

Teresa Dylewska

UROZMAICANIE ZAJĘĆ LEKCYJNYCH

Streszczenie. Przedstawiono krótką charakterystykę nauczyciela oraz zanalizowano jego rolę w prowadzeniu zajęć lekcyjnych. Opiszano wybrane przykłady gier urozmaicających zajęcia językowe z uwzględnieniem liczebności i poziomu zaawansowania studentów w grupie.

Efekty nauczania języków obcych wydają się zależeć od wielu czynników. Szczególnie dużo mówi się na temat samej metodyki nauczania, krytykując niedoskonałość metody grammatyczno-tłumaczeniowej, a z kolei wykazując optymalność metody strukturalnej przy użyciu techniki nauczania programowanego.

Innym czynnikiem warunkującym optymalne rezultaty nauczania języków obcych wydają się być odpowiednie pomoce naukowe. Są to najprostsze urządzenia współczesnej techniki, jak magnetofony czy adaptery, poprzez rzutniki i projektory z kompletami przeźroczy, a skończywszy na supernowoczesnych laboratoriach językowych. Jeszcze innym warunkiem może być liczebność grup językowych, w których prowadzone są zajęcia, a także wiek i predyspozycje językowe uczniów. Wreszcie stopień zainteresowania samych uczących się przedmiotem niejednokrotnie skomplikowanym, żmudnym, pracochłonnym, jakim jest nauka języka obcego. Wszystkie te oraz wiele jeszcze innych czynników decyduje o końcowych efektach kursu, czyli po prostu o stopniu opanowania języka.

Istnieje jeszcze jeden czynnik, nie mniej chyba istotny w całej procedurze nauczania języka, o którym rzadko się wspomina, chyba że głos zabierze psycholog, a którym jest osoba samego nauczyciela. Z psychologicznego punktu widzenia nauczyciel powinien być zarówno stanowczy, jak i przyjacielski, z poczuciem humoru oraz wyobraźnią, powinien zdawać sobie sprawę z celu, do którego dąży, cieszyć się szacunkiem uczniów, postępując zdecydowanie i oceniając sprawiedliwie. Niewątpliwie umiejętność przekazywania wiedzy jest sprawą praktyki, ale i również pewnych wrodzonych predyspozycji pedagogicznych.

Trzema podstawowymi zasadami, które należy uwzględnić w zajęciach językowych, są:

1. Znajomość najlepszej i najefektywniejszej metody.
2. Zrozumienie celu i idei każdej z adoptowanych metod.
3. Łatwość przekazywania wiadomości uczniom za pomocą metody z humorem i zainteresowaniem.

Zadaniem nauczyciela języków obcych jest przetransformowanie języka martwego, drukowanego w postaci podręczników, na język żywy i realistyczny, za pomocą wybranej przez siebie metody. Chcąc uzyskać optymalne wyniki swojej pracy, musi on wykazać się zdolnością przeprowadzania zajęć w sposób żywy, inteligentny, poprawny i przemawiający do uczniów.

Pamiętać bowiem należy o naczelnej zasadzie, że ciekawy i żywo interesujący się problemem wykładanym nauczyciel potrafi wzbudzić zainteresowanie wśród swoich słuchaczy. Nie należy z kolei przez to rozumieć, że zajęcia z języka mają jedynie bawić i odprężyć. Grupy, które znajdują w trakcie zajęć jedynie rozrywkę, nie zawsze wykazują się najlepszymi wynikami językowymi. Jest to niewątpliwie trafną obserwacją. Niemniej, aby nauczyć języka - co bez dyskusji powinno być rzeczą pierwszej wagi dla każdego uczącego - należy wzbudzić zainteresowanie, zaintereso-

wanie przedmiotem zarówno ze strony nauczyciela, jak i uczącego. Da to w rezultacie efektywne wyniki. Aby jednak wzbudzić potrzebne zainteresowanie uczniów językiem, należy zwrócić uwagę na szereg spraw związanych z samym prowadzeniem zajęć.

1. Przygotowanie zróżnicowanych zajęć

Przygotowując się do lekcji należy pamiętać o tym, że różnorodność nadaje wszystkiemu większej pikanterii. Przestrzegając tej zasady zauważymy, jak szybko nasz trud będzie wynagrodzony dobrymi rezultatami.

2. Oddanie studentom prymatu mówienia

Naszym zadaniem jest nauczyć języka, a nie o języku. Tak jak lingwista lub krytyk literacki pisze czy mówi o języku, tak student musi nauczyć się posługiwać nim. Nie należy zapominać jednak, że - z wyjątkiem całkiem zaawansowanych grup - najlepiej kontrolować konwersację, nie pozwalając wychodzić zdaniom poza struktury i słownictwo.

3. Urozmaicenie zajęć

W momencie kiedy zauważymy, że zainteresowanie przedmiotem gaśnie, koniecznym jest zaaplikowanie czegoś prostego a ożywiającego i zwracającego z powrotem ich uwagę. Może to być zagadka, piosenka lub zabawa trwająca czasami 5 minut, a czasami nieco dłużej, co nie znaczy wcale, by czas jej poświęcony zapisany był na straty. Tej ostatniej grupie ożywiającej zajęcia chciałabym poświęcić najwięcej miejsca w swoim artykule. Pani Julia Dobson - doskonała metodyk języka angielskiego, którą poznałam w czasie kursu językowego w Poznaniu w roku 1969 - poświęciła wiele czasu przygotowaniu rozmaitych gier i zabaw grupowych. Po li-

cznych obserwacjach własnych i rozmowach z nauczycielami języków obcych stwierdziłam, że wprowadzając zabawy w czasie nauki języka obcego nie tylko w grupach dzieci, młodzieży, ale i w zespołach ludzi dorosłych uzyskujemy zaskakująco zadowalające rezultaty. Dobra zabawa językowa jest doskonałym sposobem przerwania monotonii ćwiczeń i dryli (drills), ponieważ dostarcza przyjemności i relaksu nie wybiegając jednocześnie poza ramy nauki języka. Przeciwnie, niejednokrotnie nawet wzmacnia ona zainteresowanie nauką.

Co to jest dobra zabawa?

To ta, która

- 1) wymaga niewiele dodatkowego przygotowania,
- 2) jest łatwa do zorganizowania (prosta do przeprowadzenia),
- 3) jest dość krótka, by mogła zmieścić się w ramach czasowych zajęć,
- 4) jest zabawna, interesująca i dająca się cały czas kontrolować (nie wymykająca się spod kontroli).

Ponadto uporządkować należy wszystkie gry według liczebności grup. Niektóre z zabaw nadają się do przeprowadzenia tylko w małych zespołach, podczas gdy inne można wprowadzać bez względu na ilość słuchaczy.

Aby wyciągnąć maksimum korzyści z przeprowadzonej zabawy, należy pamiętać o następujących sprawach:

1. Przed wprowadzeniem zabawy pytamy studentów, czy ten rodzaj zajęcia będzie im odpowiadał.
2. Wybieramy zabawę, która pozwoli na partycypowanie wszystkim jej potencjalnym uczestnikom.
3. Upewniamy się, że wybrana zabawa mieści się w ramach możliwości językowych studentów.
4. Jeżeli zabawa ma być jedną ze składowych części godzinnych zajęć, najlepiej zorganizować ją pod ich koniec,

kiedy studenci potrzebują odprężenia po nużących ćwiczeniach.

5. Reguły gry powinny być jasne i przestrzegane zarówno przez uczestniczących w niej studentów, jak i nauczyciela.
6. Grę prowadzi i kontroluje nauczyciel występujący w roli sędziego.
7. W grach zespołowych ilość studentów lepszych i gorszych powinna być możliwie równa.
8. Czas przeznaczony na zabawę nie powinien być zbyt długi, przez co mógłby spowodować znużenie grą.

A oto kilka przykładów gier wybranych z bogatego "skarbcza" p. J. Dobson:

I. Bingo - gra ćwicząca słownictwo i ortografię

Przeznaczona jest dla średnio i mocno zaawansowanych grup. Przed przeprowadzeniem tej gry należy przygotować listę słów rozmaitych kategorii. Np. listę słów należących do tematów: "Owoce", "Jarzyny", "Zwierzęta", "Kraje" "Dyscypliny sportu", "Kwiaty", "Drzewa" itp. - w liczbie ponad 16 przykładów. Rozpoczynając zabawę, prosimy studentów o narysowanie na kartce papieru kwadratu podzielonego na 16 jednakowych pól. Wybieramy jeden z przygotowanych zestawów, np. "Zwierzęta", i prosimy o wypełnienie 16 kwadratów nazwami różnych zwierząt, odmierzając pewien określony czas na wykonanie zadania. Podkreślamy również, że słowa wpisane powinny być bez błędów ortograficznych. Po upływie czasu przeznaczonego na wykonanie zadania kartka studenta powinna wyglądać jak poniżej:

cat	horse	sheep	tiger
lion	wolf	zebra	cow
giraffe	dog	camel	monkey
elephant	fox	bear	mouse

Następnie odczytujemy na wrywki słowa ze swojej listy, wykreślając kolejnie przeczytane wyrazy. Studenci z kolei wykreślają usłyszane wyrazy na kartce spreparowanej przez siebie, jeżeli oczywiście takowe pojawiają się w ich rubrykach. W momencie, kiedy cztery wykreślone wyrazy utworzą linię prostą w poprzek, dół lub skos kwadratu, student sygnalizuje to krzyżąc: "Bingo". Przynosi kartkę nauczycielowi do sprawdzenia, a ten, stwierdziwszy poprawność ortograficzną napisanych słów, ogłasza studenta zwycięzcą konkurencji "Bingo" i rozpoczynamy grę od nowa, zmieniając oczywiście temat.

II. What would you do if...?(Co zrobiłbyś, gdyby..?)

Gra ćwiczy konstrukcje gramatyczne. Przeznaczona jest dla zaawansowanego poziomu. Jest to jedna z bardziej zabawnych gier ciesząca się wielką popularnością wśród uczących się języka angielskiego. Rozpoczynając ją, dzielimy klasę na dwie równe drużyny. Każdą z nich staramy się dowcipnie nazwać, np. Cats and Dogs lub Reds and Whites. Następnie zapisujemy na tablicy następujący wzór zdań.

Reds

What would you do if ...?

Whites

I would ...

Uczestnikom jednej drużyny rozdajemy karteczki papieru i wyjaśniamy, że każdy z nich zobowiązany jest napisać dowolne pytanie, zaczynające się "Co byś zrobił, gdyby...".

Z kolei drużyna druga na swoich karteczkach pisze dowolnej treści zdanie zaczynające się od: "Zrobiłbym to i to...". Kiedy obie drużyny wypełniły polecenie, zbieramy karteczki I drużyny do jednego pudełka i karteczki II drużyny do drugiego. Wyznaczamy studenta, który wyciąga kolejno dowolne pytania i przypadkowe na nie odpowiedzi. Zabawa może dostarczyć wiele radości, a także i pożytku ucząc konstrukcji wcale niełatwej dla języka angielskiego.

III. Vocabulary Race (zawody słownikowe)

Gra ćwiczy słownictwo w grupach średnio zaawansowanych. Zabawa ta wymaga szybkiego myślenia.

Wytypowany spośród uczestników zabawy student wychodzi na środek klasy i wybiera trzyliterowe słówko, podając je głośno reszcie studentów. Z kolei wskazuje jedną osobę spośród siedzących na sali, której zadaniem jest w określonym czasie wymyślić 3 inne wyrazy, zaczynające się na każdą z liter zawartych w słowie podanym przez prowadzącego grę. W przypadku, kiedy nie uda jej się zmieścić w określonym czasie lub podda się nie wymyśliwszy odpowiednich słów, zajmuje miejsce prowadzącego grę studenta na środku sali. Podajemy tu przykład. Prowadzący grę student mówi: "Mr. Jan Kowalski - man". Pan Kowalski zobowiązany jest jak najszybciej podać 3 słowa zaczynające się od liter m, a, n, np. moon, apple, new. W momencie, kiedy nie potrafi poradzić sobie ze znalezieniem odpowiedniej ilości słów, przegrywa wyścig z czasem i zastępuje za karę kolegę na środku klasy. Okaże się, że student prowadzący zabawę z trudem wymyślał będzie słowa o określonej liczbie zawartych liter, choć cała zabawa dostarczy wiele emocji.

Są to tylko skromne przykłady wielu interesujących zabaw, które za panią Dobson warto by czasem w swojej praktyce zastosować.

Nie należy zapominać, że oprócz wypróbowanych metod urozmaicenia zajęć takich, jakimi są dla przykładu podane tutaj gry, chyba najpotężniejszym narzędziem każdego pedagoga jest jego własna wyobraźnia i inwencja.

LITERATURA

- J. Dobson, Try One of My Games, "English Teaching Forum" 1970, nr 3, vol VII.
P. Gurrey, Teaching English as a Foreign Language, Londyn 1969.

ВНОШЕНИЕ РАЗНООБРАЗИЯ НА ЗАНЯТИЯХ

Р е з ю м е

Представлена короткая характеристика учителя и проанализована его роль в ведении занятий. Описаны избранные примеры игр, вносящих разнообразие на занятиях по иностранному языку с учётом количества студентов в группах и их уровня подготовки.

DIVERSIFYING ENGLISH CLASSES

S u m m a r y

The article presents brief characteristic of a teacher and analyzes his role in conducting language classes. Some examples of language games used during the classes to enliven them have been presented. The number of students in a class and their language abilities have been taken into account while adopting a game.