

# ROZWIJANIE KOMPETENCJI KOMUNIKACYJNEJ W PROCESIE KSZTAŁCENIA JĘZYKOWEGO

*Grażyna Zarzycka\*, Sławomir Rudziński\*\**

## MULTIMEDIALNA GRA „I SPY” W ŚWIETLE ZAŁOŻEŃ PODEJŚCIA ZADANIOWEGO DO NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ JĘZYKÓW OBCYCH

**Słowa kluczowe:** media elektroniczne, multimedialna gra edukacyjna I SPY, nauczanie języka polskiego jako obcego (jpjo), podejście ludyczne, podejście zadaniowe

**Streszczenie.** W artykule przedstawiono multimedialną grę dydaktyczną I SPY (poz. A2–B1), przeznaczoną dla młodzieży uczącej się kilku europejskich języków obcych, w tym języka polskiego. Polskojęzyczna wersja gry przygotowywana jest obecnie w ramach projektu edukacyjnego, w którym uczestniczy Uniwersytet Łódzki. W części teoretycznej artykułu gra została ukazana jako narzędzie umożliwiające realizację zasad podejścia ludycznego oraz zadaniowego. W części głównej – analitycznej – skoncentrowano się na określeniu przydatności gry w zakresie skłaniania użytkowników języka do podejmowania działań językowych wynikających z wcześniej postawionych zadań.

### 1. PROJEKT „I SPY”

„I SPY” to europejski projekt edukacyjny przygotowywany w ramach programu *Uczenie się przez Całe Życie*. Zakłada on stworzenie nowej gry, a w zasadzie platformy edukacyjnej, służącej nauczaniu/uczeniu się sześciu europejskich języków na poziomie A2. Głównym koordynatorem projektu jest Uniwersytet Wolverhampton z Wielkiej Brytanii. Pozostali partnerzy to: Uniwersytet Łódzki,

---

\* [grazyna.zarzycka@wp.pl](mailto:grazyna.zarzycka@wp.pl), Katedra Lingwistyki Stosowanej i Kulturowej, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Łódzki, al. Kościuszki 65, 90-514 Łódź.

\*\* [slawomirrudzinski@gmail.com](mailto:slawomirrudzinski@gmail.com), Studium Języka Polskiego dla Cudzoziemców, Uniwersytet Łódzki, ul. Matejki 21/23, 90-231 Łódź.

reprezentowany przez Studium Języka Polskiego dla Cudzoziemców Uniwersytetu Łódzkiego oraz Międzywydziałowy Zakład Nowych Mediów i Nauczania na Odległość, Cham Volkshochschule im Landkreis z Niemiec, Fontys Hogescholen z Holandii, Universidad de Extremadura z Hiszpanii, Fundatia EuroEd z Rumunii. Języki nauczane na platformie pokrywają się z rodzimymi językami partnerów projektowych. Są to zatem: język angielski, polski, niemiecki, hiszpański, holenderski i rumuński. Każdy z partnerów jest odpowiedzialny za przygotowanie własnej wersji językowej gry. Jest to gra fabularna, przeznaczona w szczególności dla młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Mamy nadzieję, że okaże się ona również przydatna jako dodatkowe, uatrakcyjnijające proces dydaktyczny, źródło nauczania jpjo.

## 2. FABUŁA I KONSTRUKCJA GRY

Fabuła gry opiera się na akcji kontrwywiadowczej. Uczestnik na wstępie dowiadyuje się, że jest agentem Biura Bezpieczeństwa Europejskiego w swoim kraju. Zostaje proszony o przelot do kraju docelowego języka (gdy np. zmierza uczyć się języka polskiego, proszony jest o przelot do Polski). Po przylocie stopniowo otrzymuje pewne dane, które pozwalają mu wykryć przestępcę (jest to zadanie główne). Przestępca to haker, który wykrał z komputera laboratorium biogenetycznego ściśle tajne dane na zlecenie bliżej nieokreślonego „imperium zła”. Zadaniem grającego jest wykrycie przestępcy i uniemożliwienie przekazania danych obcemu wywiadowi. Żeby jednak tego dokonać, musi wykonać wiele zadań o charakterze językowym, które poszerzają jego sprawności w zakresie posługiwania się językiem obcym.

Gra jest stworzona w komputerowym środowisku „Flash” i zainstalowana na edukacyjnej platformie „Moodle”. Na całość gry składa się 10 misji, w czasie których grający musi sobie poradzić z wykonaniem mikrozadań logicznych i językowych, umieszczonych w różnorodnych kontekstach sytuacyjnych (sferach życia, miejscach; por. Coste i in. 2003, s. 54–55); tak więc: melduje się w hotelu, porusza po mieście, rozpoznaje różne osoby, odwiedza restaurację, centrum handlowe, kino, park, podróżuje pociągiem itd. W ostatniej misji grający rozpoznaje przestępcę i otrzymuje nominację na dyplomowanego agenta. Zasadniczy trzon gry (10 misji) jest niezmienny, jednak każdy z partnerów będzie mógł dodawać na platformę Moodle ćwiczenia, zadania, materiały edukacyjne i socjokulturowe związane ze specyfiką swojego języka. Będą one powiązane z grą i ich wykonanie przez gracza/ucznia będzie warunkiem niezbędnym, aby otrzymał on akces do wyższego poziomu gry. Poszczególne misje są zbudowane w ten sposób, aby dało się je wykonać w czasie standardowej 45 minutowej jednostki lekcyjnej. Gra będzie również posiadała forum, za pomocą którego uczniowie kilku krajów będą mogli się ze sobą porozumiewać i tworzyć np. tandemy lub uzyskiwać od

siebie informacje językowe i socjokulturowe. Forum będzie nadzorowane przez nauczyciela i tylko on będzie mógł je uaktywnić. Ma to na celu uniknięcie zagrożeń wynikających z możliwości wtargnięcia na forum niewłaściwych osób lub pojawienia się niewłaściwych, np. wulgarnych, wpisów.

### 3. „I SPY” JAKO PŁASZCZYZNA UMOŻLIWIAJĄCA REALIZACJĘ NIEKTÓRYCH ZASAD PODEJŚCIA LUDYCZNEGO I ZADANIOWEGO

„I SPY” zalicza się do gier strategicznych, w których wykorzystywane są techniki elektroniczne. Uczestnicy gier strategicznych odgrywają określone role, rozwiązują zagadki logiczne, a gry tego rodzaju mają zwykle charakter fabularny (za: Siek-Piskozub 2001, s. 179). Zgodnie z innym podziałem, można I SPY zaliczyć także do gier wymagających od graczy wysiłku intelektualnego (Siek-Piskozub 2001, s. 178). „I SPY” uznajemy za grę dydaktyczną, gdyż – zgodnie z przyjętymi przez jej twórców zasadami – ma wspomagać proces nauczania języków obcych<sup>1</sup>.

Wprowadzanie do nauczania języków obcych technik opartych na różnego rodzaju grach i zabawach uznaje się za wyjątkowo korzystne, a w grupach dzieci i młodzieży – wręcz nieodzowne. Nauczanie języków obcych za pomocą gier można więc uznać za aplikację *podejścia ludycznego*, które jest upowszechniane w glottodydaktyce przez teoretyków i praktyków od co najmniej dwóch dekad. Wielkim atutem *technik ludycznych* – czy będzie to symulacja, odrywanie ról, zabawa ruchowa, technika teatralna, wspólne śpiewanie piosenki, rozwiązywanie krzyżówki czy realizacja większego projektu – jest umożliwienie realizacji zadania dydaktycznego jakby mimochodem, „przy okazji” wykonywania działań o charakterze zabawowym, przynoszącym przyjemność.

Teresa Siek-Piskozub określa charakteryzowane tu zjawisko jako rozdzielenie celów nauczania od celów działań uczniowskich:

Zamierzonym celem nauczania [w strategii ludycznej: G.Z., S.R.] jest doprowadzenie do zdobycia określonej wiedzy lub opanowania przez ucznia pewnych sprawności wyznaczonych przez program nauczania, natomiast zamierzonym celem działania uczniowskiego jest zrealizowanie celu ludycznego – doświadczenie uczucia przyjemności, rozbawienia, osiągnięcia sukcesu. Sam cel nauczania natomiast może być dla niego ukryty. (Siek-Piskozub 2001, s. 19)

Gra multimedialna „I SPY”, która w założeniu ma uczyć, bawiąc, realizuje więc tę podstawową zasadę podejścia ludycznego.

<sup>1</sup> Por. następujące stwierdzenie o charakterze definicyjnym, sformułowane przez Teresę Siek-Piskozub (2001, s. 178): „Gra dydaktyczna podporządkowana jest jakiemuś celowi dydaktycznemu, jest więc narzędziem kształcenia”.

W kolejnej części artykułu skoncentrujemy się na ukazaniu gry multimedialnej „I SPY” jako narzędzia skłaniającego użytkowników języka *do podejmowania działań językowych i niejęzykowych, wynikających z wcześniej postawionych zadań*. Gra „I SPY” wpisuje się tym samym w zasady podejścia zadaniowego. Bazą teoretyczną do wprowadzenia *podejścia zadaniowego* do nauczania języków obcych w Europie stał się niewątpliwie *Europejski system opisu kształcenia językowego* (dalej : ESOKJ; Coste i in. 2001, wyd. polskie 2003), a ono samo zostało bardzo dokładnie przedstawione i zilustrowane przykładami w monografii Iwony Janowskiej (2011). Uważamy więc, że powtarzanie treści tych ogólnie dostępnych prac w niniejszym artykule jest już niepotrzebne. Przy okazji podjęcia niniejszego tematu pragniemy jednak zwrócić uwagę na fakt, niewyeksponowany dotąd w pracach metodycznych: w przypadku, gdy narzędziem dydaktycznym jest gra, a środowiskiem gry elektroniczna platforma edukacyjna, zasady podejścia ludycznego i zadaniowego są trudne do rozdzielenia<sup>2</sup>.

#### 4. STOSOWANIE ZASAD PODEJŚCIA ZADANIOWEGO W GRZE „I SPY”

W grze językowej „I SPY” realizowane są następujące zasady podejścia zadaniowego: *uczenie się w działaniu; stopniowość zadań* (realizacja poszczególnych zadań szczegółowych umożliwia rozwikłanie zagadki – osiągnięcie rezultatu końcowego); *różnorodność zadań* sprzyjająca rozwijaniu różnorodnych sprawności i kompetencji językowych i kulturowych podczas gry (integracja działań językowych i niejęzykowych podczas uczestnictwa w grze); *interakcyjność* (na poziomie podstawowym przejawia się w stałym sprzężeniu zwrotnym między uczestnikiem gry a „maszyną”, choć platforma edukacyjna Moodle umożliwia także inne formy interakcyjności).

„Zadaniowość” gry „I SPY” jest więc realizowana w zgodzie z następującymi regułami podstawowymi:

– REGUŁA 1. Wykonywanie *zadań* przez uczestników gry jest stymulowane za pomocą odpowiednio sformułowanych *poleceń* oraz *instrukcji*.

– REGUŁA 2. Zadania formułowane w grze mają charakter *językowy* lub *nijęzykowy*.

– REGUŁA 3. Wykonanie zadania każdego typu wymaga zastosowania odpowiedniego *działania*.

---

<sup>2</sup> Naszym zdaniem konieczne jest określenie w przyszłości szczegółowych relacji między podejściem ludycznym a zadaniowym. Wzorem może tu być sposób zastosowany przez I. Janowską (2011, rozdz. 3), która zestawiała zasady podejścia zadaniowego z zasadami realizowanymi w innych podejściach.

#### 4.1. Polecenia i instrukcje

Polecenia i instrukcje w grze są jej immanentną częścią. Można je podzielić na sześć zasadniczych kategorii:

1) Polecenia i instrukcje do zadań pozajęzykowych rozwijających fabułę gry.

2) Polecenia i instrukcje do zadań językowych nie rozwijających fabuły.

3) Polecenia i instrukcje mieszane:

a) do zadań językowych rozwijających fabułę,

b) do zadań w pierwszym rzędzie rozwijających fabułę, które prowadzą do zadań językowych.

4) Polecenia i instrukcje otwierające poszczególne misje, zawierające streszczenia misji poprzednich.

5) Polecenia i instrukcje kończące zadania językowe i pozajęzykowe.

6) Polecenia i instrukcje kończące poszczególne misje.

Polecenia i instrukcje mogą być ponadto dodatkowo traktowane jako swoiste zadania językowe a zarazem testy rozumienia. Twórcy gry zdecydowali, że wszystkie polecenia i instrukcje będą dla graczy-uczniów podane w dwóch wersjach językowych – w wersji języka docelowego gry oraz wersji języka rodzimego użytkownika. Nauczyciel będzie mógł zatem wykorzysta je również jako zadania z translatoryki. Dwujęzyczne instrukcje mają ułatwiać uczestnictwo w grze osobom korzystającym z niej bez pomocy nauczyciela. Niektóre z poleceń rozwijających fabułę (1), otwierających (4) oraz zamykających (6) poszczególne misje mogą zawierać wyrażenia i formy gramatyczne nieznane jeszcze użytkownikowi (czasy, zdania celowe itd.). W tej sytuacji indywidualny użytkownik gry, niemogący liczyć na pomoc nauczyciela, przełączając język instrukcji na język rodzimy, będzie w stanie zrozumieć rozwój fabuły i prawidłowo wykonywać poszczególne polecenia.

#### Przykłady

Ad. 1

„Dziś wieczorem polecisz na lotnisko im. Reymonta w Łodzi lotem numer 257. Twój paszport i bilet są już w samochodzie. W Łodzi otrzymasz dalsze instrukcje”.

„Jesteś przed restauracją «Filmowa». Wejdz do restauracji, żeby spotkać inspektora Podolskiego”.

Ad. 2

„Proszę ustawić fragmenty dialogu we właściwej kolejności”.

„Proszę przeczytać opisy i umieścić informacje we właściwym miejscu”.

„O czym mówił prezydent? Proszę zaznaczyć: „Prawda” lub „Fałsz”.

„Proszę obejrzeć mieszkanie, a następnie prawidłowo określić położenie przedmiotów”.

„Proszę wysłuchać opisu trzech filmów. Który z nich nie jest thrillerem?”

## Ad. 3a

„Proszę przeczytać wszystkie cztery dokumenty i zaznaczyć: P – gdy dana informacja jest prawdziwa; F – gdy jest fałszywa; BI – gdy w tekście brak informacji na dany temat. Proszę kliknąć odpowiedni przycisk”.

## Ad. 3b

„Inspektor Podolski przekazał Ci ważne dokumenty na temat podejrzanych. Wróć teraz do hotelu i przeczytaj wszystkie informacje”.

## Ad. 4

„Czas: Piątek po południu.

Miejsce: Biuro Bezpieczeństwa Europejskiego w Twoim kraju.

Jesteś agentem Biura Bezpieczeństwa Europejskiego.

Jutro jest sobota, przygotujesz się do wyjścia z biura i powrotu do domu po ciężkim tygodniu pracy.

Idziesz do swojego samochodu, który stoi na parkingu”.

„Masz już dokumenty na temat czterech podejrzanych.

Inspektor Podolski przesyła Ci nową informację.

Informacja od inspektora Podolskiego: „Przestępca używał komputera, który znajduje się w mieszkaniu numer 7 przy ulicy Zachodniej 35. Proszę tam pojechać i wszystko sprawdzić”.

## Ad. 5

„Brawo! Wszystkie odpowiedzi są prawidłowe”.

„Dobrze! Proszę teraz wysłuchać dialogu”.

„Nie wszystkie odpowiedzi są poprawne. Kliknij przycisk, aby spróbować jeszcze raz”.

„Kolejność nie jest właściwa. Wysłuchaj jeszcze raz”.

## Ad. 6

„Gratulacje! Misja druga została ukończona. Otrzymałeś dodatkowe, ważne informacje na temat podejrzanych. Możesz je znaleźć w teczkach na swoim biurku. Jeżeli chcesz przejść do misji numer 2 musisz zrobić dodatkowe ćwiczenia na platformie I Spy”.

„Agent Biura Bezpieczeństwa Europejskiego aresztował trzech podejrzanych. W misji numer 10 będziesz musiał znaleźć dodatkowe informacje na temat każdego z nich. Jeżeli chcesz przejść do misji numer 10, musisz wykonać dodatkowe zadania umieszczone na platformie I Spy”<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> W poleceniach stosuje się więc formy rozkazujące zamiennie z konstrukcjami: *proszę* + czasownik w bezokoliczniku. Umiejętność użycia obu struktur jest wymagana na poz. A2+ – B1 i – zdaniem twórców polskiej wersji językowej – wymieszanie struktur w poleceniach sprawi, że uczący się łatwiej utrwala oba warianty.

## 4.2. Zadania w grze „I SPY”

### 4.2.1. Zadania niejęzykowe i językowe

Oba typy zadań są w grze powiązane, a nadrzędną jej zasadą (bo przecież jest ona grą edukacyjną, wspomagającą proces nauki języków obcych) jest to, że prawidłowe wykonanie zadania związanego z rozwojem fabuły, jest zawsze uzależnione od wykonania zadania językowego.

Wśród **zadań niejęzykowych** możemy wyróżnić:

#### 1) *zadania rozwijające fabułę gry*

Są one stymulowane za pomocą poleceń: „Jedź do....”, „Skontaktuj się z....”, jednak w efekcie zawsze prowadzą one do zadań językowych, gdyż np. po poleceniu „Pojedź do restauracji «Filmowa»” następuje ćwiczenie, w którym gracz rozpoznaje drogę na mapie po wysłuchaniu jej słownego opisu, a po poleceniu „Skontaktuj się z Anną Mikulską” następuje ćwiczenie, w którym gracz uczy się prawidłowego wybierania numeru telefonicznego oraz ćwiczenie, w którym w logiczny sposób buduje dialog przez telefon.

Większość zadań tego typu polega na przeniesieniu gracza w nowe środowisko – do hotelu, restauracji, na dworzec kolejowy, do kina, centrum handlowego, mieszkania, parku, sklepu itd. – gdzie będzie mógł wykonać zadania typu językowego, adekwatne dla danego środowiska: zameldować się w hotelu, zamówić danie w restauracji, kupić bilet na pociąg/metro itd.

#### 2) *zadania poszerzające wiedzę socjokulturową gracza o danym kraju.*

W teście poprzedzającym pierwszą misję gracz musi rozpoznać, patrząc na fotografię, cztery obiekty charakterystyczne dla miasta, w którym rozwija się akcja gry, następnie pozyskać z Internetu dane na ich temat i prawidłowo rozwiązać quiz. W kolejnych misjach grający zapoznaje się z daniami kuchni danego kraju, a także zdobywa wiedzę na temat wybitnych przedstawicieli kultury danego kraju<sup>4</sup>. Realizacja głównego zadania mieszczącego się w tej kategorii, polegającego na wskazaniu przestępcy, jest możliwa dzięki rozwiązaniu kilkunastu zadań typu językowego, takich np. jak: opis wyglądu, hobby, zainteresowania, sposobu spędzania czasu, sytuacji rodzinnej itd.

**Zadania językowe** możemy podzielić ze względu na:

- 1) *treść / tematykę* poszczególnych misji;
- 2) podejmowane przez graczy-uczących się *działania językowe*.

---

<sup>4</sup> W czasie spotkań projektowych trwała długa dyskusja, dotycząca sposobów włączenia do gry tego elementu edukacji kulturowej. W rezultacie zgodzono się na wprowadzenie elementów ikonograficznych – wykonanych przez twórców gry (a więc niepodlegających ochronie praw autorskich) fotografii pomników przedstawiających znane w danym kraju postacie.

Ad 1. Podstawowe kręgi tematyczne, które zostały uwzględnione w grze „I SPY” to:

- a) opis osoby, na który składają się
  - opis wyglądu
  - opis stroju
  - nazwy zawodów
  - zainteresowania
  - hobby
  - narodowość;
- b) opis środowiska w którym żyjemy
  - opis pokoju hotelowego
  - opis mieszkania
  - opis biura
  - nazwy instytucji;
- c) lokalizacja obiektów i odnajdywanie drogi;
- d) podróż;
- e) zamawianie dań w restauracji;
- f) meldowanie się w hotelu;
- g) przedstawianie się;
- h) rozmowa telefoniczna;
- i) rozmowa towarzyska;
- k) zakupy;
- l) części ciała i dolegliwości.

Niektóre z wymienionych treści, zgodnie z zasadami spiralnego programu nauczania, pojawiają się w grze wielokrotnie na coraz wyższych poziomach lub są odnośzone do coraz to nowej sfery życia. Przedstawiony wykaz treści pozostaje w zgodzie z zakresem tematycznym proponowanym przez różne opracowania metodyczne dla poziomu A2 i B1 uczących się języków obcych (por. np. Janowska i in. 2012).

Ad 2. W grze „I SPY” proponowane są zadania, wymagające podjęcia następujących **działań językowych**<sup>5</sup>:

1. *receptywnych* (zadania takie rozwijają sprawność w zakresie rozumienia ze słuchu i rozumienia tekstów pisanych lub służą ocenie tej sprawności); ich wykonanie jest stymulowane w grze za pomocą następujących poleceń:

„*Po wysłuchaniu* recepcjonisty proszę odpowiedzieć na pytania.”

„*Po wysłuchaniu* kelnera proszę odnaleźć właściwy stolik w restauracji.”

„*Po wysłuchaniu* instrukcji proszę odnaleźć właściwą drogę.”

„Prezenter telewizyjny powiedział, że... [tu: zadanie wymagające wyboru informacji]”

„*Po przeczytaniu* informacji proszę zaznaczyć, kto...”

<sup>5</sup> Podział za: ESOKJ, rozdz. 2.1.3; por też: Janowska 2011, s. 105–106.

„Proszę połączyć przedstawione obiekty z opisem osób.”

„Proszę połączyć fotografię z opisem osoby.”

2. *produktywnych* (ukierunkowanych na rozwijanie umiejętności w zakresie samodzielnego tworzenia zdań lub tekstów) lub *quasi-produktywnych* (wymagających rekonstrukcji tekstów z gotowych elementów zaproponowanych przez twórców gry).

Zadania ukierunkowane na produkcję językową (tzn. mówienie lub pisanie) uczących nie są prezentowane w zasadniczym trzonie gry (powodem są znów względy techniczne). Twórcy gry planują wprowadzenie tego rodzaju zadań na platformę Moodle dla każdego nauczanego języka w module ćwiczeń i zadań dodatkowych.

3. *mediacyjnych* (rozwijają umiejętności uczących się w zakresie przetwarzania tekstów, szczególnie ich tłumaczenia).

4. *interakcyjnych* (wymagają użycia działań służących wymianie informacji).

Bezpośrednia wymiana informacji językowych i socjokulturowych pomiędzy graczami, a innymi użytkownikami języka, będzie się odbywała na forum dyskusyjnym umiejscowionym na platformie edukacyjnej Moodle. Uczący się będą mieli możliwość łączenia się w pary tandemowe, wymieniania się informacjami itd.

5. *działań językowych zintegrowanych*

Do zadań wymagających uruchomienia działań zintegrowanych (np. wyszukiwania informacji lub interakcji z innymi użytkownikami języka i działań receptywnych) można zaliczyć quizy: „Proszę odnaleźć informacje na temat przedstawionych obiektów-osób i rozwiązać quiz”.

## Przykłady zadań językowych

A. Zadanie wymagające uruchomienia działań receptywnych (sprawdzające rozumienie tekstu słuchanego)

Proszę wysłuchać tekstu:

Recepcjonista:

*Dobry wieczór. Ma pan zarezerwowany pokój jednoosobowy na tydzień. Pokój numer 303 na trzecim piętrze. Windy znajdują się za pana plecami. Śniadania są między 6:30 a 10:00 rano. Może pan korzystać z siłowni i basenu. Basen jest na parterze, a siłownia na piątym piętrze. Nasz parking znajduje się na prawo od hotelu. Pański numer kodu do bramy parkingu to: 7854. Miłego pobytu.*

Proszę rozwiązać quiz:

*Proszę wybrać poprawną odpowiedź. Aby wysłuchać recepcjonisty jeszcze raz proszę kliknąć w jego ikonę.*

<i>Jaki jest pana pokój?</i>	<i>Jednoosobowy</i>	<i>Małżeński</i>	<i>Dwuosobowy</i>
<i>W jakich godzinach jest śniadanie?</i>	<i>6–10.30</i>	<i>6.30–10.00</i>	<i>6.30–10.30.</i>
<i>Gdzie znajduje się basen?</i>	<i>Parter</i>	<i>trzecie piętro</i>	<i>piąte piętro</i>
<i>Gdzie znajduje się siłownia?</i>	<i>Parter</i>	<i>pierwsze piętro</i>	<i>piąte piętro</i>
<i>Gdzie znajduje się parking?</i>	<i>na lewo od hotelu</i>	<i>za hotelem</i>	<i>na prawo od hotelu</i>
<i>Jaki jest numer kodu do bramy parkingu?</i>	<i>7856</i>	<i>5654</i>	<i>7854</i>

## B. Zadania quasi-produktywne, wymagające manipulacji środkami językowymi

Proszę popatrzeć na obraz mieszkania, a potem prawidłowo określić położenie przedmiotów.

<i>Sofa jest</i>	(= między)	<i>szafą a drzwiami</i>
<i>Lustro jest</i>	(= na)	<i>Ścianie</i>
<i>Gazeta jest</i>	(= na)	<i>Stole</i>
<i>Lampa jest</i>	(= za )	<i>Biurkiem</i>
<i>Książki są</i>	(=obok)	<i>Komputera</i>

[na] [na] [przy] [między] [za] [obok] [nad] [przed] [pod]

Proszę ułożyć fragment dialogu w odpowiedniej kolejności.

1	<i>Dobry wieczór! Czy mogę przyjąć zamówienie? Co podać?</i>	<i>(To zdanie będzie we właściwej pozycji)</i>
2	<i>Tak proszę. Jaką zupę dziś Państwo polecają?</i>	
3	<i>Pomidorową.</i>	
4	<i>Dobrze. Poproszę pomidorową.</i>	
5	<i>Oczywiście. A co na drugie danie? Polecamy: pstrąga smażonego, zrazy wołowe z kasza gryczaną, kotlet schabowy z ziemniakami.</i>	<i>(To zdanie będzie we właściwej pozycji)</i>
6	<i>Poproszę kotlet schabowy z ziemniakami.</i>	
7	<i>Proszę bardzo. Coś do picia?</i>	
8	<i>Tak, poproszę sok pomarańczowy.</i>	
9	<i>Proszę bardzo. Za chwilę podam.</i>	<i>(To zdanie będzie we właściwej pozycji.)</i>

## C. Zadanie wymagające uruchomienia działań zintegrowanych (wyszukania informacji i rozumienia tekstów)

Masz kilka dni wolnych w Polsce. Możesz zwiedzać atrakcje turystyczne. Proszę znajdź w Internecie informacje na ich temat i zaznacz poprawne odpowiedzi.

	<i>Zamek na Wawelu</i>	<i>Muzeum Kinematografii</i>	<i>Dworek w Żelazowej Woli</i>
<i>Który obiekt znajduje się w Łodzi?</i>		<i>X</i>	
<i>Który obiekt jest najstarszy?</i>	<i>X</i>		
<i>Który obiekt jest związany z Fryderykiem Chopinem?</i>			<i>X</i>

### UWAGI KOŃCOWE

Wierzmy, że „I SPY”, językowa gra dydaktyczna stworzona w międzynarodowym gronie stanie się atrakcyjnym dla uczących się – bo wykorzystującym elementy zabawy – narzędziem wspomagającym naukę jppo oraz kilku innych

języków europejskich. Mamy również nadzieję, że przedstawiona analiza ukazała, jak zasady podejścia zadaniowego mogą się urzeczywistniać w ramach podejścia ludycznego. Dla młodych ludzi uczących się języków obcych posługiwanie się mediami elektronicznymi jest tak samo naturalne, jak dla pokolenia pięćdziesięcioletków korzystanie z mediów papierowych. Próby przenoszenia nauczania języków obcych w środowisko multimedialne można traktować jako próbę wejścia z nowymi metodologiami nauczania języków obcych w świat bliski młodym uczącym się.

## BIBLIOGRAFIA

- Coste D., North B., Shiles J., Trim J., 2003, *Europejski system opisu kształcenia językowego: uczenie się, nauczanie, ocenianie*, Warszawa; tłum. Waldemar Martyniuk.
- Janowska I., 2011, *Podejście zadaniowe do nauczania i uczenia się języków obcych. Na przykładzie języka polskiego jako obcego*, Kraków.
- Janowska I., Lipińska E., Rabiej A., Seretny A., Turek P. (red.), 2012, *Programy nauczania języka polskiego jako obcego. Poziomy A1–C2*, Kraków.
- Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa.

Grażyna Zarzycka, Sławomir Rudziński

### MULTIMEIDA GAME „I SPY” IN THE LIGHT OF AN ACTION-ORIENTED APPROACHE TO TEACHING AND LEARNING FOREIGN LANGUAGES’ ASSUMPTIONS

**Keywords:** electronic media, multimedia game, educational game, teaching and learning foreign languages, Polish as a foreign language, ludic approach, an action-oriented approach

**Summary.** The multimedia educational game I SPY is addressed to the A2–B1 level learners of six European languages: English, Dutch, Spanish, German, Romanian, and Polish. The game was created by the international team with the participation of the University of Łódź School of Polish for Foreigners. The authors of the article, and co-creators of Polish version of the game as well, present the game as an effective tool for realization of the assumptions of the ludic and action-oriented approaches to learning and teaching foreign languages. In the main, analytical, part of the article, the authors concentrate on defining the effectiveness of the game in making learners undertake the linguistic activities in order to perform various tasks set in the game.