

POLSKI UNIWERSYTET NA OBCZYŹNIE
W LONDYNIE

ZESZYTY NAUKOWE

SERIA TRZECIA, NR 10, 2022

MONIKA OLĘDZKA

UNIWERSYTET PRZYRODNICZO-HUMANISTYCZNY W SIEDLCACH
ORCID 0000-0002-1678-1775

**MULTIMODALNE TECHNIKI NAUCZANIA
JĘZYKA I KULTURY Z WYKORZYSTANIEM
GIER EDUKACYJNYCH W PROJEKCIE
DLA MŁODZIEŻY POLSKIEJ
I POLONII KANADYJSKIEJ**

WSTĘP

Język potrafi integrować społeczeństwa w uniwersalny sposób, spajać wspólnoty kulturowo-językowo, dając nadawcy i odbiorcy optymalne środki do komunikacji interpersonalnej. Celem niniejszych rozważań jest właśnie sfera językowa oraz zastosowanie różnorodnych technik nauczania poprzez współpracę zespołów uczniowskich mieszkających w odległych częściach świata. W jaki sposób język i technologia wpływają na edukację młodego pokolenia Polaków, które – według wielu – funkcjonuje w ponowoczesnym systemie komunikacji nonwerbalnej pełnej multiznakowości (Żywicka, 2007; Pisarek, 2008, s. 58–59)?

Czym jest dla edukacji multimodalność, opisująca praktyki komunikacyjne w kategoriach tekstowych, dźwiękowych, językowych? Czy wymiar przestrzenny i wizualny komunikatów przyczynia się do ulepszenia, ale i uproszcze-

nia przekazu, do zwiększenia wyboru, zaproponowania ciekawych wariantów, w jak najkrótszym czasie (Fiske, 1998; Kawka, 2016)?

Artykuł opiera się na materiale zebranych z gier edukacyjnych i materiałów promocyjnych, tworzonych przez uczniów klas o specjalności technik reklamy z Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Siedlcach, którzy uczestniczyli w projekcie z uczniami Szkoły Polskiej im. Marii Chrzanowskiej w Edmonton (Kanada). Projekt pod tytułem „O sobie i osobliwości Siedlec i Edmonton – co łączy, a co różni nasze miasta?” był wspierany przez Ministerstwo Edukacji i Nauki oraz Stowarzyszenie Wspólnota Polska. Jego zadaniem było rozwijanie umiejętności językowych, odkrywanie przy użyciu nowych technologii kultury i historii rodzimych miejsc. W artykule wykorzystano metodę analizy dokumentów, obserwacji i studium przypadku.

OPIS PROJEKTU

Uczniowie pracowali w grupach warsztatowych lub indywidualnie. Tworzyli gry terenowe, wirtualne, infografiki o miastach, filmiki reklamowe, plakaty w programach graficznych w celu ich prezentacji podczas sobotnich telekonferencji. Dzięki wieloaspektowemu podejściu, połączeniu różnych dziedzin młodzi ludzie rozwijali kompetencje kluczowe i umacniali swoją tożsamość narodową.

Dzięki zastosowaniu komunikatorów internetowych różnica czasu czy odległość nie stanowiły przeszkody. Wspólne zdobywanie wiedzy w ramach komunikacji zdalnej przyczyniało się do lepszego poznawania regionów i miast. Polacy przekonywali, że Siedlce są ciekawym miejscem do odwiedzenia, a Polonia kanadyjska zapraszała do zwiedzania Edmonton w języku polskim. Pomocne były też spotkania z wybitnymi gośćmi, badaczami literatury polskiej i sportowcami, którym można było zadawać pytania. Odbyły się spotkania *on-line* z dr. hab. prof. uczelni Andrzejem Borkowskim, dr Małgorzatą Burtą, mgr Moniką Olędzką oraz sportowcami: piłkarzem Józefem Burtą i mistrzynią boksu Alexas Kubicki.

Współczesny język ulega wpływom ponowoczesnej rzeczywistości, pokazuje zmiany kulturowe, interpretuje, pobudza lub zniechęca uczestników komunikacji do działania (Łuc, Bortliczek, 2011). Multimodalność w tworzonych grach, jako część innowacyjności, wspomaga proces poznawczy, bawi – ucząc. Młodzież dostrzega wtedy, że ma wpływ na kształtowanie językowego obrazu świata (Austin, 1993). Poprzez tworzenie filmików, infografik, gier o mieście, stosowała medialne mechanizmy, aby wpływać na pozytywny wizerunek miasta.

Język na poziomie społeczno-kulturowym ma funkcję poznawczą, przekazującą wiedzę o danych zabytkach, oraz funkcję symboliczną, która w sposób metaforyczny przenosi i utrwała wyobrażenie o desygnacie. Dodatkowo funkcja konsolidująca wyodrębnia i spaja wspólnoty klasowe (Sawicka, 2010). Poziom pragmatyczny języka, poprzez funkcję perswazyjną, dobór odpowiednich narzędzi językowych, miał przekonywać o niepowtarzalności Siedlec i Edmonton. Kolejne funkcje ideologiczna i performatywna uzupełniają się, tworząc nowe, ciekawe dla odbiorcy fakty, wydarzenia w odniesieniu do gry terenowej lub wirtualnej. Można tu wyodrębnić jeszcze funkcję sprawczą, przez którą gracz ma uwierzyć w opisaną rzeczywistość i wejść niejako w interakcję z miastem (Sawicka, 2010).

Współcześnie, aby komunikat był widoczny i zapamiętywalny, powinien mieć odmienną formę. Nowoczesne techniki nauczania języka wykorzystane w projekcie to między innymi burza mózgów w zespołach kilkusobowych odpowiedzialnych za dany projekt oraz metoda dyskusji. Poszczególne grupy samodzielnie rozważały zasadność uwzględnienia danej kwestii czy przyjęcia zmian. Zarówno młodszy uczestnicy ze szkoły w Edmonton, jak i starsi uczniowie z Polski musieli opowiedzieć się za jedną z opcji i rzeczowo uzasadnić. Niektórzy tworzyli uproszczone drzewo decyzyjne, po czym dzielili się zadaniami. Uczestnicy projektu ze szkoły polskiej na obczyźnie wykonali makiety dwóch ratuszy miejskich: siedleckiego i edmontonńskiego. Przyglądali się oryginalnym budowlom na zdjęciach i dopracowywali szczegóły. Podczas pracy czytali z nauczycielem ciekawostki w języku polskim oraz poznawali elementy architektoniczne. Podobnie młodzież z ZSP nr 2 w Siedlcach konsultowała między sobą zamysł gier, infografik lub scenariuszy do kilkuminutowych filmów reklamowych.

Wykorzystane tu narzędzia multimodalności pokazywały możliwości wyboru, pobudzały interaktywność, dawały przestrzeń do działania, do poznawania miasta na swój sposób (Grzenia, 2003; Górecka, 2021). Poprzez klarowny język, mapy myśli, środki stylistyczne zastosowane w fabule gry czy pytania, eksklamacje twórcy wpływały na emocje. Oto kilka przykładów sprzężonych rzeczywistości realnych i wirtualnych, w których motywacja następuje za pomocą zachęty lub nagradzania:

- *Zwiedzaj Siedlce w ciekawy sposób! Nasza gra terenowa z użyciem smartfonów na pewno Ci w tym pomoże!*
- *Pamiętaj, rozglądaj się. Miejsca zadań są zaznaczone na chodnikach i budynkach.*

- Warto zobaczyć obraz „Ekstaza św. Franciszka” namalowany przez samego El Greco!
- BRAWO! Udało Ci się uzyskać wszystkie liczby, aby otworzyć skrzynię.

Poprzez zastosowanie multimodalnych technik w prostych grach edukacyjnych uczniowie wpływali na percepcję postrzegania, sposób myślenia i odczuwania odbiorców, do których kierowali swój komunikat (Surdyk, 2002; Szeja, 2004). Odbiorcami byli nie tylko uczestnicy projektu szkoły polskiej w Kanadzie, ale i mieszkańcy Siedlec, którzy przechodząc obok wielu zabytków, miejsc historycznych, często ich nie dostrzegają bądź nie znają. Poprzez tworzenie gier młodzi mogli stać się przewodnikami wykreowanej trasy zdarzeń. Za pomocą odpowiednio dobranego języka stawali się twórcami zagadkowej aury, intrygowali lub prowokowali do uruchomienia procesu myślowego graczy. Oto przykłady:

- *Zapraszamy na wyprawę pełną przygód. Czeka Was wiele ciekawostek i mnóstwo zabawy.*
- *Przłącz się do nas! Co robi Jacek na szczycie ratusza? Dowiedzmy się razem.*
- *Jaką tajemnicę kryje Pałac Ogińskich?*
- *Siedlecki łoś w parku jest bardzo przyjazny i chętny do zabawy. Zrób zdjęcie z łośiem i wyślij na Facebooka.*

Nowe zastosowanie multimodalnych technik uczenia języka i kultury pokazuje język jako elastyczne tworzywo, skłonne do łamania konwencji (Łuc, Bortliczek, 2011, s. 22). Poprzez przekorne gry słowne uczniowie zmieniali znaczenie, zaciekawiali innych. Przypomina to posunięcie szachisty między tym, co szablonowe, a tym, co drażniące stare wzorce (Skowronek, Rutkowski, 2004). Oto przykłady:

- *Gra pre- czy historyczna?*
- *Śladami króla Augusta*
- *Łowieckie zdobycze*
- *Piękna Aleksandria (o parku)*

Poprzez plakaty, infografiki, gry, które są doskonałymi narzędziami do nauczania historii, kultury danego miejsca, następuje interakcja między nadawcą a odbiorcą (Złotek, 2017, s. 21–25). To twórca komunikatu ma pomóc aktywnie uczestniczyć w procesie edukacji, w odpowiedzi na pytania z quizów bądź przy wyborze trasy, zabytku wartego zobaczenia. Jest tu miejsce dla dwustronnej transmisji danych, gdy uczestnik gry terenowej czy użytkownik strony internetowej, Facebooka może dzielić się doświadczeniami, odczuciami z twórcą pierwotnego komunikatu lub gry.

Zastosowanie internetu, aplikacji na smartfona czy komputer dało uczestnikom możliwość wejścia do wirtualnego Muzeum Diecezjalnego w Siedlcach i poprzez interaktywne elementy poznawania ciekawostek o El Greco i jego jedynym obrazie, który jest w Polsce. Natomiast Google Maps pozwoliło uczniom na wspólną wycieczkę po Siedlcach i Edmonton, pobudzając do konwersacji w języku polskim. Młodzież z Polski stworzyła prezentację o mieście kanadyjskim, ćwicząc język angielski podczas telekonferencji, a uczniowie polskiej szkoły sobotniej o miejscowości z Mazowsza, doskonaląc język polski.

Inna propozycja wspólnego działania – wykorzystująca metody multimodalne, a promująca nasz region i język ojczysty – to na przykład gra „Historyczna przygoda w Siedlcach”, która proponuje przemianę uczestników w bohaterów gry, poszukiwanie tajemniczego podziemnego przejścia, które istniało przed wiekami od Pałacu Ogińskich do kościoła św. Stanisława. Zachęca też do poznania legendarnego Jacka z ratusza miejskiego, zobaczenia orlego pomnika Józefa Piłsudskiego, cmentarnego lapidarium czy neogotyckiej katedry. Gra ma formę komunikatu perswazyjnego, reklamującego miasto Siedlce. Istotne zatem są nie jedynie informacje historyczne, kulturowe, ale również sposób kreowania fabuły, dobór środków językowych, które wartościują, a jednocześnie podnoszą walory danego miejsca. Poprzez interaktywność, interpersonalność angażuje się zarówno twórca gry, jak i odbiorca-gracz, odczytujący odpowiednio dobraną grę słów (Głowiński, Kostkiewiczowa, Okopień-Sławińska, 1998). Gry językowe jako żart, zabawa, mają moc intelektualnego i emocjonalnego intensyfikatora (Buttler, 1974). Angażują poprzez poszukiwanie odpowiednich interpretacji, możliwych rozwiązań (Kępa-Figura, 2009, s. 106). Na przykład:

- *Dlaczego Jacek?*
- *Na pomoc Jacku!* (gra ekologiczna)
- *Piękna Aleksandria.*
- *Więzienie w centrum*
- *Lody u Króla lub pyszności Ratuszowej* (lodziarnia i piekarnia)

Istotna staje się w tym miejscu znajomość kontekstu wypowiedzi oraz podobne kompetencje językowe, ułatwiające odkrycie intencji nadawcy (Kępa-Figura, 2007). Wspomniany Jacek jest postacią z siedleckiej legendy o lokaju księżnej Ogińskiej, który pozował do figury ratuszowej Atlasa. Siedlczanie potocznie nazywają kompleks ratuszowy Jackiem. Poszukiwanie etymologii i znaczenia leksemu Aleksandria prowadzi zaś do nazwy parku miejskiego, założonego przez Aleksandrę Ogińską. Przykład więzienia natomiast zachęca do

sprawdzenia, czy obiekt rzeczywiście znajduje się w głównej części miasta, czy jest metaforą. Kim jest wspomniany Król? Jest faktem historycznym, że król August Poniatowski bywał w Siedlcach na wydarzeniach artystycznych u swojej kuzynki, właścicielki miasta. Z drugiej strony, współczesna Ratuszowa to nazwa lokalnej piekarni, a Król jest lodziarnią położoną niedaleko parku. Nauka języka uczestników projektu następuje zatem przez zastosowanie multimodalnych, połączonych ze sobą różnorodnych metod, w kontekście językowego obrazu świata (JOS). Uwidacznia się wtedy sposób postrzegania topografii danego miejsca, normy, zasady wpływające na odczytywanie znaczenia języka dialogu, który jest kluczowy w odkrywaniu właściwego znaczenia językowego danych związków wyrazowych.

- *Licznie zgromadzone ciekawostki zachęcają też do zwiedzania Edmonton:*
- *Założone w 1795 roku jako osada związana z handlem futer.*
- *Głównym właścicielem była Handlowa Kompania Hudsonska.*
- *Miasto stanowiło miejsce zaopatrzenia podczas gorączki złota w Klondike.*
- *Edmonton nazwa się Wrotami Północy, gdyż jest ważnym połączeniem komunikacyjnym i handlowym.*
- *Czarne złoto to odkryta w pobliżu miasta po II wojnie światowej ropa naftowa, która sprawiła, że Edmonton stało się jednym z największych ośrodków petrochemicznych w Kanadzie.*
- *Wyjątkową atrakcją jest Edmonton Muttart – oranżeria z egzotycznymi roślinami, która ma kształt piramidy ze szkła, leżącej na terenie rzecznej doliny.*

Poprzez plakaty, infografiki, gry edukacyjne czy wirtualne, spotkania *on-line* uczniowie przekazywali sobie fakty historyczne, informacje o zabytkach, legendach. Nadawali kolorytu przez zastosowanie przymiotników, epitetów: *oryginalna forma, niezwykle miejsca, budowla neogotycka, pyszne posiłki*. Inne przykłady można znaleźć na ulotkach i w grach edukacyjnych:

- *To jeden z najwyższych budynków w Polsce (o katedrze)*
- *Jeden z najcenniejszych obiektów architektonicznych o użyteczności publicznej*
- *Jedna z najciekawszych budowli ratuszowych w Polsce*

Funkcję wartościującą mają też liczebniki, często stosowane w zebranych materiale:

- *Wizytówką Siedlec są wieże mające aż 75 m wysokości!*
- *Zalew siedlecki ma 40 hektarów, 600 000 litrów sześciennych wody, a jego dopływ-rzeka Muchawka to 32-kilometrowy odcinek.*
- *W grze jest ponad 50 miejsc do zwiedzenia i 8 postaci wirtualnych do znalezienia.*

- *W parku było 10 wysepek, 4,5 km kanałów wodnych.*
- *Populacja Edmonton wynosi ponad 730 000 mieszkańców, posługujących się językiem angielskim (70%) i francuskim (20%)*
- *Edmontoński Uniwersytet Alberta, założony w 1908 roku, kształci ponad 30 tysięcy studentów, zatrudniając ponad cztery tysiące wykładowców.*
- *West Edmonton Mall to największe centrum handlowe Ameryki Północnej, gdzie jest około ośmiuset sklepów i restauracji.*

Zastosowano wiele czasowników w trybie rozkazującym, które dodały dynamicznego charakteru wypowiedziom: *dołącz, zobacz, odkryj, wejdź*, oraz w trybie oznajmującym: *znajduje się, mieści się, odbywają się*, a także rzeczowników odczasownikowych: *szukanie ukrytych przedmiotów, skanowanie kodu QR, wykonywanie obliczeń przez graczy, malowanie obrazów, szukanie, poznanie, zbieranie punktów.*

Widoczne jest kontrastowe użycie słów: *stare – nowe, dawniej – dzisiaj*, na przykład:

- *Dawniej był tu ogród włoski i sentymentalny, dzisiaj jest park miejski.*
- *Stare fotografie, nowe budynki.*
- *Poznamy historię Siedlec przez archiwalne mapy. Będziemy odkrywali różnice między przeszłością a teraźniejszością.*

Polscy uczniowie tworzący gry, quizy o miastach partnerskich, zaproponowali użycie narzędzi webowych do projektowania wizualnych, interaktywnych treści, takich jak Genially, Canva. Dość często stosowali licznik czasu, projektowali zadania tak, aby uczestnicy mieli wpływ na część decyzyjną, kolejność wykonania zadań. Stworzono krzyżówki, quizy, gry *interactive image*, w których po naciśnięciu przycisku pojawia się ciekawostka, zagadka. Niektórzy przygotowali prezentacje Prezzi lub gry terenowe typu *escape room* z wykorzystaniem kodów binarnych, alfabetu Morse'a, kodów harcerskich lub map lokalizacyjnych¹.

WNIOSKI

Poprzez multimodalność zastosowaną w grach edukacyjnych zwiększa się świadomość wieloaspektywnych walorów kulturalno-językowych danego obszaru, poszerza wiedzę o historii, zabytkach Siedlec. Dodatkowo uczy się myślenia, przewidywania, planowania działań przy użyciu nowych technologii. Pomagając w nauce języka kolegom zza oceanu, uczniowie z Polski sami podle-

¹ Pomysły zaczerpnięte ze szkoleń dla nauczycieli organizowanych przez e-Twinning.

gali dynamicznemu procesowi uczenia się. Mimo różnic wiekowych obie grupy uczyły się rozmawiać w języku polskim i angielskim, wspierając się, kształciły kompetencje komunikacyjne. Wykorzystywanie autentycznych materiałów łączących środki językowe, wizualne, dźwiękowe i przestrzenne rozwija zdolność krytycznego myślenia. Stosowano zatem fragmenty spotkań *on-line*, filmów reklamowych, fotoreportaże, artykuły, stronę internetową, e-maile, portale społecznościowe, infografiki, plakaty, gry wirtualne i terenowe. Wielowymiarowość powyższych tekstów zawierających różne formy przekazu polega na przeplataniu informacji z reklamą, rozrywką i nauką, świata realnego i wirtualnego. Uczenie przez dialog między dwoma społecznościami tworzy więzi, ale i pokazuje miejsca, zabytki, legendy i historię kraju.

Dzięki multimodalności udało się zachwycić młodych ludzi polskością oraz wejść głębiej w nurt interaktywnej komunikacji XXI wieku.

BIBLIOGRAFIA

- Austin, J. L. (1993). *Jak działać słowami*. W: *Mówienie i poznawanie. Rozprawy i wykłady filozoficzne*, s. 542–639. Warszawa: PWN.
- Buttler, D. (1974). *Polski dowcip językowy*. Warszawa: PWN.
- Fiske, J. (1998). *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*, Wrocław: Wydawnictwo Astrum.
- Głowiński, M., Kostkiewiczowa, T., Okopień-Sławińska, A. (1998). J. Sławiński (red.), *Słownik terminów literackich*. Wrocław – Warszawa – Kraków: Instytut Badań Literackich PAN.
- Górecka, J. (2021). Multimodalność w nauczaniu języków obcych. Pobrane z: paderewski.lublin.pl, dostęp 12 IV 2022.
- Grzenia, J. (2003). *Internet jako miejsce dialogu*. W: M. Kita, J. Grzenia (red.), *Porozmawiajmy o rozmowie. Lingwistyczne aspekty dialogu*, *Prace Naukowe Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach*, nr 2137. Katowice, s. 81–90.
- Kawka, M. Z. (2016). Dyskurs multimodalny – nowa kategoria badawcza?, *Zeszyty Prasoznawcze*, nr 2 (226).
- Kępa-Figura, D. (2007). *Gry językowe w mediach tradycyjnych i Internecie*. W: B. Brehmer, R. Zimny (red.), *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (Polyslav X)*. München: Verlag Otto Sagner.
- Kępa-Figura, D. (2009). Gry językowe we współczesnej komunikacji medialnej: semantyczna i pragmatyczna analiza języka mediów, *Prace Językoznawcze*, 11, s. 95–113.
- Łuc, I., Bortliczek, M. (2011). *Język uwikłany w ponowoczesność*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

- Pisarek, W. (2008). *Wstęp do nauki o komunikowaniu*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Sawicka, G. (red.) (2010). *Relacje i zależności w triadzie*. W: *Sytuacja komunikacyjna i jej parametry*, Bydgoszcz: Wydawnictwo UKW.
- Skowronek, K., Rutkowski, M. (2004). *Media i nazwy*, Kraków: Instytut Języka Polskiego PAN.
- Surdyk, A. (2002). Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. Pobrane z: repozytorium.amu.edu.pl, dostęp 12 IV 2022.
- Szeja, J. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Wydawnictwo Rabid.
- Złotek, M. (2017). *Grywalizacja – wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi*. Kraków: Oficyna Wydawnicza AFM.
- Żywicka, B. (2007). *Miejsca i wartości. Zmiany w językowym obrazie przestrzeni we współczesnej polszczyźnie*, Lublin: Wydawnictwo Polihymnia.

MONIKA OLĘDZKA

MULTIMODAL TECHNIQUES FOR TEACHING LANGUAGE
AND CULTURE WITH THE USE OF EDUCATIONAL GAMES
IN A PROJECT FOR POLISH STUDENTS AND CANADIAN
POLISH COMMUNITY

SUMMARY

Multimodality appearing in design: „About ourselves and the peculiarities of Siedlce and Edmonton. What connects and what distinguishes our countries?” shows the diverse paths which education follows. The multidimensionality invites students to be active, to develop their language skills, to use new technologies helpful in building dialogue between Poles and Polish Canadians. Through cooperation in the project people discovered their small homelands. By interacting in the project, they became ambassadors of Polishness.

The article uses the method of document analysis, observation and case study.

Keywords: language, interaction, foreign cooperation, foreign language teaching, games.