

Tworzenie interaktywnych gier planszowych w edukacji językowej – przegląd narzędzi

Creating interactive board games in language education – a review of tools

Agnieszka Kruszyńska

Uniwersytet Łódzki

agnieszka.kruszynska@uni.lodz.pl | ORCID: 0000-0001-9443-5598

Abstract: The article deals with the problem of transferring board games used in language education in classroom to distance learning. In the first part, we try to introduce the reader to the place of games and play in education, then we move on to the use of games specifically in teaching foreign languages. In the last part, we discuss six tools that teachers can use to create communication board games and help students master selected lexical or grammatical structures.

Keywords: gamification, foreign languages, board games, game-based learning

Homo Ludens 1(15)/2022 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2022 DOI: 10.14746/HL.2022.15.6 | received: 31.12.2021 | revision: 16.05.2022 | accepted: 24.12.2022

1. Wstęp

Nauczanie języków obcych charakteryzuje się mnogością metod i podejść pedagogicznych. Nauczyciele poszukują coraz to nowszych materiałów łączących solidną bazę dydaktyczno-metodyczną z nowoczesnością. Uczniowie oczekują uczenia się w przyjemnej atmosferze z ciekawymi materiałami, zwłaszcza interaktywnymi. Bez wątplenia wpływ na to miało gwałtowne przejście większości świata na nauczanie zdalne spowodowane wybuchem pandemii choroby COVID-19 – zarówno uczniowie, jak i nauczyciele musieli odnaleźć się w nowej rzeczywistości edukacyjnej. Wielu nauczycieli stanęło przed dużym wyzwaniem wkroczenia do świata tzw. *digital natives* (Prensky, 2003): musieli nauczyć się, jak zaadaptować posiadane już materiały oraz pomysły do nowej rzeczywistości online. W poniższym artykule przedstawimy ogólny zarys miejsca gier i zabaw w edukacji językowej oraz zaprezentujemy sześć różnych narzędzi umożliwiających nauczycielom przeniesienie na zajęcia zdalne gier planszowych, które dotychczas wykorzystywali na zajęciach stacjonarnych.

2. Gry i zabawy w edukacji – wstęp

Gry w edukacji mogą wydać się czymś, co zostało wprowadzone stosunkowo niedawno, niemniej ich początki sięgają aż starożytności. Już Platon w tomie *Prawa* pisze o istocie przyjemności płynącej z wykorzystania zabawy w edukacji. Arystoteles natomiast wspomina o zabawie jako elemencie niezwykle ważnym dla człowieka i jego regeneracji. Dla edukacji niezmiernie ważne są również dużo późniejsze badania Komeńskiego, który w *Wielkiej dydaktyce* w XVII wieku optował za integrowaniem treści edukacyjnych z grami i zabawami. Następnie Rousseau (wiek XVIII), Pestalozzi (wiek XVIII) i Dewey (wiek XIX i XX) uznawali zabawę za sposób na uczenie się poprzez aktywność, poczucie wolności oraz spontaniczność. XX wiek zaś to antropologiczny punkt widzenia Huizingi, autora *Homo ludens*, który umieszcza potrzebę zabawy obok pracy:

Zabawa związana jest z czasem, ma określone trwanie i nie ma żadnego celu poza samą sobą. Polega na świadomości, iż stanowi miły odpoczynek poza wymogami

powszedniego życia. Wszystko to nie odnosi się do nauki. Nauka szuka przecież usilnie kontaktu z rzeczywistością i chce być dla ogólnej rzeczywistości obowiązującą. Reguły nauki nie są tak jak reguły zabawy, ustalone raz na zawsze, w sposób nie-wzruszony. Doświadczenie co chwila zadaje im kłam i wówczas nauka się zmienia. Regułą zabawy kłamu zadać nie można. Grę można zastąpić inną, lecz nie można jej zmodyfikować (Huizinga, 1985, s. 285).

W edukacji wyróżnia się także spostrzeżenia Vygotskiego (1982), który uznawał zabawę za jeden z głównych czynników rozwoju poznawczego, ale też upatrywał w niej motywację oraz czynniki socjalizujące. Bello Estévez (1990, s. 136) sądzi natomiast, że stan radości, który wywołuje granie, pozwala uczniom na szukanie nowych rozwiązań, przełamuje lody, ale przede wszystkim wpływa na rozwój motywacji wewnętrznej ucznia, a także na wzrost samooceny nie tylko u dzieci, lecz i u dorosłych. Jak podkreśla Fernández (1994, s. 28), wykorzystanie elementu ludycznego w edukacji powinno występować już na samym początku wchodzenia w świat szkolny.

3. Gry i zabawy w edukacji językowej

W przypadku nauczania języka obcego należy wspomnieć o podejściu ludycznym, które, bez wątpienia, stało się bardzo popularne wśród nauczycieli i lektorów. Zarówno uczniowie, jak i nauczyciele zauważyli, że „nauka przez zabawę” przynosi wiele korzyści z zakresu rozwijania kompetencji miękkich, ale również pozwala na wprowadzenie, powtórzenie oraz ewaluację materiału. Tak wydawnictwa językowe, jak i sami nauczyciele stali się twórcami gier językowych, ale jednocześnie nauczyli się, w jaki sposób adaptować gry na pozór niemożliwe do wykorzystania na języku obcym. Siek-Piskozub (2001, s. 19, 20-35) określa strategię ludyczną jako „wykorzystywanie dla celów nauczania technik nawiązujących do sfery ludycznej działalności człowieka” oraz podkreśla, że zadania w nurcie ludycznym powinny w jasny sposób odnosić się do rzeczy przyjemnych oraz zawierać elementy gier. Według Rosen i Vareli (2009, s. 26) gry wykorzystywane na lekcjach języka obcego powinny rozwijać cztery podstawowe kompetencje: pisanie, czytanie, wypowiedzi ustne oraz słuchanie. *Europejski System Opisu Kształcenia Językowego* (2003, s. 60)

w punkcie 4.3.4. wspomina o istocie ludycznego czynnika w nauczaniu języka obcego, sugerując wprowadzanie na zajęciach gier towarzyskich czy indywidualnych.

Jedną ze znanych klasyfikacji gier wykorzystywanych w nauczaniu języków obcych jest ta stworzona przez Hadfield (1990, s. 5), która w pierwszej kolejności dzieli gry dydaktyczne na komunikacyjne i ćwiczące struktury językowe. Gry komunikacyjne oparte są na tworzeniu dialogów, ale z pominięciem poprawności ich tworzenia. Gry ćwiczące struktury językowe skupiają się natomiast na ćwiczeniu wybranych do opanowania elementów gramatycznych lub leksykalnych. Z kolei drugi podział to gry polegające na współzawodnictwie oraz na współpracy. Pierwsze skupiają się na jak najszybszym wykonaniu zadania, a drugie na grupowym dojściu do zrealizowania założonego celu. Chamorro Guerrero i Prats Fons (1994, s. 240) również wymieniają kilka istotnych typów gier językowych, takich jak np. luki informacyjne, puzzle, łączenie w pary, zgadywanie i odkrywanie, wybieranie odpowiedzi, wymiana informacji, łączenie, gry typu *roll play* lub symulacje. Pamiętać należy jednak, że wygrana lub przegrana w wypadku gier spełniających funkcję dydaktyczną na zajęciach z języka obcego nie powinna być najistotniejszym czynnikiem (Wilczyńska, 2013, s. 318).

Z praktycznego punktu widzenia można zauważyć pewien problem związany z wykorzystaniem gier w nauczaniu języków obcych, a mianowicie mylne stosowanie pojęć „grywalizacja”, „podejście ludyczne” czy *game based learning*. Wielu edukatorów twierdzi, że podczas swoich zajęć z języka obcego wykorzystuje grywalizację, ale w rzeczywistości stosuje np. tradycyjne gry typu państwa-miasta do utrwalenia słownictwa. Należy wspomnieć, że grywalizacja to „zastosowanie elementów projektu gry w kontekstach niezwiązanych z grami” (Deterding, 2011). Zadaniem grywalizacji jest zachęcenie osób do wykonywania czynności, których podejmować nie chcą lub nie potrafią. Jej celem jest zamiana mało atrakcyjnych aktywności na takie, które przyciągną uwagę i w dalszej lub bliższej perspektywie wpłyną na zmianę zachowania (Tkaczyk, 2011; Werbach, 2012; Zichermann, Cunningham, 2011). Dlatego też nauczyciele często myślą grywalizację z podejściem ludycznym czy *game based learning* – uczeniem się przez granie (Prensky, 2003), wykorzystującym gry językowe, krzyżówki, quizy, rebusy czy dostosowane do

realizowanego akurat materiału gry planszowe i gry wideo. Istotny jest również fakt, że grywalizacja, w odróżnieniu od gier, nie zawsze jest zabawą, choć „czynnik zabawy” (ang. *fun factor*) jest w niej często obecny (Smoleń, 2015). Katherine Becker (2021, s. 2) precyzyjnie rozróżnia terminy związane z pojawieniem się gier lub ich elementów w nauczaniu oraz sugeruje dodanie terminu *game based pedagogy* (podejście do nauczania; proces nauczania z wykorzystaniem gier) obok *game based learning* (podejście do uczenia się; proces uczenia się i ćwiczenia czegoś poprzez granie) i *games 4 learning* (gry zaprojektowane w określonym celu edukacyjnym). W środowisku nauczycieli języka obcego zdecydowanie częściej możemy mówić o *game based learning* niż o wykorzystywaniu grywalizacji.

Wraz z wybuchem pandemii spowodowanej wirusem SARS-COV-2 i wprowadzeniem edukacji zdalnej pojawił się problem: jak kontynuować wykorzystywanie gier na lekcjach do tej pory przeprowadzanych stacjonarnie? Istnieje jednak kilka narzędzi, które z powodzeniem można stosować podczas lekcji online i które będą nadal odnosiły się do np. wyżej wspomnianych klasyfikacji.

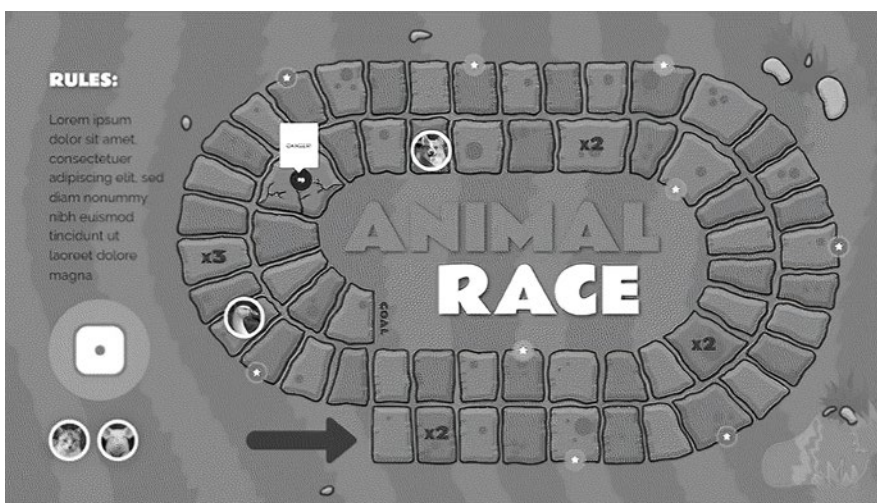
4. Narzędzia do tworzenia interaktywnych gier planszowych

Na rynku edukacyjnym istnieje wiele platform oraz narzędzi do tworzenia interaktywnych materiałów językowych, ale w poniższym zestawieniu przedstawiamy te, które według klasyfikacji Siek-Piskozub (1994, s. 12–16) pozwalają nauczycielowi bądź samemu uczniowi na tworzenie tzw. gier strukturyzowanych, czyli np. planszowych. Nauczyciel języka obcego może wykorzystać wszelkie elementy, które oferują dane narzędzia, do wprowadzania słownictwa, utrwalania struktur gramatycznych, ale również do rozwijania komunikacji poprzez dodawanie krótkich dialogów pisemnych oraz plików audio czy obrazów do opisywania. Poniżej zostaną ukazane dostępne rozwiązania, które są darmowe zarówno dla nauczyciela, jak i dla ucznia. Co więcej, pod uwagę zostaną wzięte następujące kryteria: intuicyjność edycji, możliwość umieszczenia różnego rodzaju zadań językowych, np. tekstu, dźwięków lub obrazów, atrakcyjność warstwy wizualnej, możliwość wstawiania elementów

dodatkowych, np. kostek, pionków i kart, możliwość osadzania zadań z innych platform, możliwość współpracy na jednej planszy. Wszystkie przedstawione narzędzia pozwalają ćwiczyć płynność i poprawność (Róg, 2020, s. 204-207) w komunikacji, ale również ćwiczyć konkretne elementy językowe leksykalne i gramatyczne: słownictwo z wybranego działu, odmiany czasowników, czasy przeszłe itd. Narzędzia wybrane do analizy mają umożliwić stworzenie prostych gier językowych, najczęściej opierających się na mechanice „rzuc kostkę – przesun pionek”, ponieważ są one odpowiedzią na najczęstsze problemy nauczycieli języków obcych posiadających wiele tego typu gier w wersji papierowej.

Jedną z najczęściej wykorzystywanych platform do tworzenia gier interaktywnych jest hiszpańska strona Genially. Nauczyciel może założyć bezpłatne konto z ograniczoną liczbą szablonów oraz funkcji, np. zabezpieczania gier hasłem. Genially to atrakcyjna platforma, która porównywana jest do działania programu PowerPoint, ponieważ również umożliwia tworzenie prezentacji, ale nie wymaga instalowania oprogramowania na komputerze. W odróżnieniu od PowerPointa pozwala na umieszczanie na slajdach elementów interaktywnych, takich jak responsywne punkty, które po kliknięciu mogą przenieść ucznia do innego slajdu (hiperłącza), ale również mogą zawierać ukryte teksty, linki lub obrazki. Genially pozwala na stworzenie interaktywnych pokoi zagadek typu *breakout rooms/ escape rooms*, ale jedną z atrakcyjniejszych funkcji platformy są gotowe szablony, które nauczyciel może dowolnie edytować. Opatrzony są bardzo nowoczesną i atrakcyjną grafiką, a do ich edytowania nie jest potrzebna znajomość kodowania. Istnieją również dodatkowe rozwiązania, kody i rozszerzenia tworzone przez zewnętrznych twórców – w tym S'cape – które pozwalają nauczycielom np. na dodawanie stoperów, zegarów, minutników, ukrytych latarek i innych atrakcyjnych elementów. Niewątpliwą zaletą Genially jest bardzo duża liczba szablonów przeznaczonych do konstruowania własnych gier planszowych. Gry mogą być osadzone w konkretnej tematyce, mają wirtualne kostki do gry oraz pionki, które można przesuwac po planszy. Interaktywne elementy mogą również być ukrywane na wybranym szablonie i mogą zawierać różnego rodzaju treści, np. audio, wideo, obrazy, krótkie pytania lub dłuższe teksty do przeczytania albo zdania do uzupełnienia odpowiednią formą.

Genially nie daje niestety możliwości logowania się dla uczniów i wspólnego pracowania na jednej planszy. Nauczyciel może udostępnić link, a uczniowie mogą grać online w grupach lub za pomocą funkcji *breakout rooms*, jeżeli dana platforma na to pozwala¹. Taka opcja umożliwia nauczycielowi podzielenie dużej grupy uczniów na mniejsze odrębne pokoje. Jeden uczeń musi wtedy udostępnić ekran oraz obsługiwać planszę, np. rzucając kostką, przesuwając pionki i odkrywając poszczególne elementy. Ewentualnie, w przypadku małych grup, niektóre platformy umożliwiają przekazanie sterowania myszką wszystkim osobom w grupie, lecz nadal wymaga to udostępnienia ekranu przez jedną osobę, która daje innym dostęp do swojego komputera przez opcję *control remote*.



Ilustracja 1. Przykładowy szablon do edycji na platformie Genially

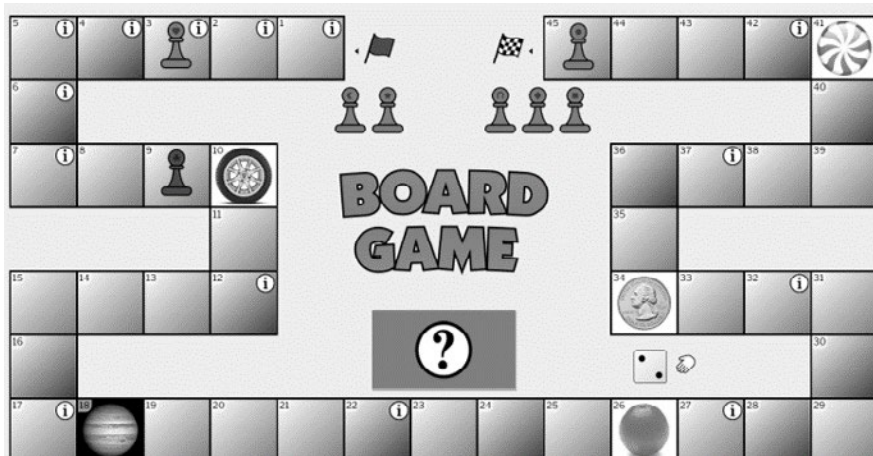
Drugim często wykorzystywanym narzędziem w edukacji zdalnej jest Google Slides, czyli prezentacje Google. Wykorzystując ten sposób pracy, nauczyciel może udostępnić uczniom link, a cała grupa może na nim pracować jednocześnie. Jest to jedno z rozwiązań, które bardzo dobrze sprawdzą się podczas wykorzystywania właśnie gier planszowych. Nauczyciel może stworzyć swoje plansze np. w programie graficznym *Canva* lub skorzystać z darmowych plansz przygotowanych przez innych nauczycieli albo profesjonalne strony takie jak *Slides Mania*, oferująca

¹ Takie rozwiązanie oferują np. platformy Zoom i Microsoft Teams.

gotowe do zaimportowania szablonu, które zawierają osadzoną kostkę do gry oraz pionki. Jeżeli szablon nie ma osadzonych tych elementów, można je dołączyć ręcznie, np. dodać pionki w formie obrazków z rozszerzeniem PNG. Przykładem może być osadzone wideo z obracającą się kostką z platformy YouTube (aczkolwiek nie jest to najwygodniejszy sposób dla uczniów). Zastopowanie takiego filmu wskaże, o ile oczek ma się poruszyć dany gracz. Innym sposobem na wykorzystanie kostki są dostępne gotowe do skopiowania skrypty opracowane za pomocą Google Apps Scripts, które można dodać jako dodatek/rozszerzenie do Google Slides. Żeby wykorzystać dany szablon, nauczyciel tworzy jego kopię, a następnie edytuje go. Szablon działa na podstawie hiperłączy na takiej samej zasadzie jak PowerPoint czy Genially. Niewątpliwie zaletą tworzenia gier planszowych w *Google Slides* jest możliwość jednoczesnej pracy kilku uczniów na jednym szablonie w tym samym czasie bez udostępniania ekranu. Nauczyciel musi jednak pamiętać, żeby udostępniać uczniom kopię swojego pliku, ponieważ mogą oni edytować planszę bazową. Jest to problematyczne w przypadku pracy z dużymi grupami, ze względu na to, że nauczyciel musi wykonać kilka kopii tak, żeby każda grupa mogła pracować na swoim szablonie. Na planszy można umieszczać wszystkie niezbędne elementy, np. nagrania wideo, pliki audio czy zdjęcia.

Inną platformą działającą na bazie jednego z narzędzi Google jest Flippity, która oferuje bardzo dużo różnorodnych rozwiązań możliwych do wykorzystania w zdalnej edukacji językowej, np. do tworzenia quizów, krzyżówek czy fiszek do nauki słówek. Platforma umożliwi również stworzenie prostej gry planszowej, którą można wykorzystać na zajęciach z języka obcego. Żeby użyć gotowego szablonu, należy skopiować dostępny arkusz oraz edytować go według potrzeb. Autor może dodawać pytania, które pojawią się po kliknięciu litery *i* w danym polu. Plansza obejmuje również przesuwalne pionki, które można edytować za pomocą wklejonych do arkusza bezpośrednich linków do obrazków. Na planszy znajduje się interaktywna kostka, która działa bez zastrzeżeń i, co jest dużą zaletą, nie jest to osadzone wideo. Plansza ma również wyznaczone miejsca na karty (które mogą zawierać dodatkowe pytania w języku obcym), osadzone filmy z platformy YouTube, zdjęcia i obrazki, tekst, równania oraz interaktywne elementy z prawidłowymi odpowiedziami do pytań, więc daje dużo możliwości wykorzystania języka obcego w grze.

Można stworzyć dwie talie kart i umieścić je na planszy. Po edycji szablonu trzeba go opublikować oraz pobrać link z zakładki *get the link here*. Link należy wysłać do uczniów, ale tak jak w przypadku Genially, nadal będzie niezbędne dzielenie ekranu, ponieważ ten rodzaj gry nie umożliwia wspólnego poruszania się po planszy i rozgrywek w tym samym czasie. Aplikacja nie ma swojej własnej strony logowania. Osoba edytująca szablon musi być zalogowana na swoim koncie Google, ponieważ kopie szablonów zapisują się na indywidualnym Dysku Google.

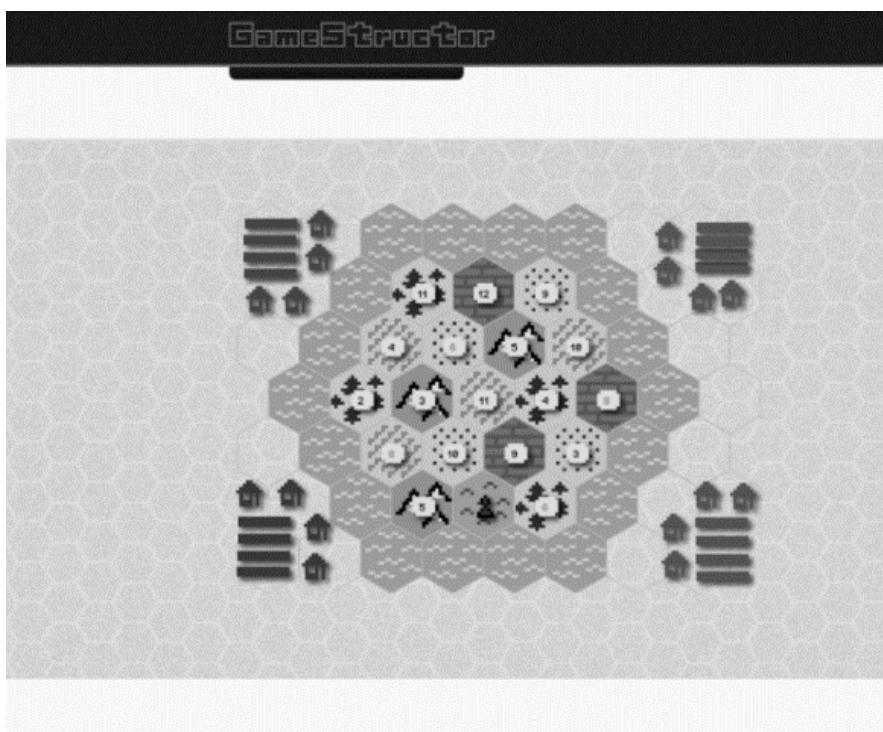
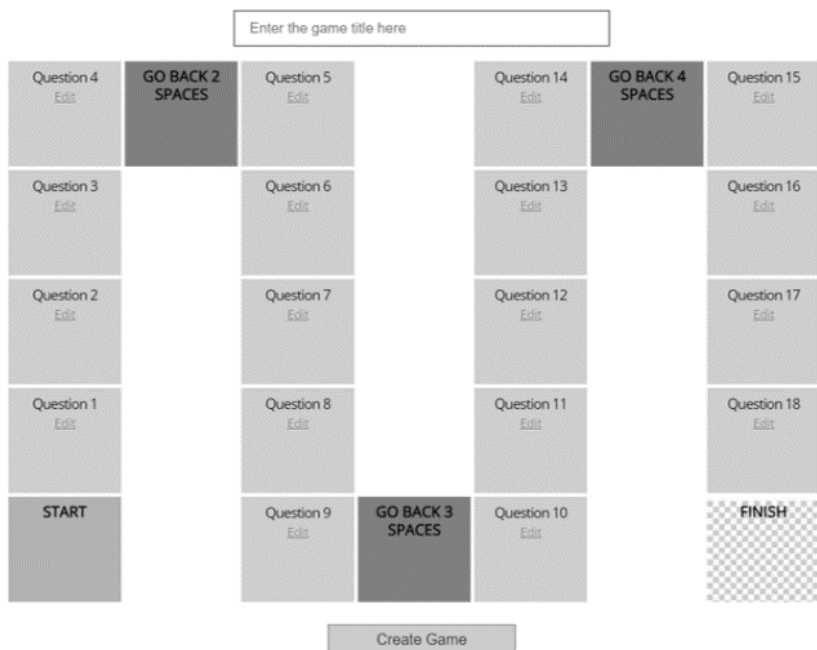


Ilustracja 2. Przykładowe plansze Flippity i Google Slides

Learnhip z kolei to jedno z najprostszych dostępnych rozwiązań do tworzenia gier planszowych, a twórcy zakładają jej wykorzystanie właśnie

na zajęciach z języka obcego, w odróżnieniu od reszty przedstawionych narzędzi, które mają ogólne zastosowanie w edukacji. Learnhip obejmuje jeden prosty szablon z polami, a zadaniem uczniów jest przejść od startu do mety, po drodze odpowiadając na wpisane przez nauczyciela pytania. Edycja szablonu jest intuicyjna. Należy kliknąć puste pole oraz uzupełnić prosty edytor tekstowy wybraną treścią. Na planszy może się znaleźć osiemnaście pytań tekstowych. Są również trzy pola z pułapkami typu „wracasz dwa pola”, ale niestety nie mogą być edytowane i są w języku angielskim. Po nadaniu tytułu grze trzeba wygenerować planszę za pomocą jednego kliknięcia oraz użyć dostarczonego przez platformę linku. Ta platforma również nie pozwala na wspólne granie na jednej planszy przez kilku graczy, więc w tym wypadku też niezbędna będzie opcja udostępniania ekranu i, ewentualnie, zdalne sterowanie myszką: *control remote*. Po wygenerowaniu planszy pojawią się przyciski z nazwami każdego gracza: *Player 1*, *Player 2* itd. Każdy gracz naciska na swój przycisk, żeby rzucić kostką. Jest to istotne, ponieważ szablon nie zawiera przesuwalnych pionków. Po rzucie kostką aplikacja sama przesuwa pionek w takim samym kolorze i z takim samym numerem co przycisk gracza. Żeby stworzyć grę, nie jest konieczne zakładanie konta, ale gra stworzona w trybie gościa jest aktywna tylko przez miesiąc, a po upływie tego okresu jest usuwana.

Dla nauczycieli, którzy mają większe doświadczenie w graniu oraz tworzeniu swoich gier planszowych, przydatna może być platforma Gamestructor. Umożliwia tworzenie własnych plansz, pionków, kostek oraz kart do gry w przygotowanym edytorze. Gry nie posiadają narzuconych z góry dynamik i mechanik, więc reguły musi opracować osoba tworząca grę. Do wyboru jest wiele szablonów, które może edytować, jednak należy mieć na uwadze, że nie są one tak atrakcyjne wizualnie, jak np. te dostarczane przez Genially. Edytor pokazuje, co należy zrobić krok po kroku, ale samo edytowanie nie jest tak intuicyjne, jak w przypadku wyżej przedstawionych platform. Zaletą Gamestructor jest łatwe udostępnianie gry do wspólnego grania, a cokolwiek dzieje się na planszy, synchronizuje się z widokiem u każdego gracza. Pokój do rozgrywek oferuje również czat oraz możliwość uruchomienia sesji wideo. Wykorzystanie Gamestructor na lekcji języka obcego wymaga dokładnego przemyślenia i zaplanowania rozgrywek, ponieważ mogą one być bardziej rozbudowane niż proste szablony wyżej wymienionych narzędzi.



Ilustracja 3. Przykładowe szablony Learnhip i Gamestructor

Ostatnim narzędziem w tej analizie jest aplikacja QuizWhizzer (wcześniej Quiznetic), która pozwala na tworzenie quizów w formie gry planszowej. Aplikacja wykorzystuje szablony gier planszowych, a nauczyciel rozmieszcza na planszy pytania quizowe typu: wybierz jedną prawidłową odpowiedź, zaznacz kilka odpowiedzi, przeciągnij-upuść, pytania otwarte. Aplikacja nie ma wirtualnej kostki ani pionków do samodzielnego przesuwania. Sam mechanizm działania quizu jest zbliżony do popularnej platformy opartej na *game based learning* – Kahoot. Uczniowie nie muszą się logować, ale wchodzą pod wygenerowany przez nauczyciela adres poprzez dodatkowe urządzenie, np. komputer lub telefon, oraz wpisują otrzymany kod. Nauczyciel uruchamia quiz, a uczniowie widzą planszę, po której poruszają się ich pionki/awatary w miarę przechodzenia z pytania na pytanie. W tym wypadku plansza pełni rolę paska postępu; jest to jedno z bardziej innowacyjnych rozwiązań w tego typu aplikacjach. Nauczyciel może również wydrukować ćwiczenia z quizem (opcja *worksheet*) oraz otrzymuje raport po zakończeniu gry. Rozgrywki mogą być prowadzone w trybie *live*, w którym nauczyciel uruchamia grę, a uczniowie wykonują zadania w tym samym czasie. Możliwe jest również wykorzystanie trybu pracy domowej *homework*; wtedy zadania mogą być wykonywane w dowolnym momencie, gracz jednak może obserwować, na jakim poziomie są współzawodnicy. Aplikacja pozwala na korzystanie z gotowych plansz, ale też na stworzenie swojej własnej planszy za pomocą importu zdjęć, np. z komputera lub bezpośrednio z platformy Pixabay, oraz rozmieszczenie na niej pytań.



Ilustracja 4. Przykładowy szablon QuizWhizzer

Podsumowanie

Nauczyciele języków obcych coraz chętniej sięgają po narzędzia pozwalające na tworzenie interaktywnych treści, o czym świadczy prężnie rozwijający się biznes edukacyjny i duża liczba platform do tworzenia interaktywnych zadań językowych. Część z nich opracowywana jest właśnie przez nauczycieli, np. Learnhip czy Flippity, a nawet przez nauczycieli we współpracy z uczniami, jak np. QuizWhizzer. Można też jednak wykorzystać uniwersalne narzędzia, które umożliwiają przeniesienie treści z formy papierowej do internetu, tak jak w przypadku Google Slides czy Genially. Przy odrobinie doświadczenia można tworzyć bardziej spersonalizowane i rozbudowane gry np. za pomocą Gamestructor. Wspólną wadą wszystkich wymienionych narzędzi jest utrudnione współdzielenie jednej planszy, aczkolwiek rozwiązania technologiczne stosowane przez platformy do nauczania zdalnego umożliwiają obejście tego problemu.

Wszystkie przedstawione narzędzia spełniają wspomniane na początku kryteria i mogą być wykorzystane na lekcjach języków obcych, ale również mogą przyczynić się do zwiększenia atrakcyjności zajęć, zwiększenia motywacji oraz zaangażowania uczniów. Ponadto wykorzystanie tego typu narzędzi w kształceniu językowym jest zgodne z najnowszymi trendami glottodydaktycznymi w erze postmetodycznej (Kumaravadivelu, 2001), w której znane i tradycyjne metody nauczania języków obcych ustępują miejsca innemu rodzajowi dydaktyki – takiej, która jest bardziej dynamiczna i bierze pod uwagę zmienność i nieprzewidywalność procesów zachodzących w klasie. Dydaktyka języków obcych w erze postmetodycznej stawia na uczenie się zadaniowe, rozwijanie autonomii uczniów oraz nauczanie na odległość. Jednocześnie formy pracy powinny być dostosowane do zainteresowań i stylu współczesnych nastolatków, którzy są przyzwyczajeni do korzystania z nowoczesnych technologii w szkole oraz w życiu codziennym (Jodłowiec, Niżegorodcew, 2016, s. 285–291).

Literatura

Becker, K. (2021). What's the difference between gamification, serious games, educational games, and game-based learning? *Academia Letters*,

- Article 209. Online: <https://www.academia.edu/45044609/What_s_the_difference_between_gamification_serious_games_educational_games_and_game_based_learning>. Data dostępu: 20 grudnia 2021.
- Bello Estévez, P. (1990). *Didáctica de las lenguas segundas. Estrategias y recursos prácticos*. Madrid: Santillana.
- Chamorro Guerrero, M. D., Prat Fons, N. (1994). La aplicación de los juegos a la enseñanza de español como lengua extranjera. W: M. Peydró, G. Moraga (red.), *Actas del Segundo Congreso Nacional de ASELE. Español para extranjeros: Didáctica e investigación* (s. 235–245). Malaga: ASELE.
- Comenio, J. A. (2000), *Didáctica Magna*. México: Porrúa.
- Coste, D., North B., Sheils, J., Trim, J. (2003). *Europejski System Opisu Kształcenia Językowego: uczenie się, nauczanie, ocenianie* (tłum. W. Martyniuk). Warszawa: Wydawnictwa Centralnego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli.
- Deterding, S. (2011). Situated motivational affordances of game elements: A conceptual model. Online: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/09-Deterding.pdf>>. Data dostępu: 14 grudnia 2021.
- Dewey, J. (1997). *Democracia y Educación. Una introducción a la filosofía de la educación* (tłum. L. Luzuriaga). Madrid: Morata.
- Fernández, S. (2008). Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma, *marcoELE* (nr 8), 23–39. Online: <https://marcoele.com/descargas/expolingua1994_fernandez.pdf>. Data dostępu: 17 grudnia 2021.
- Hadfield, J. (1990). *Intermediate communication games: A collection of games and activities for low to mid-intermediate students of English*. Quarry Bay: Thomas Nelson.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- Jodłowiec, M., Niżegorodcew, A. (2016). Nauczanie języków obcych w erze postmetodycznej: Główne założenia i kierunki, *Półrocznik Językoznawczy Tertium. Tertium Linguistic Journal*, 1(1&2), 284–293.
- Kumaravadivelu, B. (2001). Toward a Postmethod Pedagogy. W: *TESOL Quarterly* (nr 35), 537–560.
- Pestalozzi, H. (1909). *Jak Gertruda uczy swoje dzieci* (tłum. W. Osterloff). Warszawa: Księgarnia Polska.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Platón. (1990). *Leyes* (tłum. F. Lisi). Madrid: Gredos.

- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Saint Paul: Paragon House.
- Rosen, E., Varela, R. (2009), *Claves para comprender el Marco común europeo*. Valencia: Enclave.
- Róg, T. (2021). *Nauczanie języków obcych. Teoria, badania, praktyka*. Lublin: Werset.
- Rousseau, J. J. (1985). *Emilio*. Madrid: Edaf.
- Siek-Piskozub, T. (1994). *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Siek-Piskozub, T. (2001). *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*. Warszawa: PWN.
- Smoleń, M., (2015). Gamification as creation of a social system. W: J. Kopeć, K. Pacewicz (red.), *Gamification. Critical approaches* (s. 56–68). Warszawa: The Faculty of “Artes Liberales”.
- Tkaczyk, P. (2011). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Helion.
- Vygotsky, L. S. (1982). *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Werbach, K., Hunter, D., (2012). *For The Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Pennsylvania: Wharton School Press.
- Wilczyńska, A. (2013). Juego didáctico: una herramienta indispensable a la hora de enseñar la gramática española, *Studia Iberystyczne*, 12(1), 315–328, Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O’Reilly Media.

Wykaz platform

Gamestructor: <<https://www.gamestructor.com/>>

Genially: <<https://genial.ly/>>

QuizWhizzer: <<https://quizwhizzer.com/>>

Learnhip: <<https://learnhip.com/>>

Google Slides: <<https://www.google.com/slides/about/>>

Flippity: <<https://www.flippity.net/>>

Data dostępu do platform internetowych przywoływanych w tekście:
30 grudnia 2021 roku.

mgr Agnieszka Kruszyńska – hispanistka, asystentka w Katedrze Filologii
Hiszpańskiej, Uniwersytet Łódzki.

Tworzenie interaktywnych gier planszowych w edukacji językowej – przegląd narzędzi

Abstrakt: Artykuł porusza problem przeniesienia gier planszowych wykorzystywanych w edukacji językowej na zajęciach stacjonarnych do nauczania zdalnego. W pierwszej części staramy się przedstawić czytelnikowi miejsce gier i zabaw w edukacji, następnie przechodzimy do wykorzystania gier ściśle w nauczaniu języków obcych. W ostatniej części omawiamy sześć narzędzi, które nauczyciele mogą wykorzystać do stworzenia gier planszowych ćwiczących komunikację oraz biegłość w używaniu wybranych struktur leksykalnych lub gramatycznych.

Słowa kluczowe: gamifikacja, uczenie przez granie, gry planszowe, języki obce
