

Katarzyna Bytomska, Małgorzata Smereczniak

Gra w podchody na lekcji języka polskiego

Postscriptum nr 1(47), 108-116

2004

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, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

O LEKCJACH I INNYCH FORMACH DYDAKTYCZNYCH

Katarzyna Bytomska
Małgorzata Smereczniak

Gra w podchody na lekcji języka polskiego

Wykorzystując naturalne skłonności człowieka do zabawy i rywalizacji, można przygotować atrakcyjne zajęcia z języka polskiego. Istnieje wiele możliwości zastosowania strategii ludycznych urozmaicających proces glotto-dydaktyczny. Jedną z nich jest wykorzystanie na lekcji techniki gry. Choć w literaturze z zakresu metodyki nauczania funkcjonuje wiele definicji gry¹, można przyjąć, że jej podstawowe (bardzo ogólne) wyznaczniki są następujące:

- istnieją jasne reguły gry, które są przestrzegane przez wszystkich graczy;
- uczestnicy gry (indywidualni bądź grupowi) dążą do osiągnięcia celów, przewidzianych w zasadach gry.

Wprowadzenie na lekcję gry *dydaktycznej*, a więc podporządkowanej dydaktycznym celom – w naszym przypadku głównie językowym, przynosi wielorakie korzyści. Przede wszystkim stanowi element urozmaicający, ożywiający zajęcia językowe – z tego względu gra jest zwykle pozytywnie odbierana nie tylko przez dzieci i młodzież, u których aktywność ludyczna jest wyjątkowo silna, lecz również przez dorosłych uczących się języka obce-

¹ Por. T. Siek–Piskozub: *Uczyć się, bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka polskiego*. Warszawa 2001, s. 27-35. Autorka przytacza tu różne definicje gry, także spoza kręgu dydaktyki.

go². Dla porządku jedynie należy przypomnieć, jak ważna dla nauczyciela (ale też dla efektów procesu nauczania) jest akceptacja jego działań lekcyjnych ze strony uczniów/studentów – oczywiste jest, że uczący się podchodzą z większym zaangażowaniem do tego, co sprawia im przyjemność, budzi zainteresowanie i aprobatę. Dzięki temu, że gra dydaktyczna (podobnie jak inne techniki ludyczne) opiera się na naturalnej aktywności, którą człowiek podejmuje poza salą lekcyjną³, nauczyciel może liczyć nie tylko na silniejsze zaangażowanie ucznia w lekcję, ale też na jego swobodniejsze, bardziej naturalne zachowanie. W ten sposób sztuczną ze swej natury sytuację lekcyjną można w znaczny sposób zbliżyć do realiów codziennej, naturalnej komunikacji⁴. Zapewnia to uczniom większą swobodę działań językowych, daje możliwość rozwijania własnej inicjatywy komunikacyjnej, aktywności i pomysłowości, utwierdza w przekonaniu o własnych możliwościach językowych (pozwalając je jednocześnie przetestować w praktyce), dając w ten sposób motywację do dalszej nauki języka. Nie bez znaczenia jest również wkład, jaki techniki ludyczne wnoszą w rozwijanie autonomii ucznia – poprzez uczestnictwo w grze dydaktycznej uczeń wielokrotnie podejmuje samodzielne decyzje (lub konsultuje je z grupą), reaguje na nowe, niespodziewane sytuacje, odkrywa własne możliwości, dokonując transferu wiedzy na praktyczne umiejętności.

Gra dydaktyczna na lekcji języka obcego może więc być interesującą, efektywną i dającą wiele satysfakcji techniką nauczania. Aby jednak spełniła swoje podstawowe cele: glottodydaktyczny oraz ogólnorozwojowy (nastawienie na globalny rozwój uczącego się) musi zostać spełnionych kilka warunków:

- gra powinna być dokładnie przemyślana i zaplanowana tak organizacyjnie, jak i merytorycznie przez nauczyciela – jest to jeden z gwarantów jej sprawnego przebiegu;

² Wskazują na to nasze kilkuletnie doświadczenia w stosowaniu technik ludycznych na kursach językowych dla dorosłych.

³ W tzw. codziennym życiu niezwykle często i na różne sposoby rozwijamy swą aktywność zabawową, rywalizacyjną. Dla dzieci i młodzieży jest to jedna z podstawowych form aktywności życiowej, a w przypadku dorosłych wystarczy wspomnieć o udziale (czynnym lub obserwowanym) w teleturniejach, zabawach i grach z własnymi dziećmi, spotkaniach towarzyskich itp.

⁴ Sytuację lekcyjną w odniesieniu do naturalnej komunikacji językowej w interesujący i wielostronny sposób analizuje np. H. Komorowska: *Metodyka nauczania języków obcych*. Warszawa 2003, s. 57-50.

- gra nie może być dla uczniów zbyt trudna – zarówno pod względem stawianych wymagań językowych (uczeń powinien mieć poczucie, że jest w stanie językowo „poradzić sobie” jako uczestnik gry), jak i organizacyjnych (np. zbyt skomplikowane lub niejasne reguły gry mogą zniechęcić uczniów do aktywności, a nawet wywołać kłótnie między uczestnikami);
- gra nie może stać się jedyną ani dominującą techniką nauczania stosowaną przez nauczyciela.

Wychodząc z założenia, że wykorzystywanie technik ludycznych na zajęciach językowych niesie wiele korzyści, przedstawiamy niżej pomysł lekcji bazujący na grze w podchody – znanej dobrze dzieciom i młodzieży. Projekt lekcji został wykorzystany w praktyce podczas letniej szkoły języka, literatury i kultury polskiej w Cieszynie.

Ogólne reguły tradycyjnych podchodów

Gra odbywa się w terenie, a jej uczestnicy podzieleni są na dwie grupy (A i B). Grupa A wyrusza na trasę jako pierwsza, pozostawiając grupie B informacje o torze swego ruchu w postaci strzałek (strzałki rysowane są kredą, układane z patyczków itp.). Dodatkowo grupa A umieszcza w kilku miejscach trasy „skrzynki kontaktowe” (wówczas strzałka znajdująca się w pobliżu skrzynki opatrzona jest symbolem koperty), w których znajdują się kartki z zadaniami do wykonania przeznaczonymi dla grupy B. Na końcu trasy grupa A szuka odpowiedniej kryjówki, w której oczekuje „pościgu”.

Grupa B wyrusza w trasę z kilkuminutowym opóźnieniem, a jej pościg za grupą A dodatkowo spowalniają zadania pozostawione przez pierwszą grupę w „skrzynkach kontaktowych”. Przewaga czasowa, którą dysponuje grupa A przeznaczona jest na zapisanie poleceń pozostawianych w „skrzynkach kontaktowych”, rysowanie strzałek i ukrycie się. Tymczasem grupa B powinna: przejść trasę wyznaczoną strzałkami, dokładnie wykonać polecenia przygotowane przez grupę A (w miarę możliwości zgromadzić na to odpowiednie dowody), punktem kulminacyjnym zaś całej zabawy jest odnalezienie kryjówki grupy A.

Jak przygotować zajęcia językowe oparte na grze w podchody?

Należy wcześniej:

- wyznaczyć **cele lekcji**, które pod względem językowym powinny być dostosowane do możliwości uczniów – w poniższej propozycji zajęcia obejmują materiał już znany uczniom, służą więc raczej ćwiczeniom i powtórkom;
- wybrać **odpowiedni teren**, najlepiej urozmaicony (polałdowany, lekko zalesiony lub z dużą ilością zabudowań), aby grupa A mogła stałe znajdować się poza zasięgiem wzroku grupy B;
- **opracować trasę oraz dostosować jej długość do czasu trwania zajęć** – w tym celu nauczyciel powinien uprzednio przejść wybraną trasę z zegarkiem w ręku. Należy oczywiście doliczyć czas potrzebny na wykonanie zadań pozostawionych w „skrzynkach kontaktowych”;
- **zorganizować dwie grupy (A i B)** – w każdej powinien znajdować się nauczyciel koordynujący przebieg gry pod względem językowym, a w miarę potrzeby również organizacyjnym. W praktyce najlepiej zaprosić do zabawy dwie klasy/grupy lektoratowe. Obydwie grupy powinny reprezentować **podobny poziom językowy**, przy czym „silniejsza” grupa powinna wyruszyć w trasę jako pierwsza (zbyt duża rozbieżność w znajomości języka polskiego uniemożliwia uczciwą rywalizację między grupami);
- dokładnie **zapoznać uczniów z regułami gry**;
- wcześniej **przygotować z grupą A zadania** dla grupy B – można to zrobić nawet na pół godziny przed planowanymi zajęciami, ważny jest bowiem efekt zaskoczenia, który dodatkowo motywuje uczniów do rywalizacji. Nauczyciel powinien przedstawić jako wzór jedno zadanie, ponadto należy mieć własne propozycje ciekawych zadań do wykonania i – gdy zajdzie potrzeba – podsunąć je grupie;
- przygotować **odpowiednie pomoce**: kredę, papier, długopisy, kserokopie, rysunki itp. (zależnie od rodzaju zadań planowanych na szczególnie „skrzynki”).

Propozycja przebiegu zajęć

Uczestnicy: dwie dziesięcioosobowe grupy młodzieży

Poziom grup: średni (dwie grupy o zbliżonym poziomie znajomości języka)

Czas trwania: 90 minut

Cele:

- a) rozwijanie sprawności spontanicznego komunikowania się w języku polskim;
- b) utrwalenie form trybu rozkazującego i jego funkcji pragmatycznych (udzielanie rad, wydawanie poleceń);
- c) ćwiczenia leksykalne (powtórzenie wybranych partii słownictwa);
- d) integracja grupy poprzez wspólne podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów.

Przygotowania grupy A (35 minut przed rozpoczęciem zajęć):

- a) nauczyciel informuje uczniów o zasadach gry i przedstawia krótko trasę wędrówki (5 min);
- b) ustalenie zadań dla grupy B (zaplanowano 4 „skrzynki kontaktowe”): nauczyciel wskazał cele językowe lekcji i przedstawił jedno przykładowe zadanie, następnie podzielił grupę A na dwie podgrupy – każda z nich przygotowała po dwa, trzy zadania, z których wybrano najciekawsze (25 min);
- c) przygotowanie pomocy (nożyczki, papier, koperty, stare kolorowe gazety, pisaki, zszywacz do papieru, kreda, kostki do gry, kserokopie z wierszem, słowniki) oraz podział obowiązków w grupie (rysowanie strzałek, zapisywanie poleceń, ukrywanie kartki z poleceniami w „skrzynkach”, kontrolowanie czasu – 5 min);

Przygotowania grupy B: zapoznanie uczniów z zasadami gry (w tym czasie grupa A wyrusza na trasę).

Zadania do wykonania dla grupy B:

Skrzynka pierwsza:

W „skrzynce” pozostawiono: kserokopie tekstu z podręcznika A. Janowskiej, M. Pastuchowej *Dzień dobry* z podkreślonymi czasownikami; kolorowe gazety, zszywacz, instrukcję wykonania czapek:

„**Basia**: Wiesz, muszę ci opowiedzieć o mojej nowej pracy. Ale zaczę od początku. Rozmawiałam z tym człowiekiem, o którym mówi Piotr. Niestety, ta praca nie jest dla mnie. Później poszłam do tej szkoły z ogłoszenia i tam też mi się nie udało. W końcu spotkałam koleżankę i kiedy z nią rozmawiałam, pomyślałam, że mogę dawać korepetycje z francuskiego. Ten pomysł jest chyba najlepszy. Ta koleżanka dała mi parę adresów ludzi, którzy chcą się uczyć tego języka. Co o tym sądzisz? Co prawda, nigdy tego nie robiłam, ale mogę spróbować. Nie wiem tylko, czy dam sobie radę z tym wszystkim. Muszę jeszcze znaleźć mieszkanie. To jest jeszcze większy problem niż praca. Nie mogę wam ciągle przeszkadzać.”⁵

Polecenie: *Pracujcie w parach. Przeczytajcie tekst, podkreślone w nim czasowniki napiszcie na marginesie w 2 os. lp. trybu rozkazującego. Potem wykonajcie czapki według instrukcji.*

Opis wykonania czapki: Prostokątny arkusz papieru złoż w połowie dłuższych boków. Powstały w ten sposób mniejszy prostokąt złoż jeszcze raz na pół, ale potem rozprostuj. Prawy i lewy górny róg prostokąta zagnij w dół wzdłuż utworzonej poprzednio linii złożenia. Pozostały na dole pasek papieru zagnij do góry, a jego rogi schowaj pod spód. Odwróć figurę na drugą stronę i powtórz tę czynność. Teraz rozchyl kapelusz od spodu – gotowe! Przód i tył kapelusza wzmocnij jeszcze za pomocą zszywacza.

Uwagi organizacyjne: pierwsza skrzynka powinna zawierać zadanie, którego wykonanie zabierze grupie B sporo czasu, aby grupa A zdążyła się wystarczyć oddalić.

Skrzynka druga:

W skrzynce pozostawiono: kopertę z pociętym na paski wierszem Jana Brzechwy pt. *Żaba* (na każdym pasku znajduje się jeden wers wiersza), kartkę papieru, klej.

Polecenie:

Etap I: ułóżcie fragmenty wiersza w odpowiedniej kolejności i przyklejcie je na kartkę.

⁵ A. Janowska, M. Pastuchowa: *Dzień dobry*. Katowice 2001, s. 186.

Etap II: Pracujcie w parach. Każda z par niech znajdzie przynajmniej jedną radę na każdy z problemów (i zapisze ją w formie 3 os. lp. lub lm. trybu rozkazującego):

- *Państwo Kowalscy nie mają pieniędzy na nowy samochód.*
- *Ania zgubiła klucze do mieszkania.*
- *Chłopcy rozbili szybę piłką.*
- *Pan Marek denerwuje się przed rozmową w sprawie pracy.*
- *Krzysztofa bardzo boli głowa.*

Uwagi organizacyjne: uczniowie z grupy B poznali wiersz Brzechwy na wcześniejszych zajęciach.

Skrzynka trzecia:

W skrzynce pozostawiono: dwie kostki do gry i dwanaście ponumerowanych pytań.

Polecenie: Każda osoba rzuca dwiema kostkami – suma punktów oznacza numer polecenia lub pytania, na które należy odpowiedzieć. Nie wolno odpowiadać na to samo pytanie dwa razy!

Pytania:

- 1. Podaj polskie nazwy czterech zup.*
- 2. Podaj nazwy pięciu chorób i dolegliwości.*
- 3. Podaj nazwy pięciu mebli, które mogą być zrobione z drewna.*
- 4. Podaj nazwy siedmiu części ciała.*
- 5. Co kupujemy w słoiku (4 rzeczy)?*
- 6. Podaj nazwy wszystkich państw, z którymi graniczy Polska.*
- 7. Podaj nazwy pięciu zwierząt, które mają ogon.*
- 8. Podaj trzy tytuły polskich filmów.*
- 9. Podaj nazwy czterech części garderoby, które może nosić wyłącznie kobieta.*
- 10. Podaj cztery nazwy lekarzy specjalistów.*
- 11. Wymień wszystkie miesiące w kolejności od ostatniego do pierwszego.*
- 12. Podaj poprawnie dzisiejszą datę. Która jest godzina?*

Uwaga organizacyjne: pytania i polecenia nie są zbyt trudne, ale sporo czasu może zabrać wyrzucenie odpowiedniej liczby oczek.

Wariant zadania ze skrzynki trzeciej dla grupy młodszej wiekowo:

Na ziemi narysowane są ponumerowane pola do gry w klasy (sześć pól). Każdemu polu przypisane są dwa pytania z listy. Polecenie: *Każda osoba rzuca kamykiem na wybrane pole (aż do skutku). Potem – skacząc na jednej nodze – dociera do kamyka i odpowiada na pytanie z listy, nadal stojąc na jednej nodze. Dopiero poprawna odpowiedź pozwala na opuszczenie (już na dwóch nogach) schematu do gry. Zadanie będzie wykonane, jeżeli każdy z uczestników odpowie na jedno pytanie.*

Skrzynka czwarta:

W skrzynce pozostawiono: kartkę z receptą na szczęście.

Polecenie:

Etap I: Przepiszcie naszą receptę na szczęście, używając trybu rozkazującego (1 os. lm.), następnie wspólnie głośno przeczytajcie swój tekst (możecie dodać swoje rady):

Trzeba: uśmiechać się do ludzi, spotykać się często z przyjaciółmi, znaleźć sobie cel w życiu, myśleć pozytywnie, uczyć się systematycznie, realizować marzenia, pomagać innym, być uczciwym.

Etap II: Szukajcie nas! Idźcie około 20 metrów na północ – tam jesteśmy!

Zakończenie gry:

Jeśli w przewidzianym czasie grupie B udało się wykonać zadania i odnaleźć grupę A – gra kończy się remisem. Ostatecznie obydwie grupy spotykają się, grupa B przedstawia dowody na wykonanie zadań (zapisane rady, odpowiedzi na pytania itp.). Uczestnicy zabawy wymieniają swe spostrzeżenia, opowiadają najśmieszniejsze, najciekawsze momenty gry. Nauczyciel zadaje zadanie domowe: Proszę napisać krótką relację z przebiegu lekcji.

Dodatkowe wskazówki:

- a) W zaprezentowanym wyżej schemacie jako główny cel językowy zajęć wyznaczono powtórzenie oraz utrwalenie tworzenia i użycia form trybu rozkazującego. Podczas tak zorganizowanych zajęć z pewnością łatwiej jest odwołać się do umiejętności, które uczniowie już w jakimś stopniu posiadli. Nie oznacza to jednak, że w trakcie podchodów (czy w ogóle gier językowych) nie można wprowadzać zupełnie nowych zagadnień – choć w plenerze, w atmosferze rywalizacji trudniej o potrzebną wówczas koncentrację.

- b) Warto zadbać, by poszczególne zadania do wykonania były na tyle atrakcyjne, aby zaangażowały uwagę i aktywność całej grupy, a nie tylko pojedynczych ochotników.
- c) Wkład pracy obydwu grup w grę powinien być porównywalny.
- d) Należy maksymalnie wykorzystać inwencję uczniów w przygotowywaniu i wykonywaniu zadań.
- e) W pracach każdej z grup – jak wspomniano wyżej – musi uczestniczyć nauczyciel. Kontroluje on poprawność językową przygotowywanych i wykonywanych zadań, czyniąc to jednak na zasadach konsultanta i doradcy. Nauczyciel czuwa nad sprawnym przebiegiem gry.
- f) Powyższy schemat stanowi jedynie propozycję, którą każdy nauczyciel może twórczo wykorzystać i przystosować do własnych celów dydaktycznych.

mgr Małgorzata Smereczniak – asystentka w Szkole Języka i Kultury Polskiej Uniwersytetu Śląskiego, doktorantka w Zakładzie Współczesnego Języka Polskiego. Prowadziła cykl zajęć językowych na Uniwersytecie w Sztokholmie (Szwecja), Wiedniu (Austria), Halle (Niemcy). Prowadzi zajęcia w ramach Podyplomowych Studiów Kwalifikacyjnych Nauczania Kultury Polskiej i Języka Polskiego jako Obcego w Polsce i za granicą. Była współorganizatorką letniej i zimowej szkoły języka polskiego dla Polonii w Republice Mołdawii (2004). Egzaminator Państwowej Komisji Poświadczania Znajomości Języka Polskiego jako Obcego, członek Stowarzyszenia „Bristol”.

mgr Katarzyna Bytomska – absolwentka filologii polskiej i kulturoznawstwa na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Interesuje się literaturą i kulturą polską, a szczególnie zagadnieniem roli kobiet w procesie jej współtworzenia. Pierwsza z jej prac magisterskich dotyczyła toastu jako gatunku literackiego (głównie na przykładzie twórczości poetów międzywojnia), druga – funkcjonowania stereotypów antysemickich w powojennej Polsce. Obecnie przygotowuje pod kierunkiem dr hab. Krystyny Kłosińskiej rozprawę doktorską zatytułowaną *Narracje Hanny Krall*. Ze Szkołą Języka i Kultury Polskiej Uniwersytetu Śląskiego związana od sześciu lat. Członek Stowarzyszenia „Bristol”, od września 2004 roku pracuje jako lektor języka polskiego na Białoruskim Państwowym Uniwersytecie Pedagogicznym im. Maksyma Tanka w Mińsku.