

STRESZCZENIE PRACY DOKTORSKIEJ

mgr Agnieszki Jastrzębskiej

napisanej pod kierunkiem dr. hab. Piotra Garncarka

Efektywność polisensorycznych gier i zabaw dydaktycznych w procesie nauczania języka polskiego jako obcego osób we wczesnej fazie dorosłości

W procesie glottodydaktycznym gry i zabawy zajmują szczególne miejsce. Nie tylko wzbogacają zajęcia, utrzymują uwagę uczniów i zwiększają motywację, ale przede wszystkim wspierają zapamiętywanie leksyki i struktur gramatycznych, sprzyjają rozwojowi sprawności językowych. Ponadto zabawy oparte na więcej niż jednym zmysle aktywują obie półkule mózgowe, optymalizując tym samym proces uczenia się, zwiększając zdolność zapamiętywania, a także szybkość przypominania.

Celem rozprawy było zbadanie, na ile efektywne są gry i zabawy polisensoryczne oraz duosensoryczne w nauczaniu języka polskiego jako obcego osób we wczesnej fazie dorosłości w porównaniu do lekcji prowadzonych w tradycyjny sposób. Analizie zostały poddane dwie sprawności: receptywna (rozumienie) i produktywna (pisanie). Badania były prowadzone w grupach na poziomie A1.

Punktem wyjścia do badań efektywności był pre-test, który pokazywał wartość rozumianych wyrazów na początku każdego nowego bloku lekcyjnego. Kolejny etap eksperymentu obejmował wprowadzenie nowej leksyki w oparciu o te same zadania dla grup eksperymentalnych i kontrolnych. Następnie grupie eksperymentalnej towarzyszyła zabawa polisensoryczna lub duosensoryczna, a w grupie kontrolnej wykonywane było dodatkowe zadanie o charakterze "tradycyjnym". Ostatnim etapem badania było sprawdzenie efektywności zapamiętywania nowych wyrażen i zwrotów z wykorzystaniem testu, w którym za każdą poprawną odpowiedź student otrzymywał 1 punkt. Badanie sprawności receptywnej polegało na tym, że studenci mieli przyporządkować usłyszany wyraz lub zwrot do konkretnej ilustracji. W części badającej sprawność produktywną uczestnicy eksperymentu mieli za zadanie podpisać ilustracje. Za poprawne odpowiedzi przyjęłam wyrazy zanotowane poprawnie z uwzględnieniem zasad ortografii. Nie uwzględniałam błędów w zapisie polskiej grafii.

W eksperymencie wzięły udział cztery grupy. Dwie stanowili studenci Uniwersytetu Warszawskiego, a dwie Warszawskiej Szkoły Filmowej. Każda z grup była eksperymentalna i kontrolna, w zależności od etapu eksperymentu, na którym się znajdowała.

Praca doktorska została podzielona na dwie części: teoretyczną i praktyczną.

Część teoretyczna obejmuje cztery rozdziały. Piąty stanowi analizę statystyczną oraz opracowanie wyników badań.

W rozdziale pierwszym przedstawiono budowę i rozwój narządów zmysłu oraz omówiono ich rolę w procesie glottodydaktycznym.

W rozdziale drugim zostały przeanalizowane teorie zabaw w świetle badań psychologicznych, pedagogicznych i kulturowych, m.in.: teoria nadmiaru energii, atawizmu, ćwiczenia przygotowującego, czy też teoria funkcji zastępczej. Przybliżono koncepcje zabawy według Huizingi, Piageta, Coilloise'a, Elkonina i Okonia. W rozdziale poruszono kwestię funkcji gier i zabaw na różnych etapach dojrzewania.

Rozdział trzeci poświęcony został nauczaniu dorosłych. W pierwszej kolejności zdefiniowano fazę wczesnej dorosłości, aby następnie zwrócić uwagę na strategie nauczania podjęte na uczelniach wyższych, ze szczególnym uwzględnieniem metodyki nauczania języków obcych.

W rozdziale czwartym omówiono rolę zabaw i gier w kształceniu osób dorosłych w kontekście procesu glottodydaktycznego. Ponadto podano klasyfikację oraz zdefiniowano pojęcia gier i zabaw językowych oraz polisensorycznych zabaw dydaktycznych.

Rozdział piąty stanowi opis grup badawczych, przebiegu eksperymentu, zastosowanych w nim gier i zabaw. Ta część dysertacji zawiera także analizę statystyczną, która prezentuje wyniki zastosowania gier i zabaw polisensorycznych oraz duosensorycznych w grupach eksperymentalnych w stosunku do grup kontrolnych, zarówno dla sprawności receptywnej, jak i produktywnej. Zmierzono tu efektywność zabaw polisensorycznych ze względu na ilość zaangażowanych zmysłów, wiek uczących się oraz język ojczysty badanych. Wyniki eksperymentu pokazały, że wskaźnik efektywności dla sprawności receptywnej był średnio o 9,7% wyższy przy zastosowaniu ćwiczeń i technik poli- i duosensorycznych niż tradycyjnych metod. Dla sprawności produktywnej wskaźnik ten wynosił 4,6%. W badaniach wskazano, że na pomiar efektywności miał wpływ język ojczysty uczących się. Osoby słowiańskojęzyczne wykazywały tendencję do zawyżania wartości pre-testu, a rezultaty post-testu były wyższe. Eksperyment wykazał, że w okresie wczesnej dorosłości na efektywność zabaw

polisensorycznych nie ma wpływu wiek uczących się. Niezależnie od tego, czy są oni na początku czy pod koniec tej fazy, rezultaty są do siebie zbliżone.

W rozprawie zwracam uwagę na fakt, że wbrew oczekiwaniom - spowodowanym silnym tendencjom popularyzującym gry i zabawy w metodyce nauczania języków obcych - wyniki dotyczące efektywności zastosowania tych metod okazały się być niższe. Jednak niezależnie od rezultatów przeprowadzonego przeze mnie eksperymentu, umiejętność zastosowania gier i zabaw w procesie glottodydaktycznym jest niezwykle ważna dla warsztatu lektora JPJO, choćby ze względu na wsparcie procesów poznawczych osób uczących się, jakie umożliwia.

Andrzej Januszowski