



## **Małe formy teatralne i gry dydaktyczne w nauczaniu przyrody na zajęciach edukacyjnych i pozaszkolnych**

---

Ilona Żeber-Dzikowska<sup>1</sup>

### **Wstęp**

Zabawa jest działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, a opartym na udziale wyobraźni, tworzącym nową rzeczywistość. Choć działaniem tym rządzą reguły, których treść pochodzi głównie z życia społecznego ma ono charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości [13].

W trakcie gry lub zabawy uczeń nabywa wiedzę do zajęć edukacyjnych i pozaszkolnych z nauczania przyrody głównie z zakresu ekologii i ochrony środowiska. Odpowiednie scenariusze zajęć z małymi formami teatralnymi lub grami dydaktycznymi dzięki uaktywnieniu ucznia nadają się szczególnie do wdrażania na zajęciach [11]. Podczas takich form w pełni realizowane są cele nauczania w kategoriach: wiadomości, umiejętności, postaw.

### **Małe formy teatralne i gry dydaktyczne w świetle literatury**

W literaturze pedagogicznej coraz częściej i szerzej opisywane są walory kształcenia uczniów poprzez zastosowanie małych form teatralnych i gier dydaktycznych. Coraz więcej dowodów świadczy o tym, że stosowanie tych metod w nauczaniu – nie tylko przyrody, biologii, znacznie podnosi skuteczność nauczania-uczenia się. Uczeń znacznie lepiej i łatwiej przyswaja sobie wiedzę oraz bierze aktywny udział w zajęciach. W uczeniu się poprzez gry dydaktyczne [9] występuje akt syntezy między zabawą i uczeniem się. Synteza ta polega na wprowadzeniu do samej gry elementów uczenia się takich jak antycypacja tj. oczekiwanie powodzenia, wykrycie problemu, ułożenie planu działania i ocena wyników własnego działania. Elementy te aktywizują proces uczenia się. Jako środek dydaktyczny stwarzają atmosferę naturalnego

---

<sup>1</sup> Ilona Żeber-Dzikowska, dr – Zakład Dydaktyki Biologii i Ochrony Środowiska, Instytut Biologii Akademii Świętokrzyskiej w Kielcach.

współzawodnictwa, zmuszającego ucznia do mobilizowania wszystkich posiadanych wiadomości i umiejętności.

Według Cichy [4] gry w nauczaniu mogą służyć:

- poznawaniu i zapamiętywaniu pojęć, dotyczących życia i budowy poszczególnych roślin, grzybów i zwierząt,
- wyjaśnianiu pojęć,
- poznawaniu zachodzących w przyrodzie zjawisk i zależności,
- kontroli osiągnięć uczniów,
- integracji poprzednio zdobytej wiedzy,
- wyrobieniu postawy i poglądów wobec określonych zjawisk zachodzących w przyrodzie i w otaczającym ucznia środowisku.

Można je zastosować w procesie utrwalania wiadomości, w czasie kontroli i samokontroli wiadomości, a także w pracy domowej i poza-lekcyjnej [14]. Gry dydaktyczne należą do grupy metod aktywizujących słownych [1-2], które można podzielić na:

- metodę sytuacyjną,
- metodę biograficzną,
- metodę symulacyjną,
- burzę mózgów [10].

**Metoda sytuacyjna** – czyli metoda przypadków – polega na dokładnym rozpatrzeniu jakiegoś przypadku tak skonstruowanego, żeby był typowy dla dużej klasy zdarzeń. Rozwiązanie problemów zawartych w grze sytuacyjnej służy ukształtowaniu umiejętności przydatnych do interpretacji często trafiających się zdarzeń, których główne cechy uczyniono przedmiotem gry;

**Metoda biograficzna** – polegająca na przybliżeniu biografii znanych ludzi (naukowców różnych dziedzin), stosowana jest do opanowania materiału nauczania w warstwie poznawczej zwykłych haseł programowych. Stoi między grą sytuacyjną a symulacyjną. Zbliża się do metody sytuacyjnej, gdyż czyjaś biografia jest jakby opisem sytuacyjnym, a wyciąganie z niej wniosków po to, żeby wykorzystać je w rozwiązywaniu fikcyjnych problemów, przybliża do gier symulacyjnych;

**Metoda symulacyjna** – w trakcie symulacji (inscenizacji) zdarzeń (zdarzenia) z życia codziennego gracze identyfikują się z pewnymi typowymi rolami społecznymi. Gra może wpłynąć na poglądy ucznia i wywołać pozytywne zmiany jego osobistego modelu postępowania. Ma wobec tego szansę stać się modelem procesu rzeczywistego, którego częścią są działania graczy i skutki tych działań. Gracze są współtwór-

camy modelu, ich działanie sprawia, że model zyskuje na trafności i kompletności.

**„Burza mózgów”** – to metoda, którą wykorzystuje się wtedy, kiedy potrzeba do prowadzenia lekcji wielu pomysłów dotyczących rozwiązywania jakiegoś problemu, albo żeby sprawdzić, jak dalece użyteczna jest wcześniej opanowana wiedza. Elementy wszystkich powyższych metod można odnaleźć podczas stosowania w procesie nauczania gier dydaktycznych.

Cichy [3] wymienia trzy formy gier dydaktycznych najczęściej stosowanych w nauczaniu:

- 1) gry logiczne: krzyżówki, wirówki, szyfrogramy, układanki, eliminatki;
- 2) gry planszowe;
- 3) dyskusje panelowe – gry symulacyjne.

Do gier logicznych należą np. zagadki biologiczne [6]. Według autorka jedną z podstawowych funkcji zagadek biologicznych jest utrwalenie pojęć biologicznych poznanych przez uczniów na różnych poziomach nauczania.

„Przyswojenie pojęć biologicznych ułatwi uczniowi analizę literatury popularnonaukowej i naukowej, doprowadzi do poprawnego interpretowania faktów i precyzyjnego formułowania odpowiedzi w czasie kontroli i oceny” Autorki stwierdzają, że zagadki biologiczne „można je stosować na lekcjach powtórzeniowych jako podstawę częściowej oceny szkolnej, w czasie integracji treści danej jednostki lekcyjnej, jako pracę domową uczniów, a także metodę pracy na zajęciach pozalekcyjnych”.

Lewowicki [12] zalicza gry dydaktyczne do metod aktywizujących uczniów w procesie nauczania. Uważa, iż szczególnie metody sytuacyjne, symulacyjne, inscenizacji, fabryki pomysłów są odmianami problemowych metod kształcenia (nauczania, uczenia się) odznaczającymi się swoistymi cechami. Wiele gier dydaktycznych polega nie tyle na „wygraniu” co uczeniu się pewnych zachowań.

Tym nie mniej w poznawaniu, zapamiętywaniu, wyjaśnianiu i utrwalaniu pojęć służyć mogą również stosunkowo proste gry jak krzyżówka, eliminatka i rebus.

W zdobywaniu i utrwalaniu wiedzy o budowie i życiu poszczególnych gatunków roślin, grzybów i zwierząt, ważną rolę może spełniać rodzaj gier symulacyjnych zwanych dyskusjami panelowymi.

Poznawaniu zależności zachodzących w populacjach, biocenozach czy ekosystemach służyć będą najlepiej gry terenowe i planszowe. Szczególne miejsce wśród gier symulacyjnych zajmują ostatnio popularne wśród nauczycieli małe formy teatralne (drama). Według Szymańskiej [15] drama jest sposobem poznawania świata za pomocą działania. Jest metodą pedagogiczną, w której wchodzenie w określone role, improwizacje nauczyciela i uczniów pozwalają kreować rzeczywistość. Służy więc realizacji nadrzędnego celu, jakim jest rozwijanie człowieka, dokonywanie w nim pozytywnych zmian. Dzięki dramie można „bezboleśnie” zmieniać złe nawyki w zachowaniu uczniów oraz uwrażliwić ich na problemy otaczającego świata.

Drama oparta jest na konflikcie pomiędzy postaciami literackimi toczącymi spór. Okoliczności konfliktu mogą budować już dwuosobowe zespoły lub większe grupy. Elementem koniecznym do rozwoju sytuacji konfliktowej jest wprowadzenie wzrostu i spadku napięcia pomiędzy postaciami. Konflikt może być rozległy, oczywisty lub też delikatny i nieuchwytny [16].

Każda drama trwa zaledwie kilka lub kilkanaście minut i pozwala na przedstawienie różnych możliwości rozwiązywania danej sytuacji, zgodnie z pomysłami uczniów.

Według Gavina Boltona [17] możemy mówić o czterech rodzajach zajęć dramowych:

- ćwiczeniach, prostych doświadczeniach, realizowanych w krótkich odcinkach czasu rozwijających wrażliwość zmysłową i wyobraźnię;
- grach dramowych - doświadczeniach opartych na improwizacjach i życiu fikcją. Ich podstawę stanowi sytuacja wyjściowa, mająca swoje miejsce akcji, uczestnicy zajęć wchodzą w rolę, a wszystkie te elementy tworzą kontekst dramowy;
- dramie właściwej - zdarzeniu w skład którego wchodzi wymienione wyżej typy zajęć. Jej celem jest zmiana nastawień i przekonań życiowych uczestników w wyniku odkrycia prawdy zawartej w sytuacjach improwizowanych.

Kształcenie teatralne w szkole podstawowej spełnia szereg ważnych funkcji nie tylko poznawczych w zakresie nauczania, ale i osobo twórczych. Dzięki kontaktom z teatrem rozwija się świat wartości, postawy, zainteresowania, czyli to wszystko co określa się mianem charakteru człowieka. Ale również może być bardzo przydatną formą zajęć

w nauczaniu przyrody. Tą metodą możemy pracować szczególnie owocnie w odniesieniu do zagadnień z ekologii i ochrony środowiska.

W podsumowaniu należy stwierdzić, że gry i rozrywki umysłowe łączą element zabawy, nauki i współzawodnictwa, pozwalają pokonywać trudności i poszukiwać rozwiązań logicznych w procesie dydaktycznym. Stwierdza on także, że rozrywki umysłowe ćwiczą pomieć, spostrzegawczość, orientację, szybkość reakcji, uwagę, umiejętność logicznego kojarzenia i wnioskowania, analityczny krytycyzm oraz precyzję sformułowań [7]. Rozwiązywaniu zadań towarzyszą: pasja poszukiwawcza, radość wynikająca z pokonywania trudności, motywacja pogłębiania i porządkowania informacji oraz kształtowanie nawyku sięgania do różnych źródeł wiedzy, jak: encyklopedie, słowniki, teksty literackie, publikacje naukowe itp., a więc czynników wpływających na rozwój intelektualny i wzbogacających obszar wiedzy. Gry, zabawy i rozrywki w postaci krzyżówek czy zagadek można stosować indywidualnie, łączyć w serie, zestawy, inicjować konkursy twórczości i zawody sprawności intelektualnej, można także stosować rozrywki umysłowe jako element kontroli osiągnięć szkolnych uczniów.

Zastosowanie metody gier dydaktycznych podnosi atrakcyjność, efektywność procesu nauczania biologii, jeśli gra dydaktyczna dostosowana jest do tematu zajęć edukacyjnych wykorzystana w odpowiedniej fazie lekcji, a organizacja przebiegu gry jest prawidłowa. Gawrecki [8] podkreśla, że dla nauczycieli gry stwarzają szerokie możliwości dla inwencji i twórczej działalności. Włosik [18] stwierdza, że stosowanie krzyżówek sprzyja przyswajaniu i utrwalaniu pojęć i terminów biologicznych, bez znajomości których uczniowie mają trudności w poznawaniu dalszych partii materiału. Natomiast Czyżo i Łakoma [5] piszą, że „Należy zdawać sobie sprawę z tego, że gry dydaktyczne nie mogą być lekarstwem na wszystkie bolączki i niedomagania dydaktyki szkolnej. Traktować je należy jako formę uzupełniającą bądź alternatywną do wielu tradycyjnych metod, formę, która przy odpowiednim dopracowaniu może istotnie przyczynić się do podnoszenia efektywności nauczania”.

#### **Bibliografia:**

- [1] Buchcic E., Żeber-Dzikowska I., *Biologia I - Poradnik metodyczny liceum ogólnokształcące, liceum profilowane i technikum. Kształcenie ogólne w zakresie podstawowym i rozszerzonym*, Wyd. Nowa Era, Warszawa 2002.
- [2] Cichy D., Żeber-Dzikowska I., *Poradnik metodyczny Biologia kl. II gimnazjum*, Wydawnictwo "Debit" Bielsko Biała, 2000.

- [3] Cichy D., *Efektywność gier dydaktycznych w nauczaniu biologii*, „Biologia w Szkole” nr 2/1982.
- [4] Cichy D., *Gry dydaktyczne w nauczaniu biologii w szkole podstawowej*, WSiP, Warszawa 1984.
- [5] Czyżo E., Łakoma E., *Kilka uwag o tworzeniu i wykorzystaniu gier w dydaktyce*, „Oświata i Wychowanie” nr 3/1980.
- [6] Długowiejska E., Zębalska J., *Gry dydaktyczne w nauczaniu*, „Biologia w Szkole” nr 5/1975.
- [7] Frejlik S., *Przyrodnicze rozrywki umysłowe*, „Biologia w Szkole” nr 3/1978.
- [8] Gawrecki L., *Gry dydaktyczne*, „Nowa Szkoła” nr 7/1992.
- [9] Hemmerling W., *Gry i zabawy dydaktyczne ułatwiające poznanie pośrednie w klasach I – III*, IKNiBO, Poznań 1984.
- [10] Kruszewski K., *Sztuka nauczania. Podręcznik dla studentów kierunków nauczycielskich*. T.1: *Czynności nauczyciela*, PWN, Warszawa 1995.
- [11] Lenart W., Kafel K., *Rozwój zrównoważony w edukacji szkolnej*, WSiP, Warszawa 1996.
- [12] Lewowicki T., *Możliwości i sposób aktywizacji uczniów*, „Oświata i Wychowanie” nr 20/1979.
- [13] Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, WSiP, Warszawa 1987.
- [14] Stawiński W., *Możliwości stosowania gier dydaktycznych*, „Biologia w Szkole” nr 5/1974.
- [15] Szymańska M. A., *Drama w nauczaniu początkowym. Przewodnik metodyczny dla nauczycieli*, Wyd. JUKA, Łódź 1996.
- [16] Świeca M., *Drama w edukacji*, Wszechnica Świętokrzyska, Kielce 1996.
- [17] Way B., *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, WSiP, Warszawa 1990.
- [18] Włosik E., *Krzyżówki jako forma utrwalania pojęć i terminów biologicznych*, „Biologia w Szkole” nr3/1980.