ACTA UNIVERSITATIS LODZIENSIS
KSZTAŁCENIE POLONISTYCZNE CUDZOZIEMCÓW 18, 2011
https://doi.org/10.18778/0860-6587.18.48

Bartosz Jałoszyński
Uniwersytet Łódzki

SPOSOBY FORMUŁOWANIA TEKSTÓW POLECEŃ W ĆWICZENIACH REPREZENTUJĄCYCH PODEJŚCIE LUDYCZNE W NAUCZANIU JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO

Słowa kluczowe: podejście ludyczne, polecenia dydaktyczne

Autor prezentuje typy ćwiczeń o charakterze ludycznym, pojawiające się w badanych podręcznikach do nauki jpjo. Opisuje ich strukturę logiczną oraz zależności między instrukcją a egzemplifikacją rozwiązania, zawartą w poleceniu. Autor daje przykłady poleceń sformułowanych na różne sposoby, także zawierających rozbudowane fragmenty narracyjne. Analizuje składnię oraz słownictwo użyte w tekstach poleceń. Wskazuje zalety skomplikowanej struktury językowej poleceń w ćwiczeniach ludycznych.

Polecenie jest, być może, najistotniejszą częścią ćwiczenia. Dobrze sformułowane pozwoli studentowi samodzielnie pracować nad rozwojem umiejętności językowych, przejąć kontrolę nad procesem uczenia się w duchu tak popularnej obecnie autonomii. Dysponując dobrze sformułowanymi poleceniami, lektor może więcej uwagi i czasu poświęcić innym elementom zajęć, skupić się na pomocy w wykonaniu ćwiczenia, a nie na objaśnianiu samej instrukcji. Gdy ćwiczenie związane jest z zabawą czy też grą – rola tekstu polecenia wzrasta. Jest ono wówczas źródłem zarówno instrukcji, jak i zasad, bez których gra nie może istnieć (por. Huizinga 1985).

Polecenia dydaktyczne były niejednokrotnie przedmiotem analiz (por. Nocoń 1996, Burzyńska 1998), warto jednak zająć się oddzielnie grupą ćwiczeń ludycznych. Ich specyfika może wyraźnie wpływać na sposób, w jaki formułowane są w nich polecenia. Punktem odniesienia w niniejszej pracy był artykuł Anny Burzyńskiej, w którym autorka szeroko omawia polecenia dydaktyczne w podręcznikach przeznaczonych do nauki jpjo dla średniego poziomu zaawansowania (por. Burzyńska 1998).

Termin „ludyczny" oznacza ‘dotyczący zabawy; zabawowy, rozrywkowy, bawiący' (USJP 2006). Z kolei podejście ludyczne, przez Teresę Siek-Piskozub

określane jako strategia ludyczna, to ‘wykorzystywanie dla celów nauczania technik nawiązujących do sfery ludycznej działalności człowieka’ (Siek-Piskozub 2001: 19). Za ćwiczenia reprezentujące podejście ludyczne w nauczaniu języka obcego uznać możemy te, które w wyraźny, celowy sposób odwołują się do czynności przyjemnych, zawierają w sobie elementy gier, zabaw czy symulacji (por. Siek-Piskozub 2001: 20–35). Mogą to być zarówno krzyżówki, rebusy i quizy, jak i gry wykorzystujące plansze i rozsypanki wyrazowe. Takimi ćwiczeniami są również zadania polegające na odgrywaniu ról, dramatyzacji, wykorzystujące proste utwory poetyckie oraz piosenki. Do grupy tej zaliczyć należy ćwiczenia, których wykonanie wymaga kreatywności (np. rysowania, pisania dalszego ciągu historii), ćwiczenia uwzględniające element rywalizacji między studentami lub w swej treści zawierające elementy humorystyczne.

Jako materiał badawczy do niniejszej pracy posłużyły mi podręczniki i zeszyty ćwiczeń pierwszych dwóch części z serii *Hurra!!! Po polsku* – materiały atrakcyjne wizualnie i dobrze odbierane przez studentów (Małolepsza, Szymkiewicz 2006 i 2007, dalej jako *Hurra! 1*, Burkat, Jasińska 2007a i 2007b, dalej jako *Hurra! 2*).

1. TYPY ĆWICZEŃ O CHARAKTERZE LUDYCZNYM

W analizowanych podręcznikach ćwiczenia o charakterze ludycznym znaleźć można we wszystkich lekcjach (rozdziałach), niezależnie od omawianych w nich zagadnień tematycznych. Jeżeli chodzi o rodzaj aktywności, jakiej wymagają, w analizowanym materiale najwięcej (ok. 40%) jest ćwiczeń polegających na odgrywaniu ról oraz prezentowaniu dialogów i scenek na forum grupy, np.:

– Jest Pan/Pani w kawiarni Filiżanka. Proszę z kolegą/koleżanką przygotować dialog, a następnie odegrać go na forum grupy. (*Hurra! 1*);

– Role. Wizyta u psychoterapeuty. Proszę wybrać role i przygotować scenki w grupach. (*Hurra! 2*).

Dość dużo (ok. 15%) jest także ćwiczeń o dużym potencjale ludycznym, w których zadaniem studentów jest kreatywne pisanie. Zawierają one element symulacji, często oscylują pomiędzy podejściem ludycznym a zadaniowym. W grupie tej znajdują się zarówno pisanie opowiadania i dalszego ciągu historii, jak i opracowanie planu wycieczki oraz różnego rodzaju pism użytkowych (jak choćby list, kartka z pozdrowieniami, przemówienie), np.:

– Co wydarzyło się później? Proszę wspólnie z kolegą/koleżanką dopisać w kilku zdaniach zakończenie wakacyjnej przygody Jarka. (*Hurra! 2*)

– Proszę z kolegą/koleżanką napisać krótki list do redakcji magazynu „Dobra Rada” – rubryka „Mam problem”. Druga grupa to redakcja, która następnie odpowiada na Państwa list. (*Hurra! 1*)

Część ćwiczeń o charakterze ludycznym w przeanalizowanym materiale to typowe (również nazwane wprost) quizy i krzyżówki. W takich wypadkach polecenia mogą brzmieć następująco:

– Proszę rozwiązać quiz. (*Hurra! 2*)
– Proszę z kolegą/koleżanką rozwiązać krzyżówkę. (*Hurra! 1*)
– Czy jest Pan gotowy / jest Pani gotowa, aby mieć własną firmę? Proszę rozwiązać poniższy quiz. (*Hurra! 1*)

Inną grupę stanowią ćwiczenia, które polegają na dopasowywaniu elementów, odnajdywaniu elementów niepasujących do całości oraz odnajdywaniu i wskazywaniu różnic (np. między rysunkami).

– Najważniejsze wydarzenia XX wieku. Kiedy to było? Proszę dopasować daty. (*Hurra! 2*)
– Które słowo nie pasuje do pozostałych? Dlaczego? (*Hurra! 1*)
– Proszę dopasować pytania do odpowiedzi. (*Hurra! 1*)

W opisywanym materiale znalazły się także zadania polegające na rozpoznawaniu opisywanych obiektów i osób, a autorami opisów mogą być sami studenci, np.:

– Proszę wybrać jedną z osób znajdujących się na fotografiach. Proszę opisać tę osobę koledze/koleżance, a następnie zapytać, czy wie, o kim Pan/Pani mówi. (*Hurra! 2*)
– Proszę przeczytać tekst i zdecydować, gdzie na obrazku są te osoby. (*Hurra! 1*)

W analizowanych podręcznikach można znaleźć ćwiczenia, które polegają na rysowaniu (lub projektowaniu). Czasami zadaniem studenta może być odwzorowanie na ilustracji usłyszanych lub przeczytanych informacji lub odwrotnie – wykonanie rysunku i zaprezentowanie jego opisu. Oto przykłady:

– Proszę posłuchać tekstu, a następnie narysować na mapie, jaka jutro będzie pogoda. (*Hurra! 1*)
– Proszę zaprojektować stronę internetową międzynarodowej firmy (np. polsko-czeskiej) zawierającą krótki życiorys (przynajmniej 12 zdań) dyrektora lub pracownika miesiąca. (*Hurra! 1*)
– Proszę w grupie zaprojektować nowe miasto. Proszę zaprezentować to miasto innym grupom. (*Hurra! 1*)

Ćwiczeń wykorzystujących piosenki, czyli tych najbardziej typowych wśród ćwiczeń o charakterze ludycznym, jest w analizowanych podręcznikach najmniej. W całym materiale znalazł się tylko jeden przykład:

– Proszę posłuchać piosenki „Sto lat", a następnie zaśpiewać ją z kolegami/koleżankami. (*Hurra! 1*)

2. STRUKTURA ZADAŃ

W strukturze ogólnie pojmowanych zadań dydaktycznych możliwe jest wydzielenie dwóch funcjonalnych elementów, „wskazującego na konieczność wykonania określonego działania oraz ilustrującego sposób działania na konkretnym materiale językowym" (Burzyńska 1998: 6) – czyli instrukcji i ilustracji. W strukturze tekstów ćwiczeń ludycznych analizowanych przeze mnie, bardzo często niemożliwe jest wskazanie ww. elementów. Treść większości ćwiczeń o charakterze ludycznym nie zawiera przykładu rozwiązania w formie słownej. Sposób prezentacji przykładu ściśle koresponduje z czynnością, jaką ma wykonać osoba rozwiązująca ćwiczenie, dlatego jeżeli zadanie dotyczy łączenia elementów, podkreślania, zaznaczania lub rysowania, wzór rozwiązania przedstawiony jest również w formie graficznej.

Z innego rozwiązania korzystają autorzy, formułując polecenia ćwiczeń wymagających stworzenia i późniejszego wykonania tekstu. W takiej sytuacji wzorem może być inne ćwiczenie bądź wcześniej przerabiany tekst, np.:

Proszę z kolegą/koleżanką przygotować podobny dialog jak jeden z dialogów w ćwiczeniu 5a, a następnie zaprezentować go na forum grupy. (*Hurra! 1*)

Wiele ćwiczeń o charakterze ludycznym nie zawiera w swej treści wzoru rozwiązania zadania ze względu na sam jego charakter. Z taką sytuacją mamy do czynienia, gdy zadanie w pełni opiera się na kreatywnym działaniu studenta, wymaga użycia informacji dotyczących konkretnych osób z grupy lub ich doświadczeń, a także wtedy, gdy zadanie wymaga wykorzystania wielu sprawności jednocześnie, np.:

– Proszę wybrać jedną osobę z grupy i ją opisać. Grupa musi odgadnąć, o kim Pan/Pani mówi. (*Hurra! 1*)

– Jest Pan/Pani z rodziną tylko jeden dzień w Krakowie. Co chce Pan/Pani zobaczyć? Proszę w punktach zaplanować program wycieczki. Proszę przedstawić plan wycieczki na forum grupy. (*Hurra! 1*)

3. FORMA POLECEŃ

Instrukcja, tzn. element nakłaniający do podjęcia określonych czynności w zadaniach dydaktycznych, może mieć formę polecenia lub pytania dydaktycznego (por. Nocoń 1996: 286–287). Wśród ćwiczeń o charakterze ludycznym można znaleźć przykłady wykorzystania obydwu form – obecne są zarówno typowe polecenia dydaktyczne, np.:

– Proszę dopasować pytania do odpowiedzi. (*Hurra! 1*),

jak i pytania dydaktyczne:

– Które słowo nie pasuje do pozostałych i dlaczego? (*Hurra! 1*)
– Jaka to liczba? (*Hurra! 1*)
– Gdzie są te słowa? (*Hurra! 1*)

Zadania w ten sposób sformułowane to przede wszystkim niewymagające wyjaśnień proste quizy, krzyżówki, rozsypanki wyrazowe, gdzie przykład rozwiązania w formie graficznej nie pozostawia wątpliwości odnośnie do czynności, które należy wykonać. Kiedy ćwiczenie wymaga bardziej skomplikowanego działania, jego tekst również jest bardziej złożony. Komplikacja struktury tekstu zadania wiąże się z elementem nazywającym przedmiot czynności. „Na przedmiot czynności wskazują operatory wyrażone przeważnie różnymi formami czasownika (w funkcji rozkazu, życzenia czy propozycji)" (Burzyńska 1998: 6). Rozbudowane polecenia zawierają więcej niż jeden operator. Przykładów takich złożonych poleceń dydaktycznych jest w zebranym materiale najwięcej. Za przyczynę tego zjawiska można uznać z pewnością złożoność samych zadań, które zawierają ćwiczenia o charakterze ludycznym. Często studenci mają do wykonania cały szereg czynności w jednym ćwiczeniu, w sposób naturalny zwiększa się więc liczba operatorów w poleceniach. Oto przykłady:

– Proszę z kolegą/koleżanką dokończyć dialogi, a następnie przedstawić je na forum grupy. (*Hurra! 1*)
– Proszę zapytać kolegę/koleżankę jak wygląda jego/jej pokój. Na podstawie usłyszanych informacji proszę narysować ten pokój. (*Hurra! 1*)

4. OPISY SYTUACJI, KOMENTARZE I PYTANIA WPROWADZAJĄCE

Większość ćwiczeń o charakterze ludycznym to zadania o dość skomplikowanej strukturze, dlatego też większość tekstów zadań odbiega od wzorca prostego lub złożonego polecenia dydaktycznego, pytania dydaktycznego, a nawet połączenia tych form. Są to polecenia „będące połączeniem wypowiedzi dyrektywnych ze zdaniami pytającymi bądź uzupełnione odpowiednim komentarzem wprowadzającym w istotę wykonywanego zadania (w formie zdań oznajmujących). Ten typ poleceń jest właściwy dla zadań dydaktycznych o charakterze problemowym (ćwiczenia w mówieniu i pisaniu)" (Burzyńska 1998: 7). Jest on również typowy dla zadań reprezentujących podejście ludyczne, zwłaszcza wymagających wprowadzenia lub zarysowania kontekstu oczekiwanej wypowiedzi lub odgrywanej scenki. W przeanalizowanym przeze mnie materiale znaleźć można zarówno pytania, jak i opis kontekstu:

– Jest Sylwester, zdecydował Pan/zdecydowała Pani zmienić coś w swoim życiu w Nowym Roku i pójść na jakiś kurs. Który kurs Pan/Pani wybierze? Proszę zapytać kilka osób w grupie, który kurs wybiorą i dlaczego. (*Hurra! 2*)

– Jest Pan/Pani na Rynku, pod kościołem Mariackim. Mówi Pan/Pani, jak dojść do obiektu X, ale nie podaje Pan/Pani jego nazwy. Osoby z grupy zgadują, do jakiego obiektu Pan/Pani idzie. (*Hurra! 1*)

– Na podstawie tabeli z taryfami proszę porozmawiać z kolegą/koleżanką. Planuje Pan/Pani kupić komórkę i pyta Pan/Pani o informację. (*Hurra! 1*)

5. SKŁADNIA

Przeanalizowane teksty ćwiczeń o charakterze ludycznym cechują się w większości nieskomplikowaną budową syntaktyczną. Około 60% zdań w zebranym materiale to zdania proste (np. *Proszę poszukać słów*, *Proszę opisać ten dom*). Zdania złożone stanowią mniej więcej 30% całości, a równoważniki zdań (np. *Najważniejsze wydarzenia XX wieku*, *Role*) ok. 10%. W zadaniach o charakterze ludycznym dość dużo jest zdań podrzędnie złożonych – proporcjonalnie prawie tyle samo, ile współrzędnych. Ma to na pewno związek z opisanym wcześniej charakterem poleceń, które muszą zawierać informacje o kontekście, o sytuacji, w której autorzy podręcznika umieszczają wypowiedź będącą celem ćwiczenia. W tych konkretnych przypadkach bardziej narracyjny charakter poleceń determinuje również użycie bardziej skomplikowanych (choć wciąż bardzo przejrzystych) struktur syntaktycznych.

6. SŁOWNICTWO

Wśród operatorów w przeanalizowanych tekstach poleceń do ćwiczeń o charakterze ludycznym dają się wydzielić wyraźnie trzy grupy znaczeniowe. Są to:

1) operatory nazywające czynności związane z wykorzystywaniem sprawności produktywnych oraz działaniem twórczym, np. zaplanować, zaśpiewać, narysować, wygłosić, dopisać, użyć, zrobić, zagrać, odegrać, zareagować, zaprezentować, ułożyć, porozmawiać;

2) operatory nazywające czynności związane z czynnościami receptywnymi, np. przeczytać, posłuchać;

3) operatory związane z czynnościami wymagającymi analizy informacji lub materiału językowego, np. wyjaśnić, opracować, znaleźć, poszukać, uzasadnić, sprawdzić, rozwiązać, zdecydować, dopasować, odgadnąć, zgadnąć, wybrać.

Nie zaskakuje fakt, że w analizowanych poleceniach zdecydowanie przeważają (ok. 60%) operatory nawiązujące do czynności twórczych, produktywnych. Czynności czysto receptywne (tj. ok. 6% wszystkich operatorów) stanowią zale-

dwie punkt wyjścia do dalszych działań opisanych w instrukcjach ćwiczeń. Liczna jest grupa pośrednia, nadająca studentowi funkcję jednocześnie odbiorcy i nadawcy komunikatu, czyli grupa operatorów nawiązujących do umiejętności analitycznych, wymagających od studenta zapoznania się z materiałem i opracowania go według określonego klucza lub wykonania na podanym materiale określonych czynności. Operatory tego typu stanowią ok. 30% całości.

7. PODSUMOWANIE

Polecenia w ćwiczeniach o charakterze ludycznym różnią się ze względu na rodzaj zadania, jakie autor podręcznika stawia przed studentem. Stanowią bardzo zróżnicowaną grupę – z jednej strony są to proste instrukcje, uzupełniane graficznym przedstawieniem czynności, jaką ma wykonać student, z drugiej zaś – rozbudowane, wielozdaniowe konstrukcje o charakterze narracyjnym, wprowadzające kontekst, w jakim mieścić się powinna wypowiedź, która powstaje podczas rozwiązywania ćwiczenia. W przypadku pozornie skomplikowanego polecenia student nie może pozwolić sobie na jego pominięcie. Próba samodzielnego wywnioskowania, jakie zadanie ma wykonać, byłaby bardzo często skazana na niepowodzenie. W ten sposób stawia się przed studentem dodatkowe zadania – nie tylko musi wykonać samo ćwiczenie, lecz także musi skupić się chwilę wcześniej, by zrozumieć, czego się od niego oczekuje. Polecenie ćwiczenia staje się po części jego treścią, a podział między instrukcją a materiałem tekstowym, na którym trzeba pracować, zdaje się zanikać. Oto przykład takiego ćwiczenia:

W jednym z banków ktoś zdefraudował dużą sumę pieniędzy. Policja podejrzewa trzy osoby. Proszę przeczytać ich charakterystykę przygotowaną przez psychologa sądowego i zdecydować, kto może być przestępcą. Proszę podzielić się na grupy, każda grupa przedstawia swoją hipotezę. Proszę uzasadnić swój wybór. (*Hurra! 2*)

Jak widać, samo polecenie może wprowadzać bardzo bogaty materiał leksykalny w narracyjnej formie opisu sytuacji. Ćwiczenie takie ma szansę lepiej zmotywować studenta, ale stanowi dla niego również dużo większe wyzwanie. W razie trudności mogłoby zostać łatwo zinterpretowane jako zbyt trudne i zniechęcające. W początkowej pracy z ćwiczeniami o charakterze ludycznym konieczny zdaje się więc komentarz lektora. Dobrze sformułowane teksty poleceń ograniczają jego rolę tylko do zapoznania grupy z nową formą pracy. Wśród postulatów dotyczących podnoszenia jakości materiałów glottodydaktycznych, jako pożądane cechy poleceń dydaktycznych wymieniane są m.in. oryginalność i nieschematyczność. Cech tych nie brakuje analizowanym przeze mnie tekstom poleceń, co na pewno ułatwia studentom pracę z wykorzystaniem ćwiczeń o charakterze ludycznym – zarówno podczas zajęć z lektorem, jak i samodzielnej nauki.

BIBLIOGRAFIA

B u r k a t A., J a s i ń s k a A., 2007a, *Hurra!!! Po polsku 2. Podręcznik studenta*, Kraków.
B u r k a t A., J a s i ń s k a A., 2007b, *Hurra!!! Po polsku 2. Zeszyt ćwiczeń*, Kraków.
B u r z y ń s k a A., 1998, *Polecenia dydaktyczne w podręcznikach do nauczania języka polskiego jako obcego na poziomie średnim*, „Acta Universitatis Lodziensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców", nr 10, s. 5–12.
H u i z i n g a J., 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa.
M a ł o l e p s z a M., S z y m k i e w i c z A., 2006, *Hurra!!! Po polsku 1. Podręcznik studenta*, Kraków.
M a ł o l e p s z a M., S z y m k i e w i c z A., 2007, *Hurra!!! Po polsku 1. Zeszyt ćwiczeń*, Kraków.
N o c o ń J., 1996, *Polecenia dydaktyczne w podręcznikach do nauki o języku*, [w:] *Styl a tekst*, red. M. Balowski, S. Gajda, Opole, s. 285–292.
S i e k-P i s k o z u b T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa.
USJP – *Uniwersalny słownik języka polskiego*, 2006, red. S. Dubisz, Warszawa.

Summary

The author presents different types of ludic exercises appearing in textbooks for teaching Polish as a foreign language. He describes their logical structure and correlations between instructions and examples in the exercises. He also shows different types of instructions in ludic exercises, including instructions with narrative parts. He analyses the syntax and vocabulary, and presents the advantages of complicated linguistic structures used in instructions to ludic exercises.