

Czasopismo Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu

4/2011–2012

# Uczyć lepiej

ISSN 1641-5825



OŚRODEK  
DOSKONALENIA  
NAUCZYCIELI  
W POZNANIU



# Drama na lekcji języka obcego

Miałam możliwość zaobserwować, jak dramę wykorzystują Brytyjczycy. Wiele z tych pomysłów można przenieść na polski grunt nauczania języka obcego.



**W**śród aktywizujących metod nauczania języków obcych wymienić należy dramę. Pozwala ona na wszechstronny rozwój emocjonalny i lingwistyczny uczniów na każdym poziomie językowym, zaś nauczycielowi zapewnia możliwość wzbogacającego doświadczenia lekcyjnego.

Jak podaje Charlyn Wessels w publikacji na temat różnych możliwości zastosowania dramy na lekcjach języków obcych, jest ona naturalną drogą przyswajania nowego słownictwa, struktur gramatycznych oraz odpowiedniego zachowania się w kontekście danych norm kulturowych. Poprzez zachęcanie uczniów do odgrywania rozmaitych ról językowych oraz wczuwania się w myśli i nastroje osób je wypowiadających, stymuluje także rozwój wyobraźni i intelektu. Co więcej, naśladując sytuacje z życia wzięte, uczy otwartości i komunikatywności językowej. Zdaniem autora, drama może generować potrzebę wypowiedziania się, dlatego warto o niej pamiętać, przygotowując dyskusje, debaty, symulacje, gry językowe i udramatyzowane odczytywanie cudzego tekstu.

Uczestnicząc w ramach programu Comenius w kursie metodycznym dla nauczycieli języka angielskiego, prowadzonym przez Regent School w Londynie, miałam możliwość zaobserwować, jak dramę wykorzystują Brytyjczycy, ucząc na co dzień języka angielskiego w grupach wielonarodowościowych. Lekcje były dynamiczne, ruchowe, dokładnie wyreżyserowane, ograniczone czasowo (trwały 55 minut) i, co najważniejsze, przebiegały w atmosferze odprężenia, zaufania i współpracy.

Jak się dowiedzieliśmy, typowe zajęcia językowe z zastosowaniem dramy składają się z sześciu etapów. W pierwszym, trwającym od 5 do 10 minut, nauczyciel przygotowuje młodzież mentalnie i fizycznie, stwarzając tzw. gotowość do uczenia się poprzez stosowanie językowych gier rozgrzewających, w trakcie których uczniowie mają możliwość jednoczesnego powtórzenia słownictwa i ruchu. Następny etap wprowadza tło do danej sytuacji językowej i pogłębia percepcję. Wtedy nauczyciel prezentuje tematyczny dialog, historijkę lub ilustrację. Kolejno w ciągu 10 minut pyta uczniów o prawdopodobne uczucia bohaterów, motywy ich zachowania i to, jak oni zareagowaliby w takiej sytuacji. Można w tym czasie zastosować pracę w parach lub debata. W dalszych etapach, trwających odpowiednio 10 i 15 minut, uczniowie odgrywają po-

dobną scenkę przy użyciu słów lub pantomimy, oceniają samych siebie i uzyskują informację zwrotną od nauczyciela.

W przypadku młodzieży wielonarodowościowej najbardziej użyteczna jako rozgrzewka językowa okazała się gra „Złap piłkę” (*Cup ball*), którą nauczyciel zastosował na lekcji wprowadzającej słownictwo turystyczne w grupie piętnastu nastolatków. Uczniowie zostali ustawieni w kole i, podając sobie piłkę, przepytывali się z omawianych ostatnio synonimów i antonimów. Osoba, która nie umiała podać na czas właściwego słowa, opuszczała koło i otrzymywała dodatkowe zadanie domowe. W ten sposób w miejsce tradycyjnej kartkówki nauczyciel w ciągu kilku minut sprawdził i ocenił przygotowanie młodzieży do bieżącej lekcji, stymulując zarazem językowe myślenie. Ćwiczenie to może być zmodyfikowane poprzez zastosowanie kart ze słownictwem na wzór gry „Skojarzenia słowne” (*Word Association*), z których połowa zostaje wcześniej rozwieszona na ścianach. Każdy uczeń otrzymuje odrębny zestaw pięciu kart z różnymi wyrazami i musi jak najszybciej znaleźć ich odpowiedniki na ścianie.

W ciekawy sposób przy użyciu dramy została też zaprezentowana lekcja powtórzeniowa dotycząca czasów teraźniejszych i przeszłych. Nauczyciel wybrał metodę „Ruchome obrazy” (*Moving pictures*). Wyodrębniono w klasie dwa zespoły. Pierwszy z nich otrzymał zdjęcie przedstawiające kilka osób w sytuacjach ekstremalnych. Każdy z uczniów miał wybrać jedną postać i w niemy sposób przedstawić jej historię. Na przygotowanie młodzież otrzymała 5 minut. Prosząc zespół o zaprezentowanie pantomimy, prowadzący zaczął czytać opowiadanie, przedstawiając po kolei postaci ze zdjęcia i dostarczając o nich dodatkowych informacji (kim są, dlaczego się tu znajdują, co przydarzyło im się wcześniej). Zadaniem drugiego zespołu było dokończenie opowieści. Każdy z uczniów w tej grupie miał minutę na dopowiedzenie kolejnych szczegółów i wydarzeń. Rolą ostatniego ucznia było podanie szczęśliwego zakończenia.

Po tym dramowym ćwiczeniu, trwającym około 15 minut, uczniowie zostali poproszeni o narysowanie ilustracji przedstawiających uczucia danych postaci. Kolejno, wymieniając się w parach rysunkami, odgadywali, o którego bohatera chodzi, nazywając jego uczucia i przyczyny aktualnego stanu. Tłumaczyli też,

jak oni czuliby się w takiej sytuacji i co by zrobili. Było to okazją do ćwiczenia zastosowania okresów warunkowych. Jako zadanie domowe uczniowie mieli napisać wywiad z wybranym przez siebie bohaterem stworzonego na lekcji opowiadania. Co ciekawe, całe zajęcia były nagrywane kamerą i następnego dnia odtworzone. Na kolejnej lekcji wspólnie z uczniami nauczyciel analizował powstałe błędy językowe i rozszerzał słownictwo, prezentując na zakończenie napisany przez siebie scenariusz stworzonej przez nich scenki i prosząc o udramatyzowane odczytanie tekstu.

Przy wyborze odpowiedniej gry językowej należy pamiętać, że może ona stanowić część lekcji, na przykład wprowadzającą lub kończącą, albo jej całość. Aby przyspieszyć zanurzenie się uczniów w języku, warto na początku lekcji zastosować na przykład grę „Alibi”, w której połowa uczniów otrzymuje karty z oskarżeniami o potencjalne przestępstwa, a druga część analogiczne karty z przykładowymi wytłumaczeniami. Zgodnie z wytycznymi uczniowie krążą po klasie, szukając stosownego alibi i w parach dyskutują, na ile jest ono przekonujące. W środku lekcji można z kolei zastosować plan, mapę lub makietę, stymulując rozmowę kładącą nacisk na rozwiązanie postawionego problemu. Interesującym przerywnikiem zajęć mogą być też tzw. *tongue twisters*, czyli łamańce językowe, które stanowią ciekawy i zabawny sposób nauki wymowy lub gra „Robot” polegająca na dosłownym mimicznym wykonywaniu poleceń podanych przez programistę, którą uczniowie wykonują zazwyczaj w parach w oparciu o instrukcje podane przez nauczyciela na kartach. Kończąc zajęcia, można zaś skorzystać z relaksującej gry „Muzyka jest we mnie” (*The music in me*), według której uczniowie słuchają dwukrotnie krótkiego utworu muzycznego – pierwszy raz z zamkniętymi, kolejny otwartymi oczami, po czym zapisują słowa kojarzące się z daną melodią i tłumaczą swój wybór koledze z pary lub grupy.

Drama wymaga przemyślanej organizacji czasu i nastawienia zadaniowego lub projektowego. Warto jednak pamiętać, że może się uczniom szybko znudzić, dlatego wymaga poszukiwania nowych pomysłów na gry językowe.

Ewa Mencel

– nauczycielka języka angielskiego i polskiego w Zespole Szkół Mistrzostwa Sportowego w Poznaniu