MAŁGORZATA GUTOWSKA 10.11.2022

Zabawa to poważna sprawa



U dzieci nauka i rozwój są nierozerwalnie związane z zabawą . Nie wszyscy są tego świadomi. Dzieci bawiąc się, jednocześnie się uczą. Wykorzystanie zabawy w procesie nauczania jest więc niezbędne, by dzieci odniosły sukces w edukacji.

Słowo „zabawa" oznacza przyjemność, radość, zadowolenie, śmiech, odprężenie. Wszyscy lubimy się bawić. Zarówno dzieci, jak i dorośli. Włączamy się do zabawy. Zatracamy się w zabawie, nie chcemy kończyć, nie możemy się oderwać. Po zabawie jesteśmy wyczerpani, ale szczęśliwi.

Ale czy zabawa to tylko „Wielki Fun"?

Oczywiście, że nie…

To bardzo poważna sprawa, szczególnie jeśli przyjrzymy się zabawie dzieci.

Każdemu z nas leży na sercu rozwój dzieci, chcemy im w tym pomagać, ale nie zawsze zdajemy sobie sprawę z ich potrzeb. U dzieci nauka i rozwój są nierozerwalnie związane z zabawą . Nie wszyscy są tego świadomi. Dzieci bawiąc się, jednocześnie się uczą. Wykorzystanie zabawy w procesie nauczania jest więc niezbędne, by dzieci odniosły sukces w edukacji.

Gry i zabawy w nauczaniu języka angielskiego

Zabawa to spontaniczna niczym nie skrępowana aktywność dzieci, natomiast gra dydaktyczna to aktywność dzieci mająca cechy zabawy, ale inicjowana, organizowana, prowadzona, kontrolowana i podlegająca ewaluacji przez nauczyciela.

Znaczenie gier i zabaw dydaktycznych jest ogromne:

- wprowadzają na zajęcia element motywujący, a samo podtrzymanie motywacji jest skuteczniejsze;
- doskonalą sprawności umysłowe (na przykład pamięć, koncentrację, spostrzegawczość);
- doskonalą sprawności grafomotoryczne;
- rozwijają kompetencje językowe dzieci – w tym fonetyczną, leksykalną i komunikacyjną;
- pozwalają na eksperymentowanie z językiem obcym i rozwijają kreatywność,
- wpływają na rozładowanie napięcia i stresu, które towarzyszą nauce oraz próbom tworzenia własnych wypowiedzi i czynnego stosowania poznanych słów, zwrotów i form gramatycznych (redukują strach i zahamowania);
- rozwijają zainteresowania;
- rozwijają kompetencje społeczne – grając dzieci uczą się odgrywania rożnych ról, pozytywnej rywalizacji, wygrywania i przegrywania, współpracy w grupie i przestrzegania ustalonych wcześniej reguł, zadawania pytań i słuchania innych, rozwijają poczucie tolerancji i empatii;
- angażują dzieci nieśmiałe;
- sprzyjają nawiązywaniu relacji społecznych;
- pozwalają na zredukowanie dystansu pomiędzy uczniem a nauczycielem, dzięki czemu ewentualne uwagi ze strony nauczyciela przybierają mniej formalny i mniej stresujący dla ucznia charakter.

Dzięki zabawie proces nauczania przebiega bezwiednie (uczniowie nie są świadomi, że muszą wykonać o wiele trudniejsze zadania, niż podczas wykonywania prostych ćwiczeń językowych).

Gry i zabawy dydaktyczne to:

- zabawy językowe i komunikacyjne,
- gry interakcyjne,
- gry planszowe,
- gry w karty,
- gra Bingo,
- krzyżówki,
- puzzle,
- gry doskonalące spostrzeganie, zapamiętywanie i koncentrację,
- odgrywanie ról w minidialogach,
- recytowanie wierszyków,
- odgrywanie krótkich scenek.

Zastosowanie gier i zabaw podczas zajęć w przedszkolu i nie tylko:

- wprowadzenie do tematyki, która ma być prezentowana w trakcie danych zajęć,
- podsumowanie zajęć poruszających daną tematykę,
- doskonalenie i sprawdzenie kompetencji językowych,
- wykorzystanie jako ćwiczenia rozluźniającego w trakcie zajęć(w sytuacji, gdy dzieci wykazują oznaki zmęczenia oraz mają problemy z koncentracją),
- wykorzystanie jako formy nagrody na zakończenie zajęć,
- wykorzystanie przed i po dłuższych przerwach w nauce (przerwa świąteczna, ferie, wakacje),
- wykorzystanie podczas pobytu poza salą (na podwórku, parku, placu zabaw),
- wykorzystanie w kącikach języka angielskiego do samodzielnych ćwiczeń językowych,
- wykorzystywane w domu, w podróży.

Zasady gier i zabaw:

- gra musi mieć określony cel,
- instrukcje muszą być jasne, krótkie, zrozumiałe i podane przed rozpoczęciem zabawy,
- gra nie może wykraczać poza aktualny poziom wiedzy i umiejętności uczniów,
- gra powinna się kończyć zwycięstwem gracza lub drużyny, albo w takim momencie, kiedy zainteresowanie dzieci jest jeszcze stosunkowo duże,
- należy przewidzieć szacowany czas zabawy lub gry,

- ✔ nauczyciel pełni rolę prowadzącego grę lub monitoruje ją by pomóc w razie potrzeby, ewentualnie zniwelować przeszkody i problemy.

Przykłady gier i zabaw dydaktycznych:

Playbox says

Dzieci stoją wraz z nauczycielem w kole. Nauczyciel wydaje komendy. Dzieci wykonują komendy nauczyciela tylko wtedy, gdy są one poprzedzone słowami „Playbox say'". Ten, kto wykona polecenie w niewłaściwym momencie odpada z gry.

W kolejnych wersjach uczniowie zastępują nauczyciela i sami wydają polecenia.

Inteligencja

W różnych miejscach sali nauczyciel rozkłada i rozwiesza karty obrazkowe (lub wyrazowe – dla starszych dzieci) związane z powtarzanymi tematami, np. kolory, owoce, ubrania, zwierzęta., itp. Następnie nauczyciel dzieli dzieci na grupy.

Każda grupa powinna otrzymać dużą planszę z narysowaną tabelą, w której kratkach zmieszczą się karty obrazkowe lub wyrazowe. W pierwszej kolumnie grupy wpisują lub wklejają wylosowane lub podane przez nauczyciela literki. W kolejnych kolumnach – wybraną kategorię np. owoce, ubrania, zwierzęta itd.

Nauczyciel podaje hasło, np.: „Fruit", komendę: „Start" i liczy do 20, a zadanie dzieci polega na poszukaniu obrazków lub wyrazów z odpowiedniej kategorii i umieszczenie w tabelce w odpowiednim miejscu.

Gdy karta jest źle ułożona, zostaje zabrana.

Na koniec następuje podliczenie wszystkich punktów, zdobytych przez każdą z grup.

Yes/No Game

Nauczyciel wraz z dziećmi siedzi na dywanie lub stoi przed dziećmi, które siedzą w ławkach. Dzieci otrzymują kartki z napisami: Yes/No.

Nauczyciel pokazuje dzieciom karty obrazkowe lub wyrazowe związane tematycznie z utrwalanym słownictwem. Prezentując kartę, mówi co pokazuje, a dzieci mają zdecydować, czy to co słyszą odpowiada obrazkowi czy nie i podnieść odpowiednią kartkę: Yes/No.

True/False Game

Nauczyciel siedzi wraz z dziećmi na dywanie lub stoi w klasie. Dzieci otrzymują kartki z napisami: True/False. Nauczyciel prezentuje historyjkę obrazkową. Mówi zdania odnoszące się do ilustracji lub postaci, a dzieci oceniają ich prawdziwość, podnosząc odpowiedni napis: True/False i w miarę możliwości mówiąc: True/False.

Ze starszymi dziećmi, można wprowadzić pewną odmianę, polegającą na tym, że rolę nauczyciela przejmuje jedno z dzieci.

Memory Game

Nauczyciel wraz z dziećmi siedzi na dywanie. Przed nimi leżą, ułożone ilustracją/napisem do dołu, pary obrazków lub pary obrazek-słowo w zakresie jednego lub kilku tematów. Dzieci kolejno odkrywają po dwa kartoniki tak, by dobrać pary. Jeśli odkryją parę pasującą, zabierają ją i losują ponownie. Jeśli odkryją parę niepasującą do siebie, odkładają karty na uprzednie

miejsce, zapamiętując ich położenie. W czasie trwania zabawy nauczyciel zachęca dzieci do nazywania odkrywanych obrazków. Wygrywa ten, kto odkryje i nazwie najwięcej par.

Można wprowadzić karty wyrazowe, na których znajduje się zapis słowa drukiem i alfabetem pisanym, wówczas dzieci maja możliwość wzrokowego zapamiętywania wyrazów.

TPR Game – Gymnastics – Gra ruchowa.

Nauczyciel siedzi wraz z dziećmi na dywanie w kole po turecku z rękoma na kolanach. Wypowiada cyfry od 1 do 8. Każdej cyfrze przypisany jest gest.

Gdy nauczyciel mówi „one" to wszyscy wyciągają przed siebie prawą rękę. „Two" – wszyscy wyciągają przed siebie lewą rękę. „Three" – wszyscy wyciągają prawą rękę w górę. „Four"- wszyscy wyciągają lewą rękę w górę. „Five" – wszyscy wyciągają prawą rękę w prawo. „Six" – wszyscy wyciągają lewą rękę w lewo. „Seven" – wszyscy wyciągają przed siebie prawą nogę. „Eight" – wszyscy wyciągają przed siebie lewą nogę. Gdy nauczyciel mówi „Stop" to siadają po turecku z rękoma na kolanach.

Jeśli dzieci potrzebują więcej ruchu, to można przeprowadzić zabawę na stojąco. Wówczas nauczyciel dodaje następujące komendy: Turn left/ turn right/ move around.

Nie można zapominać o zaspokajaniu jednej z podstawowych potrzeb dziecka jaką jest czerpanie przyjemności z podejmowanej aktywności. Gry i zabawy dydaktyczne taką potrzebę zaspokajają, a jednocześnie wprowadzają dzieci w świat języka angielskiego.

Z fantastycznych zabaw inicjowanych przez nauczyciela łatwo przejść do fantastycznych zabaw inicjowanych przez dzieci.

Zgodzicie się chyba, że zabawa i gra dydaktyczna to łączenie przyjemności z nauką.

Więc…

Bawmy się wszyscy – nauczyciele i dzieci.