

Jakub Sroka



<https://orcid.org/0000-0002-0403-3681>



[jakub.sroka@unilodz.eu](mailto:jakub.sroka@unilodz.eu)



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.707>



Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Filologii  
Polskiej i Logopedii, Zakład Dialektologii Polskiej i Logopedii,  
ul. Pomorska 171/173, 91-404 Łódź

## WUJEK GOOGLE MA DZIŚ PRÓBĘ CHÓRU – O LUDYCZNYCH TECHNIKACH WPROWADZANIA I UTRWALANIA SŁOWNICTWA NA LEKCJACH JĘZYKA OBCEGO

**Słowa kluczowe:** językoznawstwo, nauczanie języków obcych, glottodydaktyka, dydaktyka

**Streszczenie.** Niniejszy artykuł dotyczy ludycznych technik wprowadzania i utrwalania słownictwa, wykorzystywanych przeze mnie na lekcjach języka obcego – angielskiego (dla uczniów polskich) oraz polskiego (dla cudzoziemców). W artykule opisałem, na czym te techniki polegają, w jaki sposób doszło do ich powstania, w jakich warunkach mogą zostać wykorzystane oraz co dzięki nim dydaktyk może osiągnąć. We wnioskach zaprezentowane zostały stosowne refleksje płynące z wykorzystywania technik wprowadzania i utrwalania leksyki oraz uwagi i sugestie dla nauczycieli, które pomogą w realizacji zadania za pomocą wybranej techniki.

### 1. WSTĘP

Każdy człowiek bez wątpienia uczy się przez całe życie. Proces świadomego przyswajania wiedzy często jednak może wydawać się żmudny, trudny i czasochłonny. W szczególności dzieci i młodzież postrzegają naukę jako nieprzyjemną konieczność. Zazwyczaj usprawiedliwiają swoje zdanie tym, że są do niej zmuszani, a sama nauka jest nudna i nie przyda im się do niczego w dorosłym życiu. Każdy z nas posiada wiedzę, której nie nabył w „standardowy sposób”, tzn. uzyskał ją poprzez działanie, własne doświadczenia i uważne przyglądanie się

świata, czyli w pewnym sensie nieświadomie. Owa świadomość uczenia się nie musi towarzyszyć człowiekowi, który się uczy – nie potrzebuje jej, aby osiąść daną wiedzę. Jest to bardzo cenna wskazówka, szczególnie w czasach, gdy nauczyciel ma do wykorzystania rozmaite technologie, które w jak najbardziej przystępny sposób pomagają zaangażować ucznia i wyposażyć go „przy okazji” w doświadczenie i wiedzę.

Zabawa ma istotne znaczenie dla życia dziecka i nie należy postrzegać jej jako marnowania czasu (Fontana 1998, s. 55). Angażuje ona bowiem procesy emocjonalne człowieka i oddziałuje na działalność praktyczną. To właśnie przez zabawę każdy młody człowiek poznaje otaczającą go rzeczywistość i stara się ją interpretować (Rochovska 2011, s. 20). Nauka płynąca z zabawy jest czymś przypadkowym, czego dziecko często nie dostrzega, ponieważ jest przekonane, że wykonuje czynności pomyślane tylko dla rozrywki – „całkowicie niepoważną aktywność” (Fontana 1998, s. 56). Nie ma wątpliwości, że najmłodszy uczy się przez zabawę, lecz należy dodać, że każda forma zabawy lub innej aktywności, która urozmaici standardowe przyswajanie wiedzy, będzie korzystna zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych – oczywiście w odpowiednim natężeniu.

Celem nauczania jest to, by dane dostarczane do ucznia pozostały w jego pamięci długotrwałej. Zadanie nauczyciela polega więc na stworzeniu takiej sytuacji, podczas której uczeń zapamięta treści, a następnie będzie w stanie z łatwością je odtworzyć i wykorzystać w praktyce. Warto zaznaczyć, że uczenie się jest procesem poznawczym, który polega na tym, że wprowadza się informację do jednego z systemów pamięci. Wymaga to zakodowania informacji i utrwalenia zapisu. Rozmaite działania, np. zabawy podejmowane przez jednostkę, często ułatwiają i przyspieszają proces zapamiętywania, ponieważ do odpowiednio zakodowanych informacji łatwiej jest odnaleźć ślad pamięciowy (Nęcka i in., 2013).

Zadania dawane uczniom powinny wobec tego rozbudzać ich procesy myślowe. Ważną rolę odgrywa projektowanie zadań, które pobudzają myślenie wyobrazeniowo-pojęciowe, jednak warto pamiętać, że jest to dojrzała forma myślenia, w której pojawiają się elementy myślenia abstrakcyjnego, mogące sprawiać trudności młodszym uczniom.

Należy także zwrócić uwagę na problem przestymulowania współczesnych uczniów. Nauczyciele, z którymi rozmawiam, zauważają, że obecnie trudno skupić się dzieciom na sprawdzianie, który wydrukowany jest „czarnymi literami na zwykłej białej kartce”. Uczniowie na co dzień mają przed oczami ekrany swoich telefonów, tabletów, telewizorów i laptopów, które wysyłają im mnóstwo bodźców. Nauczyciel powinien umiejętnie korzystać z tego typu technologii i pokazywać uczniom, jak można czerpać dzięki nim wiedzę oraz że zabawy związane z wy-

cinaniem, przyklejaniem lub ćwiczenia ruchowe także są atrakcyjne. Z jednej strony, warto pobudzać szczególnie młodsze dzieci do działania podczas zajęć, aby nie siedziały przez 45 minut w ławce, z drugiej zaś należy wyznaczyć im konkretne granice: szkoła jest przyjaznym miejscem, w którym każdy może się czuć bezpiecznie, lecz nie spędza się w niej czasu wyłącznie na zabawie, a do sprawdzianu czy kartkówki należy podejść poważnie. Warto także zachęcać uczniów do dobrego zachowania oraz pilnego uczenia się różnymi nagrodami w postaci np. wspólnej zabawy pod koniec lekcji. Zabawa ta może być zaplanowana przez nauczyciela przed zajęciami, a grupa nie musi o tym wiedzieć. Dzięki temu „odstępstwu” od zwykłej lekcji w postaci aktywnej zabawy uczniowie poczują się docenieni i będą mieli ochotę pracować na zajęciach. Warto wspomnieć także o kolejnej korzyści płynącej zarówno dla uczniów, jak i dla nauczyciela, którą jest przyswojenie wiedzy podczas przygotowanej przez niego zabawy, czego uczniowie nie są w pełni świadomi, ponieważ oddają się zaproponowanej przez prowadzącego zajęcia aktywności.

## **2. TECHNIKI WPROWADZANIA I UTRWALANIA SŁOWNICTWA W PRAKTYCE**

Nowo poznane słownictwo musi być utrwalane, ponieważ nieużywane i niepowtarzane stopniowo zanika. W związku z tym uczniowie potrzebują rozmaitych bodźców i skojarzeń, aby zapamiętać dane wyrazy i być w stanie ich użyć, nawet gdy minęło już trochę czasu od ich poznania. Należy tu wspomnieć złotą myśl Konfucjusza, która pomimo upływu wieków, nadal jest aktualna: „Powiedz mi, a zapomnę, pokaż – a zapamiętam, pozwól mi to przeżyć – a zrozumiem” ([http 1](http://1)).

Przejdę do omówienia kilku technik, które stosuję na zajęciach z języka obcego – angielskiego lub polskiego. Można pokusić się o stwierdzenie, że są one w pewnym stopniu technikami autorskimi, co oznacza, że powstały w wyniku zainspirowania się gramami i zabawami edukacyjnymi bądź elementami kultury popularnej lub w wyniku modyfikacji i przekształceń istniejących już technik, które wykorzystują inni dydaktycy.

Zajęcia prowadzę w Centrum Języków Obcych BEDAR, w małych grupach – do 10 osób. Moimi uczniami są zazwyczaj dzieci i młodzież w wieku od 7. do 16. roku życia. Techniki, które zostaną przedstawione w tym artykule, były stosowane przeze mnie podczas zajęć właśnie w tych grupach.

Na początek należy zwrócić szczególną uwagę na to, że skuteczność techniki zależy od wielu czynników, jak np. liczebność grupy, wiek,

poziom językowy, zaangażowanie, podejście i ambicje uczniów, sposób przeprowadzenia lekcji przez lektora oraz dostępne środki i pomoce dydaktyczne. Nauczyciel musi wziąć te czynniki pod uwagę i przed zajęciami odpowiednio się przygotować, aby w razie potrzeby móc w trakcie lekcji zmodyfikować technikę i dostosować ją do potrzeb uczniów.

## 2.1. PRÓBA CHÓRU WUJKA GOOGLE

Ćwiczenie to dotyczy w dużej mierze dźwiękowego i również graficznego przyswojenia danego słowa i należy traktować je jako okazjonalne, tzn. nie wykorzystywać go do utrwalenia słownictwa np. z całego działu, lecz w sytuacji, gdy podczas zajęć pojawi się problem z wymową danego wyrazu lub niewielkiej ich liczby.

Podczas poznawania słownictwa uczniowie często nie wiedzą lub nie mogą zapamiętać, w jaki sposób wymawia się nowo poznany wyraz. W takiej sytuacji z pomocą przychodzi *Wujek Google* – tak żartobliwie określa się przeglądarkę internetową Google ze względu na jej ogromną przydatność (niczym dobry wujek, który pomoże nawet w najtrudniejszej sytuacji). Dzięki temu ćwiczeniu uczniowie mają okazję oswoić się z brzmieniem poznanego wyrazu i tym samym szybko utrwalić jego znaczenia. Pozwalam uczniom na wyjęcie telefonów, uruchomienie internetu i włączenie translatora Google (<http> 2). W tym miejscu należy zaznaczyć, że zezwolenie na wyjęcie telefonów i włączenie internetu zdecydowanie ożywia słuchaczy. Uczniowie otwierają stronę internetową [www.translate.google.pl](http://www.translate.google.pl) i wpisują sugerowany przez nauczyciela wyraz, a w kolumnie obok pojawia się jego tłumaczenie. Na początku każdy uczeń kolejno za pomocą kliknięcia w ikonę głośnika odtwarza wyraz na swoim telefonie. Następnie dzielę uczniów na 2, 3 lub 4 grupy, np. 2–3-osobowe. Telefony w każdej z grup muszą jednocześnie odtworzyć dany wyraz, co nie jest takie proste. Uczniowie bardzo się starają, odliczają, angażują się maksymalnie, aby wyraz zabrzmiał równocześnie na wszystkich telefonach. Każdy z głosów z tego chóru (czyli każda grupa uczniów) „prezentuje się”, odtwarzając jednocześnie brzmienie wyrazu na swoich telefonach. Na zakończenie chór musi zabrzmieć w całości. Na komendę nauczyciela wszyscy uczniowie równocześnie klikają przyciski i sprawdzamy, czy wszystko się powiedzie. Zazwyczaj podejmujemy jeszcze kilka prób, aby było jak najbliżej ideału.

Następnie należy sprawdzić, jak dobrze uczniowie osłuchali się z brzmieniem danego słowa i czy dobrze je wymawiają. W tym momen-

cie zamieniamy głosy odtwarzane przez telefony na głosy uczniów i proszę ich o wypowiedzenie danego wyrazu w rozmaitych konfiguracjach (w grupach, w parach, pojedynczo).

Celem tego ćwiczenia jest przede wszystkim nauczenie poprawnej wymowy wyrazu, który sprawiał trudności w tym zakresie oraz szybkie i efektywne zapamiętanie zarówno wspomnianej wymowy, jak i znaczenia oraz pisowni słowa.

Ćwiczenie może być urozmaicone. Można regulować głośność, np. jedna grupa odtwarza (lub później także wypowiada samodzielnie) słowo cicho, druga głośno lub pojedynczo – jeden uczeń cicho, drugi głośno. Uczniowie mogą także rozejść się po sali i nauczyciel może prosić każdego po kolei o to, aby włączył nagranie lub wypowiedział dane słowo.

**Ewaluacja:** angielskie słówka takie jak m.in. *though, thought, steamed buns, comfortable, recipe* zostały opanowane przez moje grupy. Uczniowie po długim czasie perfekcyjnie odtwarzają akcent i wszystkie głoski, które wcześniej usłyszeli. Warto zwrócić uwagę na atrakcyjność tego ćwiczenia i to, że wywołuje wśród nich dobre skojarzenia. Gdy zostali zapytani (wyrywkowo, po dwóch miesiącach od wprowadzenia słówka) o kluski parowe (*steamedbuns*), byli w stanie idealnie wypowiedzieć tę nazwę, a dowodem na miłe skojarzenia z wprowadzeniem tego wyrazu było ogólne rozbawienie. Należy dodać, że ta zabawa ćwiczy słuch mowny, a więc daje uczniom bodźce słuchowe, które następnie służą nauce wymowy.

**Uwagi:** nauczyciel zawsze musi sprawdzić, czy translator nie przekształca wymowy danego wyrazu i dopiero po zatwierdzeniu można tę technikę zastosować. Należy też przypominać uczniom, że translator jest dobry w przypadku sprawdzania pojedynczych wyrazów, a nie całych fraz, gdyż nie jest narzędziem doskonałym. Warto podkreślać wagę np. tradycyjnych słowników i zlecać uczniom poszukiwania wyrazów właśnie w tego typu pomocach dydaktycznych, a translator internetowy traktować jako pomoc w uczeniu się wymowy.

## 2.2. BIEG PO PRZEDMIOT W DWÓCH DRUŻYNACH

Zabawa ta sprawdza się szczególnie w klasach 1–3, a jej celem jest utrwalenie słownictwa z całego działu. Na dwóch stolikach/ławkach umieszczam takie same przedmioty (np. przybory szkolne, karteczki z kolorami) lub obrazki przedstawiające te przedmioty. Uczniowie ustawiają się gęsiego po drugiej stronie sali. Na początku podnoszę każdy przedmiot i przypominamy wspólnie jego nazwę. Następnie przechodzę

do właściwej fazy tej zabawy. Nauczyciel wypowiada nazwę przedmiotu, pierwszy uczeń z drużyny przybiega do stolika i zabiera wspomniany przez nauczyciela przedmiot, następnie wraca do drużyny i klepieniem w rękę umożliwia drugiej osobie wyruszenie po przedmiot. Nauczyciel wypowiada kolejną nazwę przedmiotu i druga osoba go zabiera. Zabawa trwa do wyczerpania przedmiotów. Wygrywa ta drużyna, której ostatnia osoba szybciej wróci do szeregu z ostatnim przedmiotem.

**Modyfikacje:** można wprowadzić zasadę prawda/fałsz. W tym wypadku lepiej sprawdzi się bieg indywidualny. Uczniowie biegną do przedmiotu, a nauczyciel wypowiada jego prawdziwą nazwę lub nazwę zupełnie innego przedmiotu. Uczeń musi szybko określić prawdziwość. W przypadku prawdy mówi: *tak/yes* i zabiera przedmiot. W przypadku fałszu mówi: *nie/no* i podaje prawdziwą nazwę przedmiotu, nie zabierając go. Za szybką i poprawną reakcją każdy otrzymuje punkt.

**Uwagi:** należy uwzględnić warunki lokalowe i przestrzeń w sali, aby zachować bezpieczeństwo.

## 2.3. KOŁO FORTUNY

Tę grę można przeprowadzić we wszystkie grupach wiekowych. Za jej pomocą można wprowadzić lub utrwalić słownictwo. Zabawa ta jest niekiedy bardzo emocjonująca i niezwykle angażuje uczestników zajęć. Uczniowie grają o punkty lub (aby oddać charakter teleturnieju) wymyślone pieniądze, złotówki, funty, dolary – związane z językiem danego państwa i – przy okazji... o honor.

Na tablicy (najlepiej interaktywnej) pojawia się tabela z drużynami i ich punktacją, hasło do odgadnięcia w postaci poziomych kresek oraz „półeczka” na litery, których nie ma w hasle, a zostały przez drużynę zaproponowane. Gdy na półce znajdzie się zbyt dużo liter, runda zostaje nierozstrzygnięta. Liczba nietrafionych liter, czyli tych, które osoba prowadząca grę wpisuje na półce, musi być dostosowana do długości hasła i jego poziomu trudności. Hasłem mogą być pojedyncze wyrazy w młodszych grupach, wyrażenia, zwroty i długie związki frazeologiczne w grupach starszych. Drużyny zaczynają grę z określonym stanem konta, np. 10 lub 20 tysięcy/punktów.

Ze względu na różne warunki techniczne, można posługiwać się kołem fortuny wyciętym z kartonu, w aplikacji elektronicznej (<http> 3) lub po prostu przeprowadzić rozgrywkę na tablicy bez użycia koła.

**Zasady bez koła fortuny:** za każdą trafioną literę przyznajemy 5 tysięcy/punktów, za nietrafioną odejmujemy 3 tysiące/punkty lub

5 tysięcy/punktów (młodszym uczniom odejmuje się mniejszą liczbę jednostek).

**Zasady z kołem fortuny:** uczniowie kręcą zrobionym przez nich kołem lub tym w specjalnej aplikacji w telefonie. Koło pokazuje liczbę punktów, którą się otrzymuje (w przypadku odgadnięcia litery) lub traci (w przypadku nietrafienia litery).

Każda drużyna czeka na swoją kolej, podczas której ma prawo do odniedania jednego trafienia. W przypadku, gdy drużyna zna hasło, może je wypowiedzieć dopiero podczas swojej kolejki. Za wypowiedzenie hasła podczas kolejki innej drużyny odejmuje się ustaloną na początku sumę pieniędzy/punktów.

**Zakończenie rozgrywki:** w zależności od tego, ile pustych miejsc (nieodgadniętych liter) pozostało w hasle, nagroda ulega zmianie. W przypadku 6 luk – 50 tysięcy/punktów, 5–40 tysięcy/punktów, 4–30 tysięcy/punktów, 3–20 tysięcy/punktów, 2–10 tysięcy/punktów i jednej luki – 5 tysięcy/punktów – lecz to także zależy od długości hasła i liczby te należy wcześniej przemyśleć. Za błędne podanie całego hasła drużynie odejmuje się 50 tysięcy/punktów. Wygrywa drużyna, która zgromadziła najwięcej pieniędzy, po podsumowaniu wszystkich przeprowadzonych rund.

**Ewaluacja:** uczniowie bardzo lubią tę grę i w pełni się w nią angażują. Po długim czasie potrafią odtwarzać wyrazy i związki frazeologiczne poznane dzięki tej zabawie. Często wyznaczam jednego pomocnika w przypadku nieproporcjonalnego podziału w grupach. Zapisuje on punktację i przeprowadza rundę. Jest to szansa dla uczniów słabszych, którzy działając w drużynie, mogliby przestać się angażować, a przeprowadzając rozgrywkę, zapamiętają hasło i będą mogli czuć się w pewien sposób wyróżnieni i zachęceni do dalszej pracy na zajęciach.

## 2.4. ODGRYWANIE WYJĄTKOWEJ ROLI

Technika ta przeznaczona jest dla uczniów starszych – od klasy 4 wzwyż, a jej celem jest przede wszystkim utrwalenie pojedynczych słów, zwrotów i fraz w danym języku oraz wprowadzenie nowego słownictwa. Działamy na tekście – dialogu. Po poprawnym przeczytaniu z podziałem na role wprowadzam modyfikacje. Nadaję uczniom nowe role, które odbiegają od tych, które obowiązywały w dialogu, np. zwykła rozmowa dwojga nastolatków w czytance staje się kłótnią małżeńską zdernerwowanej żony i niezwykle spokojnego męża czy rozmową dwóch raperów lub businesswoman ze swoim chytrym współnikiem.

**Przeprowadzenie ćwiczenia:** przeprowadzam z uczniami pogadankę na temat charakteru tych postaci i dodajemy do dialogu rozmaite słownictwo (często socjolektalne), które będzie typowe dla tych postaci i pomoże oddać ich charakter. Jest to okazja do wprowadzenia do dialogu pewnych charakterystycznych zwrotów i słownictwa.

**Ewaluacja:** uczniowie chętnie angażują się w nowe role i w pełni się im oddają. Kilka grup zaskoczyło mnie swoją znajomością słownictwa, chęcią ingerencji w treść dialogu i liczbą dodanych od siebie leksemów. Uczniowie mieli ogromną satysfakcję i jedna z grup pod koniec roku wyszła z propozycją, aby przeczytać wszystkie teksty ze wszystkich rozdziałów na jednych z ostatnich zajęć. Efekt był zaskakująco pozytywny. Uczniowie zapamiętali swoje postaci i potrafili je bardzo dobrze odtworzyć.

**Uwagi:** grupa musi wykazać się bardzo dobrą znajomością tekstu dialogu, w przeciwnym razie ćwiczenie się nie powiedzie.

### 3. ZAKOŃCZENIE

Proces uczenia się musi być urozmaicany w celu lepszego i trwalszego zapamiętania materiału. Każda aktywność, która pobudza ucznia do działania podczas zajęć, sprzyja przyswajaniu wiedzy. Ważnym zadaniem nauczyciela jest zachęcenie ucznia do działania i ułatwienie mu uczenia się poprzez pokazywanie różnych sposobów zapamiętywania materiału. Techniki zaprezentowane w artykule, które są przeze mnie stosowane na zajęciach, kończą się sukcesem, angażują uczniów lub często nawet pochłaniają ich bez reszty, szczególnie koło fortuny. Przy częstym stosowaniu technologii należy jednak pamiętać, żeby nie deprecjonować wartości klasycznych pomocy dydaktycznych, np. papierowego słownika. Poznane słownictwo warto utrzymywać i okazjonalnie sprawdzać po pewnym czasie.

### BIBLIOGRAFIA

- Dale E., 1946, *Audio-visual methods in teaching*, New York.  
Fontana D., 1998, *Psychologia dla nauczycieli*, Poznań, s. 54–58.  
Higbee K. L., 2008, *Your memory: how it works and how to improve it*, New York.  
Nęcka E., Orzechowski J., Szymura B., 2013, *Psychologia poznawcza*, Warszawa.  
Rochovska I., 2011, *Znaczenie zabawy w rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce: kwartalnik dla nauczycieli”, nr 2–3.



http 1: <https://helendoron.pl/hdblog/powiedz-mi-a-zapomne-pokaz-mi-a-zapamta-pozwol-mi-zrobic-a-zrozumiem/> [27.08.2019].

http 2: <https://translate.google.pl/> [27.08.2019].

http 3: <https://play.google.com/store/search?q=ko%C5%82o%20fortuny&hl=pl> [27.08.2019].

**UNCLE GOOGLE HAS A CHOIR REHEARSAL TODAY  
– ABOUT LUDICAL TECHNICS OF INTRODUCING AND CONSOLIDATING  
VOCABULARY DURING FOREIGN LANGUAGE CLASSES**

**Keywords:** linguistics, teaching foreign languages, glottodidactics, didactics

**Summary.** The article presents the ludic technics the author uses during introducing and consolidating vocabulary in a foreign language classes. It provides a description of what these methods are about, how they were created, under what circumstances they could be used and what didactics could achieve thanks to them. The Conclusions show relevant reflections about using several introducing and consolidating vocabulary technics, comments and suggestions for teachers that will help them in the implementation task with the use of chosen methods.

---