

Biblioteka LingVariów
Glottodydaktyka
Tom 20

KIERUNKI BADAŃ W GLOTTODYDAKTYCE POLONISTYCZNEJ

Monografia zbiorowa pod redakcją

Iwony Janowskiej i Michaliny Biernackiej

une langue étrangère
badania
glottodydaktyka
didaktik
고수법
język obcy
lingua estrangeira
kutatás

Kierunki badań
w glottodydaktyce polonistycznej

Biblioteka „LingVariów”
Glottodydaktyka t. 20

Redaktor naukowy serii
Iwona Janowska

Kierunki badań
w glottodydaktyce polonistycznej

Monografia zbiorowa pod redakcją
Iwony Janowskiej i Michaliny Biernackiej

Z prac Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego

Biblioteka „LingVariów”
Glottodydaktyka t. 20

Kierunki badań
w glottodydaktyce polonistycznej

Monografia zbiorowa pod redakcją
Iwony Janowskiej i Michaliny Biernackiej



Księgarnia Akademicka
Kraków 2020

Iwona Janowska
Uniwersytet Jagielloński, Kraków
ID <https://orcid.org/0000-0001-5133-2660>
✉ iwona.janowska@uj.edu.pl

Michalina Biernacka
Uniwersytet Łódzki
ID <https://orcid.org/0000-0002-2414-9745>
✉ michalina.biernacka@uni.lodz.pl

© Copyright by individual authors, 2020

Recenzent
dr hab. Anna Żurek, Uniwersytet Wrocławski

Opracowanie redakcyjne
Justyna Ostafin

Projekt okładki
Paweł Sepielak

ISBN 978-83-8138-316-5 (druk)
ISBN 978-83-8138-411-7 (on-line, pdf)
<https://doi.org/10.12797/9788381384117>

Publikacja dofinansowana przez Wydział Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego

WYDAWNICTWO KSIĘGARNIA AKADEMICKA
ul. św. Anny 6, 31-008 Kraków
tel.: 12 421-13-87; 12 431-27-43
e-mail: publishing@akademicka.pl

Księgarnia internetowa: <https://akademicka.com.pl>

Spis treści

Wprowadzenie	7
IWONA JANOWSKA	
Od nauczania języków obcych do glottodydaktyki polonistycznej – przegląd koncepcji	13
PAULINA KAŻMIERCZAK	
Badanie skuteczności stosowania aplikacji QuizWhizzer i genial.ly na lekcjach języka polskiego jako obcego	33
PIOTR MIROCHA	
Lingwistyka korpusowa w badaniach nad ewaluacją leksyki podręczników do języka polskiego jako obcego. Analiza i ocena podręcznika <i>Polski krok po kroku 1</i>	53
MARIOLA FIEMA	
Egzaminy certyfikacyjne z języka polskiego jako obcego w świetle badań statystycznych	73
KAMILA KUBACKA	
Pytania lektora podczas lekcji języka polskiego jako obcego – analiza ilościowa i jakościowa	111
MIKOŁAJ BORKOWSKI	
Komunikacja niewerbalna w nauczaniu języka polskiego jako obcego w świetle badań ilościowo-jakościowych	135
MONIKA GWORYS	
O <i>trudnych miejscach polszczyzny</i> dla osób z pierwszym językiem chińskim – badania interjęzyka uczących się polskiego Chińczyków	155
BEATA TERKA	
Badania kontrastywne nad aspektem polskiego czasownika a glottodydaktyka polonistyczna	173
DOMINIKA IZDEBSKA-DŁUGOSZ	
Błędy gramatyczne w polszczyźnie pisanej studentów ukraińskojęzycznych – korpusowe badania lapsologiczne	189

ANNA CYCHNERSKA, EMILIA KUBICKA

Sposoby badania intonacji w glottodydaktyce polonistycznej na przykładzie nagrań mowy odtwarzanej studentów rosyjskojęzycznych 211

AGNIESZKA MAJEWSKA

Badania nad kompetencją fonologiczną, ortoepiczną i ortograficzną w zakresie dźwięków odpowiadających literom *ą* oraz *ę* w grupie cudzoziemców uczących się języka polskiego 229

MICHALINA BIERNACKA

Wymowa a zapis – badania jakościowo-ilościowe błędów z prac uczących się języka polskiego jako obcego w grupach wielonarodowościowych 243

JOANNA ZAWADKA

Błędy grafii w pracach pisemnych studentów z Niemiec uczących się języka polskiego jako obcego w perspektywie badań ilościowych 261

IWONA DEMBOWSKA-WOSIK

O rozumieniu terminów: *błąd ortograficzny*, *błąd graficzny*, *literówka* przez nauczycieli języka polskiego jako obcego. Wyniki badań ankietowych..... 273

Notki biograficzne Autorów 285

Indeks nazwisk..... 291

PAULINA KAŻMIERCZAK 

Uniwersytet Łódzki

Badanie skuteczności stosowania aplikacji QuizWhizzer i genial.ly na lekcjach języka polskiego jako obcego

Study on the Effectiveness of Using Applications QuizWhizzer and genial.ly during Lessons of Polish as a Foreign Language

The main purpose of this article is to present the results of the study on the use of QuizWhizzer and genial.ly as tools for consolidating vocabulary during Polish lessons for foreigners. The first part of the text presents the characteristics of the experimental and control groups and describes the method of action research, which was the basis of the experiment. Then the article presents the free and paid versions of the application and their possibilities. They were tested during nine lessons conducted in three cycles. The summary of each part was a test checking the knowledge of students. The effects of their work are listed in the table. Student opinions from questionnaires completed after the experiment are also discussed. The article is part of the discussion on the application of the strategy of ludicity in foreign language lessons, especially Polish.

Key words: ludicity, applications, new technologies, Polish for foreigners

1. Wstęp – reguły gry

„Gra naukowa w zasadzie nie kończy się. Ten, kto postanowiłby pewnego dnia, że twierdzenia naukowe nie wymagają dalszego sprawdzania i że można je uważać za ostatecznie zweryfikowane, wycofuje się z gry” (Popper, 1977: 49). To jedna z dwóch zasad uczestniczenia w konwencji, jaką według Karla Poppera jest metodologia badań naukowych. Na uwagę zasługuje przekonanie, że istotę badań stanowi ciągle poszukiwanie narzędzi fałsyfikujących stawiane tezy (Popper, 1977: 50).

Właśnie ten aspekt pracy naukowej jest, według Marzeny Żylińskiej, tożsamy z podstawowym celem metodyki glottodydaktycznej. Niestety, przyjęte założenie ma również negatywne skutki, których doświadczą wielu młodych nauczycieli –

uniemożliwia bowiem znalezienie jednej, pewnej odpowiedzi na nurtujące ich pytania (Żylińska, 2007: 17–19).

Potrzeba poszukiwania prawdy to domena nie tylko naukowców, lecz także lektorów języków obcych. Podejmowane przez nich działania skutkują zarówno rozbudowaniem leksykonu pojęć kształtujących sposób postrzegania metody, jak i tworzeniem swoistych trendów dydaktycznych. Przykładem jest – zyskująca popularność – strategia ludyczna, czyli „wykorzystywanie dla celów nauczania technik nawiązujących do sfery ludycznej człowieka” (Siek-Piskozub, 2001: 19). Stanowi ona jeden z istotnych sporów współczesnej dydaktyki – część nauczycieli uważa, że stosowanie gier i zabaw w realiach szkolnych nie przyniesie efektów, inni przytaczają wyniki eksperymentalnych badań dowodzących skuteczności strategii, niezależnie od stylów uczenia się testowanych osób (Siek-Piskozub, 1994: 8–9).

Rozwiązaniem tego dylematu, podobnie jak kwestii wyższości aspektu teoretycznego lub pragmatycznego, może być zastosowanie zasady złotego środka. W tym przypadku jest nim weryfikacja założeń w procesie dydaktycznym oraz tworzenie nowych hipotez w wyniku analizy opisów poczynionych dotąd obserwacji (Pfeiffer, 2010: 78–79).

Warto pamiętać, że oprócz stawiania tez i sprawdzania ich zasadności w działaniu istotny wpływ na język ma również kultura, w której kształtowane są kompetencje leksykalne. Niejednokrotnie porównywana jest ona do kodu genetycznego; odpowiednikiem genu jest mem – nośnik informacji kulturowej. Memotyp człowieka odpowiada za jego zdolności przystosowawcze i rozwija się wraz z procesem dojrzewania (Kaczmarzyk, 2018: 151–165).

Kulturowy aspekt rozwoju kompetencji językowych to dodatkowy czynnik, który dowodzi, że niezbędnym aspektem glottodydaktyki jest weryfikowanie teorii w praktyce. Prowadzone przeze mnie od kilku lat badania związane ze stosowaniem strategii ludycznych w nauczaniu z jednej strony stanowią rozważania nad metodą, z drugiej prezentują jej praktyczny wymiar, tj. pokazują konkretne zastosowania nowatorskich rozwiązań dydaktycznych. Przykładem mogą być badania dotyczące stosowania piosenek podczas zajęć z repatriantami (Kaźmierczak, 2018: 137–148) lub młodzieżą z Łotwy i Ukrainy (Kaźmierczak, 2019: 137–148). Do ciekawych, praktykowanych przeze mnie technik ludycznych należą również popularne wśród młodych ludzi pokoje zagadek, których wykorzystanie sprzyja kształtowaniu kompetencji językowej i kulturowej, np. w grupach afrykańskich z przeważającą liczbą kinestetyków (Kaźmierczak, 2020a). Prowadzenie zajęć w duchu strategii ludycznej wymaga dobrego przygotowania, dlatego istotne jest poznanie poszczególnych technik już na etapie studiów, kiedy przyszli lektorzy sami mogą doświadczyć ich efektywności (Kaźmierczak, 2020b).

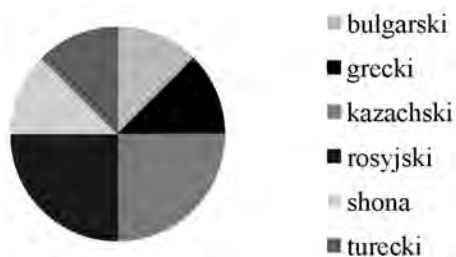
2. Cel rozgrywki, charakterystyka graczy

Celem badania opisanego w niniejszym artykule jest przedstawienie skuteczności stosowania podczas lekcji języka polskiego jako obcego różnych typów gier przygotowanych za pomocą aplikacji QuizWhizzer¹ oraz genial.ly².

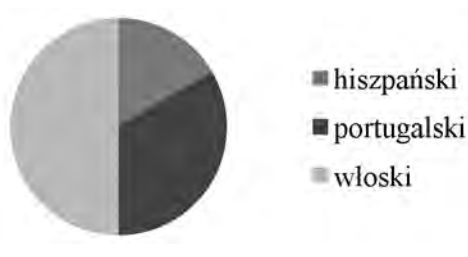
Eksperyment przeprowadzono w grupach równoległych, wykorzystując metodę *action research*, czyli badanie w działaniu. Obserwacja nie obejmuje jedynie analizy efektów kształcenia uzyskanych wśród poszczególnych uczniów, ale zakłada również diagnozę sytuacji problemowych podczas prowadzenia zajęć oraz planowanie, wdrażanie i weryfikowanie postępowania, które umożliwi z jednej strony działanie zaradcze, a z drugiej ewaluację procesu dydaktycznego (Wilczyńska, Michońska-Stadnik, 2010: 150–151).

Badanie obejmowało cykl dziewięciu spotkań między 12 grudnia 2019 roku a 6 lutego 2020 roku. Uczestniczyli w nim cudzoziemcy studiujący na jednej z łódzkich uczelni. Grupa eksperymentalna (G1), która podczas zajęć uczyła się za pomocą gier przygotowanych we wspomnianych aplikacjach, to przyszli graficy komputerowi. Z kolei grupa kontrolna (G2), niekorzystająca w trakcie lekcji z form ludycznych ani nowoczesnych technologii, składała się ze studentów różnych kierunków, przebywających w Polsce w ramach programu Erasmus+. Ze względu na wahania liczebności obu grup analizie poddano jedynie osoby, które były obecne na ponad połowie zajęć, czyli przynajmniej na pięciu spotkaniach. W pierwszym przypadku było to osiem osób, w drugim sześć.

W grupie eksperymentalnej znalazły się osoby między 17 a 28 rokiem życia, cztery kobiety i czterech mężczyzn. Studenci należący do grupy kontrolnej mieli od 20 do 23 lat i były to ponownie cztery kobiety oraz dwóch mężczyzn. Grupa G1 była zdecydowanie bardziej zróżnicowana pod względem pochodzenia uczniów, można w niej wyróżnić obywateli sześciu krajów z trzech kontynentów. Natomiast G2 to osoby pochodzące z Europy, a dokładnie z półwyspów: Iberyjskiego i Apenińskiego. Zależności geograficzne bezpośrednio wiążą się z władaniem określonymi językami ojczystymi, co zostało pokazane na poniższych wykresach:



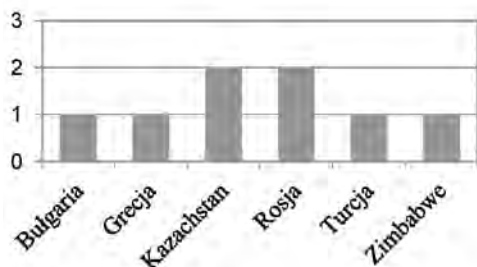
Wykres 1. Języki ojczyste – G1
(źródło: oprac. własne)



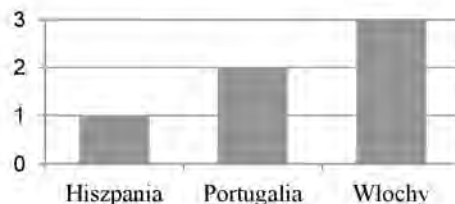
Wykres 2. Języki ojczyste – G2
(źródło: oprac. własne)

¹ Linki do opisów przygotowanych gier zamieszczono w bibliografii.

² Linki do gier przedstawionych w artykule udostępniono w bibliografii.



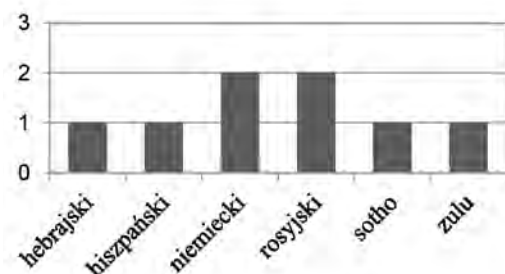
Wykres 3. Pochodzenie – G1
(źródło: oprac. własne)



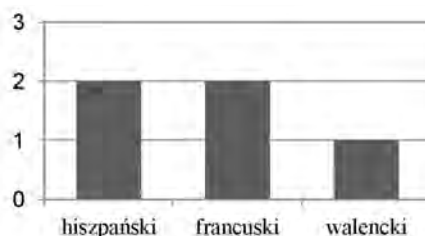
Wykres 4. Pochodzenie – G2
(źródło: oprac. własne)

Uczniowie przebywający w kraju w ramach programu Erasmus+ nigdy wcześniej nie mieli okazji uczyć się języka polskiego. Wyjątek stanowiła studentka, która sporadycznie korzystała z aplikacji do nauki słownictwa. Wśród adeptów grafiki komputerowej dwie osoby uczyły się wcześniej języka polskiego – w pierwszym przypadku była to dwutygodniowa szkoła letnia organizowana przez uczelnię, a w drugim czterokrotne indywidualne zajęcia odbyte przed wyjazdem z Rosji.

Inną zmienną, która wpływa na łatwość przyswajania polszczyzny, jest wcześniejsza znajomość języków obcych. Wśród studentów z G1 37,5% zadeklarowało znajomość trzech języków obcych, co ciekawe, dokładnie taki sam odsetek posługiwał się tylko jednym, z kolei 25% – dwoma. Deklarowany poziom kompetencji waha się od podstawowego do zaawansowanego. Inaczej wygląda zestawienie procentowe w przypadku G2, gdzie aż 50% zna dwa języki, 17% trzy, a 33% jeden. W tej grupie stopień opanowania języków obcych określano między średnio zaawansowanym a zaawansowanym. Badana grupa uczy się na kierunkach z wykładowym angielskim, więc znajomość tego języka zadeklarowali wszyscy badani. Poniżej zaprezentowano zestawienie pozostałych odpowiedzi udzielanych w G1 oraz G2.



Wykres 5. Języki obce – G1
(źródło: oprac. własne)



Wykres 6. Języki obce – G2
(źródło: oprac. własne)

3. Gry w glottodydaktyce

Wśród dostępnych na rynku publikacji poświęconych dydaktyce nie brakuje tych, które promują korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnej (TIK). Przykładem może być magazyn „Uczę Nowocześnie” przedstawiający sposoby wprowadzania programów, aplikacji lub platform do szkolnej rzeczywistości (online 1). Nie dziwi więc fakt coraz powszechniejszego wykorzystywania narzędzi internetowych przez nauczycieli języków obcych (Mak, 2018: online). Mimo że instrukcje obsługi większości z nich są dostępne w języku angielskim, cieszą się one popularnością nie tylko wśród anglistów, lecz również w gronie germanistów, rusycystów, hispanistów czy polonistów. Nowe narzędzia zyskują szczególne znaczenie w sytuacjach kryzysowych, np. podczas epidemii wymuszającej nauczanie zdalne, kiedy posługiwanie się technologią nie jest już kwestią indywidualnej potrzeby, lecz koniecznością i zbiorowym obowiązkiem.

Warto podkreślić, że w przypadku lektorów polskiego jako obcego nowinki technologiczne zyskują zwolenników nie tylko w kraju, lecz również poza jego granicami, w środowiskach polonijnych. Dowodem jest publikacja wydana w 2016 roku, w której zarówno opisano możliwości wykorzystywania darmowych oraz płatnych wersji poszczególnych aplikacji, jak i przedstawiono przykładowe scenariusze lekcji przeprowadzonych z ich użyciem. Zaprezentowane narzędzia można podzielić na dwie kategorie:

- zwiększające atrakcyjność materiałów dydaktycznych, np. poprzez obróbkę zdjęć lub możliwość tworzenia komiksów – PiZap, StoryboardThat;
- umożliwiające wprowadzenie elementu rywalizacji lub testowania zdobytej wiedzy, czego przykładem są: quizy, krzyżówki, memory – Kahoot, Quizziz, Quizlet (Gruza, Pabiańczyk, 2016: 5–38).

3.1. Opis narzędzi

W niniejszym artykule analizie poddane zostaną aplikacje QuizWhizzer oraz genial.ly, które należą do rzadziej wykorzystywanych przez lektorów języka polskiego jako obcego, a są warte uwagi. Oprócz weryfikacji ich efektywności celem tego tekstu jest przedstawienie sposobów adaptacji opisywanych narzędzi na potrzeby zajęć odbywanych w wymiarze 90 minut tygodniowo.

Pierwsza z omawianych aplikacji (QuizWhizzer) umożliwia nie tylko stworzenie testu z pytaniami zamkniętymi, otwartymi lub wymagającymi wpisania kodu liczbowego, lecz także pozwala zastosować podstawowe mechanizmy gier planszowych. Dzięki temu lektor ma możliwość wyboru tła (czyli planszy) oraz liczby znajdujących się na niej pól. Ponadto autor decyduje, czy błędna odpowiedź skutkuje punktami ujemnymi i czy za każdym razem prawidłowe rozwiązanie zadania daje

możliwość zmiany położenia gracza tylko o jedno pole. Oprócz tego, jak w przypadku innych aplikacji do tworzenia quizów, nauczyciel ma wpływ na treść zadawanych pytań, a wszyscy uczestnicy rozgrywki mogą zapoznać się z prawidłowymi rozwiązaniami bezpośrednio po wykonaniu danego zadania. Plansza ogólna ułatwia nie tylko śledzenie na bieżąco poczynąń graczy poprzez obserwację, na którym polu się znajdują, lecz także weryfikację tabeli ze szczegółowymi wynikami. Dzięki niej nauczyciel oraz uczniowie sprawdzają, które zadania okazały się najtrudniejsze. Zarówno szata graficzna, jak i poszczególne pytania mogą być autorskie lub zapożyczone z puli udostępnianej przez pozostałych użytkowników (online 2). Jedynym ograniczeniem pozostaje kwestia darmowego lub płatnego korzystania z aplikacji. Na potrzeby artykułu gry przygotowano w wersji bezpłatnej³. Obsługa narzędzia jest łatwa, korzystanie z darmowej wersji wymaga jedynie założenia konta na stronie www.quizwhizzer.com. Dokładna instrukcja pracy z grami zarówno dla nauczyciela, jak i dla ucznia jest dostępna w formie filmu, w którym kolejno przedstawiono działania podejmowane przez osobę prowadzącą zajęcia (online 4).

Następna aplikacja (genial.ly) ma znacznie szersze zastosowanie niż opisane wcześniej narzędzie. Umożliwia bowiem tworzenie m.in. interaktywnych obrazków, prezentacji wideo, przewodników, infografik, quizów oraz gier. Konieczne jest wcześniejsze założenie konta na stronie www.genial.ly/register i wybranie wersji darmowej (wykorzystanej do przygotowania gier uwzględnionych w artykule) lub płatnej. W ramach bezpłatnego pakietu można tworzyć quizy rozwiązywane na czas lub inspirowane znanymi motywami graficznymi, np. z gry *Pac-Man*⁴. Ponadto dostępne są szablony do konstruowania gier memory, planszówek i adaptacji znanej na całym świecie gry *Zgadnij kto to?*⁵ (online 7). Interfejs narzędzia jest dostępny w językach angielskim, hiszpańskim i francuskim, więc polonista musi zmienić nie tylko treść zadań, lecz również zamieszczone w szablonach informacje o poziomie rozgrywki lub poprawności udzielonej odpowiedzi. Gracze mogą uczestniczyć w grze grupowo, odpowiadając na pytania wyświetlane na rzutniku w czasie za-

³ Różnica między wersją darmową a płatną to: maksymalnie 20 uczestników rozgrywki, brak dostępu do banku pytań i możliwości pobierania wyników oraz aktywowanie tylko jednej gry w tym samym czasie. Ostatni punkt utrudnia korzystanie z aplikacji, gdy prowadzący chce przerwać rozgrywkę i dokończyć ją na następnych zajęciach, a korzysta z aplikacji w co najmniej dwóch grupach (online 3).

⁴ Japońska gra komputerowa, która powstała w latach 80. Gracz to tytułowy Pac-Man, jego celem jest przejście przez labirynt, zebranie jak największej liczby rozmieszczonych w nim kulek oraz unikanie krążących dookoła duchów (online 5).

⁵ Gra planszowa (oryginalny tytuł *Guess Who?*) popularna na całym świecie. Przeznaczona jest dla dwóch graczy. Dysponują oni takimi samymi zestawami obrazków prezentujących ludzi. Jedna z osób wybiera konkretną postać, druga zadaje pytania na temat wyglądu, ale w taki sposób, aby odpowiedź mogła brzmieć „tak” lub „nie”. Celem jest odgadnięcie, którą postać wybrał przeciwnik (online 6). W adaptacji zamiast obrazków zastosowano rozbudowane opisy osób, a odpowiedzi zastąpiono podpowiedziami zamieszczonymi w aplikacji.

jęć, lub pracować indywidualnie bądź w małych grupach po otrzymaniu od lektora linku do gry. Główną wadą aplikacji jest brak wglądu do statystyk odpowiedzi, co skutkuje koniecznością znalezienia innego sposobu na podsumowanie rozgrywki.

3.2. Opis zajęć

Pierwszy cykl zajęć obejmował korzystanie z narzędzia QuizWhizzer. Lekcje przeprowadzono według schematu: rozgrzewka językowa – nawiązanie do treści omawianych tygodni wcześniej, część zasadnicza – wprowadzenie nowej leksyki, utrwalenie materiału – gra z wykorzystaniem aplikacji w grupie eksperymentalnej i ćwiczenia w grupie kontrolnej. Poniżej przedstawiono przebieg zajęć zarówno w G1, jak i w G2.

Tabela 1. Opis zajęć w grupach G1 i G2 – część I (źródło: oprac. własne)

GRUPA EKSPERYMENTALNA (G1)	GRUPA KONTROLNA (G2)
TEMAT: RODZINA	
12.12.2019 (QuizWhizzer)	12.12.2019
Rozgrzewka językowa ⁶ – powtórzenie różnic między formami mianownika i narzędnika przedstawionymi w czasie poprzednich zajęć.	Rozgrzewka językowa – powtórzenie różnic między formami mianownika i narzędnika przedstawionymi w czasie poprzednich zajęć.
Wprowadzenie leksyki określającej członków rodziny: podpisanie członków rodziny na drzewie genealogicznym, dopasowanie postaci na ilustracji do właściwego przymiotnika, np. <i>wysportowany tata</i> .	Wprowadzenie leksyki określającej członków rodziny: podpisanie członków rodziny na drzewie genealogicznym, dopasowanie postaci na ilustracji do właściwego przymiotnika, np. <i>wysportowany tata</i> .
Gra planszowa online z motywem przewodnim w postaci drzewa genealogicznego. Każdy uczestnik, przechodząc z pola na pole, wybiera właściwą formę rzeczownika nazywającego członka rodziny, tak aby powstało poprawne zdanie, np. <i>Mieszkam z... (babcia)</i> .	Stworzenie w parach rysunku i opisu drzewa genealogicznego wymyślonej rodziny. Przedstawienie opisu innej parze, której celem jest zilustrowanie usłyszanych informacji. Weryfikacja efektów.

⁶ W części I i II rozgrzewka językowa w formie krótkiego powtórzenia to stały element lekcji, dlatego nie powtarzano tej informacji przy opisie drugich i trzecich zajęć w obu cyklach.

GRUPA EKSPERYMENTALNA (G1)	GRUPA KONTROLNA (G2)
TEMAT: NARODOWOŚCI	
17.12.2019 (QuizWhizzer)	16.12.2019
Wprowadzenie żeńskich i męskich form nazw narodowości: dopasowanie nazwy kraju do mieszkańca oraz utworzenie odpowiednika określającego mieszkankę. Ćwiczenie z wykorzystaniem internetu – weryfikacja różnic semantycznych między formami <i>Angielka</i> – <i>angielka</i> oraz <i>Węgierka</i> – <i>węgierka</i> .	Wprowadzenie żeńskich i męskich form nazw narodowości: dopasowanie nazwy kraju do mieszkańca oraz utworzenie odpowiednika określającego mieszkankę. Ćwiczenie z wykorzystaniem internetu – weryfikacja różnic semantycznych między formami <i>Angielka</i> – <i>angielka</i> oraz <i>Węgierka</i> – <i>węgierka</i> .
Gra planszowa online stworzona z wykorzystaniem gotowej grafiki. Rozgrywka ma dwie równoległe części – wirtualną i analogową. Pierwsza polega na wskazaniu właściwej formy rzeczownika określającego narodowość, np. <i>Mieszkaniec kraju to...</i> (obok zdania pojawia się flaga kraju) lub <i>Ona mieszka z...</i> (<i>Greki</i>). Druga wymaga odpowiedzi na pytania rozdane przez lektorkę przed rozpoczęciem gry. Cyfry stanowiące odpowiedzi tworzą kod liczbowy – rozwiązanie ostatniego zadania.	Rozwiązanie krzyżówki z pytaniami w formie graficznej lub werbalnej, w której hasła to nazwy państw lub narodowości.
TEMAT: ZAWODY	
19.12.2019 (QuizWhizzer)	19.12.2019
Wprowadzenie nazw zawodów – łączenie leksemu z właściwym obrazkiem i bezokolicznikiem. Przedstawienie zasad tworzenia żeńskich odpowiedników od ich męskich pierwowzorów.	Wprowadzenie nazw zawodów – łączenie leksemu z właściwym obrazkiem i bezokolicznikiem. Przedstawienie zasad tworzenia żeńskich odpowiedników od ich męskich pierwowzorów.
Gra planszowa online z gotową grafiką ⁷ . Uczestnicy są podzieleni na dwuosobowe zespoły. Zadanie polega na podpisaniu ilustracji poprawnymi nazwami wykonawców zawodów z uwzględnieniem form żeńskich i męskich.	Dopisywanie żeńskich wariantów nazw zawodów do form męskich rozdanych przez lektorkę. Uzupełnianie tabeli z kolumnami zatytułowanymi <i>To jest...</i> oraz <i>On/ona jest...</i>

Alternatywne formy kształcenia stosowano na zakończenie zajęć – tydzień wcześniej studenci byli informowani o konieczności przyniesienia na zajęcia telefonu, tabletu lub komputera. Słuchacze otrzymywali instrukcję dotyczącą logowania do gry oraz rozwiązywania zadań – informację podaną bezpośrednio przed rozgrywką

⁷ Zarówno planszę, jak i ilustracje wykorzystane w pytaniach pobrano ze strony pixabay udostępniającej grafikę użytkownikom aplikacji.

w formie ustnej i pisemnej. Niestety podczas trójga pierwszych zajęć zastosowanie nowego narzędzia okazało się na tyle silnym dystraktorem, że kilka osób popełniło błędy spowodowane niedostosowaniem się do wytycznych, np. miało problemy techniczne wynikające ze zignorowania instrukcji lub zapomniało o konieczności używania polskich znaków. Podczas zajęć dotyczących rodziny na prośbę studentów zdecydowano się na ponowną rozgrywkę, przy okazji której polecono im narysowanie w zeszytach drzewa genealogicznego na podstawie informacji zawartych w zadaniach. Umożliwiło to nie tylko dokładniejsze zapoznanie z mechanizmem gry, lecz także wspólne weryfikowanie odpowiedzi na tablicy. Ostatni element był szczególnie istotny zwłaszcza dla osób, które udzielały poprawnych odpowiedzi, ponieważ aplikacja w ramach nagrody automatycznie przenosiła je o dwa pola, a ingerencja w ustawienia była niemożliwa. Skutkowało to pominięciem niektórych pytań i utrudniało opisanie całej rodziny. Warto zauważyć, że w przypadku QuizWhizzer niezbędna jest analiza tabeli wyników. Podium, czyli podstawowy rezultat rozgrywki, uwzględnia bowiem osoby, które rozwiązały test nie tylko poprawnie, lecz również szybko, dzięki czemu aplikacja pozwoliła im pominąć część zadań. Z kolei zestawienie punktacji pokazuje, że niejednokrotnie studenci pracujący wolniej uzyskali większą liczbę punktów, ponieważ mogli odpowiedzieć na wszystkie pytania.



Ilustracja 1. Plansza Rodzina⁸



Ilustracja 2. Plansza Narodowości⁹

⁸ Zdjęcie stanowiące tło gry pobrano ze strony: <https://pixabay.com/pl/photos/sąd-dąb-dąb-drzewo-starego-dębu-2314686/> [DW: 10.12.2019].

⁹ Plansza pobrana z puli obrazów udostępnionych w aplikacji.

PYTANIA:**ODPOWIEDZI:**

a) Ile flag ma kolor biały, niebieski i czerwony?

b) Ile kolorów ma flaga Niemiec?

c) Ile kolorów ma flaga Polski?

d) Ile jest w tabeli form czasownika *mieszkać*?

mam, mieszkam, masz, mieszka, mamy, mieszkacie,
mieszkamy, mają, mieszkasz, ma, mieszkają, macie

Ilustracja 3. Gra *Narodowości*, część II (źródło: oprac. własne)

Istotnym problemem wpływającym na sposób przeprowadzania zajęć była zmienna frekwencja studentów. Podczas lekcji na temat zawodów obecne były cztery osoby znające język rosyjski, uczestniczące także w poprzednich lekcjach, i trzy posługujące się jedynie angielskim, które ominęły większość grudniowych spotkań. Konieczne było zatem zmodyfikowanie dotychczasowego schematu pracy indywidualnej na rzecz działań grupowych. Powstały trzy zespoły, w których osoby lepiej rozumiejące zagadnienie miały tłumaczyć reguły mniej systematycznym studentom. Takie rozwiązanie nie tylko umożliwiło części uczniów zapoznanie się z nowym tematem, lecz również pozwoliło osobom wcielającym się w nauczyciela zweryfikować własne kompetencje językowe, co jest jednym z najlepszych sposobów nauki (Kotarski, 2017: 250–262). Uczniowie w razie potrzeby mogli korzystać z notatek lub pomocy lektorki.

Tym razem w grze wykorzystano możliwość udzielania krótkich odpowiedzi, dzięki czemu podczas analizy wyników studenci widzieli, jakie błędy najczęściej popełniają, pisząc po polsku. Pod względem technicznym istotna była konieczność używania polskich znaków, a także wpisywanie odpowiedzi drukowanymi literami, co zostało podkreślone w instrukcji, którą lektorka objaśniła na początku rozgrywki.

W kolejnym cyklu trojga zajęć wykorzystano dwa narzędzia – QuizWhizzer oraz genial.ly. W przypadku drugiej aplikacji zdecydowano się na stosowanie dodatkowych zadań analogowych, których celem było uwzględnienie odmiennych stylów poznawczych studentów i dostosowanie ćwiczeń do potrzeb całej grupy.

Tabela 2. Opis zajęć w grupach G1 i G2 – część II (źródło: oprac. własne)

GRUPA EKSPERYMENTALNA (G1)	GRUPA KONTROLNA (G2)
TEMAT: GODZINY I	
9.01.2020 (QuizWhizzer)	9.01.2020
Rozgrzewka językowa – ćwiczenie umożliwiające powtórzenie leksyki poznanej na poprzednich zajęciach.	Rozgrzewka językowa – ćwiczenie umożliwiające powtórzenie leksyki poznanej na poprzednich zajęciach.
Wprowadzenie oficjalnych i nieoficjalnych form określania czasu.	Wprowadzenie oficjalnych i nieoficjalnych form określania czasu.
Gra planszowa z motywem przewodnim w postaci zegara. Zadaniem uczestników jest określenie, czy podany zapis to forma oficjalna, czy nieoficjalna. Podczas wspólnego analizowania odpowiedzi studentów kolejno proszono o podanie innego sposobu określenia godziny.	Rozdanie kartek z oficjalnymi i nieoficjalnymi zapisami czasu. (W zajęciach brały udział trzy osoby, każda otrzymała dwie kartki). Zadanie polega na pytaniu o godzinę i udzielaniu odpowiedzi. Celem jest ułożenie par z kartek, które określają tę samą godzinę w odmienny sposób.
TEMAT: GODZINY II	
16.01.2020 (genial.ly)	16.01.2020
Pisemne ćwiczenia dotyczące wyrażania zależności temporalnych.	Pisemne ćwiczenia dotyczące wyrażania zależności temporalnych.
Quiz inspirowany grą <i>Pac-Man</i> . Polega on na wybraniu właściwego słownego zapisu godziny przedstawionej za pomocą liczb. Dodatkowym, analogowym elementem quizu była prośba o zanotowanie wariantu zapisu, którego nie uwzględniono w grze.	Wylosowanie kartek z zegarami w wersji tradycyjnej (zapis nieoficjalny) i elektronicznej (zapis oficjalny). Podczas odczytywania godzin zadaniem pozostałych studentów było notowanie ich na kartach pracy w kolumnie „oficjalne” lub „nieoficjalne”. Po dopisaniu przeciwnych wariantów uzupełnionych godzin zweryfikowano efekty pracy.
TEMAT: HOBBY	
17.01.2020 (genial.ly)	23.01.2020
Podpisywanie obrazków odpowiednimi bezokolicznikami. Poznanie różnicy między określeniami <i>poniedziałek – w poniedziałek</i> oraz <i>wieczór – wieczorem</i> .	Podpisywanie obrazków odpowiednimi bezokolicznikami. Poznanie różnicy między określeniami <i>poniedziałek – w poniedziałek</i> oraz <i>wieczór – wieczorem</i> .
Quiz o formie inspirowanej zawodami pływackimi. Zadaniem jest wybór właściwego czasownika odpowiadającego przedstawionej ilustracji.	Wylosowanie przez uczestników siedmiu kartek z porami dnia oraz nazwami czynności i ułożenie z nimi siedmiu zdań – po jednym do każdego dnia tygodnia, np.: <i>W poniedziałek rano lubię czytać książki.</i>

Troje ostatnich zajęć dotyczyło podsumowania poruszanych dotąd treści. Konieczność zmotywowania uczniów do odtworzenia wiedzy zdobywanej podczas lekcji wymagała rezygnacji z gier jako rodzaju podsumowania zajęć. Dodatkowym

i nie mniej istotnym bodźcem były informacje od pojedynczych studentów, że stosowanie gier jako finalnego elementu lekcji nie zawsze sprzyja utrwaleniu poznanego materiału. Dlatego tym razem stanowiły one formę rozgrzewki lub element głównego toku zajęć, co zaprezentowano w tabeli.

Tabela 3. Opis zajęć w grupach G1 i G2 – część III (źródło: oprac. własne)

GRUPA EKSPERYMENTALNA (G1)	GRUPA KONTROLNA (G2)
TEMAT: POWTÓRZENIE – OPIS OSOBY	
23.01.2020 (genial.ly)	24.01.2020
Quiz sprawdzający zarówno wiedzę, jak i refleks uczestników. Cel to szybkie dopasowanie podanego wyrazu do właściwej kategorii, np.: <i>blond</i> do <i>włosy</i> , <i>oczy</i> lub <i>nos</i> .	Ochotnik losuje zdjęcie osoby. Następnie każdy student, z pięciorga obecnych, formułuje pytanie dotyczące np. wyglądu, wieku lub pochodzenia osoby na fotografii i wybiera, kto z pozostałych uczniów na nie odpowie.
Wspólne stworzenie opisu osoby na podstawie ilustracji.	Wspólne stworzenie opisu osoby na podstawie ilustracji.
TEMAT: KTO TO JEST?	
30.01.2020 (genial.ly)	30.01.2020
Praca w parach. Przeczytanie opisów 10 osób ¹⁰ . Na rzutniku wyświetlono grę, w której po kolei odkrywano 4 informacje dotyczące jednej z 10 opisanych osób. Cel to jak najszybsze wytypowanie właściwej postaci. Każda para może udzielić odpowiedzi jeden raz – liczy się nie tylko poprawność, lecz również liczba odsłoniętych podpowiedzi. Grę powtórzono dwukrotnie z wykorzystaniem kolejnych postaci.	Praca w dwóch zespołach. Przeczytanie opisów 10 osób. Wylosowanie przez każdą z grup 5 kartek z numerami od 1 do 10. Zanotowanie 2 pytań do opisu wybranych osób. Wymiana kartek między grupami, zapisanie odpowiedzi i weryfikacja ich poprawności przez autorów pytań.
TEMAT: POWTÓRZENIE	
6.02.2020 (genial.ly)	6.02.2020
Quiz w formie zbliżonej do koła fortuny. Zadanie polega na wylosowaniu przez chętnych studentów kolorowych karteczek wskazujących kategorię, z której lektorka zadaje im pytanie. Zagadnienia budzące wątpliwości rozwiązywano grupowo.	Przygotowanie przez studentów po jednym pytaniu, na podstawie notatek, dotyczącym treści poruszanych podczas zajęć w semestrze zimowym.
Szczegółowe powtórzenie.	Szczegółowe powtórzenie.

¹⁰ Treść opisów zamieszczono w aneksie.

4. Porównanie strategii graczy – analiza wyników

Po cyklu trojga zajęć w obu grupach przeprowadzano testy weryfikujące zdobytą wiedzę. Pierwszy z nich (T1) dotyczył leksyki określającej rodzinę (R), narodowości (N) oraz zawody (Z). Ponadto zawierał zróżnicowanie między formami mianownika i narzędnika, które zostały wprowadzone przed rozpoczęciem eksperymentu. Kolejny (T2) obejmował lekcje na temat godzin (G-1 i G-2) oraz hobby (H). Natomiast ostatni (T3) dotyczył leksyki i gramatyki niezbędnych do stworzenia prezentacji na temat wybranej osoby (P1 i P2), a także powtarzanego wcześniej materiału (PT). Poniższe tabele podsumowują obecności, oceny testów oraz rezultaty uzyskane z ich poszczególnych części.

Tabela 4. Zestawienie wyników w grupie eksperymentalnej – G1 (źródło: oprac. własne)

GRUPA EKSPERYMENTALNA												
Lp.	R	N	Z	T1	G-1	G-2	H	T2	P1	P2	PT	T3
1.	+	+	-	75%	+	+	+	88%	+	+	+	97%
	100%	100%	25%		100%	100%	63%		100%		T1 – 83% T2 – 100%	
2.	+	+	-	33%	+	+	+	46%	-	+	-	80%
	100%	0%	0%		100%	25%	13%		100%		T1 – 50% T2 – 83%	
3.	+	+	+	67%	+	+	-	90%	+	+	+	87%
	75%	75%	50%		100%	100%	69%		100%		T1 – 67% T2 – 89%	
4.	+	+	+	33%	+	+	+	-	-	-	-	65%
	75%	0%	25%		-	-	-		92%		T1 – 67% T2 – 56%	
5.	+	+	+	67%	+	+	+	54%	+	+	+	95%
	75%	50%	75%		50%	63%	50%		92%		T1 – 83% T2 – 100%	
6.	+	+	+	33%	+	-	+	42%	+	-	+	80%
	75%	0%	25%		50%	75%	0%		67%		T1 – 67% T2 – 89%	
7.	+	+	-	33%	+	+	-	25%	+	+	+	58%
	75%	0%	25%		38%	38%	0%		42%		T1 – 33% T2 – 72%	
8.	+	+	+	92%	+	+	+	77%	+	+	+	97%
	100%	100%	75%		75%	100%	56%		100%		T1 – 83% T2 – 100%	

Tabela 5. Zestawienie wyników w grupie kontrolnej – G2 (źródło: oprac. własne)

GRUPA KONTROLNA												
Lp.	R	N	Z	T1	G-1	G-2	H	T2	P1	P2	PT	T3
1.	+	+	+	50%	+	+	+	-	-	+	+	97%
	75%	50%	25%		-	-	-		100%		T1 – 83% T2 – 100%	
2.	+	+	+	33%	-	+	-	0%	+	+	+	70%
	50%	25%	25%		0%	0%	0%		83%		T1 – 50% T2 – 72%	
3.	+	+	+	50%	+	+	-	29%	+	+	+	90%
	75%	50%	25%		50%	13%	0%		100%		T1 – 83% T2 – 89%	
4.	+	+	+	50%	-	+	+	31%	+	+	+	88%
	75%	25%	50%		63%	0%	31%		92%		T1 – 50% T2 – 100%	
5.	-	-	-	42%	+	+	+	69%	+	-	+	95%
	50%	50%	25%		100%	75%	31%		92%		T1 – 83% T2 – 100%	
6.	+	+	-	-	-	-	+	8%	+	-	+	45%
	-	-	-		25%	0%	0%		58%		T1 – 50% T2 – 39%	

Porównanie efektów kształcenia dotyczy uczniów, którzy osiągnęli wynik wynoszący minimum 50%, a tym samym przekroczyli próg zdawalności, czyli minimum umożliwiające uzyskanie pozytywnej oceny semestralnej. Na tej podstawie można stwierdzić, że obie grupy bardzo dobrze opanowały leksykę określającą członków rodziny. Grupa kontrolna dużo lepiej poradziła sobie z narodowościami, a tym samym uzyskała o 10% wyższy wynik z pierwszego testu. Z kolei grupa eksperymentalna znacząco przewyższyła uczestników programu Erasmus+ wiedzą na temat słownictwa określającego czas i hobby. Wszyscy studenci opanowali umiejętność opisu osoby, jednak słuchacze z G2 uzyskali wyższe noty. Natomiast test końcowy z wynikiem o 17% wyższym od równoległej grupy zdali uczniowie z G1.

Tabela 6. Zestawienie procentowe testów z wynikiem minimum 50% – G1 i G2 (źródło: oprac. własne)

Gr.	R	N	Z	T1	G-1	G-2	H	T2	P1/ P2	PT	T3
G1	100%	50%	38%	50%	86%	71%	57%	57%	88%	88% 100%	100%
G2	100%	60%	20%	60%	60%	20%	0%	20%	100%	100% 83%	83%

5. Popularność gry – wnioski

Efekty zajęć przeprowadzonych z wykorzystaniem aplikacji oraz bez ich użycia nie są oczywiście jednoznaczne. Na stopień przyswajanej wiedzy wpływa dużo czynników – dokładniej opisano je w akapicie dotyczącym charakterystyki grup badawczych. Wiele z nich trudno wykluczyć lub przewidzieć, np. indywidualne predyspozycje językowe, motywację¹¹, znajomość innych języków słowiańskich lub regularną, samodzielną naukę¹².

Oprócz wspomnianych zależności istotne są założenia poczynione przez nauczyciela. Niejednokrotnie jego poglądy to stwierdzenia silnie stereotypizujące i zaburzające rzeczywisty ogłód sytuacji. Przykładem może być utożsamianie młodego człowieka z tzw. cyfrowym tubylcem i stawianie tezy, że w przypadku pracy z tego typu uczniem korzystanie z nowoczesnych technologii znacznie ułatwi proces kształcenia (Laskowska, 2019: 169). Niestety nie da się bezpośrednio przełożyć opisanego sposobu postrzegania rzeczywistości na realia pracy lektora. Dowodem mogą być trudności w obsłudze nowych narzędzi zaobserwowane na początku eksperymentu oraz opinie studentów umieszczone w kwestionariuszu oceny zajęć, który wypełniali po zakończeniu semestru.

W grupie eksperymentalnej siedem na osiem osób wskazało, że do ich ulubionych form pracy podczas zajęć należały gry, quizy i wszelkie zadania wymagające interakcji. Jedna osoba wymieniła prace domowe, ćwiczenia pisemne oraz prezentacje umożliwiające indywidualną naukę między cotygodniowymi spotkaniami. Ta rozbieżność zasługuje na szczególną uwagę, zważając na fakt, że dotyczy osób studiujących grafikę komputerową, a więc potencjalnie zainteresowanych tematyką gier oraz nowymi technologiami. Pozostałe odpowiedzi pozwalają stwierdzić, że uczniowie z G1 grają kilka godzin dziennie i najczęściej wybierają formy elektroniczne, dostępne na komputerze lub w telefonie. Tylko jedna osoba nie potwierdziła korzystania z tego typu rozrywki i nie jest to wymieniony wcześniej zwolennik zadaniowej alternatywy kształcenia językowego. W analizowanej grupie częstotliwość sięgania po ludyczne formy spędzania wolnego czasu znacznie przekracza tę deklarowaną przez uczniów z G2, wśród których gracze stanowią jedynie 33% uczestników kursu.

Oprócz doświadczenia w świecie wirtualnych lub tradycyjnych rozgrywek istotną informacją dla lektora jest również styl uczenia się, bowiem świadomość pracy z przeważającą grupą wzrokowców, jak w przypadku obu badanych grup, pozwala przygotowywać materiały dopracowane pod względem wizualnym. Ważnym

¹¹ Z pewnością istotnym elementem różnicującym obie grupy jest ich motywacja do nauki języka, odmienna w przypadku osób przyjeżdżających jedynie na pół roku oraz tych, które mają w perspektywie trzyletnie studia.

¹² Uczniowie w obu grupach deklarowali nieregularne korzystanie z aplikacji Duolingo (G1 i G2), Busuu (G1), 50 languages (G1) oraz Learn Polish. Speak Polish (G1).

aspektem pozostaje również środowisko pracy. Mimo że 63% grafików preferuje działania indywidualne, wciąż blisko połowa dopuszcza możliwość kooperacji w grupach lub w parach, co stwarza dla nauczyciela szansę na urozmaicenie form aktywizacji studentów, również podczas pracy z wykorzystaniem aplikacji.

Słuchacze z G1 uważają, że wprowadzanie nowych technologii na zajęciach językowych sprawia, że stają się one bardziej interesujące. Ponadto pozwalają sprawdzić lub utrwalić zdobytą wiedzę oraz podejmować rywalizację, co stanowi dodatkową motywację do nauki. Studenci podkreślają, że jeśli gra jest właściwie skorelowana z przedmiotem nauczania, ułatwia zapamiętywanie nowych treści. Nie jest to jednak uniwersalna opinia, gdyż jedna z osób postrzega formy online jako dystraktory zmuszające do działania pod presją czasu i grupy, a tym samym utrudniające wykorzystanie nowo nabytych informacji. Dla lektora rozwiązaniem tego dylematu może być wykorzystywanie np. quizów jako formy rozgrzewki językowej na początku zajęć, co umożliwi właściwe przygotowanie się do egzekwowania wiedzy, a tym samym zapewni poczucie bezpieczeństwa istotne w procesie kształcenia. Warto również pamiętać, że rywalizacja jako istotny element gry nie musi być tak samo ceniona przez wszystkich uczniów. Według kwestionariuszy tylko jedna osoba uważa, że jest to ważniejsze działanie niż współpraca, która ma czterech zwolenników. Trzech uczniów twierdzi, że kluczowe jest podejmowanie obu aktywności.

Studenci z grupy eksperymentalnej podjęli się oceny, w skali od 1 do 5, gier przeprowadzonych podczas zajęć pod względem utrwalenia leksyki oraz sprawdzenia zdobytej wiedzy. Najlepiej ocenili quiz związany z rozpoznawaniem osoby na podstawie pojedynczych informacji oraz powtórzenie przed testem w formie pytań zadawanych zgodnie z wylosowanymi kategoriami. Najniżej punktowano grę dotyczącą narodowości. Być może powodem była skomplikowana forma uwzględniająca zadanie z kodem liczbowym oraz konieczność wykorzystania spostrzegawczości lub wiedzy ogólnej w celu rozwiązania zadania kończącego rozgrywkę. Oceny studentów nie są dowodem na wyższość jednej aplikacji nad drugą, należy bowiem pamiętać, że sposób adaptacji zależy od kreatywności lektora. Zarówno najwyżej, jak i najniżej oceniona gra wykorzystywała formę wirtualną i analogową, jednak pierwsza łączyła współpracę z rywalizacją, natomiast druga polegała na indywidualnej walce o podium, co mogło znacząco zaważyć na werdykcie studentów.

Wyniki przedstawionego badania pozwalają wysnuć wniosek, że wykorzystywanie gier w celu utrwalenia oraz automatyzacji słownictwa jest skuteczne, ale wymaga od lektora nie tylko dokładnego przygotowania zadań i dostosowania ich do mechaniki gry, lecz także umiejętności bieżącego reagowania na potrzeby uczniów. Niejednokrotnie wiąże się to z rezygnacją z niektórych pomysłów dydaktycznych lub z ich znaczną modyfikacją. Bywa to niezwykle trudne zarówno ze względu na czas poświęcony przygotowaniu materiałów, jak i na entuzjazm towarzyszący lektorowi, który odkrywa możliwości nowo poznanej aplikacji. Warto podkreślić, że nie istnieje narzędzie online, które można uznać za uniwersalne niezależnie od grupy, tema-

tyki zajęć lub umiejętności lektora. Dlatego nie należy przywiązywać się do jednej, znanej aplikacji. Istotne jest podejmowanie prób adaptowania dostępnych narzędzi oraz zwiększanie świadomości, zwłaszcza wśród nauczycieli języka polskiego jako obcego, z jak wielu aplikacji mogą korzystać i w jaki sposób dostosowywać je nie tylko do potrzeb własnych, lecz przede wszystkim studentów oraz zajęć.

Skuteczność stosowania określonych technik ludycznych w dużej mierze zależy od sposobu pojmowania procesu dydaktycznego. Nie można postrzegać go bowiem jako gry, w której osiągnięcie celu wymaga ścisłego postępowania według określonych zasad. Dużo trafniejsze okazuje się porównanie do świata wirtualnego, w którym reguły postępowania cechuje elastyczność i możliwość dostosowania do zmiennej rzeczywistości, a tym samym do potrzeb uczniów (Kotuła, 2017: 114–115).

Bibliografia

- Gruza D., Pabiańczyk A., 2016, *Język polski 2.0 – zastosowanie nowoczesnych technologii w nauczaniu języka polskiego*, Fundacja Edu & More, Warszawa.
- Kaczmarzyk M., 2018, *Unikat. Biologia wyjątkowości*, Dobra Literatura, Słupsk – Warszawa.
- Kaźmierczak P., 2019, *Komu piosenkę? O recepcji piosenek wśród dzieci i młodzieży na lekcjach języka polskiego jako obcego*, [w:] K. Ziolo-Pużuk (red.), *Panorama glottodydaktyki polonistycznej. Wyzwania, pytania, kierunki*, Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa, s. 137–148.
- Kaźmierczak P., 2018, *Piosenka pomoże na wiele, czyli o alternatywnych sposobach kształtowania kompetencji gramatycznej*, „Acta Universitatis Lodziensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców”, nr 25, s. 205–216, <https://doi.org/10.18778/0860-6587.25.12>.
- Kaźmierczak P., 2020a, *Escape room – nowa zagadka glottodydaktyki polonistycznej*, [w:] E. Kubicka, M. Berend, A. Walkiewicz (red.), *Nowe perspektywy w nauczaniu języka polskiego jako obcego*. 5, Drukarnia Cyfrowa UMK, Toruń, s. 301–315.
- Kaźmierczak P., 2020b, *Elementy ludyczne w kształceniu lektorów języka polskiego jako obcego*, [w:] M. Biernacka, P. Kaźmierczak, A. Banach (red.), *Ludyczność w (glotto)dydaktyce*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, s. 119–127.
- Kotarski R., 2017, *Włam się do mózgu*, Altenberg, Warszawa.
- Kotuła K., 2017, *Rzeczywistość wirtualna w nauczaniu języków obcych – nowy paradygmat komunikacji w dyskursie szkolnym?*, „Homo Ludens”, nr 1(10), s. 111–131.
- Laskowska J., 2019, *Technologie cyfrowe w nauczaniu języka polskiego jako obcego*, „Acta Universitatis Lodziensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców”, nr 26, s. 161–170, <https://doi.org/10.18778/0860-6587.26.10>.
- Popper K. R., 1977, *Logika odkrycia naukowego*, tłum. U. Niklas, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Pfeiffer W., 2010, *Esej o przywracaniu równowagi w glottodydaktyce polskiej*, [w:] Z. Wąsik, A. Wach (red.), *Heteronomie glottodydaktyki. Domeny, pogranicza i specjalizacje nauczania języków obcych*, Instytut Filologii Angielskiej UAM, Poznań, s. 75–85.
- Siek-Piskozub T., 1994, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.

- Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Wilczyńska W., Michońska-Stadnik A., 2010, *Metodologia badań w glottodydaktyce. Wprowadzenie*, Avalon, Kraków.
- Żylińska M., 2007, *Postkomunikatywna dydaktyka języków obcych w dobie technologii informacyjnych. Teoria i praktyka*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa.

Netografia

- GL 1: <https://view.genial.ly/5e16c40977322d4f6827aae9/game-godziny> [DW: 27.03.2020].
- GL 2: <https://view.genial.ly/5e2193019e64014072abe596/game-lubie> [DW: 27.03.2020].
- GL 3: <https://view.genial.ly/5e7f82fc50a0310d8c290997/game-prezentacja-1> [DW: 27.03.2020].
- GL 4: <https://view.genial.ly/5e32c4876bbd27220c531127/game-osoba-1> [DW: 27.03.2020].
- GL 5: <https://view.genial.ly/5e32c6386bbd27220c531f31/game-osoba-2> [DW: 27.03.2020].
- GL 6: <https://view.genial.ly/5e32c8216bbd27220c532bb6/game-osoba-3> [DW: 27.03.2020].
- GL 7: <https://view.genial.ly/5e3beb9735ef460490129740/game-powtorzenie> [DW: 27.03.2020].
- Mak J., 2008, *Quizes in the classroom – hot or not?*, „Uniqueskills”, nr 3, <https://horyzontyangiastyki.pl/artykul/quizes-in-the-classroom-hot-or-not> [DW: 27.03.2020].
- online 1: <http://edufakty.pl/edufakty/> [DW: 27.03.2020].
- online 2: <https://blog.quizwhizzer.com/about-our-take-on-gamification/> [DW: 27.03.2020].
- online 3: <https://quizwhizzer.com> [DW: 27.03.2020].
- online 4: <https://www.youtube.com/watch?v=sCiq6O50uLg> [DW: 27.03.2020].
- online 5: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Pac-Man> [DW: 27.03.2020].
- online 6: https://www.youtube.com/watch?v=Tqr3f4t_c3E [DW: 27.03.2020].
- online 7: <https://www.youtube.com/watch?v=a76UPzU2VXM> [DW: 6.04.2020].
- online 8: <https://www.youtube.com/watch?v=tBXSlyx1JLk> [DW: 6.04.2020].
- QW 1: <https://quizwhizzer.com/game/5df1833a5e26280017600cb7> [DW: 27.03.2020].
- QW 2: <https://quizwhizzer.com/game/5df887ffc431230017a528bc> [DW: 27.03.2020].
- QW 3: <https://quizwhizzer.com/game/5dfb680640a3610017af1034> [DW: 27.03.2020].
- QW 4.: <https://quizwhizzer.com/game/5e1ff06b59d2d8001716ac51> [DW: 27.03.2020].

STRESZCZENIE

Artykuł przedstawia wyniki badania dotyczącego wykorzystywania aplikacji QuizWhizzer oraz genial.ly jako narzędzi utrwalających słownictwo. W pierwszej części tekstu zaprezentowano dokładną charakterystykę grup: eksperymentalnej i kontrolnej oraz opisano metodę *action research*, stanowiącą podstawę przeprowadzonego eksperymentu. Następnie przedstawiono możliwości tytułowych aplikacji zarówno w wersji darmowej, jak i płatnej. Opisano dziewięć lekcji przeprowadzonych w trzech cyklach. Podsumowaniem każdej części był test sprawdzający wiedzę studentów. Efekty ich nauki zestawiono w tabeli. Omówiono także opinie uczniów wyrażone w kwestionariuszach wypełnianych po zakończeniu eksperymentu. Podsumowaniem artykułu jest wniosek o skuteczności stosowania aplikacji, przy zachowaniu otwartości zarówno na zmiany w zaplanowanym sposobie prowadzenia zajęć, jak i na konstruktywną krytykę studentów.

Słowa kluczowe: ludyczność, aplikacje, nowe technologie, język polski jako obcy

Aneks – opisy do gry

- 1) Piotr Nowak jest Polakiem. Mieszka z żoną, córką i synem w Łodzi, przy ulicy Sterlinga 34. Ma 45 lat. Jest malarzem. Interesuje się sportem i malarstwem. Ma długie, blond włosy i niebieskie oczy. Jest niski, ale przystojny. Piotr jest miły, kreatywny i utalentowany. Lubi biegać i pływać.
- 2) Alicja mieszka w Warszawie z siostrą Anną. Ma 20 lat i jest studentką. Interesuje się grafiką komputerową i sztuką. Ma krótkie, czarne, kręcone włosy i zielone oczy. Jest wysoka, szczupła i ładna. Alicja to sympatyczna kobieta, lubi czytać książki oraz malować. Anna jest nerwowa i inteligentna, bardzo lubi rozmawiać przez telefon.
- 3) Adam Szmidt jest Niemcem. Mieszka w Berlinie. Ma 16 lat i jest uczniem. Mieszka z rodzicami, babcią, dziadkiem i bratem. Ma długie, kręcone włosy. Jest pracowity i miły. Ma małe, niebieskie oczy. Interesuje się muzyką klasyczną i boksem. Lubi chodzić na siłownię i gotować.
- 4) Ewa jest Szwedką, ale mieszka w Polsce z bratem i siostrą. Jest informatykiem. Ma średniej długości, rude włosy i piwne oczy. Jest bardzo ładna, chuda i niska. Lubi oglądać filmy oraz uczyć się języków obcych. Jest spontaniczna.
- 5) Radosław jest Czechem. Mieszka z żoną i psem. Jego adres to Łódź, ulica Rewolucji 12. Radosław jest architektem. Interesuje się fizyką oraz informatyką. Ma duże, czarne oczy i krótkie, falowane, brązowe włosy. Jest leniwy i niesympatyczny. Jest brzydki i niewysportowany. Lubi spać i jeść.
- 6) Olena jest Ukrainką. Mieszka w Lublinie z mężem i synem. Jest dentystką. Interesuje się medycyną i muzyką. Bardzo lubi śpiewać, grać na gitarze oraz na pianinie. Jest wysoka, szczupła, piękna. Ma długie, rude włosy i zielone oczy. Jest otwarta, wysportowana, ale czasami smutna.
- 7) Sasza jest Rosjaninem. Mieszka w Moskwie. Jest łysy. Ma duże, niebieskie oczy. Jest niski i otyły. Interesuje się literaturą, sportem i muzyką. Jest kierowcą. Lubi jeździć na rowerze, na nartach i na łyżwach. Jest wesoły, sympatyczny i bardzo romantyczny.
- 8) Miguel jest Hiszpanem, ale mieszka z rodziną we Francji. Lubi słuchać muzyki, tańczyć, czytać komiksy i rysować. Interesuje się grafiką komputerową. Jest studentem. Ma średniej długości, zielone włosy i czarne oczy. Jest średniego wzrostu. Jest aktywny i ambitny.
- 9) James Smith jest Anglikiem. Ma krótkie, kręcone, blond włosy. Jest wysoki i wysportowany. Ma zielone oczy. Jest lekarzem. Mieszka z żoną, córką i kotem w Krakowie, przy ulicy Gołębiej 5. Interesuje się chemią, matematyką i piłką nożną. Lubi tańczyć, śpiewać oraz grać w szachy. Jest energiczny.

- 10) Kate jest z Francji. Mieszka w Paryżu z mężem i z mamą. Jest kucharką. Ma długie, proste, brązowe włosy oraz czarne oczy. Jest aktywna, spontaniczna i wesoła. Kate jest wysoka, szczupła, ładna. Lubi grać na pianinie, gotować i grać na komputerze.

[...] monografia naukowa *Kierunki badań w glottodydaktyce polonistycznej* pod red. Iwony Janowskiej i Michaliny Biernackiej stanowi bardzo cenną i wyjątkową pozycję, długo oczekiwaną na gruncie glottodydaktyki polonistycznej. Tworzy spójną i przemyślaną całość, opracowaną w sposób rzetelny i bardzo staranny. Chociaż omawiana pozycja ma charakter *stricte* naukowy, to zawiera wiele przydatnych wskazówek dydaktycznych, które – co jest nie do przecenienia – są silnie ugruntowane w badaniach empirycznych.

z recenzji dr hab. Anny Żurek

Zawartość tomu stanowią artykuły, których celem jest zwrócenie uwagi środowiska glottodydaktyków na indywidualne, charakterystyczne dla poszczególnych autorów i rzadko w literaturze przedmiotu prezentowane zainteresowania badawcze, wynikające z aktualnie dostrzeganych potrzeb rozwijającej się dyscypliny. Zgromadzone teksty pokazują, że współcześni dydaktycy języka polskiego jako obcego nie poprzestają na rozważaniach teoretycznych, a rozmaite poglądy weryfikują, korzystając przy tym m.in. z metod czy narzędzi uznawanych za typowe choćby dla nauk ścisłych (statystyczne, korpusowe, akustyczne itp.). Opracowane wnioski z badań, przedstawione w poszczególnych artykułach, pozwalają na nowo spojrzeć na proces przyswajania i (lub) nauczania/ uczenia się polszczyzny w takich aspektach jak np.: skuteczność stosowania nowych technologii, jakość i zasadność werbalnych i niewerbalnych działań praktycznych nauczycieli (czy nawet stosowanej przez nich naukowej terminologii), właściwy dobór materiałów dydaktycznych podyktowany potrzebami określonych adresatów bądź sposoby rozwijania kompetencji językowych w grupach hetero- i homogenicznych. Istotne z punktu widzenia wielu badaczy okazały się ujęcia lapsologiczne, opisom poddano również elementy systemu certyfikacji znajomości języka polskiego jako obcego. Ponadto analizy o charakterze jakościowym, ilościowym, a najczęściej mieszanym oraz dość rozbudowane korpusy służące eksperymentom pozwalają uznać opisywane rezultaty jako istotne dla rozwijającej się dyscypliny oraz – co szczególnie cenne – aplikatywne.

*Michalina Biernacka, Iwona Janowska,
Wprowadzenie (fragment)*

