

*Gabriela Szewczyk**Joanna Darda-Gramatyka***O projekcie gry językowej –  
elementy coachingu jako narzędzie  
w procesie nauczania**

„Coach, podobnie jak dobry nauczyciel, musi osiąść umiejętność odkrywania procesu tworzenia sensu i pomagać uczącym się budować lub na nowo odkrywać ich własne znaczenia oraz brać za nie odpowiedzialność. Poszukiwanie sensu jest ważnym etapem przejściowym w porządkowaniu wewnętrznych transformacji”<sup>1</sup>.

H. Law, S. Ireland, Z. Hussain

Języki obce we współczesnym świecie stały się narzędziem wykorzystywanym w pracy przez wielu młodych ludzi. W rezultacie zmienił się także profil studenta filologii, który nie chce już tylko studiować, jego celem nie jest zgłębianie wiedzy, interesuje go praktyczna znajomość języka i możliwość wykorzystania tej znajomości w realnym świecie. Zjawisko to nie dziwi, ponieważ, jak zauważa Jarosław Kordziński, „człowiek powinien żyć po to, aby się doskonalić zgodnie ze swoim okresem rozwojowym w rozmaitych dziedzinach. Tu i teraz. Musi więc wiedzieć, czemu ma służyć uczenie się. Powinien znać cel [...]”<sup>2</sup>. Współczesny student chce wiedzieć możliwie dużo i umieć wykorzystać umiejętności najlepiej „już, teraz, zaraz”. Jest to szczególnie wyraźnie widoczne na tzw. filologiach podwójnych, na których młodzi ludzie uczą się dwóch języków, a naukę języka rosyjskiego rozpoczynają od alfabetu. To pokolenie osób bardzo ciekawych i otwartych (choć, oczywiście, są wyjątki). Zdecydowanie jednak nie zgadzamy się z powszechnym twierdzeniem, że współczesnej młodzieży nic się nie chce. Z naszych doświadczeń wynika, że dzisiejszy student ma dosyć dobre tempo przyswajania wiedzy, a my, wykładowcy, dysponujemy sporymi możliwościami zastosowania nowych metod nauczania. Niekiedy wystarczy „jeden drobny impuls, który bez dalszej twojej ingerencji wywoła lawinę synaptyczną, w błyskawiczny sposób przetransportuje informacje poprzez substancje

---

<sup>1</sup> H. Law, S. Ireland, Z. Hussain, *Psychologia coachingu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 65.

<sup>2</sup> J. Kordziński, *Nauczyciel, trener, coach*, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa 2013, s. 11.

hormonalne do wszystkich komórek nerwowych, odpali miliony kolejnych neuronów i ujawni się w logicznym wniosku dotyczącym na przykład twierdzenia Pitagorasa. Piękne, prawda?”<sup>3</sup>.

Należy pamiętać, że pokolenie współczesnych studentów wychowane zostało na tabletach, smartfonach i innych gadżetach. W trakcie zajęć można zaobserwować, że, aby było skutecznie, musi być dużo, kolorowo, w zróżnicowanym tempie, z użyciem wielu materiałów. Młodzi ludzie przyzwyczajeni do tego, że „codziennie jesteście bombardowani niezwykle dużą ilością informacji wzrokowych, słuchowych, czuciowych”<sup>4</sup>, uczą się zupełnie inaczej niż pokolenie dzisiejszych czterdziestolatków robiło to zaledwie kilkanaście lat temu. Formuła „3Z: zakuć, zdać, zapomnieć” zestarzała się i nie cieszy się bynajmniej popularnością. Teraz w cenie jest wiedza, którą zdobywa się poprzez doświadczenie, ponieważ taka zostaje w pamięci na dłużej. Jak słusznie zauważają Lilianna Kupaj i Wiesława Krysa, „Dzisiejszy świat nie potrzebuje ludzi przepełnionych wiedzą, lecz kreatywnych umysłów, aby mogły tworzyć nowe idee, koncepcje, pomysły”<sup>5</sup>.

Współczesne teorie uczenia się odwołują się do refleksyjnego opanowywania wiedzy czy chociażby teorii konstruktywno-rozwojowych. Rodzina liczących się teorii na ten temat mogłaby wyglądać następująco: Perry, 1970; Loevinger i Blasi, 1976; 1982, 1994; Kolb, 1984; Belenky i in., 1986, Mezirow, 1991, 2000; Freire, 1992<sup>6</sup>. Model uczenia się przez doświadczenie został szczegółowo opracowany przez amerykańskiego teoretyka metod nauczania, Davida Kolba. Według Kolba, żeby uczyć się bardziej wydajnie, należałoby:

1. Doświadczając tego, czego się uczymy. Doświadczając, a więc doznawać, przeżywać. Doświadczając danej czynności. Wiedzę zdobywa się poprzez doświadczenie i praktykę. To, w czym uczestniczymy, wzbogaca nas i rozwija dużo szybciej i trwalej. Jednocześnie należy pamiętać, że „każdy z nas niesie swój własny worek doświadczeń życiowych, z charakterystycznym ciężarem i kolorem tylko dla siebie. Nikt z nas nie wie, jaki worek niesie druga osoba, jakie w nim przeżycia skrywa. Widzimy tylko to, co na wierzchu, kolor i wielkość. Dlatego nie oceniamy jej zachowania, nie wystawiamy osądów, komunikujemy się z ciekawością [...]”<sup>7</sup>.
2. Doświadczenie poddawać należy refleksji, ponieważ tylko wtedy mamy szansę na wyciągnięcie wniosków i ewentualne stworzenie własnej wizji, co w przyszłości można będzie poprawić, zmienić, żeby dane zadanie wykonać lepiej.
3. Konfrontować to, co wiemy, z wiedzą o charakterze naukowym. Aby móc to zrobić, musimy czytać fachową literaturę, ale też np. blogi pisane przez znawców w danej dziedzinie. Ten punkt zawiera także hasło: „teoria – tworzę nowy sposób wykonania danej czynności”<sup>8</sup>.

<sup>3</sup> L. Kupaj, W. Krysa, *Kompetencje trenerskie w pracy nauczyciela. Jak zmotywować ucznia do nauki*, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa 2015, s. 47.

<sup>4</sup> Tamże, s. 85.

<sup>5</sup> Tamże, s. 11.

<sup>6</sup> H. Law, S. Ireland, Z. Hussain, *Psychologia coachingu...*, s. 63.

<sup>7</sup> L. Kupaj, W. Krysa, *Kompetencje trenerskie...*, s. 75.

<sup>8</sup> J. Kordziński, *Nauczyciel, trener, coach...*, s. 16.

4. Zastosować w praktyce wszystko to, czego się nauczyliśmy. „Pragmatyzm – planuję nowy, ulepszony sposób wykonywania czynności”<sup>9</sup>. To prowadzi do nowych doświadczeń i cykl zaczyna się od początku.

Na bazie teorii Kolba kanadyjska nauczycielka Bernice McCarthy, uznawana za ekspertkę w zakresie metodyki uczenia się, wyodrębniła cztery style uczenia się. Model ten (nazywany modelem 4MAT) daje się opisać przy użyciu czterech zasadniczych pytań: „Po co?”, „Co?”, „Jak?”, „Co, jeśli?”. Wyjaśnia on „proces uczenia się w oparciu o sposoby postrzegania i przetwarzania informacji przez człowieka”<sup>10</sup>. Mimo że wszyscy uczniowie, a więc także studenci, angażują się we wszystkie style uczenia się, to większość wydaje się preferować jeden, szczególnie typ. Przyjrzyjmy się charakterystycznym cechom poszczególnych stylów uczenia się<sup>11</sup>:

<p>Typ 1 Uczenie się w kierunku odkrywania. Odczuwanie i obserwowanie, poszukiwanie osobistych skojarzeń, znaczenie, zaangażowanie. Dostrzeganie związków. Kluczowe pytanie: Dlaczego?</p>	<p>Typ 3 Uczenie się zdroworozsądkowe. Myślenie i działanie. Eksperymentowanie, tworzenie (kształtowanie), kreowanie przydatności. Doświadczenie różnych sposobów realizacji. Realizowanie pomysłów. Kluczowe pytanie: Jak?</p>
<p>Typ 2 Analityczne uczenie się. Słuchanie i rozmyślanie na temat informacji, poszukiwanie faktów, analizowanie pomysłów, dowiadywanie się na temat tego, co myślą eksperci. Opracowywanie (formułowanie) pomysłów. Kluczowe pytanie: Co? Jaki? Który?</p>	<p>Typ 4 Uczenie się w sposób bardzo dynamiczny. Działanie i odczuwanie. Poszukiwanie ukrytych możliwości, badanie, uczenie się metodą prób i błędów, samopoznanie. Tworzenie oryginalnych rozwiązań. Kluczowe pytania: Jeśli? Czy? Gdyby?</p>

Sukces osiągniemy wówczas, gdy damy uczniowi możliwość zadziałania w jego szczególnym stylu. „Style uczenia się skupiają się na umiejętnościach uczenia i odczuwania przez niego komfortu psychicznego. Bynajmniej nie chodzi tu o żaden luz uczniowski. Komfort jest tu traktowany jako odczuwanie nie znużenia, zniechęcenia i nudy, lecz zadowolenia i ciekawości wobec spraw edukacyjnych, które dzieją się podczas lekcji”<sup>12</sup>. Ponieważ autorki tego artykułu myślą podobnie i jednym z celów, jakie sobie stawiają w pracy ze studentami jest wzbudzenie ich ciekawości i sprawienie, aby droga do osiągnięcia celu, jakim jest w tym przypadku nauka języka obcego, była jak najbardziej interesująca, a także ponieważ na rynku brakuje materiałów do nauki języka rosyjskiego, a te, które istnieją, na ogół nie zaspokajają potrzeb współczesnego studenta, zrodził się pomysł opracowania gry językowej wykorzystującej techniki wspierające kreatywność, szybkie myślenie i pamięć.

<sup>9</sup> Tamże, s. 16.

<sup>10</sup> L. Kupaj, W. Krysa, *Kompetencje trenerskie...*, s. 156.

<sup>11</sup> Tamże, s. 159.

<sup>12</sup> Tamże, s. 160.

Gra to tzw. planszówka, przeznaczona dla osób ze znajomością języka na poziomie minimum B1. Jest ona nakierowana na naukę języka specjalistycznego, a została oparta na cyklu Kolba i teorii 4MAT.

Rozpoczynamy rozgrywkę z jakimś doświadczeniem, jednocześnie zdobywając nowe w jej trakcie. Według 4MAT, „samo doświadczenie traktuje się jako postrzeganie poprzez osobiste zaangażowanie. [...] Przełożenie owego doświadczenia na język pojęć, zagadnień, pomysłów, strukturę jest swojego rodzaju tłumaczeniem doświadczenia na język nauki. Dopiero wówczas dokonuje się tzw. Abstrakcyjna metoda nauczania. Krótko mówiąc, żeby się czegoś nauczyć w sposób abstrakcyjny, dobrze jest tego doświadczyć, samodzielnie zbadać, odczuć, zobaczyć, usłyszeć”<sup>13</sup>. W dalszej kolejności pojawia się refleksja, następuje przetwarzanie nowych informacji. Konfrontacje z teoriami pomagają przeprowadzić prowadzący, który jest w pewnym sensie przewodnikiem po niezbędnej wiedzy, podpowiada i systematyzuje. Wszystko, co wydarzy się podczas rozgrywki, może zostać zastosowane w praktyce, w rzeczywistej sytuacji.

### **I etap gry**

Gracze przystępują do rozgrywki – poruszając się pionkami po planszy, wykonują kolejne zadania. Celem tej części ćwiczenia jest umożliwienie uczestnikom zdobycia nowych doświadczeń i skorzystanie z tych, które już posiadli. Studenci na własnej skórze przekonują się o skuteczności określonych zachowań językowych, mogą też obserwować zachowania językowe innych graczy.

### **II etap gry**

Po rozgrywce z użyciem planszy nauczyciel inicjuje dyskusję studentów. Jest to czas dla grupy przeznaczony na przeanalizowanie tego, co się stało w pierwszym etapie, na podzielenie się swoimi obserwacjami i określenie swoich błędów. Jest to ważny etap pozwalający na autorefleksję i zrozumienie mechanizmu popełniania błędów językowych oraz uświadomienie sobie nieznaności danej leksyki.

Oto pytania, które na tym etapie może stawiać nauczyciel:

- Czego doświadczyliście?
- Co zaobserwowaliście?
- Co poszło dobrze?
- Co mogło pójść jeszcze lepiej?

Jak słusznie zauważa Kordziński, „Podczas etapu dotyczącego refleksji trener prowadzi dyskusję na temat przeprowadzonego doświadczenia. Zadaje pytania i mobilizuje do wyciągania wniosków. Wyciągając wnioski, uczestnicy szkolenia zazwyczaj uogólniają swoje wypowiedzi. Oznacza to, że trener powinien pytać uczestników szkolenia o to, w czym przeżyte na zajęciach doświadczenie było podobne oraz czym różniło się od ich codziennego działania”<sup>14</sup>. Taki jest cel przykładowych pytań, które zostały przytoczone powyżej. Nasuwa się w tym miejscu pytanie, czym jest proces uczenia się i dlaczego refleksja ma tak duże znaczenie? Paulo Freire uważa, że: „Uczenie się najprościej można uznać za potencjał transformacji,

---

<sup>13</sup> Tamże, s. 157.

<sup>14</sup> J. Kordziński, *Nauczyciel, trener, coach...*, s. 16–17.

który zdobywa się przez refleksję i działanie (praxis), z tych dwóch wyłania się nowa świadomość „pojawienie się w świadomości”<sup>15</sup>. Jack Mezirow zauważa natomiast, że „dzięki procesowi uczenia się jednostka zostaje uwolniona od ograniczających przekonań i dochodzi do świadomego oraz przemyślanego podjęcia decyzji: „wyzwolonego uczenia się”<sup>16</sup>. Świadome uczenie się powoduje, że student zgłębia wiedzę, ponieważ wie, po co to robi. Refleksja zaś, zgodnie z cyklem Kolba (1984), jest ważnym czynnikiem napędowym transformacji w procesie uczenia się, ponieważ bez niej ludzie nie mogą czerpać wiedzy z doświadczenia, a w ich przeżywaniu świata pojawiają się ciągle te same emocje i spostrzeżenia, tworząc „samopotwierdzające się pętle”<sup>17</sup>. Na podstawie tych stwierdzeń możemy uznać, że refleksja pełni funkcję poznawczą, która ma zdolność pojawiania się nawet wówczas, gdy człowiek pozostaje z dala od sytuacji, w której coś się dzieje. Funkcja ta uaktywnia się też w pamięci przez przywołanie konkretnego doświadczenia. Zatem refleksję będziemy definiować jako proces poznawczy, który obejmuje myślenie i przeżywanie doświadczenia (przeszłego lub aktualnego), w wyniku którego powstaje nowa świadomość: nowa ocena, zrozumienie i wiedza o wspomnianym doświadczeniu.

### III etap gry

Ten etap gry ma na celu konfrontowanie wniosków studentów powstałych w II etapie z teorią, która leży u podstaw danego zjawiska. Trener dokonuje podsumowania, odnosząc się do zagadnień teoretycznych na danym poziomie językowym.

„Etap dotyczący teorii, nazywany również etapem nowej wiedzy, polega na uporządkowaniu refleksji i ewentualnym spisaniu teoretycznych zasad danego działania. Etap ten służy wypracowaniu uogólnienia bądź instrukcji praktycznego działania. Teoria wypracowana przez uczestników pod kierunkiem trenera może być uzupełniona przez nową wiedzę, teorię/materiały teoretyczne specjalnie przygotowane jako element tej części zajęć. Obie teorie trzeba jednak połączyć – powinny się łączyć i uzupełniać”<sup>18</sup>.

### IV etap gry

Jest etapem inspiracji i motywacji do praktycznego zastosowania nabytych umiejętności oraz zastosowania planu naprawczego, który w przyszłości pozwoli wyeliminować dotychczasowe błędy. Jak słusznie zauważa J. Kordziński, „Czwarty etap polega na powiązaniu sformułowanej teorii z przyszłym praktycznym działaniem uczestników szkolenia. W tym momencie trener powinien zainspirować i zmotywować uczestników szkolenia do próby omówienia możliwości zastosowania nabytych właśnie umiejętności. [...]”<sup>19</sup>. Dalej czytamy, że „trener powinien również nakreślić sposób stosowania nauczanej umiejętności oraz plan jej dalszego rozwoju”. Z naszych obserwacji i doświadczeń wynika, że lepsze efekty uzyskuje się wówczas, gdy student sam zda sobie sprawę ze swoich braków, sam nakreśli plan

---

<sup>15</sup> H. Law, S. Ireland, Z. Hussain, *Psychologia coachingu...*, s. 65

<sup>16</sup> Tamże.

<sup>17</sup> Tamże.

<sup>18</sup> J. Kordziński, *Nauczyciel, trener, coach...*, s. 17.

<sup>19</sup> Tamże, s. 18.

działania i sam podejmie decyzję, co chce zrobić, jakie działania podjąć. Należy przy tym zauważyć, że „Termin *działanie* będzie tu rozumiany dość szeroko. (Kolb pojmuję je wąsko, jako aktywne eksperymentowanie stanowiące końcowe stadium cyklu uczenia się). Działanie obejmuje decyzje, podjęte w wyniku refleksji i ewaluacji zdarzenia. Stąd możliwa jest też opcja powstrzymania się od działania”<sup>20</sup>.

Aby w kole zaczął toczyć się proces uczenia się, potrzebne jest przejście wzwyż i naprzód. Ruch w górę odzwierciedla wewnętrzne przekształcenie konkretnego doświadczenia w nową świadomość (koncepcja teoretyczna), ruch do przodu ukazuje zmianę behawioralną – przejście od wewnętrznej refleksji do działań zewnętrznych.

Nauczyciel może zadać pytania na tym etapie:

- W jaki sposób wyeliminowanie popełnionych błędów pozytywnie wpłynie na twoje umiejętności?
- Co da ci opanowanie tych nowych umiejętności?
- Jak możesz pogłębić doświadczenie zdobyte w czasie gry?

Jak słusznie zauważają autorki książki *Kompetencje trenerskie w pracy nauczyciela. Jak zmotywować ucznia do nauki*, „Pytanie mają fundamentalne znaczenie dla uczenia się ludzi, zarówno małych, jak i dużych. Pełnią różną rolę w czasie prowadzenia lekcji. Budują ciekawość, sprawdzają potrzeby uczniów, rozwijają temat, odzwierciedlają problemy uczestników, zamykają przydługie dyskusje”<sup>21</sup>. Nauczyciel, który w trakcie rozgrywki pełni rolę zarówno konsultanta, jak i trenera, wykładowcy i osoby, która motywuje, musi wiedzieć, kiedy je zadać. Jego rola zmienia się w zależności od etapu gry, ale także w zależności od tego, jaki styl uczenia się reprezentują poszczególni studenci<sup>22</sup>.

Z technicznego punktu widzenia plansza została podzielona na pięć głównych obszarów, które dodatkowo oznaczone są kolorami, ponieważ już od dawna wiadomo, że „im więcej naszych zmysłów jest zaangażowanych w proces poznawania świata, tym częściej i szybciej następuje wzmocnienie połączeń w mózgu i ich utrwalenie”<sup>23</sup>, a w efekcie szybszy jest proces uczenia się.

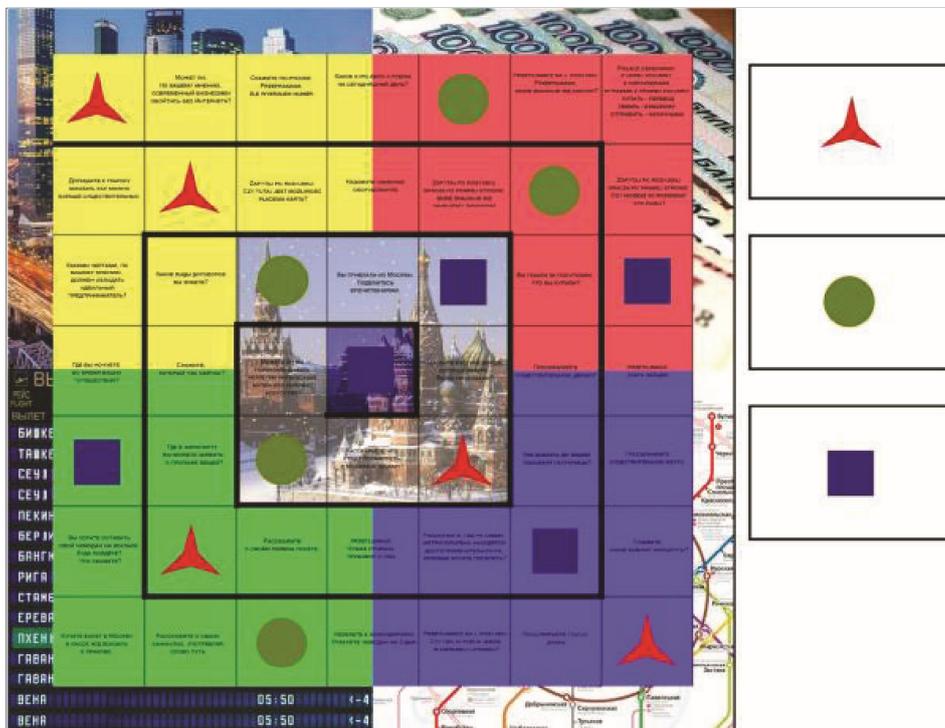
---

<sup>20</sup> H. Law, S. Ireland, Z. Hussain, *Psychologia coachingu...*, s. 65.

<sup>21</sup> L. Kupaj, W. Krysa, *Kompetencje trenerskie...*, s. 80.

<sup>22</sup> Por.: tamże, tabela 12: Funkcje nauczyciela, s. 164.

<sup>23</sup> Tamże, s. 41.



Tematyka, jaką znajdziemy na planszy<sup>24</sup>, związana jest z hotelem i przedsiębiorcą, z szeroko rozumianym tematem pieniądza, z podróżowaniem zarówno po mieście, jak i przemieszczaniem się samolotem, pociągiem itp. Są tu także zagadnienia związane z kulturą w mieście (muzeum, kino, restauracja). Na planszy znajdują się pytania po rosyjsku i w kombinacji rosyjsko-polskiej, w zależności od typu zadania, co ma również związek z tym, że „sposób prezentacji materiału wpływa na motywację ucznia. Powoduje, że tekst staje się bardziej czytelny i bardziej dla niego widoczny”<sup>25</sup>.

<b>Hotel</b>	Как доехать до твоей любимой гостиницы?	Jak można dojechać do twojego ulubionego hotelu?
	Где ты ночуешь во время твоих путешествий?	Gdzie nocujesz w czasie twoich podróży?
	Может ли, по твоему мнению, современный бизнесмен обойтись без Интернета?	Czy, według ciebie, współczesny biznesmen może obejść się bez internetu?

<sup>24</sup> Powyższa plansza to projekt autorski. Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody autorki jest zabronione.

<sup>25</sup> Tamże, s. 99.

<b>Pieniądze</b>	Каков курс евро к рублю на сегодняшний день?	Jaki jest dziś kurs euro w stosunku do rubla ?
	Спроси у игрока, сидящего справа: Ты можешь мне разменять сто рублей?	Zapytaj gracza po twojej prawej stronie: Czy możesz mi rozmienić sto rubli?
	Можно ли платить кредитной картой (кредиткой/платёжной картой)?	Zapytaj po rosyjsku: Czy jest możliwość płacenia kartą?
<b>Metro, transport</b>	Расскажи, где на схеме метрополитена находятся достопримечательности, которые ты хочешь посетить?	Opowiedz, gdzie na planie metra znajdują się zabytki, które chcesz zobaczyć?
	Проспрягай глагол „ехать”.	Odmień przez osoby czasownik „jechać”.
	Этот автобус едет в аэропорт?	Przetłumacz na język rosyjski: Czy ten autobus jedzie w kierunku lotniska?
<b>Podróż</b>	Где в аэропорту ты можешь заявить о пропаже вещей?	Gdzie na lotnisku można zgłosić zaginięcie bagażu?
	Przetłumacz: Чужая сторона прибавит и ума.	Podróże kształcą.
	Уезжаешь в командировку. Упакуй чемодан на 3 дня. Что возьмёшь?	Wyjeżdżasz w delegację. Spakuj walizkę na trzy dni. Co weźmiesz?
<b>Kultura</b>	Можешь ли ты порекомендовать коллегам интересный музей или галерею искусства?	Czy możesz polecić kolegom ciekawe muzeum lub galerię sztuki?
	Ты вернулся из Москвы. Поделись впечатлениями.	Wróciłeś z Moskwy. Podziel się wrażeniami.
	Назови русские блюда, которые знаешь. Ты их пробовал?	Wymień rosyjskie potrawy, które znasz. Jadłeś je?

Dodatkowo, na planszy znajdziemy pola oznaczone znakami graficznymi, które powtarzają się również z boku planszy. Na każdym ze znaków znajdziemy karty z dodatkowymi zadaniami dla graczy. Pod gwiazdką kryją się zadania o charakterze bardziej leksykalnym, pod kółkiem – gramatyczne, a pod kwadratem – activity. Wszystkie one są zdecydowanie bardziej rozbudowane od tych na planszy i stąd pomysł umieszczenia ich na dodatkowych kartach.

<b>Leksyka</b>	Назови смайлики. Что они выражают? :-( :D ;-) ;-(	Nazwij emotikony. Co one wyrażają?
	Что это форс-мажор?	Wyjaśnij pojęcie fors-mażor.
<b>Gramatyka</b>	Назови 10 несклоняемых существительных.	Wymień 10 rzeczowników nieodmiennej.
	Ужyй odpowiedniego przyimka: Предлоги в, на, с, из Я в магазине. Я иду... (из магазина). Я в парке. Я иду ..... (из парка). Я на почте. Я иду .....(с почты) Я на вокзале. Я иду .... (с вокзала). Я в кино. Я иду .... (из кино).	Ужyй odpowiedniego przyimka: Я в магазине. Я иду из магазина. Я в парке. Я иду из парка. Я на почте. Я иду с почты. Я на вокзале. Я иду с вокзала. Я в кино. Я иду из кино.

<b>Activity</b>	Переверни песочные часы и в течение десяти секунд изучи картинку на карточке. Передай карточку другому игроку и брось кости. Ответь на вопрос.	Odwróć klepsydrę i w ciągu dziesięciu sekund zapamiętaj obrazek na karcie. Podaj kartę kolejnemu graczowi i rzuć kością. Odpowiedz na pytanie.
	Объясни слово на карточке, не называя других связанных с ним слов. – время (часы, утро, ночь, день)	Wyjaśnij słowo na karcie nie używając wyrażen z nim związanych. – czas (zegar, ranek, noc, dzień)

To jednak nie wszystko. Do rozgrywki nie można przystąpić „z marszu”. Należy się do niej przygotować. Skąd wiadomo, jak? Otóż do gry dołączone są tzw. fiszki, które mają na celu podpowiedzenie przyszłemu graczowi, jaki materiał językowy będzie wykorzystywał w trakcie rozgrywki. Fiszki, stanowiące bazę leksykalno-gramatyczną potrzebną do przystąpienia do rozgrywki, opracowane zostały w oparciu o współczesny język rosyjski (teksty pisane, mówione, potoczne i oficjalne). Zawierają one również najpopularniejsze zwroty języka potocznego wyłonione przez Narodowy Korpus Języka Rosyjskiego.

I tutaj należy wyjaśnić, że idea gry oparta została na „modelu lekcji odwróconej”, dzięki któremu studenci mogą uczyć się bardziej efektywnie. Model tradycyjny zakłada, że na zajęciach wprowadzamy nowy materiał, a student później, w warunkach domowych, utrwała go i pogłębia. Z praktyki wynika, że utrwali i pogłębi tylko co któryś osobnik, ponieważ większość bazuje na tym, co zostało zrobione na zajęciach i na etap drugi tego procesu zwyczajnie nie ma już czasu. Lekcja odwrócona zakłada, że student nowy materiał musi opanować w domu. Musi go znaleźć, zgłębić, zainteresować się nim. Doświadczyć po prostu. Już z jakąś wiedzą przychodzi na zajęcia, podczas których ma szansę na bardziej celowe zadawanie pytań, na refleksję, na uporządkowanie tego, co wie, na dopytanie o to, co stanowi dla niego trudność. Wracając do gry – student przygotowuje się do rozgrywki na podstawie fiszek. W trakcie jej trwania ma większe szanse na pogłębienie wiedzy niż wówczas, gdyby przyszedł na zajęcia i po prostu zaczął grać. To powoduje także, że odpowiedzialność za to, co student wie, umie, jest w dużym stopniu przerzucona na niego, ponieważ „zaangażowanie ucznia we wspólną podróż do wskazanego celu zdejmuje z pleców nauczyciela ciężar całkowitej odpowiedzialności i przekierowuje ją na osobę ucznia”<sup>26</sup>. Wykładowca staje się bardziej przewodnikiem po wiedzy niż nauczycielem. Oddaje częściowo kontrolę w ręce studentów. Należy pamiętać, że jeśli student „zidentyfikuje się z tym, co robi, to z całą pewnością będzie mocno zmotywowany wewnętrznie”<sup>27</sup>, a to w efekcie doprowadzi do osiągania przez niego lepszych rezultatów, czyli wzmocni motywację zewnętrzną. Nauczyciel trener nie robi wykładu, ponieważ pamięta o tym, że m.in. ograniczenie metod wykładowych, zastosowanie metod aktywizujących, wprowadzenie elementów atrakcyjnych, tworzenie małych grup, stwarzanie sytuacji, w których student może doświadczać i obserwować, są elementami, które powodują, że prowadzony przez niego proces dydaktyczny przynosi dobre efekty. Znajduje to potwierdzenie w tzw. Piramidzie

<sup>26</sup> L. Kupaj, W. Krysa, *Kompetencje trenerskie...*, s. 181.

<sup>27</sup> Tamże, s. 17.

zapamiętywania, którą przedstawiła Małgorzata Taraszkiewicz w swojej książce *Jak uczyć lepiej*<sup>28</sup>:

Wykład 5%  
Czytanie – 10%  
Metody audowizualne – 20%  
Demonstracje – 30%  
Grupa dyskusja – 50%  
Praktyka poprzez działanie – 75%  
Nauczanie innych – natychmiastowe wykorzystanie zdobytej wiedzy – 90%

Czy coaching jest metodą pracy, którą można wykorzystywać w edukacji? Obecnie narzędzia pracy coachingowej są wykorzystywane tylko przez nielicznych nauczycieli. Coaching jest metodą rozwojową, która wspiera rozwój kluczowych kompetencji, a dzięki temu przyspiesza osiąganie wyznaczonych celów. Coach poprzez odpowiednie zadawanie pytań skoncentrowanych na rozwiązaniach pomaga przeformułować doświadczenia w taki sposób, że są one źródłem inspiracji, motywacji, myślenia w kontekście całego systemu, zaangażowania i twórczego działania. Coach zachęca do kształtowania kompetencji niezbędnych do zwiększania kreatywności. Można powiedzieć, że coaching jest skuteczną komunikacją. Nie chodzi tu jedynie o komunikację coacha ze swoim klientem (w naszym przypadku klientem jest student), ale przede wszystkim komunikowanie się klienta z samym sobą, sięganie do własnych zasobów. Coach zadaje pytania, słucha, obserwuje i dostosowuje się do potrzeb klienta, wspiera go w tworzeniu inspirujących wizji. Rolą coacha nie jest dawanie rad. Udzielając rad, dajesz do zrozumienia, że wiesz lepiej. Podobnie nauczyciel, zadając pytania, które dotyczą sedna, może sprawić, że student zacznie korzystać z własnych zasobów intelektualnych, poszukiwać własnych odpowiedzi. Tylko taki student, który chce, żeby coś się zmieniło, podejmie działanie. „Wynika z tego, że nie można pracować z kimś, kto nie chce zmiany”<sup>29</sup>. Nauczyciel wykorzystujący elementy coachingu w edukacji może pracować ze studentami w taki sposób, aby ci, dzięki ukierunkowanemu treningowi, szybko, znacząco i trwale poprawili swoją efektywność. Celem jest to, aby student „rozwinął cały swój potencjał – tak, jak go sam zdefiniuje”<sup>30</sup>. Taka komunikacja jest możliwa jedynie wówczas, kiedy stworzymy do tego odpowiednie warunki. Pomocne może okazać się pięć zasad skutecznego nawiązywania relacji z ludźmi Milтона Ericksona. Milton Erickson, amerykański psychiatra i psycholog, stworzył niekonwencjonalny typ terapii skoncentrowanej na teraźniejszości i przyszłości, czyli na rozwiązaniach. Jego prace dały podwaliny wielu późniejszym badaniom w obszarze NLP czy coachingu. Pięć zasad Ericksona brzmi następująco: ludzie są w porządku tacy, jakimi są; ludzie mają zasoby, żeby osiągnąć to, czego pragną; za każdym zachowaniem stoi pozytywna intencja; ludzie dokonują dobrych wyborów; zmiana jest nieuchronna. Takie podejście według Jenny Rogers pomaga odróżnić coaching od dyscyplin podobnych, na pierwszy rzut oka, typu psychoterapii.

---

<sup>28</sup> M. Taraszkiewicz, *Jak uczyć lepiej – czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, Centralny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli, Warszawa 2003.

<sup>29</sup> J. Rogers, *Coaching: podstawy umiejętności*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2010, s. 12–14.

<sup>30</sup> Tamże.

Możemy się zgodzić ze stwierdzeniem, że wzorowy, zmotywowany do pracy student sam rozumie, że jest odpowiedzialny za własną edukację i swoje postępy. Takim studentowi wystarczy wskazywać drogę i na bieżąco kontrolować jego postępy. To student, który dostrzega wartość własnego rozwoju. Jednak przyjęcie założenia, że każdy student posiada wszelkie zasoby, dzięki którym może rozwiązać swój problem, może się wydawać ryzykowne. Tradycyjny model nauczania nie pozostawia zbyt wiele przestrzeni dla samodzielności i kreatywności. Stosowanie wyłączenie metod podających, nagród i kar w postaci ocen, czy też bazowanie na strachu towarzyszącemu uczniom na zajęciach to zdecydowanie nie są dobre rozwiązania, ponieważ nie wpływają one pozytywnie na poziom motywacji młodych ludzi. Motywację należy rozumieć jako „pozytywne emocje, które powodują, że człowiek dąży do realizacji aspiracji i stawianych sobie celów. Zdolność do konsekwentnego działania, niezależnie od presji, jaką wywiera sytuacja. Zdolność do stałego zaangażowania i ukierunkowanych działań prowadzących do osiągnięcia celu w obliczu przeszkód, indywidualnych trudności lub krytyki. Zdolność do sterowania swoimi emocjami i skutecznego panowania nad nimi”<sup>31</sup>. W procesie uczenia się motywacja odgrywa ważną rolę.

W czasach, kiedy dostęp do wiedzy nie jest ograniczony, towarzyszenie studentom w ich edukacji to już coś więcej niż tylko podawanie wiedzy, do której student, przy odrobinie wysiłku, może dotrzeć samodzielnie. Nauczyciel może odgrywać ważną rolę w kluczowych momentach, dotyczących motywacji do pracy i rozumienia celu uczenia się przez młodych ludzi. Pomocne może być w tej sytuacji stosowanie przez nauczycieli elementów technik coachingowych.

### Literatura

- Kordziński J., *Nauczyciel, trener, coach*, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa 2013.
- Kupaj L., Krysa W., *Kompetencje trenerskie w pracy nauczyciela. Jak zmotywować ucznia do nauki*, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa 2015.
- Law H., Ireland S., Hussain Z., *Psychologia coaching*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Rogers J., *Coaching: podstawy umiejętności*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2010.
- Taraszkiewicz M., *Jak uczyć lepiej – czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, Centralny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli, Warszawa 2003.

### О проекте языковой игры – элементы коучинга в качестве инструмента в процессе обучения

#### Резюме

Иностранные языки в современном мире стали инструментом, используемым в работе многими молодыми людьми, и как следствие – студенты интересуются тем, как использовать язык на практике. Так как на рынке не хватает материалов для обучения русскому языку, а те, которые существуют, не соответствуют потребностям, родилась идея разработки авторского проекта языковой игры, которая будет основана на техниках, поддерживающих креативность, быстрое мышление и память. Современные теории стилей обучения ссылаются на рефлексивное обучение, опирающееся на опыт.

---

<sup>31</sup> Tamże, s. 134.

Получаемая студентами возможность осознавать преподаваемый материал как бы на «собственной шкуре» значительно влияет на их мотивацию. Большое значение имеет также способ подачи материала. Следует помнить, что если студент сам придаст ценность тому, что он делает, тогда его мотивация к работе возрастёт. Преподаватель сегодня является больше гидом по знаниям и вдохновителем, чем учителем. Он частично отдаёт контроль студентам. Использование специально спроектированной настольной игры на занятиях по русскому языку может эффективно поддерживать развитие ключевой языковой компетенции и, благодаря этому, ускорять достижение намеченных целей.

**Ключевые слова:** настольная игра, Модель Колба, метод перевернутого класса, коучинг, 4MAT

### **On the Language Game Project – Elements of Coaching as the Tool in Teaching Process**

#### **Abstract**

Foreign languages in the modern world became the tool used in work by many young people and as a consequence – students are interested in the practical knowledge of the language. As there are not many materials on the market for Russian learners and the existing ones are not sufficient to the needs, we came up with an idea to develop a unique project of a language game, with the use of the techniques that enhance the creativity, fast thinking and memory. The modern theories of learning styles relate to a reflexive learning, based on the experience. The possibility to experience by students the cases taught to them has a great influence on their motivation. The way of presenting the material is also important. We need to remember that if a student gives the importance to what he/ she does, he/ she will be much more motivated for work. Today a teacher becomes more a guide in the knowledge and an inspiration. He/ she may give the part of control into a student's hand. The use of a specially designed board game during the Russian lessons may effectively support the development of the key language competencies and – as a result – to accelerate the achievement of the goals.

**Key words:** board game, Kolb's Cycle, flipped learning, coaching, 4MAT

Gabriela Szewczyk, dr  
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie  
Instytut Neofilologii

Gabriela Szewczyk, PhD  
Pedagogical University of Cracow  
Institute of Modern Languages  
e-mail: gabr.szewczyk@gmail.com  
+48 126626741

Joanna Darda-Gramatyka, dr  
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie  
Instytut Neofilologii

Joanna Darda-Gramatyka, PhD  
Pedagogical University of Cracow  
Institute of Modern Languages  
e-mail: joanna.gramatyka@gmail.com  
+48 126626741