

UNEX -T-You Wypowiadanie się ustne



30-sekundowa gra w mówienie

www.unextyou.com



Tytuł: 30-sekundowa gra w mówienie

Słowa klucze: #mówienie, #wyowiedzi ustne #pauzy #

Czas trwania: 5-20 minut, w zależności od grupy i decyzji nauczyciela

Opis:

Pomysł tej gry polega na zwrócenie uwagi uczniów na własną ekspresję w trakcie wypowiedzi ustnej- szczególnie na to jak zbyt intensywna gestykulacja, pauzy wokalne odciągają uwagę słuchaczy od zawartości wypowiedzi. Uczniowie podczas gry nauczają się przykładać większą wagę i staną się bardziej świadomi własnej ekspresji werbalnej i niewerbalnej.

Cele:

- 1.ćwiczenie umiejętności wypowiadania się przez 30 sekund i doskonalenie umiejętności wystąpień publicznych
- 2.uświadomienie uczniom czynników, które wpływają na odbiór ich wypowiedzi
3. uświadomienie uczniom jaka jest mowa ich ciała
4. nabycie pewności siebie w kontekście wystąpień publicznych

.....

Etapy

- **Rozgrzewka**

Nauczyciel organizuje burzę mózgów – uczniowie tworzą listę tematów, o których chętnie by porozmawiali

Pomysły uczniów zapisywane są na tablicy.

Uczniowie wybierają 3-6 tematów ze wszystkich wypisanych na tablicy

Nauczyciel przydziela nr 1-6 każdemu z wybranych przez grupę tematów

- **Główne czynności**

Uczniowie pracują w grupach 3-6 osobowych.

Jeden uczeń rzuca kostką i musi wypowiedzieć się przez 30 sekund na temat, wskazany przez liczbę punktów na kostce. Uczeń powinien mówić bez przerwy bez pauz wokalnych (mmm, y...) i bez użycia gestów, które by rozpraszały słuchających (bawienie się długopisem, włosami, wykrecania palców)

Pozostali członkowie grupy słuchają mówiącego i wskazują na wszelkie zakłócające elementy odbioru (np. gesty) poprzez wstawanie z krzeseł i siadanie.

Potrm kolejny uczeń rzuca kostką i cała procedura jest w ten sam sposób powtarzana.

Informacja zwrotna od uczniów

Uczniowie komentują swoje wystąpienia i to czego się nauczyli w trakcie wykonywania tego zadania oraz to nad czym muszą popracować.

Wskazówki dla nauczycieli

Należy wyjaśnić zasady i cel gry, podkreślając że ma to być zabawne, niesformalizowane doświadczenie.

Dyskusję po wykonaniu zadania należy skierować na te elementy, które działały rozpraszająco na odbiór wypowiedzi. Nie należy wprowadzać żadnych elementów współzawodnictwa do tego zadania.

Pomoce, materiały

Tablica lub flipchart , coś do pisania np. marker

Kostka do gry dla każdej z grup lub aplikacja na smartfon (np. kostka do gry)

Evaluacja/ Informacja zwrotna

Czy uczniowie ocenili zadanie jako użyteczne?

Czy uczniowie skupili się na swoich wystąpieniach?

Czy zaobserwowano postęp w wystąpieniach uczniów?

Co spowodowało, że postęp nastąpił/ nie nastąpił?