



GRY DYDAKTYCZNE NA LEKCJI JĘZYKA OBCEGO

W literaturze pedagogicznej terminy "gra" i "zabawa" traktowane są często jako synonimy. Zabawa oznacza spontaniczne i dobrowolne działanie, któremu nie towarzyszą inne cele niż satysfakcja i zadowolenie. Jedną z teorii zabaw utrzymuje, iż zabawa jest przejawem samowyróżnienia się dziecka. Słownik pedagogiczny Okonia podaje stosowany często w literaturze podział zabaw na zabawy: tematyczne, konstrukcyjne, ruchowe i dydaktyczne. Gra oznacza zabawę ujętą w określone reguły. Gry i zabawy językowe należą do grupy gier dydaktycznych, w których wymagane jest używanie języka obcego dla osiągnięcia określonego celu. Dzieli się one na dwie grupy:

- gry mające na celu wdrażanie systemu językowego - celem gry jest wyrobienie umiejętności konstruowania i rozpoznawania poprawnych pod względem formy wypowiedzi (składnia, fonetyka, pisownia itp.)

- gry mające na celu rozwijanie sprawności komunikacyjnych - nacisk kładzie się nie na poprawność wypowiedzi, lecz na skuteczność. Uczniowie muszą wykazać się umiejętnością wymiany informacji. W tego rodzaju grach rola nauczyciela sprowadza się do roli konsultanta i obserwatora.

Stosowanie podczas zajęć dydaktycznych gier dydaktycznych zwiększa efektywność nauczania i pozwala na wszechstronny rozwój osobowości ucznia. Gra dydaktyczna spełnia wiele funkcji w procesie nauczania:

- funkcję organizacyjną - umożliwia lepsze zaplanowanie czasu na lekcji poprzez wyznaczenie uczniom działań i kontrolowanie ich dzięki regułom gry

- funkcję motywującą - brak poczucia zagrożenia oceną, napięcie wywołane oczekiwaniem i współpraca z innymi uczniami

- funkcję poznawczą - dla nauczyciela obiektem poznania jest uczeń, jego zdolności, osiągnięcia i braki, a dla ucznia okazja do poznania nowych gier, sposobów rozwiązywania problemów i poszerzenia zasobu słownictwa

- funkcję dydaktyczną - umożliwienie wszechstronnego rozwoju uczniów, aktywizowanie wszystkich grających, kształtowanie sprawności językowych, taktycznych i intelektualnych

- funkcję wychowawczą - pozwalają nauczycielowi na pełniejsze i skuteczniejsze wypełnianie funkcji wychowawczej poprzez kształtowanie norm postępowania. Uczniowie mają natomiast możliwość wyrobienia własnego systemu wartości.

Nauczając języka obcego nie należy rezygnować z gier dydaktycznych, ponieważ współczesna szkoła krytykowana jest za to, że kładzie nacisk na formalną realizację programu pomijając twórcze myślenie, motywację i sferę emocjonalną ucznia. W tradycyjnym nauczaniu dominującym elementem jest uczeń pozostający biernym odbiorcą treści, który pozbawiony jest inicjatywy. Prowadzi to z czasem do zaniku motywacji i powstania różnego rodzaju zahamowań. Proces przyswajania języka obcego przebiega zapewne skuteczniej w atmosferze dającej uczniom poczucie bezpieczeństwa i świadomości własnej wartości.

Coraz powszechniej dostrzegana jest konieczność humanistycznego podejścia do nauczania. Jednym ze sposobów służących osiągnięciu tego celu jest moim zdaniem strategia zabawy, która pozwala nauczycielowi jednocześnie realizować jego zadania dydaktyczne i wychowawcze w swobodnej atmosferze zabawy.

Źródło: Krystyna Wala, <http://www.profesor.pl/publikacja,9181,Artykuly,Gry-dydaktyczne-na-lekcji-jezyka-obcego-artykul>, 16.11.2015 r.

Zachęcamy do zabawy z językiem obcym w domu! Poniżej znajduje się link do jednej ze stron, na której dostępne są gry komputerowe ćwiczące znajomość słownictwa w języku angielskim i niemieckim.

<http://www.lulek.tv/>