

Zabawa kluczem do sukcesu w nauczaniu języka obcego

Nauka przez zabawę na zajęciach pozaszkolnych w Pałacu Młodzieży w Warszawie

DOI: 10.47050/jows.2025.4.65-72

Nauka języka obcego nie musi być nudna i kojarzyć się z wykonywaniem monotonnych ćwiczeń. Zwłaszcza jeśli dotyczy dzieci w wieku wczesnoszkolnym, które stanowią bardzo wymagającą grupę ze względu na rozpieszczającą je energię i możliwość skupienia uwagi tylko przez krótki czas. Co zatem zrobić, aby zachęcić młodego odbiorcę do zaangażowania się z własnej woli w zajęcia w placówce wychowania pozaszkolnego? Trzeba sprawić, aby zajęcia w Pałacu Młodzieży różniły się od tych w szkole – były odbierane przez dziecko jako forma rozrywki, a nie kolejny obowiązek. Trzeba uczyć, bawiąc.

KRZYSZTOF JELEŃ
[Pałac Młodzieży w Warszawie](#)

PLAY AS THE KEY TO SUCCESS IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES. THE EXAMPLE OF EXTRACURRICULAR CLASSES IN THE YOUTH PALACE IN WARSAW

The paper presents selected key aspects of teaching languages to young learners who attend extracurricular English-language classes in the Youth Palace in Warsaw. Learning languages therein is often associated with a typically school activity – perceived as boring, time-consuming and tiresome. Therefore, effort is made that workshops engage various perception channels of students who should in turn feel that they do not engage in learning, but instead have fun with friends. Selected examples of language games and activities are shown with a view to demonstrating how to adapt the materials to provide interactive tasks that refer to interests of the group.

KEY WORDS: PLAY, YOUNG LEARNERS, GAMES, WORKSHOPS, CLIL, TPR, TASK TYPES

Praca w charakterze nauczyciela języków obcych w Pałacu Młodzieży w Warszawie wymaga od instruktora kreatywności i wykraczania poza utarte schematy. Placówka proponuje swoim wychowankom szeroką ofertę zajęć pozaszkolnych (m.in. technicznych, komputerowych, sportowych czy artystycznych), które na pierwszy rzut oka wydają się znacznie ciekawsze niż nauka języka angielskiego kojarząca się z typowo szkolnym podejściem. Można jednak tak zaprojektować proces nauczania języka, aby każda lekcja zawierała elementy atrakcyjne dla najmłodszych, zachęcające ich do aktywnego udziału.

Warto odwoływać się do zainteresowań i pasji uczestników zajęć oraz elastycznie podchodzić do realizowanego materiału (np. umożliwiać wybór gry językowej czy piosenki bądź wydłużać czas poświęcony na ulubione zabawy i rezygnować przy tym z niektórych zadań podręcznikowych), aby dać dzieciom przestrzeń do działania i poczuć, że współdecydują o przebiegu zajęć. Nie wolno zapominać, że każde z nich ma inny temperament i indywidualne potrzeby. Każde chce się czuć ważne, potrzebne, zauważone, docenione i akceptowane. Dlatego zawsze staram się chwalić dzieci na forum grupy, dostrzegać ich mocne strony i stawiać na bezpośrednią rozmowę oraz współpracę w przyjaznej atmosferze budującej zaufanie i wzajemny szacunek¹.

Na wstępie chciałbym zauważyć, że uwzględnianie treści podręcznika kursowego jest wskazane i może być pomocne także podczas realizacji autorskich programów nauczania. Na rynku wydawniczym mamy obecnie spory wybór podręczników do wczesnoszkolnego nauczania języka angielskiego, których autorzy starają się sprostać potrzebom najmłodszych odbiorców. Książki charakteryzuje atrakcyjna szata graficzna oraz ciekawe dodatki audiowizualne, przykuwające uwagę uczących się (i to zarówno w tradycyjnych wersjach drukowanych, jak i w interaktywnych do wykorzystania na dotykowych ekranach). Ponadto duże wsparcie w planowaniu zajęć stanowią opracowane przez metodyków scenariusze, w których nauczyciel znajdzie liczne wskazówki, jak przygotować jednostki lekcyjne.

Skuteczne zarządzanie grupą, zachęcanie do aktywnego udziału w zajęciach, zaspokajanie potrzeby ruchu zgodnie z założeniami Total Physical Response (TPR)², wykorzystanie gier, piosenek czy gotowych zestawów obrazków mogą przynieść wymierne efekty. Elementy inwencji twórczej, czyli przygotowanie własnych materiałów niezwiązanych z wybranym podręcznikiem kursowym, są jak najbardziej wskazane. Sięganie po takie dodatkowe pomoce dydaktyczne może sprawić, że nietypowe zajęcia na długo zapadną w pamięć dzieci. Potwierdzają to przykłady przytoczone w dalszej części artykułu. Ponadto integracja różnych treści językowych i pozajęzykowych w myśl koncepcji Content and Language Integrated Learning (CLIL), wykorzystanie dodatkowych materiałów (np. dotyczących geografii czy tradycji mieszkańców krajów anglojęzycznych, kolorowanek i adaptowanych tekstów tematycznych) oraz współpraca z nauczycielami innych specjalności uatrakcyjnią proces nauczania języków obcych. Można też organizować różne wydarzenia kulturalne, które łączą w sobie elementy językowe i zabawowe.

W niniejszym artykule pragnę podzielić się swoimi refleksjami i spostrzeżeniami dotyczącymi przede wszystkim organizowanych przeze mnie warsztatów językowych dla najmłodszych. Poszczególne gry językowe prezentowane w dalszej części tekstu rozwijały rozmaite umiejętności i miały na celu zapewnienie przyjemnej oraz wartościowej rozrywki. Zabawy nie mogły być jednak zbyt długie i skomplikowane, żeby nie zniechęcić najmłodszych do aktywnego uczestnictwa w warsztatach. Kluczowe stało się zatem zaangażowanie różnych kanałów percepcji (np. słuchu, wzroku i dotyku podczas warsztatów poświęconych postaci Kubusia Puchatka) i zapewnienie twórczego charakteru proponowanych zadań. Ponadto niektóre z ćwiczeń bazowały na elementach rywalizacji – np. kto pierwszy odwróci wszystkie nakrętki w grze bingo czy ile czasu zajmie znalezienie wszystkich par w grze memory na tablicy interaktywnej. Istotne było także budowanie narracji wokół zadania, aby odczytywanie

¹ Bogata literatura potwierdzająca powyższe założenia oraz dotycząca specyficznych potrzeb edukacyjnych najmłodszych jest dostępna zarówno w wersji drukowanej, jak i online. W kontekście rozwoju poznawczego dziecka i akwizycji języka klasyczną pozycją godną uwagi będzie *Mowa i myślenie dziecka* (Piaget 2005) pozwalająca lepiej zrozumieć m.in. dziecięcy egocentryzm. Jeśli chodzi o metodyczne wskazówki dotyczące prowadzenia zajęć z języka obcego na wczesnoszkolnym etapie nauczania, wiele wartościowych i użytecznych uwag znajdziemy w *Metodyce nauczania języków obcych* (Komorowska 2015), zwłaszcza w rozdziale czwartym, w którym autorka kreśli ogólną charakterystykę pracy z tą grupą wiekową (Komorowska 2015: 36–38, 40–43). Ważną pozycją przedstawiającą praktyczne podejście do nauczania języka angielskiego w najmłodszych grupach z przykładowymi zadaniami jest też podręcznik akademicki wydany przez PWN (Szpotowicz i Szulc-Kurpaska 2012). Również na łamach „Języków Obcych w Szkole” publikowano wiele artykułów poświęconych nauczaniu najmłodszych, warto wymienić chociażby nr 1/2015 zatytułowany *Nauczanie języków na poziomie przedszkolnym*.

² Metoda reagowania całym ciałem została opracowana w latach 70. XX wieku w Stanach Zjednoczonych przez Jamesa Ashera i jest jedną z najczęściej stosowanych metod nauczania języka wśród najmłodszych uczniów; uczący się, demonstrując różne gesty oraz wykonując proste czynności korespondujące z usłyszanymi instrukcjami w języku obcym, pokazują ich właściwe zrozumienie.

napisów w nieznanym alfabecie czy weryfikowanie definicji pangramu przypominało raczej łamigłówkę niż zwykłe ćwiczenie językowe. Poniżej omawiam poszczególne zabawy i organizowane warsztaty.

Przykłady gier i zabaw językowych

DZIEŃ KUBUSIA PUCHATKA

Pierwszy przykład to zorganizowane w Pałacu Młodzieży zajęcia otwarte nawiązujące do postaci z książek Alana Aleksandra Milne’a – powszechnie znanych i lubianych bohaterów, nie tylko w krajach anglojęzycznych, lecz także w Polsce dzięki wyjątkowemu tłumaczeniu Ireny Tuwim, które ciągle stanowi interesujący materiał badawczy m.in. dla językoznawców. Oczywiście znaczącą rolę w popularyzacji postaci Kubusia Puchatka odegrały również filmy animowane wytwórni Walta Disneya.

Proponowane ćwiczenia były dostosowane do poziomu poszczególnych grup uczestniczących w warsztatach. Najmłodsze dzieci (sześć- i siedmioletnie) miały za zadanie przede wszystkim pokolorować rysunki przedstawiające bohaterów książki oraz zapoznać się z ich angielskimi imionami. Dzieci słuchały fragmentu tekstu o Kubusiu Puchatku udającym z pomocą niebieskiego balonika deszczową chmurkę i próbującym dobrać się do miodu na drzewie (Milne 2021: 13–33). Aby zająć uwagę uczestników i spożytkować ich energię, warto było im pozwolić jednocześnie kolorować różne obrazki (według własnego pomysłu), słuchać tekstu (w języku polskim) i dopowiadać jego brakujące fragmenty (np. „Dziwny jest niedźwiedzi ród, że tak bardzo lubi... MIÓD. [...] Gdyby Pszczołami były Niedźwiadki, nisko na ziemi miałyby... CHATKI”).

Następnie dzieci obejrzały fragment filmu animowanego Walta Disneya w języku angielskim *The Many Adventures of Winnie the Pooh* z 1977 roku, w reżyserii Wolfganga Reithermana i Johna Lounsbery’ego, pokazujący scenę, która obrazowała przeczytany na głos fragment książki o Kubusiu Puchatku.

Fot. 1. i 2. Zdjęcia przedstawiające kolorowanie obrazków i oglądanie bajki



Źródło: archiwum Pałacu Młodzieży w Warszawie.

Materiałem leksykalnym były przede wszystkim imiona postaci (nie tylko tych pojawiających się we wspomnianym fragmencie): Winnie the Pooh – Kubaś Puchatek, Christopher Robin – Krzyś, Piglet – Prosiaczek, Rabbit – Królik, Eeyore – Kłapouchy, Kanga – Kangurzyca, Roo – Małeństwo, Owl – Sowa, Tigger – Tygrysek, a także pojedyncze słowa kluczowe dla konkretnych scen, np. *honey* – miód, *bees* – pszczoły, *hungry* – głodny, *blue* – niebieski, *tree* – drzewo, *rain* – deszcz. Starsze dzieci miały możliwość utrwalenia poznanych słów za pomocą gier interaktywnych przygotowanych na platformie Wordwall, polegających na doborze podpisu do ilustracji na tablicy multimedialnej. Ta grupa uczestników mogła także wziąć udział w quizie lub grze memory z obrazkami przedstawiającymi bohaterów filmu Disneya. Najstarsze dzieci rozwiązywały proste krzyżówki związane z treścią książki.

Rys. 1. Przykładowa gra z postaciami na platformie Wordwall

0:40

✓ 0



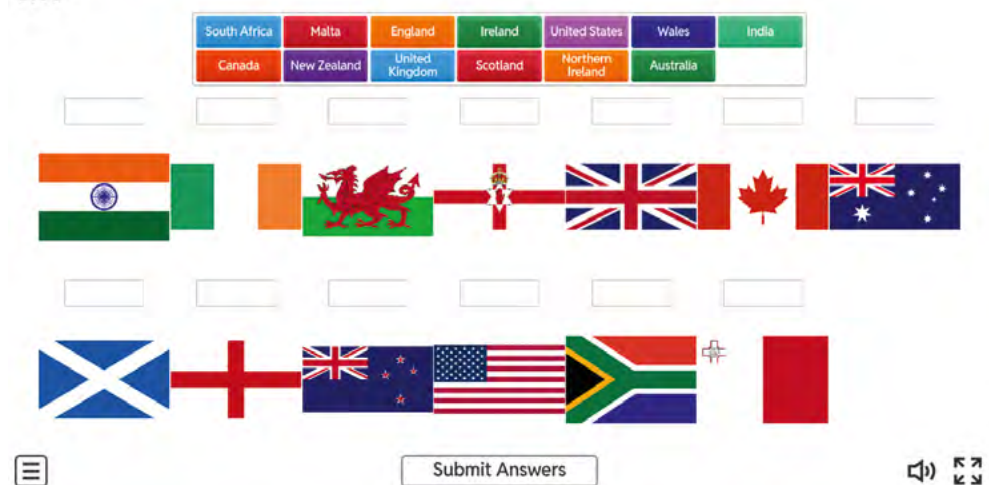
Źródło: Opracowanie własne.

FLAGI PAŃSTW ANGLOJĘZYCZNYCH

Uczestnicy warsztatów poznawali flagi państw, których obywatele posługują się na co dzień językiem angielskim. Dzięki krótkim objaśnieniom dowiedzieli się, z jakich części złożone jest Zjednoczone Królestwo, w jakich innych miejscach na świecie angielski jest językiem urzędowym, gdzie na mapie znajdują się te państwa oraz jakie flagi mają te kraje. Następnie w formie zabawy w zespołach dwu- lub kilkusobowych dzieci utrwały tę wiedzę, grając w uproszczony wariant gry bingo. Zespoły otrzymywały planszę z wydrukowanymi flagami, miały wybrać ustaloną liczbę flag i oznaczyć je przygotowanymi nakrętkami do butelek. Następnie słuchały prowadzącego wymieniającego różne nazwy państw i odwracały nakrętki umieszczone na flagach, gdy tylko padała nazwa odpowiedniego kraju. Kiedy wszystkie nakrętki zostały odwrócone na danej planszy, zwycięski zespół krzychał: Bingo! Ta gra była też przygotowana w wariantcie interaktywnym na platformie Wordwall do wykorzystania na

Rys. 2. Gra interaktywna na platformie Wordwall *Flagi państw anglojęzycznych*

0:30



Źródło: Opracowanie własne.

tablicy interaktywnej, gdzie należało dopasowywać nazwy państw do ich flag, np. łącząc w pary, wybierając właściwą odpowiedź z kilku opcji, grając w memory czy uczestnicząc w teleturnieju.

BINGO KRAJOZNAWCZE

Zasady tej gry były podobne do opisanych wyżej. Przygotowane plansze (wydrukowane i zalaminowane) przedstawiały różne atrakcje turystyczne Londynu, a także znane zabytki w różnych miastach państw anglojęzycznych. Ponieważ od młodszych dzieci nie można oczekiwać biegłości w czytaniu, a w grze liczył się refleks, podpisy pod ilustracjami miały walor edukacyjny. Można było najpierw porozmawiać z dziećmi o różnych znanych miejscach, a następnie w formie zabawy utrwalić poznane nazwy.

OWOCE I WARZYWA

Gra została przygotowana z myślą o ogólnopłatcowych warsztatach promujących zdrowy styl życia. Zajęcia językowe były jednymi z wielu i realizowały ideę CLIL (nauka o zdrowym odżywianiu została połączona z nauką języka obcego). Słownictwo obejmujące owoce i warzywa jest zazwyczaj wprowadzane na pierwszych etapach nauczania dowolnego języka. Opisywana zabawa językowa nie dotyczyła języka angielskiego, lecz polskiego i rosyjskiego, ale udział w niej mogły wziąć osoby, które nie miały wcześniej do czynienia z językiem rosyjskim. Bazując na podobieństwie brzmieniowym nazw owoców i warzyw w języku polskim i rosyjskim oraz wykorzystując specjalną tablicę z szyfrem („Jakim głosem języka polskiego odpowiadają poszczególne litery cyrylicy?”³), uczestnicy rozszyfrowywali brzmienie wybranych wyrazów i dopasowywali do nich odpowiednie obrazki owoców i warzyw.

ŁAMIGŁÓWKI JĘZYKOWE – EUROPEJSKI DZIEŃ JĘZYKÓW

Każdy pretekst do nauki języka i zorganizowania warsztatów lingwistycznych jest dobry. Tak było m.in. w przypadku Europejskiego Dnia Języków, który posłużył nauczycielom języków obcych w Pałacu Młodzieży za motyw przewodni podczas dnia otwartego naszej placówki. Przygotowując się do tego wydarzenia, wiele pomysłów czerpałem z oficjalnej strony Europejskiego Dnia Języków. Ciekawą zabawą, która przypadła do gustu wielu jej uczestnikom, było oglądanie zdjęć różnych państw europejskich, na których pojawiały się miejsca z napisami w różnych alfabetach. Na podstawie tych napisów należało odgadnąć, jaki kraj jest przedstawiony na zdjęciu.

Innym materiałem, który zaadaptowałem na potrzeby warsztatów, były łamańce w różnych językach (m.in. po polsku i angielsku), np.:

W Szczepreszynie chrząszcz brzmi w trzcinie.

Król Karol kupił królowej Karolinie korale koloru koralowego.

Red lorry, yellow lorry, red lorry, yellow lorry.

How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?

Fuzzy Wuzzy was a bear, Fuzzy Wuzzy had no hair, Fuzzy Wuzzy wasn't very fuzzy, was he?

Rys. 3. Plansza do gry *Bingo krajoznawcze – Londyn*

Bingo game: Let's visit London



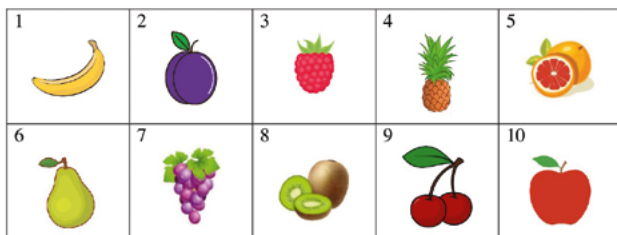
Źródło: Opracowanie własne.

³ Materiał do przygotowania tabeli z szyfrem zaadaptowany z internetowej encyklopedii Wikipedia, źródło online: pl.wikipedia.org/wiki/Alfabet_rosyjski.

Rys. 4. Materiały do gry „Owoce i warzywa”

Rozszyfruj rosyjskie nazwy owoców – skorzystaj ze ściągawki z alfabetem. Dopasuj obrazki do odczytanych nazw – pomocny będzie język polski ☺.

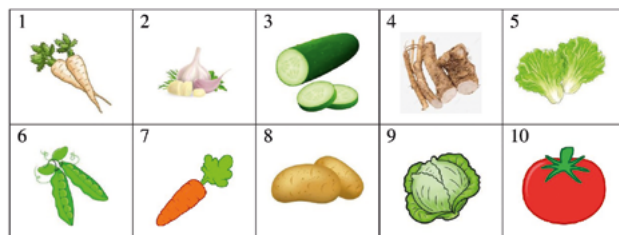
Owoc	Przybliżona wymowa	Numer obrazka
ЯБЛОКО		
ГРУША		
СЛИВА		
БАНАН		
МАЛИНА		
АНАНАС		
ГРЕЙПФРУТ		
ВИШНЯ		
КИВИ		
ВИНОГРАД		



Źródło: Opracowanie własne.

Rozszyfruj rosyjskie nazwy warzyw – skorzystaj ze ściągawki z alfabetem. Dopasuj obrazki do odczytanych nazw – pomocny będzie język polski ☺.

Warzywo	Przybliżona wymowa	Numer obrazka
МОРКОВКА		
КАРТОШКА		
ПОМИДОР		
ОГУРЕЦ		
ЧЕСНОК		
ПЕТРУШКА		
КАПУСТА		
САЛАТ		
ГОРОХ		
ХРЕН		



Łamańce językowe stanowiły ciekawe ćwiczenie fonetyczne. Można też było znaleźć materiały video na platformie YouTube przedstawiające ich mistrzowskie wykonanie.

Rys. 5. Alfabet rosyjski

Pismo proste	pismo odręczne	nazwa	П п	Пп	p	З з	Зз	z	Ш ш	Шш	sz
А а	Аа	a	Р р	Рр	r	И и	Ии	i	Щ щ	Щщ	szcz ^{ldl}
Б б	Бб	b	С с	Сс	s	Й й	Йй	j	Ъ ъ	ъ	twardy znak
В в	Вв	w	Т т	Тт	t	К к	Кк	k	Ы ы	ы	y
Г г	Гг	g	У у	Уу	u	Л л	Лл	l, lbi	Ь ь	ь	miękki znak
Д д	Дд	d	Ф ф	Фф	f	М м	Мм	m	Э э	Ээ	e
Е е	Ее	je	Х х	Хх	ch	Н н	Нн	n	Ю ю	Юю	ju
Ё ё ^[a]	Ёё	jo	Ц ц	Цц	c	О о	Оо	o	Я я	Яя	ja
Ж ж	Жж	ż	Ч ч	Чч	cz ^{ldl}						

Źródło: Opracowanie własne.

Rys. 6. Autorska karta pracy i dwa pangramy do rozszyfrowania

Pangram (gr. pan gramma – każda litera) – krótkie zdanie zawierające wszystkie litery danego języka. Może stanowić zabawę słowną, często jest jednak również wykorzystywane do sprawdzania poprawności danych tekstowych, poprawności wyświetlania lub drukowania znaków itp. Szczególnie dopracowane pangramy zawierają każdą literę tylko w jednym wystąpieniu [definicja z Wikipedii].

**Zadanie 1** 😊

Korzystając z tabelki, rozszyfruj zdanie będące pangramem w języku polskim i sprawdź, czy rzeczywiście każda litera została wykorzystana tylko jeden raz (podwójnymi ukośnikami oddzielono kolejne wyrazy w zdaniu):

Litery występujące w języku polskim

A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę
1	2	3	4	5	6	7	8
F	G	H	I	J	K	L	Ł
9	10	11	12	13	14	15	16
M	N	Ń	O	Ó	P	R	S
17	18	19	20	21	22	23	24
Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź
25	26	27	28	29	30	31	32

17, 8, 32, 18, 29 // 3, 2, 6, 31 // 4, 11, 23, 20, 19 // 22, 27, 16, 14 //

26, 28, 21, 13 // 12 // 24, 30, 7, 25, 5 // 9, 15, 1, 10

Źródło: Opracowanie własne.

MIŁEJ ZABAWY!

**Zadanie 2** 😊

Korzystając z tabelki, rozszyfruj zdanie będące pangramem w języku angielskim (podwójnymi ukośnikami oddzielono kolejne wyrazy w zdaniu, na szaro zaznaczono litery występujące więcej niż jeden raz):

Litery występujące w języku angielskim

A	B	C	D	E	F	G	H
1	2	3	4	5	6	7	8
I	J	K	L	M	N	O	P
9	10	11	12	13	14	15	16
Q	R	S	T	U	V	W	X
17	18	19	20	21	22	23	24
Y	Z						
25	26						

20, 8, 5 // 17, 21, 9, 3, 11 // 2, 18, 15, 23, 14 // 6, 15, 24 //

10, 21, 13, 16, 19 // 15, 22, 5, 18 // 20, 8, 5 // 12, 1, 26, 25 // 4, 15, 7

Prostym, ale bardzo ciekawym zadaniem, były pangramy do rozszyfrowania – okazuje się, że alfabet może zapewnić świetną zabawę i warto uzmysłowić to najmłodszym. Choć przygotowanie odpowiedniej karty pracy wymagało sporo wysiłku, łamigłówka językowa doskonale zdała egzamin.

Osoby rozwiązujące zadanie poznały dwa pangramy (jeden po polsku i jeden po angielsku):

Mężny bądź, chroń pułk twój i sześć flag.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Wnioski

Przedstawione przykłady to jedynie niewielki wybór spośród wielu możliwości. Godne polecenia są zwłaszcza zabawy tematyczne, w których dziecko poznaje język poprzez działanie. Ograniczenie stanowi tylko kreatywność nauczyciela i czas, jakim dysponuje na przygotowanie odpowiednich pomocy dydaktycznych. Warto pamiętać, że gra nie powinna być zbyt skomplikowana. Najlepiej, żeby zawierała elementy rywalizacji. Dzieci powinny uczestniczyć w danej grze jakby mimo woli. Pochłonięte współzawodnictwem będą poznawały nowe treści, nie zdając sobie sprawy, że uczą się języka.

Ważne jest, żeby proponowane zadania miały charakter twórczy i angażowały różne kanały percepcji. Dziecko z natury jest ciekawe świata i należy rozbudzać w nim tę cechę. Nie może się nudzić, bo wtedy zaczyna przeszkadzać innym. Musimy się również zatroszczyć o właściwy dobór materiału odpowiadający zainteresowaniom i zdolnościom poznawczym uczniów. Nie powinniśmy się martwić, że dziecko przyswoi tylko część materiału. Zanurzenie

w kontekstach kulturowym i językowym (np. poprzez obejrzenie fragmentu anglojęzycznego filmu animowanego o Kubusiu Puchatku czy poznanie kilkunastu atrakcji turystycznych Londynu) nigdy nie jest stratą czasu, nawet jeśli dziecko wychwyci pojedyncze słowa i zapamięta tylko kilka nazw.

Istotnym elementem jest ciekawe „obudowanie” zadania. Na przykład alfabet może być rodzajem szyfru (zadanie z owocami i warzywami, pangramy), a dziecko wcieli się w rolę detektywa. Flagi to nie tylko kolorowe prostokąty, to symbole wielu miejsc na świecie, które możemy przybliżyć całej grupie, pokazując mapy lub zdjęcia. To także kraje, w których dziecko ma krewnych albo spędziło wakacje. Łamaniec językowy to nie sztuczny twór, lecz wyzwanie, aby prawidłowo wymówić skomplikowaną zbitkę głosek. Jest to możliwe, skoro, np. na filmie, ktoś jest w stanie sprostać takiemu zadaniu. Pangram to nie tylko hasło w słowniku czy encyklopedii, lecz łamigłówka językowa, dzięki której dziecko zweryfikuje prawdziwość poznanej definicji.

Na prezentowanych w trakcie zajęć ilustracjach czy fotografiach mogą się pojawiać ciekawe, warte odwiedzenia miejsca, zachęcając dzieci do podróży. Wykorzystali to autorzy wspomnianej już strony internetowej poświęconej Europejskiemu Dniu Języków. Stworzyli zadanie, w którym na podstawie napisów w różnych językach umieszczonych na budynkach przestrzeni publicznej odgaduje się, w jakim państwie zostało zrobione zdjęcie. Takie ćwiczenie jest szczególnie atrakcyjne dla dzieci wielojęzycznych, które przyjechały do Polski, np. z Ukrainy czy Białorusi, bo mogą wykorzystać swoje umiejętności, pomagając reszcie grupy odczytywać napisy w alfabetach bazujących na cyrylicy. Dzięki temu przy okazji nauki języka dzieci nabywają również kompetencji społecznych i uczą się współpracy.

Podsumowując, to czy nauka języka obcego stanie się atrakcyjną zabawą, zależy wyłącznie od nauczyciela. Jeśli dopisze mu szczęście, zarazi pasją językową także tych bardziej opornych. Twórczy pedagog z pewnością znajdzie sposób, aby dotrzeć do każdego ucznia. Musi jednak pamiętać, że kluczem do sukcesu w nauczaniu języka najmłodszych jest dobra zabawa.

BIBLIOGRAFIA

- Komorowska, H. (2015), *Metodyka nauczania języków obcych*, Warszawa: Fraszka Edukacyjna.
- Milne, A.A. (2021), *Kubuś Puchatek. Winnie the Pooh* (wersja dwujęzyczna, tłum. I. Tuwim), Warszawa: Wydawnictwo Prószyński i S-ka.
- Piaget, J. (2005), *Mowa i myślenie dziecka* (tłum. Agnieszka Cieślak), Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Szpotowicz, M., Szulc-Kurpaska, M. (2012), *Teaching English to Young Learners*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

NETOGRAFIA

- Strona internetowa Europejskiego Dnia Języków, <edl.ecml.at/en>, [dostęp: 25.11.2025].
- European Centre for Modern Languages, zabawy językowe z okazji EDJ – *Where am I?* (zdjęcia miast), <edl.ecml.at/Games/Where-am-I>, [dostęp: 25.11.2025].
- British Council, materiały dla dzieci – Łamańce językowe w języku angielskim, <learnenglishkids.britishcouncil.org/fun-games/tongue-twisters>, [dostęp: 25.11.2025].

DR KRZYSZTOF JELEŃ Absolwent Instytutu Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego, językoznawca, rusycysta i anglista, z zamiłowania glottodydaktyk, od lat współpracuje z różnymi instytucjami edukacyjnymi, prowadzi uniwersyteckie kursy językowe. Nauczyciel mianowany w Pałacu Młodzieży w Warszawie.