

Paulina Kaźmierczak



<https://orcid.org/0000-0002-6980-5988>



paulina.kazmierczak@unilodz.eu



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.709>



Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Filologii
Polskiej i Logopedii, Zakład Lingwistyki Stosowanej
i Kulturowej, ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź

ELEMENTY LUDYCZNE W KSZTAŁCENIU LEKTORÓW JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO

Słowa kluczowe: ludyczność, glottodydaktyka, kształcenie akademickie, lektor, gry

Streszczenie. Artykuł wyjaśnia zasadność wprowadzania elementów ludycznych w procesie kształcenia lektorów języka polskiego jako obcego. Ponadto prezentuje przykładowe zajęcia prowadzone z zastosowaniem metod ludycznych. Ich tematyka obejmuje: zajęcia wstępne, internet w pracy lektora, lekcje dla dzieci i młodzieży oraz umiejętność adaptacji gier i zabaw na potrzeby zajęć językowych. Przeprowadzone zajęcia pozwalają na wskazanie podstawowych zalet i wad pracy ze studentami w oparciu o metody ludyczne.

1. DLACZEGO LUDYCZNOŚĆ?

Temat niniejszego artykułu skłania do zadania dwóch podstawowych pytań. Pierwsze brzmi: Czym jest ludyczność? Drugie: Dlaczego jest ona istotnym elementem kształcenia przyszłych lektorów języka polskiego jako obcego? Odpowiedź na pierwsze z nich można znaleźć w *Słowniku języka polskiego* PWN: ludyzm/ludyczność to 'skłonność do bawienia się, rozpatrywana jako cecha człowieka lub zjawisko kulturowe' (*Słownik języka polskiego* PWN, wyd. internetowe). W przypadku kolejnego pytania, odpowiedź nie jest już tak oczywista. Wiąże się bowiem z koniecznością wskazania przyczyny, która powoduje, iż gry oraz zabawy stanowią istotny aspekt ludzkiej egzystencji. Jednak nie sposób wskazać jednoznacznego powodu obecności owego *modus operandi* w życiu człowieka niezależnie od jego kultury i języka. Co więcej, zachowania aspirujące

do miana rozrywkowych nie są jedynie domeną ludzką. Pojawiają się również wśród zwierząt.

Celem artykułu jest ukazanie zalet płynących ze stosowania metod ludycznych nie tylko w kształceniu cudzoziemców, ale przede wszystkim w pracy z ich potencjalnymi nauczycielami. Powodów skłaniających do odwoływania się do ludyczności można szukać zarówno w sferze świadomości kulturowej, jak i wśród zależności biologicznych. Johan Huizinga w książce na temat antropologii zabawy podkreśla wieloaspektowość opisywanego zjawiska. Z jednej strony przytacza koncepcje tłumaczące, iż u podstaw gier stoi potrzeba relaksu, a także konieczność nauki przez imitację określonych zachowań, czyli próba nabycia kompetencji, które mogłyby służyć w dorosłym życiu. Z drugiej, zwraca uwagę na kwestię kształtowania ludzkiej tożsamości poprzez realizację pragnień możliwych do wprowadzenia jedynie w sztucznie wykreowanym świecie zabawy (Huizinga 1998, s. 12–14).

Nieco odmienna jest interpretacja poparta aspektem biologicznym. Według Marka Kaczmarzyka, specjalisty w stosunkowo nowej dziedzinie, jaką jest neurodydaktyka, różnorodność wpisuje się w funkcjonowanie naszego gatunku. Każdy człowiek reprezentuje jedyny w swoim rodzaju sposób postrzegania świata, a tym samym rozwiązywania napotykanych w nim problemów. Owa wyjątkowość nie dotyczy jedynie sytuacji nietypowych, ale również codziennych, np. rzeczywistości szkolnej (Kaczmarzyk 2018, s. 13–18). Odmienność ma istotne znaczenie ewolucyjne, bowiem umożliwia przystosowanie się do zmian zachodzących w otoczeniu. Zapewnia przetrwanie gatunku, choć w innej formie niż ta pierwotna (Kaczmarzyk 2018, s. 95–105).

Tym samym stosowanie elementów ludycznych podczas zajęć językowych może być dodatkowym bodźcem pobudzającym uczniów do szukania rozwiązań komunikacyjnych, które nie zawsze muszą być tożsame z propozycjami wprowadzanymi podczas lekcji. Często gra, stanowiąca rodzaj nieformalnej praktyki językowej, umożliwia zastosowanie konstrukcji, które uczestnicy zajęć słyszeli na ulicy lub podczas oglądania filmu – dużą rolę odgrywa kwestia skojarzeń między zachowaniem komunikacyjnym a dźwiękiem, miejscem, sytuacją, co nie jest możliwe, gdy chcemy wywołać podobne reakcje podczas wykonywania zadań z podręcznika, w czasie odgrywania scenek lub pracy w grupach. Ponadto różnorodność fabularna oraz odmienna mechanika gier powodują, iż kursanci uczą się zachowań w sytuacjach nieprzewidywalnych, niejednokrotnie tworzonych przez nich samych podczas określonej rozgrywki. Tego rodzaju technika pozwala na swobodne działania leksykalno-gramatyczne. Oczywiście jej wykorzystanie nie

zakłada rezygnacji z wszelkich reguł, które stanowią o poczuciu bezpieczeństwa uczestników procesu komunikacyjnego. Forma zabawy skutkuje jednak większą otwartością na modyfikację zasad, niezbędną podczas prowadzenia zajęć w grupie, którą cechuje nie tylko różnorodność biologiczna, ale również kulturowa.

Trudno wprowadzać elementy ludyczne, jeśli samemu nie doświadczyło się zajęć z ich zastosowaniem. Właśnie dlatego jest to istotny aspekt kształcenia przyszłych lektorów języka polskiego jako obcego. Dowodem może być przedmiot *Warsztat lektora* prowadzony w ramach specjalizacji *Nauczanie języka polskiego jako obcego* na Uniwersytecie Łódzkim. Dzięki odbyciu cyklu ćwiczeń konwersatoryjnych (15 z 30 godzin), podczas których stosowano metody ludyczne, studenci mieli okazję, aby samodzielnie ocenić zalety i wady tego sposobu przyswajania wiedzy. Była to dla nich również niepowtarzalna szansa na weryfikację własnych pomysłów powstałych w oparciu o metodę wykorzystywaną w trakcie zajęć, gdyż zaliczenie tej części przedmiotu wymagało przygotowania lub adaptacji wybranej gry bądź zabawy, którą można zastosować podczas lekcji z obcokrajowcami.

2. LUDYCZNOŚĆ A WARSZTAT LEKTORA

W artykule zaprezentowane zostaną kolejno poszczególne zagadnienia realizowane podczas zajęć ze studentami specjalizacji glottodydaktycznej.

2.1. GRY PARAGRAFOWE – DECYZJE W PRACY LEKTORA

Pierwszy element ludyczny został wprowadzony już na początkowych zajęciach, kiedy konieczne było wyjaśnienie celowości przedmiotu *Warsztat lektora* na specjalizacji *Nauczanie języka polskiego jako obcego*. Student, który dopiero rozpoczyna swoją edukację w zakresie pracy z cudzoziemcami i nie miał jeszcze styczności z grupą obcokrajowców uczących się polskiego, nie ma świadomości, z jakimi wyzwaniami będzie się mierzył w trakcie kariery zawodowej. Podstawową umiejętnością przyszłego lektora jest podejmowanie decyzji. Dotyczą one rozmaitych aspektów: wyboru podręcznika, układu poszczególnych elementów lekcji, określenia poziomu biegłości językowej grupy, dostosowania metod dydaktycznych do potrzeb słuchaczy. Istotne jest, aby decyzje

były podejmowane szybko oraz z uwzględnieniem ich konsekwencji. Lektor niejednokrotnie pracuje pod presją czasu oraz w stresie. Konieczne jest zatem nabycie i rozwijanie kompetencji miękkich, które umożliwią właściwe reagowanie na zmiany zachodzące w środowisku sali lekcyjnej. Zajęcia oparte na anegdotycznych opowieściach prowadzącego również zwracają uwagę studentów na ważne aspekty ich przyszłego zawodu. Jednak warto zadbać o to, aby to początkowe – niezwykle ważne, bo wpływające na stosunek do całego przedmiotu – spotkanie z lektorem posiadającym już pewne doświadczenie, miało charakter multisensoryczny. Treści przekazywane na pierwszych zajęciach niejednokrotnie są dla słuchaczy abstrakcyjne, dlatego doskonałym sposobem na wzrost ich zaangażowania jest stworzenie sytuacji, w której będą mogli doświadczyć codziennych zmagania początkującego nauczyciela języka polskiego jako obcego. Podczas prowadzonych przeze mnie zajęć zdecydowałam się na zastosowanie gry paragrafowej. Obecnie na rynku dostępne są wielostronicowe, rozbudowane formy książkowe i elektroniczne tego typu gier. Na potrzeby *Warsztatu lektora* przygotowana została wersja skrócona, która miała postać prezentacji multimedialnej. Fabuła została dostosowana do tematyki zajęć i prezentowała kilka sytuacji, które mogą spotkać początkującego lektora. Ważną informacją jest fakt, iż historia powstała w oparciu o prawdziwe doświadczenia różnych nauczycieli jpjo. Grupa samodzielnie zapoznaje się opowieścią, czytając informacje zawarte w prezentacji, a następnie naradza się w celu podjęcia wspólnej decyzji dotyczącej kolejnych poczynań bohatera gry. Prowadzący zajęcia pełni jedynie funkcję techniczną i zajmuje się obsługą prezentacji zgodnie z wytycznymi studentów. W zależności od poczynionych wyborów losy lektora mogą potoczyć się inaczej, może on nawet stracić pracę. Gra w humorystyczny sposób pokazuje studentom wagę i konsekwencje każdej podjętej przez nich decyzji, a tym samym uświadamia, że wszystkie przedmioty specjalizacyjne mogą okazać się niezastąpioną pomocą, np. w sytuacji, gdy nauczyciel w trakcie prowadzenia lekcji zda sobie sprawę, iż nie wziął pod uwagę wszystkich zmiennych i musi nagle zweryfikować dotychczasową koncepcję zajęć.

2.2. LEKTOR JPJO W INTERNECIE

Kolejne spotkanie ze studentami, skonstruowane w oparciu o elementy ludyczne, dotyczyło wykorzystania internetu przez lektorów języka polskiego jako obcego. Wcześniej studenci zostali poproszeni o przyniesienie laptopów oraz zainstalowanie w telefonach aplikacji

skanującej kody QR. W sali rozmieszczono wycięte z kolorowego papieru kształty geometryczne (po dwa z każdego rodzaju), na które naklejono kody. Jeden z nich krył link do internetowego generatora, a drugi zadanie, które należało wykonać przy użyciu określonego programu.

Zadaniem słuchaczy było odnalezienie wszystkich odsyłaczy i skonstruowanie dziesięciu ćwiczeń językowych lub kulturowych, których treść przedstawiono w poniższej tabeli.

Tabela 1. Generatory i zadania wykorzystane podczas zajęć

GENERATOR	ZADANIE
krzyżówek (https://progmar.net.pl/szkola/panel-nauczyciela/narzedzia/generator-krzyzowek)	Proszę stworzyć krzyżówkę z hasłem ZWIERZĘTA.
rebusów (https://www.rebusy.edu.pl)	Proszę stworzyć rebus, którego rozwiązaniem będzie wyraz ŚWIAT.
wykreślanek (http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/WordSearchSetupForm.asp)	Proszę stworzyć wykreślanek z 10 wyrazami, której tematem będzie JEDZENIE.
trimino (http://paul-matthies.de/Schule/Trimino.php)	Proszę stworzyć trimino na dowolny temat.
memów (https://generator.memy.pl/generatorphp?str=2#kotwa)	Proszę stworzyć mem na temat stereotypów dotyczących Polaków.
komiksów, map myśli, pocztówek (https://www.canva.com)	Proszę stworzyć komiks na temat wielokulturowości.
kodów QR (https://www.qr-online.pl/index.php)	Proszę stworzyć kod QR, który byłby przydatny na lekcji jppo.
fiszek (https://quizlet.com/goodbye)	Proszę stworzyć fiszki do 3 dowolnych słówek.
filmów z quizami (https://edpuzzle.com)	Proszę stworzyć quiz do wybranego filmu, który można wykorzystać na lekcji jppo.
quizów (https://kahoot.com) lub (https://quizizz.com)	Proszę stworzyć quiz do wybranego zagadnienia gramatycznego.

Źródło: oprac. własne

Przyjęta forma prowadzenia zajęć spowodowała początkową dezorientację studentów, która wynikała z konieczności zmiany przyjmowanej dotychczas perspektywy. Musieli chodzić po sali i skanować kody,

a następnie znaleźć na komputerach właściwy generator, do którego odsyłał link oraz wykonać zadanie, wykorzystując nowe narzędzie. Ćwiczenie wymagało czynnego udziału przyszłych lektorów, ich kreatywności w kwestii szybkiego wymyślenia konkretnej tematyki zadania. Ponadto niezbędne okazało się wykazanie biegłością w obsłudze generatorów dostępnych w internecie. Nie bez znaczenia była także umiejętność przyznania się do niewiedzy w tej dziedzinie oraz zadanie pytania lub poproszenie o pomoc. To właśnie wyjście z ławek i zmiana sposobu przyswajania informacji z biernego na czynny oraz uświadomienie sobie, że obsługa nowych narzędzi nie zawsze jest tożsama ze sprawnym poruszaniem się w świecie mediów społecznościowych stanowiły trudność dla studentów. Kolejną przeszkodą była praca pod presją czasu i konieczność wykreowania ćwiczeń o różnorodnej tematyce.

2.3. DZIECI I MŁODZIEŻ NA ZAJĘCIACH JĘZYKOWYCH

Następne zajęcia, podczas których wprowadzone zostały elementy ludyczne, dotyczyły pracy z dziećmi i młodzieżą. W sali znajdowały się trzy stoliki. Na pierwszym z nich leżały podręczniki i pomoce dydaktyczne do nauki języka polskiego jako obcego dla najmłodszych. Zajęcia rozpoczęły się od ich szczegółowego omówienia. Na drugim były różnego rodzaju przedmioty, które można znaleźć w domu, sali lekcyjnej, torbie lub w plecaku. To m.in. gumka, ołówek, kostka do gry, korek od wina, kolczyk, materiałowy woreczek, taśma klejąca, kalendarz kieszonkowy, mała piłka, mapa Łodzi, plan tras tramwajowych i autobusowych w Łodzi, odtwarzacz mp3, słuchawki, klej, nożyczki.

Na trzecim stole znajdowały się koperty, a w każdej z nich kartka z następującymi informacjami:

- liczebność grupy;
- wiek dzieci;
- narodowość;
- znajomość języków;
- inne trudności, np. dysleksja;
- zagadnienie z języka polskiego, które sprawia najwięcej problemów;
- temat zajęć, których fragment należy przygotować.

Studenci wybierali po jednej kopercie. W pierwszej turze mieli 20 minut na przygotowanie lekcji. Mogli korzystać ze wszystkich materiałów znajdujących się na stołach. Wylosowane zadanie zawierało

dokładnie sprecyzowany temat. Po upływie wyznaczonego czasu każdy w kilku słowach omawiał przygotowane zajęcia. Pozostali członkowie grupy oceniali mówiącego w skali od 1 do 3 na otrzymanych wcześniej kartach z danymi wszystkich uczestników oraz z podziałem na trzy rundy. Następnie prowadzący kładł na trzecim stole nowe koperty i rozpoczynała się druga runda. Tym razem uczestnicy mieli tylko informację, iż zajęcia powinny dotyczyć leksyki, gramatyki lub kultury. Ponadto z pierwszego i drugiego stołu zniknęła część książek oraz przedmiotów, a czas został skrócony do 10 minut. Po zakończeniu ponownie nastąpiła prezentacja i ocena. W trzeciej turze na stołach pozostał jeden podręcznik i jeden przedmiot, a tematyka zajęć była dowolna. Jednak tym razem na wykonanie zadania studenci mieli tylko 5 minut. Po zaprezentowaniu efektów pracy z ostatniej rundy i stosownej punktacji, nastąpiła dyskusja. Przyznawane oceny w skali od 1 do 3 miały stanowić przypomnienie pierwszych refleksji na temat poszczególnych koncepcji zajęć. Każdy student wskazywał jeden pomysł, który najbardziej przypadł mu do gustu oraz argumentował dlaczego, a także jeden, który chciałby udoskonalić i przedstawiał propozycje zmian.

2.4. GRY I ZABAWY – ZASADY ADAPTACJI

Ostatnie zajęcia powstałe w oparciu o metody ludyczne dotyczyły kwestii adaptowania istniejących już gier i zabaw. Pierwsza połowa zajęć polegała na zapoznaniu się z konkretnymi grami komercyjnymi – w tym przypadku *Voodoo* oraz *5 sekund* – poprzez oglądanie filmów prezentujących mechanikę i zasady gry na portalu YouTube oraz doświadczenie rzeczywistej rozgrywki. Następnie studenci oglądali adaptacje wersji komercyjnych, które przygotowano na potrzeby zajęć z cudzoziemcami i porównywali je z oryginałem, analizując podobieństwa oraz różnice.

Drugą połowę zajęć rozpoczynał wybór jednej z trzech gier typu planszowego lub karcianego oraz wylosowanie kartki z informacją o poziomie, liczbie oraz narodowości grupy, dla której należy zaadaptować grę. Podsumowaniem zajęć była prezentacja efektów tak przygotowanych materiałów. Zadanie pozwoliło uświadomić sobie trudności, które wiążą się z tego typu dostosowywaniem narzędzi pracy i stanowiło rodzaj treningu przed pełną adaptacją przygotowywaną w celu otrzymania zaliczenia z przedmiotu.

3. WNIOSKI

Cykl ćwiczeń konwersatoryjnych z zastosowaniem metod ludycznych pozwolił dostrzec, iż zmiana perspektywy adepta sztuki glottodydaktycznej przed jego pełnym wdrożeniem do odgrywanej roli może rozwinąć holistyczne spojrzenie na proces kształcenia. Dowodem jest różnica w postrzeganiu gier podczas zajęć w porównaniu z refleksjami podczas omawiania adaptacji w ramach zaliczenia przedmiotu. Na końcu cyklu zajęć studenci zwracali uwagę na cele, które przyświecają pracy z określonym rodzajem gry lub zabawy oraz na równoważną funkcję zarówno przekazywanych treści lub doskonalonych umiejętności, jak i formy ich przedstawiania.

Nie sposób jednak pominąć trudne aspekty zajęć prowadzonych w oparciu o elementy ludyczności. Przede wszystkim należy do nich kwestia odwrócenia perspektywy przyszłego lektora i powrót do dziecięcej ciekawości, która wymuszała doświadczanie wszystkiego, co nowe i nieznane. Lata szkolnej praktyki przyzwyczyły studentów, że zdobywanie wiedzy jest statyczne, co można było zauważyć podczas zadania z wykorzystaniem kodów QR. Studenci długo nie mogli się przełamać, żeby wyjść z ławek i kilkakrotnie dopytywali, czy jest to konieczne do wykonania ćwiczenia.

Kolejny problem wynikał z przyjmowania założenia, iż młody człowiek intuicyjnie korzysta z nowych technologii. Pojawił się on w momencie, gdy konieczne było logowanie się na stronach oferujących darmowy dostęp do poszczególnych generatorów. Niezbędne było poinstruowanie studentów, jak powinni to zrobić.

Stosując metody ludyczne, warto pamiętać, jak istotne jest rozbudzenie w potencjalnych lektorach pozytywnego nastawienia chociażby do części prezentowanych technik. Zaangażowany uczestnik przynajmniej jednej z gier lub zabaw to z dużym prawdopodobieństwem przyszły nauczyciel, który będzie szukał nowych sposobów atrakcyjnego przekazywania posiadanej wiedzy.

BIBLIOGRAFIA

- Huizinga J., 1998, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa.
Kaczmarzyk M., 2018, *Unikat. Biologia wyjątkowości*, Słupsk/Warszawa.
<http://paul-matthies.de/Schule/Trimino.php> [13.07.2019].
<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/WordSearchSetupForm.asp> [13.07.2019].
<https://edpuzzle.com> [13.07.2019].

<https://generator.memy.pl/generator.php?str=2#kotwa> [13.07.2019].
<https://kahoot.com> [13.07.2019].
<https://progmar.net.pl/szkola/panel-nauczyciela/narzedzia/generator-krzyzowek> [13.07.2019].
<https://quizizz.com> [13.07.2019].
<https://quizlet.com/goodbye> [13.07.2019].
<https://sjp.pwn.pl/szukaj/ludycznosc.html> [14.07.2019].
<https://www.canva.com> [13.07.2019].
<https://www.qr-online.pl/index.php> [13.07.2019].
<https://www.rebusy.edu.pl> [13.07.2019].

LUDICITY ELEMENTS IN EDUCATION OF TEACHERS OF POLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

Keywords: ludicity, glottodidactics, academic teaching, lector, games

Summary. The article aims at introduction of ludic elements in the process of teaching teachers of the Polish language to foreigners. The author shows examples of lessons conducted by using ludicity methods. The main topics of this lessons includes: pre-classes, internet in teacher's work, lessons for children and youth, and the ability to adapt games for lessons of a foreign language. The article describes basic advantages and disadvantages of using ludicity methods at the university and proves that they are necessary elements of the didactic process.