

Zajęcia z dużą grupą przedszkolaków mogą być świetną zabawą!

MAGDALENA
WÓJCIK-GUGULSKA

Duże grupy dzieci na zajęciach z języka obcego nierzadko budzą lęk u prowadzących. Jeśli dodamy do tego, że są to przedszkolaki, wielu spośród nauczycieli pracy z nimi się nie podejmie. Wystarczą jednak odpowiednie pomysły w formie gier i zabaw edukacyjnych, które dzieci lubią najbardziej, a prowadzenie zajęć językowych nie będzie trudne.

Polska jest jednym z tych krajów, w których języka obcego uczy się już na etapie przedszkola, tworząc podwaliny do dalszego rozwoju kompetencji językowych w szkole. Wyniki wielu badań prowadzonych przez psychologów czy językoznawców potwierdzają, że jest to okres szybkiego rozwoju psychofizycznego i intelektualnego dzieci i najlepszy moment na rozpoczęcie nauki języka obcego. Jak jednak efektywnie pracować z dużymi grupami dzieci w przedszkolach tak, aby zbudować mocne fundamenty pod dalszą edukację? Jak skutecznie utrwalać materiał językowy? W pracy z małymi dziećmi główną rolę powinny odgrywać wyobraźnia i dobry warsztat dydaktyczny nauczycieli. Wystarczy kilka sprawdzonych gier czy zabaw, kilka podstawowych przedmiotów, które powinny znajdować się w torbie nauczyciela, a nawet najbardziej trywialne zajęcia o kolorach stają się edukacyjną przygodą.

Opowiadania

Dzieci uwielbiają barwne postaci i bohaterów. Przy obecnych możliwościach technologicznych nauczyciele mogą łatwo tworzyć bajki, historyjki czy obrazki własnego autorstwa. Potrzebują tylko podstawowych narzędzi multimedialnych i wyobraźni. Warto pamiętać, że bohaterowie zajęć muszą być charakterystyczni: śmieszny psotnik, nieporadny fajtłapa lub narcystyczna artystka. Negatywne postaci też wzbudzają wiele emocji, a jedne i drugie uczą dzieci właściwych postaw życiowych.



Oto Bonnie i przyjaciele. Bonnie jest psem, zabawnym bohaterem całej serii opowiadań dla przedszkolaków w wieku pięciu i sześciu lat. Ma przyjaciółkę Lady Lamę, artystkę bardzo dbającą o wygląd. Jest też z nimi Harry, magik, który potrafi zaczarować świat. Ta autorska seria *Bonnie&Friends* składa się z dwudziestu bloków tematycznych realizowanych przez dwa lata, a każdy blok zbudowany jest z opowiadania wprowadzającego nowe słownictwo i zwroty, obrazków, kart pracy dla dzieci, autorskich piosenek, ciekawych projektów i zabaw, a także specjalnie zaprojektowanych maskotek na wzór bohaterów. Rodzice dodatkowo otrzymują *Bonnie's Magazine*, gazetkę, w której znajdują omawiany materiał z tłumaczeniem na język

polski, aby wraz z pociechami mogli ćwiczyć w domu. Bonnie to postać wzorowana na prawdziwym piesku rasy shih tzu, należącym do autorki opowiadań i artykułu. Dzięki temu dzieci jeszcze chętniej angażują się we wspólne śmieszne przygody bohaterów opowiadań, wiedząc, że na koniec roku szkolnego, jeśli przyłożą się do nauki, poznają prawdziwą Bonnie.

Z opowiadaniem mogą być związane małe projekty plastyczne, do których można użyć przyborów dostępnych w przedszkolu. Kiedy jednak prowadzący nie czuje się na siłach, by tworzyć własne postaci i opowiadania, na rynku wydawniczym i w Internecie znajdzie wiele zajmujących publikacji skierowanych do najmłodszych. Nawet jeśli są one napisane po polsku, można poświęcić trochę czasu, aby stworzyć tekst w języku obcym. Przykładowo: na stronie www.learnenglishkids.britishcouncil.org/en, w zakładce *Listen and watch* można znaleźć mnóstwo krótkich opowiadań na różnych poziomach zaawansowania wraz z gotowymi do wydruku zadaniami, kolorowaniami i piosenkami. Nauczyciel może dodatkowo wydrukować tekst opowiadania i sam przeczytać je dzieciom, wyłączając dźwięk oryginalnego nagrania.

PAJĄK I MUCHY

Źródło: gra powszechnie znana

Popularna zabawa ruchowa gwarantująca sprawdzenie wiedzy i mile spędzony czas. Nauczyciel jest pajakiem, a przedszkolaki – muchami. Na komendę *Flies are flying!* muchy fruwać po sali. Jednak gdy usłyszą *The spider is catching!*, zastygają w bezruchu. Dziecko, które się poruszy, zostaje zapytane przez prowadzącego z tematyki przerabianej na zajęciach. Mogą to być proste pytania zadawane wraz z pokazywaniem obrazka, na przykład *what's this?, what colour is it?, is it big or small?*, albo bardziej skomplikowane, jeśli uczniowie są na nie gotowi: *can it fly?, how many legs does a spider have?*. Jeśli zapytany uczestnik zabawy zna odpowiedź, bawi się dalej, a jeśli nie pamięta, trafia na pewien czas do sieci pająka. Uwielbianą przez dzieci zabawę można modyfikować. W okresie świątecznym pająka może zastąpić Mikołaj, a muchy – biegające elfy. Na pewnym etapie w roli pająka może śmiało wystąpić jeden z uczniów. Dzieci są bardzo konsekwentne w egzekwowaniu wiedzy i zasad gry. Bardzo istotne w tej grze jest wykorzystanie tzw. flashcards, które można znaleźć na wielu stronach internetowych (www.mes-english.com, www.kids-pages.com, www.supersimplelearning.com, www.mrprintables.com) lub przygotować samemu.

ROBAKI

Źródło: gra powszechnie znana

Kolejna z uwielbianych zabaw. Dzieci wcielają się w niej w role robaków. Na komendę nauczyciela *Worms!* przedszkolaki poruszają się, próbując naśladować robaki. Kiedy usłyszą *Stand up!*, jak najszybciej wstają do pozycji wyprostowanej. Dziecko, które robi to jako ostatnie, musi odpowiedzieć na pytanie, podobnie jak w zabawie *Pająk i muchy*, mniej lub bardziej skomplikowane, z zakresu materiału omawianego na zajęciach.

GŁUCHY TELEFON

Źródło: gra powszechnie znana

Głuchy telefon – czy też *Chinese Whispers* – może być realizowany w tradycyjnej formie, czyli w kole. Na początku to prowadzący podaje słowo albo całą frazę dziecku siedzącemu obok, po czym wiadomość jest przekazywana od ucha do ucha. Jeśli grupa nie przekształci słowa/frazy, otrzymuje punkt. Jeśli natomiast do nauczyciela dotrze inna wiadomość niż ta, którą podał, to on zdobywa punkt.

Ciekawszą wersją tej znanej gry jest podział dzieci na dwie lub trzy drużyny, które stają w rzędach przodem do tablicy. Pierwszy uczeń w każdym rzędzie dostaje marker/kredek, a nauczyciel staje z tyłu rzędów w pewnej odległości. Dzieci stojące na końcu swoich rzędów podchodzą do prowadzącego, który trzyma obrazek. Od razu po jego zobaczeniu podbiegają do najbliższego współgracza, przekazując mu słowo na ucho. Podawane słowo musi trafić do dzieci czekających na początku rzędów, a te rysują na tablicy to, co ono oznacza. Jak to w grach zwykle bywa: kto pierwszy, ten lepszy, wszystko więc musi odbywać się jak najszybciej, aby można było przyznać punkt drużynie.

POCIĄGI

Źródło: gra powszechnie znana

Trains to gra przeprowadzana również z podziałem na grupy stojące w rzędach, czyli pociągi. Tym razem jednak stoją one tyłem do tablicy bądź też po prostu tyłem do nauczyciela. Tylko gracze stojący jako ostatni w rzędach mogą się odwrócić i popatrzeć na obrazek. Następnie muszą go zilustrować gestykulacją osobie stojącej przed nimi, którą klepią najpierw w ramię, aby wiedziała, że może się do nich odwrócić. Wiadomość jest przekazywana po kolei dokładnie w ten sam sposób. Jedynymi uczniami, którzy mogą się odezwać, są gracze stojący na początku rzędów. Kiedy słowo w postaci ruchu do nich dotrze, muszą je wypowiedzieć na głos. Punkt wędruje do najszybszej drużyny.

TYŁEM DO TABLICY

Źródło: gra powszechnie znana

Back to the Board (B2B) jest grą mało wymagającą, jeśli chodzi o potrzebne materiały dydaktyczne, a może być zastosowana z różnymi modyfikacjami we wszystkich grupach wiekowych, na wszystkich poziomach językowych. Przedszkolaki zostają podzielone na dwie albo trzy grupy, w zależności od liczby dzieci. Jedno dziecko z każdej grupy siada na krzeselku, tyłem do nauczyciela, a reszta stoi przed swoim towarzyszem gry. W grupach szkolnych gra polega na zapisywaniu przez nauczyciela słowa bądź też pytania na tablicy (stąd nazwa), a na etapie przedszkolnym prowadzący zajęcia używa do tego obrazków. Dzieci siedzące na krzeselkach słuchają i obserwują swoich kolegów z grupy, próbując odgadnąć słowo z obrazka, podczas gdy grupy starają się wyjaśnić je poprzez łatwe opisy po angielsku (podając kolor, wielkość itp.) i mowę ciała. Punkt zdobywa drużyna, w której siedzący najszybciej odgadnie słowo. Następnie następuje zmiana osoby na krzeselku.

ZAMIEŃ SIĘ KRZESŁEM, JEŚLI LUBISZ BANANY

Źródło: gra powszechnie znana

Do tej zabawy potrzebne są krzesła – tyle, ile dzieci jest w grupie. Ustawiamy je w kole, tak aby każdy siedział plecami do środka. Jeśli grupa jest spora, można podzielić uczestników na dwa mniejsze koła, aby w trakcie zabawy nic złego nikomu się nie przydarzyło. Nauczyciel inicjuje zabawę, mówiąc: *Change your chair if you like...* i dodając słowo (w zależności od omawianego tematu: jedzenie, zwierzęta itp.). Po tym zdaniu dzieci, które lubią to, co wymienił prowadzący, wstają i zajmują inne wolne krzesło. Zasada jest jednak taka, że nie może to być krzesło obok, bo gra byłaby za prosta. Osoby, które nie lubią tego, co wymienił prowadzący, pozostają na swoich miejscach. Już w pierwszej rundzie nauczyciel przyłącza się do zabawy, zajmując jedno krzesło. W ten sposób jeden z uczestników pozostaje bez miejsca do siedzenia i to on musi wymyślić kolejne uzupełnienie pytania, aby siedzące na krzesłach dzieci z nich wstały i umożliwiły mu dołączenie do koła. Dzięki tej zabawie dzieci utrwalają poznane słownictwo. Bardzo często zdarza się tak, że uczniowie specjalnie nie zajmują wolnych krzesel, aby móc sterować zabawą i wymyślać swoje komendy.

MUZYCZNE KRZESŁA

Źródło: gra powszechnie znana

Jak sama nazwa wskazuje, i w tej zabawie potrzebne są krzesła. Ustawiamy je w koło. Dodatkowo jednak prowadzący musi przygotować małe obrazki z wybranej kategorii słownictwa (można je wydrukować ze wspomnianych wcześniej stron z flashcards), które przykleja pod każdym krzesłem. Dzieci zajmują miejsca, siadając plecami do środka koła. Nauczyciel włącza muzykę, co jest znakiem dla uczestników, że mają wstać i tańczyć czy też skakać, poruszając się po zewnętrznej stronie koła z krzesel. Kiedy usłyszą, że piosenka została zatrzymana, zajmują jedno krzesło. Nauczyciel podaje wtedy jedno słowo, a uczniowie sprawdzają, czy to właśnie pod ich krzesłem znajduje się obrazek przedstawiający je. Osoby, które znajdują to słowo, pozostają już na miejscach i nie poruszają się w trakcie odtwarzania muzyki. Wygrywa uczeń, któremu udało się ominąć krzesła z wymienianymi przez nauczyciela słowami.

GRA Z KOSTKĄ

Źródło: gra powszechnie znana

Ta gra sprawdza się tylko wtedy, kiedy łatwo jest narysować to, czego dotyczy słownictwo, które chcemy ćwiczyć. Dzieci podzielone są na grupy cztero- lub pięcioosobowe. Musimy jednak pamiętać, że musi to być parzysta liczba grup, aby grupy można było połączyć w pary. Każda para grup dostaje jedną kostkę (najlepiej dużą, żeby nauczyciel mógł z daleka nadzorować ilość wyrzuconych oczek) oraz czyste kartki i ołówki dla każdego gracza. Prowadzący przedstawia przygotowaną przez siebie planszę z instrukcją albo rysuje ją na tablicy. Na instrukcji znajdują się poszczególne ścianki kostki z oczkami, a przy każdej z tych ścianek ilustracja danego słowa. Dla przykładu instrukcje z owocami: 1 to banan, 2 to jabłko, 3 – śliwka, 4 – truskawka, 5 – kiwi, a 6 to gruszka.

Rozpoczyna gracz z pierwszej drużyny i wyrzuca dla swojej grupy jedną z sześciu cyfr, co oznacza, że cała drużyna musi narysować owoc odpowiadający tej cyfrze. Następnie rzuca dziecko z drugiej drużyny dla swoich współzawodników, po czym grupa rysuje. Grają na zmianę, do momentu, aż jedna z drużyn uezbiera wszystkie owoce. Jeżeli danej grupie wypada kilka razy ta sama liczba oczek, musi rysować ten sam owoc po raz kolejny. Nietety, dużym minusem tej gry jest jej losowy czas trwania. Jeśli mamy więcej par drużyn grających ze sobą, bardzo prawdopodobne jest, że jedna para skończy szybciej, a druga będzie musiała się dłużej natrudzić, aby wyrzucić

wszystkie rodzaje owoców. Warto więc mieć w zanadru dodatkową zabawę dla tych, którzy szybciej skończyli.

GRY PLANSZOWE

Są to wciąż niezastąpione formy świetnej zabawy. Na zajęciach językowych można wykorzystywać przeróżne ich rodzaje, a także wersje w języku polskim, modyfikując je na użytek zajęć z języka obcego. Nie należą jednak do najtańszych materiałów pomocniczych, ale temu może zaradzić dziecięca wyobraźnia. Wystarczą brystol, kredki, nożyczki i kostka do gry. Po zakończeniu pracy z danym zakresem materiału językowego można śmiało poprosić, aby to właśnie dzieci w grupach trzy- lub czteroosobowych same stworzyły swoje gry planszowe. Przykłady już istniejących gier są tu dobrą inspiracją. Dzięki temu dzieci będą wiedziały, jak rysować pola, jakie zasady można stworzyć, jakie dodatkowe zadania są możliwe, jak zaprojektować własne pionki. Oczywiście Internet jako skarbnica materiałów dla nauczycieli gotowych do wydrukowania i w tym przypadku nas nie zawodzi. Przykładową stroną internetową, już wspomnianą w artykule, jest www.mes-english.com, gdzie prócz długiej listy przygotowanych gier karcianych i planszowych, można znaleźć generatory, w które wpisujemy interesujące nas słownictwo, i za sprawą jednego kliknięcia uzyskujemy gotową do wydruku planszę gry. Natomiast generator na stronie: <http://dobblemania.pl/> pozwoli nam przygotować popularną w ostatnich latach grę *Dobble*, ćwiczącą spostrzegawczość i utrwalającą słownictwo.

BIAŁE TABLICZKI

Źródło: gra powszechnie znana

Nie ma chyba dziecka, które nie lubiłoby mazać po tablicy. Świetnym pomysłem jest przygotowanie sobie łatwej pomocy dydaktycznej, która posłuży przez cały rok, a da nam wiele możliwości. Do wykonania jej potrzebna jest biała kartka z bloku rysunkowego i koszulka do segregatora. Wsuwamy kartę do koszulki i biała tablica gotowa. Teraz tylko marker i chusteczka do ścierania. W zależności od chęci, można przygotować tyle tabliczek, aby starczyło dla każdego dziecka z grupy, albo jedną na parę. Możliwości, jakie dają takie tabliczki, są ograniczone tylko wyobraźnią nauczyciela.

Podsumowanie

Gry i zabawy to nieodłączny element życia dzieci. Dzięki nim rozwija się wyobraźnia, ujawniają się talenty, wzbogaca się wiedza. Poprzez zabawy najlepiej jest przekazywać i utrwalać materiał językowy. Zaprezentowane gry i zabawy to tylko kilka możliwych przykładów. Nie trzeba się też martwić, że nauczycielowi nie wystarczy pomysłów, aby zaciekawić dzieci. One potrzebują powtarzalności, uwielbiają powielać schematy. Przecież jeśli prowadzący zajęcia zapomni choćby o piosence na powitanie czy innym rytuale spotkania, zawsze znajdzie się uczeń, który się o to upomni...

NETOGRAFIA

→ *The world's largest ranking of countries by English skills* [online] [dostęp 01.03.2017] <<http://www.ef.pl/epi/>>

MAGDALENA WÓJCİK-GUGULSKA Nauczycielka języka angielskiego w szkole podstawowej i gimnazjum. Doktorantka UO w dziedzinie językoznawstwa stosowanego. Jej zainteresowania naukowe obejmują badania nad motywacją w nauczaniu i uczeniu się języków obcych.