

SZALONY CHIŃCZYK – NIEKONWENCJONALNA LEKCJA POWTÓRKOWA

W moim artykule chciałabym przedstawić niekonwencjonalną lekcję powtórkową, podczas której wykorzystana została technika gry dydaktycznej.

Gra należy, obok symulacji oraz zabawy, do tak zwanych technik ludycznych, które od pewnego czasu znajdują coraz większe zastosowanie na lekcjach języka obcego. Istnieje wiele definicji gier. W *Słowniku pedagogicznym* znajdziemy następujące określenie: „odmiana zabawy, polegająca na respektowaniu ustalonych reguł i na osiągnięciu ściśle określonego wyniku”¹. Najważniejsze jednak, jak podkreśla Teresa Siek-Piskozub, wydają się dwie cechy konieczne, aby daną czynność można było nazwać grą. Są to: rywalizacja oraz zestaw arbitralnych zasad². *Szalony Chińczyk* spełnia oba te warunki.

Można by się zastanawiać, dlaczego gry cieszą się coraz większą popularnością wśród nauczycieli i czy stosowanie ich na lekcji jest uzasadnione. Wszyscy wykładowcy języków obcych podkreślają wiele pozytywnych konsekwencji użycia gier na lekcji. Zaznacza się zwykle: zwiększenie zaangażowania uczniów na lekcji; wzrost ich motywacji, zainteresowania tematem, efektywności uczenia; rozwój współpracy w grupach; zmniejszenie stresu i stworzenie przyjemnej atmosfery w klasie. Przytoczmy na początek świadectwo nauczycielki języka niemieckiego ze szkoły podstawowej w Warszawie. Dominika Kalińska pisze: „z doświadczenia wiem, że gry i zabawy stanowią atrakcyjną dla dzieci formę nauki języka obcego. Są nie tylko urozmaiceniem lekcji, ale również zwiększają efektywność uczenia. Ich zaletą jest także bezpośrednie pobudzanie uczniów do spontanicznego używania języka obcego. Dzieci odbierają zazwyczaj gry podczas lekcji jako zabawę, co pozwala niejako ukryć «prawdziwy» cel ćwiczenia i stanowi ciekawszą formę

¹ W. Okoń, *Słownik pedagogiczny*, Warszawa, PWN, s. 64.

² Por. T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1995.

pracy³. Jednakże należy tutaj podkreślić, iż różnego rodzaju gry są ciepło przyjmowane nie tylko przez uczniów szkoły podstawowej. Wielu nauczycieli nie stosuje tego typu technik aktywizujących ze strachu przed uznaniem ich przez grupę za zbyt infantylne i, co za tym idzie, nauczyciela za niepoważnego. Na podstawie swojego skromnego doświadczenia mogę stwierdzić, że takie założenie jest błędne i że należy dostosować gry, tak jak każde inne techniki, do grupy. Jeśli jesteśmy pewni, iż grupie nie podobają się symulacje, zabawy czy gry, nie należy jej do nich zmuszać.

Nie da się ukryć, iż stosowanie gier ma wiele zalet. Oprócz już wyżej wymienionych, które powtarzają się w każdym prawie artykule dotyczącym gier, należałoby jeszcze wymienić: możliwość rozwoju różnego rodzaju inteligencji oraz stosowania różnych modalności.

Pierwszy z postulatów nawiązuje do teorii Inteligencji Wielorakich amerykańskiego psychologa, Howarda Gardnera, którego sposób patrzenia na inteligencję pozwala nam na zupełnie nowe podejście do naszych uczniów. Jest też on dla nas nie lada wyzwaniem, ponieważ jako nauczyciele zmuszeni jesteśmy zaakceptować fakt, że nie każdy uczeń rozwija się w ten sam sposób i że być może nasze dotychczasowe metody odpowiadały jedynie nielicznym. To samo tyczy się modalności. Czy zastanawialiśmy się kiedykolwiek nad tym, że w naszej grupie mogą być kinestetycy, potrzebujący zabaw ruchowych, symulacji, podczas których mogą się poruszać, aby lepiej sobie przyswoić dany materiał? Nie możemy też zapomnieć, iż gry wyzwalają wiele emocji, a jak wiadomo, jest to proces bardzo pozytywny ze względu na wzrost możliwości naszej pamięci; „(...) elementów nauki – myślenia, emocji oraz zachowania – nie można rozdzielić. Oddziałują one na siebie i formują się nawzajem. (...) Ponieważ układ limbiczny łączy emocje i pamięć, musimy wyjść z tego założenia, że wszystko, o czym myślimy, wszystkie nasze pomysły i oczekiwania, związane są z uczuciami⁴. Klaus W. Vopel podkreśla, iż „grupy, w których odbywa się nauka, muszą z jednej strony zagwarantować stabilność i zaufanie. Z drugiej strony należy zatroszczyć się o to, aby zaspokojone zostały ludzka ciekawość i apetyt kontrastów. Proces nauki musi zawierać wyzwania i umożliwiać odkrycia. Dlatego też ważne jest, aby każda jednostka nauki była ciekawa, motywująca (...)”⁵. Czyż szeroko pojęta zabawa nie pozwala nam na spełnienie wielu z owych założeń? Autor zauważa także inne pozytywne skutki stosowania zabaw w czasie nauki (w jego przypadku dotyczy to zajęć warsztatowych prowadzonych z osobami dorosłymi). Pozwalają one na: stworzenie kontrastów poprzez niecodzienną formę nauczania, jaką jest gra; urozmaicenie, podarowanie uczestnikom przyjemności, unikanie stresów i urazów; budzenie interpersonalnej ciekawości uczestników, wzrost

³ D. Kalińska, *Gry i zabawy podczas lekcji języka niemieckiego*, <http://www.nauczyciele.mom.pl/Gry_zabawy_na_lekcji_niemieckiego-DK.doc>, 26.01.2007.

⁴ K.W. Vopel, *Warsztaty – skuteczna forma nauki*, tłum. M. Jałowicz, Jedność, Kielce 2004, s. 33.

⁵ Ibidem, s. 21.

dobrych stosunków międzyludzkich, wykorzystanie możliwie jak najwięcej z naszych siedmiu inteligencji⁶; wprowadzenie uczniów w stan rozluźnienia albo podekscytowania, który pozytywnie wpływa na ich naukę. Wśród zmian, które wyróżnia Klaus W. Vopel w dziedzinie kształcenia dorosłych, obok zmniejszonej dominacji nauczającego oraz wykorzystywania interakcji pomiędzy uczącymi do procesu nauki, znajduje się trzecia, nawiązująca właśnie do szeroko pojętej zabawy – „podejmowane są różnorodne próby takiego zorganizowania nauki, aby była ona bardziej żywa, integracyjna i w większym stopniu odnosiła się do praktyki”. Aby móc przyswoić wiadomości, które przekazujemy uczniom, muszą oni znajdować się w stanie odprężonej uwagi, a możemy go osiągnąć właściwie tylko wtedy, „gdy uda się nam dokonać tego, by w czasie warsztatów panowała atmosfera zabawy (...). Dlatego też moderator musi zwracać uwagę na to, by wytwarzać wystarczająco dużo sytuacji nauki, które mają komponent zabawy. Jednak nie proponujemy zabawy tylko po to, aby osiągnąć rozluźnioną atmosferę, lecz powiążemy ją z tematami, o jakie nam chodzi. Wtedy powstanie klimat, który z łatwością wystarczy, aby być ciekawym, by eksperymentować i podejmować ryzyko. Poza tym nastrój w grupie będzie wtedy cieplejszy i bardziej przyjemny”⁷. Autor pisze tutaj o dorosłych, o przenoszeniu ich za pomocą zabawy w „dziecięcy” stan, który wyzwala w nich kreatywną postawę, pozytywne oczekiwania oraz gotowość do eksperymentowania i bycia otwartym na nieoczekiwane konsekwencje.

Podsumowując różnorakie funkcje szeroko pojętych zabaw dydaktycznych, wymienilibyśmy za Siek-Piskozub funkcje: organizacyjną (dynamika bardzo korzystna dla uczniów, wszyscy są w zasadzie zaangażowani), motywującą, dydaktyczną, poznawczą. Ta ostatnia daje nam, jako nauczycielom-wychowawcom, szczególne możliwości lepszego poznania naszych uczniów. W rzeczywistości szkolnej, wśród powodzi kartkówek, odpytywań, planów wynikowych, przeprowadzania kolejnych lekcji i zmagania się ze zbyt dużymi porcjami materiału, bardzo trudno znaleźć czas na pogłębienie naszej wiedzy o wychowankach. A jest to przecież bardzo ważny element naszej pracy, dość często zarzucany i spychany przez wielu na margines.

Zanim wprowadzimy jakąś strategię ludyczną na lekcji, musimy uświadomić sobie, iż zabawa nie ma być wypełniaczem dziury, a narzędziem dydaktycznym. Oznacza to, że tak jak każda inna technika powinna: mieć konkretne cele dydaktyczne, charakteryzować się dobrze przemyślaną strukturą i zostać poddana analizie i ocenie po jej przeprowadzeniu. Należałoby się także zastanowić nad rolą nauczyciela – do wyboru mamy dwie: moderatora lub uczestnika – oraz omówić ewentualne niepożądane tzw. skutki uboczne. Nie będziemy opisywać teoretycznych założeń owych

⁶ W tej chwili mówi się już o ośmiu inteligencjach.

⁷ K.W. Vopel, op. cit., s. 46.

zagadnień (zainteresowanego czytelnika odsyłamy do bibliografii), ograniczymy się do przedstawienia ich w konkretnym przypadku *Szalonego Chińczyka*.

Celem gry *Szalony Chińczyk* jest powtórzenie materiału przed sprawdzianem a także podniesienie motywacji uczniów. Do gry *Szalony Chińczyk* należy przygotować: plansze (z numerkami na każdym polu odpowiadającymi grupom pytań)⁸ oraz pionki do tradycyjnego chińczyka, zestawy pytań, czasowniki w bezokoliczniku napisane na osobnych karteczkach i kartki do notowania punktów. Nie używa się w tej grze kostki. Jak zatem uczniowie przesuwać się po planszy? Losują czasownik w bezokoliczniku i przesuwać się o tyle pól, ile dobrych form wylosowanego czasownika są w stanie podać⁹. Następnie losują pytanie z danej grupy (na którą wskazuje numer pola, na jakim stanęli) i odpowiadają na nie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zdobywają punkt. Jeśli inna osoba z grupy poda poprawną odpowiedź (w przypadku gdy ta pierwsza jej nie zna), także zdobywa ona punkt. Ta ostatnia zasada zmusza wszystkich uczniów do uważnego słuchania pytań w momencie ich zadawania. Osoba, która doprowadzi swojego pionka do domu, wygrywa.

Oto jak wyglądają przykładowe plansze z czasownikami, które w bardzo prosty sposób można przygotować w edytorze tekstu.

QUERER	CERRAR	PENSAR	EMPEZAR	REGAR
PEDIR	SERVIR	JUGAR	PODER	VOLVER
CANTAR	BEBER	COMER	HABLAR	AMAR

A oto przykładowe pytania z grupy pierwszej – gramatycznej, które można albo wyciąć i włożyć do koperty, albo napisać na kartce, dodając z prawej strony odpowiedzi.

GRUPO 1

¿Qué diferencia hay entre ser guapo y estar guapo?
Dar el plural: la mano, el coche, la casa.
Dar el femenino: el gato, el caballo, el profesor.
Dar el femenino: el abogado, el chico, el marido.
Dar el femenino: inglés, danés, polaco.
Dar el plural: español, peruano, tabú.
Dar el plural: ruso, inteligente, casa.

⁸ W mojej grze miałam 3 grupy pytań: gramatyka, słownictwo, wiedza o kulturze Hiszpanii, tak więc na planszy znajdowały się numery: 1, 2 lub 3.

⁹ Osobom nieznającym języka hiszpańskiego należy się wyjaśnienie: w języku tym czasownik odmienia się przez wszystkie osoby, np.: *comer* – *como, comes, come, comemos, coméis, comen*. Odmiana w czasie teraźniejszym jest dosyć skomplikowana, zważywszy, iż występuje wiele nieregularności.

Jak przebiega lekcja powtórkowa z wykorzystaniem *Szalonego Chińczyka*¹⁰? Czynności nauczyciela dzielą się na trzy etapy: przed lekcją musi on zorganizować przestrzeń w sali, ustawić stoły, przygotować pomoce oraz zapisać na tablicy zasady gry i pomocne zwroty czy słówka. Gra jest bardzo dobrym pretekstem do wprowadzenia słownictwa typu: plansza, pionek, kostka, wygrywać, przegrywać, nagroda, zwycięzca itd. oraz takich zwrotów jak: twoja kolej, nie oszukuj, teraz ja. W trakcie gry nauczyciel spełnia jedynie rolę moderatora, ponieważ ze względu na dużą liczbę uczniów muszą oni być podzieleni na co najmniej dwie grupy¹¹, co oznacza całkowitą samodzielność podczas gry. Nauczyciel kontroluje na przemian różne grupy, pomaga, jeśli jest to potrzebne, a przede wszystkim wykorzystuje czas na obserwację swoich uczniów. Sama z zaskoczeniem zaobserwowałam, iż każda grupa nieco inaczej rozgrywała *Szalonego Chińczyka*. Wyróżnić można było przede wszystkim dwie postawy. Pierwsza, którą można nazwać „współpracująca”, charakteryzowała się wysokim stopniem współpracy wśród graczy, zaangażowaniem w każde pytanie lub odmianę czasownika (pomoc kolegom, którzy mieli z tym trudności) oraz mniejszym rozgardiaszem. Druga grupa, „rywalizująca”, była o wiele głośniejsza, czasami wręcz jako nauczyciel zmuszona byłam do zwrócenia graczom z tej grupy uwagi. Widać było zaciętość graczy i chęć zdobycia jak największej liczby punktów przy równoczesnej niechęci do innych graczy i zerowej dla nich pomocy. Osoby z tej grupy zyskały ogółem mniej punktów niż grupa „współpracująca”. Wśród tych osób było parę z bardzo dobrym poziomem języka hiszpańskiego, ambitnych i aktywnych na lekcjach. Jednakże zaskoczyła mnie zażartość, z jaką pilnowały one innych graczy, by przypadkiem nie poszukiwali odpowiedzi wśród materiałów pomocniczych (szczególnie chodzi o plakaty rozwieszane na wszystkich ścianach).

Problemy i skutki uboczne. Podczas gry *Szalony Chińczyk* nie spotkałam się z odmową udziału w grze. Nie wszyscy w równym stopniu byli zaangażowani emocjonalnie w granie, jednakże nikt nie narzekał na taki sposób powtórki. Muszę przyznać, iż nie przeprowadziłam owej gry w jednej z grup w klasie trzeciej, której negatywne nastawienie do tego typu technik poznałam z wcześniejszych lekcji.

Podczas gry nie miałam żadnych większych problemów natury pedagogicznej. Jeśli chodzi o drugą grupę problemów (klasyfikacja wg Teresy Siek-Piskozub), wynikających z właściwości technik ludycznych, pojawił się jeden – przewidziany i rozwiązany przeze mnie jeszcze przed grą – mianowicie ustawienie stołów w klasie, niesprzyjające atmosferze gry. Co się tyczy problemów natury organizacyjnej, Teresa Siek-Piskozub porusza problem zwiększonego nakładu pracy i oczywiście ma rację. Przygotowanie *Szalonego Chińczyka*, a szczególnie

¹⁰ Przeprowadziłam 4 lekcje z wykorzystaniem opisywanej gry: dla uczniów z III klasy gimnazjum oraz II i III klasy LO.

¹¹ Po lekcji okazało się że przy 15 osobach w klasie 2 grupy to za mało, dlatego zaleca się zorganizowanie około 4 grup, tak aby można było zrobić więcej „okrążeń”. W każdej grupie nauczyciel wyznacza osoby odpowiedzialne za daną grupę pytań. Jeśli taka osoba wylosuje pytanie ze swojej grupy, musi ona wybrać pytanie z grupy innej (ponieważ ma przed sobą także odpowiedzi).

pytań jest czasochłonne. Jednakże wiele elementów owej gry będzie się powtarzać w następnych sesjach i pozwoli na zaoszczędzenie czasu. Można także pomyśleć o zaangażowaniu uczniów w przygotowanie pytań na poprzedniej lekcji i wykorzystanie stworzonego w ten sposób materiału do samej gry.

Ostatnim punktem mojej pracy powinna być analiza wypowiedzi uczniów na temat przeprowadzonej zabawy. Poprosiłam ich, aby w anonimowych ankietach odpowiedzieli mi na pytania: co sądzą o tego typu lekcji powtórkowej, jakie widzą zalety i wady *Szalonego Chińczyka*, co by zmienili w przebiegu gry.

Ogólne wrażenia uczniów były bardzo pozytywne. Wśród trzydziestu wystawionych ocen nie ma ani jednej negatywnej. Jeśli chodzi o wady i ewentualne propozycje ze strony uczniów, powtarza się przede wszystkim prośba o zmniejszenie liczby uczniów w grupie, co pociąga za sobą zwiększoną liczbę pytań na osobę. Uczniowie chcą powtarzać materiał poprzez zabawę i wyraźnie pragną mieć możliwość większego zaangażowania w grę i odpowiedzi na większą liczbę pytań. Niektórzy uczniowie zauważali, że przydałaby się jeszcze większa kontrola nauczyciela. Jako propozycje zmiany zaproponowano: zorganizowanie powtórki grupami, różną punktacją pytań oraz inne gry przydatne do powtarzania lub też utrwalania materiału. Wśród zalet *Szalonego Chińczyka* wymieniano: miłą atmosferę, dobrą zabawę w miłym towarzystwie, szansę sprawdzenia się na tle klasy, możliwość powtórzenia materiału, ciekawy sposób na powtórkę, pomoc kolegów, możliwość zdobycia punktów¹².

Istnieją pewne udoskonalenia, które można zastosować przy okazji lekcji powtórkowej z *Szalonym Chińczykiem*. Są to mianowicie: muzyka (na przykład puszczenie w czasie gry piosenek, które przerobiliśmy z grupą w danym okresie), powtórzenie materiału także w sposób tradycyjny, przygotowanie zestawu powtórzeniowego dla uczniów. Ten ostatni mógłby przybrać formę autorefleksji. Oto przykładowe pytanie z języka hiszpańskiego wraz z materiałem powtórkowym dotyczące podstawy *Szalonego Chińczyka*, czyli odmiany czasowników:

¿CÓMO CONJUGAMOS LOS VERBOS REGULARES E IRREGULARES?¹³

HABLAR	BEBER	VIVIR
Hablo	Bebo	Vivo
Hablas	Bebes	Vives
Habla	Bebe	Vive
Hablamos	Bebemos	Vivimos
Habláis	Bebéis	Vivís
Hablan	Beben	Viven

¹² Punkty, o których pisali w ankietach uczniowie, związane są z systemem oceniania, jaki wprowadziłam na moich lekcjach. Punkty można otrzymać za pisanie maili po hiszpańsku do mnie bądź na specjalnie w tym celu utworzonym przeze mnie forum do native speakerów, za przygotowywanie projektów, dodatkowych prac i pomocy dydaktycznych oraz za prowadzenie pamiętnika.

¹³ „Jak odmieniamy czasowniki regularne oraz nieregularne?”

QUERER (E:IE)	PODER (O: UE)	PEDIR (E:I)	JUGAR (U: UE)
Quiero	Puedo	Pido	Juego
Quieres	Puedes	Pides	Juegas
Quiere	Puede	Pide	Juega
Queremos	Podemos	Pedimos	Jugamos
Queréis	Podéis	Pedís	Jugáis
Quieren	Pueden	Piden	Juegan

En el juego del PARCHÍS LOCO (PL) vas a usar todos estos verbos para moverte en el tablero. Si conjugas bien todo el verbo en el tiempo presente, puedes avanzar 6 casillas. Si por ejemplo te equivocas en dos formas, avanzas sólo 4 casillas. Tu profesor puede ayudarte, diciéndote a qué grupo pertenece el verbo que tendrás que conjugar. Si conoces los verbos de arriba, no tendrás problemas con los de PL. Te invito a que los repases ahora mismo¹⁴.

A oto jak wygląda przykładowe pytanie z kultury:

UN POCO DE CULTURA

En las clases de español tu profesor te ha explicado que este idioma no es sólo la lengua de España. ¿Te acuerdas en qué países se habla español?

Además ¿te acuerdas de algunas tradiciones de estos países? ¿Sabes mencionar algunos bailes típicos de los hispanohablantes?¹⁵

Na koniec chciałabym przytoczyć parę cytatów z opinii uczniów z klasy II LO. Myślę, iż powinny one zachęcić nas do częstszego stosowania technik ludycznych na lekcji języka obcego.

„Ten sposób bardzo mi się podoba, gdyż jest to miłe powtarzanie”; „Fajna zabawa, a przy okazji uczymy się”; „Uważam, że ten sposób powtórki jest bardzo dobry, ponieważ przez zabawę i wzajemne poprawianie swoich błędów utrwalamy poznane dotychczas informacje”; „Ten sposób na Chińczyka jest rewelacyjny. Można sobie dużo powtórzyć w przyjemny sposób. To bardzo dobry pomysł”; „Uważam, że ten sposób powtarzania materiału jest nie tylko dobrym sprawdzeniem naszej wiedzy, zabawą, ale także i utwaleniem materiału. Myślę, że jest to bardzo efektywne. Możemy zobaczyć, na ile umiemy ten język, a w czym mamy jeszcze braki”.

¹⁴ „W grze Szalony Chińczyk będziesz używał wszystkich tych czasowników, aby przesunąć się po planszy. Jeśli odmienisz dobrze cały czasownik w czasie teraźniejszym, możesz przesunąć się o 6 pól. Jeśli na przykład pomylisz się w 2 formach, przesuwasz się tylko o 4 pola. Twój nauczyciel może Ci pomóc, mówiąc Ci, do jakiej grupy należy czasownik, który będziesz musiał odmienić. Jeśli znasz powyższe czasowniki, nie będziesz miał problemów z tymi z Szalonego Chińczyka. Zapraszam Cię teraz do ich powtórki”.

¹⁵ „Trochę kultury. Na lekcji języka hiszpańskiego twój profesor wytłumaczył Ci, że nie jest to jedynie język Hiszpanii. Przypominasz sobie, w jakich krajach się mówi po hiszpańsku? Przypominasz sobie jakieś zwyczaje z tych krajów? Umiesz wymienić jakieś tradycyjne tańce?”.

Literatura

- Alonso E., 2004, *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?*, Edelsa, Madrid.
- Dobrowolska M., 2007, *Gry i zabawy w procesie nauczania*, dostępne na: <<http://www.archiwum.literka.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=7042>>, 26.01.2007.
- Dryden G. y Vos J., 2003, *Rewolucja w uczeniu*, Zysk i Ska, Poznań.
- Faber A., Mazlish E., 1996, *Jak mówić, żeby dzieci się uczyły w domu i w szkole*, tłum. B. Horosiewicz, Media Rodzina, Poznań.
- Gardner H., 2002, *Inteligencje Wielorakie*, tłum. A. Jankowski, Media Rodzina, Poznań.
- Gozdek M., *Gry i zabawy w nauczaniu języka obcego*, dostępne na: <<http://www.biblioteka.staszow.edu.pl/Dokumenty/mg1.doc>>, 26.01.2007.
- Kalińska D., *Gry i zabawy podczas lekcji języka niemieckiego*, dostępne na: <http://www.nauczyciele.mom.pl/Gry_zabawy_na_lekcji_niemieckiego-DK.doc>, 26.01.2007.
- Laferriere G., 1997, *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica*, ÑAQUE, Ciudad, Real.
- Okoń W., 1992, *Słownik pedagogiczny*, PWN, Warszawa.
- Rachmajda A. y Jekel M. (eds.), 2005, „Zeszyty Literackie. Zabawa”, Nr 4, FLOS CARMELI, Poznań.
- Sánchez Lobato J. y Santos Gargallo I. (dirs.), 2004, *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, SGEL, Madrid.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Vopel K.W., 2004, *Warsztaty – skuteczna forma nauki*, tłum. M. Jałowiec, Jedność, Kielce.