Animal Husbandry & Horticultural Skills
H	IT
I	Fish Husbandry
J	Hairdressing & Beauty
K	Marketing
L	Plumbing & Welding/Fabrication
M	Health & Social Care

Complaints:

1. IT would like a bigger stand, as they have several computer items to display, and there are no electric cables in H
2. Creative Media & Graphic Design need electricity for their computers.
3. Fish Husbandry have been planning on bringing in a fish tank and there is no water supply in I.
4. Hairdressing & Beauty also need water, as they were planning on giving free haircuts and treatments to a few visitors.
5. Mechanical Engineering & Electrical Engineering think their stand is too small for 2 departments to share.
6. Construction Engineering have various models to display and think their stand is too small.
7. Plumbing & Welding/Fabrication think they should be closer to Construction Engineering, and Mechanical Engineering & Electrical Engineering.
8. Business & Commerce think they should not be dwarfed by Construction and Mechanical Engineering & Electrical Engineering. They think they should have a spot towards the front of the hall.
9. Marketing think they should be close to Business & Commerce.
10. Animal Husbandry & Horticultural Skills think their stand is too small, and would not like to be in the middle. They plan to have lots of plants and even bring in a goat.

Design a better layout, and prepare arguments to present to the different teams if they don't get the most ideal conditions.

Appendix 2 - Murder Mystery



A group of students from your school has decided to go on holiday after finishing their final exams. They decide to go to Malta, a top Mediterranean destination, and rent a converted farmhouse with a pool. As a group this works out quite cheaply as the farmhouse sleeps 8.

The farmhouse is in the countryside, and about 600m from a little beach which is quite secluded. The students have already been there to swim and have only found one or two locals there. The nearest village is 1.5 Km away.

The group consists of 4 boys and 4 girls:
Sean, Chris, Tim and Luke, and Petra, Megan, Lindsay & Sandra on the girls' side.

So far they have been enjoying the sun and sea, sometimes going out on their own or in pairs or groups, sometimes going off for a swim, other times walking into the village to buy food and drink, or to catch a bus to see some sights. They are not often together as a group except for breakfast and dinner.

On the fourth evening, when they prepare to cook something for dinner at 6.30pm, Chris and Megan are missing. The others start to prepare the food.

All of a sudden, a white-faced Chris bursts in to say that Megan is dead. He went to the beach to have an evening swim and found her there – killed by a blow to the head with a rock.

In your teams, pick up the cards one by one, starting from No 1, and discuss each piece of information you get to see whether you can find out who murdered Megan.

1. Chris had just started to date Megan.

11. Tim has been applying to universities, but

	they only take top students. So far, only Megan got better grades than he did.
2. Tim says that Megan left for the beach at around 5.30pm. Before that, she was reading a book.	12. Petra overheard an argument between Chris and Megan the night before. It sounded quite bad.
3. Luke says he saw Megan on the beach as he was walking along the coastline. This was around 6pm, because he later looked at his watch to see whether they should return to prepare supper.	13. Sean had often made it clear that he would like to resume his relationship with Megan, but she ignored him.
4. Sandra & Lindsay were together until 5.45pm, after which they split up.	14. Luke had told Chris certain things about Megan that had shocked Chris.
5. Sean and Chris say that they were individually walking in the countryside in the afternoon. No-one was with them.	15. Sandra was also overheard arguing with Chris. She was crying.
6. Megan had previously dated both Luke and Sean, and it was she who had broken off with them.	16. Chris left the farmhouse when Megan did and bought some groceries from the village, for dinner. He left them at the farmhouse, where he didn't see anyone, and then went to the beach.
7. Petra was with Luke most of the afternoon, except when they were swimming on the rocks out of sight of the beach. She was snorkelling for about an hour before they returned to the farmhouse.	17. Sandra arrived at the farmhouse just when they were about to start preparing dinner.
8. Megan was a bright student and in the running for the top award for science that year.	18. Tim was already at the farmhouse when Sean returned just after 6.
9. Lindsay saw Petra snorkelling as she walked along the cliff on her way back to the farmhouse after leaving Sandra.	19. Lindsay joined Luke on rocks and they waited for Petra. They sat there till around 6.15pm.
10. Chris had also dated Lindsay and Sandra before hooking up with Megan.	20. Sandra was still in love with Chris.

Appendix 3 - Kultural Values – Adverts

As you watch the TV Commercials, tick which kultural values are being targeted. Then discuss whether the members of your group agree.
 Was the targeting successful?

Kultural Values	Ad 1	Ad 2	Ad 3	Ad 4
Impress others				
One up on your friends/neighbours				
Wish come true				
Live the moment				
Look good/beautiful				
Be sexy				
Keep your youthful looks				
Be fashionable				
Be smart				
Be houseproud				
Treat yourself				
Relax & enjoy				
Stay healthy				
Take care of yourself				
Take care of your family				
Respect elders				
Save money				
Plan ahead				
Be successful/rich				
Save time				
Don't delay				
Don't miss out				
Be exciting				

Appendix 4 - Adverts Worksheet

Advert		A	B	C	D
Target Group	Is it clear who this ad is aimed at?				
Values Targeted / Consumer Benefits	Which Kultural Values is it aiming at, eg Stay Young, Plan ahead, Treat Yourself, Impress other people, etc...?				
Visual Image	What is the context of the advert, ie the scenes that are presented in the ad, or the background?				
Voice-Over Word-Density	Is there a lot of “narrator”-style voiceover in the ad, or not?				
Content Word-Density	Is there a lot of dialogue between actors, or writing on the film, eg information, details, etc?				
Music Association	What emotions is the music trying to arouse?				

TV advertising

- **Target group:** Is it clear from the advert who the product is for?
- **Values Targeted:** Values here refer to our sense of what is good and bad, and what is desirable and undesirable.
- **Visual image:** What visual impact does the ad use to convey the message and encourage you to buy the product?
- **Voice-Over Word Density:** Is there a lot of “narrator” talk in the advert, or does it let the product speak for itself?
- **Content Word Density:** Is there a lot of focus on “content”, either in dialogue or writing (slogans, info, etc) or not?
- **Music association:** the background music reinforces and complements the product’s image.
- **Tactic Employed:** How does the advert try to persuade you to buy?

Language Analysis:

1. Which “positive reinforcement” words were used to drive home the message?
2. Which verbs were used to mean “buy”?
3. Was there a slogan or catchphrase used?

Appendix 5 – Quotations

There are only two tragedies in life:	but never forget their names.
I have often regretted my speech,	when he is making a mistake.
The dictionary is the only place	but not simpler.
In theory, there is no difference between theory and practice.	and not everything that counts can be counted.
A pessimist sees the difficulty in every opportunity;	one is not getting what one wants, and the other is getting it.
Be nice to people on your way up	but wisdom listens
We are drowning in information	where success comes before work.
Never interrupt your enemy	never my silence.
You have to be efficient	because you might meet them on your way down.
Not everything that can be counted counts,	But, in practice, there is.
Make everything as simple as you can,	but starved for knowledge.
Forgive your enemies,	an optimist sees the opportunity in every difficulty.
Knowledge speaks	If you're going to be lazy.

Appendix 6 - Funny Warnings on Packets

What's wrong here? Work with a partner and write a sentence saying why this is stupid.

ON TESCO'S TIRIMISU DESSERT

Do not turn upside down. (Printed on the bottom of the box.)

ON MARKS & SPENCER BREAD PUDDING

Product will be hot after heating.

ON PACKAGING FOR A ROWENTA IRON

Do not iron clothes on body.

ON BOOTS CHILDREN'S COUGH MEDICINE

Do not drive car or operate machinery.

ON NYTOL (A SLEEPING AID)

Warning: may cause drowsiness.

ON A KOREAN KITCHEN KNIFE

Warning: keep out of children.

ON A STRING OF CHINESE MADE CHRISTMAS LIGHTS

For indoor or outdoor use only.

ON THE INSTRUCTIONAL MANUAL FOR A CANON CAMERA (circa 1966)

Do not rattle playfully at the shutter button.

ON A JAPANESE FOOD PROCESSOR

Not to be used for the other use.

ON SAINSBURY'S PEANUTS

Warning: contains nuts.

ON AN AMERICAN AIRLINES PACKET OF NUTS

Instructions: open packet, eat nuts.

ON A BAR OF DIAL SOAP

Directions: Use like regular soap.

ON A FROZEN DINNER AT HOME

Serving suggestion: Defrost.

ON A HOTEL-PROVIDED SHOWER CAP IN A BOX

Fits one head.

ON A PACKET OF SUN-MAID RAISINS

Why not try tossing over your favorite breakfast cereal?

ON A HAIRDRYER

Do not use while sleeping.

ON A BAG OF FRITOS

You could be a winner! No purchase necessary. (Details inside).

ON A SWEDISH CHAINSAW

Do not attempt to stop chain with your hands or genitals

ON A CHILD'S SUPERMAN COSTUME

Wearing of this garment does not enable you to fly.

Taken from: http://www.laughbreak.com/lists/package_instructions.html

And also found on: <http://www.meridian.net.au/Humour/RealLife/sillyinstructions.html>

Appendix 7 – Misprints

BLOOPERS! Find the Mistake – And Correct It

**Try our Kebabs!
Tasty lamb meat
wrapped around a
revolting spit!**

Job Advertisement

We are a law firm looking for a Receptionist/Personal Assistant. The successful candidate will need to have independent thinking skills, and speak Spinach and Italian.

Medical Case Notes:

Mr Stephen Brown
Healthy-appearing,
decrepit 69 year old
male, mentally alert but
forgetful.

**Sign in Bar
The management
would like to
apologise for any
incontinence
during the
renovation.**

On a CV:

I worked at HSBC for 4 years, and then took a break to renovate my horse. After that, I joined a Call Centre.

**FOR SALE BY OWNER
Complete set of
Encyclopedia Britannica.
45 volumes. Excellent
condition. \$1,000.00 or
best offer. No longer
needed.
Got married last
weekend. Life knows
everything.**

**FREE!
Tiny Kittens.
Ready to eat.**

On a Tourist Brochure
YOU ARE WELCOME TO
VISIT THE CEMETERY
WHERE FAMOUS RUSSIAN
AND SOVIET COMPOSERS,
ARTISTS, AND WRITERS
ARE BURIED DAILY EXCEPT
THURSDAY.

The patient lives at home with his mother, father, and pet turtle, who is presently enrolled in day care three times a week.

By the time he was admitted, his rapid heart had stopped, and he was feeling much better.

The patient is a 79-year-old widow who no longer lives with her husband. She was admitted to hospital at 7am this morning. Whilst in Casualty she was examined, X-rated and sent home.

Horoscope

Cancer (Jun 22 and Jul 21)

This is the week to be sociable as the sun is rising in Mars.

Go out and make friends with stranglers.

**At a Zoo
PLEASE DO NOT FEED
THE ANIMALS.
IF YOU HAVE ANY
SUITABLE FOOD,
GIVE IT TO THE
GUARD ON DUTY.**

Appendix 8 - The River Higher Levels

The River
Bruce Springsteen

I come from down in the valley
where mister when you're young
they bring you up to do like your daddy done
Me and Mary we met in high school
when she was just seventeen
We'd ride out of this valley
down to where the fields were green
We'd go down to the river
and into the river we'd dive
Oh down to the river we'd ride
Then I got Mary pregnant

and man that was all she wrote
and for my nineteenth birthday I got a union card
and a wedding coat
We went down to the courthouse
and the judge put it all to rest
No wedding day smiles no walk down the aisle
no flowers no wedding dress
That night we went down to the river
and into the river we dived
Oh down to the river we did ride
I got a job working construction
for the Johnstown Company
but lately there ain't been much work

on account of the economy

Now all them things that seemed so important

well mister they vanished right into the air

Now I just act like I don't remember

Mary acts like she don't care

But I remember us riding in my brother's car

her body tan and wet down at the reservoir

At night on those banks I'd lie awake

and pull her close just to feel each breath she'd take

Now those memories come back to haunt me

they haunt me like a curse

Is a dream a lie if it don't come true

or is it something worse

that sends me down to the river

though I know the river is dry

That sends me down to the river tonight

Down to the river

my baby and I

Oh down to the river we ride

Appendix 9 - The River Lower Levels

The River – Bruce Springsteen

I come from down in the valley
where mister when you're young
They bring you up to do like your daddy done
Me and Mary we met in high school
when she was just seventeen
We'd ride out of this valley
down to where the fields were green

We'd go down to the river
And into the river we'd dive
Oh down to the river we'd ride

Then I got Mary pregnant
and man that was all she wrote
And for my nineteenth birthday I got a union card
and a wedding coat
We went down to the courthouse
and the judge put it all to rest
No wedding day smiles, no walk down the aisle
No flowers no wedding dress

That night we went down to the river
And into the river we dived
Oh down to the river we did ride

I got a job working construction
for the Johnstown Company
But lately there ain't been much work
on account of the economy
Now all them things that seemed so important
Well mister they vanished right into the air
Now I just act like I don't remember
Mary acts like she don't care

But I remember us riding in my brother's car
Her body tan and wet down at the reservoir
At night on those banks I'd lie awake
And pull her close just to feel every breath she'd take
Now those memories come back to haunt me
they haunt me like a curse

Is a dream a lie if it don't come true
Or is it something worse

that sends me down to the river
though I know the river is dry
That sends me down to the river tonight
Down to the river
my baby and I
Oh down to the river we ride

Appendix 10 - Annie - Listening for Detail

Annie – James Blunt

Spot the mistakes! Correct any mistakes you hear.

Annie, you had your face in the bright lights.
I thought I saw your picture having such a smile in a magazine,
Did it all come falling?

Annie, you were made for the big stage.
They said you're a star to be in the Chicago Times,
But the walls came falling down, down.
Will you go out with me?

'Cause Annie you're a singer, that's just not going very far.
And all the world will know your name,
And you'll be famous as you were
'cause I'll cry for you.

Annie, would it be great to be recognised?
And did you practise your smile
But now no one's looked
And it's a great shame,
That the words are crumbling?

Annie, why aren't you washed in the limelight?
'Cause I thought that you said you'd be a star several years ago.
Did it all come falling down, down.
Will you go out with me?

'Cause Annie you're a singer, that's just not going very far.
And all the world will know your songs,
And you'll be well-known as you are
'cause I'll cry for you.

Original:

Annie, you had your name in the bright lights.
I thought I saw your photograph having such a laugh in a magazine,
Did it all come tumbling?

Annie, you were made for the big time.
They said you're a star to be in the NME,
But the walls came tumbling down, down.
Will you go down on me?

'Cause Annie you're a star, that's just not going very far.
And all the world will know your name,
And you'll be famous as you are
'cause I'll sing for you.

Annie, would it be nice to be recognised?
And did you practise your autograph
But now no one's asked
And it's such a shame,
That the dreams are crumbling?

Annie, why aren't you bathed in the limelight?
'Cause I thought that you said you'd be a celebrity several years ago.
Did it all come tumbling down, down.
Will you go down on me?

'Cause Annie you're a star, that's just not going very far.
And all the world will know your name,
And you'll be famous as you are 'cause I'll sing for you.

Appendix 11 - I still haven't found what I am looking for - U2

I Still Haven't Found What I'm Looking For - U2

I (climb) the highest mountains
I (run) through the fields
Only to be with you
Only to be with you.

I (run), I (crawl)
I (scale) these city walls
These city walls
Only to be with you.

But I still (not find)
What I'm looking for.
But I still (not find)
What I'm looking for.

I (kissed) honey lips
Felt the healing in her finger tips
It burned like fire
(I was) burning inside her.

I (speak) with the tongue of angels

I (hold) the hand of a devil
It was warm in the night
I was cold as a stone.

But I still (not find)
What I'm looking for.
But I still (not find)
What I'm looking for.

I believe in the Kingdom Come
Then all the colours will bleed into one
Bleed into one.
But yes, I'm still running.

You broke the bonds
And you loosed the chains
Carried the cross of my shame
Oh my shame, you know I believe it.

But I still (not find)
What I'm looking for.

Appendix 12 - Collocation Cards

cosy	place	market	leader
boiling	hot	terribly	nice
awful	weather	tacky	comments
sheer	luck	interesting	book
tasty	food	grotty	hotel
fashionable	clothes	broad	smile
hot	drink	painful	ordeal

Appendix 13 – Dominoes

ACROSS	GET	THROUGH	PUT	THROUGH	HAND
IN	FILL	IN	COME	ABOUT	TURN
IN	TURN	OUT	COME	THROUGH	CROSS
OUT	GET	BY	CALL	IN	DROP
IN	BRING	OUT	STAND	OUT	MAKE
UP	PLAY	ALONG	GET	OFF	PULL
THROUGH	CATCH	UP	TURN	AROUND	TURN
OVER	LOOK	AROUND	GET	IN	LOOK
UP	GET	UP	PUT	OFF	CALL
OFF	PULL	UP	TURN	OFF	BRING
ALONG	STAND	ASIDE	PULL	OFF	CROSS
OFF	COME	AROUND	TURN	ASIDE	LOOK
AFTER	PULL	OUT	FALL	THROUGH	CROSS
OVER	CHECK	IN	FALL	OUT	GET