

# Nowoczesna technologia sprzymierzeńcem w nauce języka obcego: kurs Olive Green

**Anna Mróz**

Uniwersytet Opolski  
amroz@uni.opole.pl

## Streszczenie

*Przedmiotem artykułu jest wykorzystanie kursu Olive Green do samodzielnej nauki słownictwa w języku obcym. Można go uznać za innowacyjne narzędzie, ponieważ jednocześnie jest filmem interaktywnym, grą oraz platformą e-learningową. Wspomniane elementy nie były dostępne wcześniej dostępnie na taką skalę w innych interaktywnych kursach językowych. We wstępie odniesiono się do zjawiska rozwoju technologicznego i jego wpływu na dziedzinę edukacji. Następnie omówiono powody istotności uczenia się słownictwa. W głównej części artykułu została przedstawiona analiza kursu Olive Green. Omówiono pokrótce program SuperMemo, który jest jednym z komponentów wspomnianego narzędzia. W dalszej części dokonano analizy takich aspektów, jak funkcjonalność, interaktywność i gamifikacja w kursie. Kolejno omówiono sposoby samodzielnej nauki słownictwa przy wykorzystaniu różnych elementów kursu. Dokonano analizy przydatności list ze słownictwem, MemoKart, napisów w filmie interaktywnym oraz pozostałych ćwiczeń leksykalnych. Uwzględniono również sposoby, w jaki kurs umożliwia weryfikację i przetwarzanie nowo poznanego słownictwa. W podsumowaniu przedstawiono zalety wykorzystania kursu Olive Green do nauki słownictwa w języku obcym.*

*Słowa kluczowe: Olive Green, nauka słownictwa, film interaktywny, gra edukacyjna, platforma e-learningowa, samodzielna nauka*

## Abstract

### Modern Technologies to Foster Vocabulary Acquisition: The Olive Green Course

*This article offers a descriptive analysis of the Olive Green course for innovative self-directed vocabulary learning in a foreign language. It can be considered as an innovative tool since it integrates an interactive film, a game and an e-learning platform. These elements have not previously been available so broadly in other interactive language courses. In the introduction, the phenomenon of technological development and its impact on education is described. Next, the importance of learning vocabulary is discussed. The main part of the article presents an analysis of the Olive Green course. The SuperMemo programme, which is one of its components, is briefly described. In the following section, functionality, interactivity and gamification of the Olive Green course are discussed. Subsequently, ways of self-directed vocabulary learning with the use of various course features are analysed. The discussion of how the course enables the*

verification and processing of vocabulary is also included. The summary presents the advantages of using the Olive Green course to foster vocabulary learning in a foreign language.

*Keywords: Olive Green, vocabulary learning, interactive film, educational game, e-learning platform, self-directed learning*

## 1. Wstęp

Rozwój technologiczny sprawił, iż metody nauczania znane z przeszłości uległy znacznej modyfikacji. Wynalazki takie jak gramofon, magnetowid, telewizor, komputer znalazły wtórne zastosowania – np. w świecie edukacji, w tym nauce języków obcych. Przykładem jest gramofon, który stał się użyteczny w metodzie audiolingwalnej, która zyskała popularność wśród żołnierzy podczas oraz po II Wojnie Światowej. Owa metoda polegała na powtarzaniu wyrażeń, a także odtwarzaniu dialogów z nagrań. Urządzenia tego typu umożliwiły uczącym się słuchanie autentycznych wypowiedzi *native speakerów* i zmniejszyły rolę lektora w procesie nauczania. W obecnych czasach z nagrań w języku obcym można korzystać przy użyciu takich zdobyczy techniki jak tablice interaktywne, platformy e-learningowe, czy smartfony. Ponadto korzystanie z udogodnień technologicznych sprawiło, iż uczący się mają kontakt z nagraniami audio i wideo także poza zajęciami. Uzyskali oni szerszy dostęp do inputu językowego i powtarzanie materiału z uwzględnieniem nagrań audiowizualnych stało się możliwe w dogodnym dla nich czasie. Obecne pokolenie uczniów to generacja osób, które już od dzieciństwa ma styczność z technologią. Pokolenie Z, czyli osoby urodzone w latach '90., z powodzeniem wykorzystuje postęp technologiczny, np. popularność mediów społecznościowych, by stać się bardziej rozpoznawalnym wśród rówieśników, np. poprzez karierę YouTubera czy influencera na Instagramie. Prensky (2001) sklasyfikował tego typu ludzi jako cyfrowych tubylców (ang. *digital natives*), zaliczając do tej grupy osoby urodzone w latach 80., zatem również pokolenie Y. Cyfrowi tubylcy funkcjonują jako *native speakers Internetu*, ponieważ znakomicie sobie radzą z korzystaniem z różnorodnych rozwiązań technologicznych (Prensky 2001). Jednym z przełomowych momentów w dziedzinie wykorzystywania technologii w celach edukacyjnych było powstanie programu PLATO (ang. Programmed Logistic for Automated Teaching Operations) w Stanach Zjednoczonych w latach 60. XX w. Program służył do nauczania matematyki, a także języka angielskiego w szkołach. Opierał się na stosunkowo prostej metodzie: jego użytkownicy wykonywali dryle językowe i gramatyczne, przy możliwości korzystania ze zwięzłych objaśnień gramatycznych (Ahmad i in. 1985). Od tamtego czasu powstało wiele programów i aplikacji do nauki języków oraz innych

przedmiotów. Z tego powodu konkurencją dla papierowych podręczników oraz nagrań wideo i audio, stały się rozwiązania technologiczne tego typu. Ukuto termin „VLE” (ang. Virtual Learning Environment), który oznacza wirtualne środowisko nauczania wspierane przez oprogramowanie takie jak platforma e-learningowa, aplikacja lub program do nauki (Wrycza 2010: 529). Nowoczesne rozwiązania technologiczne tego rodzaju zdobywają rynek edukacyjny co najmniej od ponad dekady. Istotnie, pokolenia Y i Z charakteryzują się biegłością w kwestii korzystania z technologii, a twórcy programów i aplikacji zdają się świadomi, kto stanowi największą grupę ich odbiorców. Wymusza to konieczność tworzenia bardziej atrakcyjnych i innowacyjnych aplikacji oraz programów. Przedmiotem niniejszego artykułu jest analiza przydatności kursu Olive Green do nauki języka angielskiego w kontekście uczenia się słownictwa. Program ten może zainteresować współczesnych użytkowników, ponieważ połączenie trzech kluczowych elementów: filmu akcji, gry oraz platformy e-learningowej we wcześniejszych kursach do nauki języka obcego nie było w ogóle spotykane lub miało miejsce bardzo rzadko.

## 2. Dlaczego nauka słownictwa jest tak istotna?

Nadrzędnym celem nauki języka obcego jest możliwość porozumienia się. Pomimo iż znajomość gramatyki stanowi istotny aspekt świadomości językowej, może nie wystarczyć podczas rozmowy w obcym kraju. Folse (2004), badacz akwizycji języka obcego, zilustrował to historią ze swojego życia. Próba kupna mąki w małym sklepie w Japonii zakończyła się niepowodzeniem, ponieważ nie znał tego słowa w języku japońskim. Formę kompensacji stanowiło m.in. użycie formuły grzecznościowej: „Przepraszam, gdzie jest \_\_\_\_\_?”, a także opisanie mąki jako „przedchleba” (ang. *pre-bread*). Badacz opuścił po godzinie sklep bez produktu, po który się wybrał, ponieważ sprzedawca nie zrozumiał, o co mu chodziło (Folse 2004). Co więcej, jak słusznie podkreśla Wilkins (1972: 111–112), „bez gramatyki niewiele można wyrazić, [natomiast] bez słownictwa nie można wyrazić niczego” [tłum. wł.]. To jeden z powodów, dla którego podróżując do obcego kraju, powinno się zabrać ze sobą słownik, a nie książkę z objaśnieniami gramatycznymi (Wilkins 1972).

Ponadto, nauka słownictwa ma bezpośredni wpływ na inne kompetencje językowe. Według Nationa (1994), posiadanie dużego zasobu słownictwa sprawia, iż takie umiejętności jak słuchanie, mówienie, czytanie i pisanie w języku obcym są dużo łatwiejsze. W takiej sytuacji pamięć robocza nie jest zaangażowana w analizę pisowni, poprawnej wymowy lub użycia słów w kontekście, co umożliwia skupienie uwagi na trudniejszych aspektach wykorzystania języka,

jak stosowanie precyzyjnych struktur zdań i właściwych wyrażeń (Nation 1994). Wysoki poziom kompetencji w zakresie znajomości słownictwa wiąże się z większą częstotliwością występowania tzw. uczenia nieświadomego (ang. *incidental learning*; Nation 2001). Ten sposób przyswajania informacji działa na korzyść tych uczących się, którzy znają sporo wyrazów w języku obcym.

Co to znaczy, że ktoś nauczył się danego słowa lub wyrażenia? Trudno udzielić jednoznacznej odpowiedzi na powyższe pytanie, ponieważ fakt znajomości słownictwa można rozpatrywać z różnych perspektyw. Najprostszą metodą byłoby zastawianie pytania zamkniętego: „Czy znasz znaczenie słowa X?” (Seashore, Eckerson 1940). Na początku XX wieku Binet i Simon (1911) pytali dzieci, co znaczą wyrazy przy wykorzystaniu przedmiotów lub poprzez opisywanie obrazków, natomiast starsze dzieci były proszone o podanie definicji lub użycie słowa w zdaniu. Natomiast Anglin i in. (1993) stosowali metodę mieszaną: prosili dzieci o podanie definicji wyrazu i jeśli jej nie uzyskali, prosili o użycie go w zdaniu z dodatkowym wyjaśnieniem, co owo słowo znaczy w danym kontekście.

Nation (2001) podkreśla, że na znajomość słownictwa składają się: wiedza dotycząca formy danego słowa, jego znaczenia oraz sposobu użycia w kontekście tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych, jak również umiejętności ich zrozumienia. Thornbury (2002) dodaje, iż istotne jest nie tylko zapoznanie się ze słownikową definicją danego wyrazu, ale i kolokacjami, konotacjami, jak również jego znaczeniem w kulturze. W mojej ocenie o tym, czy dana osoba nauczyła się danego słowa, świadczy umiejętność użycia go w sytuacji, w której byłoby to wskazane. Może być to sprawdzian lub kolokwium, podczas którego wymagane jest przetłumaczenie słowa czy wyrażenia, jak również – a właściwie przed wszystkim – komunikacja w języku obcym, której celem może być np. zakup produktu czy usługi. Ustalenie, że dana osoba zna określony wyraz lub frazę, ma charakter arbitralny i dla poszczególnych badaczy może oznaczać coś odmiennego.

### **3. Kurs Olive Green**

#### **3.1. SuperMemo – element składowy kursu**

SuperMemo jest jednym z elementów składowych kursu Olive Green, jak i innych kursów językowych (również kursów z innych dziedzin). Powstał w Polsce w 1985 roku, a jego autorami są polscy naukowcy, Piotr Woźniak oraz Edward Gorzelańczyk. Program bazuje na wykonywaniu powtórek słownictwa rozłożonych w czasie (ang. *spaced repetitions*), które nie

przytłaczają uczącego się w odróżnieniu od dłuższych, ale rzadszych sesji powtarzania słownictwa (Nation 2001; Nakata 2008). SuperMemo zbiera informacje o słowach, których użytkownik wcześniej nie zapamiętał i testuje ich znajomość w czasie wyliczonym przez algorytm (Christensen i in. 2007; Nakata 2008). Tego typu rozwiązania technologiczne pozwalają uniknąć uczenia się wyrazów w sposób mechaniczny, gdyż słowa są prezentowane użytkownikowi w losowej kolejności.

Powstało wiele innych programów i aplikacji opartych na metodzie działania SuperMemo. Należą do nich np. Anki, Duolingo, Busuu czy Memrise, które zapożyczyły algorytm z drugiej wersji SuperMemo, niegdyś udostępnionej w trybie Open Source<sup>1</sup>. Z kolei system CAVOCA należy do mniej znanych narzędzi: został stworzony z myślą o niemieckich uczniach i studentach. Jego funkcją jest nauka wymowy oraz znaczenia wyrazów na podstawie ich kontekstu. Inny mniej znany program, WEBVOCLE, bazuje na systemie powtórek rozłożonych w czasie oraz metodzie audiowizualnej.

Coraz częściej w sektorze edukacji odchodzi się papierowych podręczników, zastępując je platformami e-learningowymi o możliwie interaktywnym i adaptacyjnym charakterze (czyli dostosowanym do preferencji użytkownika); (Kerr 2014). Istnieje spore prawdopodobieństwo, iż dydaktyka języków obcych będzie w bardzo dużym stopniu opierać się na różnorodnych interaktywnych, aby sprostać oczekiwaniom pokoleń Y i Z.

### 3.2. Czym jest kurs Olive Green?

Olive Green to hybryda platformy językowej, filmu interaktywnego oraz gry, która pojawiła się na polskim rynku edukacyjnym w 2016 roku. Niestandardowe połączenie tych trzech elementów sprawia, iż Olive Green wyróżnia się na tle innych aplikacji i programów do nauki języka obcego. Został wyprodukowany w 2014 r. przez wydawnictwo SuperMemo World z Poznania, które współdziałało z firmą producencką Ekstazy z Londynu. Kurs jest dostępny na stronie: <https://olivegreenthemovie.com/about/start/>. [Data ostatniego dostępu: 29.06.2020]. Fabuła filmu jest historią pewnej problematycznej kradzieży. Główna bohaterka, której zadaniem jest kradzież cennego obrazu z muzeum, dowiaduje się, iż klienci, którzy zlecili jej to zadanie, nie są tymi, za których się podają i akcja się znacznie komplikuje. Kurs jest dostępny

---

<sup>1</sup> Obecna wersja algorytmu SuperMemo z dn. 30.08.2019 ma nr 17 – informacje uzyskane od firmy SuperMemo World drogą e-mailową. Program jest nieustannie aktualizowany, dlatego bieżąca wersja, z którą zetknę się czytelnik, może być nowsza.

od poziomu A1 do C1. Warto zaznaczyć, iż wcześniejsze inicjatywy nosiły znamiona tego typu rozwiązania technologicznego. Przykład może stanowić kurs języka hiszpańskiego „Mi Vida Loca”, który jest dostępny na stronie BBC i który otrzymał nagrodę za innowacyjność w 2009 roku. W kontekście projektów spoza obszaru edukacji warto wymienić grę interaktywną „The Bank Run”, której głównym komponentem jest film interaktywny (gracz decyduje o przebiegu akcji), która adresowana jest do posiadaczy iPhone-ów. Powstał również pełnometrażowy interaktywny film twórców serialu „Czarne lustro” (ang. „Black Mirror”) pt. „Bandersnatch”. Wcześniejszą podobną inicjatywą jest interaktywny polski film „Zamek”, który łączy w sobie elementy dzieła fabularnego oraz dokumentalnego. Olive Green zasługuje na uwagę, ponieważ to pierwsza tego typu inicjatywa o takim charakterze na polskim rynku edukacyjnym, która łączy różne elementy interaktywne. Warto także nadmienić, iż kurs ten otrzymał kilka prestiżowych nagród<sup>2</sup> na brytyjskich targach edukacyjnych.

Użytkownik ćwiczy sprawności zintegrowane, co wpływa na rozwijanie kompetencji językowych w różnych obszarach. Oś kursu stanowi tytułowy film, a użytkownik na podstawie fabuły rozwiązuje zadania, które związane są z akcją. Jedno z zadań dotyczy wyboru, co ma uczynić dany bohater. Inne ćwiczenia polegają na dopasowaniu zdjęć do wyrazów lub zadaniach typu: prawda/fałsz. Pozostałe ćwiczenia dotyczą słownictwa i gramatyki, również w kontekście fabuły. Ciekawy element kursu stanowią zadania, w których użytkownik może „porozmawiać” z postacią z wybranych scen (tzw. dialog interaktywny). Użytkownik ma także możliwość poznania realiów krajów anglojęzycznych w ćwiczeniach zwanych *Cultural Trivia*.

### 3.3. Funkcjonalność kursu

Olive Green jest kursem wartym uwagi, ponieważ jego głównym elementem jest film akcji, co wpływa na dużą ekspozycję użytkownika na autentyczny język. Ten rodzaj filmu szczególnie przyciąga uwagę widza, a interaktywność programu sprawia, iż jest to kurs atrakcyjny dla młodzieży i studentów. Kurs rozwija sprawności zintegrowane, jednak ćwiczenia związane z zagadnieniami leksykalnymi są najczęściej powtarzającym się jego elementem. Film i gra interaktywna dostarczają emocji, dają możliwość wyboru działania – poczucia sprawczości, a korzystanie z platformy e-learningowej – kontrolowanego środowiska nauki słownictwa. Te elementy, poprzez efekt synergii, angażują uczących się bardziej niż każdy z tych komponentów z osobna. Ponadto na uwagę zasługuje fakt, iż Olive Green jest w pełni zsynchronizowany ze

---

<sup>2</sup> M.in. BETT Awards 2016 (Londyn), Grand Prix i Gold Camera (Los Angeles), Złoty Delfin (Cannes), nominacja British Council do nagrody ELTons (por.: <https://olivegreenthemovie.com/about/start/>. Data ostatniego dostępu: 23.08.2019).

znanym od lat 90' systemem SuperMemo, którego pierwotną funkcją jest dostosowanie powtórek do możliwości zapamiętywania przez użytkownika. Minimalizuje to możliwość przeuczenia się łatwego słownictwa i niedostatecznego powtarzania trudniejszego, co byłoby prawdopodobne w przypadku nauki bez wspomagania ze strony technologii (Nakata, 2008). Istnieje także możliwość tworzenia MemoKart, w słowniku SuperMemo, czyli elektronicznych fiszek oraz ich personalizacji poprzez dodanie własnej grafiki lub tekstu. MemoKarty stwarzają możliwość graficznej wizualizacji skojarzenia związanego z danym słowem lub wyrażeniem. Olive Green jest programem, w którym wiele elementów ma zadanie pomóc użytkownikowi w przyswojeniu słownictwa.

Kurs jest odpłatny, istnieje jednak możliwość wykupienia subskrypcji online za 29.99 PLN za miesiąc do wszystkich kursów Premium (czyli również Olive Green) z możliwością jej przerwania w dowolnym momencie lub kupna części kursu związanych z danym poziomem, w formie CD lub online. Olive Green powinien być wykorzystywany w samodzielnej nauce słownictwa, ponieważ umożliwia jego przyswajanie na różnorodne sposoby przy wykorzystaniu niewielkich nakładów finansowych. Próżno szukać darmowego narzędzia do nauki języka obcego, które oferowałyby użytkownikowi zestawienie filmu akcji, gry interaktywnej, platformy e-learningowej oraz systemu powtórek rozłożonych w czasie.

### 3.4. Interaktywność kursu

Synteza interaktywnego filmu akcji, gry i platformy internetowej w jedno narzędzie może dostarczyć użytkownikowi wielu bodźców. Badania Storbecka i Maswooda (2016) oraz Yanga i in. (2013) potwierdzają, iż pozytywne emocje poprawiają wydajność pamięci roboczej, która odpowiada m.in. za rozumienie języka. Miller i in. (2018) przeanalizowali wpływ tego rodzaju pamięci na zapamiętywanie słownictwa, ukazując rolę „gorącego poznania” (ang. *hot cognition*). Dowiedli, że połączenie zdolności poznawczych oraz emocji ma wpływ na proces uczenia się słów, podejmowania decyzji oraz ewaluacji informacji (Miller i in. 2018). W innych badaniach analizowano rolę hipermediów w zapamiętywaniu słownictwa (Kim i in. 2008). Wykazano w nich, iż równoczesna ekspozycja badanych na tekst i obraz (jak i dźwięk) wpływają pozytywnie na zapamiętywanie słownictwa (Kim i in. 2008). W innych badaniach autorzy z dziedziny psychologii wykorzystywali różne narzędzia, których celem było wywołanie emocji u badanych (techniki indukcji emocjonalnej): pokazywali badanym poruszające filmy (Lazarus i in. 1962; Gross, Levenson 1995), krótkie wideo z muzyką lub zdjęcia i obrazy (Lang, Bradley 1995) lub opowiadali różnorodne historie (Gerrards-Hesse i in.

1994), co miało znaczący wpływ na emocje badanych osób. Ponadto filmy akcji (a do nich należy Olive Green) sprawiają, iż większość widzów ma więcej energii, są bardziej pobudzeni (Chambel i in. 2011). Aspekty takie jak interaktywność i gamifikacja w Olive Green mogą być motywacją do wykorzystywania w procesie uczenia się przez współczesne pokolenia Y i Z.

### 3.5. Gamifikacja w kursie

Twórcy oprogramowania typu *edutainment* wykorzystują zalety gier w celach edukacyjnych, co jest znane pod pojęciem gamifikacji. Takie podejście do nauczania było znane już w latach 80. XX w. i jest wykorzystywane również obecnie (Chen, 2016). Dobra gra angażuje użytkownika, dzięki czemu udaje się utrzymać jego uwagę. Sweetser i Wyeth (2005) wskazują, że aspekty takie, jak koncentracja użytkownika, element wyzwania czy możliwość „zanurzenia się” w świecie przedstawionym (immersji) sprawiają, że gry edukacyjne są atrakcyjne dla odbiorców. Użytkownicy mogą podjąć decyzję związaną z działaniami bohaterów i zobaczyć, jakie to będzie miało dla nich konsekwencje. Podobne zjawisko dotyczy tzw. narracyjnych gier fabularnych (ang. *storytelling games*), ponieważ użytkownik może podjąć w nich znaczące działania i zobaczyć wynik swoich decyzji, zamiast przyjęcia postawy biernego gracza (Murray 1997). Innymi słowy, tego typu gry dają użytkownikowi możliwość nie tylko doświadczenia tego, co się dzieje, jak również zarządzania fabułą lub tworzenia własnych historii z elementów układanki. Według Knollera (2010), jednym z podstawowych kryteriów każdej interaktywnej historii powinno być poczucie sprawowania kontroli nad tym, co się dzieje. Niektóre gry są skutecznym narzędziem edukacyjnym, ponieważ oferują środowisko, w którym uczący się mogą zobaczyć skutki poszczególnych decyzji, bez ryzyka niepowodzenia. Ćwiczą w ten sposób umiejętność elastycznego myślenia oraz tworzenia strategii działania (Martinson, Chu 2008). Jak twierdzi Jakub Szamałek, twórca gier komputerowych oraz powieściopisarz związany z firmą SuperMemo „w grze wideo (...), jeśli »stracimy« gracza na chwilę (...), kiedy nie będzie już rozumiał, dlaczego historia idzie w określonym kierunku – najprawdopodobniej ją wyłączy i nigdy do niej nie wróci” (Kenneally 2016), dlatego twórcom elektronicznych narzędzi edukacyjnych zależy na utrzymaniu uwagi użytkownika.

## 4. Nauka słownictwa przy wykorzystaniu kursu Olive Green

Kurs Olive Green jest przydatny w doskonaleniu różnorodnych umiejętności, niemniej ćwiczenia na przyswajanie słownictwa stanowią jego istotny aspekt. W poniższym przeglądzie rodzajów zadań pokazano, w jaki sposób można z niego korzystać w celu nauki słownictwa.

#### 4.1. Listy ze słownictwem

Jeśli kursant zdecydował się zakupić wersję kursu, w której skład wchodzi papierowy podręcznik, może skorzystać z listy nowych słów i wyrażeń (z tłumaczeniami na język polski), która pomaga w zrozumieniu treści dialogów. Listy ze słownictwem mogą być uznawane za relikty przeszłości, jednak w kontekście kursu odgrywają rolę dopełniającą proces przyswajania słownictwa. Ponadto wielu badaczy jest zdania, iż przyswajanie słownictwa tym sposobem pozytywnie wpływa na retencję słownictwa oraz może przynieść szybsze rezultaty (Schmitt 1995; Waring 2004; Mondria, Mondria–De Vries 1994; Hulstijn 2001; Nation 2001). Warto podkreślić, iż autorzy programu sugerują, aby powtarzanie słownictwa z filmu angażowało użytkownika w możliwie największym stopniu<sup>5</sup>. Według proponowanej procedury należy odsłuchać nagrania audio-wideo po angielsku. Po osłuchaniu się z wymową trzeba zakryć kolumnę z polskim tekstem i przetłumaczyć angielskie hasła na polski, po czym odwrócić kolejność. To ćwiczenie sprawia, iż kursant wykonuje wysiłek poznawczy, zatem nie tylko ogląda film czy wysłuchuje nagrań, ale także analizuje, co zostało powiedziane w danym momencie. Istotne jest to, że słownictwo z list z podręcznika nie jest przyswajane w sposób czysto pamięciowy i odizolowany, gdyż poszczególne sceny z filmu stanowią dla niego kontekst o charakterze audiowizualnym. Listy te użytkownik może również wykorzystać jako rozgrzewkę przed oglądaniem kolejnej części filmu, dzięki czemu będzie wiedział, na jakich słowach i wyrażeniach powinien skupić się najbardziej. Incydentalne i celowe przyswajanie słownictwa przeplatają się ze sobą: oglądanie filmu z napisami można zaliczyć do incydentalnego uczenia się, natomiast opanowywanie list ze słowami jest przyswajaniem celowym. Te dwa sposoby uzupełniają się, pomimo iż z pozoru mogą wyglądać na wzajemnie się wykluczające (Nation 2001: 232).

#### 4.2. MemoKarty – utrwalanie słownictwa

Przydatną funkcją programu stanowi możliwość tworzenia tzw. MemoKart na podstawie haseł, które znajdują się w Słowniku SuperMemo, jak i Tłumaczu Google. Ten pierwszy zawiera obustronne tłumaczenia, definicje w języku angielskim, przykładowe zdania z użyciem sprawdzanego słowa, często także jego synonimy. Tłumacz Google umożliwia znalezienie słowa, jeśli nie byłoby go w programie, jednak słownik SuperMemo jest bardziej funkcjonalny,

ponieważ umożliwia personalizację haseł zgodnie ze skojarzeniami użytkownika związanych z danym słowem. MemoKarty można uzupełniać o grafikę i własny tekst, korzystając z opcji „Notatki”. Jest wiele badań, w których udowodniono, że dzięki nauce z fiszek (a MemoKarty to nic innego jak fiszki), uczący się zapamiętują więcej słownictwa w krótszym czasie (Nation, Waring 1997). W procesie „świadomego uczenia się słownictwa fiszki są bardzo skuteczne i znacznie wydajniejsze niż w przypadku innych metod uczenia się słownictwa” [tłum. wł.] (Nation 2011: 536). Spiri (2008) stworzył WordChamp, narzędzie online do tworzenia fiszek na potrzeby badania porównawczego, w którym grupa japońskich studentów korzystała z cyfrowych fiszek, a druga z list słownictwa na papierze. Jak pierwotnie zakładano, studenci, którzy używali WordChamp, osiągnęli lepsze wyniki w porównaniu do drugiej grupy, jednakże wykazano, iż obie techniki uczenia się przyczyniły się do skuteczniejszego przyswajania słownictwa. W innym badaniu zestawiono ze sobą trzy grupy: pierwsza z nich uczyła się słownictwa z papierowych fiszek, druga z listy wyrazów, a trzecia poprzez elektroniczne fiszki (Nakata 2008). Okazało się, iż grupa „elektroniczna” osiągnęła najwyższe wskaźniki retencji słownictwa, następnie „papierowa”, a na ostatnim miejscu ci, którzy uczyli się słownictwa z list.

Korzystanie z list słów i wyrażenia ułatwia także samodzielne uczenie się i zwiększa autonomię uczącego się, umożliwiając pracę we własnym tempie. Jednakże brak monitorowania procesu nauki na podstawie harmonogramu może skutkować przeuczeniem łatwiejszego słownictwa, a niedostatecznym przyswojeniem trudniejszego (Nakata 2008). Z tego powodu programy i aplikacje z systemem powtórek słownictwa rozłożonych w czasie są niewątpliwie lepszym rozwiązaniem, ponieważ sesje utrwalania są zaplanowane przez narzędzie elektroniczne, a użytkownikowi pozostaje dostosować się do planu powtórek. Ponadto sesje nauki są powiązane z krzywą zapamiętywania danego użytkownika, zatem dopasowane do jego możliwości poznawczo-pamięciowych. Co więcej, większość aplikacji elektronicznych, w tym także kurs Olive Green, umożliwia naukę słownictwa (i ćwiczenia innych umiejętności) także na urządzeniach mobilnych, jak smartfon. W związku z tym uczący się mają zatem możliwość trzymania się harmonogramu powtórek również w sytuacjach nieformalnych, jak np. droga do szkoły, uczelni lub podróz wakacyjna (Kennedy, Levy 2008; Kukulska-Hulme, Shield 2008). Dostępność programu czy aplikacji na urządzeniu mobilnym może stanowić dodatkową zaletę dla zdyscyplinowanych użytkowników, ponieważ mogą w sposób produktywny wykorzystać czas, kiedy nie absorbuje ich inna istotna czynność.

#### **4.3. Napisy w filmie**

Innym elementem wspierającym rozumienie słownictwa w kursie jest fakt, iż film można oglądać z polskimi lub angielskimi napisami albo bez. Jeśli użytkownik będzie w stanie korzystać z tej opcji świadomie, może usprawnić proces zapamiętywania nowych słów i wyrażen. Według badań, filmy z napisami mogą pomóc w przyswojeniu jednostek leksykalnych (Winke i in. 2010; Sydorenko 2010), w szczególności wyrażen idiomatycznych dzięki kontekstowi ukazanemu w wideo (Secules i in. 1992). Napisy w filmach motywują uczących się do używania idiomów i nowo poznanego słownictwa (np. Canning-Wilson, Wallace 2000). Twórcy Olive Green proponują, aby daną scenę filmową najpierw obejrzeć z napisami polskimi, później ponownie z napisami w języku angielskim, a na koniec jeszcze raz z wyłączonymi napisami – szczególnie jeśli dany użytkownik uczy się języka angielskiego od niedawna. Kolejnym krokiem powinno być samodzielnie odczytanie dialogu na głos, włączając napisy i wyciszając dźwięk.

Istnieje wiele korzyści związanych z nauką słownictwa przy wykorzystaniu filmów w języku oryginalnym. Stanowi to substytut kontaktu z *native speakerem*, co miałyby miejsce w przypadku przebywania w obcym kraju. Podczas oglądania filmu, mózg w sposób podświadomy analizuje takie aspekty jak wymowa, rodzaj używanego słownictwa czy struktura zdań. Fakt ten potwierdza Danan (2004), wyróżniając trzy aspekty dotyczące wykorzystania materiałów audiowizualnych z napisami jako narzędzi edukacyjnych. Mogą one wpłynąć na: 1) polepszenie zdolności rozumienia ze słuchu; 2) ułatwienia procesu uczenia się języka poprzez wizualizację wypowiedzianych kwestii (obraz); 3) polepszenie zrozumienia języka, które może się przełożyć na usprawnienie ogólnych zdolności poznawczych, takich jak poziom przetwarzania informacji. Wyniki innych badań dotyczących wpływu oglądania filmów z napisami (oraz bez napisów) na umiejętność zrozumienia tekstu pisanego, mówionego oraz przyswajanie słownictwa pokazały, iż istnieje pozytywna korelacja pomiędzy wykorzystaniem takich filmów w nauce języka obcego a ww. sprawnościami (Baltova 1999; Danan 1992, 2004; Garza 1991; Markham 1993, 1999; Neuman, Koskinen 1992). Dzięki napisom w filmach uczący się łatwiej przyswajają wyrażenia idiomatyczne, które dla większości są trudne do zapamiętania (Secules i in. 1992). Warto również zauważyć, że filmy obcojęzyczne umożliwiają zapoznanie się z rytmem mówienia, jak i intonacją w różnym kontekście sytuacyjnym (Bello 1999).

#### **4.4. Inne ćwiczenia leksykalne w kursie**

Część zadań związanych z fabułą filmu pojawia się w trakcie jego trwania. Mają one różnorodną postać tekstowo-graficzną i ich celem jest przetwarzanie nowo poznanego słownictwa w postaci

logicznych łamigłówek. Dzięki temu użytkownik doświadcza wielokrotnej ekspozycji na dane słowo lub wyrażenie, np. w dopasowując słowa do zdjęć, co powoduje, iż proces przyswajania nie jest nużący. Zadania, w których użytkownik decyduje, co ma zrobić dany bohater, są o tyle ciekawe, że są to zadania na czas – należy wybrać jedno z dwóch możliwych działań w ciągu około dziesięciu sekund (czas na decyzję nie jest podany, jest jednak mierzony przez program). Jeśli jakieś słowo w jednej z wymienionych opcji będzie nieznane użytkownikowi, to podejmie decyzję, której niekoniecznie chciał dla danego bohatera. Z tego powodu jest istotne, aby uważnie obserwować, co się dzieje w filmie. Większość filmu to sceny z wartką akcją lub przynajmniej ciekawymi dialogami, co powoduje, iż użytkownik jest zainteresowany tym, co się dzieje, a nowe słowa i wyrażenia może wychwycić z kontekstu danego fragmentu. Co więcej, korzystanie z kursu z podręcznikiem powoduje, iż słowa użyte w opcjach działań, które uczący się ma do wyboru, powinny być uprzednio choćby zauważone, jeśli nie przećwiczone podczas zakrywania raz polskiego, raz angielskiego odpowiednika.

W innym rodzaju ćwiczeń nacisk został położony na umiejętność wymowy całych zdań, co umożliwia również powtórzenie słownictwa użytego w scenach. Użytkownik wciela się w jednego z bohaterów i prowadzi dialog z daną postacią przy użyciu mikrofonu. Program zamienia głos na tekst. Nie jest to nowa funkcja, gdyż podobną opcję oferował np. polski program „Easy English”, niemniej, takie odgrywanie ról stanowi namiastkę kontaktu z rodzimym użytkownikiem angielskiego. To zadanie umożliwia również ćwiczenie właściwej wymowy w niekonwencjonalny sposób. Warto podkreślić, iż ćwiczenia, w których użytkownik może wykorzystać mikrofon w celu pracy nad fonetyką, nadal nie są standardem w przypadku kursów przeznaczonych do samodzielnej pracy. Komentarz kulturowy (‘Cultural Trivia’) zawiera ciekawostki związane z krajami anglojęzycznymi lub opis różnic związanych ze słownictwem używanym w angielskim brytyjskim versus amerykańskim.

#### **4.5. Weryfikacja i przetwarzanie słownictwa**

Kolejne ćwiczenia polegają na uzupełnieniu zdania na podstawie sceny z filmu. Użytkownik określa, czy zna dane słowo, wybierając opcję „I know”, „I don’t know” lub „Almost” (lub ich polskie odpowiedniki, w zależności od wybranej wersji językowej). Ocena, czy uczący się pamięta dane słowo lub wyrażenie, nawet w zadaniach zamkniętych, należy do użytkownika. Program jedynie sugeruje, jaka ocena wynika z weryfikacji odpowiedzi. Ćwiczenia, w których użytkownik powinien wpisać szukane słowo, są stosowane z umiarem. Najczęściej mają na celu sprawdzenie pisowni, np. odmiany form gramatycznych lub sprawdzenia znajomości zasad

ortografii. Gdyby program sprawdzał odpowiedzi automatycznie, konsekwencją tego byłby fakt, iż niewielka literówka w zapisie została przez system uznana za odpowiedź „Nie wiem”, pomimo iż użytkownik mógł znać dane słowo lub wyrażenie. Poprawność zapisu zdaje się nie być najważniejszym aspektem w niektórych ćwiczeniach, ponieważ mogłoby to wpłynąć deprymująco na kursanta.

Wyniki badań potwierdzają, iż pytania otwarte (jak również testy wielokrotnego wyboru, eseje, czy tzw. fiszki) są jedną z najlepszych form sprawdzania wiedzy (Kang i in. 2007). Pogląd ten podziela Sajewicz-Radtke (2017), według której przy odtwarzaniu informacji podczas rozwiązywania różnego rodzaju zadań otwartych, najważniejszą rolę pełni wysiłek poznawczy, a więc ciąg myślowy, który naprowadza daną osobę na właściwą odpowiedź czy odpowiednie informacje. Wysiłek poznawczy w procesie odtwarzania informacji ma większą wartość aniżeli mechaniczne ich przywoływanie (Sajewicz-Radtke 2017), co ma miejsce w przypadku natychmiastowego sprawdzenia poprawnej odpowiedzi. Olive Green jest programem do samodzielnej nauki, przeznaczonym dla świadomych użytkowników, którzy są w stanie ocenić fakt pamiętania danego słowa lub wyrażenia.

Sekcja „Powtarzaj” zawiera m.in. ćwiczenia na słowa i wyrażenia, które pojawiają się w częstotliwości określonej przez program. Zakres słownictwa w ćwiczeniach gramatycznych jest ściśle powiązany z fabułą filmu, co przekłada się na fakt, iż użytkownik mimochodem po raz kolejny obcuje z nowo poznanym słownictwem w trakcie wykonywania zadań na poprawność gramatyczną (typ ćwiczeń: *multiple choice* – wybranie słowa najlepiej pasującego do zdania).

Inne ćwiczenia dotyczą dopasowania, np. słów do zdjęć lub ułożenia zdań według logicznej kolejności. Zaletą łąmigłówek logicznych w nauce języka obcego, oprócz walorów rozrywkowych, jest fakt, iż uczący się mają więcej kontaktu ze słownictwem przedstawionym w danym kontekście. Zadania tego typu zwiększają ekspozycję na słownictwo. Leksykalne łąmigłówki rozwijają zdolności takie jak rozumienie znaczenia słowa lub wyrażenia, pogłębianie poziomu przetwarzania informacji, wnioskowania oraz odgadywania znaczenia na podstawie kontekstu.

## 5. Podsumowanie

Rozwój technologii sprawił, iż przeznaczenie takich urządzeń jak komputer czy telefon komórkowy powiększyło się o zastosowanie w dziedzinie edukacji. Pokolenia Y i Z chętnie poszukują rozwiązań, które m.in. ułatwią im przyswajanie wiedzy. Wciąż powstają programy i aplikacje, które mają to umożliwić. Kurs Olive Green do nauki języka angielskiego stanowi

pierwszą inicjatywę na polskim rynku edukacyjnym, która łączy elementy wcześniej niewystępujące wspólnie w skali makro. Połączenie interaktywnego filmu akcji, gry edukacyjnej oraz platformy internetowej zdaje się mieć wymiar praktyczny, szczególnie w kwestii samodzielnej nauki słownictwa. Można pokusić się o stwierdzenie, iż Olive Green wychodzi naprzeciw oczekiwaniom użytkowników z powodu formy kursu. Świadoma praca z kursem może przynieść wymierne efekty w zakresie przyswajania słownictwa. Ukierunkowana praca z napisami z filmu może się przełożyć na zapamiętanie nowych jednostek leksykalnych, co ułatwia kontekst wizualny scen. Możliwość podjęcia decyzji „w imieniu” bohatera oraz szybka akcja filmu powodują, iż użytkownik jest emocjonalnie zaangażowany w to, co się dzieje i może mieć ochotę na regularne korzystanie z programu. Jeśli procesowi przyswajania słownictwa towarzyszą emocje, istnieje większe prawdopodobieństwo, iż zostanie ono zapamiętane szybciej i w sposób trwalszy. Ponadto chęć sprawdzenia, co się stanie, jeśli podczas oglądania fragmentu lub całego filmu wybierze się inną opcję działania, może mieć wpływ na to, iż użytkownik zapamięta pewne słowa i wyrażenia lepiej, ponieważ niektóre z nich znowu pojawią się podczas wyświetlania filmu, jak i powiązanych z nim ćwiczeń. Zadania, które polegają na prowadzeniu interaktywnego dialogu z bohaterem, sprawiają, iż uczący się może przetestować wymowę całych wyrażen w dość nietuzinkowy sposób, jak na program, który jest przeznaczony do samodzielnej nauki.

Zaletą kursu jest też to, że bazuje w dużym stopniu na umiejętności rozumienia ze słuchu, co bywa spychane na dalszy plan podczas zajęć z nauczycielem. Bohaterowie filmu wikłani są w szereg emocjonujących sytuacji, prowadzą ożywione dialogi i stykają się z problemami różnego rodzaju, co umożliwia użytkownikowi poznanie słownictwa z wielu dziedzin, które może okazać się przydatne. Trzy kluczowe elementy kursu Olive Green, tj. połączenie filmu sensacyjnego, gry interaktywnej i platformy e-learningowej zdają się praktycznym rozwiązaniem, pomocnym w samodzielnej nauce słownictwa w języku angielskim. Wprowadzanie tego typu rozwiązań technologicznych z dziedziny *edutainment* może w przyszłości przewartościować dotychczas dominujące modele uczenia się języków obcych. Pomimo iż technologie mobilne w uczeniu się języków obcych zaczęły stanowić dość częsty przedmiot artykułów naukowych dopiero od ok. 2010 roku, niektórzy badacze sugerują, iż mogą spowodować zmianę paradygmatu nauki języków obcych (Kukulska-Hulme i in. 2008). Kurs Olive wyznaczył pewien trend w dziedzinie nauki języka obcego poprzez e-learning, dzięki synergii i stopnia zaawansowania filmu akcji, gry interaktywnej i platformy, które oferuje.

**Informacja dodatkowa:**

Autorka niniejszego artykułu nie jest związana z firmą SuperMemo.

**Bibliografia**

- Ahmad, Khurshid, Greville Corbett, Margaret Rogers, Roland Sussex (1985) *Computers, Language Learning and Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Anglin, Jeremy M., George A. Miller, Pamela C. Wakefield (1993) "Vocabulary Development: A Morphological Analysis." *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 58 (10); 1–156.
- Baltova, Iva (1999) "Multisensory Language Teaching in A Multidimensional Curriculum: The Use of Authentic Bimodal Video in Core French." *The Canadian Modern Language Review*, 56 (1); 32–48.
- Binet, Alfred, Théodore Simon (1911) *The Development of Intelligence in Children*. Baltimore: Williams & Wilkins.
- Bello, Tim (1999) "New Avenues to Choosing and Using Video." *TESOL Matters*, 9 (4); 20.
- Canning-Wilson, Christine, Julie Wallace (2000) "Practical Aspects of Using Video in The Foreign Language Classroom." *The Internet TESL Journal*, 6; 31–36.
- Chambel Teresa, Eva Oliveira, Pedro Martins (2011) "Being Happy, Healthy and Whole Watching Movies That Affect Our Emotions." [W:] Sidney D'Mello, Arthur Graesser, Björn Schuller, Jean-Claude Martin (red.), *Affective Computing and Intelligent Interaction. ACII 2011. Lecture Notes in Computer Science*. Heidelberg: Springer; 35–45.
- Christensen, Elizabeth, Paul Merrill, Stephen Yanchar (2007) "Second Language Vocabulary Acquisition Using A Diglot Reader or A Computer-Based Drill and Practice Program." *Language Learning and Technology*, 20 (1); 67–77.
- Chen, Sande (2016) "Facing Edutainment's Dark Legacy." [pobrane z <http://www.gamesandlearning.org/2016/01/25/facingedutainments-dark-legacy/>. Data ostatniego dostępu: 09.04.2019].
- Danan, Martine (1992) "Reversed Subtitling and Dual Coding Theory: New Directions for Foreign Language Instruction." *Language Learning*, 42 (4); 497–527.
- Danan, Martine (2004) "Captioning and Subtitling: Undervalued Language Learning Strategies." *Meta: Translators' Journal*, 49 (1); 67–77.

- Folse, Keith (2004) "Myths about Teaching and Learning Second Language Vocabulary: What Recent Research Says." *TESL Reporter*, 37 (2); 1–13.
- Garza, Thomas J. (1991) "Evaluating the Use of Captioned Video Materials in Advanced Foreign Language Learning." *Foreign Language Annals*, 24 (3); 239–258.
- Gerrards-Hesse, Astrid, Kordelia Spies, Friedrich W. Hesse (1994) "Experimental Inductions of Emotional States and Their Effectiveness: A Review." *British Journal of Psychology*, 85; 55–78 [pobrane z <http://doi:10.1111/j.2044-8295.1994.tb02508.x>. Data ostatniego dostępu: 28.03.2019].
- Gross, James J., Robert W. Levenson (1995) "Emotion Elicitation Using Films." *Cognition & Emotion*, 9 (1); 87–108.
- Hulstijn, Jan (2001) "Intentional and Incidental Second Language Vocabulary Learning: A Reappraisal of Elaboration, Rehearsal, And Automaticity." [W:] Peter Robinson (red.), *Cognition and Second Language Instruction*. Cambridge: Cambridge University Press; 258–286.
- Kang, Sean H. K., Kathleen B. McDermott, Henry Roediger (2007) "Test Format and Corrective Feedback Modify the Effect of Testing on Long-Term Retention." *European Journal of Cognitive Psychology*, 19 (4–5); 528–558.
- Kennedy, Claire, Michael Levy (2008) "L'italiano al telefonino: Using SMS to Support Beginners' Language Learning." *ReCALL*, 20 (3); 315–350.
- Kenneally, Christopher (2016) "To Solve This Engagement Problem: Lessons from Poland's Multimedia." *Publishing Perspectives* [pobrane z <http://Publishingperspectives.Com/2016/06/Engagement-Polish-Multimedia-Beyond-The-Book/#.V2FU2PI95pg/>. Data ostatniego dostępu: 24.08.2018].
- Kerr, Philip (2014) "A Short Guide to Adaptive Learning in English Language Teaching." [W:] Luke Meddings (red.), *Adaptive Learning* [pobrane z <http://the-round.com/resource/a-short-guide-to-adaptive-learning-in-english-language-teaching/>. Data ostatniego dostępu: 08.08.2018].
- Knoller, Noam (2010) "Agency and the Art of Interactive Digital Storytelling." [W:] Ruth Aylett, Mei Yii Lim, Sandy Louchart, Paolo Petta, Mark Riedl (red.), *Interactive Storytelling. ICIDS 2010. Lecture Notes in Computer Science*. Heidelberg: Springer; 264–267.
- Kukulska–Hulme, Agnes, Lesley Shield (2008) "An Overview of Mobile Assisted Language Learning: From Content Delivery to Supported Collaboration and Interaction." *ReCALL*, 20 (3); 271–289.

- Lang, Peter, Margaret M. Bradley (1995) *International Affective Picture System (IAPS). Technical Manual and Affective Ratings*. Gainesville: University of Florida.
- Lazarus, Richard S., Joseph C. Speisman, Arnold M. Mordkoff, Leslie A. Davison (1962) "A Laboratory Study of Psychological Stress Produced by A Motion Picture Film." *Psychological Monographs*, 76 (34); 1–35.
- Markham, Peter L. (1993) "Captioned Television Videotapes: Effects of Visual Support on Second Language Comprehension." *Journal of Educational Technology Systems*, 21 (3); 183–191.
- Markham, Peter L. (1999) "Captioned Videotapes and Second-Language Listening Word Recognition." *Foreign Language Annals*, 32 (3); 321–328.
- Martinson, Barbara, Sauman Chu (2008) "Impact of Learning Style on Achievement When Using Course Content Delivered Via A Game-Based Learning Object." [W:] Richard E. Ferdig (red.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Pennsylvania: IGI Global; 478–488.
- Miller, Zachary. F., Jessica K. Fox, Jason S. Moser, Aline Godfroid (2017) "Playing with Fire: Effects of Negative Mood Induction and Working Memory on Vocabulary Acquisition." *Cognition and Emotion*, 32 (5); 1105–1113.
- Mondria, Jan-Arjen, Siebrich Mondria–De Vries (1994) "Efficiently Memorizing Words with The Help of Word Cards And 'Hand Computer:' Theory and Applications." *System*, 22 (1); 47–57 [pobrane z [https://doi.org/10.1016/0346-251X\(94\)90039-6](https://doi.org/10.1016/0346-251X(94)90039-6). Data ostatniego dostępu: 12.03.2019].
- Murray, Janet H. (1997) *Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Nakata, Tatsuya (2008) "English Vocabulary Learning with Word Lists, Word Cards and Computers: Implications for Cognitive Psychology Research for Optimal Spaced Learning." *ReCALL*, 20 (1); 3–20. [pobrane z <https://doi.org/10.1017/S0958344008000219>. Data ostatniego dostępu: 13.12.2018].
- Nation, Paul (1994). *New Ways in Teaching Vocabulary*. Alexandria, VA: TESOL.
- Nation, Paul, Rob Waring (1997) "Vocabulary Size, Text Coverage and Word Lists." [W:] Norbert Schmitt, Michael McCarthy (red.), *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy*. Cambridge: Cambridge University Press; 6–19.
- Nation, Paul (2001) *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Nation, Paul (2011) "Research into Practice: Vocabulary." *Language Teaching*, 44 (4); 529–539 [pobrane z <https://doi.org/10.1017/S0261444811000267>. Data ostatniego dostępu: 13.03.2019].
- Neuman, Susan, Patricia Koskinen (1992) "Captioned Television as Comprehensible Input: Effects of Incidental Word Learning from Context for Language Minority Students." *Reading Research Quarterly*, 27 (1); 94–106 [pobrane z <https://psycnet.apa.org/doi/10.2307/747835>. Data ostatniego dostępu: 13.03.2019].
- Prensky, Marc (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon*, 9 (5); 1–6.
- Sajewicz-Radtke, Urszula (2017) *Skuteczne techniki uczenia się. Diagnozowanie umiejętności praktycznych w toku kształcenia i egzaminowania*. Gdańsk: Pracownia Testów Psychologicznych i Pedagogicznych.
- Schmitt, Norbert (1995) "Vocabulary Notebooks: Theoretical Underpinnings and Practical Suggestions." *ELT Journal*, 49 (2); 133–143.
- Seashore Robert H, Lois D. Eckerson (1940) "The Measurement of Individual Differences in General English Vocabularies." *Journal of Educational Psychology*, 31; 14–38.
- Secules, Teresea, Carol Herron, Michael Tomasello (1992) "The Effects of Video Context on Foreign Language Learning." *The Modern Language Journal*, 76 (4); 480–490.
- Spiri, John (2008) "Online Study of Frequency List Vocabulary with The Wordchamp Website." *Reflections on English Language Teaching*, 7 (1); 21–36.
- Storbeck, Justin, Raeya Maswood (2016) "Happiness Increases Verbal and Spatial Working Memory Capacity Where Sadness Does Not: Emotion, Working Memory and Executive Control." *Cognition and Emotion*, 30 (5); 925–938.
- Sweetser, Penelope, Peta Wyeth (2005) "Gameflow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games." *Computers in Entertainment (CIE)*, 3 (3); 1–24.
- Sydorenko, Tetyana (2010) "Modality of Input and Vocabulary Acquisition." *Language Learning and Technology*, 14 (1); 50–73.
- Thornbury, Scott (2002). *How to Teach Vocabulary*. Harlow: Pearson Education.
- Waring, Rob (2004) *In Defense of Learning Words in Word Pairs: But Only When Doing It The 'Right' Way!* [pobrane z [http://www1.harenet.ne.jp/~waring/vocab/principles/systematic\\_learning.htm/](http://www1.harenet.ne.jp/~waring/vocab/principles/systematic_learning.htm/). Data ostatniego dostępu: 13.09.2018].
- Winke, Paula, Susan Gass, Tetyana Sydorenko (2010) "The Effects of Captioning Videos Used for Foreign Language Listening Activities." *Language Learning and Technology*, 14 (1); 65–86.

Wrycza, Stanisław (2010) *Informatyka ekonomiczna. Podręcznik akademicki*. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne.

Yang, Hwajin, Sujin Yang, Alice Isen (2013) “Positive Affect Improves Working Memory: Implications for Controlled Cognitive Processing.” *Cognition and Emotion*, 27 (3); 474–482.