

IWONA TUNOWSKA
CEKCYN

GRY I ZABAWY NA LEKCJACH JĘZYKA NIEMIECKIEGO

I. Pojęcie gry i zabawy w świetle literatury

Zabawa jest podstawową formą działalności dziecka w wieku przedszkolnym. Nie znaczy to jednak, że wraz z zakończeniem okresu przedszkolnego wygasa u dzieci potrzeba bawienia się.

W wyniku długoletnich badań i obserwacji psychologowie stwierdzili, że dzieci w wieku szkolnym również odczuwają wzmożoną potrzebę zabawy. Rola zabaw w życiu dziecka jest ogromna, ponieważ dzięki nim dziecko utrwała i pogłębia swoją wiedzę o świecie, wyrażając jednocześnie własny stosunek do otaczającej rzeczywistości. Wraz z poszerzaniem się wiedzy dziecka o otoczeniu wzbogaca się i pogłębia treść zabawy oraz zmienia jej forma. Nic więc dziwnego, że po rozpoczęciu nauki w szkole nie powinny zanikać, lecz przeciwnie – powinny wzbogacać się o nowe, nieznane dotąd dzieciom treści. Jednak żal tych dzieci, których rodzice, a także nieliczni nauczyciele wychodzą z założenia, że dziecko uczęszczające do szkoły powinno zająć się tylko nauką. Taki pogląd jest krzywdzący dla dziecka, gdyż właśnie zabawa jest ważnym czynnikiem jego rozwoju psycho-fizycznego, formą uczenia się i poznawania rzeczywistości, a także przyczynia się do stopniowego, harmonijnego i wszechstronnego rozwoju osobowości dziecka.

W dostępnej literaturze poświęconej tematyce zabaw i gier spotyka się następujące określenia zarówno zabawy jak i gry.

W. Okoń uważa, że „Zabawa to działalność wykonywana dla przyjemności, którą sama sprawia: prócz pracy, której celem jest zmiana otaczającej rzeczywistości i uczenia się, mającego na celu zmianę podmiotu – trzeci podstawowy rodzaj działalności ludzkiej. Zabawa jest główną formą aktywności dzieci, młodzień i dorośli natomiast zajmują się nią w czasie wolnym od nauki i pracy.” 1)

Zdaniem R. Więckowskiego: „Zabawa jest to forma działalności podejmowanej dobrowolnie i wynikającej z bezpośrednich potrzeb

i zainteresowań dziecka. Podstawowym celem działalności o charakterze zabawy jest przyjemność. Zabawa jest ponadto u dzieci ważnym czynnikiem roz-

woju psychicznego, pierwszą formą uczenia się i poznawania rzeczywistości.”

2)

Uogólniając można powiedzieć, że zabawa jest czynnością sprawiającą dziecku przyjemność i zadowolenie z faktu jej wykonywania, a równocześnie przynoszącą dziecku określone efekty poznawcze.

W. Okoń odmianę zabawy polegającej na respektowaniu ustalonych ściśle reguł nazywa grą.

Szerszą definicję gry podaje R. Więckowski. Poprzez grę rozumie on najogólniej czynność o charakterze zabawowym posiadającą ustalone reguły, a wynik tej czynności przewiduje obowiązek świadczenia na rzecz wygrywającego.

W literaturze spotyka się również inne określenia gry. W słowniku Gibbisa gra zdefiniowana została jako: „działalność prowadzona przez współpracujących lub konkurujących decydentów starających się osiągnąć swoje cele w ramach określonych reguł.”³⁾

Poprzez grę rozumie się czynności (posunięcia) wykonywane przez grające osoby (lub zespoły) w liczbie co najmniej dwu zgodnie z ustalonymi regułami, których celem jest wygrana jednej z grających osób (lub zespołu).

Analizując powyższe definicje stwierdzić można, że w zasadzie każda gra jest zabawą, natomiast nie każda zabawa jest grą. Zabawa jest grą wtedy, kiedy spełnia trzy następujące warunki:

- sprawia osobie działającej przyjemność i zadowolenie
- posiada określone reguły
- przewiduje obowiązek świadczenia na rzecz wygrywającego.

II. Znaczenie zabaw i gier w rozwoju psycho-fizycznym dziecka

W miarę wygasania zainteresowania zabawami tematycznymi, dzieci w wieku szkolnym pragną współzawodniczyć ze sobą w różnych dziedzinach, aby wykazać swą wiedzę, siłę, zręczność czy umiejętności ruchowe. Pedagodzy dopatrują się w grach obok walorów relaksowych również innych zalet. Uważają oni, że poprzez właściwe stosowanie gier można wpływać na rozwój różnych cech

osobowości i intelektu młodego człowieka, a także oddziaływać terapeutycznie w przypadku różnych opóźnień i zaburzeń rozwojowych.

Gry z regułami i elementami współzawodnictwa są szkołą wychowania społecznego, bowiem uczą współdziałania w zespole, podporządkowania obowiązującym zasadom, wyrabiają umiejętność rezygnacji z osobistego sukcesu na rzecz osiągnięć całego zespołu. Gry wyrabiają refleks, szybką orientację, sprawność ruchową. Rozwijają również wiedzę i funkcje intelektualne takie jak: myślenie, pamięć, mowa. Dobrze organizowane gry sprzyjają również kształtowaniu u uczestników cech charakteru: panowania nad sobą, wytrwałego dążenia do celu, umiejętności pokonywania trudności. Dzieci mają również możliwość rozwijania samodzielności i inicjatywy poprzez tworzenie nowych odmian gier i nowych pomysłów w zakresie tworzenia punktacji i regulaminów. Gry i zabawy dostosowane do poziomu umysłowego dzieci oraz racjonalnie i celowo stosowane pomagają tworzeniu sytuacji problemowych, organizowaniu pracy grupowej, różnorodnych praktycznych i umysłowych czynności uczniów, a tym samym mają wpływ na kształtowanie motywacji uczenia się.

III. Propozycje zabaw i gier dydaktycznych na lekcjach języka niemieckiego.

Celem ogólnym nauczania języka niemieckiego jako języka obcego jest wykształcenie umiejętności ustnego i pisemnego komunikowania się z rodzimymi i obcokulturowymi użytkownikami tego języka. Nauczanie języka obcego powinno także wdrażać uczniów do rzetelnej i sumiennej pracy własnej, współdziałania w zespole oraz przyczyniać się do wyrabiania pożądanych postaw takich jak: umiejętność koncentracji uwagi, wytrwałość w przezwyciężaniu trudności, staranność, krytyczny stosunek do wykonywanej pracy, umiejętność słuchania innych. Ze względu na to, że język obcy jest przedmiotem nauczania spełniającym wielostronne zadania dydaktyczno-wychowawcze, a także jest niezbędnym elementem kształcenia ogólnego, poszukuje się różnych form zainteresowania uczniów tym przedmiotem. Jedną z tych form są właśnie gry i zabawy. Są one bowiem dla dzieci prawie zawsze zajęciem atrakcyjnym, pobudzają je emocjonalnie, mobilizują ich energię, wywołują zaciekawienie przedmiotem, a także często wywołują radosne ożywienie uczniów.

Gry i zabawy umożliwiają stosowanie zróżnicowanych technik nauczania w różnych układach społecznych, jak np.: uczeń-uczeń, współpraca w grupie, druży-

na-drużyna, a tym samym mają wpływ na rozwój umiejętności pracy zespołowej i umożliwiają uczenie się od siebie, a nie tylko z podręcznika, czy od nauczyciela.

1. Das Spiel „Die Möbel”

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- uczeń poda nazwy mebli
- zna formę liczby mnogiej dla poszczególnych nazw mebli
- poda nazwę przedmiotu na podaną literę

Pomoce: pionki, kostka, plansza do gry, żetony

Przebieg gry:

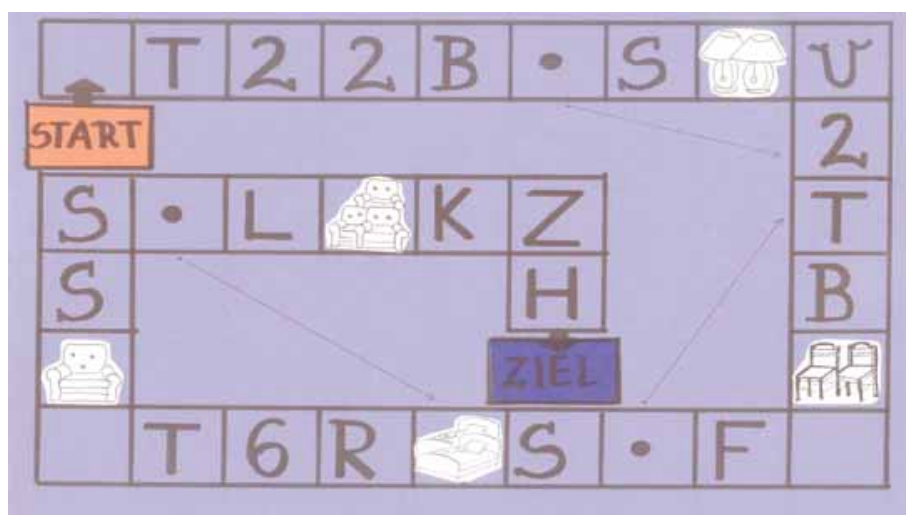
Grę rozpoczyna uczeń, który wyrzuci 6 oczek na kostce. Następnie posuwa się do przodu o tyle oczek, ile wskaże kostka. Jeśli gracz natrafi na okienko z ilustracją przedstawiającą jakiś mebel – podaje nazwę i ilość przedmiotów. Jeżeli zadanie wykona poprawnie zabiera ze stołu żeton z odpowiednią cyfrą np. 3 Sessel – 3

1 Sessel – 1

T – ein Tisch

Natomiast, jeżeli gracz stanie na polu z literą lub cyfrą – podaje nazwę przedmiotu na daną literę i zabiera ze stołu żeton z tym przedmiotem, pod warunkiem, że podał nazwę prawidłowo. Jeżeli trafi na cyfrę musi podać nazwę przedmiotów w ilości, którą wskazuje cyfra i ilustracja na odpowiednim żetonie. Kto trafi na pole oznaczone czarną kropką, wraca na pole, które wskazuje strzałka. W przypadku błędnego wykonania zadania gracz wraca na poprzednie pole. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej żetonów.

Plansza do gry – załącznik nr 1



2. Das Spiel „Die Schule und Schulfächer”

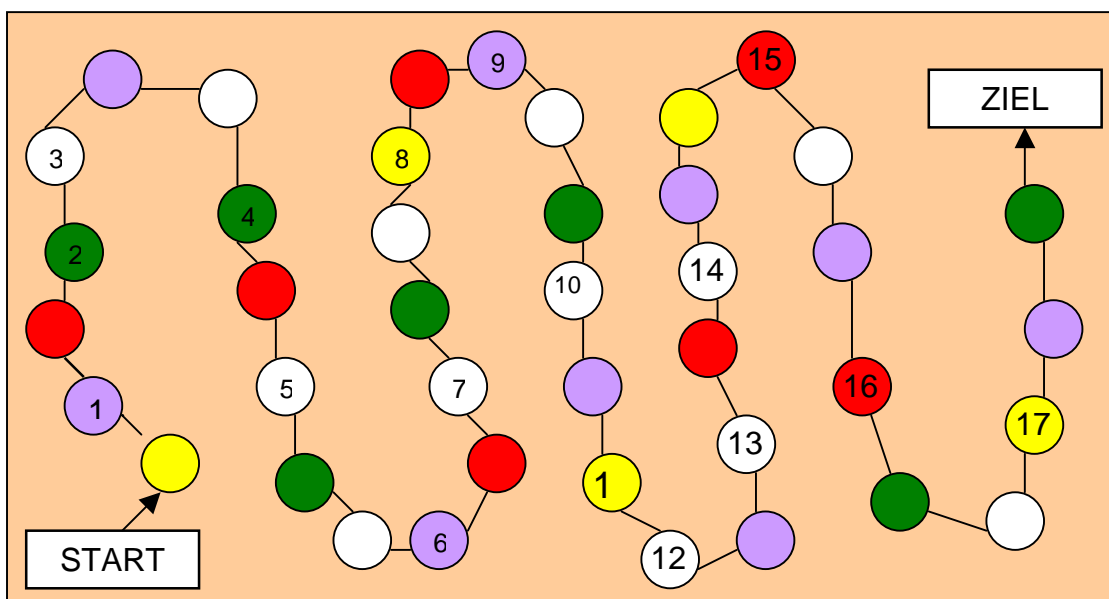
Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- uczeń poda nazwy przedmiotów i przyborów szkolnych
- zastosuje poprawnie w odpowiedzi okolicznik czasu: am Montag, am Dienstag itd.
- potrafi ocenić poprawność wypowiedzi kolegów

Pomoce: pionki, kostka, plansza do gry, zestaw poleceń

Przebieg gry: grę rozpoczyna uczeń, który wyrzuci 6 oczek, następnie przesuwa się do przodu o tyle pól, ile wskazuje kostka. Jeżeli trafi na pole z numerem musi odpowiedzieć poprawnie na pytanie ukryte pod tym numerem w zestawie poleceń. Udzieli poprawnej odpowiedzi pozostaje na tym polu, jeżeli odpowiedź będzie błędna cofa się na poprzednie pole. Wygrywa ten, kto pierwszy dojedzie do mety.

Plansza do gry – załącznik nr 2



3. Das Spiel „ Quiz”

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- uczeń udzieli krótkich informacji na temat swojej osoby, dotyczących wyglądu, zainteresowań, sposobów zachowania się w określonych sytuacjach np. w sklepie






Pomoce: pionki, kostka, plansza do gry, zestaw poleceń

Przebieg gry: każdy grający ustawia swój pionek na polu startowym. Grający rzucają kolejno kostką i przesuwają swoje pionki do przodu o tyle pól, ile wskaże kostka. Stanąwszy na polu z czarną kropką musi wylosować ze stosu kartonik z poleceniem. Odczytuje głośno polecenie i odpowiada na nie. Jeżeli udzieli poprawnej odpowiedzi zabiera kartonik z zadaniem. Jest to jego punkt, jeżeli odpowie błędnie pozostaje na tym samym polu bez punktu. Wygrywa ten, kto uzyska najwięcej punktów.

Przykładowy zestaw poleceń:

1. Verrate dein Alter!
2. Nenne deine Lieblingsfarbe!
3. Sag Berufe deiner Eltern!
4. Nenne deine Lieblingskleidung!
5. Sag, was du nicht machen darfst!
6. Erzähle von deinem Hobby! (3 Sätze)
7. Beschreib, was du heute anhast!
8. Nenne drei Frauenberufe!
9. Verrate deine Körpergröße!
10. Nenne 3 deutschsprachige Zeitschriften!
11. Sag, was dich nervt!
12. Wann bist du geboren!
13. Nenne 3 Männerberufe!
14. Was ist deine Lieblingszeitschrift!
15. Was kannst du nicht?
16. Wie ist dein Sternzeichen?
17. Welche Zahl bringt dir Glück?
18. Was sagst du, wenn du dir eine Hose kaufst?
19. Welche Schule besuchst du?
20. Wie kaufst du dir etwas zum Trinken?
21. Wie bedankst du dich für das Essen?
22. Welche Kosmetika benutzt du?
23. Was machst du für deine Umwelt?
24. Was machst du für deine Figur?
25. Wann siehst du fern?
26. Wann hast du Geburtstag?
27. Wie reservierst du ein Hotelzimmer?
28. Welche Fächer hast du am Montag? itd.

Plansza do gry – załącznik nr 3

	•	•		•		•	•	
		•		•		•		•
•	•	•		•		•	•	
	•		ZIEL 		•	•		•
		•		•	•		•	•
START	•			•		•		

Przedstawione przykłady gier można stosować w opisanej postaci, a można je także modyfikować. Pomysły modyfikacji narzuca często praca dzieci.

Bibliografia:

1. Okoń Wincenty: 1984 „Słownik pedagogiczny” Wyd. III, Warszawa Wydawnictwo Naukowe.
2. Więckowski Ryszard: 1979 „Elementy systemu nauczania początkowego”, Warszawa WsiP.
3. Gibbs, G. 1978 „Dictionary of Gaming, Modelling and Simulation” London, E&FN Spon Ltd.