

## Rola gier i zabaw w motywowaniu uczniów do nauki języka obcego

Walory motywacyjne gier i zabaw dydaktycznych są ogromne, gdyż w odróżnieniu od ćwiczeń tradycyjnych natychmiast spotykają się z aprobatą ze strony uczniów. Są dla nich atrakcyjne, gdyż:

pozwalają zaspokoić u dzieci potrzeby ludystyczne, które występują jako naturalne zjawisko u wszystkich dzieci i sprawiają, że lekcje języka obcego realizowane są zgodnie z zasadą „... uczyć się bawiąc i bawić się ucząc”.<sup>1</sup> Stosowanie elementów ludycznych powoduje u uczniów równocześnie zarówno aktywność fizyczną jak i intelektualną, przynoszą relaks i odprężenie, wywołują cały szereg pozytywnych emocji, które zachęcają do rywalizacji, sprawiają, że proces nauczania przebiega bezwiednie, tzn. uczeń często nie jest świadomy, że się właśnie czegoś uczy, angażują całą osobowość ucznia, umożliwiają aktywizację całej klasy, a więc udział w lekcji biorą również dzieci słabe i nieśmiałe. W uczniach wyzwała się uczucie, iż gry i zabawy są dużo łatwiejsze niż ćwiczenia tradycyjne. Uczniowie nie są świadomi, że w czasie trwania gry często muszą wykonywać o wiele trudniejsze zadania językowe, niż podczas wykonywania prostych ćwiczeń językowych. Uczniowie, którzy przygotowują się np. do planowanej gry symulacyjnej muszą poświęcić o wiele więcej czasu na zebranie niezbędnych informacji, gry i zabawy wpływają również na wzrost uwagi uczniów. Koncentracja jest o wiele większa niż na tradycyjnych lekcjach, uczniowie wykazują większą skuteczność działania, gdyż gry i zabawy spełniają w procesie dydaktycznym funkcję kompensacyjną, czyli „dowartościowującą”. To zawsze motywuje dziecko do nauki.

Gry i zabawy spełniają istotną rolę w procesie dydaktycznym gdyż:

---

<sup>1</sup> A. Lipska, *Elementy zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci. Gry leksykalne*, „Języki obce w szkole” 1996, nr 4, s.331.

ugruntowują, pogłębiają i rozszerzają wiadomości zdobyte w szkole w zakresie różnych dziedzin, jak i też są doskonałą metodą sprawdzającą i porównującą wiadomości dzieci w sposób naturalny i praktyczny, kształcą zdolności poznawcze ucznia takie jak pamięć, myślenie, uwaga, kształtują również charakter rozwijając aktywność, inicjatywę, samodzielność, zaradność, uczą współczucia i współdziałania w zespole.

Występujące w grach dydaktycznych współzawodnictwo mobilizuje dzieci do zdobywania wiedzy, rozwija zainteresowania i zamiłowania. Jednakże wprowadzony motyw współzawodnictwa bywa czasami przyczyną konfliktu i rodzi niebezpieczeństwa. Zwycięstwo w konflikcie może przesłonić cele dydaktyczne gry, przenieść motywację i czynności uczenia się na kwestie dydaktyczne wtórne. Niekontrolowany konflikt może przynieść szkody wychowawcze i zafałszować obraz świata. Dlatego tak ważne jest, aby nad wszystkim czuwał nauczyciel.

Mówiąc o roli gier i zabaw dydaktycznych w motywowaniu do nauki języka obcego nie sposób pominąć roli humoru, który jest pomocny przy tworzeniu na lekcji klimatu psychologicznego, ciepłej i niewymuszonej atmosfery. Elementy humoru, które bardzo często towarzyszą grom i zabawom dydaktycznym spełniają szereg ważnych funkcji:

śmiech rozładuje napięcie emocjonalne i intelektualne. Sprzyja zatem przezwyciężaniu zmęczenia i znużenia, pozwala opanować zjawisko skrępowania czy nawet strachu przed zabieraniem głosu, aktywizuje myślowo i emocjonalnie. Powoduje to lepsze zrozumienie i zapamiętanie nowego materiału, wytwarza pewien rodzaj wspólnoty, tzw. „wspólnotę śmiechu”.

Do właściwej atmosfery na lekcji przyczynia się przede wszystkim sam nauczyciel, a w szczególności takie jego cechy charakteru jak: poczucie humoru, wysoki poziom empatii i życzliwy stosunek do uczniów. Obok osoby nauczyciela, humor na lekcji „poprawiają” materiały dydaktyczne wykorzystywane w grach i zabawach np. rekwizyty, slajdy, jak też teksty o treści humorystycznej np. żarty, anegdoty czy opis zabawnych wydarzeń. Materiały te mogą być z dużym powodzeniem wykorzystywane w grach i zabawach dydaktycznych, w nauczaniu wszystkich aspektów języka i mowy w dowolnym fragmencie gry.