

DOBRAWA KULKA

Uniwersytet Rzeszowski

Techniki ludyczne wykorzystywane w nauczaniu gramatyki języka polskiego jako obcego na różnych poziomach biegłości językowej

W książce pt. *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie*¹ autorki zamieściły wymowny rysunek przedstawiający, ile procent informacji jest w stanie sobie przyswoić uczeń w procesie aktywizacji różnych zmysłów. Implikuje on, że zapamiętywane jest:

- a) 10% tego, co zostało przeczytane,
- b) 20% tego, co zostało usłyszane,
- c) 30% tego, co zostało zobaczone,
- d) 50% tego, co zostało usłyszane i zobaczone,
- e) 70% tego, co zostało powiedziane przez zapamiętującego,
- f) 90% tego, co zostało przez niego zrobione.

W związku z tym nasuwa się oczywiste pytanie: w jaki sposób pracować na zajęciach, aby wyzwać w uczniach reakcję działania. Odpowiedzią mogą być techniki ludyczne. Już w średniowieczu św. Augustyn zalecał je przy nauce języka² i od tamtych czasów wielokrotnie były wykorzystywane przez nauczycieli, a także kreatywnych uczniów. Współcześnie stosuje się je głównie w nauczaniu wczesnoszkolnym, a pomija na następnych etapach nauki³. Kojarzą się bowiem z hałaśliwym i uciążliwym dla otoczenia spędzaniem wolnego czasu przez dzieci i tylko przez nie. Zupełnie niesłusznie. Techniki ludyczne oprócz oczywistej funkcji dydaktycznej motywują uczniów, wyzwalają kreatywność, redukują poziom stresu i są rodzajem mnemotechnik, które zyskały już status najskuteczniejszych sposobów umożliwiających zapamiętywanie. Zaprezentowane poniżej gry i zabawy zostały wielokrotnie wykorzystane na zajęciach z gramatyki języka polskiego w pracy z młodzieżą oraz dorosłymi i zyskały bardzo przychylne recenzje. Sami studenci, nawet po upływie dłuższego czasu, odwo-

¹ E. Brudnik, A. Moszyńska, B. Owczarska, *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce 2010, s. 10.

² Za T. Siek-Piskozub, *Strategia ludyczna w glottodydaktyce* [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 1, Poznań 2007, s. 17.

³ T. Siek-Piskozub, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa 1994, s. 9.

lują się do nich, przypominając sobie daną zasadę gramatyczną czy poprawną formę leksykalną⁴.

Na czym w takim razie polegają techniki ludyczne? Przede wszystkim na zabawie, grze dydaktycznej lub dramie. Z łaciny *ludus* to zabawa, a *ludere* – bawić się. Posługując się terminem „techniki ludyczne”, odwołujemy się jednak nie tylko do zabaw, ale także do gier oraz symulacji. Ewa Nowak⁵ powołuje się na podział technik ludycznych dokonany przez R. Cailloisa⁶, który segreguje zabawy na:

- opierające się na rywalizacji, nazwane *agon*,
- zależne od czynnika losowego, czyli *alea*,
- polegające na naśladownictwie – *mimikry*,
- wywołujące intensywną reakcję emocjonalną – *ilinx*.

M. Jędrychowska⁷, opierając się na powyższej klasyfikacji, wyodrębniła także warianty mieszane. Dokonała systematyzacji typu *agon* + *alea*, którą w poniższych przykładach odzwierciedla *Karciany Piotruś*, lub *agon* + *alea* + *ilinx*, jaka charakteryzuje *Kasyno*. W niniejszym artykule znajdują się więc przykłady gier łączących różne kategorie zabaw.

Współczesna glottodydaktyka zwraca uwagę na fakt, że techniki ludyczne rozwijają emocjonalną i behawioralną stronę osobowości studentów⁸. Teresa Siek-Piskozub⁹ powołuje się na szereg badań, które wykazały ogromny wpływ gier i zabaw na proces opanowywania języka. Pomagają one zwłaszcza studentom nieśmiałym, świadomie unikającym aktywności na zajęciach. Techniki ludyczne wspomagają integrację uczniów, pomagają rozwijać ich samoświadomość, a także umiejętności społeczne. Niebagatelne znaczenie mają także w redukcji stresu, a pozbawiając lekcje szkodliwej i nużącej monotonii, wywołują wzmożoną koncentrację uczących się. Teresa Siek-Piskozub dodaje:

Przede wszystkim strategia ta umożliwia zaktywizowanie prawej półkuli w trakcie językowych działań ludycznych, wywołując tym samym stan „hipermnezji” (zwiększonej pojemności pamięci)¹⁰.

Wielu nauczycieli nie przekonują techniki symulacji ze względu na pracochłonność ich wykonania, a także bardzo wysoki koszt dostępnych na rynku gier. To prawda, warto jednak pamiętać, że starannie przygotowany warsztat narzędziowy posłuży nauczycielowi na lata, a jego samodzielne wykonanie nie tylko pozwoli

⁴ Autorka artykułu pracuje w Centrum Kultury i Języka Polskiego dla Polaków z Zagranicy i Obcokrajowców „Polonus” Uniwersytetu Rzeszowskiego, ucząc grupy polonijne na różnych stopniach biegłości językowej i studentów z programu stypendialnego Erasmus.

⁵ E. Nowak, *Zabawa jako wprowadzenie do rozumienia tekstu literackiego* [w:] *Polonista w szkole. Podstawy kształcenia nauczyciela polonisty*, red. A. Janus-Sitarz, Kraków 2004, s. 162–163.

⁶ Roger Caillois (1913–1978) – pisarz, antropolog i filozof, członek Akademii Francuskiej.

⁷ M. Jędrychowska, *Lektura i kultura. Kształtowanie świadomości kulturalnej uczniów szkoły podstawowej*, Kraków 1994, s. 14.

⁸ B. Rusek, *Zabawy integracyjne w nauczaniu języków obcych* [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, t. 1, Poznań 2007, s. 81.

⁹ T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995, s. 45.

¹⁰ Tamże, s. 105.

mu najlepiej dostosować go zarówno do własnych, jak i studentów potrzeb, ale i umożliwi zgromadzenie na własne potrzeby znacznego asortymentu środków dydaktycznych przy stosunkowo niskim budżecie. Warto wspomnieć, iż przedstawione w niniejszej pracy techniki ludyczne nie były specjalnie zaprojektowane do określonych celów metodycznych. Są to najczęściej powszechnie znane zabawy z dzieciństwa, które zostały nieco zmodyfikowane i w ten sposób zaadaptowane do nauczania systemu gramatycznego języka polskiego.

Należy także pamiętać, że choć zabawy i gry zawsze są na zajęciach witane przez studentów z entuzjazmem, decyzja o ich włączeniu do zajęć powinna być gruntownie przemyślana. Trzeba zadbać, by każda gra czy zabawa była głęboko zakorzeniona w tematyce zajęć. Nie może ona wynikać z braku innych pomysłów na zagospodarowanie pozostałego nauczycielowi czasu. Gra – jak każde tradycyjne ćwiczenia – musi zostać dokładnie przeanalizowana pod kątem użyteczności i celu, który zamierza osiągnąć uczący. Techniki ludyczne powinny być dostosowane zarówno do tematyki zajęć, jak i do wiedzy oraz sprawności językowej uczniów. Warto także zaplanować, jakie gry czy zabawy powinny się pojawić w poszczególnych fazach lekcji. W niniejszej pracy podzielono jednostkę zajęciową na cztery etapy, do których przyporządkowano poszczególne techniki ludyczne.

I. Etap wstępny

Etap wstępny zajęć polega na weryfikacji wiedzy zdobytej na poprzedniej lekcji. Naturalnym sposobem stosowanym przez nauczycieli na tym etapie jest krótka kartkówka czy też odpytywanie. To bardzo stresogenna metoda, nie lubiana przez uczących się. Podniesiony poziom stresu podziela na niektórych uczniów mobilizująco, jednakże u sporej części z nich spowoduje problemy z koncentracją, a u szczególnie wrażliwych osób wręcz problemy z artykulacją. Chcąc uniknąć takich sytuacji, warto sięgnąć po techniki ludyczne rewidujące osiągnięcia uczących się. Beata Rusek przekonuje:

Zabawy [...] zakładają przybranie przez uczących się obcej roli, dzięki czemu zostaje zredukowany lęk oraz zwiększone poczucie bezpieczeństwa, gdyż własna osoba nie zostaje wystawiona na osąd innych¹¹.

Weryfikacyjnymi technikami ludycznymi mogą być między innymi:

1. Wykreślanki, eliminatki, krzyżówki

Cel: weryfikacja umiejętności oraz stopnia przyswojenia zdobytej wiedzy.

Pomoce naukowe: kserokopie z diagramami, krzyżówkami.

Formy pracy: grupowa, w parach lub indywidualna.

Wykreślanka może być stosowana na różnych poziomach biegłości językowej, a najefektywniej sprawdza się na tych najniższych. Polega ona na znalezieniu

¹¹ B. Rusek, *Zabawy integracyjne...*, s. 85.

w diagramie poszczególnych wyrazów związanych z tematyką zajęć. Można ją dodatkowo utrudnić, prosząc studentów o pogrupowanie wykreślonych słów lub przekształcenie ich.

Eliminatka jest atrakcyjniejszą formą wykreślanki, ponieważ po wykreśleniu z diagramu wszystkich pożądaných wyrazów student może według ustalonego klucza odczytać hasło, które jest formą nagrody, a jednocześnie weryfikacją jego umiejętności. W podobny sposób sprawdzi je krzyżówka. W Internecie można znaleźć sporo portali poświęconych tworzeniu takich pomocy dydaktycznych¹², ponadto zawiera je duża część nowszych podręczników dla cudzoziemców¹³, a poszczególne programy komputerowe oferują wręcz nieograniczone możliwości kreatywne w tym zakresie.

2. Domino i kwadrodmino

Cel: przypomnienie i sprawdzenie umiejętności znajdowania i stosowania odpowiednich form fleksyjnych.

Pomoce dydaktyczne: kartoniki podłużne do domina i kwadratowe do kwadrodmina.

Forma pracy: praca w grupach.

Zasady gry obowiązują takie same, jak podczas układania tychże klocków. Warianty mogą być różne w zależności od tego, jakiej wiedzy wymaga nauczyciel od uczniów. Przykładowe domino na tworzenie trybu rozkazującego może wyglądać następująco:

zrób	(ty przesunąć się) trochę!	przesuń się	Oni (przesunąć się) w przejściu! Jest zbyt ciasno.
niech się przesuną	Maju, (kupić) sobie te buty!	kup	(my kupić) ciasto! Zaprosimy znajomych.
kupmy	Dzieci, (przesunąć) ten stolik pod okno.	przesuńcie	Poproś Anię, (kupić) bułki.
niech kupi	(my przesunąć się) tak, by tu usiadła jeszcze Gosia.	przesuńmy się	Dominiku, (zrobić) mi herbatę!

Przedstawiono tu tylko prosty przykład. Domino powinno mieć więcej kartoników, a co za tym idzie, więcej form. Należy je ułożyć w formie pustego prostokąta lub okręgu w taki sposób, by ostatni klocek łączył się z pierwszym.

Kwadrodmino składa się z kwadratowych kartoników, które mają zdania z luką i odpowiednie formy na każdej z czterech ścianek, uczniowie mogą więc ułożyć z nich znacznych rozmiarów pełen kwadrat. Znajduje ono zastosowanie np. w sprawdzaniu form fleksyjnych rzeczowników.

¹² <http://www.swiatnauczyciela.pl/narzedzia/generator-krzyzowek>, <http://www.swiatnauczyciela.pl/narzedzia/wykreslanka/generator>

¹³ A. Lisowska, *Zagadki i żarty. Język polski dla cudzoziemców*, Lublin 2014; T. Pelc, *Teraz polski. Gry i ćwiczenia komunikacyjne*, Łódź 1997.

3. Magiczne pudełko

Cel: sprawdzenie umiejętności znajdowania w zdaniu i określania form fleksyjnych czasownika.

Pomoce dydaktyczne: pudełko z wyciętym niedużym otworem na dłoń, karteczki w trzech kolorach ze zdaniami.

Formy pracy: praca indywidualna.

Gra polega na tym, że uczący się wyjmują losowo karteczki z pudełka, nie mogąc przy tym zobaczyć ich kolorów. Barwy oznaczają stopnie trudności (oczywiście dostosowane do poziomu biegłości językowej uczestników). I tak: na zielonych karteczkach zdania zawierają jedynie różne formy czasownika w trybie oznajmującym, na niebieskich – w trybie przypuszczającym i rozkazującym oraz np. w stronie biernej, a na czerwonych – imiesłowy. Zadaniem uczestnika jest przeczytać głośno zdanie, znaleźć w nim czasownik i określić jego formę. Ważne jest, aby uczniowie nie wkładali z powrotem do pudełka karteczek już wykorzystanych.

4. Kasyno z zaimkami

Już sama nazwa budzi emocje, które wznoszą się w trakcie zabawy, ponieważ studenci grają „na pieniądze”, oczywiście – tylko wirtualne. Grę wymyśliły autorki podręcznika *Polski krok po kroku – junior*¹⁴, jednakże została ona zmodyfikowana i dostosowana do potrzeb nauczania gramatyki, a w tym przypadku – fleksji zaimków.

Cel: sprawdzenie umiejętności znajdowania w zdaniach niewłaściwie użytych zaimków i korygowania ich.

Pomoce dydaktyczne: karteczki ze zdaniami, w których są prawidłowo oraz błędnie użyte zaimki (zdań powinno być tyle samo), a także tabelka z imionami uczniów do zapisywania ilości wygranych lub przegranych kwot.

Formy pracy: praca indywidualna i zbiorowa.

Na początku gry każdy z uczestników „dostaje” 50 zł. Najmniejsza kwota, jaka uprawnia do licytacji, to 5 zł. Uczestnik losuje zdanie, czyta je głośno i decyduje, czy zaimek został w nim prawidłowo użyty. Swoją decyzję popiera dowolną kwotą, która jest większa bądź równa posiadanej przezeń puli pieniężnej. Po jego decyzji pozostali studenci mogą prowadzić własną licytację, ale tylko wówczas, kiedy uważają, że decyzja uczestnika, który wylosował zdanie, jest błędna. Prawo do zakładu uzyskuje ten, którego kwota była najwyższa, albo – niezależnie od wysokości kwoty – ten, który zdecydował się zagrać *va banque*.

Przykładowe zdania, w których zaimek został użyty niewłaściwie:

Dostałam tą maskotkę od Asi.
Wystarczy same zaproszenie.
Na stole jest ciasto. Pokrój go.
Czy rozumiesz te polecenie?

¹⁴ P. Kuc, I. Stemppek, *Polski krok po kroku – junior. Gry i zabawy językowe*, Kraków 2016.

Na podwórku bawią się dzieci. Zawołaj ich.
Szczenięta są głodne. Musisz ich nakarmić.
Ostatnio trudno jego zastać w domu.
Nowe DVD! Ile za niego dałeś?
Nie wiesz, kogo to szal?

W trakcie gry pojawiają się bankruci, jednak mogą oni pożyczyć niedużą sumę od innych graczy i wrócić do gry. Wygrywa osoba, której uda się zgromadzić najwięcej pieniędzy – taką pokazną sumę można u nauczyciela wymienić na ocenę bardzo dobrą.

Jest to bardzo lubiana gra, studenci proszą o nią przy okazji każdej nowej partii materiału. Pozwala nauczycielowi zweryfikować wiedzę studentów nie tylko w zakresie użycia zaimka, ale także liczebnika (uczestnicy sami podliczają uzbierane kwoty i wymieniają się informacjami na temat swojego dorobku) bez dodatkowego stresu, jaki niesie za sobą np. odpytywanie przy tablicy. Kasyno można także z powodzeniem zastosować do ćwiczeń z innymi częściami mowy.

II. Wprowadzanie nowego materiału

To dominanta lekcji, która obejmuje wykonywanie zadań związanych z wprowadzaniem nowego materiału. W tym momencie gra pełni funkcję poznawczo-syntetyzującą wiedzę uczniów. Ponieważ jedynie nauczyciel jest osobą kompetentną w zakresie nowej partii materiału, to on musi przejąć funkcję sterująco-kontrolną, aby możliwa była korekta ewentualnych błędów oraz aby zastosowana technika symulacyjna zmierzała w kierunku realizacji założonego celu. Powinien jednak umożliwić uczącym się prowadzenie własnych działań poznawczych zapewniającym im stopniowe i samodzielne zgłębianie wiedzy.

1. Kolorowe układanki

Cel: odkrywanie zasad gramatycznych oraz ich zapamiętywanie.

Pomoce dydaktyczne: nieduże kolorowe karteczki z wyrazami, frazami lub tylko fragmentami wyrazów w zależności od wprowadzanego materiału.

Formy pracy: praca w parach, praca indywidualna.

To różnokolorowe (ze względu na czynnik mnemotechniczny) karteczki z odpowiednimi formami, np. części mowy lub odpowiednich wyrazów, które należy odpowiednio ułożyć, a następnie odkryć zasadę gramatyczną, jakiej podlegają wypisane części mowy. Przykładem może być układanka zwierająca różne formy czasowników. Studenci mają je pogrupować ze względu na czas gramatyczny oraz prostą i złożoną formę czasu przyszłego. W ten sposób sami odkrywają zasadę, że czasowniki dokonane nie występują w czasie teraźniejszym oraz tworzą proste formy czasu przyszłego, natomiast czasowniki niedokonane tworzą w czasie przyszłym formy złożone. Reguła samodzielnie odkryta jest lepiej zapamiętywana,

dlatego warto odejść od tradycyjnych metod podających i pozwolić studentom na prowadzenie własnych obserwacji i dokonywanie osobistych spostrzeżeń¹⁵. Inna układanka może polegać na pogrupowaniu imiesłów przysłówkowych uprzednich w zależności od końcówki (-łszy, -wszy). Zasada doboru końcówki zostaje wówczas szybko odkryta. Nauczyciel prosi, aby jej nie mówić, ale zapisać i pokazać uczącemu. Dzięki temu inni uczniowie mają czas na wyciągnięcie własnych wniosków.

Kolorowe układanki dają nieograniczone możliwości wprowadzenia nowej partii materiału, ćwiczeń utrwalających czy ewaluacyjnych, a wymagają stosunkowo niewielkiego nakładu pracy i mogą służyć nauczycielowi wiele lat. Przykładem może być słowotwórcza układanka:

DOM wyrazy pokrewne	DOM wyrazy niepokrewne
podomka	Dominik
domator	domontować
domowy	dominanta
domek	domino
domostwo	domieszać
bezdomy	zdominować
udomowić	widomy
zadomowić się	niedomyty
domeczek	domniemany
domisko	niedomówienia
przydomowy	domysł
domatorstwo	dominować
domownik	Sandomierz
domofon	domena
domokrążca	przydomek

Wbrew pozorom nie stwarza ona uczniom wielu problemów, ale intryguje ich etymologia poszczególnych wyrazów. Oczywiście wymaga ona dodatkowego komentarza nauczyciela i powinna się wiązać z innymi ćwiczeniami w zakresie słowotwórstwa.

Kolorowe układanki sprawdzają się doskonale także podczas tworzenia wyrazów złożonych, np.:

dusi	grosz	łami	główka
goli	broda	nie	jadek
chlebo	dawca	wierszo	kleta

¹⁵ K. Wojtynek-Musik, *Samopoznanie w procesie nauki języka obcego oraz propozycje ćwiczeń obcojęzycznych*, Katowice 2001, s. 18.

wierci	pięta	noso	rożec
prawdo	mówny	dobro	duszny
ręko	pis	czaso	mierz
wielo	dziety	cztero	listny

Dla grup na poziomie C można dodatkowo wydzielić interfiksy.

2. Koło fortuny

Cel: wprowadzenie lub utrwalenie zasad gramatycznych.

Pomoce dydaktyczne: kartki z notesu, magnesy.

Formy pracy: praca grupowa.

Ta zabawa, podobna do rebusa, daje studentom wiele radości, a jednocześnie angażuje różne zmysły, co pomaga zapamiętać na długo odkrytą zasadę. Polega ona na odgadnięciu całego zdania lub tylko jego części (jeśli zasada jest zbyt długa, warto ukryć tylko jej kluczową część) umieszczonej pod sugestywnymi karteczkami. Nauczyciel musi przygotować karteczki np. z notesu (zazwyczaj mają odpowiedni kształt) zawierające znaki graficzne poszczególnych liter odpowiadające ich sposobowi zapisu linearnego. Podczas przerwy (ważne, by studenci tego nie widzieli) zapisuje na tablicy zasadę, umieszczając po jednej literze w narysowanych prostokątach oraz zaznaczając odstępy pomiędzy poszczególnymi wyrazami. Następnie numeruje każdą literę powyżej i zasłania ją kartką z odpowiednim symbolem za pomocą magnesów. Studenci w dwóch grupach, rywalizując, proszą o odsłonięcie poszczególnych liter i starają się jak najszybciej odgadnąć całe zdanie, by uniemożliwić to przeciwnikom. Jeśli zadanie zostało poprawnie wykonane, nauczyciel usuwa wszystkie karteczki, aby mogło być przepisane do zeszytów. Na przykład po ustaleniu, że rzeczownik nie odmienia się przez rodzaje, a tylko przez liczby i przypadki, zasada może brzmieć:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R	Z	E	C	Z	O	W	N	I	K

11	12		13	14	15	16		17	18	19	20	21	22
M	A		S	W	Ó	J		R	O	D	Z	A	J

3. Frazeologiczny Piotruś

Cele: przypomnienie związków frazeologicznych, tworzenie zdań z tymi związkami w różnych formach fleksyjnych, wprowadzenie do odmiany przez przypadki rzeczownika z przymiotnikiem, tworzenie przymiotników od rzeczowników.

Pomoce dydaktyczne: karty do gry przedstawiające zwierzęta oraz zawierające odpowiednie rzeczowniki (jedna karta bez pary), a także wzorzec deklinacyjny.

Formy pracy: praca zbiorowa.

Gra opiera się na klasycznym „Piotrusiu”, tzn. każdy student stara się skompletować jak największą ilość karcianych par, np. *mrówka – praca*, *osioł – upór*,

gołąb – serce, koń – zdrowie, a następnie utworzyć związek frazeologiczny, np. *mrówcza praca, ośli upór*. Na wyższych poziomach językowych kolejnym etapem będzie utworzenie zdania z tym frazeologizmem w odpowiednim przypadku, np. miejscowniku: *Myślę o mrówczej pracy, która czeka mnie przed najbliższymi egzaminami*.

III. Ćwiczenia utrwalające

To bardzo istotny element jednostki lekcyjnej i absolutnie nie może być pomiary. Proponowane w tym momencie zabawy i gry powinny wspomagać zapamiętywanie i utrwalanie nowego materiału poprzez jego kontekstualizację słownikową rozumianą jako zastosowanie zasady gramatycznej w sprawnościach produktywnych oraz wypracowanie i wdrożenie drylu językowego pozwalającego na automatyzację tworzenia odpowiednich form gramatycznych.

1. Dwie kostki

Cel: wykształcenie umiejętności tworzenia różnych form fleksyjnych czasownika.

Pomoce dydaktyczne: dwie duże kostki (można je wykonać z kartonu) oraz karteczki z czasownikami.

Formy pracy: praca indywidualna.

Do gry potrzebne będą dwie kostki. Na jednej z nich zamiast kropek należy umieścić zaimki osobowe (*ja, ty, on/ona/ono, my, wy, oni/one*), na drugiej natomiast czasy (*przeszły, teraźniejszy, przyszły*) oraz tryby (*oznajmujący, rozkazujący, przypuszczający*). Zadaniem każdego ucznia będzie kolejno wylosowanie karteczki z czasownikiem i dokonanie po jednym rzucie każdą kostką; w ten sposób powstanie niejako polecenie do utworzenia odpowiedniej formy. Nadzór nauczyciela jest tu nieodzowny, może się bowiem zdarzyć, że kostki wskażą formę, której utworzenie jest niemożliwe, np. czas teraźniejszy od czasownika dokonanego. Na etapie utrwalania wiedzy studenci powinni wiedzieć, że taka forma nie istnieje, jednak często próbują mimo wszystko ją utworzyć. Na niższych poziomach językowych można zamienić np. tryby na rodzaje, a na poziomie A1 posłużyć się tylko kostką z zaimkami. Oczywiście, należy także pamiętać o dostosowaniu słownictwa (czasowników).

2. Ćwiczenia z kolorową luką

Cel: utrwalanie tworzenia prawidłowych form fleksyjnych odmiennych części mowy lub stopniowania przymiotników i przysłówków.

Pomoce dydaktyczne: kartki z ćwiczeniami wzorcowe, wypełnione i kserokopie bez wypełnienia, przezroczysta folia w odpowiednim kolorze.

Formy pracy: praca indywidualna lub grupowa.

Jest to nieco atrakcyjniejsza wersja klasycznych ćwiczeń z luką, z tym wyjąt-

kiem, że luka jest już wypełniona czcionką w kolorze folii, którą dysponujemy. Po włożeniu kartki z ćwiczeniami wraz z folią do koszulki na dokumenty kolorowe wypełnienie staje się niewidoczne. Po wykonaniu ćwiczenia na kserokopii z lukami student dokonuje autokorekty po wyjęciu kolorowej folii z koszulki z ćwiczeniem wzorcowym.

3. Puzzle z niespodzianką

Cel: utrwalenie odpowiednich struktur fleksyjnych części mowy.

Pomoce dydaktyczne: dwustronne puzzle (z kartonu, pianki lub sklejki) w dopasowanym wielkością pudełku lub ramce.

Formy pracy: praca indywidualna lub w parach.

Gra jest podobna do prezentowanego już domina, jednak na odwrocie puzzli znajduje się obrazek (może to być fotografia polskiego miasta lub symboli czy tradycji narodowych). Po ułożeniu klocków uczeń może przekręcić je wraz z ramką na drugą stronę i w ten sposób samodzielnie sprawdzić poprawność wykonania zadania (prawidłowo ułożone puzzle gramatyczne gwarantują odpowiednie skompletowanie obrazka). Za przykład mogą posłużyć puzzle liczebnikowe:

Mój wujek ma 4 synów. →	czterech Moje 2 siostry są bliźniaczkami.	dwie Nasza kotka urodziła 4 ślicznych kociąt.	czworo On zawsze spada na 4 łapy. ↓
ósmego Ania mieszka na 4 piętrze. ↓	ośmioro Mój brat urodził się 8 marca.	dwoje 8 sań pędzi w zimowym kuligu.	cztery Na 2 babka wróżyła. ←
czwartym Ta pani mieszka z 2 dziećmi. →	dwojgiem Basia opiekuje się swoimi 2 córkami.	dwiema Co sądzisz o tych 8 szczeniętach?	ośmiorgu Na zebraniu zabrakło 2 rodziców Oli. ↓
sześciu	dwóch Ta aktorka miała 6 mężów.	czterema One plotkowały o 2 chłopcach.	dwojga Poszedłem tam z 4 braćmi. ←

IV. Ewaluacja

Ewaluacja jest oceną jakości organizowanego procesu dydaktycznego. Polega na dokonaniu analizy informacji o procesach edukacyjnych i ich efektach w celu zdefiniowania opinii wartościujących, które powinny być podstawą oceny, w jakim stopniu są realizowane zadania edukacyjne. Wyniki ewaluacji mają na celu poprawę jakości procesu dydaktycznego i ewentualne wprowadzenie korekty zajęć. Posłużą temu pytania lub ankiety wypełniane przez studentów, jednakże nie chronią one przed wystąpieniem pewnego dysonansu. Wszak techniki zastosowane przez ogólnie lubianego nauczyciela zostaną ocenione wysoko, w przeciwieństwie do technik równie skutecznych, ale uznanych za nużące. Dlatego tu także warto rozważyć możliwość zastosowania technik ludycznych.

1. Chińczyk

Cel: sprawdzenie osiągnięć studentów w zakresie przysposobionego materiału.

Pomoce dydaktyczne: plansze do chińczyka, pionki w czterech kolorach.

Formy pracy: grupowa.

Ta popularna gra, którą większość pamięta z dzieciństwa, doskonale spełnia swoją rolę przy ewaluacji materiału gramatycznego. Gotowe plansze na 2 do 4 osób, a w niektórych wersjach – do sześciu, można znaleźć w internecie. Jedyna modyfikacja, jakiej powinien dokonać nauczyciel, to zamieszczenie numerów na poszczególnych polach. Numerom tym przypisuje się odpowiednie polecenia, które student musi wykonać (odpowiedzieć), aby przejść dalej.

Najlepiej zilustruje to przykład chińczyka gramatycznego na poziomie B1:

1. Ile głosek jest w wyrazie „szczotka”?
2. W którym z wyrazów: <i>zimno, szczaw, słoń</i> liczba głosek jest inna niż liczba liter?
3. Utwórz stopień wyższy od przymiotnika <i>duży</i> .
4. Co powstanie z wyrazu <i>ciacham</i> , jeśli jego głoski przeczytamy od tyłu?
5. Utwórz zdrobnienie od wyrazu <i>kot</i> .
6. Jak brzmi dopełniacz liczby mnogiej rzeczownika <i>wiosło</i> ?
7. Utwórz stopień najwyższy od przymiotnika <i>cichy</i> .
8. Jakie rodzaje może mieć rzeczownik?
9. Utwórz drugą osobę liczby pojedynczej w trybie rozkazującym od czasownika <i>napić się</i> .
10. Jak brzmi narzędnik liczby mnogiej rzeczownika <i>kość</i> ?
11. Utwórz pierwszą osobę liczby pojedynczej w trybie oznajmującym od czasownika <i>umieć</i> .
12. Utwórz zdrobnienie od wyrazu <i>język</i> .
13. Określ podkreśloną część zdania: <i>Wczoraj spacerowałem</i> .
14. Ile głosek jest w wyrazie <i>wrzos</i> ?
15. Ile sylab ma wyraz <i>winorośle</i> ?
16. Utwórz stopień najwyższy od przymiotnika <i>miły</i> .
17. Przekształć na stronę bierną zdanie: <i>Paweł kupił smartfona</i> .
18. Utwórz trzecią osobę liczby mnogiej w trybie oznajmującym od czasownika <i>zlepić</i> .
19. Z jakich słów powstał wyraz <i>łamiągówka</i> ?
20. Ile sylab jest w wyrazie <i>autobus</i> ?

2. Memory

Cel: ocena kompetencji studentów w zakresie rozpoznawania części mowy.

Pomoce dydaktyczne: kartoniki w trzech kolorach zawierające krótki opis, nazwę i przykład.

Formy pracy: grupowa.

Memory to szeroko znana gra, która zwykle polega na kompletowaniu par, w tym wypadku jednak są to trójki. Wszystkie karteczki leżą napisami do dołu, pogrupowane w różne kategorie, którym odpowiada inny kolor. Każdy student losuje karteczkę z pierwszej kolumny i próbuje wybrać odpowiednią dlań kartkę z drugiej kategorii. Jeśli nie uda mu się trafić, losowanie przejmuje inna osoba, a jeśli trafi, ma prawo do wyboru przykładu. Dużym ułatwieniem jest fakt, że każdy wie, jaki

arkusik odkrył inny gracz i gdzie on się znajduje (nie można zmieniać miejsca położenia kartonika). Wygrywa osoba, której uda się zgromadzić jak najwięcej zestawów. Poniżej przedstawiono przykładowy fragment *memory* na części mowy.

Czym jestem? Odmieniam się, ale tylko przez liczby i przypadki. Mam własny rodzaj.	Jestem rzeczownikiem.	Mój przykład: Ta ładna <u>dziewczyna</u> pięknie rysuje.
Czym jestem? Lubię rzeczownik i często występuję razem z nim. Dlaczego? Po prostu go określam. Jestem odmienną częścią mowy.	Jestem przymiotnikiem.	Mój przykład: Ta <u>ładna</u> dziewczyna pięknie rysuje.
Czym jestem? Formą czasownika, ale mam własną nazwę. To właśnie mnie znajdziesz w słowniku.	Jestem bezokolicznikiem.	Mój przykład: <u>Rysować</u> czy <u>narysować</u> ? Oto jest pytanie!
Czym jestem? Formą czasownika, ale spróbuj mnie określić; nie mam osoby, a kto zgadnie, jak mnie <i>utworzono</i> ?	Jestem nieosobową formą czasownika, zakończoną na -no, -to.	Mój przykład: Tej ładnej dziewczynie <u>zaproponowano</u> , żeby narysowała rysunek.
Czym jestem? Jestem niezastąpiony, bo tylko ja potrafię zastąpić inną część mowy. Czym? Po prostu sobą!	Jestem zaimkiem.	Mój przykład: Widziałem <u>ją</u> , ładnie rysowała.
Czym jestem? Jestem bardzo krótka, ale ty tak często mnie używasz. Musisz! Bo jak inaczej mógłbyś coś potwierdzić lub czemuś zaprzeczyć?	Jestem partykułą.	Mój przykład: <u>Czy</u> ta ładna dziewczyna nadal rysuje?
Czym jestem? Jestem krótki, ale za to bardzo głośny. No i beze mnie trudno by ci było wyrazić emocje.	Jestem wykrzyknikiem.	Mój przykład: <u>Ach!</u> Jak ta dziewczyna pięknie rysuje.

Memory to bardzo lubiana gra i daje duże możliwości zastosowania także do innych działów gramatyki.

3. Detektywi

Cel: sprawdzenie wiadomości z fleksji i umiejętności dokonywania korekty niewłaściwie użytych przyimków, imiesłówów czy liczebników.

Pomoce dydaktyczne: karteczki ze zdaniami, „legitymacja detektywa”, nieduża kartka, na której uczestnik się podpisuje, z wydzielonym miejscem na pieczętki, pieczętka nauczyciela z napisem, np. „Certyfikat poprawności gramatycznej”.

Formy pracy: zbiorowa.

Gra jest podobna do kasyna, jednak w tym wypadku wszystkie zdania zawierają błędy. Zadaniem graczy jest znalezienie ich i poprawa. Za właściwie wykonaną pracę otrzymują pieczętkę. Podobnie jak w kasynie, kolekcję pieczętek można wymienić na bardzo dobrą ocenę. Poniżej fragmentaryczny przykład użytych w grze zdań.

Otwierając okno, spadła mi roleta.
Gdy byłem mały, moja mama pracowała na kasie w sklepie spożywczym.
Tę książkę uważam jako wstrząsającą.
Pożycz mi pilnik od paznokci.
Julia zabiła się przez miłość do Romea.
Gdy sprawdzałem wyniki losowania, byłem błądy od emocji.
Przyjechałam tu dla wielu powodów.
Właśnie wyjęłem list ze skrzynki.
Długo chodziłam po sklepach za prezentem dla mamy.
Opiszemy o tym w naszym reportażu.
Przyleciał samolot z Nowego Jorku z samymi Amerykaninami na pokładzie.
Kupiłam półtorej kilograma czereśni.
Magda jest dwadzieścia druga na liście.
Wczoraj u mojej babci na wsi urodziły się dwa źrebięta.

Do przeprowadzenia ewaluacji może posłużyć nauczycielowi także wiele innych atrakcyjnych ćwiczeń i gier. Jedną z nich na pewno może być popularne „kółko i krzyżyk” z jedną małą modyfikacją: zamiast pustych pól – polecenia czy obrazki, natomiast kółka i krzyżyki nauczyciel może wyciąć z kartonu lub kupić w sklepie budowlanym. W tym miejscu warto także wspomnieć o dyktandzie rysunkowym, quizach sprawdzających zdobytą wiedzę czy krzyżówkach.

Techniki ludyczne poza funkcjami dydaktycznymi, które pozwalają wykształcić różne kompetencje językowe, pełnią funkcję motywującą uczniów, obniżają poziom stresu podnoszony przez tradycyjne sposoby weryfikacji wiedzy uczących się, np. odpytywanie, a przede wszystkim umożliwiają studentom odniesienie sukcesu. A ponieważ w większości gier decydującą rolę spełnia czynnik losowy, nawet słabsi uczniowie mogą czuć dumę z powodu przynależności do zwycięskiej drużyny, co podnosi ich morale i wartość w oczach innych. Także niepowodzenia w grze uczniowie mogą sobie tłumaczyć niezbyt łaskawym losem, a nie brakiem kompetencji. Jest to dla nich niezwykle motywujące i sprawia, że nawet dorośli z ogromnym zapalem reagują na propozycję zabaw lekcyjnych. Poza tym techniki ludyczne aktywizują wszystkich uczniów, a nie tylko tych odpytywanych, jednocześnie pozwalając na doskonalenie jeszcze nieutrwalonych umiejętności i nie wywołując przy tym uczucia znużenia tak charakterystycznego przy tradycyjnym nauczaniu. Beata Rusek dowodzi:

Wskutek wielu lat nauki szkolnej zdecydowana większość uczących się przyzwyczaiła się do roli odbiorcy. Przeciętnego ucznia charakteryzuje pasywność i receptywność. W przeciwieństwie do metod konwencjonalnych, które wymagają jedynie pasywnej uwagi i niezakłócania ściśle zaplanowanego procesu dydaktycznego, zabawy integracyjne dają możliwość aktywnego uczestnictwa¹⁶,

¹⁶ B. Rusek, *Zabawy integracyjne...*, s. 87.

a następnie dodaje:

Zabawy integracyjne wykorzystują naturalną potrzebę komunikacji każdego człowieka, naturalną potrzebę kontaktu i bliskości z innymi ludźmi. Dają możliwość werbalnego i niewerbalnego kontaktu, nie wykluczają potrzeby ruchu. Poprzez interakcje w grupie stwarzają one warunki do wykorzystywania sił i energii, które w metodach tradycyjnych często postrzegane są jako element zakłócający tok lekcji¹⁷.

Tym samym gry dydaktyczne pozwalają na ujawnienie się wielu cech osobowościowych uczących się, co umożliwi nauczycielowi dostosowanie metod nauczania do konkretnych potrzeb grupy czy też indywidualnych jednostek.

Reasumując, warto podkreślić socjologiczną funkcję technik ludycznych, które powodują zróżnicowane interakcje między poszczególnymi uczestnikami, pozwalając im wzajemnie się poznawać i zintegrować, co daje pozytywny efekt pedagogiczny. Ponadto techniki ludyczne umożliwiają odprężenie spowodowane brakiem oceny, kreują odpowiednią atmosferę zajęć, nie ograniczając uczniom możliwości kontaktu z innymi oraz rywalizacji. W ten sposób przyczyniają się do zwiększenia efektywności uczenia się nowego systemu językowego.

Bibliografia

- Brudnik B., Moszyńska A., Owczarska B., *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce 2010.
- Czwartos B., *Aktywność na lekcjach języka obcego, czyli o zastosowaniu metod aktywizujących* [w:] *Nauczanie języka polskiego, a specyficzne potrzeby uczących się*, red. J. Knieja i U. Piotrowska, Lublin 2011.
- Gry i zabawy w kształceniu językowym. *Propozycje, scenariusze, projekty*, red. H. Wiśniewska, Lublin 2000.
- Hostyński P., *Integrująca funkcja technik ludycznych w nauczaniu języka obcego na studiach neofilologicznych – założenia badawcze* [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, „Homo Communicativus” [Poznań] 2008, nr 2(4), s. 53–64.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985.
- Jędrzychowska M., *Lektura i kultura. Kształtowanie świadomości kulturalnej uczniów szkoły podstawowej*, Kraków 1994.
- Kuc P., Stempak I., *Polski krok po kroku – junior. Gry i zabawy językowe*, Kraków 2016.
- Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, Poznań 2007.
- Lisowska A., *Zagadki i żarty. Język polski dla cudzoziemców*, Lublin 2014.
- Łukasik I.M., Witek A., *Budowanie efektywnego zespołu poprzez gry i zabawy*, Lublin 2015.
- Nowak E., *Zabawa jako wprowadzenie do rozumienia tekstu literackiego* [w:] *Polonista w szkole. Podstawy kształcenia nauczyciela polonisty*, red. A. Janus-Sitarz, Kraków 2004.
- O języku w sposób żywy i ciekawy. Propozycje lekcji i ćwiczeń gramatycznych*, red. H. Wiśniewska, Kielce 1999.
- Pelc T., *Teraz polski. Gry i ćwiczenia komunikacyjne*, Łódź 1997.
- Siek-Piskozub T., *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995.

¹⁷ Tamże, s. 87.

Siek-Piskozub T., *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa 1994.

Siek-Piskozub T., *Uczyć się bawiąc. Strategie ludyczne na lekcjach języka polskiego*, Warszawa 2001.

Wojtynek-Musik K., *Samopoznanie w procesie nauki języka obcego oraz propozycje ćwiczeń obcojęzycznych*, Katowice 2001.

The ludic technique used in teaching Polish grammar in teaching Polish as a foreign language on different levels (problem overview)

Abstract

The article is an attempt to look at the ludic techniques of teaching grammar of the Polish language as a foreign language. On the basis of long practice and huge experience, the author fishes out some of the most interesting and helpful techniques when working with students.

It consists of a set of clues of how to use materials accessible in the Internet, newspapers and textbooks in order to adjust them to one's own teaching targets and also how to create unique teaching toolbox. The article encourages the Polish language lecturers both to search for new and individual ways of teaching grammar to adjust them to the needs, expectations, language level and predisposition of students.

Key words: the ludic technique, Polish grammar, foreign language, experience, techniques, toolbox