

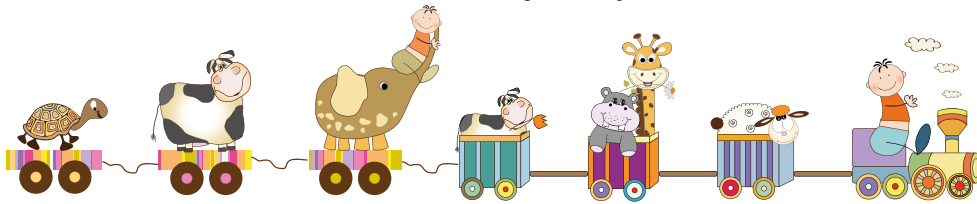


Giochiamo tutti insieme.

Pomysły na urozmaicenie lekcji języka włoskiego z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym

Aleksandra Sowińska

Artykuł przedstawia gry i zabawy, które pozwalają urozmaicić zajęcia z języka włoskiego, prowadzone z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym. Gry, których celem jest powtórzenie słownictwa, są uniwersalne i można je wykorzystywać także do omawiania innej tematyki.



Coraz częściej wśród osób, które rozpoczynają naukę języka obcego, pojawiają się także dzieci w wieku wczesnoszkolnym, niekiedy również przedszkolnym. Oferuje się im zazwyczaj lekcje języka angielskiego w placówce edukacyjnej, do której uczęszczają, ale zdarza się, że oprócz tego przedszkole lub szkoła proponuje zajęcia z jeszcze jednego języka obcego. Najczęściej jest to język niemiecki, francuski lub rosyjski, a niekiedy również włoski i hiszpański (MEN 2006:9-14).

Nauczyciele języka włoskiego, którzy pracują z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym, mają niełatwe zadanie z uwagi na niewielki dostęp do materiałów edukacyjnych dostosowanych do tej grupy wiekowej. Szczególnie trudna jest sytuacja, kiedy mali uczniowie nie opanowali jeszcze umiejętności czytania i pisania. Trzeba wtedy sięgnąć po inne metody, a materiały przygotowywać samodzielnie, przerabiając dostępne na

rynku gry i zabawy skierowane do uczących się innego języka (np. angielskiego) albo też wymyślając własne.

Zabawy, które są przedstawione w niniejszym artykule, zostały stworzone właśnie na potrzeby lekcji języka włoskiego z dziećmi i wielokrotnie były już wypróbowane w praktyce. Pomysły skierowane są przede wszystkim do tych uczniów, którzy nie opanowali jeszcze umiejętności czytania i pisania, lecz nie ma przeszkód, by stosować je także w grupach nieco starszych. Niektóre z zabaw wymagają nieco zaangażowania ze strony nauczyciela, który powinien przygotować materiały, jednak raz przygotowane pomoce będą mu służyć przez długi czas. Można również, jeśli czas na to pozwala, wykonać materiały dydaktyczne z pomocą dzieci, które najczęściej lubią bawić się własnoręcznie zrobionymi planszami czy kartami. Zabawy dotyczą podstawowych umiejętności i słownictwa: nazw kolorów, zwierząt, warzyw i owoców, pomieszczeń w domu.

Zabawa 1.: Giochiamo a colori

Cele dydaktyczne

Nauka nazw kolorów oraz łączenie abstrakcyjnej nazwy koloru z konkretnym przedmiotem o danej barwie.

Materiały

Piłka, przedmioty w różnych kolorach (np. kawałki kolorowych papierów, obrazki, kredki, mazaki, guziki, ścinki tkanin, owoce, zabawki).

Uwagi

Zabawa jest bardzo prosta i wesoła, doskonale nadaje się na jedne z pierwszych zajęć języka włoskiego.

Opis

Dzieci stoją w kółku z piłką. Rzucając do siebie piłkę, muszą głośno powiedzieć nazwę koloru (np. *giallo!*). Dziecko, które złapie piłkę, podchodzi z nią do stolika, na którym rozłożone są różne przedmioty i pokazuje szybko jeden z nich w kolorze żółtym. W tym czasie pozostałe dzieci mogą głośno liczyć do pięciu, żeby określić ramy czasowe, w jakich zadanie powinno być wykonane. Dziecko może także powiedzieć: *Questo è giallo*. Gra toczy się dalej. Nauczyciel może również wprowadzić modyfikację zabawy: jeśli dziecko wskaże poprawnie przedmiot, może go ze sobą zabrać. Wygrywa uczeń, który zebrał najwięcej przedmiotów.

Zabawa 2.: Costruiamo una casa!

Cel dydaktyczny

Nauka nazw pomieszczeń w domu.

Materiały

Wiele zdjęć lub obrazków przedstawiających różne pomieszczenia w domu (mogą być wycięte z gazet, wydrukowane), karton dla każdego dziecka, klej, nożyczki, ewentualnie kredki i mazaki.

Opis

Nauczyciel z pomocą fotografii uczy dzieci nazw pomieszczeń. Podnosi np. zdjęcie kuchni i mówi: *la cucina*. Następnie dzieci mają za zadanie wyszukać w stosie ilustracji wszystkie fotografie przedstawiające kuchnię. Po nazwaniu wszystkich pomieszczeń nauczyciel miesza zdjęcia, a następnie podaje jedno słowo, np. *il bagno*, dzieci zaś mają jak najszybciej odnaleźć przynajmniej jedno właściwe zdjęcie.

Następnie nauczyciel rozdaje uczniom kartony, nożyczki i klej. Na kartonach dzieci powinny narysować trzy piętra domu i wypełnić je zdjęciami pomieszczeń, wybierając te fotografie, które im się podobają. Jeśli chcą, mogą także coś dorysować kredkami lub mazakami. Ważne, aby po skończeniu pracy dzieci potrafiły nazwać pomieszczenia, które znajdują się w tym ich domu.

Nauczyciel może także rozszerzyć zakres zabawy, wycinając kilka zdjęć różnych postaci lub zwierząt. Zadaniem dzieci jest wtedy położenie lub przyklejenie postaci w danym pomieszczeniu w ich „domu” i zbudowanie na tej podstawie zdań. Na przykład nauczyciel zapyta: *Dov'è il cane?*, a uczeń odpowie: *Il cane è in salotto*.

Zabawa 3.: Vai indietro o vai avanti

Cel dydaktyczny

Powtórzenie nazw warzyw i owoców, ewentualnie innych słów związanych z jedzeniem, także nauczanie zdań rozkazujących *vai avanti* i *vai indietro*.

Materiały

Jeden duży karton formatu A1, nieduże zdjęcia lub ilustracje warzyw i owoców, klej, nożyczki, pionki i kostka do gry.

Opis

Nauczyciel powinien przygotować dla dzieci planszę: na kartonie należy przykleić zdjęcia, jednym ciągiem, tak aby każde zdjęcie oznaczało jedno pole na planszy. Należy także zaznaczyć start i metę. Niektóre fotografie powinny być dodatkowo oznaczone cyframi, a do każdej cyfry nauczyciel dopisuje polecenie, z wykorzystaniem słów *vai indietro fino a...* (cofnij się do...) i *vai avanti fino a...* (idź naprzód) oraz nazw owoców i warzyw na zdjęciach.

Przykład I: Pole, na którym przyklejone jest jabłko (*la mela*), oznaczone jest numerem 3. Nauczyciel czyta polecenie: *vai indietro fino alla pera* (cofnij się aż do gruszki). Dziecko musi znaleźć wtedy zdjęcie gruszki i na tym polu postawić swój pionek.

Przykład II: Pole, na którym przyklejone jest zdjęcie pomarańczy (*l'arancia*), oznaczone jest numerem 5. Nauczyciel czyta polecenie: *vai avanti fino al cocomero* (idź do przodu do arbuza). Dziecko musi znaleźć zdjęcie arbuza i na tym polu postawić swój pionek.

Zabawa 4.: Bingo da mangiare

Cel dydaktyczny

Powtórzenie słownictwa związanego z jedzeniem.

Materiały

Kartony, nożyczki, klej, zdjęcia lub rysunki poszczególnych produktów do jedzenia, ewentualnie kredki i mazaki.

Uwagi

Gra w bingo jest bardzo znana i uniwersalna, łatwo można ją dostosować do potrzeb dzieci. Na przykład, jeśli uczniowie już czytają, na kartach do gry można umieścić słowa, a nie

obrazki. Zabawa wymaga jednak pewnego skupienia i lepiej ją przeprowadzić w małej grupie (3-4 osoby).

Opis

Nauczyciel przygotowuje dla każdego dziecka kartę do gry, na której powinna znaleźć się tabela z czterema wierszami i czterema kolumnami. W każdej powstałej w ten sposób rubryce należy przykleić zdjęcie lub ilustrację pewnego produktu do jedzenia. Każda karta powinna zawierać inną kombinację tych samych produktów. Jeśli czas na to pozwala, dzieci mogą również same wykonać swoje karty, rysując produkty, a nie przyklejając zdjęcia: nauczyciel musi jednak wtedy pilnować, aby na każdej karcie znalazły się te same produkty, tylko inaczej rozłożone w poszczególnych miejscach tabeli. Następnie rozpoczyna się gra. Uczestnicy po kolei wypowiadają nazwę jednego produktu, który mają na swojej karcie, na przykład *il pane*, na co wszyscy uczestnicy, którzy mają na swojej karcie chleb, mogą go skreślić. Jeśli ktoś skreśli wszystkie produkty w jednej kolumnie lub wierszu, mówi głośno: *bingo!*. Wygrywa ten, kto pierwszy skreśli wszystkie produkty w swojej tabeli.

Zabawa 5.: Come si chiama questo animale?

Cel dydaktyczny

Powtórzenie nazw zwierząt.

Materiały

Prezentacja multimedialna ze zdjęciami różnych zwierząt (na każdym slajdzie jedna fotografia), projektor i tablica do wyświetlenia prezentacji, piosenka dotycząca zwierząt (na przykład *Nella vecchia fattoria*).

Uwagi

Zabawa jest prosta i wesoła, dlatego można ją przeprowadzić nawet wtedy, gdy dzieci są zmęczone.

Opis

Dzieci stoją tyłem do tablicy, na której wyświetlana jest prezentacja. Nauczyciel włącza piosenkę, którą uczniowie już dobrze znają, i powinni ją śpiewać. Niespodziewanie nauczyciel zatrzymuje muzykę, dzieci muszą szybko odwrócić się i głośno nazwać zwierzę, którego zdjęcie pojawiło się na tablicy. Następnie ponownie odwracają się tyłem do tablicy, nauczyciel znów włącza piosenkę, dzieci śpiewają i zabawa toczy się dalej.

Zabawa 6.: Giochiamo in un grande tabellone

Cel dydaktyczny

Powtórzenie słownictwa z różnych działów.

Materiały

Kartki papieru w różnych kolorach, kostka do gry.

Uwagi

Gra jest dość długa, lepiej więc przeprowadzić ją już na początku zajęć. Najlepiej gra się w małej grupie (4-5 osób).

Opis

Nauczyciel rozkłada na podłodze kartki papieru w jednym ciągu, najlepiej tak, by ciąg kartek prowadził przez całą salę – każdy arkusz to jedno pole. Zaznacza także start i metę. Kolory kartek oznaczają konkretną kategorię, na przykład żółty oznacza zwierzęta, czerwony – warzywa, niebieski – owoce, i tak dalej. Każde dziecko po kolei rzuca kostką i przesuwa się o określoną liczbę pól: tak jakby samo było pionkiem na planszy. Gdy zatrzyma się na kartce w określonym kolorze, musi podać jedno słowo z danej kategorii, np. jeśli zatrzyma się na żółtym arkuszu, może powiedzieć *il cavallo* albo *il gatto*. Jeśli nie potrafi udzielić poprawnej odpowiedzi, musi wrócić na pole, na którym znajdowało się w poprzednim ruchu. Wygrywa dziecko, które pierwsze dojdzie do mety.

Nauczyciel może także rozbudować grę, dodając polecenia, na przykład kiedy dziecko trafi na żółte pole, musi udawać zwierzę, a pozostałe dzieci muszą zgadnąć, o jakie zwierzę chodzi. Dziecko może także odpowiedzieć na pytanie w rodzaju *Come fa il gatto?* Dobór poleceń zależy od zakresu opracowanego materiału.

Zaproponowane gry pomagają uczynić z lekcji języka włoskiego dla dzieci przyjemną zabawę, a jednocześnie pozwalają na wprowadzenie lub utrwalenie słownictwa. Jednocześnie są na tyle uniwersalne, że można wykorzystywać je wielokrotnie, zmieniając jedynie ich tematykę.

Bibliografia

- MEN (2005-2006) Raport Krajowy Ministerstwa Edukacji i Nauki *Edukacja językowa w Polsce* [online] [13.01.2014] <<http://prohumanum.org/wp-content/uploads/2008/03/raport-men-jezyki.pdf>>.

Aleksandra Sowińska

Absolwentka socjologii, studentka italianistyki z translatoryką na Uniwersytecie Łódzkim. Od 2011 r. pracuje jako lektorka języka włoskiego w szkole językowej. Od 2012 r. aktywna członkini Studenckiego Koła Naukowego „ItaliAMO” i redaktor naczelna studenckiego czasopisma dwujęzycznego „ItaliAMO”, współorganizatorka warsztatów z języka włoskiego dla dzieci, prowadzonych w ramach akcji *Uniwersytet Łódzki dla dzieci* oraz projektu *Dzieci jedzą włoszczyznę* dla Szkoły Podstawowej nr 22 w Płocku.