

Aleksandra Koman

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Biblioteczne warsztaty nauki języka włoskiego dla dzieci — nauka poprzez zabawę

Streszczenie: W ramach *Tygodnia z Kulturą Włoską* organizowanego na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie odbyły się warsztaty biblioteczne nauki języka włoskiego dla dzieci w wieku przedszkolnym. Program zajęć przewidywał zabawę na Boblesach, uaktywniających pamięć językową poprzez aktywizację fizyczną, i obejmował trzy zabawy, które miały na celu w sposób przystępny pomóc dzieciom przyswoić nazwy kolorów, zwierząt oraz podstawowych zwrotów w języku włoskim. W programie uwzględniona została także część plastyczna oraz podsumowanie, podczas którego powtórzono z dziećmi nowopoznane włoskie słownictwo. Wydarzenia takie jak te są nie tylko niekonwencjonalną próbą uczenia dzieci języka, ale także dowodem na aktywny udział bibliotek w procesie kształcenia jej najmłodszych użytkowników. **Słowa kluczowe:** biblioteka, język włoski, dydaktyka, zabawa, Boblesy, aktywizacja ruchowa, pamięć językowa, rozwój.

Praca pedagogiczna bibliotekarza objawia się na każdej płaszczyźnie kontaktów z uczniem: rozwijanie zainteresowań czytelniczych, wdrażanie do poszanowania książki, wyrabianie umiejętności samodzielnego uczenia się i czytania, kształcenie postaw lub angażowanie w życie kulturalne szkoły czy uniwersytetu, zaznajamianie uczniów z mechanizmem korzystania ze zbiorów czy stwarzanie atmosfery bezpieczeństwa. Mówi się nawet o tzw. pedagogice bibliotecznej. Przykłady te nie są jednak jedynymi przejawami działalności pedagogicznej bibliotek. Doskonałymi efektami dydaktycznymi cieszą się organizowane coraz częściej imprezy i warsztaty biblioteczne, szczególnie te dla dzieci.

Warto zauważyć, że w tej kwestii współczesna biblioteka operuje nie tylko słowem pisanym, ale i mówionym. Istnieje kilka wariantów warsztatów bibliotecznych: prelekcje, pogadanki, opowiadanie bajek, konkursy, wycieczki do bibliotek oraz inne imprezy, często polegające na kombinacji wspomnianych form elementarnych. W ciągu ostatniej dekady odnotowuje się znaczny wzrost rozwoju placówek bibliotecznych, starających się przyciągnąć najmłodszych czytelników. W tym celu próbuje się wykreować wizerunek biblioteki jako miej-

sca przyjaznego dzieciom i ich opiekunom. Bibliotekarze coraz częściej zdają sobie sprawę, że aby zachęcić maluchy do uczęszczania do biblioteki, należy, poza tradycyjną wypożyczalnią, zorganizować im inne formy spędzania czasu — m.in. poprzez zabawę.

Szeregiem interesujących w tym temacie inicjatyw pochwalić się może Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, promująca swój pozytywny wizerunek jako instytucji przyjaznej, otwartej także dla najmłodszych czytelników. W dniach od 31 marca do 4 kwietnia 2014 roku na Uniwersytecie Pedagogicznym miał miejsce *Tydzień z Kulturą Włoską*, organizowany przez pracowników Biblioteki Głównej.

Program wydarzenia obejmował między innymi projekt naukowo-kulturalny pod nazwą *Noc z kulturą włoską*, przypadający na 2 kwietnia i przewidujący lekcje języka włoskiego dla dzieci w wieku przedszkolnym. Eksperymentalna lekcja języka przygotowana została przez Zakład Języka i Kultury Włoskiej Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie, reprezentowany przez studentki II roku kierunku filologia włoska, pod opieką dr Katarzyny Woźniak, we współpracy z klubem „Pod wrażeniem” oraz Klubem dla Rodziców i Dzieci „Sztamka”, specjalizującymi się w imprezach i zajęciach dla dzieci.

Scenariusz zajęć przewidywał naukę przystępnego dla dzieci słownictwa: nazw zwierząt oraz kolorów. Proces zapamiętywania słów nie jest jednak kreatywny, ani nie opiera się na logicznym myśleniu [1]. Zapamiętując fakty historyczne, dziecko kojarzy je z innymi wydarzeniami, umieszczając je w kontekście. Rozwiązując zadanie z matematyki, działania swe opiera na logicznym myśleniu. Pisząc, przestrzega reguł ortografii. Słownictwo języków obcych jest natomiast zbiorem „suchych” leksemów, które należy przyswoić i utrwalić w pamięci, dlatego nauczanie języków obcych wśród dzieci w wieku przedszkolnym nie jest łatwym zadaniem i należy szukać efektywnych sposobów przekazywania im obcojęzycznego słownictwa.

Ciekawym rozwiązaniem tego problemu okazały się być Boblesy — nowoczesne klocki do zabawy i rehabilitacji, wykorzystane podczas lekcji języka włoskiego organizowanej przez Bibliotekę Główną Uniwersytetu Pedagogicznego. Ten skandynawski wynalazek to olbrzymie, kolorowe klocki z ikonami zwierząt. Ich nadrzędną funkcją jest aktywizacja ruchowa — klocki pomogły już wielu dzieciom w pionizacji czy nauce chodzenia. Ruch i zabawę można jednak skutecznie połączyć z nauką języka. Klocki aktywizują dzieci sensorycznie i utrwalają przez ruch pamięć językową.

Dzieci mają wiele zadziwiających zdolności, które często pozostają niewykorzystane z powodu tendencji do przekazywania im wiadomości z perspektywy osoby dorosłej. Jedną z tych umiejętności jest bez wątpienia wyobraźnia, stanowiąca bardzo cenny zasób, jaki można sprawnie wykorzystać, by ułatwić proces przyswajania przekazywanych przez nas informacji.

Koncepcja nauczania poprzez gry doczekała się bogatej literatury i zajęła ważne miejsce wśród ogólnie znanych metod dydaktycznych. Metoda ta dobrze znana jest nauczycielom bibliotekarzom, którzy wykorzystują ją do prowadzenia warsztatów dla dzieci, łącząc naukę z przyjazną atmosferą zabaw.



Fot. 1 i 2. Nauka języka włoskiego dla najmłodszych prowadzona przez studentów italianistyki w Bibliotece Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Źródło: <https://www.facebook.com/bibliotekaUP/photos/a.744740942216200.1073741867.310835258940106/744741252216169/?type=3&theater>, <https://www.facebook.com/bibliotekaUP/photos/a.744740942216200.1073741867.310835258940106/744741158882845/?type=3&theater>.





Fot. 3. Źródło: <https://www.facebook.com/bibliotekaUP/photos/a.744740942216200.1073741867.310835258940106/744741125549515/?type=3&theater>.

Lekcja języka włoskiego przebiegła według następującego scenariusza:

Wstęp

Każde dziecko otrzymuje Boblesa i może na nim usiąść. Pierwszym zadaniem jest przedstawić się. Dzieci muszą jednak zrobić to w języku włoskim, poznają więc podstawowy zwrot *mi chiamo*, co znaczy *nazywam się*. Formułę tą powtarza kolejno każde z dzieci, dzięki czemu nie tylko uczymy się swoich imion, lecz także utrwalamy zwrot *nazywać się*.

Zabawa I

Dzieci dowiadują się, jak po włosku brzmi nazwa zwierzątka oraz kolor klocka, które są im przypisane. Każdy uczestnik przyjmuje jako swoje hasło nazwę zwierzątka. Przed przejściem do właściwej zabawy musi zatem wypowiedzieć po włosku, jakim jest zwierzątkiem i jakiego koloru ono jest np. *Jestem zielonym wężem*, *jestem czerwoną rybką*. Rozdane karty z potrzebnym do zabaw słownictwem stanowią podporę w wypadku, kiedy dziecko zapomina daną nazwę lub jego wymowę, która została uwzględniona na karcie i wytłumaczona przez prowadzącą.

Dzieci dzieli się na grupy zgodnie z nazwami zwierząt: powstaje grupa rybek, świnek, słoników, węży i kurczaków. Każda grupa buduje ze swoich klocków

tor do przejścia. Grupka np. rybek przechodzi przez swój tor. Następnie wypowiada się hasła na zmianę np. świnki idą na kurczaki, słonie na rybki, co oznacza, że grupa świnek musi pokonać tor zbudowany przez kurczaki, a grupa słoni tor zbudowany przez rybki itd. Zanim jednak wejdzie się na odpowiedni tor, należy wypowiedzieć nazwę zwierzątka, jakiego formę mają klocki, składające się na ten tor. Potem miesza się tory po dwa zwierzaki na przemian. Tym razem np. świnki i kurczaki na węże i słonie.

Zabawa II

Dzieci budują tor ze wszystkich zwierząt, to znaczy układają klocki w formę krętej linii, kolejność zwierzątek jest przypadkowa. Każdy uczestnik kolejno idzie po boblesowym torze przeszkód, podczas gdy reszta woła nazwę zwierzaka, na jakim stoi. Dopóki grupa nie wypowie nazwy zwierzątka, osoba wędrująca po torze nie może ruszyć dalej. Następnie wykonujemy tę samą zabawę, zastępując nazwy zwierzątek nazwami kolorów. Kolejnym etapem zabawy jest utworzenie dwóch grup dzieci o tej samej liczbie osób oraz dwóch torów. Ta grupa, której wszyscy zawodnicy przebędą tor jako pierwsi, wygrywa. Im sprawniej i szybciej grupa wypowiada nazwy zwierzątek, a następnie nazwy kolorów, tym szybciej zawodnik może przebyć tor. W ten sposób poczucie współzawodnictwa pomiędzy dziećmi motywuje je do efektywniejszego zapamiętywania włoskiego nazewnictwa.

Zabawa III

Warsztaty językowe dla najmłodszych przewidywały także zajęcia plastyczne. Uczestnicy podzieleni byli na dwa bloki, dlatego podczas gdy pierwszy zajmował się zabawą na Boblesach, drugi brał udział w części artystycznej. Dzieci miały do dyspozycji bloki rysunkowe, bristole, różnokolorowe farby i kredki oraz inne materiały. Zadaniem było namalować wybrane przez siebie zwierzątko boblesowe o określonym kolorze, a po ukończeniu rysunku, należało podpisać go adekwatną nazwą zwierzątka oraz koloru. W ten sposób dzieci zaznajamiają się nie tylko z wymową, ale także pisownią.

Zakończenie

Na koniec przewidziane było wyciszenie. Dzieci siadają w kole i opowiadają o sobie: każde z nich na zakończenie raz jeszcze powtarza po włosku: *Mi chiamo ... e sono ...*, co znaczy: *Nazywam się ... i jestem ...*, utrwalając w ten sposób wszystkie zwroty i słówka, z jakimi zapoznało się podczas warsztatów językowych: formułkę przedstawienia się, odmianę czasownika być oraz nazwy zwierzątek i kolorów. Za poprawne skonstruowanie zdania każdy uczestnik otrzymuje słodką nagrodę oraz kartę z wypisem wszystkich słówek i opisem Boblesów. Wszystko to odbywa się przy akompaniamencie włoskiej piosenki.

Większością boblesowych gier można manipulować w taki sposób, aby mogły brać w nich udział dzieci o zróżnicowanych umiejętnościach i potrzebach. Starszym dzieciom pozwala się nawet na tworzenie nowych wersji znanych gier czy modyfikowanie zasad, drogą przedyskutowania owych zmian z innymi. Eksperymentowanie ze strukturą gry pozwala uczestnikom zrozumieć, jak istotne są przestrzegane reguły oraz odróżnić rozwiązanie, które działa od tego, które okaże się zawodne. Dyskusja z rówieśnikami rozwija również umiejętność negocjacji.

Tydzień z Kulturą Włoską i organizowana w ramach niego lekcja języka włoskiego dla najmłodszych stanowi, tak samo jak inne przedsięwzięcia, dowód na aktywny udział biblioteki w procesie rozwoju dziecka. „Przestrzeń edukacyjna jest obszarem nieograniczonych możliwości rozwoju intelektualnego, oddziałującym na wykształcenie i osobowość człowieka od najwcześniejszych lat życia. W rozwoju tym biblioteki pełnią istotną funkcję jako element instytucjonalny przestrzeni edukacyjnej, a także jako część jej infrastruktury. Bez bibliotek nie można mówić o edukacji, trudno również prowadzić prawidłowy proces dydaktyczny — nawet w erze powszechnego dostępu do internetowych źródeł informacji” [2].

Nieoceniona rola placówek bibliotecznych w procesie rozwoju intelektualnego często zostaje przysłonięta czy nawet wyparta wyobrażeniem biblioteki jako biernej instytucji, której zadanie ogranicza się jedynie do udostępnienia książek swoim użytkownikom. Tymczasem współczesna książnica to nie tylko wypożyczalnia książek, ale przede wszystkim centrum informacji, instytucja upowszechniania sztuki, placówka nauki i kultury, organizator wielu imprez społecznych i kulturalnych.

To także obszar integracji środowiska, przystosowany do rozwijania lub nawet odkrywania określonych zainteresowań, zdolności i predyspozycji twórczych. Musi być zatem widoczna również w pejzażu szkolnym — powinna być miejscem dostępnym, przydatnym i atrakcyjnym, szczególnie w przypadku najmłodszych jej użytkowników. W takiej bibliotece każde dziecko wyszuka coś dla siebie, zetknie się ze światem literatury, znajdzie odpowiedzi na nurtujące je pytania, zaspokoi potrzebę relaksu i rozrywki.

Przypisy

- [1] Dowodem słuszności tego twierdzenia może być słynna koncepcja arbitralności znaku językowego opracowana przez Ferdinanda de Saussure'a, według której związek między znaczącym a znaczonym jest wynikiem społecznej konwencji.
- [2] S. Skórka, *Wstęp*. In S. Skórka (red. nauk.), E. Piotrowska (współpr.), *Biblioteka w przestrzeni edukacyjnej: funkcje i wyzwania w XXI wieku*, Kraków, 2013, s. 5.