Gry i zabawy w nauczaniu obcokrajowców polskiej grzeczności językowej

LUCYNA SIKORSKA

Gry i zabawy pełnią istotną funkcję w nauczaniu obcokrajowców polskiej grzeczności językowej. Umożliwiają zarówno wprowadzenie i utrwalenie zwrotów oraz konstrukcji grzecznościowych, jak i przybliżenie uwarunkowań pragmatycznych, które decydują o ich zastosowaniu.

Gry i zabawy służą kształceniu sprawności językowych, rozwijaniu zasobu słownictwa, przybliżaniu kontekstów kulturowych, wprowadzając jednocześnie do sformalizowanego procesu kształcenia elementy swobody i aktywności twórczej (Jaroszewska 2008:159). Poprzez uatrakcyjnianie procesu dydaktycznego przyczyniają się do zwiększenia motywacji i aktywizacji uczniów, którzy, dzięki zastosowaniu omawianych technik kształcenia, pracują efektywniej niż podczas wykorzystywania na lekcji metod konwencjonalnych.

W praktyce glottodydaktycznej gry i zabawy można stosować na różnych poziomach nauczania języka obcego, choć zakres ich wykorzystania determinuje poziom zaawansowania językowego grupy oraz wiek uczestników kursu. O ile w młodszych grupach wiekowych mogą stanowić one rdzeń zajęć językowych, zwłaszcza jeśli ich głównym celem jest kształcenie sprawności językowych (Rusek 2010:152), o tyle na wyższych poziomach zaawansowania i wśród dorosłych powinny pełnić funkcję fakultatywną, uzupełniając tradycyjne sposoby prowadzenia zajęć i tym samym służąc przełamywaniu rutyny lekcyjnej.

Gry i zabawy są szczególnie pomocne na zajęciach poświęconych grzeczności polskiej, która jest elementem edukacji językowo-kulturowej już na poziomie podstawowym ze względu na powszechność zwrotów grzecznościowych w codziennej komunikacji interpersonalnej. Silne zakorzenienie grzeczności w kulturze każdego społeczeństwa sprawia jednak, iż jest to temat trudny dla obcokrajowców z uwagi na niepełne wykształcenie kompetencji komunikacyjnej i kulturowej oraz na częste zjawisko interferencji językowej polegającej na nieświadomym adaptowaniu znanych zasad do nowych sytuacji komunikacyjnych (Sztabnicka-Gradowska 2013:157). Kluczową rolę, jak się wydaje, odgrywa bowiem przyzwyczajenie językowe, które wiąże się z niewystarczającą praktyką języka obcego. W grupach wschodniosłowiańskich trudności te paradoksalnie wynikają z podobieństwa obu modeli grzeczności językowej, które staje się barierą w osiąganiu przez osoby uczące się języka polskiego kompetencji komunikacyjnej (Krawczuk 2012:165-179). Dodatkowym elementem utrudniającym przyswojenie systemu grzecznościowego są uwarunkowania pragmatyczne zachowań grzecznościowych, wpływające na zróżnicowanie zwrotów w zależności od wieku rozmówców, łączących ich relacji oraz sytuacji mówienia. Nie bez znaczenia są także zachodzące przeobrażenia kultury polskiej, w tym widoczna demokratyzacja obyczajów, która wpływa na zmianę niektórych zachowań grzecznościowych, w szczególności sposobu zwracania się do innych.

Trudności te powodują, że wprowadzenie elementów grzeczności językowej powinno przebiegać w sposób przemyślany, z zastosowaniem takich rozwiązań me-

todycznych, które pozwolą na skuteczne przyswojenie i stopniowe utrwalanie przez uczniów form grzecznościowych. Z pomocą przychodzą gry i zabawy językowe, których stosowanie pomaga odnaleźć się obcokrajowcom w skomplikowanej siatce zależności społecznych warunkujących wybór odpowiedniego zwrotu i/lub określonej struktury składniowej. Stopniowo niwelując barierę językową, umożliwiają one bowiem oswojenie się z nowymi formami i konstrukcjami grzecznościowymi, utrwalenie poznanych zwrotów, a przede wszystkim – przez nadanie zajęciom charakteru zabawowego – łatwiejsze zapamiętanie poznanych form grzecznościowych (Sztabnicka-Gradowska 2013:158).

Najlepszą metodą nauczania grzeczności językowej są więc ćwiczenia oparte na naśladowaniu autentycznych sytuacji z życia codziennego oraz gry i zabawy multimedialne, które przenoszą naukę języka do przestrzeni wirtualnej, a przez wykorzystanie medium uatrakcyjniają nauczanie oraz oddziałują na różne zmysły uczniów (wzrok, słuch). Ponieważ jednak lektor nie zawsze ma zapewniony dostęp do komputerów (zwłaszcza za granicą), warto zastanowić się nad możliwością wprowadzenia gier i zabaw w takiej formie, która z jednej strony będzie atrakcyjna dla uczniów, z drugiej – zapewni realizację zajęć w każdych warunkach. Doskonale sprawdzą się zwłaszcza gry autentyczne, dostosowane do specyfiki nauczania języka obcego, jak m. in. rozwiązywanie zagadek, krzyżówek, wykreślanek, rebusów oraz quizów dotyczących polskiej grzeczności językowej, śpiewanie połączone z gestykulacją, układanie puzzli. Wprowadzenie znanych gier i zabaw, przedstawionych jednak, z uwagi na odwołania do elementów kulturowych, w nowej odsłonie, nie będzie nastręczało uczniom trudności w zrozumieniu obowiązujących zasad i/lub poleceń, a jednocześnie sprawi, że będą one dla nich atrakcyjne dzięki wykorzystaniu form językowych zróżnicowanych pragmatycznie (np. funkcjonujących w sytuacjach nieoficjalnych, wśród rozmówców o różnych rangach społecznych itp.). Uzupełnieniem tego rodzaju gier i zabaw mogą być gry symulacyjne polegające na podejmowaniu działań językowych wykonywanych w różnych sytuacjach komunikacyjnych, np. w szkole, na uczelni, w sklepie itp.

Zaproponowane gry i zabawy mogą być wykorzystane w różnym zakresie na każdym poziomie zaawansowania językowego. W zależności od fazy lekcyjnej, w której występują, można mówić o dominacji odmiennych funkcji gier i zabaw – od funkcji motywującej przez aktywizującą po syntetyzującą. Ich celem jest ukazanie zróżnicowania polskich zachowań grzecznościowych w różnych typach komunikacji, tj. interpersonalnej oraz interpersonalno-medialnej (tj. z wykorzystaniem medium, jak telefon, internet). Kształtują one umiejętność realizacji pięciu aktów grzecznościowych (tj. powitań, pożegnań, podziękowań, przeproszeń i próśb) oraz stosowania form adresatywnych, których znajomość jest niezbędna, by prawidłowo funkcjonować w środowisku polskojęzycznym. Przedstawione gry i zabawy, a także ćwiczenia łączące elementy zadaniowe i zabawowe nie tylko motywują uczniów do pracy nad przyswojeniem zasad polskiej grzeczności, ale też stanowią dla niego większe wyzwanie niż tradycyjne ćwiczenia językowe. Służą one przede wszystkim do treningu leksykalnego i komunikacyjnego, choć niektóre z nich mogą stanowić na wyższych poziomach zaawansowania językowego wstęp do dyskusji na temat roli zachowań grzecznościowych w kontaktach międzyludzkich. Dodatkowo wprowadzenie rywalizacji grupowej lub indywidualnej mobilizuje uczniów do współzawodnictwa, aktywizując do podejmowania wysiłku intelektualnego.

Rebus z grzecznością w tle

Rozwiązanie rebusu związanego z grzecznością (np. będącego cytatem z *Pana Tadeusza*: *Grzeczność nie jest nauką łatwą ani małą*) jest doskonałym sposobem rozpoczęcia zajęć poświęconych tej tematyce oraz pretekstem do rozmowy na temat istoty grzeczności w życiu człowieka (np. w postaci mapy myśli: Grzeczność jest ważna w życiu, ponieważ dzięki niej żyje się łatwiej, osoby grzeczne, uprzejme wzbudzają pozytywne uczucia itp.)

Po nitce Ariadny, czyli jak odnaleźć wyjście z labiryntu

Gra polega na poszukiwaniu wyjścia z labiryntu i jednoczesnym ułożeniu cytatu związanego z grzecznością, np. *Grzeczność wszystkim należy, lecz każdemu inna* (A. Mickiewicz, *Pan Tadeusz*). Fragment ten stanowi punkt wyjścia gier i zabaw związanych z przedstawieniem zróżnicowania zwrotów grzecznościowych, w szczególności form adresatywnych, tj. form zwracania się do odbiorcy.

Rozsypanki sylabowe, czyli w poszukiwaniu synonimów wyrazu *grzeczny*

To doskonała gra na wzbogacenie słownictwa na wyższych poziomach znajomości języka polskiego jako obcego. Każdy z graczy otrzymuje zestaw kart z sylabami, które umożliwiają ułożenie takich wyrazów, jak: *szarmancki*, *kulturalny*, *taktowny*, *uprzejmy*, *dobrze wychowany*. Gra powinna być wstępem do ćwiczeń pokazujących zastosowanie utworzonych wyrazów w kontekście, np. ćwiczenia polegającego na uzupełnieniu luk w zdaniach odpowiednią formą podanych wyrazów, co pozwoli na

wyeliminowanie ewentualnych błędów użycia podanych synonimów, a przede wszystkim na zapamiętanie nowego słownictwa nie w izolacji, ale w kontekście w pełni ilustrującym znaczenia wyrazów, stosowanych w autentycznych sytuacjach komunikacyjnych.

Puzzle wyrazowe, czyli konstrukcje idealnie dopasowane

Gra pozwala na wprowadzenie nieoficjalnych form powitań, pożegnań, podziękowań i próśb. Układanka zawiera pięć podstawowych puzzli z oficjalnymi zwrotami grzecznościowymi, do których należy dopasować ich potoczne odpowiedniki, np. *dzień dobry – serwus*, *strzała*, *hej*, *hejka*, *siema*, *siemka*; *do widzenia – na razie*, *nara*, *narka*, *trzymaj się*, *tymczasem*, *do zobaczyska*, *strzała*, *do później*, *pa*, *hej*, *hejka*; *przepraszam – sorry*, *sorki*; *dziękuję – dzięki*; *proszę – please*. Gra poprzedza szereg zabaw i ćwiczeń o charakterze zabawowym ilustrujących różne sytuacje użycia nieoficjalnych i oficjalnych zwrotów grzecznościowych.

Wariantem gry z wykorzystaniem puzzli wyrazowych może być tworzenie wyrażeń językowych, np. *chodzić po prośbie*; *wyrazić wdzięczność*; *poprosić o rękę*; *prosić o wybaczenie*; *pożegnać się z marzeniami*; *pożegnać się ze światem*; *odejść bez słowa pożegnania*; *przeprosić się z czymś*. Grę powinno uzupełnić np. ćwiczenie z lukami, polegające na wypełnieniu utworzonymi frazeologizmami luk w zdaniach.

Aleja grzeczności, czyli formalna i nieformalna droga do szkoły

Aleja grzeczności to plansza zawierająca pola ze zwrotami i konstrukcjami grzecznościowymi, stosowanymi w różnych sytuacjach komunikacyjnych. Zadaniem graczy jest przejście po polach z formami oficjalnymi i/lub nieoficjalnymi, a tym samym wskazanie dzieciom krótszej (formalnej) lub dłuższej (nieformalnej) drogi do szkoły. Wygrywa ten zawodnik, który najszybciej wskaże określone zwroty grzecznościowe, a także, wykorzystując wybrane formy etykietalne, ułoży krótki dialog między rozmówcami o różnych rangach pragmatycznych (na niższych poziomach uczniowie mogą losować kartki z wypisanymi zwrotami grzecznościowymi oraz uczestnikami aktu komunikacji). Gra może być wykorzystana na zajęciach w celu utrwalenia poznanych zwrotów grzecznościowych oraz pokazania różnorodności form, znajdujących zastosowanie w określonych sytuacjach komunikacyjnych. Innym sposobem na powtórzenie wybranych aktów grzeczności (np. powitań i pożegnań) jest wyszukiwanie ukrytych zwrotów wśród liter, np. *dzień dobry, dobry wieczór, cześć, do widzenia, do zobaczenia*, *serwus, strzała, hej, hejka, siema, siemanko, nara, narta, trzymaj się, do zobaczyska, na razie, narka, do później*.

Rajd grzecznościowy, czyli jak zostać mistrzem grzeczności

Rajd grzecznościowy to gra planszowa, podczas której zawodnicy muszą dotrzeć jak najszybciej do mety, a także zmierzyć się z wieloma zadaniami dotyczącymi polskiej grzeczności językowej. Gracze wybierają po jednym pionku i zajmują miejsca startowe. Grę rozpoczyna ten zawodnik, który wyrzuci najwięcej oczek. Zatrzymanie się podczas wyścigu na oznaczonych polach wiąże się z koniecznością udzielenia odpowiedzi lub rozwiązania zadań związanych z grzecznością językową, np. ułożenia z podanych rozsypanek e-maila do nauczyciela/wykładowcy, dopasowanie grzecznościowych form nieoficjalnych do oficjalnych, przeprowadzenie rozmowy telefonicznej itp. Gracze, którzy nie wykonają zadania, zmuszeni są do postoju jedną kolejkę. Zwycięzca otrzymuje tytuł mistrza grzeczności. Gra doskonale sprawdzi się jako ćwiczenie uatrakcyjniające zajęcia, do czego przyczynia się także element losowości gry, który czyni ją dynamiczną i nieprzewidywalną.

Domino słowno-obrazkowe, czyli gesty grzecznościowe i ich znaczenie

W zestawie do gry uczniowie otrzymują klocki z kombinacją powitalnych i pożegnalnych zwrotów grzecznościowych (np. *cześć*; *dzień dobry*; *do widzenia*; *hej*; *całuję rączki*; *pa*, *pa*) oraz odpowiadających im gestów, jak np. uścisk dłoni, ucałowanie dłoni, pomachanie ręką, skinienie głową, uchylenie nakrycia głowy, wzięcie w ramiona, pocałunek w policzek. Zwroty grzecznościowe użyte są na klockach kilkakrotnie w takiej kombinacji, by możliwe było ich dopasowanie do wskazanych gestów. Gra świetnie sprawdza się jako wstęp do dyskusji na temat różnic międzykulturowych dotyczących stosowania gestów grzecznościowych, ze szczególnym uwzględnieniem kultury rodzimej i docelowej, a także jako wprowadzenie do ćwiczeń utrwalających zwroty powitalne i pożegnalne w różnych typach sytuacji komunikacyjnych.

Bardzo serdecznie dziękuję, czyli rozbudowane formuły grzecznościowe

Gra polega na dopasowaniu do form grzecznościowych zapisanych na kartach *proszę, dziękuję, przepraszam* wskazanych określeń, by powstały odpowiednie formuły grzecznościowe, np. *proszę – serdecznie*, *gorąco*, *bardzo*, *z całego serca*, pot. *strasznie*; *dziękuję – bardzo*, *ogromnie*,

gorąco, *serdecznie*, pot. *strasznie*; *przepraszam – z całego serca*, *najmocniej*, *bardzo*, *ogromnie*. Uczniowie/grupy sprawdzają poprawność wykonanego zadania ze wzorem przygotowanym przez nauczyciela. W zależności od poziomu zaawansowania językowego grupy można wprowadzić także bardziej rozbudowane warianty realizacyjne funkcji grzecznościowych, np. *bardzo pięknie dziękuję; dziękuję jak najserdeczniej; jestem ogromnie wdzięczny; cudownie, że dla mnie to zrobiłeś; stokrotnie dziękuję*. Zabawa pokazuje zróżnicowanie aktów grzecznościowych stosowanych w codziennych sytuacjach komunikacyjnych – od prostych form (np. *dziękuję*, *proszę*) po rozbudowane zwroty grzecznościowe wyrażające szacunek dla drugiej osoby. Uzupełnieniem zabawy może być przygotowanie krótkich dialogów z wykorzystaniem wybranych zwrotów – na niższych poziomach językowych uczniowie mogą ułożyć dialog z rozsypanek.

Kalambury, czyli wizualnie o grzeczności

Ta znana drużynowa gra, polegająca na odgadywaniu haseł przedstawianych za pomocą gestów lub rysunków przez jednego z członków drużyny, doskonale sprawdzi się na wszystkich poziomach zaawansowania językowego pod warunkiem dostosowania trudności haseł do stopnia zaawansowania językowego uczniów. Na niższych poziomach hasłami mogą być nazwy poszczególnych aktów grzeczności/czasowników lub zwroty grzecznościowe (np. *powitanie/witać*, *pożegnanie/żegnać*, *dzień dobry*, *cześć* itp.), na wyższych – przysłowia dotyczące grzeczności, np. *Grzeczne słowo mało kosztuje, a wiele waży*; *Kto grzeczny bywa, przyjaciół zdobywa*; *Wszystkie drzwi są otwarte dla grzeczności*. Wygrywa ten zespół, którego gracze najszybciej odgadną hasło zapisane przez nauczyciela na karcie. Gra służy utrwaleniu grzecznościowych form językowych, powtórzeniu gestów grzecznościowych, sprzyja rozwijaniu umiejętności skojarzeń u uczniów, a przede wszystkim zapewnia jej uczestnikom fascynującą, pełną humoru zabawę.

Komiksy, czyli grzecznościowe historyjki w obrazkach

Komiks jest doskonałym sposobem na utrwalenie zwrotów grzecznościowych stosowanych przez rozmówców o różnych rangach społecznych. Gra polega na uzupełnieniu w dymkach brakujących wypowiedzi jednej ze stron aktu komunikacji językowej, która zachodzi pomiędzy np. koleżankami, klientem i sprzedawcą, lekarzem i pacjentem, studentem i pracownikiem dziekanatu, studentem i profesorem/nauczycielem. W ten sposób uczniowie mogą przypomnieć sobie zwłaszcza stereotypowe formuły powitalne i pożegnalne funkcjonujące w różnych sytuacjach komunikacyjnych, a także formy adresatywne. Na niższych poziomach pomocne będą przygotowane uprzednio przez nauczyciela dialogi, spośród których uczniowie wybiorą te właściwe. Wariantem gry może być odtwarzanie przedstawionych scenek przez uczniów, co umożliwi im lepsze odnajdywanie się w podobnych, codziennych sytuacjach komunikacyjnych. Dodatkowo zastosowane formy grzecznościowe można rozbudowywać, uzupełniając je innymi zwrotami, adekwatnymi do sytuacji, a także wybranymi zachowaniami niewerbalnymi.

Rzucanie kostkami, czyli kto z kim

Gra zawiera dwie kostki z umieszczonymi na ich polach zdjęciami, np. nauczyciela, ucznia/studenta, siostry zakonnej, księdza, adwokata, stomatologa, lekarza, pielęgniarki, pracownika biura. Zadaniem uczniów jest rzucenie kostkami, które wskażą określonych uczestników aktu komunikacji językowej, a następnie ułożenie krótkiego dialogu pomiędzy wylosowanymi rozmówcami. Uczniowie mogą otrzymać kartki z tematem rozmów między poszczególnymi postaciami, co niewątpliwie ułatwi im wykonywanie zadania. Na niższych poziomach językowych dobrym rozwiązaniem będzie przygotowanie przez nauczyciela kwestii dialogowych, spośród których uczniowie będą mogli wybrać odpowiednie dla danej sytuacji komunikacyjnej.

Krzyżówka, czyli grzecznościowa zabawa słowno-literowa

Krzyżówka jest popularną rozrywką umysłową, która sprawia wiele radości i satysfakcji z rozwiązania. Wprowadzenie tego rodzaju zabawy na zajęciach pozwoli na przypomnienie uczniom wybranych zwrotów językowych, a także umożliwi wzbogacenie słownictwa z zakresu grzeczności językowej oraz poznanie zwyczajów grzecznościowych (np. bruderszaftu). Wśród haseł mogą się znaleźć:

- pochylenie głowy przy powitaniu i pożegnaniu;
- pozdrawiać kogoś przy spotkaniu;
- człowiek niegrzeczny, lekceważący innych;
- zwyczaj poprzedzający przejście na ty;
- proszę uzupełnić przysłowie: jakie..., takie pożegnanie;
- skierowanie do kogoś życzenia i naleganie na jego spełnienie;
- prosić o darowanie winy;
- całuję...;
- zwrot stosowany do pań i panów;
- żałować, wyrażać...;
- darować komuś winę;
- nieświadomie popełniony nietakt.

Odpowiedzi oraz rozwiązanie krzyżówki (np. kindersztuba) mogą być także podstawą dyskusji zarówno na temat zasadności zachowań grzecznościowych oraz skutków nieznajomości sposobów odpowiedniego zachowania się w określonych sytuacjach komunikacyjnych, jak i występowania różnic międzykulturowych w zakresie grzeczności językowej i niejęzykowej.

ABC grzeczności, czyli krótki quiz grzecznościowy

Quiz sprawdza się doskonale jako podsumowanie zajęć poświęconych grzeczności polskiej. Zadaniem uczniów jest udzielenie odpowiedzi na pytania dotyczące językowych zachowań grzecznościowych, np. zakresu stosowania powitania *dzień dobry*, sposobu rozpoczęcia e-maila do wykładowcy, realizacji prośby (np. o zamknięcie okna), form adresatywnych stosowanych do prowadzących zajęcia itp.

Podsumowanie

Gry i zabawy powinny być obligatoryjnym elementem w nauczaniu polskiej grzeczności nie tylko w grupach początkujących, ale i zaawansowanych, zwłaszcza, że istnieje możliwość dostosowania gier i zabaw do poziomu biegłości językowej uczniów oraz zakresu ich wiedzy na temat polskiej kultury, w tym norm i zasad grzecznościowych.

Ćwiczenia oraz zadania w formie gier i zabaw dydaktycznych umożliwiają zapoznanie uczniów z konwencjonalnymi zachowaniami grzecznościowymi (językowymi i niejęzykowymi) stosowanymi w typowych sytuacjach komunikacyjnych, pokazanie zróżnicowania zwrotów i konstrukcji grzecznościowych w zależności od takich czynników, jak wiek, ranga rozmówców, niekiedy płeć, a także kształtowanie umiejętności realizacji grzeczności w komunikowaniu interpersonalnym oraz interpersonalno-medialnym. Umiejętnie dobrane gry i zabawy doskonale sprawdzą się zarówno na etapie wprowadzania zwrotów grzecznościowych, jak i utrwalania poznanych wyrażeń oraz konstrukcji językowych, stając się alternatywą dla mało ciekawych i żmudnych ćwiczeń drylowych. Ułatwiają one rozwijanie kompetencji komunikacyjnej i kulturowej, których zdobycie jest równie istotne jak osiągnięcie przez uczniów sprawności językowej.

BIBLIOGRAFIA

→ Jaroszewska, A. (2008) Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci w młodszym wieku szkolnym w kontekście wielokulturowości. W: A. Surdyk, J. Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, Poznań, 157-166.

→ Sztabnicka-Gradowska, E. (2013) Przykłady wykorzystania gier i zabaw multimedialnych w nauczaniu cudzoziemców polskiej grzeczności językowej. W: A. Rabczuk (red.), *Edukacja międzykulturowa. Forum Glottodydaktyczne. Materiały z konferencji naukowej*, Warszawa, 155-165.

→ Krawczuk, A. (2012) Wybrane akty etykiety językowej w polszczyźnie ukraińskich studentów. W: A. Burzyńska-Kamieniecka (red.), *Język a kultura. Akty i gatunki mowy w perspektywie kulturowej*, Wrocław, 23, 165-179.

→ Rusek, B. (2010) Zabawy rozwijające sprawność mówienia w języku obcym. W: *Homo Ludens*, 1/(2), 151-160.

DR LUCYNA SIKORSKA Wykładowca w Państwowej Wyższej Szkole Zawodowej w Chełmie, lektorka języka polskiego jako obcego. Jej zainteresowania naukowe dotyczą językoznawstwa. Prowadzi kursy dla studentów obcokrajowców, a także zajęcia projektowe (realizowane w ramach konkursów Ministerstwa Spraw Zagranicznych oraz Senatu RP) z udziałem członków towarzystw kultury polskiej na Ukrainie.