

# Aleksandra Raźniak

---

## Drama = ciekawość □ działanie □ odkrycie

---

Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce : kwartalnik dla nauczycieli nr 4,  
89-102

---

2007

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.



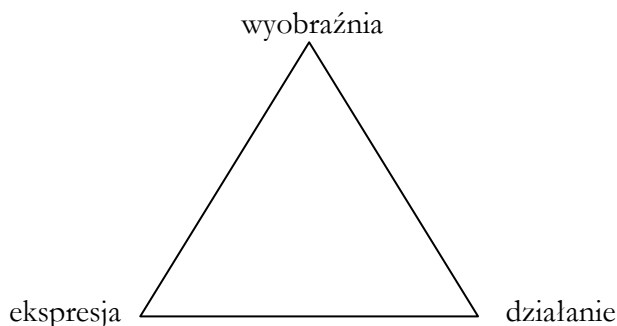
mgr Aleksandra Raźniak  
 Szkoła Podstawowa nr 1 w Częstochowie  
 Wyższa Szkoła Lingwistyczna w Częstochowie

## **DRAMA =**

### **CIEKAWOŚĆ → DZIAŁANIE → ODKRYCIE**

#### **Istota dramy**

Drama oznacza czynność, akcję lub działanie. Jest to spontaniczne działanie angażujące umysł, emocje i wyobraźnię. Zdaniem K. Pankowskiej „uczestnicy dramy myślą i czują jednocześnie”<sup>1</sup>. W dramie niezwykle ważne są trzy komponenty, takie jak: wyobraźnia, ekspresja twórcza i działanie. Wyobraźnia pobudza aktywność badawczą, wyzwala twórcze pomysły i skłania do działania. Nierozzerwalnie związana z wyobraźnią jest ekspresja twórcza. Aby wyrażać musimy działać, aby działać musimy wyobrażać. Wyobraźnia jest zatem niezbędna do przewidywania działania, ale i do analizy i ewentualnego weryfikowania efektów końcowych.



*Rys. 1. Trzy komponenty dramy*

Działanie poprzez zabawę jest ogniwem łączącym wyobraźnię i ekspresję, bez którego niemożliwe jest wyrażanie, tworzenie, czy poznawanie tego, co nowe, i dalekie dziecku.

Dramę uważa się za formę zabawową, która poprzez stwarzanie sytuacji, uruchamia wyobraźnię, pobudza do działania i do ekspresji, przyczynia się do bogacenia doświadczenia i ułatwia rozwiązywanie wielu problemów.

#### **Drama nie jest teatrem**

W dramie nie ma podziału na aktorów i widownię. Wszyscy są aktywnymi uczestnikami, choć niewymagane są umiejętności aktorskie. Warunkiem uczestnictwa jest emocjonalne zaangażowanie.

<sup>1</sup> K. Pankowska, *Edukacja przez dramę*, Warszawa 1997, s. 29.



## Drama nie jest spektaklem

Nie istnieje gotowy scenariusz, chociaż występuje słowo, ruch, gest, czy rekwizyty. Przydzielane są również role uczestnikom, których zadaniem jest rozwiązanie sytuacji problemowej, odkrycie czy poznanie tego, co nieznanne. Zdaniem K. Pankowskiej „uczestnik dramy nie gra kogoś, lecz jest sobą w nowych, nie zawsze doświadczanych na co dzień sytuacjach”<sup>2</sup>. Brak jest również prób.

## Rodzaje dramy

Drama w edukacji elementarnej może przyjąć formę prostych doświadczeń rozwijających wrażliwość słuchową, wzrokową, dotykową, smakową i węchową, jak również wprawek dramowych polegających na odwoływaniu się do przypominanych wrażeń. Ponadto może przyjąć ona formę ćwiczeń dramowych, np. improwizacja, czy inscenizacja improwizowana, gier lub gier dramowych i wreszcie dramy właściwej<sup>3</sup>.

## Drama w nauczaniu języków obcych

Drama w przypadku nauki drugiego języka może przybierać postać prostych doświadczeń czy wprawek dramowych, prostych ćwiczeń oraz gier dramowych. Drama właściwa nie pojawia się na zajęciach języka obcego dzieci. Może pojawiać się w formie szczątkowej, gdyż dysponują one niewielkim zakresem słownictwa i gramatyki. Mimo to, drama jest doskonałą metodą, która poprzez działanie umożliwia poznawanie lub utrwalanie słownictwa, prostych struktur gramatycznych w kontekście w sposób zabawowy. Uczy poprawnej wymowy, intonacji, rozwija takie sprawności jak mówienie i słuchanie, rzadko czytanie czy pisanie. Ponadto drama motywuje, rozwija myślenie twórcze, pozytywne emocje, umożliwia komunikację (werbalną i niewerbalną) łącząc język, emocje i intelekt. Daje również możliwość przechodzenia od rzeczywistości do świata fikcji i odwrotnie, co sprawia dzieciom dużo radości, integruje grupę, uczy współpracy, empatii i wiary w siebie.

---

### Bibliografia:

- Pankowska K., *Edukacja przez dramę*, Warszawa 1997.  
Pankowska K., *Pedagogika dramy*, Warszawa 2000.  
Phillips S., *Drama with children*, Oxford 2000.  
Szymańska M., *Drama w nauczaniu początkowym*, Warszawa 1998.  
Way B. *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, Warszawa 1997.  
Wessels C., *Drama*, Oxford 2001.

---

<sup>2</sup> K. Pankowska, *Edukacja przez dramę*, Warszawa 1997, s. 31.

<sup>3</sup> M. Szymańska, *Drama w nauczaniu początkowym*, Warszawa 1998, s. 6–11.



## ZABAWY DRAMOWE DO WYKORZYSTANIA W PRZEDSZKOLU

### **Co to za dźwięk?**

Nauczyciel wrzuca do pudełka poznane wcześniej przybory szkolne (dzieci nie widzą przedmiotów wrzucanych przez nauczyciela). Ich zadaniem jest odróżnić i nazwać spadające przybory szkolne.

### **Słuchanie odgłosów**

Nauczyciel nastawia nagranie z odgłosami, np. zwierząt czy pojazdów. Zadaniem dzieci jest odróżnić i nazwać poszczególne zwierzęta czy pojazdy.

### **Kolorowe melodie**

Nauczyciel nastawia nagranie z melodiami wolnymi, szybkimi, smutnymi czy radosnymi. Zadaniem dzieci jest nazwać daną melodię, używając nazw kolorów.

### **Zgadnij co to?**

Nauczyciel podaje do ręki dziecka, które ma zawiązane oczy, np. zabawki czy owoce. Zadaniem dziecka jest nazwać daną rzecz.

### **Pokaż i zgadnij?**

Wybrane przez nauczyciela dziecko losuje karteczkę z ilustracją, np. zwierzęcia czy ubrania. Jego zadaniem jest pokazać jak dany zwierzak się zachowuje, bądź w przypadku ubrań, jak zdejmujemy, czy zakładamy daną rzecz. Pozostałe dzieci odgadują.

### **Rysowanie cyfr**

Jedno dziecko w parze rysuje palcem drugiemu cyfrę na plecach. Po odgadnięciu dzieci zamieniają się rolami.

### **Ilustrujemy cyfry**

Nauczyciel dzieli uczniów na 4–5-osobowe grupy i podaje cyfrę, którą dzieci mają utworzyć wykorzystując tylko swoje ciało, np. *Let's make four*.

### **Wyklaszcz liczby**

Zadaniem dzieci jest powiedzieć liczbę i klasnąć, np. *one*, klaśnięcie, *two*, klaśnięcie, itd.

### **Coraz szybciej**

Dzieci liczą od coraz wolniej do coraz szybciej lub odwrotnie od coraz szybciej do coraz wolniej. W podobny sposób dzieci mogą powiedzieć krótką rymowankę.

### **Telefon**

Nauczyciel uczy dzieci krótkiego dialogu:

Hello. Ana is here.

How are you?

I'm fine, thank you.

Bye, bye.



Następnie nauczyciel rozdaje telefony (załącznik 1). Przy pierwszej słuchawce każde dziecko powinno mieć kółeczko pokolorowane na inny kolor. Jeśli dzieci jest więcej to pokolorowane w danym kolorze mogą być dwa kółeczka. Nauczyciel „dzwoni” do kolejnych dzieci, mówiąc kolor, np. *blue* lub *red*, *red* (jeśli dzieci jest



więcej i pokolorowane są dwa kółeczka w tym samym kolorze). Dziecko, które na pierwszej słuchawce ma dany kolor rozpoczyna dialog „Hello ...”

### **Zobacz i zapamiętaj**

Nauczyciel układa wybrane przedmioty, np. *car, ball, teddy bear, doll, train, book*. Dzieci przyglądają się zabawkom, a następnie nauczyciel zakrywa te zabawki. Ich zadaniem jest przypomnieć sobie nazwy wszystkich zabawek.

### **Kto zapamięta więcej?**

Nauczyciel pokazuje ilustrację przedstawiającą różne przedmioty przez określony czas. Po upływie czasu, dzieci starają się przypomnieć jak najwięcej przedmiotów.

### **Nastroje**

Zadaniem każdego dziecka jest rzucić dwoma kostkami i powiedzieć dany wyraz – kostka z ilustracjami (załącznik 4) w odpowiednik nastroju – kostka z nastrojami (załącznik 2).

### **Sterowany zwierzak**

Nauczyciel powtarza czynności, np. *drink, walk, jump, draw*, a następnie podaje zdanie. Zadaniem dzieci jest zilustrować ruchem, gestem czy miniką podane przez nauczyciela zdanie, np. *elephants jumping, elephants drinking*.

### **Kto zjadł ciasteczko?**

Nauczyciel uczy dzieci krótkiego dialogu. Dzieci kolejno prowadzą dialog, starając się modelować głosem, czy gestykulować. W przypadku młodszych dzieci to nauczyciel wybiera za każdym razem kolejne, rzucając do niego piłkę i mówiąc, np. Ana, Martin.

Wszyscy: Who ate the cookie from the cookie jar?

Nauczyciel: Ana ate the cookie from the cookie jar?

Ana: Me?

Nauczyciel: Yes, you.

Ana: Not me!

Nauczyciel: Then who?

Wszyscy: Who ate the cookie from the cookie jar?

Nauczyciel: Martin.

Wszyscy: Martin ate the cookie from the cookie jar?

Martin: Me?

Wszyscy: Yes, you.

Martin: Not me!

Wszyscy: Then who?

Wszyscy: Who ate the cookie from the cookie jar?

Nauczyciel: (wybiera kolejne dziecko, które jeszcze nie uczestniczyło)

### **Robimy zakupy**

Nauczyciel uczy dzieci krótkiego dialogu. Dzieci kolejno odgrywają scenkę, pytając o różne produkty.

Klient: Can I have an orange, please?



Sprzedawca: Here you are.

Klient: Thank you.

Sprzedawca: Thank you.

### **Poszukiwanie skarbu**

Dzieci powtarzają za nauczycielem wyrażenie lub zdanie naśladowując także ruchy i gesty.

Nauczyciel: We're going on a treasure hunt. (maszerując)

Dzieci: We're going on a treasure hunt. (maszerując)

Nauczyciel: We're going to find a treasure. (maszerując)

Dzieci: We're going to find a treasure. (maszerując)

Nauczyciel: Oh, no, grass.

Dzieci: Oh, no, grass.

Nauczyciel: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Dzieci: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Nauczyciel: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Dzieci: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Nauczyciel: We must go through it. (pokazując „przez”)

Dzieci: We must go through it. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Swish, swish.

Dzieci: Swish, swish.

Nauczyciel: Oh, no, water.

Dzieci: Oh, no, water.

Nauczyciel: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Dzieci: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Nauczyciel: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Dzieci: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Nauczyciel: We must go through it. (pokazując „przez”)

Dzieci: We must go through it. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Splash, splash.

Dzieci: Splash, splash.

Nauczyciel: Oh, no, cave.

Dzieci: Oh, no, cave.

Nauczyciel: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Dzieci: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Nauczyciel: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Dzieci: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Nauczyciel: We must go through it. (pokazując „przez”)

Dzieci: We must go through it. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Shh, shh.

Dzieci: Shh, shh.



Nauczyciel: Oh, no pirates. (z przerażeniem)

Dzieci: Oh, no pirates. (z przerażeniem)

Nauczyciel: Run, run, run. (biegnąc w miejscu)

Dzieci: Run, run, run. (biegnąc w miejscu)



## ZABAWY DRAMOWE DO WYKORZYSTANIA W KLASACH I–III

### *Co to za dźwięk?*

Nauczyciel wrzuca do pudełka poznane wcześniej przybory szkolne (dzieci nie widzą przedmiotów wrzucanych przez nauczyciela). Zadaniem dzieci jest podnieść ilustracje z przyborami szkolnymi zgodnymi z usłyszczanymi odgłosami. Nauczyciel powtarza czynność, wrzuca przybory raz jeszcze, ale szybciej, a uczniowie podnoszą ilustracje zgodne z usłyszczanym odgłosem.

### *Słuchanie odgłosów*

Nauczyciel nastawia jednocześnie nagranie z odgłosami np. zwierząt czy pojazdów i nagranie z piosenkami, np. „Old MacDonald had a Farm”, czy „The Wheel on the Bus” z drugiego magnetofonu. Zadaniem dzieci jest odróżnić i nazwać poszczególne odgłosy zwierząt czy pojazdów.

### *Kolorowe melodie*

Dzieci losują karteczki z kolorami (lub nazwami kolorów). Ich zadaniem jest zaśpiewać wcześniej wybraną piosenkę (wspólną dla wszystkich dzieci, np. „Head, shoulders, knees and toes”), tak by oddawała nastrój wcześniej wylosowanego koloru.

### *Telefon*

Nauczyciel uczy dzieci krótkiego dialogu:

Hello. Ana is here.

How are you?

I'm fine, thank you.

Bye, bye.

Następnie rozdaje telefony (załącznik 1). Przy pierwszej słuchawce każde dziecko powinno mieć numer, np. 265497, to numer telefonu danego dziecka, a poniżej drugi numer telefonu pod który będzie dzwonić, np. 761294. Nauczyciel „dzwoni” do pierwszego dziecka, mówiąc numer, np. *two, six, five, four, nine, seven*. Dziecko które zobaczy usłyszany numer przy górnej słuchawce rozpoczyna dialog „Hello ...”, a następnie „dzwoni” pod numer znajdujący się pod dolną słuchawką, np. *seven, six, one, two, nine, four*. Dziecko, które zobaczy usłyszany numer na górnej słuchawce rozpoczyna dialog. Ostatnie dziecko powinno mieć numer telefonu do nauczyciela, by zakończyć zabawę, gdyż to on zaczynał zabawę.

### *Zgadnij co to?*

Nauczyciel podaje do ręki dziecka, które ma zawiązane oczy, np. zabawki czy owoce owinięte w folie. Jego zadaniem jest nazwać daną rzecz.

### *Pokaż i zgadnij?*

Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy, wybiera osobę z pierwszej grupy i pokazuje ilustrację z zawodem czy czynnością. Zadaniem dziecka jest pokazać daną czynność czy zawód, podczas gdy uczniowie z drugiej grupy odgadują daną nazwę.



### **Rysowanie liter**

Jedno dziecko w parze rysuje palcem drugiemu literę na plecach. Po odgadnięciu dzieci zamieniają się rolami.

### **Ilustrujemy litery**

Nauczyciel dzieli uczniów na 4–5-osobowe grupy, podając literę, którą dzieci mają utworzyć, wykorzystując tylko swoje ciało, np. *Let's make „w”*.

### **Wyklaszcz liczby**

Zadaniem dzieci jest powiedzieć liczbę i klasnąć w dłonie przed sobą i za sobą, np. *one*, klasnięcie przed sobą i za sobą, *two*, klasnięcie przed sobą i za sobą itd. Dzieci mogą też wyklaskiwać w parach z kolegą lub koleżanką, np. klasnąć w swoje dłonie, klasnąć prawą dłonią w prawą dłoń koleżanki lub kolegi, klasnąć lewą dłonią w lewą dłoń koleżanki lub kolegi, a następnie raz jeszcze klasnąć w swoje dłonie. Oprócz liczebników można wyklaskiwać nazwy dni tygodnia, nazwy miesięcy.

### **Coraz ciszej**

Dzieci liczą od coraz ciszej do coraz głośniej lub odwrotnie od coraz głośniej do coraz ciszej. W podobny sposób dzieci mogą powiedzieć krótką rymowaną.

### **Zobacz i zapamiętaj?**

Nauczyciel układa wybrane karty obrazkowe, np. *spider, ladybird, butterfly, ant, caterpillar, bee*. Dzieci przyglądają się ilustracjom, a następnie nauczyciel zmienia kolejność kart lub odejmuje niektóre karty. Ich zadaniem jest przypomnieć sobie nazwy wszystkich owadów w pierwotnej kolejności lub nazwy brakujących owadów.

### **Kto zapamięta więcej?**

Nauczyciel pokazuje ilustrację przedstawiającą różne przedmioty lub wiele szczegółów przez określony czas. Po upływie czasu, dzieci starają się przypomnieć, jak najwięcej przedmiotów lub szczegółów. Zadanie to może być wykonane w grupach. Grupa, która zapamięta najwięcej przedmiotów lub szczegółów wygrywa.

### **Nastroje**

Zadaniem każdego dziecka jest rzucić dwoma kostkami i powiedzieć dany wyraz – kostka z wyrazami (załącznik 3) w odpowiednik nastroju – kostka z nastrojami (załącznik 2). Zamiast wyrazów mogą być też krótkie zdania (załącznik 5).

### **Sterowane zwierzaki**

Nauczyciel powtarza czynności, np. *drink, walk, jump, draw*, a następnie podaje zdanie. Zadaniem dzieci jest zilustrować ruchem, gestem czy miniką podane przez nauczyciela zdanie, np. *monkeys jumping, snakes drinking*.







### ***Kto skradł ciasteczko?***

Nauczyciel uczy dzieci krótkiego dialogu. Dzieci kolejno prowadzą dialog, starając się modelować głosem czy gestykulować. Na zakończenie nauczyciel pyta: jak się czuły zaprzeczając, że to nie one wzięły ciasteczko.

Wszyscy: Who stole the cookie from the cookie jar?

Nauczyciel: Ana stole the cookie from the jar?

Ana: Me? (Ania zabiera ciasteczko ze słoja)

Nauczyciel: Yes, you.

Ana: Not me!

Nauczyciel: Then who?

Wszyscy: Who stole the apple from the jar?

Ana: Martin (Marcin zabiera jabłko ze słoja)

Wszyscy: Martin stole the apple from the jar?

Martin: Me?

Ana: Yes, you.

Martin: Not me!

Ana: Then who?

Wszyscy: Who stole the orange from the jar?

Martin: (wybiera kolejne dziecko, które jeszcze nie uczestniczyło)

### ***Robimy zakupy***

Nauczyciel uczy dzieci krótkiego dialogu. Kolejno odgrywają one scenkę, pytając o różne produkty. Uczniowie mogą również losować postacie (klientów), w których się mają wcielić, np. mężczyzna ze złamaną nogą, zapłakana kobieta, niedosłyszający starszy pan itd.

Klient: Can I have an orange, please?

Sprzedawca: Here you are.

Klient: How much is it?

Sprzedawca: It's £2.

Klient: Thank you.

Sprzedawca: Thank you.

### ***Poszukiwanie smoka***

Dzieci powtarzają za nauczycielem wyrażenie lub zdanie, naśladowując także ruchy i gesty.

Nauczyciel: We're going on a dragon hunt. (maszerując)

Dzieci: We're going on a dragon hunt. (maszerując)

Nauczyciel: We're going to catch a big dragon. (maszerując)

Dzieci: We're going to catch a big dragon. (maszerując)

Nauczyciel: Oh, no, long grass.

Dzieci: Oh, no, long grass.

Nauczyciel: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Dzieci: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Nauczyciel: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Dzieci: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)



Nauczyciel: We must go through it. (pokazując „przez”)

Dzieci: We must go through it. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Swish, swish.

Dzieci: Swish, swish.

Nauczyciel: Oh, no, cold water.

Dzieci: Oh, no, cold water.

Nauczyciel: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Dzieci: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Nauczyciel: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Dzieci: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Nauczyciel: We must go through it. (pokazując „przez”)

Dzieci: We must go through it. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Splash, splash.

Dzieci: Splash, splash.

Nauczyciel: Oh, no, dark cave.

Dzieci: Oh, no, dark cave.

Nauczyciel: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Dzieci: We can't go over it. (pokazując ręką „nad”)

Nauczyciel: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Dzieci: We can't go under it. (pokazując ręką „pod”)

Nauczyciel: We must go through it. (pokazując „przez”)

Dzieci: We must go through it. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Shh, shh.

Dzieci: Shh, shh.

Nauczyciel: Oh, no, a big dragon. (z przerażeniem)

Dzieci: Oh, no, a big dragon. (z przerażeniem)

Nauczyciel: Run, run, run. (biegnąc w miejscu)

Dzieci: Run, run, run. (biegnąc w miejscu)

Nauczyciel: Out of the cave.

Dzieci: Out of the cave.

Nauczyciel: Shh, shh.

Dzieci: Shh, shh.

Nauczyciel: Through the water. (pokazując „przez”)

Dzieci: Through the water. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Splash, splash.

Dzieci: Splash, splash.

Nauczyciel: Through the Grass. (pokazując „przez”)

Dzieci: Through the Grass. (pokazując „przez”)

Nauczyciel: Swish, swish.

Dzieci: Swish, swish.

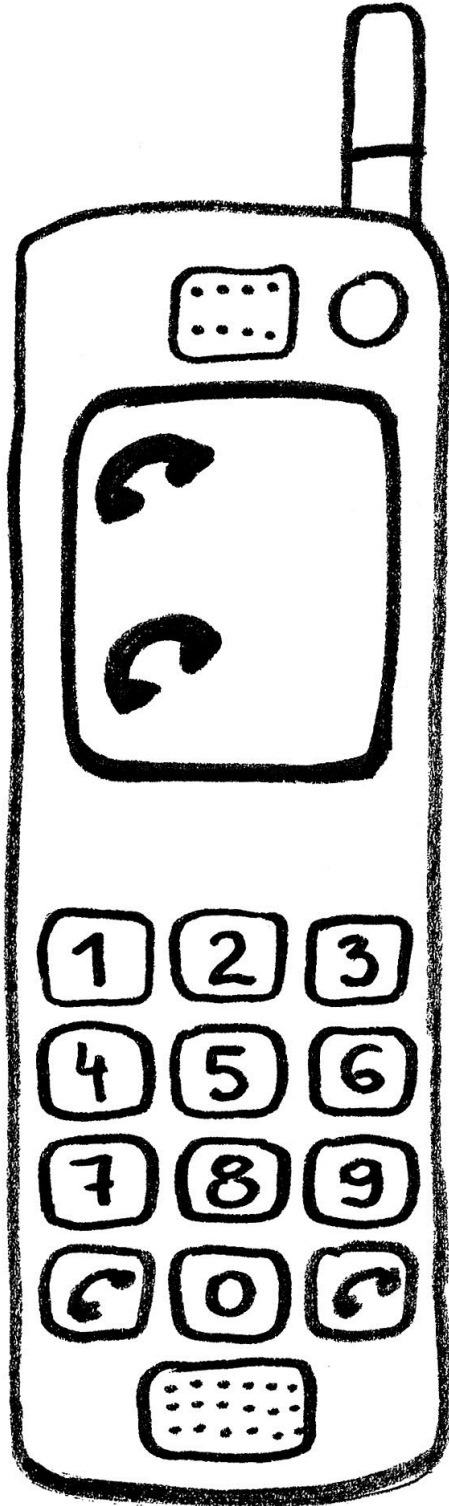
Nauczyciel: Hurray!

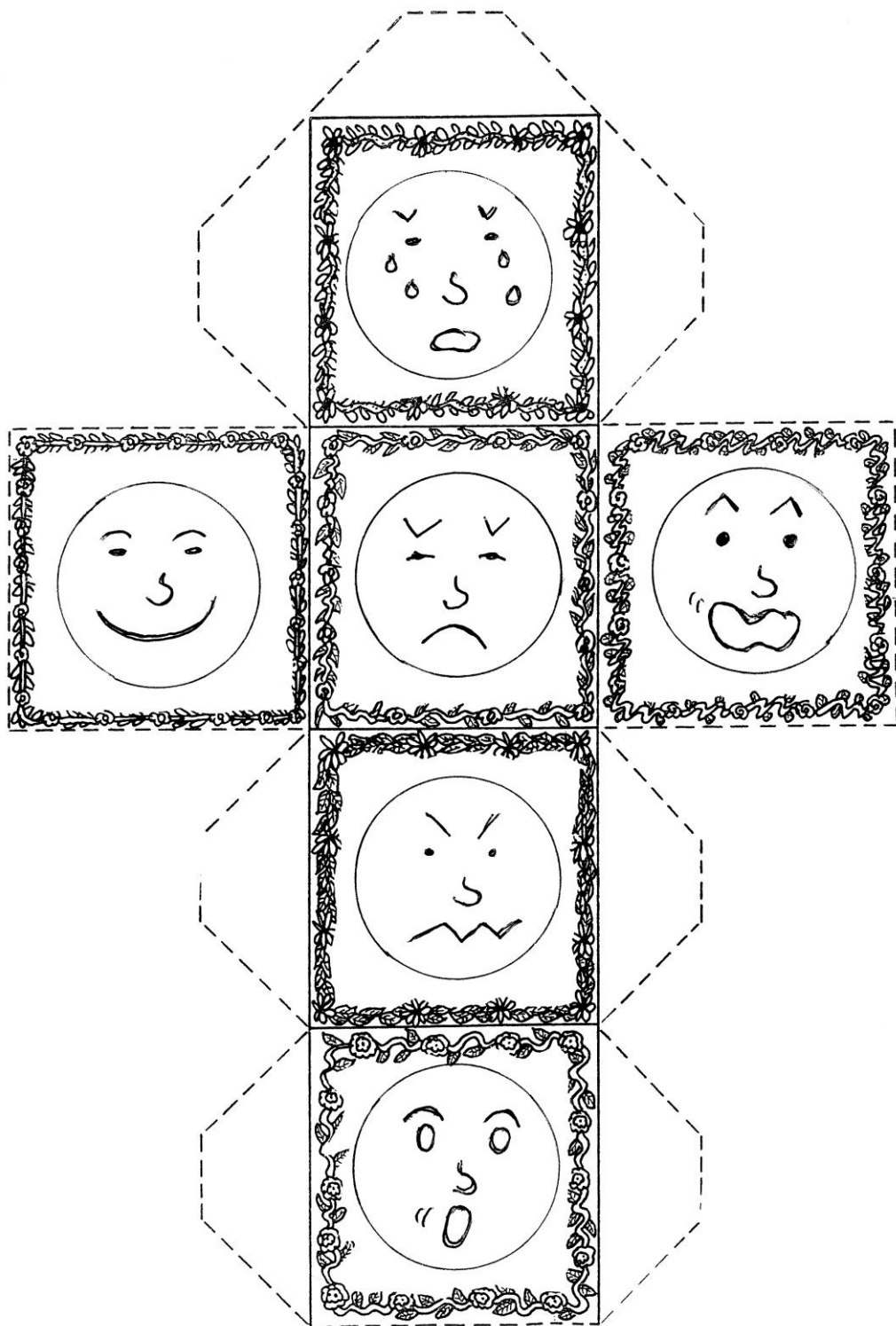
Dzieci: Hurray!

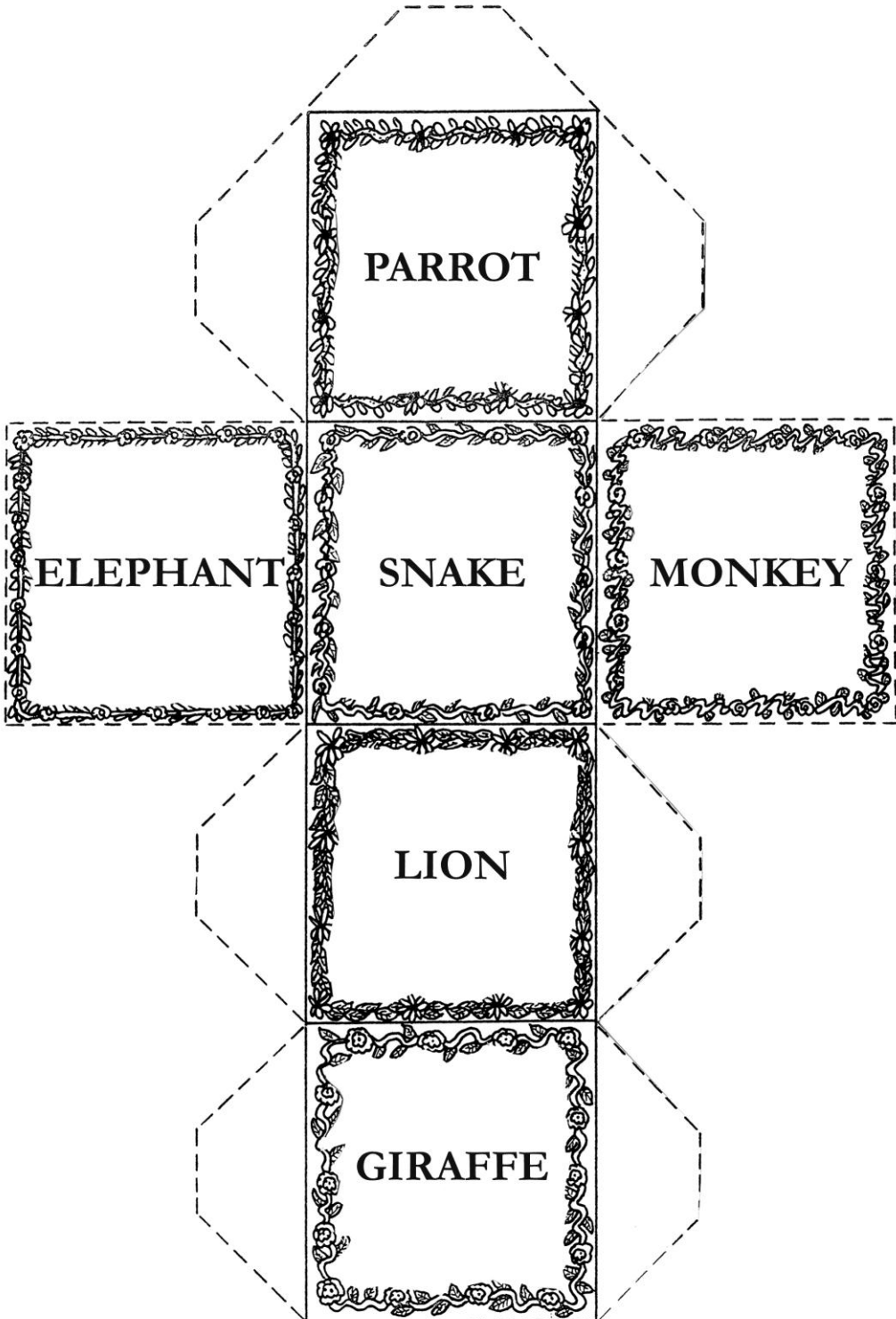


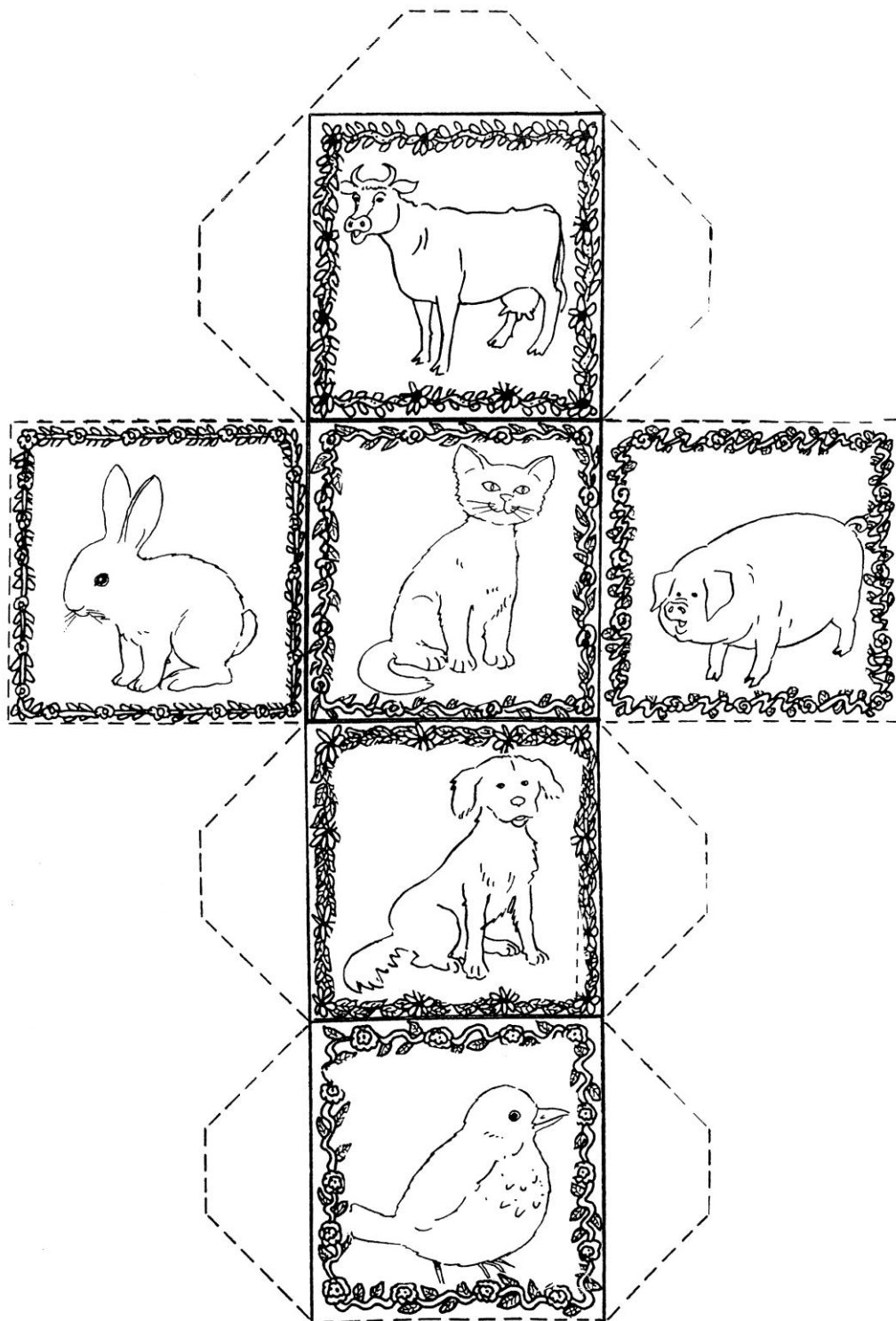


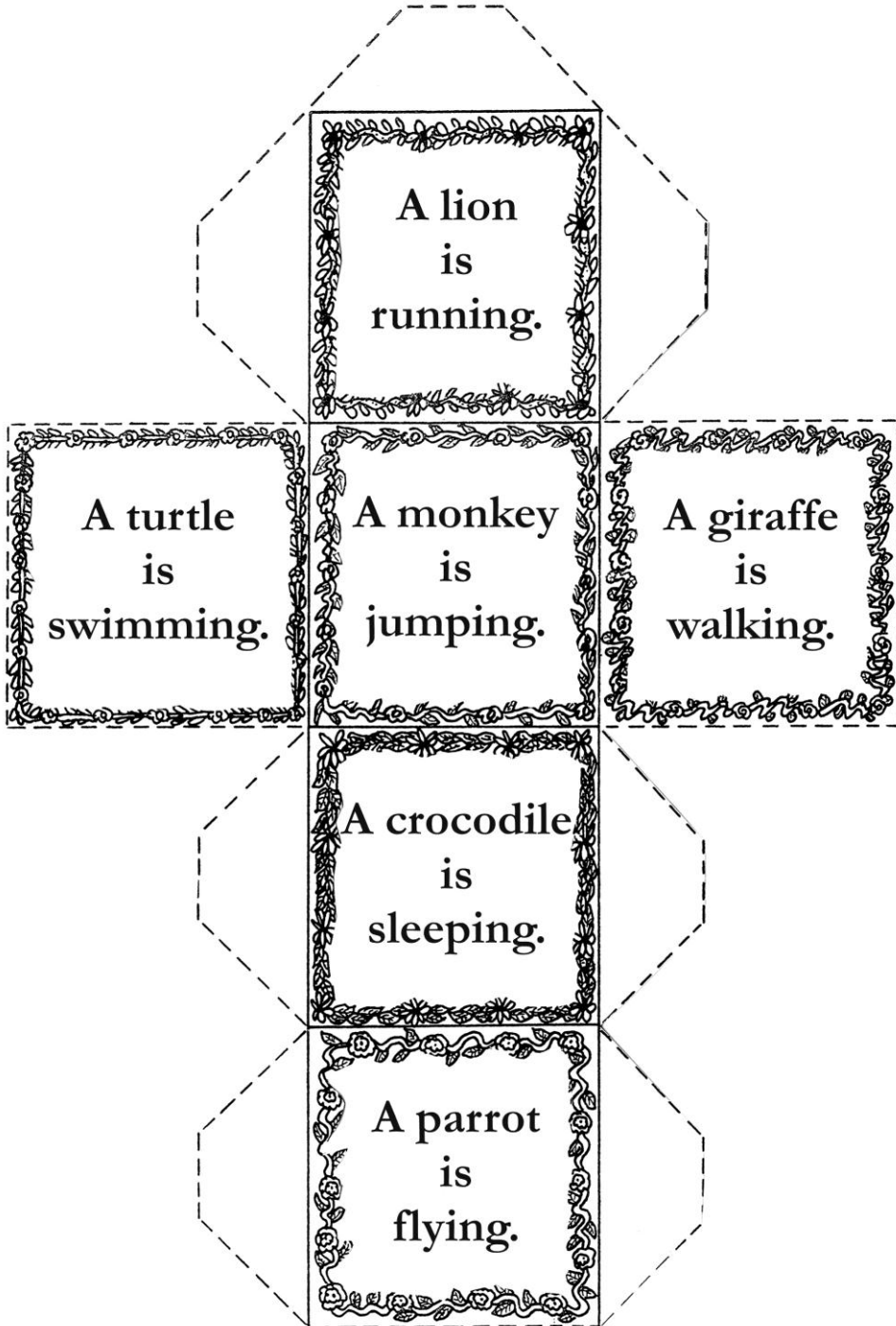
Załącznik 1











Aleksandra Raźniak