

Sylwia Motyl

Rola gier edukacyjnych w nauczaniu języka niemieckiego

Językoznawstwo : współczesne badania, problemy i analizy językoznawcze 6, 105-113

2012

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.

Sylwia Motyl

Rola gier edukacyjnych w nauczaniu języka niemieckiego

Według angielskiego przysłowia „praca bez wytchnienia i zabawy czyni z człowieka tępaka”, a szkoła ma przecież za zadanie kształtowanie umysłów światłych. Gry mają ogromne znaczenie w procesie edukacyjnym, ponieważ uczą dziecko samodzielnego myślenia, aktywności w zdobywaniu wiedzy. Nauka języka obcego powinna być ukierunkowana przede wszystkim na rozwój umiejętności spontanicznego komunikowania się. Wspaniałym uzupełnieniem tradycyjnych metod nauczania mogą być gry edukacyjne. Uczniowie poznają dzięki nim system leksykalno – gramatyczny, uzyskują informacje dotyczące życia kulturalnego i społecznego w krajach niemieckojęzycznych.

1. Motywacja w nauczaniu języków obcych

Odpowiednia motywacja dotyczy stanu wewnętrznego ucznia, siły pobudzającej go do wykonania odpowiednich zadań, osiągania konkretnych celów. We współczesnej literaturze psychologicznej istnieje wiele podejść do pojęcia motywacji, z których najbardziej przydatny jest podział na motywację zewnętrzną i wewnętrzną. W przypadku tej pierwszej główny akcent pada na możliwość otrzymania nagrody lub uniknięcia kary¹. Jeśli chodzi o motywację zewnętrzną, nagrodą będzie wyraźnie odczuwana przyjemność. Motywacji wewnętrznej sprzyja otoczenie społeczne, ale musi ono spełnić trzy wrodzone potrzeby psychiczne: potrzebę kompetencji, czyli kształtowania umiejętności manipulowania środowiskiem, autonomii, czyli samodecydowania, o tym, co i jak robić oraz włączenia,

¹ T. Róg, *O źródłach motywacji w kontekście edukacji językowej dorosłych*, „Neofilolog” nr 37, Michońska-Stadnik A. (red.), Poznań 2011, s. 123.

czyli utrzymywania kontaktów z innymi². Nauczyciel osiągnąłby lepszy efekt, gdyby potrafił rozbudzić w uczniach motywację wewnętrzną. Doskonałym narzędziem są gry edukacyjne. Redukują one strach oraz zahamowania, a równocześnie rozwijają umiejętność komunikowania się. W grupach spełniają funkcję kompensacyjną, ponieważ również uczniowie słabsi mogą grać i ćwiczyć swoje sprawności językowe, przy czym gry nie wymagają od nich maksymalnego wysiłku. Na szczególną uwagę zasługuje zagadnienie motywowania do nauki języków obcych osób dorosłych. Wielu z nich podejmuje naukę, by realizować swoje pasje. Uczestnictwo w kursach doszkalających bywa często sposobem na spędzenie czasu wolnego³.

2. Funkcje gier

Przy pomocy gier edukacyjnych uczeń może opanować system gramatyczny, ortograficzny oraz fonetyczny języka niemieckiego oraz z powodzeniem rozwijać wszystkie sprawności, czyli:

- sprawności receptywne: słuchanie ze zrozumieniem, czytanie ze zrozumieniem;
- sprawności produktywne: mówienie, pisanie;
- sprawności interakcyjne, pozwalające łączyć słuchanie i mówienie w obrębie rozmowy, czy też czytanie i pisanie w toku korespondencji;
- sprawności mediacyjne, pozwalające operować tekstem i zawartą w nim informacją⁴.

Aby móc odnaleźć się w obcym kręgu językowym i kulturowym, należy wykazać się jeszcze kilkoma kompetencjami. Są to:

- kompetencja społeczna, dzięki której uczeń wyraża chęć rozmowy;
- kompetencja dyskursu językowego, dzięki której umie nawiązać rozmowę i ją podtrzymać;
- kompetencja socjolingwistyczna, czyli uwzględnienie: gdzie i o czym toczy się rozmowa;
- kompetencja socjokulturowa: uczeń wie, o czym wypada rozmawiać;
- kompetencja strategiczna: uczeń umie pokonać trudności w rozmowie⁵.

Gry edukacyjne mogą rozwijać ucznia wszechstronnie. Według systemu programowania neurolingwistycznego, który wyjaśnia, jak powstaje obraz rzeczywistości, istnieją trzy grupy uczniów: wzrokowcy, słuchowcy oraz czuciowcy⁶. Oprócz gier edukacyjnych żadna ze znanych metod nie pozwala na aktywny proces przyswajania wiedzy równocześnie przez reprezentantów tych trzech grup. Przykładem mogą być „Kalamury”, ponieważ każdy ze zmysłów jest wówczas aktywny.

Wielu autorów zalicza gry dydaktyczne do grupy metod problemowych, ponieważ kształcą one umiejętność szukania informacji i ich przetwarzania, stawiania i rozwiązy-

² J. Brophy, *Motywowanie uczniów do nauki*, PWN, Warszawa 2002, s. 21.

³ T. Róg, op. cit., s. 125.

⁴ H. Komorowska, *Metodyka nauczania języków obcych*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2005, s. 11.

⁵ Ibidem, s. 12.

⁶ M. Ekiert, *Strategie nauczania języków obcych*, „Edukacja i Dialog” nr 3, Radziejewicz J. (red.), Warszawa 2005, s. 50.

wania problemów, tworzenia pomysłów, podejmowania racjonalnych decyzji⁷. Kruszewski wyróżnia wśród nich tzw. burzę mózgów, metodę sytuacyjną, metodę biograficzną oraz symulacyjną. Metody te nie przyniosą uczniom korzyści wymiernych. Niemniej jednak doskonałą one umiejętność dyskusowania, argumentowania oraz rozwijają umiejętność rozumowania integrującego wiele dziedzin wiedzy⁸. Burza mózgów daje uczniom możliwość posłużenia się całą posiadaną wiedzą, bez konieczności analizowania przydatności danego pomysłu. Pozwala również powtórzyć znany już materiał oraz poznać nowe słownictwo.

Przykład: Łądujesz na bezludnej wyspie, gdzie spotykasz człowieka w niemieckim stroju narodowym. O co go zapytasz?

W metodzie sytuacyjnej przedstawia się uczniom zdarzenie wymagające podjęcia decyzji, doprowadza się ich do zaproponowania rozmaitych projektów decyzji i omawia konsekwencje⁹.

Przykład: Grupa niemieckojęzycznych turystów w Polsce. W czasie wolnym jeden z uczestników wycieczki wdaje się w bójkę. Co powinien zrobić pilot?

Bardzo podobna do metody sytuacyjnej jest metoda symulacyjna. Ta jednak wymaga większego wkładu pracy zarówno ze strony nauczyciela jak i uczniów. Metoda symulacyjna doskonale sprawdza się podczas zajęć z języków specjalistycznych. Symulacja, czyli inscenizacja, polega na odgrywaniu ról. Uczniowie wcielając się w poszczególne postaci, odgrywają role, które będą mogli wykorzystać w przyszłości.

Przykład: uczniowie technikum budownictwa odgrywając role fachowców muszą wybudować dom.

Metoda biograficzna pozwala poznać znane postaci z niemieckojęzycznego kręgu kulturowego. Uczniowie mogą wcielić się w znaną postać, bądź przygotować prezentację multimedialną.

Gry edukacyjne sprawdzają się również w pracy wychowawczej. Mogą one rozładować złe emocje, likwidować zachowania agresywne, uczyć porządku, tolerancji, otwartości na obce kultury, przyzwyczajają do wygrywania i przegrywania, dzięki czemu dziecko potrafi się przystosować do panujących norm społecznych. Gry dają nam możliwość poznania predyspozycji podopiecznych. Dzięki nim można zdiagnozować środowisko klasowe. Można je stosować w toku pracy wychowawczej, aby zintegrować grupę lub uatrakcyjnić zajęcia. Pozwalają one również nauczycielowi ocenić własną pracę¹⁰.

⁷ R. Bereźnicki, *Podstawy dydaktyki*, Impuls, Kraków 2011, s. 267.

⁸ Ibidem, s. 267.

⁹ K. Kruszewski, *Gry dydaktyczne*, [w:] Kruszewski K. (red.), *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, PWN, Warszawa 1993, s. 172.

¹⁰ A Skubis-Rafalska, *Gry dydaktyczne w procesie nauczania*, „Nowa Szkoła” nr 7, Szymański M. (red.), Warszawa 2006, s. 35.

3. Gry jako narzędzie kontroli

Ważnym etapem w procesie nauczania jest kontrola, która może pełnić funkcję sprawdzającą, diagnostyczną oraz wychowawczą. Ma ona zatem na celu sprawdzenie poziomu zdobytej wiedzy, wykrycie luk oraz wpojenie uczniom nawyku systematyczności. Hanna Komorowska wyróżnia kontrolę bieżącą, dotyczącą tych partii materiału i tych umiejętności, które są aktualnie przedmiotem pracy w klasie oraz kontrolę okresową, mającą na celu sprawdzenie opanowania całości materiału przerabianego w danym odcinku czasu¹¹. Kontrola może przybierać różne formy. Do najbardziej popularnych należą prace klasowe, odpowiedzi ustne, prace domowe. Każda z nich wywołuje w uczniu uczucie zagrożenia. Gra natomiast jako forma zabawy pozwala nauczycielowi zdiagnozować zdobyte umiejętności, przy czym uczniowie nie uświadamiają sobie faktu sprawdzania.

4. Badanie

Badanie zostało przeprowadzone wśród nauczycieli w województwie świętokrzyskim, uczących języka niemieckiego na różnych poziomach zaawansowania. Badaniem objęto 20 osób – 18 kobiet oraz 2 mężczyzn. 1 osoba uczy w niepublicznej szkole podstawowej, 5 w gimnazjum, 2 w liceum ogólnokształcącym, 12 osób uczy równocześnie w technikum, liceum profilowanym oraz szkole zawodowej. 4 respondentów pracowało dodatkowo w charakterze trenera na kursach językowych dla dorosłych.

4.1 Cel oraz narzędzie badawcze

Niniejsze badanie miało na celu określenie poziomu użyteczności gier edukacyjnych w nauczaniu języka niemieckiego. Zostały postawione pytania dotyczące wpływu gier na motywację uczących się, stosowania gier jako narzędzia kontroli i samooceny pracy nauczyciela, przydatności gier w pracy wychowawczej oraz trudności w przeprowadzaniu gier.

Narzędziem zastosowanym w badaniu była ankieta (patrz Aneks), składająca się z 7 pytań. Cztery spośród nich to pytania zamknięte, dwa macierzowe oraz jedno pytanie otwarte.

4.2. Wyniki

Analiza ankiety badawczej wskazuje na dużą przydatność gier edukacyjnych w nauczaniu języka niemieckiego. 100% respondentów odpowiedziało pozytywnie na pierwsze pytanie, dotyczące przeprowadzania gier. W drugim pytaniu badani określili częstotliwość stosowania gier dla ćwiczenia poszczególnych sprawności językowych.

¹¹ H. Komorowska, op. cit, s. 251.

Tabela 1. Ćwiczenie sprawności językowych (w procentach).

	Nigdy	Rzadko	Często	Bardzo często
Czytanie ze zrozumieniem	5	40	45	10
Rozumienie ze słuchu	15	45	25	15
Mówienie		10	45	45
Pisanie	5	35	50	10
Gramatyka		15	65	20

Z powyższego zestawienia wynika, że gry edukacyjne najczęściej stosowane są do ćwiczenia mówienia oraz gramatyki, najrzadziej do ćwiczenia rozumienia ze słuchu, 15% respondentów nie stosuje gier w tym przypadku.

Wszyscy ankietowani uznali, że gry dydaktyczne mają pozytywny wpływ na uczących się, są silnym czynnikiem motywacyjnym. Odgrywają również dużą rolę w procesie kontroli wiadomości. Jeśli chodzi o trudności wyłaniające się w stosowaniu gier, najczęściej wskazywano na problem z dyscypliną oraz większy nakład pracy nauczyciela w przygotowaniu materiałów, przy równoczesnym niedostatku literatury dotyczącej tego zagadnienia. Stosowanie gier wiąże się również z ograniczeniem czasowym. Ponieważ w programach nauczania języka niemieckiego nie przewidziano godzin na tego typu aktywności, nauczyciel musi samodzielnie wygospodarować czas.

Tabela 2. Gry edukacyjne w pracy wychowawczej (w procentach).

	Nieprzydatne	Raczej przydatne	Przydatne
Rozładowanie emocji		20	80
Wzmacnianie poczucia własnej wartości		50	50
Wpajanie norm społecznych		35	65
Radzenie sobie z trudnościami		50	50
Samodzielne rozwiązywanie problemów		40	60
Integracja klasy		15	85

Żaden z nauczycieli języka niemieckiego nie uznał gier edukacyjnych za nieprzydatne w pracy wychowawczej. Według 85% pomagają one zintegrować grupę, a dla 80% służą rozładowaniu emocji.

5. Praktyczne zastosowanie gier

Poniżej zostaną zaprezentowane gry, które pozwalają rozwijać poszczególne sprawności.

1. Słuchanie ze zrozumieniem

- a) Chór: dwóch uczniów opuszcza klasę, pozostali wymyślają zdanie. Następnie nauczyciel dzieli klasę na grupy, którym przydziela po jednym słówku. Po po-

- wrocie uczniów, grupy wykrzykują swoje słówka, z których zgadujący muszą ułożyć zdanie.
- b) Głuchy telefon: nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy, następnie opowiada na ucho reprezentantom każdej grupy historyjki, które uczniowie powtarzają kolejno kolegom. Ostatnia osoba prezentuje przekazane opowiadanie.
2. Czytanie ze zrozumieniem
- a) Puzzle: nauczyciel dzieli klasę na grupy. Każda z nich dostaje tekst pocięty na kilka części. Uczniowie powinni ułożyć całość.
- b) Mole w tekście: uczniowie otrzymują tekst z brakującymi słówkami, które muszą poprawnie uzupełnić.
- c) Piramida: nauczyciel rozdaje trójkąty, które na każdym boku mają zapisane słówka. Uczniowie muszą ułożyć piramidę, wynajdując bądź synonimy, bądź antonimy.
3. Gramatyka
- a) Zimno-ciepło: uczeń opuszcza klasę, pozostali ukrywają przedmiot, który musi zostać odzyskany w jak najkrótszym czasie. Podpowiadający mogą używać tylko trzech form stopniowania przymiotnika.
- b) Fanty: nauczyciel dzieli klasę na grupy, które wymieniają się między sobą fantami. Uczniowie muszą je odzyskać w jak najkrótszym czasie przy użyciu trybu rozkazującego.
- c) Chińczyk: nauczyciel przygotowuje planszę i kostki do gry. Podzieleni na grupy uczestnicy rzucają kostką, następnie muszą odpowiedzieć na wylosowane pytanie z planszy.
4. Mówienie
- a) Dodaj słówko: nauczyciel podaje słówko, uczniowie mają za zadanie powtórzyć słówka poprzednie i dodać swoje
- b) Karty: nauczyciel rozdaje karty z fikcyjnymi danymi osobowymi, które zapisuje na tablicy. Uczniowie muszą odgadnąć, kto jest kim.
5. Pisanie
- a) Homofony: uczniowie otrzymują zdania z homofonami, które muszą poprawnie uzupełnić.
- b) Co jest nie tak?: nauczyciel rozdaje tekst z błędami, które uczniowie muszą znaleźć i poprawić.
- c) Wąż: nauczyciel dzieli klasę na grupy, każdej z nich rozdaje kartki z kilkoma słówkami. Uczniowie muszą w jak najkrótszym czasie napisać wyrazy zaczynające się na każdą z liter podanych słówek.
6. Sprawności interakcyjne
- a) Ostatnie słowo: nauczyciel mówi zdanie, kierując je do jednego z uczniów. Musi on ułożyć zdanie, które będzie zawierało ostatni wyraz ze zdania nauczyciela.
- b) Wykonaj! Nauczyciel wydaje uczniowi polecenie, które on wykonuje, następnie musi ułożyć poprawnie polecenie dla kolegi.

7. Sprawności mediacyjne

- a) Ogłoszenia: nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy. Pierwsza grupa wymyśla ogłoszenia o zgubieniu pewnych rzeczy, druga o znalezieniu. Uczniowie powinni jak najszybciej zareagować na ogłoszenia kolegów.
- b) Wywiad: klasa zostaje podzielona na dwie grupy. Reprezentanci każdej grupy muszą przeprowadzić ze sobą wywiad, starając się popełnić jak najmniej błędów.

Przykłady gier wychowawczych:

- a) Wyzywanka: gra ta ma na celu rozładowanie agresji w grupie. Uczniowie zapisują oryginalne przezwiska, przy czym nie mogą one być wulgarne, np.: złośliwa tarka do warzyw, zarzumiały odkurzacz.
- b) Państwa–miasta: gra ta dotyczy materiału kulturoznawczego. Nauczyciel ustala kategorie, np.: państwa, miasta, znani Niemcy, pożywienie, Hobby, uczniowie starają się jak najszybciej wypełnić własną tabelkę.
- c) Gdzie ja jestem? Gra ma na celu eliminowanie strachu przed kontaktem z obcokrajowcem. Nauczyciel rysuje na boisku szkolnym plan fikcyjnego miasta, uczniowie dobierają się w pary. Jedna osoba dostaje trasę, którą musi przeprowadzić kolekę.

Gry dydaktyczne należą do metod nauczania, które zawierają szeroki wachlarz wartości. W zakresie systemu językowego pozwalają one utrwalić struktury gramatyczne. Dziecko nauczy się samodzielnie budować i rozumieć poprawne zdania w języku niemieckim, choć nie zawsze będzie umiało sformułować reguły gramatyczne¹². W obszarze leksyki gry dają możliwość wielokrotnego powtórzenia nowego słownictwa oraz utrwalenia materiału już znanego. Nie bez znaczenia jest wpływ gier edukacyjnych na system foniczny i graficzny. Dzięki nim uczeń rozróżni rodzaj akcentu wyrazowego i zdaniowego, potrafi produkować dźwięki języka niemieckiego oraz rozpozna znaki graficzne¹³. Ta, wciąż niedoceniana, metoda nauczania jest również wartościowa ze względów kulturowych. W grupach zaawansowanych można w ciekawy sposób przekazać informacje z dziedziny historii, gospodarki i geografii obszaru niemieckojęzycznego. W trakcie trwania gry obserwuje się u uczniów niski stopień napięcia, co ma duży wpływ na pokonywanie trudności komunikacyjnych, jakie pojawiają się w rozmowie.

¹² H. Komorowska, op. cit., s. 10.

¹³ Ibidem.

Aneks - Ankieta

Gry edukacyjne na lekcji języka niemieckiego

1. Czy stosuje Pan/Pani gry edukacyjne na lekcjach języka niemieckiego?
 tak nie

2. Jak często stosuje Pan/Pani gry edukacyjne dla ćwiczenia poszczególnych sprawności?

	Nigdy	Rzadko	Często	Bardzo często
Czytanie ze zrozumieniem				
Rozumienie ze słuchu				
Mówienie				
Pisanie				
Gramatyka				

3. Czy gry edukacyjne mogą motywować uczniów do nauki języka niemieckiego?
 tak nie

4. Czy gry edukacyjne mogą być narzędziem kontroli?
 tak nie

5. Proszę ocenić przydatność gier w pracy wychowawczej.

	Nieprzydatne	Raczej przydatne	Przydatne
Rozładowanie emocji			
Wzmacnianie poczucia własnej wartości			
Wpajanie norm społecznych			
Radzenie sobie z trudnościami			
Samodzielne rozwiązywanie problemów			
Integracja klasy			

6. Proszę wymienić trudności w stosowaniu gier edukacyjnych.

-
-

8. Czy gry edukacyjne mogą służyć nauczycielowi do oceny własnej pracy?
 tak nie

Bibliografia

Bereźnicki R., *Podstawy dydaktyki*, Impuls, Kraków 2011.

Brophy J., *Motywowanie uczniów do nauki*, PWN, Warszawa 2002.

Ekiert M., *Strategie nauczania języków obcych*, „Edukacja i Dialog” nr 3, Radziejewicz J. (red.), Warszawa 2005, s. 48–51.

Fuchs B., *Gry i zabawy na dobry klimat w grupie*, Wydawnictwo Jedność, Kielce 2009.

Komorowska H., *Metodyka nauczania języków obcych*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2005.

Kruszewski K., *Gry dydaktyczne* [w:] Kruszewski K. (red.), *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, PWN, Warszawa 1991, s. 164–181.

Róg T., *O źródłach motywacji w kontekście edukacji językowej dorosłych*, „Neofilolog” nr 37, Michońska– Stadnik A. (red.), Poznań 2011, s. 121–132.

Skubis-Rafalska A., *Gry dydaktyczne w procesie nauczania*, „Nowa Szkoła” nr 7, Szymański M. (red.), Warszawa 2006, s. 33–37.