

Monika Motyka

GRY I ZABAWY W NAUCZANIU L2 DZIECI W WIEKU 7-9 LAT Z WYKORZYSTANIEM ELEMENTÓW WIEDZY O ŚWIECIE W KONTEKŚCIE TEORII INTELIGENCJI WIELORAKICH GARDNERA

Autorka na podstawie badań własnych przeprowadzonych w latach 2004-2007 w edukacyjnej placówce naukowo-badawczej¹ wprowadza elementy wiedzy o świecie w procesie implementacji języka angielskiego w kontekście teorii inteligencji wielorakich Gardnera. W nauczaniu stosowano e-learning, gry, zabawy oraz różnorodne materiały multimedialne. Tym samym stymulowano rozwój intelektualny uczniów w wieku 7-9 lat (opisanych w niniejszym artykule).

Wielorakie inteligencje (*Multiple Intelligences*)

Teoria inteligencji wielorakich Howarda Gardnera wskazuje na istnienie co najmniej siedmiu sposobów postrzegania i rozumienia świata. Gardner określa każdy z nich jako odrębną „inteligencję” – innymi słowy zespół umiejętności pozwalający jednostkom na identyfikowanie i rozwiązywanie realnych problemów, które napotykają².

Gardner definiuje „inteligencję” jako zespół zdolności, który:

- jest w pewien sposób autonomiczny względem innych zdolności ludzkich,
- posiada podstawowy zestaw operacji służących przetwarzaniu informacji,
- ma odrębną historię w etapach rozwoju, przez które każdy z nas przechodzi,

¹ Language Laboratories, <<http://www.szkolageniuszy.pl>>, 23 listopada 2008.

² A. Hofman, *Dydaktyczne implikacje teorii inteligencji wielorakich*, „Przegląd Glottodydaktyczny”, nr 24, Warszawa 2008.

- prawdopodobnie posiada źródła w historii ewolucji³.
- Sugerując niepełność swojej listy typów inteligencji, Gardner identyfikuje jednakże następującą siódmkę, przedstawioną poniżej w znacznym uproszczeniu:
1. Werbalno-językowa – zdolność używania słów i języka.
 2. Logiczno-matematyczna – zdolność myślenia indukcyjnego i dedukcyjnego oraz rozumowania, a także używania liczb i rozpoznawania wzorów abstrakcyjnych.
 3. Wizualno-przestrzenna – zdolność do wizualizacji obiektów i wymiarów przestrzennych oraz tworzenia wewnętrznych obrazów.
 4. Fizyczno-motoryczna – mądrość ciała i zdolność do kontrolowania ruchu fizycznego.
 5. Środowiskowo-przyrodnicza – zdolność pozwalająca rozróżniać, klasyfikować i posługiwać się własnościami naturalnego otoczenia.
 6. Interpersonalna – zdolność komunikowania się i tworzenia relacji między osobami.
 7. Intrapersonalna – zdolność rozróżniania uczuć i tworzenia modeli psychicznych samego siebie⁴.

Profil inteligencji według Gardnera

Według Gardnera każda osoba posiada wszystkie rodzaje inteligencji, rozwinięte w różnym stopniu. Inteligencje można rozwijać poprzez różnorodne ćwiczenia. Wszystkie inteligencje współpracują ze sobą w różnych konfiguracjach. Tworzą one niepowtarzalny profil inteligencji. Rozwojowi inteligencji wielorakich sprzyja taka organizacja środowiska szkolnego i domowego, która zapewnia wielointeligentne funkcjonowanie⁵.

Inteligencja a wiedza o świecie

Określając przybliżony układ inteligencji uczniów, można wzbogacać nauczanie L2 (drugiego języka) o elementy wiedzy o świecie z zakresu: geografii, chemii, fizyki, matematyki, przyrody czy historii⁶.

Inteligencja werbalna

Uczeń posiadający szczególnie rozwiniętą inteligencję werbalną preferuje między innymi czytanie, pisanie, opowiadanie historyjek oraz zabawy ze słowami.

³ E. Nęcka, *Inteligencja. Geneza, struktura, funkcje*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003.

⁴ H. Gardner, *Multiple Intelligences*, Basic Books, New York 1993.

⁵ H. Gardner, *Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce*, Media Rodzina, Poznań 2002.

⁶ Elementy wiedzy o świecie dostosowane są do wieku ucznia, tj. 7-9 lat.

Przede wszystkim w nauczaniu języka angielskiego jako L2 stosowano materiały oraz narzędzia takie jak książki, nagrania, przybory do pisania, pamiętniki, dialogi, dyskusje czy debaty⁷.

Zabawa, która wydaje się odpowiednia dla tego typu ucznia, to *Thumb print stories*⁸. Polega ona na wymyśleniu historyjki przez tworzenie rysunków na kartkach papieru za pomocą odcisków palców (palce należy maczać w farbcie plakatowej). Podczas tej zabawy można wprowadzać dowolny temat z zakresu elementów wiedzy o świecie, ćwicząc jednocześnie umiejętność mówienia w L2. Dodatkowo autorka urozmaiciła samą zabawę w *fingerprints* (odciski palców) o element pisania: po tym jak uczeń stworzy fragment historyjki, ma skonstruować proste zdanie. Następnie dyktuje je swojemu nauczycielowi, który wpisuje zdanie w edytorze tekstu. Zdań może być na przykład sześć, po jednym do każdego rysunku. Nauczyciel odkrywa zdania w edytorze, a następnie drukuje. Zadaniem ucznia jest ćwiczenie pisania rozjaśnionego tekstu w L2. Potem uczeń czyta tekst. Po kilkakrotnej lekturze tekst zostaje rozcięty na poszczególne zdania i odwrócony tak, iż nie widać treści. Następnie uczeń losuje jedno zdanie, czyta je na głos i dopasowuje do odpowiedniego obrazka w swojej historyjce.

Inteligencja logiczno-matematyczna

Ucznia o dominującej inteligencji logiczno-matematycznej cechuje zarówno zamiłowanie do eksperymentów, jak i do rozwiązywania zagadek, układania puzzli, kalkulowania i ciągłego zadawania pytań. Aby sprostać jego potrzebom, należy między innymi stosować eksperymenty z udziałem materiałów „naukowych”, a także w miarę możliwości organizować wycieczki do centrów naukowych czy planetariów⁹.

Dla uczniów w wieku 7 lat za pomocą L2 możemy wprowadzać, element wiedzy o świecie – fizykę. Za przykład zabawy niech posłuży praktyczne zastosowanie jednej z zasad dynamiki Newtona. Do doświadczenia należy przygotować: nadmuchany balonik zabezpieczony klipem do papieru, tak, aby nie uciekało powietrze, papierową makietę rakiety, ok. czterech metrów sznurka, taśmę klejącą oraz dwa krzesła. „Rakieta” przyklejamy do balonika. Krzesła ustawiamy w odległości ok. dwu metrów od siebie, a następnie mocujemy sznurek wraz z zawieszonym na nim balonikiem z rakieta. Przeciągamy konstrukcję balonika z rakieta jak najbliższej krawędzi oparcia jednego z krzeseł i odczepiamy klip. Powietrze, które gwałtownie wylatuje z balonika, powoduje jego ruch. Tym sposobem wysyłamy rakieta w „kosmos”. Zabawę można urozmaicić, poprzedzając eksperyment

⁷ T. Armstrong., *Multiple Intelligences in the Classroom*, Association for Supervision and Curriculum Development, Alexandria, VA, 2000.

⁸ Zob. <<http://www.teachingenglish.org.uk/TRY/othertry/thumb.shtml>>, 23 listopada 2008.

⁹ T. Armstrong, op. cit.

pokazem filmu¹⁰ z autentycznym startem rakiety. Po zabawie natomiast można utrwalać nowe słownictwo poprzez gry internetowe¹¹.

Inteligencja wizualno-przestrzenna

Uczeń o przewadze tego rodzaju inteligencji lubi rysować, szkicować i projektować. Należy więc przygotowywać wszelkiego rodzaju gry i zabawy pobudzające wyobraźnię ucznia, dostarczając mu klocki, filmy, krzyżówki, układanki, ilustrowane książki itp.¹².

Wprowadzając element wiedzy o świecie, na przykład historię, możemy urozmaicić czytanie w L2 zwykłych książeczek (wyposażonych w dodatkowe płyty z nagrany tekst) o tworzenie komiksów za pomocą telefonu komórkowego i odpowiednich programów komputerowych. Przykładem takiej zabawy może być wstępne przygotowanie figurek postaci historycznych z danej książeczki i opracowanie stosownej scenarii, a następnie zrobienie zdjęć za pomocą telefonów komórkowych wyposażonych w aparat fotograficzny. Zdjęcia przenosimy do programu komputerowego, na przykład PowerPoint, i wspólnie z uczniem tworzymy „film”, uzupełniając go o tekst oraz ścieżkę dźwiękową.

Inną możliwość rozwijania inteligencji wizualno-przestrzennej stanowi zabawa w szwajcarskie magnesy GEOMAG¹³. Jest to komplet metalowych kulek i plastikowych patyczków zakończonych magnesami. Z elementów, które się nawzajem przyciągają, można stworzyć rozmaite i zadziwiające konstrukcje. Zabawa ta jednocześnie stymuluje rozwój wyobraźni przestrzennej.

Inteligencja fizyczno-motoryczna

Uczeń mający wysoką inteligencję fizyczno-motoryczną przede wszystkim lubi tańczyć, biegać, skakać, budować, dotykać, gestykulować itp.¹⁴. Odpowiednią zabawą jest dla niego na przykład poszukiwanie skarbów, kiedy to możemy wprowadzić do nauki L2 element geografii, jakim są strony świata lub zabawa w podchody. Ta ostatnia gra jest wskazana dla większej grupy uczniów. Uczestniczą dwie drużyny. Jedna z nich wyrusza wcześniej w „teren”, przygotowując rozmaite pułapki i zostawiając wskazówki i zadania (w L2) do wykonania dla drużyny przeciwnej.

¹⁰ Zob. <<http://www.youtube.com/watch?v=esXYDcjxBN0>>, 23 listopada 2007.

¹¹ Zob. np. <http://www.nasa.gov/audience/forkids/kidsclub/flash/games/leveltwo/KC_Rocket_Builder.html>, <<http://www.flashpuzzlezone.com/jigsaw/kidstuff/toys/retro-rocket/>>, 23 listopada 2007.

¹² T. Armstrong, op. cit.

¹³ <<http://www.geomagsa.com/>>, 21 grudnia 2007.

¹⁴ T. Armstrong, op. cit.

Inteligencja środowiskowo-przyrodnicza

Uczeń o inteligencji środowiskowo-przyrodniczej to miłośnik natury. Cieszą go zabawy ze zwierzętami. Lubi ogrodnictwo i dba o czystość środowiska naturalnego. Należy umożliwiać mu kontakt z naturą, stwarzać okazję do przebywania ze zwierzętami i nie zapominać o przyrządach do badań: mikroskopie, szkle powiększającym, lornetce¹⁵.

Zabawę w collage (z zastosowaniem L2), wprowadzającą zagadnienia z botaniki, rozpoczynamy od wspólnego spaceru i zbierania roślin. Wracamy do pomieszczenia, gdzie na przygotowany wcześniej papier naklejamy roślinki za pomocą przezroczystej taśmy klejącej. Pozwalamy uczniowi wykonać kopię całości kompozycji roślin za pomocą kserografu lub drukarki. Uzyskany w ten sposób materiał (czarno-białe zdjęcie roślin) malujemy farbami wspólnie z uczniem (za pomocą pędzla lub palcami).

Organizując lekcję geografii w L2 wprowadzającą nazwy kontynentów, możemy zastosować program internetowy Google Earth¹⁶. Wcześniej, aby wzbudzić zainteresowanie ucznia, możemy pokazać zdjęcia i krótko omówić siedem cudów świata, by następnie stosując program Google Earth, pokazać, jak wyglądają one w rzeczywistości na poszczególnych kontynentach.

Inteligencja interpersonalna

Uczeń o przewadze inteligencji interpersonalnej lubi być przywódcą, organizować zabawy, negocjować, kierować ludźmi. Ważne dla niego są grupowe zabawy, przebywanie w gronie przyjaciół, zebrania towarzyskie¹⁷.

Zabawa w paszport jest propozycją pierwszych zajęć ucznia z nowym nauczycielem L2, dzięki której może powstać między nimi więź. W tym celu należy przygotować odpowiedni „paszport”. Możemy wykonać go samodzielnie za pomocą edytora tekstu, a następnie wydrukować. Na stronie tytułowej powinno się znaleźć słowo PASSPORT, dodatkowo możemy umieścić napis TOP SECRET itd. Na wewnętrznej stronie można wykonać, rysując odpowiednie tabelki i linie, miejsce na dane naszego ucznia: fotografię (uczeń może narysować swoją podobiznę), imię, wiek, kolor oczu, włosów, wzrost, podpis, a także odciski palców (uczeń macza palce w różnokolorowych farbach plakatowych). Na kolejnej stronie tworzymy miejsca na „wizy”. Uczeń uzupełnia je, wklejając naklejki otrzymywane od nauczyciela po każdych zajęciach. Tak więc uczeń ma obowiązek przynosić ze sobą paszport na każde zajęcia, ponieważ stanowi on jego „pozwolenie” na

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ <<http://earth.google.com/intl/pl/download-earth.html>>, 23 listopada 2007.

¹⁷ T. Armstrong, op. cit.

przebywanie na terenie obcego kraju – (pomieszczenie do nauki to na przykład terytorium Anglii).

Inteligencja intrapersonalna

Uczeń z dużą inteligencją intrapersonalną wyznacza cele, marzy, planuje, rozważa. Preferuje wybory indywidualne, lubi samotnie spędzać czas, a przede wszystkim samodzielnie przygotowywać i realizować projekty¹⁸.

Przykładem zabawy może być czytanie w L2 opowiadań filozoficznych, np. ze zbioru udostępnionego na wskazanej stronie internetowej¹⁹. Ciekawym opowiadaniem jest historia pewnego kwiatka, który rósł nad brzegiem rzeki, niedaleko małego domku. Codziennie podlewała go mała dziewczynka. Jednak pewnego dnia dziewczynka przestała się pojawiać i odtąd kwiatek musiał radzić sobie sam. Uczeń, który czyta to opowiadanie, w pewnym momencie „utożsamia” się z głównym bohaterem – kwiatkiem i próbuje odgadnąć jego kolejne działania.

Test na rodzaje inteligencji

Przed przystąpieniem do przygotowywania określonej gry lub zabawy wskazane jest przeprowadzenie testu na rodzaj inteligencji²⁰. Należy jednak ostrożnie podchodzić do wyników, mając świadomość koniecznych uproszczeń, a swoje wnioski popierać uważną, kilkumiesięczną obserwacją każdego ucznia.

Podsumowanie

Można założyć, iż po rozpoznaniu inteligencji ucznia nauczanie L2 dzieci w wieku 7-9 lat, z wykorzystaniem elementów wiedzy o świecie w formie gier i zabaw, przyniesie oczekiwane efekty.

Jednocześnie warto zauważyć, iż niezależnie od typu inteligencji uczniowie mogą osiągnąć co najmniej porównywalne efekty dzięki odpowiednio dobranym narzędziom metodycznym, ukierunkowanym na indywidualne potrzeby, możliwości oraz ograniczenia ucznia.

Literatura

Armstrong T., 2000, *Multiple Intelligences in the Classroom*, UA, Association for Supervision and Curriculum Development, Alexandria.

Gardner H., 2002, *Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce*, Media Rodzina, Poznań.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ <<http://fablevision.com/place/library/index.html>>, 23 listopada 2007.

²⁰ <<http://mitest.com/>>, 23 listopada 2007.

Gardner H., 1993, *Multiple Intelligences*, Basic Books, New York.

Hofman A., 2008, *Dydaktyczne implikacje teorii wielorakich*, „Przegląd Glottodydaktyczny” nr 24.

Nęcka E., 2003, *Inteligencja. Geneza, struktura, funkcje*, GWP, Gdańsk.

<<http://earth.google.com/intl/pl/download-earth.html>>, 23.11.2007.

<<http://fablevision.com/place/library/index.html>>, 23.11.2007.

<<http://www.flashpuzzlezone.com/jigsaw/kidstuff/toys/retro-rocket/>>, 23.11.2007.

<<http://www.geomagsa.com/>>, 21.12.2007

<<http://mitest.com/>>, 23.11.2007.

<http://www.nasa.gov/audience/forkids/kidsclub/flash/games/leveltwo/KC_Rocket_Builder.html>, 23.11.2007.

<<http://www.teachingenglish.org.uk/TRY/othertry/thumb.shtml>>, 23.11.2007.

<<http://www.youtube.com/watch?v=esXYDcjxBN0>>, 23.11.2007.