

Dorota Hrycak-Krzyżanowska



<https://orcid.org/0000-0002-2510-8961>



[hrycak-krzyzanowska@puno.edu.pl](mailto:hrycak-krzyzanowska@puno.edu.pl)



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.708>



Polish University Abroad, 238-246 King Street, Londyn W6 0RF  
United Kingdom, Researcher, Humanities Institute,  
Teaching in the Polish Diaspora Unit

## WYKORZYSTANIE *STORYTELLINGU* I *DIGITAL STORYTELLINGU* W NAUCZANIU JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO DZIECI I MŁODZIEŻY W WIELKIEJ BRYTANII

**Słowa kluczowe:** *storytelling*, *digital storytelling*, kreatywne i twórcze myślenie, procesy mentalne

**Streszczenie.** Wykorzystanie opowiadań w celach edukacyjnych jest skuteczną strategią nauczania – w szczególności języków. Większość uczniów lubi słuchać opowieści. Historie mają moc, która może wprowadzić uczniów w świat wyobraźni, narysować kolorowy obraz z wieloma interesującymi postaciami. *Storytelling* jest jedną z najbardziej przydatnych metod skutecznego przyciągania uczniów do procesu uczenia się. Opowiadanie historii jest dużą szansą dla uczących się na odkrycie doświadczenia prawdziwego życia i budowania wspólnych wypowiedzi. Opowiadanie historii to metoda nauczania, która może pomóc młodym uczniom w zdobyciu wiedzy, w tym umiejętności czytania, rozwijaniu wyobraźni, tworzenia i krytycznego myślenia, dlatego też *storytelling* jest bardzo przydatny w nauczaniu języka polskiego uczniów w Wielkiej Brytanii.

Wielokulturowość oraz wielojęzyczność społeczeństw stają się faktem, któremu towarzyszą nowe wyzwania. We współczesnej nauce o kulturze badacze często odwołują się do analogii porównującej postawy uczniów do postaw *podróżnika* lub *turysty*. *Turysta* łatwo i szybko zaspokaja swoją ciekawość, zatrzymując się na płaszczyźnie języka, traktuje ją jako jedyną wykładnię danej kultury. „Podróżnik był aktywny, wyruszał w drogę, z zapalem poszukując ludzi, przygód, doznań. Turysta jest

bierny; [...] spodziewa się, że wszystko będzie przygotowane dla niego i ze względu na niego” (Boorstin, Daniel 1961: 85, cyt. za: MacCannell 2002: 162).

Strategię poznawczą *turysty* względem kultury polskiej przyjmuje zazwyczaj uczeń mieszkający poza granicami Polski, który podejmuje wysiłek nauczania się języka polskiego. Zadaniem nauczyciela będzie przybliżenie kultury, nauczanie języka i przekształcenie studenta turysty w studenta podróżnika, który będzie aktywnym uczestnikiem kultury. Utrzymanie języka polskiego za granicą, zwłaszcza jego poprawnej i starannej formy, jest trudne. Na naukę języka składają się ukierunkowane działania rodziców, szkoły oraz działania wspierające dwujęzyczność ze strony państwa polskiego. Na trudność nauki wpływ ma odejście od polskiej wspólnoty językowo-kulturowej i zanurzenie w obcym języku i kulturze. Następnym czynnikiem jest też zróżnicowana motywacja do nauki i zachowania języka ojczystego w rodzinach. Jedni starają się dbać o polszczyznę na każdym etapie pobytu za granicą, inni zaś traktują tę kwestię lekceważąco, ze wszystkich sił dążąc do jak najszybszego zatopienia się w języku otoczenia. Na dwujęzyczność jako zjawisko społeczne zwraca uwagę Władysław Miodunka (2003). Przez pojęcie bilingwizmu, które jest najczęstszym przypadkiem wielojęzyczności, rozumie on taką sytuację językową, w której mówiący używają wymiennie – w zależności od środowiska lub sytuacji – dwu różnych języków. Bilingwizm, zdaniem badacza, to również zespół różnych problemów językowych, psychologicznych i społecznych, które stają przed mówiącymi zmuszonymi do stosowania w jednej części komunikacji takiego języka, który nie jest akceptowany na zewnątrz grupy, a w drugiej części – języka oficjalnego lub języka ogólnie akceptowanego (Miodunka 2009).

Celem artykułu jest odpowiedź na pytanie, w jaki sposób utrzymać i rozwinąć zainteresowanie językiem polskim i kulturą polską w diasporze polskiej na terenie Wielkiej Brytanii. Dominującą rolę w procesie promowania języka polskiego i kultury pełni edukacja, w tym szczególnie polskie szkolnictwo w Wielkiej Brytanii. W większości szkół, z wyjątkiem tych w systemie brytyjskim, zajęcia odbywają się w czasie wolnym uczniów – są one zatem prowadzone kosztem zajęć własnych, dodatkowych, takich jak uczestnictwo w klubach sportowych i artystycznych, wypoczynku oraz kontaktu z rówieśnikami. Uczęszczanie do szkół sobotnich jest dla polskiej młodzieży dodatkowym obowiązkiem. W systemie brytyjskim uczniowie spędzają w szkole 32,5 godziny zegarowe w tygodniu, od poniedziałku do piątku. W sobotniej szkole od 3,5 do 4 godzin zegarowych.

Autorka artykułu<sup>1</sup>, chcąc zbadać motywację uczniów do uczęszczania do polskiej szkoły, przeprowadziła badania reprezentacyjne na 135 uczniach. Przebadani zostali uczniowie SPK2 w Londynie, chętni uczniowie szkół zrzeszonych w Polskiej Macierzy Szkolnej, a także absolwenci SPK1 (w wieku 10–25 lat). Jako miejsce urodzenia badani podawali: 45,9% w Wielkiej Brytanii, a 53,3% w Polsce, pozostałe w USA. W badaniu zadane też zostało pytanie: *Czy chodziłaś / chodziłeś do polskiej szkoły?* Jego wynik wskazuje, iż 87,4% badanych uczęszczało lub uczęszcza do polskiej szkoły, a jedynie 12,6% nie miało żadnego kontaktu z polskim szkolnictwem w Wielkiej Brytanii. Bardzo ciekawe okazały się również odpowiedzi na pytanie: *Dlaczego chodzisz do polskiej szkoły?* Głównym powodem uczęszczania do polskiej szkoły nie była decyzja rodziców. Na pierwszym miejscu uczniowie wskazali chęć zdobycia wiedzy o kulturze Polski i poznania języka polskiego, na drugim wskazali na zdanie egzaminów z języka polskiego na poziomie GCSE oraz A-Level, presja rodziców była na trzecim miejscu, a na czwartym chęć przebywania wśród polskich rówieśników. Wskazuje to na fakt, jak wiele zależy od szkoły, na ile jest ona atrakcyjnym miejscem dla dzieci i młodzieży, a także czy nauczyciele potrafią uczyć w interesujący sposób. Istotne jest, aby lekcje były dla młodych ludzi ciekawe, a formy pracy atrakcyjne.

Niezależnie od kraju, lekcja w klasie przypomina pod wieloma względami przedstawienie teatralne, gdzie główną sceną jest przestrzeń, po której poruszają się nauczyciel i uczniowie. Jerzy Grotowski wspominał w swojej *Pogadance o teatrze dla młodzieży szkolnej*, iż „teatr może być także miejscem, w którym podział na tych, którzy tylko patrzą i tych, którzy tylko działają zaczyna zanikać” (Grotowski 2012, s. 674). Cisza na lekcji nie gwarantuje sukcesu dydaktycznego ani wychowawczego – nie jest ona pożądanym stanem. Tu najważniejszym elementem jest komunikacja, wzajemne zrozumienie pomiędzy nauczycielem a uczniami. Nauczyciel musi stać się przewodnikiem, który dokona wyboru materiału. Jego zadaniem będzie przybliżenie kultury, nauczenie języka i zamienienie studenta turysty w studenta podróżnika, który będzie jej aktywnym uczestnikiem. Dodatkową trudnością jest liczba kompetencji i sprawności, które uczeń musi opanować w celu płynnego posługiwania się językiem. Jest to między innymi kompetencja lingwistyczna, która dzieli się na kompetencję leksykalną i gramatyczną. Słownictwo i gramatyka tworzą podstawę

<sup>1</sup> Autorka artykułu jest nauczycielką języka polskiego w systemie brytyjskim w Windsor Forest College, Wellington College, w systemie polskim w Punkcie Konsultacyjnym przy Ambasadzie RP w Londynie, lektorką w Zakładzie Dydaktyki Polonijnej w PUNO oraz członkiem centralnej komisji egzaminacyjnej AQA.

umożliwiająca rozwój sprawności językowych receptywnych i produktywnych. Duży wpływ na efektywność opanowania języka mają motywacja i postawy. Motywację określa się jako zbiór procesów pobudzających, podtrzymujących i regulujących aktywność, która zbliża do wyznaczonego celu. Rozpatrując procesy motywacyjne, musimy wspomnieć o motywacji wewnętrznej i zewnętrznej. „Nauczyciel jest odpowiedzialny za motywację zewnętrzną poprzez stawianie bliskich celów, dobór odpowiednich strategii lub dostarczenie interesujących materiałów. Motywacja ma wpływ na ogólną aktywność i ukierunkowane działanie” (Brzeziński 1987, s. 110).

Najlepszym sposobem wzbudzenia motywacji u uczniów jest odpowiednie podejście nauczyciela. Jego zadaniem jest stworzenie przyjaznej atmosfery na zajęciach i dobór różnych, interesujących form aktywności. Według Jeremy’ego Harmera, w procesie uczenia i nauczania nauczyciele powinni dobierać odpowiednie metody nauczania, zgodnie z możliwościami i zdolnościami uczniów. Jest to niezmiernie ważne w klasach językowych, ponieważ poprzez odpowiedni ich dobór może zapewnić uczącym się osiągnięcie postępu w nauce (Harmer 2007). Nauczanie języka polskiego jako drugiego jest ciekawym doświadczeniem dla nauczycieli, ponieważ zmusza do poszukiwania nowych sposobów podejścia do uczenia oraz wzbudzenia zainteresowania językiem. Tak długo, jak uczący będą odbierali lekcje jako przyjemne i interesujące, tak długo będą aktywnie brali udział w procesie uczenia się.

Motywację kształtujemy nie tylko dzięki zastosowaniu tradycyjnych sposobów nauczania, ale także za sprawą korzystania z odpowiednich technik ludycznych. Teresa Siek-Piskozub twierdzi, że techniki symulacji oraz odgrywania ról (ang. *role play*) rozwijają kompetencje społeczne uczestników. Budują podstawy pracy w grupach i przyczyniają się do poprawy wymowy i intonacji oraz do płynniejszego wypowiadania się w języku obcym. Nieocenione są również korzyści płynące z wprowadzania piosenek do programu lekcji. Z jednej strony, przyczyniają się one do rozwoju kompetencji lingwistycznych. Z drugiej strony, dają uczącym się możliwość ćwiczenia oraz doskonalenia sprawności językowych, w szczególności rozumienia ze słuchu i mówienia (Siek-Piskozub 2001).

Oprócz teatralnych i narracyjnych gier fabularnych oraz pracy z piosenkami warto wymienić inne techniki ludyczne, takie jak *storytelling* i *digital storytelling*.

## 1. STORYTELLING

Jedną z takich technik, idealną nie tylko dla najmłodszego ucznia, jest *storytelling*, który miał swój początek w czasach, kiedy nie istniał jeszcze alfabet. Jedynym sposobem przekazywania informacji były opowiadania przekazywane z ust do ust. Historie wykorzystywały metafory i symbole, aby lepiej zobrazować idee i pomysły, pobudzały też wyobraźnię oraz budowały emocje u odbiorców. Snucie historii wciąga słuchaczy, buduje dialog i głęboko zapada w pamięć. Według Eve Malo i Julie Bullard (2000) podczas słuchania opowieści słuchacze rozwijają wyobraźnię, która jest konieczna do rozumienia opowiadania. Gregory Strong (1996) definiuje opowiadanie historii jako proces, w którym uczniowie ćwiczą kategoryzację, przewidywanie, podsumowywanie, organizowanie, porównywanie i kontrastowanie informacji. Za każdym razem, kiedy opowiadana jest historia, odbywa się nauka języka. Według wyżej wymienionych badaczy, *storytelling* wymaga umiejętności krytycznego myślenia. Jest to narzędzie wykorzystujące opowieści, które dzięki ciekawej narracji i emocjonalnemu przekazowi, może wpłynąć na słuchacza, zmienić jego sposób myślenia, sprowokować do działania. Zaletą snucia opowieści jest to, że jest bezpieczne i interesujące dla odbiorcy. Sugeruje nowe pomysły, edukuje i inspiruje.

*Storytelling* jest metodą, dzięki której dziecko uczy się, emocjonalnie angażując się w opowiadaną historię, rozwija swoją wyobraźnię. Wchodzi również w dialog z nauczycielem, dzięki czemu łatwiej zapamiętuje zadany materiał. Dzięki poznawaniu różnych opowieści, dziecko łatwiej łączy ze sobą fakty z innymi, poznaje konsekwencje różnych zdarzeń. Przedstawione w czytankach postaci mogą się stać dla najmłodszych autorytetami, a ich postawy – przykładami do naśladowania. Za pomocą tej metody rozwijana jest przede wszystkim umiejętność słuchania ze zrozumieniem. Uczniowie ćwiczą swoją wyobraźnię przez opowiadane historie. Mogą być emocjonalnie zaangażowani w opisywane wydarzenia, mogą utożsamiać się z postacią, próbować interpretować ilustracje. Według Jean Brewster, to *storytelling* pomaga słuchaczom odkryć ich własną kreatywność, odkryć różne rodzaje inteligencji. Rozwijają również słuchanie dla ogólnego zrozumienia, przewidywanie, zgadywanie znaczenia i stawianie hipotez. „Uczenie języka polskiego poprzez wykorzystywanie historii tworzy podstawy do nauki języka, ucząc podstawowych funkcji i struktur językowych, słownictwa i umiejętności uczenia się języka” (Brewster i in. 1992, s. 2). Przeprowadzono wiele badań wskazujących na efektywność wykorzystania

*storytellingu* z pedagogicznego punktu widzenia. Interesujące wnioski zaobserwowała Rebecca T. Isbell, prowadząca eksperyment w dwóch grupach uczniów w tym samym przedziale wiekowym. Jednej grupie opowiedziano 24 opowiadania, druga grupa przeczytała opowiadania. Rezultaty pokazały, że dzieci lepiej zapamiętały historie wysłuchane niż przeczytane. To samo badanie przeprowadziła autorka tekstu, pracując z uczniami klasy IV (grupa wiekowa 10–11 lat). 26 uczniów podzielonych zostało na dwa zespoły. Pierwszemu opowiedziano legendy polskie, drugi zespół przeczytał samodzielnie te same legendy. Później wszyscy zagraли w edukacyjną grę planszową i wygrał zespół, który słuchał historii. Uczniowie pamiętali więcej faktów i potrafili odpowiedzieć na zadane pytania. Poznali i zapamiętali nowe słowa oraz ich znaczenie. Następnie zagraли w domino związane z legendami, w którym również lepiej wypadli słuchacze. Na koniec zespoły zostały poproszone o opowiedzenie poznanych legend. Ciekawsze, pełne emocji oraz szczegółów były opowieści członków grupy, która słuchała. Ich opowiadania miały morał, w trakcie przedstawiania dużo gestykulowali oraz zmieniali ton głosu. Używali w swoich opowieściach wielu nowo poznanych słów. Autorka artykułu, wykorzystując *storytelling* w pracy z legendami polskimi, zauważyła duży wzrost zainteresowania oraz zaangażowania uczniów. Bardzo chętnie brali aktywny udział w lekcji, ilustrowali usłyszane historie za pomocą ćwiczenia *stopklatka, czyli zatrzymany kadr*. W nieruchomej pozycji prezentowali ważną scenę. Wpłynęło to na lepsze zapamiętanie i przyswojenie treści legend. Potwierdziły to gry, takie jak domino, w którym trzeba było dopasowywać poznane z legend słownictwo, motywy i bohaterów do ilustracji. Autorka stworzyła grę dydaktyczną na motywach legend polskich, podczas której uczniowie w formie zabawy sprawdzali swoją wiedzę. Uczniowie zainteresowani opowiadaniem historii bardzo chętnie chcą stać się *storytellerami* i to oni chcą opowiedzieć swoją historię. Na wstępie lekcji autorka często wykorzystywała grę *Story Cubes*<sup>2</sup>, podczas której uczniowie, po rzucie wszystkimi kostkami, opowiadali historię, sugerując się ilustracjami na widocznych ściankach kostek. Klasa została podzielona na zespoły trzyosobowe. Każdy z zespołów rzucał 3 kostkami, ale gracze mogli również przekazywać sobie kostki, podzielić je między siebie w dowolny sposób lub rzucać wszystkimi naraz. Uczniowie rzucali kostkami i używali ukazujących się grafik jako punktu wyjścia do opowiadania swojej historii. Gdy gracze poczuli się pewniej

<sup>2</sup> *Story cubes* stworzył Rory O'Connor – irlandzki trener kreatywności i twórczego rozwiązywania problemów. Gra była wielokrotnie nagradzana na całym świecie. Dziewięć kostek umożliwia wiele wariantów rozgrywki.

i wypowiedzi ich stały się płynniejsze, autorka wprowadziła nowe zasady, które prowadziły do ustrukturyzowania opowiadań. Każda kość została przypisana do poszczególnych elementów opowiadania: wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Dzięki temu uczniowie zwracali uwagę na budowę opowiadania oraz dobór odpowiedniego słownictwa. Jest to gra, w której nikt nie wygrywa, w której nie ma złych odpowiedzi i którą można kontynuować przez dowolną ilość czasu.

Autorka stworzyła i wykorzystała alternatywne formy ćwiczeń przy użyciu kart z ilustracjami. Pierwszy zestaw kart przedstawia osiem niepowiązanych ze sobą scen (w tym przykładzie z życia Misia). Uczniowie sami układali je w kolejności i tworzyli opowiadanie. Musieli brać pod uwagę to, aby fakty logicznie układały się w całość. Kiedy uczniowie tworzyli swoje opowieści, często wzbogacali je o swoje własne doświadczenia, dzięki czemu historie się nie powtarzały. Ćwiczenie to rozwija kreatywność, kształtuje kompetencje lingwistyczne takie jak mówienie.

Zdjęcie 1. „Historia o Misiu” – karty do *storytellingu*



Źródło: rysunki autorskie

### 1.1. „HISTORIA O MISIU”

Drugi zestaw kart stworzony przez autorkę jest zbiorem różnych ilustracji. Ilustracje nie są ze sobą powiązane w żaden oczywisty sposób. Są one niejednoznaczne, abstrakcyjne, wzbudzają zainteresowanie uczniów, mają duży potencjał, który można kreatywnie wykorzystać. W trakcie zajęć uczniowie losowali trzy dowolne karty, na podstawie których tworzyli historię. Za pomocą skojarzeń stymulowali swoją wyobraźnię i kreatywność. Chcąc stworzyć ciekawe opowiadanie, musieli myśleć, w jaki sposób można połączyć wylosowane karty. Ilustracje wpływają zatem na rozwój umiejętności formułowania wypowiedzi. Wariantem była praca w parach, w których uczniowie musieli stworzyć wspólnie historię. Dzięki takiej formie pracy, młodzież stała się bardziej otwarta i odważniej się wypowiadała. Taka współpraca uczyła dyskusowania i argumentowania, pokazywała, że każdy może myśleć w zupełnie inny sposób. W klasach od szkoły podstawowej do liceum karty te stanowią bazę wyjścia do tworzenia opowiadania.

### 1.2. „ZESTAW I”

Kolejną formą pracy może być podział klasy na mniejsze grupy tak, aby w każdej były maksymalnie cztery osoby. Każdy uczeń otrzymał trzy karty tematycznie związane z omawianą lekturą. Wybierał z nich jedną. Pierwsza osoba wykladała swoją kartę na stole przed pozostałymi, mówiąc przy tym, w jaki sposób karta ta według niego kojarzy się z lekturą. Pozostałe osoby widziały wyłożoną kartę. Następnie kolejna osoba musiała rozwinąć myśl osoby poprzedniej – odnieść się do karty leżącej na stole oraz wyłożyć jeden obrazek, wybrany ze swoich i ułożyć z nim kolejne skojarzenie. Uczniowie, spisując przygotowaną historię, jednocześnie utrwalili treść lektury. Na koniec wszystkie zespoły przedstawiały efekty swojej pracy, stali się *storytellerami* i opowiedzieli pozostałym swoją historię.

Następnym pomysłem na wykorzystanie kart było podanie tematu, np. moja przygoda wakacyjna. Pomocna była lista słów, z których korzystali, zapisanych w kolumnach, podzielonych na:

- rzeczowniki: *wypadek, plaża, muzeum;*
- czasowniki: *spać, kąpać się, łowić ryby, zwiedzać;*
- nazwy emocji: *smutek, radość, gniew;*
- typy problemów: *relacje z rówieśnikami, rodzina, tęsknota, tolerancja, samotność.*



Zdjęcie 2. „Zestaw I” – karty do *storytellingu*

Źródło: rysunki autorskie

Uczniowie musieli swoją opowieść najpierw napisać epizod po epizodzie, rozwijając w ten sposób umiejętność pisania własnych tekstów oraz wyobraźnię. W końcowym efekcie prezentowali swoją wypowiedź, ćwicząc w ten sposób umiejętność mówienia i inscenizacji. Penny Ur twierdzi, że są trzy bardzo ważne źródła wspomagające naukę języka obcego w warunkach klasy językowej: zdjęcia, historie i gry. Za ich pomocą uczniowie przez zabawę angażują się w proces nauki języka obcego. Tak długo, jak słuchacze są zainteresowani lekcją, odbierają ją jako ciekawą, będą brać aktywny udział w procesie nauczania. Zwiększa się umiejętność uczenia się poprzez odwoływanie się do emocji (Ur 1996).

## 2. DIGITAL STORYTELLING

Czym jest *digital storytelling*? W najprostszych słowach jest to opowiadanie historii z wykorzystaniem cyfrowych narzędzi. Tak przygotowana opowieść jest nie tylko tekstem, ale uatrakcyjniona jest też dźwiękiem, obrazem, filmem, może nawet być interaktywna.

Wreszcie, opowieści pomagają nam radzić sobie z natłokiem informacji. Dziś szczególnie jesteśmy bombardowani przez media milionami danych: nasz mózg nieświadomie przetwarza 10 miliardów bodźców zmysłowych dziennie! Tylko niewielka ich część dociera do naszej świadomości, a jeszcze mniejsza – pozostaje w pamięci długotrwałej. Jeżeli doświadczenie nie jest wyjątkowo dramatyczne albo jeśli nie powtórzymy go odpowiednio wcześnie w formie opowieści, pamięć o nim z czasem blednie i zanika

(Lambert 2013, s. 57).

Dla współczesnych uczniów, dorastających w erze komputerowej, techniki multimedialne są naturalne i chętnie korzystają z nich na lekcjach. Autorka z uczniami klasy czwartej wykorzystwała literaturę piękną, aby zainspirować dzieci do czytania. Na bazie przeczytanego tekstu uczniowie stworzyli swoje własne opowieści, które później prezentowali na forum klasy. W przypadku klasy czwartej były to *Opowieści z Narnii* napisane przez Clive'a S. Lewisa. Uczestnicy wybrali swojego ulubionego bohatera i stworzyli opowieść z nim związaną. Tworzyli opowieści cyfrowe – *digital storytelling*. Cyfrowe narzędzia są obecnie coraz chętniej wykorzystywane do opowiadania osobistych historii; sprzyja temu duża liczba dostępnych programów do edycji. Zwiększyła się też kompetencja techniczna użytkowników, którzy potrafią aktywnie funkcjonować w świecie internetu, czego dowodem jest liczba filmików amatorskich na YouTube. Bardzo często są to osobiste historie, pokazane przez uczniów dzięki technikom multimedialnym. Autorka, pracując z klasą licealną, podjęła problematykę związaną z życiem na emigracji. W trakcie burzliwych dyskusji ustalono wspólnie pytania, na które chcieli znaleźć odpowiedzi i młodzież przeprowadziła szereg wywiadów z przedstawicielami różnych pokoleń żyjących na emigracji w Wielkiej Brytanii. Następnie uczniowie wspólnie wybrali ciekawe wypowiedzi i stworzyli 10-minutowy film przedstawiający cienie i blaski życia na emigracji. Zaangażowanie młodych ludzi było tak duże, że postanowili zaprezentować swój film na forum całej szkoły.

## Zdjęcie 3. Digital storytelling (Opowieści z Narnii)

1

MOJA ULUBIONA POSTAĆ Z NARNII TO...

2

ASLAN!

3

Aslan to potężny lew z błyszczącą złotą grzywą oraz z wielkimi królewskimi oczami. Jego głos jest głęboki i trochę dziki. Aslan to przywódca i założyciel fantastycznej krainy Narnii. Był dobrym i szlachetnym lwem. Postępował odważnie i sprawiedliwie. Nie bał się stawiać czoła złej czarownicy, to on oddał swe życie w zamian za uwolnienie Edmunda. Był on zwierzęciem pełnym poloty, był sprawiedliwym władcą troszczącym się o swój lud. Bardzo chciał aby spełniła się przepowiednia, która miała zwrócić tron Narnii córka Ewy i synom Adama, czyli Piotrowi, Edmundowi, Zuzannie i Łucji.

4

5

Aslan to mój ulubiony bohater, ponieważ jest waleczny, odważny, pomaga innym w niebezpieczeństwie oraz potrafi przebaczać.

Uważam, że Aslan jest wzorem do naśladowania dla nas wszystkich!

6

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ 🍷🍷🍷

Źródło: oprac. własne

## 2.1. PRZYKŁAD *DIGITAL STORYTELLING* – UCZEŃ KLASY IV PRZEDSTAWIA SYLWETKĘ SWOJEGO ULUBIONEGO BOHATERA

*Digital storytelling* pozwala zachować historię mówioną i udostępnić ją innym *online*. Opowieści są wykorzystane w celach edukacyjnych – dzięki nim uczniowie poznają historię z pierwszej ręki. Młodzież z wielkim zaangażowaniem wnosi do projektu swoje umiejętności z wykorzystania komputera, starsi ludzie zaś stają się dla uczniów źródłem opowieści. Opowiadanie historii pomaga rozwijać zdolności literackie, kompetencje medialne, a także może być wykorzystywane w nauczaniu różnych przedmiotów: uczniowie mogą opowiedzieć historię znanej postaci, przedstawić osobiste historie dotyczące określonych wydarzeń lub doświadczeń, przedstawić wywiady z ich rówieśnikami z innych krajów/kultur, historie rodzinne uczniów dotyczące ich korzeni, pochodzenia, tradycji czy opowiedzieć przeczytaną książkę. Wykorzystanie multimediiów pomaga zainteresować uczniów tematem lekcji, motywuje do pogłębiania wiedzy, wpływa na lepsze zrozumienie materiału. Tworząc własne cyfrowe opowieści, uczniowie nabywają też umiejętności planowania, organizowania i zarządzania czasem oraz rozwijają zdolności komunikacyjne, takie jak zadawanie pytań, wyrażanie opinii, budowanie narracji itp. *Storytelling* i *digital storytelling* stanowią materiał stymulujący

i wspierający naukę języka polskiego. Umożliwiają obok realizacji celów językowych, angażowanie się uczniów w proces rozwoju trzech sfer osobowości: intelektualnej, behawioralnej i emocjonalnej.

*Storytelling* może być bardzo skuteczną metodą nauczania o tyle, o ile jest dostosowany do poziomu biegłości uczniów, zainteresowań, wieku i potrzeb. Metoda ta okazuje się bardziej skuteczna w przypadku młodszych uczniów, którzy nie rozwinęli jeszcze myślenia abstrakcyjnego, a którzy są bardzo kreatywni i pomysłowi. Najważniejszym aspektem, który należy wziąć pod uwagę przy przedstawianiu historii, jest rozpoczęcie od krótszego i łatwiejszego przykładu, a następnie stopniowe zwiększanie długości i trudności opowieści w miarę rozwoju kompetencji uczniów. Ćwiczenia utrwalające muszą być zabawne, aby uczniowie mogli sobie łatwo i chętnie z nimi poradzić. Jako nauczyciele nie chcemy przytłaczać naszych dzieci, ale raczej motywować je, angażować w proces uczenia się. I wreszcie, od czasu do czasu, powinniśmy słuchać tego, co nasi uczniowie chcieliby przynieść na zajęcia, co spełni ich życzenia, aby zmotywować ich i dać im poczucie bezpieczeństwa dla ich pracy i postępów. Nauczyciele, używając narracyjnych opowieści, nie używają tylko języka w tekście, ale całego kontekstu, który wydobywa znaczenie. W trakcie zajęć dzieci najpierw skupiają się na znaczeniu. Nauczyciel może wprowadzać nowe słowa i struktury przez kilkakrotne powtórzenia, ponieważ kiedy uczniowie dokładnie słuchają opowieści, mogą łatwiej je zapamiętać. Opowiadane historie zapewniają naturalne powtórzenia nowych słów i sentencji. Podczas słuchania, uczniowie próbują odgadnąć znaczenia nowych słów z kontekstu. Słuchanie opowieści razem z towarzyszącą mu piosenką pozwala dzieciom usłyszeć i wchłonąć strukturę języka podświadomie, jak również usłyszeć słowa, które znają, częściej niż w każdej innej metodzie.

## BIBLIOGRAFIA

- Boorstin D. J., 1964, *The image: a guide to pseudo-events in America*, Nowy York.
- Brewster J., Ellis G., Girard D., 1992, *The primary English teacher's guide*, Londyn.
- Brzeziński J., 1987, *Nauczanie języków obcych dzieci*, Warszawa.
- Grotowski J., 1957, *Pogadanka o teatrze dla młodzieży szkolnej. Teksty zebrane*, Warszawa.
- Harmer J., 2007, *How to teach English*, Edinburgh.
- Isbell R. T., 2002, *Telling and retelling stories: learning language and literacy*, [online] <http://ici-bostonready-pd-2009-2010.wikispaces.umb.edu/file/view/Telling+and+Retelling+Stories.pdf> [20.04.2019].
- Lambert J., 2013, *Digital storytelling: capturing lives, creating community (digital imaging and computer vision)*, Abingdon.

- Malo E., Bullard J., 2000, *Storytelling and the emergent reader*, Nowy York.
- Miodunka W. T., 2009, *Kultura w nauczaniu języka polskiego jako obcego. Stan obecny – programy nauczania – pomoce dydaktyczne*, Kraków.
- Siek-Piskozub T., 1997, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa.
- Strong G., 1996, *Using literature for language teaching in ESOL. Thought Currents in English Literature*, Cambridge.
- Ur P., 1996, *A course in language teaching: practice and theory*, Cambridge.

#### THE POWER OF *STORYTELLING* AND *DIGITAL STORYTELLING* IN TEACHING POLISH TO LEARNERS IN UK

**Keywords:** *storytelling*, *digital storytelling*, constructive, creative comprehension, mental process

**Summary.** Using stories for educational purposes is an effective teaching strategy especially for teaching languages. Most learners enjoy listening to stories. Stories have a power, which can bring students into a world of imagination and draw a colourful picture with interesting characters. *Storytelling* is one of the most useful techniques to attract students in the learning process effectively. Telling stories provides learners with an opportunity to discover experiences of real life and the language learning together. *Storytelling* is a teaching method which can help young learners to acquire knowledge, literacy, imagination, creativity and critical thinking. Therefore, *storytelling* would be very useful in teaching the Polish language in UK.

---