

DLACZEGO WARTO GRAĆ Z UCZNIAMI W STATKI?

Czy można wyobrazić sobie skuteczne nauczanie przyrody, biologii, fizyki lub każdego innego przedmiotu bez lekcji powtórzeniowych lub bieżącego utrwalania najistotniejszych treści? To pytanie raczej retoryczne. W prezentowanej publikacji pragnę państwa zainteresować, a może nawet przekonać, do stosowania gier podczas swoich zajęć dydaktycznych.

Gry i zabawy są znanym i nieodłącznym atrybutem charakterystycznym dla każdego wieku. Udział w nich, z powodu oderwania i odmienności od realizmu i powszedniości życia, sprawia uczestnikom przyjemność a także mimowolnie uczy. Gry dydaktyczne to pojęcie umowne, stworzone przez nauczycieli i wychowawców. Początkowo stosowano je przede wszystkim w nauczaniu młodszych dzieci, głównie w celu wsparcia rozwoju ich spostrzegawczości, pamięci i kształceniu mowy. Obecnie gry dydaktyczne są stosowane na wszystkich etapach edukacyjnych w celu wzbudzenia zainteresowania i rozwijania u uczniów: motywacji, umiejętności analizy i utrwalenia poznawanych wiadomości oraz wskazania najważniejszych treści i pojęć. Dla współczesnych uczniów gry z wyjątkiem komputerowych są nowością, dlatego wywołują większe zaangażowanie, stwarzają możliwości współpracy w zespołach. W ocenie uczniów podnoszą atrakcyjność lekcji poprzez przyjazną atmosferę, element rywalizacji i możliwość wygranej. Natomiast dla nas, nauczycieli najważniejsza jest nie „wygrana” ale intensywniejszy proces uczenia się uczniów, ponieważ gry zapewniają większą koncentrację uwagi niż normalne zajęcia. Większość z nas uważa, że uczniowie uczą się najlepiej słuchając nauczyciela, czytając teksty z podręczników lub uzupełniając przy ich pomocy zeszyty ćwiczeń. Niestety, współczesne badania mózgu nie potwierdzają tych założeń, lecz dowodzą, że uczniowie najintensywniej uczą się wtedy, gdy robią to nieświadomie lub w ogóle o tym zapominają np. podczas gry.

Czy można wyobrazić sobie lekcję powtórzeniową, na której nauczyciel przez 40 minut zadaje pytania, a uczniowie chętnie i z zainteresowaniem udzielają na nie odpowiedzi? Nie musimy używać wyobraźni, zrealizujemy taką lekcję wykorzystując popularną przed erą komputerów grę planszową nazywaną „Gra w statki lub w okręty”.

Ważną zasadą w grach jest precyzyjne określenie reguł i poinformowanie o nich graczy, dlatego warto przygotować instrukcję dla uczniów oraz określić czas przeznaczony na grę.

Instrukcja - Gry w statki:

Potrzebne materiały:

Jedna plansza dla uczniów (najlepiej narysowana na tablicy) w postaci tabeli np. z 10 kolumnami i 10 wierszami. Nad kolumnami wpisane kolejno cyfry od 1 do 10 a obok wierszy zaczynając od A kolejne litery alfabetu. Druga plansza dla nauczyciela z zaznaczonymi statkami, które położone są poziomo lub pionowo (nie powinny się dotykać). Liczba statków: 1 czteromasztowiec czyli zajmuje 4 pola, 2 trzymasztowce czyli zajmują po 3 pola, 3 dwumasztowce czyli zajmują po 2 pola i 4 jednomasztowce czyli każdy zajmuje 1 pole. Zestaw pytań w ilości odpowiadającej liczbie pól może być przygotowany przez nauczyciela lub uczniów.

Zasady gry:

- W grze biorą udział wszyscy uczniowie podzieleni na 2 zespoły (w przypadku nieparzystej liczby uczniów, dodatkowa osoba wyręcza nauczyciela w zapisywaniu punktów i zaznaczaniu pól i trafień na planszy).
- Nauczyciel ustala kolejność odpowiedzi zespołów. Uczniowie kolejno wskazują pola według schematu: litera-cyfra czyli np. D-5, do każdego pola przeznaczone jest pytanie lub zadanie.

- Nauczyciel na swojej planszy sprawdza położenie statków i zadaje pytanie. Przy wyborze pola bez statku zespół otrzymuje 1 punkt za prawidłową odpowiedź a w przypadku „trafienia statku” poprawna odpowiedź jest nagradzana 2 punktami.
- Jeśli uczeń nie potrafi podać prawidłowej odpowiedzi, to pytanie może przejść gracz z zespołu (w pierwszej kolejności) lub gracz z grupy przeciwników.
- Gracze udzielają samodzielnych odpowiedzi, mogą się naradzać tylko w kwestii wyboru pola, w przypadku podpowiedzi zespół traci pytanie i punkty.
- Każda poprawna odpowiedź, kolejne trafienie statku lub zatopienie (czyli wskazane wszystkie pola) powinny być zaznaczane na planszy widocznej dla uczniów.
- Gra toczy się do momentu trafienia wszystkich statków lub wykorzystania wszystkich pól (zależy to od tempa gry i wielkości planszy).
- Wygrywa zespół, który zdobył najwięcej punktów.

Na zakończenie lekcji nauczyciel podsumowuje przebieg gry, ogłasza wyniki a uczniowie wychodząc z sali dyskutują o ilości uzyskanych punktów, trafionych statkach nie uświadamiając sobie, że przez całe zajęcia intensywnie pracowali, odpowiadając na pytania.

Anna Guć