

ZABAWY INTEGRACYJNE DLA KLAS 7–8

WSTĘP

Powrót do szkoły po wakacyjnej przerwie to szczególny moment – zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów oraz ich rodziców. Rokrocznie we wrześniu spisujemy listę nowych postanowień, odkrywając w sobie gotowość do próbowania czegoś nowego i przełamywania rutyny. To czas, który daje nadzieję, ale i budzi lęk. Wrzesień wyzwala mieszaninę rozmaitych emocji. I na tych emocjach warto na moment się skupić.



dr Magdalena Śniegulska
Szkoła Edukacji PAF i UW
Uniwersytet SWPS

Powracający do szkoły po wakacjach uczniowie nie są tymi samymi ludźmi, których pożegnaliśmy w czerwcu. Dojrzeli, przeżyli coś nowego, inaczej siebie postrzegają, często mają nowe cele, umiejętności, ale i nowe obawy i lęki. Przychodzą do szkoły z głową pełną pytań. Jaka będzie ta kolejna klasa? Czy sobie poradzę? Czy odnajdę się wśród moich rówieśników? Jak będzie układać się współpraca z nauczycielami?

Pamiętajmy, że w chwili powrotu czy rozpoczynania nauki nic nie jest oczywiste. Przed nami, nauczycielami, po powrocie do pracy pojawi się nowe wyzwanie: spotkanie ze swoją klasą – i zobaczenie jej na nowo. Ten zabieg pozwoli nam zweryfikować zasady, które chcemy w niej wprowadzić. Obserwując klasę, starajmy się dostrzec drzemiące w niej siły, układy i zależności. Pomocne mogą w tym być gry i zabawy integrujące grupę. Przydadzą się one również z innego powodu. **Jak pokazuje najnowszy raport UNICEF o dobrostanie dzieci i młodzieży** w krajach rozwiniętych, w budowaniu tego dobrostanu **znaczącą rolę odgrywają** trzy kluczowe komponenty: **czas spędzany z rodziną, częste gry i zabawy na świeżym powietrzu, silne poczucie przynależności do społeczności szkolnej.**

Poczucie przynależności, tak ważne dla uczniów, jest również jednym z podstawowych elementów budowania motywacji wewnętrznej do nauki. Tylko takie dzieci, które dobrze czują się w swojej klasie, mają poczucie, że do niej przynależą. Wrzesień, niezależnie od tego, czy są to pierwsze tygodnie klasy pierwszej, piątej czy siódmej, jest nowym początkiem – tworzeniem od nowa społeczności uczącej się. Kiedy na początku roku wprowadzamy do działań edukacyjnych więcej zabaw i gier ruchowych integrujących grupę – pośrednio tworzymy warunki do kształtowania motywacji wewnętrznej do nauki. Równocześnie badania nad skuteczną edukacją pokazują, że efektywne nauczanie zachodzi wtedy, kiedy uczący się ma szansę na zapamiętanie, przechowanie w pamięci, a następnie wydobywanie z jej zakamarków i wykorzystanie – w różnych kontekstach – nowo zdobytej wiedzy. Co w tym procesie wydaje się najistotniejsze, co już wiemy o uczeniu się? Wśród zasad skutecznej edukacji wskazuje się między innymi: na uczenie poprzez doświadczenie, odnoszenie nowej wiedzy do *ja* oraz na wzbudzanie pozytywnych emocji – jako swoistego akumulatora pamięci. Gry i zabawy integrujące będą więc również pomocne i w tym procesie. **Dlatego wydawnictwo Macmillan przygotowało dla Państwa zestaw czterech zadań – zabaw, gier – przeznaczonych dla klas 7–8.**

Nauczanie języka obcego to nie tylko słówka, reguły gramatyczne, biegłość w mowie i piśmie. **Nowy język to nowy świat, nowe możliwości, nowi ludzie i nowe ja.** W skutecznym uczeniu się języka pomaga akceptacja własnej niedoskonałości i zgoda na popełnianie błędów, gotowość uczenia się wszystkimi zmysłami, otwarcie się na innych, ale też, a może przede wszystkim, na siebie. A to najłatwiej osiągnąć w bezpiecznej, wspierającej się grupie. **Na budowanie grupy należy więc poświęcić czas i warto zrobić to już we wrześniu.**

ZABAWY INTEGRACYJNE DLA KLAS 7–8

1. Speed meeting

Celem gry jest przełamanie bariery językowej i odbudowanie relacji między uczniami po wakacjach. Większa liczba partnerów do rozmowy umożliwi skuteczniejsze powtórzenie materiału m.in. dzięki powtarzaniu pytań i odpowiedzi.

Grupa wiekowa: kl. 7–8

Czas trwania: 15–30 minut w zależności od wielkości grupy i tempa pracy

Potrzebne materiały: kopia *Worksheet 1* dla każdego ucznia

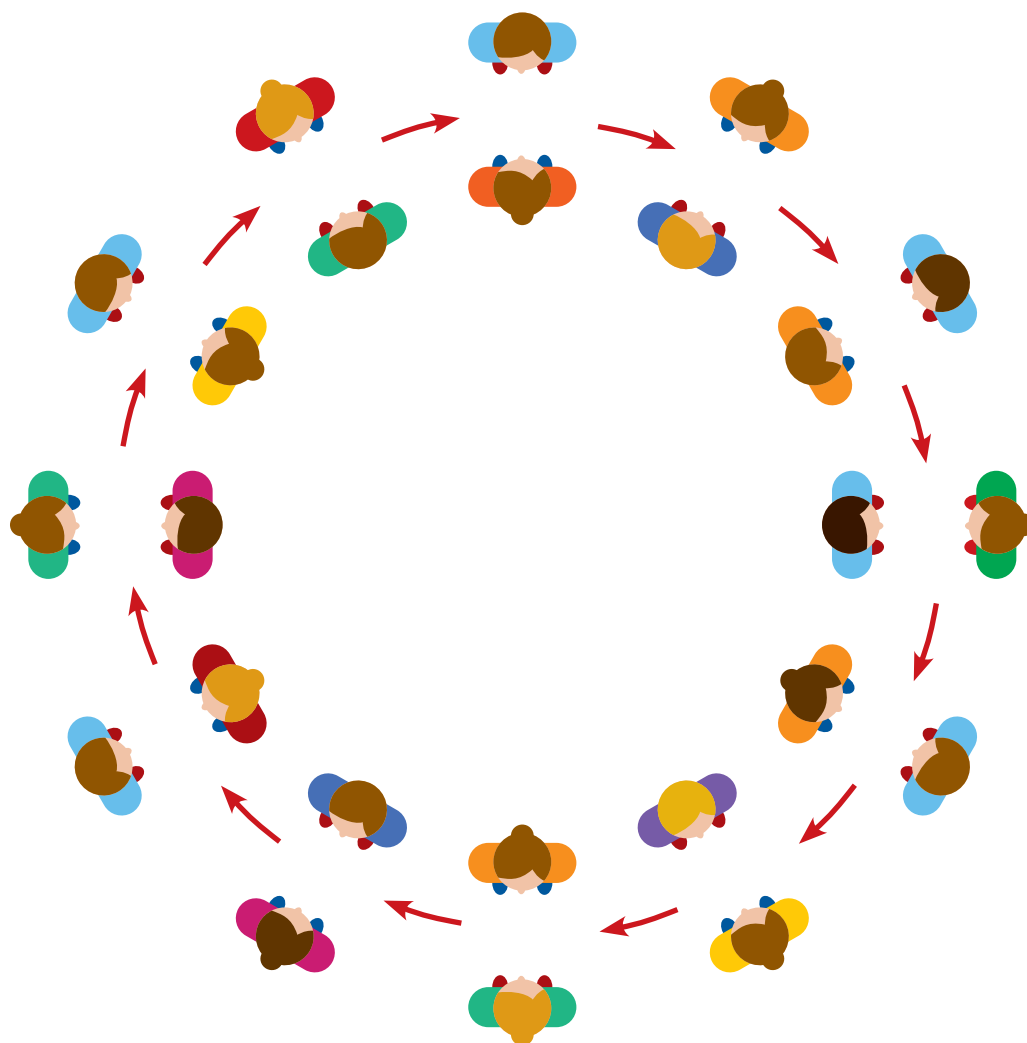
Przygotowanie:

Uczniowie dobierają się w pary i ustawiają się twarzami do siebie w taki sposób, aby cała klasa stworzyła koło (por. rysunek poniżej).

Każdy z uczniów otrzymuje kopię *Worksheet 1*. Przed przystąpieniem do ćwiczenia nauczyciel upewnia się, że uczniowie rozumieją pytania zapisane na karcie.



Autorka:
Katarzyna Komarnicka



Rysunek 1. Przykładowe ustawienie. Uczniowie mogą stać w ten sposób lub siedzieć w ławkach / na podłodze.

Przebieg:

1. Na znak nauczyciela uczniowie rozpoczynają pierwszą rundę konwersacji ze swoimi partnerami. Ich celem jest zadać jak najwięcej pytań z listy lub spoza niej i uzyskać na nie odpowiedzi. Uczniowie mogą zadawać pytania w dowolnej kolejności lub wybierać tylko te, na które chcą poznać odpowiedź.
2. Kiedy nauczyciel powie: *Change*, uczniowie stojący wewnątrz koła (por. rysunek powyżej), przesuwać się o jedno miejsce w prawo i kontynuują rozmowy z nowymi partnerami.
3. Nauczyciel używa komendy *Change* tyle razy, żeby każdy z uczniów stojących po wewnętrznej stronie miał okazję porozmawiać ze wszystkimi stojącymi na zewnątrz – wtedy nauczyciel kończy ćwiczenie.
4. Po zakończeniu ćwiczenia nauczyciel rozmawia z uczniami na temat tego, czego dowiedzieli się o swoich kolegach i koleżankach z klasy.

Wskazówki:

Czas trwania każdej rundy ustala nauczyciel – może być to minuta lub dwie, a nawet 30 sekund.

Ćwiczenie warto wykorzystać jako rozgrzewkę językową.

Uczniowie mogą korzystać z zaproponowanej listy pytań zamieszczonej na *Worksheet 1* lub stworzyć własny zestaw pytań.

Worksheet 1. Speed meeting

Ask your friends.

1. What's your favourite colour?
2. How old are you?
3. What makes you angry?
4. What's your favourite game?
5. What are your hobbies?
6. How many pairs of shoes have you got?
7. What's your favourite zoo animal?
8. How often do you buy clothes?
9. What was the last book you read?
10. Are you a clean or messy person?
11. What's your favourite film?
12. What's your favourite month?
13. What's the best food you've ever eaten?
14. Which fictional character do you want to be?
15. What's your favourite school subject?
16. What's your favourite place to spend time?
17. What are two of your favourite snacks?
18. What makes you happy?
19. What apps do you use most?
20. Who is your favourite teacher in school and why?
21. Who do you want to be when you grow up?
22. Do you prefer cats, dogs or hamsters?
23. If you were a dessert, what would you be?
24. What's the funniest sound you can make?
25. What's your least favourite subject?
26. What's your favourite outfit?
27. If you were an animal, what would you be?
28. What foods do you love and why?
29. What do you love doing?
30. What do you love to eat for breakfast?

2. THIS or THAT

Ta gra to świetny sposób, by umożliwić uczniom bliższe zapoznanie się z kolegami i koleżankami z klasy. Poznanie cech wspólnych, które łączą ich z rówieśnikami, może być dla uczniów zaskakujące.

Zabawa idealnie sprawdzi się zarówno w celu integrowania klasy, jak i do powtarzania słownictwa.

Grupa wiekowa: kl. 7–8

Czas trwania: 15–20 minut

Potrzebne materiały: *Worksheet 2* dla każdego ucznia, długopisy, torba materiałowa/pudełko

Przygotowanie:

Nauczyciel rozdaje uczniom po dwie karteczki, na których zapisują swoje imiona. Następnie uczniowie wrzucają podpisane karteczki do torby (lub pudełka) i kolejno losują z niej po dwie (jeśli ktoś wylosował siebie, wrzuca karteczkę z powrotem i wyciąga kolejną). Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel sprawdza, czy słownictwo z gry jest znane uczniom. Jeżeli trzeba, wspólnie je tłumaczą. Uczniowie siadają w ławkach, każdy z nich otrzymuje *Worksheet 2*.

Przebieg:

1. Na znak nauczyciela każdy z uczniów na swojej karcie wpisuje imiona dwóch wylosowanych osób z grupy i swoje. Zapisuje swoje odpowiedzi na pytania z karty oraz odpowiedzi, które jej/jego zdaniem podałyby wylosowane osoby, np.:

Student's name	Basia	Tomek	Iza
Broccoli or spinach?	<i>spinach</i>	<i>broccoli</i>	<i>broccoli</i>
Board games or video games?	<i>board games</i>	<i>video games</i>	<i>board games</i>

2. Po wpisaniu odpowiedzi uczniowie podchodzą do wylosowanych osób i zadają im pytania, weryfikując poprawność swoich przewidywań.
3. Jeśli odpowiedzi się zgadzają, przy wyborze stawiają **V**, jeśli nie – wpisują **X**.
4. Po uzyskaniu informacji, uczniowie siadają w grupach 4-osobowych i opowiadają, które odpowiedzi ich zaskoczyły, zdziwiły, a które bez problemu odgadli.
5. Następnie nauczyciel zadaje pytania z listy całej klasie. Jeśli uczniowie wybierają wariant pierwszy z listy, np. *broccoli*, wstają (nauczyciel pokazuje gest wskazujący, że powinni wstać), a jeśli drugi, np. *spinach* – siedzą (nauczyciel wskazuje, że powinni siedzieć). Dzięki takiemu podsumowaniu wszyscy poznają preferencje swoich kolegów i koleżanek i dowiedzą się, ile ich łączy.

Wskazówki:

Nauczyciel nie musi być tylko obserwatorem – może dołączyć do gry.

Kontynuacją zabawy może być wymyślenie przez uczniów kolejnych pytań podczas pracy w grupach.

Jeśli istnieje taka możliwość, warto jest przeprowadzić grę poza salą lekcyjną, np. na szkolnym podwórku.

Worksheet 2. THIS or THAT

Ask your friends.

Student's name			
Broccoli or spinach?			
Board games or video games?			
Instagram or Facebook?			
Working as a team or working alone?			
Swimming pool or lake?			
Snapchat or Tik Tok?			
Spotify or Netflix?			
Library or museum?			
Summer or winter?			
Book or film?			
Bike or scooter?			
Hamburgers or hot dogs?			
Fruit or vegetables?			
Watch or play sports?			
Pink or red?			
City or countryside?			
Ketchup or mustard?			
Smartphone or tablet?			
Wild animals or domestic animals?			
English or German?			
Trousers or shorts?			
T-shirt or shirt?			
Sharks or dolphins?			
Water or orange juice?			
Mountains or beach?			
Bath or shower?			
Load the dishwasher or unload the dishwasher?			
Photos or videos?			
Science or Maths?			
Sweeping or vacuuming?			

3. Queue

Zabawa ma na celu bliższe poznanie się uczniów w klasie oraz zgranie zespołu za sprawą konieczności podjęcia współpracy. Dzięki temu, że polecenia zapisane są w języku polskim, uczniowie muszą głębiej przetwarzać informacje językowe. Formuła zabawy zapewni młodzieży radość i satysfakcję z uczestnictwa w niej i wyposaży w zastrzyk energii do dalszej pracy.

Grupa wiekowa: kl. 7–8

Czas trwania: 10–15 minut

Potrzebne materiały: *Worksheet 3* – jedna kopia do pocięcia, opcjonalnie pudełko lub torba materiałowa

Przygotowanie:

Przed lekcją nauczyciel rozcina hasła z *Worksheet 3* i rozkłada je na jednej z ławek hasłami do dołu lub wrzuca do pudełka/materiałowej torby.

Przed przystąpieniem do zabawy nauczyciel informuje, że w jej trakcie należy porozumiewać się tylko w języku angielskim.

Przebieg:

1. Do ławki z rozciętymi hasłami z *Worksheet 3* podchodzi jeden z uczniów i losuje jedno z nich. Następnie czyta je na głos, a pozostali uczniowie układają polecenie z wylosowanego hasła np. Stańcie/ustawcie się od najniższego do najwyższego i tłumaczą je na język angielski.
2. Porozumiewając się w języku angielskim, uczniowie wykonują polecenie, np. ustawiają się w kolejności alfabetycznej według imion, czyli np. Anna będzie stała na początku szeregu, a Zuzanna na końcu.
3. Kiedy uczniowie skończą zadanie, losują kolejne i powtarzają schemat – wspólnie je tłumaczą, a następnie wykonują, porozumiewając się w języku angielskim.
4. Kiedy uczniowie wykonają kilka ustawień, nauczyciel zachęca ich do rozmowy, pytając np. czy dowiedzieli się czegoś nowego o swoich kolegach i koleżankach, czy współpraca w klasie jest ważna i dlaczego, czy zadanie im się podobało.

Wskazówki:

Jeżeli kilku uczniów np. lubi ten sam kolor lub ma tak samo na imię, niech ustawią się w dowolnej kolejności lub ustalą swoje własne kryterium.

Jeśli jest taka możliwość, warto jest przeprowadzić ćwiczenie poza salą lekcyjną – na korytarzu szkolnym lub boisku.

Nauczyciel może także poprosić uczniów, by ułożyli własne polecenia, co dodatkowo ich zaktywizuje.

Warto, by nauczyciel uczestniczył w zabawie wraz z uczniami.

Worksheet 3. Queue

Build a sentence, translate into English and get into queue.

wzrost – od najniższego do najwyższego

wzrost – od najwyższego do najniższego

długość włosów – od najdłuższych do najkrótszych

długość włosów – od najkrótszych do najdłuższych

ulubiony kolor – od najciemniejszego do najjaśniejszego

ulubiony kolor – od najjaśniejszego do najciemniejszego

data urodzenia – od najstarszego do najmłodszego

data urodzenia – od najmłodszego do najstarszego

kolor włosów

kolor oczu

numer z dziennika – od początku do końca

numer z dziennika – od końca do początku

ulubiona liczba – od najniższej do najwyższej

ulubiona liczba – od najwyższej do najniższej

alfabetycznie według miejscowości/ulicy zamieszkania

alfabetycznie według nazwisk

alfabetycznie według imion

ulubiony przedmiot szkolny

4. Consequences

Celem zabawy jest budowanie zgranego zespołu w atmosferze dobrej zabawy. Dodatkowo ćwiczenie pobudza kreatywność uczniów. Warto jest przeprowadzać je nie tylko na początku roku szkolnego – stanowi świetny przerywnik lekcji (wystarczy wówczas czysta kartka, na której uczniowie zapisywać będą informacje; zadanie modyfikować można pod kątem przerabianego materiału).

Grupa wiekowa: kl. 7–8

Czas trwania: 10 minut

Potrzebne materiały: *Worksheet 4* – jedna kopia dla każdego ucznia

Przygotowanie:

Nauczyciel dzieli klasę na grupy 3–4-osobowe. Każdy uczeń otrzymuje *Worksheet 4*.

Przebieg:

1. Na znak nauczyciela każdy uczeń wypełnia pierwszą rubrykę na karcie (*Who?*) i podaje swoją kartkę dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do osoby siedzącej obok. Wcześniej tak zawija swoją część, żeby nikt nie widział wpisanej odpowiedzi.
2. Następnie, po podaniu kartki dalej, uczniowie wypełniają drugi wiersz (*Met who?*), zawijają jak wcześniej i podają dalej. W ten sposób każdy wiersz zostanie wypełniony przez innego ucznia, a zestawienie, które stworzą, może być zaskakujące.
3. Kiedy wszystkie pola są już wypełnione, grupy rozwijają kartki i zapoznają się z wpisaną treścią. Sprawdzają poprawność zapisanych zdań.
4. Na zakończenie zabawy grupy prezentują swoje opowiadania przed klasą.

Wskazówka:

Jeśli zajdzie taka potrzeba, uczniowie mogą korzystać ze słowników.

Worksheet 4. Consequences

Write.

Who?	
Met who?	
When?	
Where?	
One of them said...	
The other one said...	
In the end they...	

© Macmillan Polska 2022



Worksheet 4. Consequences

Write.

Who?	
Met who?	
When?	
Where?	
One of them said...	
The other one said...	
In the end they...	

© Macmillan Polska 2022