

RPG NA LEKCJI JĘZYKA HISZPAŃSKIEGO. POSZUKIWACZE SKARBÓW

Zważywszy na ograniczoną objętość artykułu w części teoretycznej ograniczę się do wyjaśnienia podstawowych pojęć związanych z *Role-Playing Games*. Nie uważam się w żadnym stopniu za specjalistę w tej dziedzinie. Przytoczone poniżej informacje mają służyć jedynie wstępnemu zapoznaniu się zainteresowanych czytelników z pojęciem RPG. Na stronie internetowej i forum Polskiego Towarzystwa Badania Gier można pogłębić swoją wiedzę z tego zakresu. Nauczyciel, który chciałby stosować moją grę na lekcji języka obcego, nie musi być koniecznie zagorzałym graczem; wystarczy, aby pojął sam zamysł gry i był kreatywny podczas kolejnych sesji.

O pojęciu gry jako strategii ludycznej pisałam w poprzednim artykule¹, dotyczącym Szalonego Chińczyka, dlatego też nie będę tutaj powtarzać całego wywodu teoretycznego. Zainteresowanych zapraszam do lektury książki pani Teresy Siek-Piskozub.

Wychodzę z założenia, że stosowanie gier na lekcji języka obcego jest elementem motywującym, często wyzwalamym emocje, rozwijającym różnorodne kompetencje. Należy tutaj podkreślić, iż nie zawsze dana gra będzie przynosiła zamierzony skutek pedagogiczny. Każdą grę, jak wszystkie inne techniki stosowane przez nauczycieli na lekcji, należy dostosować do danej grupy, biorąc pod uwagę wiek, zainteresowania oraz charakter jej uczestników.

RPG, czyli gra fabularna, jest formą rozrywki dla osób w bardzo różnym wieku. Aby w nią grać, potrzeba jedynie paru graczy, spośród których jeden odgrywa rolę Mistrza Gry. Osoba ta jest odpowiedzialna za snucie fabuły, rozwijanie opowieści, przedstawienie fikcyjnego świata, którym rządzą specyficzne reguły

¹ W. Górską, *Szalony Chińczyk – niekonwencjonalna lekcja powtórkowa*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, 2(4)/2008, s. 183-190.

składające się na tak zwany system gry. Mistrz przedstawia także graczom ich misję. W *Poszukiwaczach Skarbów* jest nią odkrycie skarbu. Jednakowoż misja może zmieniać się w zależności od potrzeb danej gry. Nauczyciel prowadzący powinien wybrać taki rodzaj misji, do której łatwo będzie dostosować cele dydaktyczne. Należy także podkreślić, iż w RPG raczej chodzi o współpracę niż o rywalizację. Często powodzenie misji zależy od tego, czy poszczególni gracze działają razem. Prowadzący może tak ustawić przebieg akcji, aby takowa współpraca się opłacała. Dzięki temu rozgrywający zmuszeni będą do bardziej intensywnych interakcji między sobą.

Cele *Poszukiwaczy Skarbów* (dalej zwanej PS)

Dzięki tej grze uczniowie zdają sobie sprawę, na ile są w stanie porozumieć się po hiszpańsku na poziomie przynajmniej podstawowym. PS rozwijają także różnorodne umiejętności z wyraźną przewagą mówienia oraz negocjowania. W fazie przygotowawczej do gry uczniowie mają możliwość praktykować umiejętność rozumienia ze słuchu, rozumienia tekstu pisanego oraz pisanie. W trakcie samej gry wszyscy uczestnicy są zmuszeni do wykorzystania całego wcześniej opanowanego materiału. Z drugiej strony, w grze pojawia się nowe słownictwo – typowe dla RPG. Grę tę można wykorzystać przede wszystkim wśród uczniów z przewagą kinestetycznego stylu uczenia się. PS w miejsce „niezdrowej” rywalizacji zachęca uczestników do współpracy.

Grupa docelowa

Pierwotna wersja gry została przygotowana z myślą o uczniach dorosłych, słuchaczach szkoły językowej w Poznaniu, którzy ukończyli 120-godzinny kurs języka hiszpańskiego osiągając poziom A2. Jednakowoż gra ta może być według mnie dość łatwo dostosowana do różnych grup wiekowych i programowych. Bardzo dużą rolę odgrywa tutaj wyobraźnia i możliwości twórcze prowadzącego. Należy podkreślić, iż grupa graczy nie powinna być liczniejsza niż 4 uczniów. W sytuacji gdy mamy większą grupę studentów, proponuję podzielić ich na mniejsze podgrupy i grać z jedną, a innej w tym czasie zadać dowolną pracę, którą może wykonać bez nadzoru nauczyciela. Ewentualnie, o ile istnieje taka możliwość, można rozgrywać jednocześnie parę partii, ale wiąże się to z koniecznością znalezienia kilku Mistrzów Gry (kolegów nauczycieli, osoby z grupy zaawansowanej) oraz posiadania odpowiedniego wyposażenia (plansze, elementy dekoracyjne itd.).

Sekwencja dydaktyczna oraz potrzebne materiały²

Sekwencja dydaktyczna składa się z czterech części: przygotowanie materiałów pomocniczych, sesja wprowadzająca, gra, autoewaluacja oraz ocena gry przez uczniów. Czynności nauczyciela zaś możemy podzielić na trzy etapy: przed, w trakcie i po grze. Zanim zacznie się sesja wstępna, nauczyciel musi przygotować materiały oraz tuż przed samą grą należy pamiętać o stworzeniu odpowiedniej atmosfery (wystrój sali – świeczki, materiały, napisy³, elementy dekoracyjne, nastrojowa muzyka⁴, ewentualnie przebranie dla Mistrza Gry oraz przygotowanie i ukrycie SKARBU⁵). W trakcie gry nauczyciel staje się oczywiście Mistrzem, ale nie wolno mu zapomnieć o roli nauczyciela notującego najważniejsze błędy, pomagającego w trudnościach lingwistycznych uczniów, jeśli o to poproszą. Po grze nauczyciel wspólnie z uczniami poprawia błędy oraz prosi ich o przeprowadzenie autoewaluacji⁶.

Lekcja wprowadzająca

Kontekst. Jako wprowadzenie do gry można wykorzystać przeróżne materiały: zdjęcie grających, prawdziwy element gry, np. planszę, fragment filmu z grą, można zagrać w wisielca (hasło do odgadnięcia GRA FABULARNA w danym języku), można się po prostu spytać, czy ktoś kojarzy skrót RPG. Po krótkiej rozmowie w grupie (jeśli wśród uczniów mamy grających, wyciągamy od nich maksimum informacji) przedstawiamy słownictwo typowe dla RPG, po czym następują praktyki słownictwa.

Każdy nauczyciel może wprowadzić słownictwo na swój najbardziej wypróbowany sposób (tłumaczenie w grupach, stworzenie mapy mózgu, praca ze słownikiem jednojęzycznym, praca z komputerem – słowniki internetowe, bądź odkrywanie sensu przez kontekst itd.). Poniżej przedstawiam fragment tekstu przygotowanego jako praktyka słownictwa oraz rozumienie tekstu czytanego. Uczeń otrzymuje następującą instrukcję: „przeczytaj poniższy tekst, z którego do-

² Wszelkie przykłady podawane są oczywiście w języku hiszpańskim. Każdy z nauczycieli konkretnego języka będzie musiał przygotować swoje własne ćwiczenia.

³ Napisy typu: *Wojownik z grupy... czy masz odwagę wejść do tej sali? Za tymi drzwiami rozpoczyna się PRZYGODA* można umieścić przed salą lekcyjną. Mogą być to napisy wykonane na nadpalonym papierze, jeśli możliwe, żółtawym, pokapanym woskiem.

⁴ Na przykład muzyka filmowa z *Harrego Pottera* lub *Władcy Pierścieni*.

⁵ Jak pisałam wyżej misja PS polega na odnalezieniu skarbu, trzeba więc go wcześniej przygotować. Mogą nim być jakieś drobne prezenty, cukierki, pamiątki z danego kraju itp.

⁶ Przykład, który znajduje się poniżej jest oczywiście po hiszpańsku. Każdy nauczyciel musi sam taką ankietę przygotować w odpowiednim języku. Ankieta powinna być anonimowa. Jej wyniki, jeśli nauczyciel uzna za stosowne można omówić na kolejnych zajęciach.

wiesz się nieco więcej o RPG, oraz uzupełnij luki. Następnie, aby przekonać się, czy twój kolega dobrze zrozumiał ten tekst, ułóż dla niego trzy pytania”⁷.

<p>El juego de rol (o en inglés Role Playing Game - RPG, literalmente: juego de interpretación de roles) _____ desempeñar un determinado rol o personalidad concreta. Según _____ de la Lengua Española: „Rol.-Papel que interpreta un actor: desempeñar un gran rol en una representación teatral.” Esto se debe a que en los juegos de rol cada _____ interpreta un personaje ficticio. Cada jugador define el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responde a las diversas situaciones, decidiendo en el momento las acciones de este personaje (es decir, improvisando). Una _____ de rol no sigue un guión prefijado, sino que la „historia” se va creando durante la partida. Para jugar al RPG se deben reunir por lo menos dos _____, en una o más sesiones de juego. Una es siempre el director de juego (narrador) o master, encargado de dirigir el hilo argumental. Las demás son jugadores que _____ su propio personaje. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas conocidas como sistema de juego. <i>adaptado de http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol</i></p> <p>Gra fabularna (inaczej RPG, z ang. <i>role-playing game</i>, często zwana <i>grą wyobraźni</i>, potocznie <i>erpegiem</i> lub <i>rolplejem</i>) _____ odgrywaniu roli lub określonej osobowości. Według _____ Języka Hiszpańskiego: „Rola-postać odtworzona przez aktora: interpretować ważną rolę w przedstawieniu teatralnym”. Nazwa nawiązuje do faktu interpretowania w grze fabularnej przez każdą _____ fikcyjnej roli. Każdy gracz definiuje charakter swojej osobowości, według swoich własnych kryteriów, i podczas rozgrywki reaguje na różne sytuacje, decydując w danym momencie o ruchach swojej postaci (innymi słowy improwizując). Podczas _____ nie podąża się za narzuconym z góry scenariuszem lecz raczej historia rozwija się w jej trakcie. Aby grać w RPG muszą zebrać się co najmniej dwie osoby podczas jednej lub paru sesji gry. Jedna z nich jest zawsze osobą prowadzącą (narrator) lub Mistrz. Jej zadaniem jest snucie historii. Pozostali są graczami, którzy _____ swoje postaci. Zwykle podąża się za pewnymi z góry ustalonymi wskazówkami znanymi jako system gry.</p>	<p><i>el diccionario</i> słownika</p> <p><i>jugadores</i> graczy</p> <p><i>la partida</i> partii</p> <p><i>persona</i> osobę</p> <p><i>consiste en</i> polega na</p> <p><i>interpretan</i> interpretują</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

⁷ Po uzupełnieniu tekstu upewniamy się, czy uczniowie rozumieją słownictwo.

Kolejna praktyka słownictwa może polegać na połączeniu słów polskich i ich odpowiedników z L2. Zamiast tradycyjnej tabelki możemy także wykorzystać elementy z gry (stoły, biblioteczki, miecze, postaci, itp.). W tej wersji nauczyciel musi wcześniej przygotować w tabelce słownictwo hiszpańskie i wyciąć poszczególne słówka. Zadaniem uczniów będzie połączenie ich z odpowiednim elementem. Przykład tabeli:

UNA TUMBA grób	UNA TRAMPA pułapka	UNA BIBLIOTECA biblioteczka	UNA MESA DE MAGO stół maga	UN PERGAMINO pergamin
UNA MESA stół	UNA PUERTA drzwi	UNA CHIMENEA kominek	UNA BOTELLA MÁGICA magiczna butelka	UN TESORO skarb

Następna praktyka może polegać na przygotowaniu krzyżówki. Każdy uczeń wybiera 10 rzeczowników bądź czasowników i wpisuje po 5 z nich w dwie takie same krzyżówki⁸. Nauczyciel po sprawdzeniu rozdaje tak przygotowane krzyżówki pozostałym uczniom. Każda para ma za zadanie skompletować dwie krzyżówki nie używając języka polskiego podając sobie nawzajem definicje brakujących słów.

Dodatkowa praktyka – *webquest*. Nauczyciel szuka odpowiedniej strony w Internecie związanej z RPG⁹. Wyszukuje dokładne podstrony, na których znajdują się informacje mogące pomóc w późniejszej sesji. Przykład – strona o *World of Warcraft* <<http://www.wow-europe.com/es/index.xml>>¹⁰. Przykładowe pytania:

- ¿Qué tipo de raza puedes elegir para tu personaje si juegas a World of Warcraft? (entra en TU PERSONAJE – razas). *Jaką rasę możesz wybrać, grając w World of Warcraft? (zakładka POSTACI – rasy)*
- ¿Cuántos tipos de elfos hay? (entra en TU PERSONAJE – razas). *Ile jest typów elfów?(zakładka POSTACI – rasy)*
- ¿Qué son los tauren? (entra en TU PERSONAJE – razas). *Czym są taureni? (zakładka POSTACI – rasy)*
- ¿Qué rasgos caracterizan al sacerdote? (entra en TU PERSONAJE – clases). *Jakie cechy ma kapłan? (zakładka POSTACI – klasy)*

⁸ Po odgadnięciu 5 wyrazów para uczniów powinna mieć skompletowaną całą krzyżówkę. Ten typ zadania zmusza uczniów do tworzenia definicji, a tym samym do konstruowania pełnych zdań przy wykorzystaniu różnych strategii.

⁹ Jest to bardzo skrótkowe i niekompletne opisanie *webquest*. W tym przypadku będzie to raczej tzw. *Treasure Hunts*.

¹⁰ Bardzo ważne jest dokładne pokierowanie ucznia na etapie szukania informacji w sieci, ponieważ ich wielkie nagromadzenie w obcym języku może zniechęcić go do dalszej pracy.

Przygotowanie postaci, map podziemi, skarbów, czarów¹¹

Każdy uczeń otrzymuje specjalny kartonik, na którym musi opisać swoją postać, może także nakleić zdjęcie ją reprezentujące bądź narysować swojego bohatera. Wskazówki do opisanía postaci: imię, płeć, rasa, opis fizyczny, opis charakteru, rodzina, ulubione zwierzę, ulubiona broń, zainteresowania, relacje z innymi uczestnikami gry.

Każdy uczeń otrzymuje fragment podziemi (zwykle plansze dzielą się na parę „komnat”), który musi „umeblować” elementami dekoracyjnymi (stoły, krzesła, trony, kufry ze skarbem, biblioteczki itd.).

Niektórym uczniom można zlecić przygotowanie czarów, innym skarbów. Przykłady czarów: „Za pomocą tego czaru na 1 turę stajesz się niewidzialny”; „Dzięki temu zaklęciu możesz uleczyć przyjaciela”; „Rzucając ten czar, przejdiesz przez mury”. Przykłady skarbów: „Właśnie znalazłeś 100 monet”; „Stary miecz, dodaje ci 1 punkt przy ataku”; „Magiczny napój, dodaje 1 punkt siły fizycznej.” Karteczki z czarami oraz skarbami zbieramy tuż przed sesją gry.

Odsłuch

Jeśli to możliwe nauczyciel przygotowuje odsłuch z *native speakerem* bądź innym nauczycielem. Przykładowo może to być rozmowa dwóch przyjaciół, którzy spotykają się na sesji RPG. Jeden wyjaśnia drugiemu, na czym to polega. Tłumaczy dokładnie zasady gry, a także do czego służą różne elementy dekoracyjne, po co się używa różnych kostek, jak przesuwa się po planszy każdy bohater, kto może używać czarów, a kto raczej opiera się na sile fizycznej, jak można współpracować podczas gry, na czym polegają punkty „ducha” oraz „ciała” oraz jaka jest misja gry. Przed odsłuchem dajemy uczniom możliwość zaznajomienia się z pytaniami. Dzięki odpowiedziom na nie będą już znali zasady PS. Tuż przed sesją można je powtórzyć, np. w formie mapy mózgu.

Sesja gry

Każdy nauczyciel może przygotować swój własny system gry. Należy wyjaśnić reguły, bądź je powtórzyć, jeśli wcześniej zostały one przedstawione w odsłuchu. Uczniowie prezentują swoich bohaterów, opisują ich. Następnie narrator ujawnia misję gry – znalezienie skarbu ukrytego wiele wieków temu w tajemnej krainie SALMENTES. Do odnalezienia go posłużą wskazówki. Zadaniem graczy jest więc odnalezienie ich¹². Teraz następuje moment, w którym gracze dzielą się na

¹¹ Częściowo można zadać stworzenie postaci oraz przygotowanie planów, etc. jako pracę domową.

¹² Wskazówkami są rymowane zagadki, które opisują litery. Pierwsza z nich musi prowadzić do hasła LITERY, a potem każda kolejna powinna przedstawiać litery i ich liczbę w tajemniczym hasle. Po złożeniu

dwie drużyny (mogą one współpracować bądź nie, ale w końcu, aby odgadnąć całe hasło, będą musieli się ze sobą porozumieć). W każdej drużynie mamy po dwóch graczy. Każdy z graczy posiada fragment uprzednio przez siebie przygotowanej mapy – następuje moment negocjowania trasy. Za każdym razem, gdy gracz otwiera nową „krajnę”, osoba za nią odpowiedzialna opisuje, co w niej się znajduje według planu, a jej kolega z pary układa odpowiednio dane elementy.

Podczas sesji Mistrz Gry może zadawać pytania pomocnicze: „Co teraz zrobisz?”; „Jesteś pewien, że chcesz tam wejść?; „Pytasz o coś czy idziesz dalej?”. Można zaprowadzić graczy do podziemnego sklepu, baru, zaatakować ich, z czarować, przenosić za pomocą czarów, zmuszać do interakcji z innymi graczami. Przebieg gry zależy już w zupełności od inwencji twórczej nauczyciela prowadzącego.

Bardzo ważną zasadą jest nieużywanie języka ojczystego. Pomocnym może się okazać ustanowienie funkcji „sekretarza”, który będzie notował wszelkie zdania czy słowa polskie, jakie w emocjach „wymkną” się graczom. Można je przetłumaczyć i przygotować taką „ściąkę” na następną sesję.

W trakcie gry dobrze jest tak poprowadzić odnajdywanie zagadkowych wskazówek, by w czasie, gdy jedna ekipa je odgaduje, druga wykonywała swój ruch. Pozwoli to na zaoszczędzenie czasu¹³. Na końcu, gdy wszystkie zagadki są już w posiadaniu obu ekip, jeśli nie są rozwiązane, prowadzący może podsunąć myśl o wspólnej „burzy mózgow”. Gdy hasło zostaje odgadnięte, ujawnia się skarb i gra się kończy.

Przykłady zagadek:

1. “En una corta frase todas estamos mezcladas, algunas una, otras más veces, formamos tres palabras. Si nos reúnes, contraseña tendrás y le puerta secreta se abrirá”. *W krótkim zdaniu jesteśmy wszystkie zmieszane, jedne raz, inne więcej razy, razem tworząc trzy słowa. Jeśli nas wszystkie znajdziesz, odgadniesz hasło i otworzą się sekretne drzwi*¹⁴.
2. “Nada, nunca, nadie son mis casas preferidas. En una somos dos, en otras sólo una. Es fácil, también estamos tres en ninguna (2 veces)”. *Nic, nigdy i nikt są moimi ulubionymi domami. W jednej jest nas dwie, w pozostałych tylko jedna. To proste, jesteśmy we trójkę w żadnej (2 razy)*¹⁵.

hasła otworzą się tajemnicze drzwi do komnaty, w której znajduje się SKARB.

¹³ Problemem tego typu gry jest czas pomiędzy turami, z którym uczestnicy czasami nie wiedzą co zrobić. Dlatego też proponuję, aby w tym czasie w swoich ekipach rozwiązywali oni zagadki, które stopniowo odnajdują. Jako że nauczyciel prowadzi całą sesję, może tak poprowadzić ich odnajdywanie, aby zawsze dana ekipa miała jakąś zagadkę do rozpracowywania.

¹⁴ “Esta adivinanza TIENE QUE aparecer como la primera. El orden del resto no es importante”. *Ta zagadka musi się pojawić jako pierwsza. Porządek reszty nie jest ważny.*

¹⁵ Polskie tłumaczenie jest dosłowne i nie oddaje oczywiście gry słów zawartej w hiszpańskim oryginale

3. “Soy la primera letra de una palabrita que estás buscando. Si me doblas, cambio el sentido de un vocablo muy bien conocido”. *Jestem pierwszą literką słówka które szukasz. Jeśli mnie podwoisz, zmienię znaczenie słowa które doskonale znasz.*
4. “Dolor tiene una, móvil también. La lluvia tiene dos, pero Ana ninguna. ¿Quién soy?”. *Ból ma jedną, komórka także. Deszcz ma dwie, ale Anna żadnej. Kim jestem?*
5. “Somos **de** aquí y somos **de** allí. Vivimos siempre entre dos palabras. Sin nosotras nunca podrás decir **de** dónde eres tú”. *Jesteśmy stąd i jesteśmy z tamtąd. Zawsze mieszkamy między dwoma słowami. Bez nasz nigdy nie będziesz mógł powiedzieć skąd jesteś ty.*
6. “Salud, ciencia y cero. Algunos me ven en todos estos casos. Pero hay los que sólo en el primero – éstos sesean raro”. *Zdrowie, nauka i zero. Niektórzy widzą nas we wszystkich tych przypadkach. Ale są tacy, co tylko w pierwszym – ci rzadko wymawiają „c” jak „s”.*
7. “Soy una letra muy bien conocida – a menudo aparezco, también en esta contraseña doce veces me ve un bizco”. *Jestem bardzo dobrze znaną literką, pojawiaam się bardzo często. Także w tym hasle aż 12 razy mnie widzi zezujący.*
8. “Me encantan los mares, las montañas también, estoy en los montes, en las minas me ven”. *Uwielbiam morza, góry także, jestem obecna na wzniesieniach, widują mnie w kopalniach.*

ODPOWIEDZI:

1. „Se trata de las letras. Cada letra está escondida en una adivinanza. Si aparecen más veces en la contraseña, está información también se da. La contraseña: RANA DE SALAMANCA”;
Chodzi o litery. Każda litera jest ukryta w jednej zagadce. Jeśli pojawia się ona więcej razy, podaje się tę informację. Hasło: żaba z Salamanki¹⁶
2. „La letra «n», aparece dos veces litera «n»”, *pojawia się 2 razy;*
3. „La letra «r» (pero, perro)”, *litera «r» (ale, pies);*
4. „La letra «l»”, *litera “l”;*
5. „Las letras «de»”, *litery «de»;*
6. „La letra «s»”, *litera «s»;*
7. „La letra «a» (aparece 12:2, es decir 6 veces)”, *litera «a» (pojawia się 12:2 czyli 6 razy);*

(jest tak w większości zagadek).

¹⁶ Żaba z Salamanki jest tutaj wykorzystana jako element kulturowy. Jest ona symbolem pomyślnego przebrnięcia przez studia. Jej rzeźba, bardzo trudno widoczna, znajduje się na frontowych drzwiach starego uniwersytetu w Salamance. Jako „skarb” uczniowie odnajdują właśnie żaby z Salamanki.

8. „La letra «m», *litera «m»*».

Autoewaluacja i poprawa błędów

Przykład ankiety:

¿Durante la preparación del juego, has tenido problemas con algunas partes? Por ejemplo: con la descripción de tu personaje, con la comprensión de la audición, con la preparación del repaso...

Czy podczas przygotowania do gry miałeś jakieś problemy? Np. z opisem twojej postaci, zrozumieniem odsłuchu, przygotowaniem powtórki...

¿Durante el juego has logrado responder a las preguntas que te hizo el narrador?

Czy podczas gry zdołałeś odpowiedzieć na pytania prowadzącego?

¿Has resuelto los enigmas?

Rozwiązałeś zagadki?

¿Has logrado jugar usando sólo el español?

Udało Ci się grać, używając jedynie języka hiszpańskiego?

¿Te ha sucedido en algún momento que querías decir algo en español, pero no encontrabas las palabras? ¿Cuándo?

Czy przydarzyła ci się sytuacja, w której chciałeś coś powiedzieć po hiszpańsku, ale nie znajdowałeś słów? Kiedy?

Si has tenido algún problema, menciónalo aquí. Por ejemplo: no he entendido las reglas, no he entendido lo que decía el narrador, no he sabido comprarme una arma... ¿Qué puedes hacer para no tener el mismo problema en otra sesión? Apunta aquí tus ideas.

Jeśli miałeś jakiś problem, zaznacz to tutaj. Np. nie zrozumiałem reguł, nie rozumiałem co mówił prowadzący, nie wiedziałem, jak kupić sobie broń... Co możesz zrobić, aby nie mieć tego problemu na kolejnej sesji? Zapisz tutaj swoje pomysły.

¿Has aprendido algo nuevo con este juego?

Nauczyłeś się czegoś nowego dzięki tej grze?

¿Crees que jugar a este tipo de juegos es buena manera de ver si ya puedes comunicarte en español?

Czy myślisz, że granie w tego typu gry to dobry sposób na sprawdzenie, czy umiesz porozumieć się po hiszpańsku?

¿Lo has pasado bien o te has aburrido?

Dobrze się bawiłeś czy nudziłeś się?

Samoocena ma na celu po pierwsze poznanie opinii uczniów o przeprowadzonej grze, co może pomóc we wprowadzenie późniejszych ulepszeń. Po drugie jest potrzebna, aby uzmysłwić uczącym się, w których momentach mieli największe trudności z użyciem języka obcego i co im pomagało w przezwyciężeniu owych trudności.

Poprawę błędów proponuję zrobić, wypisując je na tablicy i dając czas do namysłu wszystkim uczniom, zanim wspólnie się je omówi.

Z przeprowadzonych przeze mnie ankiet wynika, iż *Poszukiwacze Skarbów* są ciekawą formą powtórzenia materiału i zmierzenia się z realnym użyciem języka hiszpańskiego. Uczestnicy doceniają innowacyjność gry oraz włożony wkład pracy w jej przygotowanie. Uzmysłwiają sobie także, z jakimi umiejętnościami mają największe problemy, dzięki czemu możemy nad nimi potem wspólnie pracować.

Gra ta wymaga na pewno dalszych ulepszeń i przeróbek. Myślę, że każdy nauczyciel, który zdecyduje się ją zastosować, będzie sam doskonale wiedział, jakie elementy należy zmienić, aby udoskonalać kolejne sesje. Sami uczniowie podsuwają nam najczęściej wiele pomysłów. Należy je potem tylko wykorzystać w praktyce. Przygotowanie kolejnych sesji jest prostsze, ponieważ bazujemy już na pierwotnym materiale.

ZACHĘCAM DO GRY!

Literatura

- Austin J., 1962, *How to do things with words*, Oxford University Press, Oxford.
- Alonso E., 2004, *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?*, Edelsa, Madrid.
- Dobrowolska M., 2007, *Gry i zabawy w procesie nauczania*, <<http://www.archiwum.literka.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=7042>>, 26 stycznia 2007.
- Dryden G., Vos J., 2003, *Rewolucja w uczeniu*, Zysk i Ska, Poznań.
- Faber A., Mazlish E., 1996, *Jak mówić, żeby dzieci się uczyły w domu i w szkole*. Media Rodzina, Poznań.
- Gardner H., 2002, *Inteligencje Wielorakie (La teoria de las inteligencias multiples)*, Media Rodzina, Poznań.
- Górska W., 2008, *Szalony Chińczyk – niekonwencjonalna lekcja powtórkowa*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, 2(4), s. 183-190.
- Rachmajda A., Jekel M., 2005, *Zeszyty Literackie. Zabawa Nr 4*, FLOS CARMELI, Poznań.
- Sánchez Lobato J., Santos Gargallo I., 2004, *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, SGEL, Madrid.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Williams M., Burden. L.R., 1999, *Psicología para profesores de idiomas. Enfoque de constructivismo social*, Cambridge University Press, Madrid.
- Vopel K.W., 2004, *Warsztaty – skuteczna forma nauki*, Wydawnictwo Jedność, Kielce.