

Gry w glottodydaktyce polonistycznej. Perspektywa teoretyczna oraz wnioski praktyczne

*Games in glottodidactics of the Polish language. Theoretical perspective
and practical conclusions*

Paulina Kaźmierczak

Uniwersytet Łódzki

paulina.kazmierczak@edu.uni.lodz.pl | ORCID: 0000-0002-6980-5988

Abstract: The article presents the use of games during Polish language lessons for foreigners. The author explains how the ludic strategy is used in the teaching and learning process. She compares didactic aids available on the publishing market and analyses their usefulness. The conclusion from the conducted deliberations obliges to construct original games and plays according to the needs of the group. It is also important to take care of the use of complex educational tools, which, due to their multifaceted nature, may increase the effects of education.

Keywords: games, Polish language, glottodidactics

1. Gry i zabawy – wprowadzenie

Zabawa jest nieodłącznym elementem ludzkiej egzystencji. Występuje w każdej kulturze i wywiera znaczący wpływ na rozwój cywilizacji. Już na początku XX stulecia Johan Huizinga opisywał obecność tego zjawiska w niemal wszystkich społecznościach, co potwierdzał analizą leksyki. Warto odnotować, że jego badania dowiodły, iż zabiegi słowotwórcze odzwierciedlają stosunek danego narodu do omawianego zachowania, w niektórych językach występuje bowiem wyraźne rozróżnienie między pojęciami gry i zabawy, a w innych dochodzi do kontaminacji semantycznej obu. Ów fakt przysparza trudności nie tylko tłumaczom, ale także przedstawicielom obcych nacji chcącym zgłębić odmienne tradycje (Huizinga, 1998, s. 55–76). Nieodłączny związek rywalizacji i współpracy z różnymi przejawami ludyczności skutkuje powstawaniem zależności między zabawą a prawem, wojną, sztuką oraz nauką (tamże, s. 16–18).

To właśnie ostatnia z wymienionych relacji będzie stanowiła temat niniejszego artykułu, którego celem jest przedstawienie pomocy dydaktycznych o charakterze ludycznym, dostępnych na rynku glottodydaktyki polonistycznej¹. Rozważania obejmą przegląd owych materiałów, a zakończą się wnioskami dotyczącymi stosowania technik ludycznych jako istotnych, nie zaś jedynie epizodycznych elementów zajęć językowych, oraz prezentacją autorskich propozycji gier wykorzystywanych podczas lekcji.

Warto podkreślić, iż nietypowe – w stosunku do tradycyjnych metod – narzędzia dydaktyczne w postaci gier, piosenek, inscenizacji zgodnie z nomenklaturą przyjętą za Teresą Siek-Piskozub (2007) będą tu nazywane technikami ludycznymi. Wywodzą się one z przyjmowanej przez lektorów koncepcji kształcenia, w tym przypadku ze strategii ludycznej, która polega na współistnieniu dwu odrębnych celów nauki. Motywacją ucznia jest bowiem osiągnięcie sukcesu, zwycięstwo, doświadczenie przyjemności płynącej z zabawy. Natomiast lektor dąży do realizacji konspektowych założeń lekcji, np. przyswojenia leksyki lub utrwalenia

.....
¹ Glottodydaktyka polonistyczna rozumiana tu jest, zgodnie z definicją Władysława Miodunki (2016, s. 54), jako „dziedzina nauk humanistycznych zajmująca się badaniem procesu nauczania i uczenia się polszczyzny jako języka obcego i drugiego”.

konstrukcji gramatycznych. Mimo że początków stosowania owych technik można się doszukiwać już w średniowieczu, rzeczywisty wzrost popularności strategii ludycznej nastąpił dopiero w drugiej połowie XX wieku (tamże, s. 16–17).

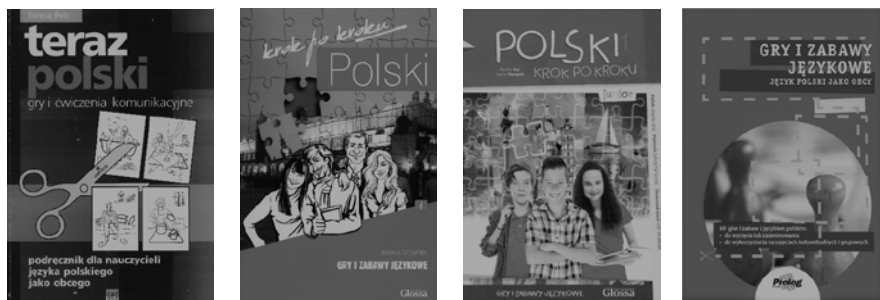
Wspomnianego wzrostu dowodzi coraz częstsze wprowadzanie elementów mechaniki gier do różnych dziedzin życia, np. zastosowanie grywalizacji w procesie rekrutacyjnym. Czasami jest ona również wykorzystywana jako forma oceny w szkole lub na studiach (Litwin, 2014, s. 75–77). Obecnie ludyczność ma szerokie zastosowanie w nauczaniu, co potwierdzają badania nad dydaktycznym aspektem projektowania gier (Słomczyński, 2014, s. 141–152). Szczególną rolę odgrywa ona w nauce języków obcych, gdyż niejednokrotnie elementy zabawy pozwalają pokonać barierę komunikacyjną. Oczywiście równocześnie ze wzrostem liczby zwolenników technik ludycznych pojawiła się grupa oponentów. Jednak wszelkie zarzuty dotyczące nieprzystawalności gry lub zabawy do wieku, dojrzałości, umiejętności uczniów lub do warunków, w jakich odbywają się zajęcia, dowodzą jedynie niedostosowania zadania do potrzeb jego adresatów. Można zatem stwierdzić, iż opisana sytuacja wynika z błędu lub braku doświadczenia lektora (Siek-Piskozub, 1994, s. 20–27).

2. Gry i zabawy w glottodydaktyce polonistycznej

Gry i zabawy językowe – taki tytuł często noszą pomoce glottodydaktyczne zawierające nietypowe zadania, które lektorzy uczący języka polskiego wykorzystują w czasie zajęć. Zazwyczaj propozycje urozmaicające lekcje wydawane są jako osobne zbiory, dodatki do popularnych podręczników. Właśnie ta forma pomocy dydaktycznych poddana będzie analizie w niniejszym artykule. Najnowszą publikacją tego rodzaju jest zestaw niestandardowych ćwiczeń wydawnictwa Prolog zatytułowany *Gry i zabawy językowe. Język polski jako obcy* (Kołaczek, 2018). Przeznaczono go dla uczniów rozpoczynających naukę, czyli plasujących się na poziomie A0 lub A1 – w szczególności dla korzystających z podręcznika *Survival Polish Crash Course* (Kołaczek, 2016) oraz *HURRA!!! Po polsku 1* (Małolepsza, Szymkiewicz, 2010) – ale nie tylko, ponieważ prezentowane gry i zabawy

są uniwersalne. Kolejne pomoce dydaktyczne powstały z inicjatywy wydawnictwa Glossa, które przygotowuje książki z serii „Polski Krok po Kroku”. Są to dwie propozycje. Pierwsza z nich dotyczy kursantów na poziomie A1 oraz A2 (Stempek, 2012). Jest uzupełnieniem podręcznika o tym samym tytule, który nazywa całą serię. Druga, z dopiskiem „junior”, stanowi dodatek do jednej z nielicznych – na rynku – publikacji dla najmłodszych (Kuc, Stempek, 2017).

Warto zauważyć, iż potrzeba wzbogacania zajęć językowych nie zrodziła się dopiero w ciągu ostatnich 10 lat. Prototyp tego rodzaju alternatywy stanowił podręcznik dla nauczycieli pt. *Teraz polski. Gry i ćwiczenia komunikacyjne* (Pelc, 1997). Oprócz podtytułu, podkreślającego kształcenie konkretnej kompetencji zamiast ogólnego odniesienia do umiejętności językowych, różnica dotyczyła także sposobu wydania. Oferta objęła bowiem książkę dla lektorów oraz wydrukowany jednostronnie egzemplarz dla uczniów, stanowiący nietypowy zeszyt ćwiczeń.



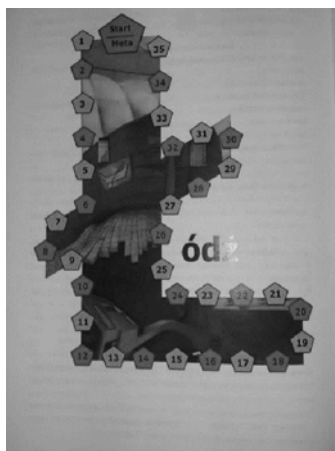
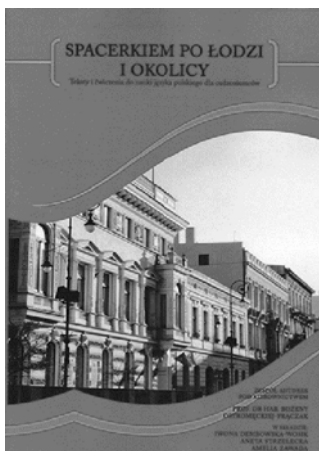
II. 1. Okładki dodatkowych materiałów do nauki języka polskiego jako obcego

Innym pomysłem wydawniczym jest *Książka nauczyciela – gry i zabawy* stanowiąca dodatek do serii „Polski Jest Cool” (Piotrowska-Rola, Porębska, 2017). Znajdują się w niej liczne propozycje gier i ćwiczeń komunikacyjnych dostosowanych do treści poruszanych w podręczniku.

Przedstawione publikacje są jedynymi dostępnymi na rynku pomocami dydaktycznymi, które zawierają gotowe do kopiowania plansze z gramami językowymi lub elementami ułatwiającymi przeprowadzenie symulacji sytuacji komunikacyjnych. Ponadto sposób ich wydania umożliwi korzystanie niezależnie od podręcznika realizowanego podczas zajęć.

Na uwagę zasługuje także propozycja Anny Lisowskiej *Zagadki i żarty* (2014). To zbiór zadań doskonalących umiejętność posługiwania się językiem polskim. Stanowi czwartą część podręcznika *Porozmawiajmy...*, a wśród ćwiczeń zaproponowanych przez autorkę są m.in. rebusy, wykreślanki, puzzle literowe, zadania polegające na łączeniu przysłów z odpowiadającymi im ilustracjami. Dodatkowe ułatwienie zapewniają polecenia zredagowane w języku angielskim, co – w przeciwieństwie do zawartej w zadaniach leksyki, np. frazeologizmów – potwierdza przeznaczenie podręcznika dla grup na poziomie podstawowym.

Kolejnym przykładem wykorzystania gier w nauczaniu języka polskiego jako obcego jest podręcznik pt. *Spacerkiem po Łodzi i okolicy* (Dembowska-Wosik, Strzelecka, Zawada, 2012). Regionalna tematyka uwzględnionych w nim zadań, a także kształtowanie sprawności czytania oraz kompetencji leksykalnej i gramatycznej w istotnym stopniu wzbogacają zajęcia w grupach na poziomie B1. Bezpośrednie odniesienie do ludyczności stanowi gra planszowa zamieszczona na końcu książki. Jej celem jest powtórzenie wiadomości zdobytych podczas całego kursu. Do dodatkowych atutów należą forma planszy oraz treść pytań, które nawiązują do tytułowego miasta.



Il. 2. Okładka podręcznika *Spacerkiem po Łodzi i okolicy* oraz plansza do gry znajdująca się w książce

Podobne rozwiązania, w postaci gotowych plansz lub propozycji konkretnych zabaw, występują głównie w publikacjach adresowanych do

najmłodszych; przykładami służą podręczniki Agnieszki Rabiej *Lubię polski! 1* (2009) i *Lubię polski! 2* (2010), a także *Bawimy się w polski* autorstwa Aleksandry Ahtelik i Bernadety Niesporek-Szamburskiej (2016).

Większość przedstawionych pomocy glottodydaktycznych już w tytułach zawiera informację o ludycznym charakterze zawartych w nich zadań. Warto jednak sprawdzić, jakie typy ćwiczeń – zgodnie z założeniami teoretycznymi – określa się mianem gier lub zabaw oraz czy znajdują się one w omawianych publikacjach.

Według klasyfikacji gier, jaką Roger Caillois zaproponował w książce *Gry i ludzie* (1997), można posłużyć się następującym podziałem: *agon*, *alea*, *mimicry* oraz *ilinx*. Pierwszy z podtypów gromadzi zadania oparte na rywalizacji grupowej lub indywidualnej, zarówno w sferze fizycznej, jak i intelektualnej. Drugi dotyczy działań, których powodzenie jest losowe, zależne od szczęścia. Trzecia podgrupa obejmuje funkcjonowanie w iluzji powstałej na potrzeby rozgrywki, wiąże się z naśladownictwem i odgrywaniem ról. Czwarta z kolei obejmuje zabawę polegającą na chwilowym zaburzeniu świadomości, a tym samym oderwaniu od rzeczywistego postrzegania świata, czego przykładem może być chociażby uczucie, jakiego doświadcza się podczas wizyty w parku rozrywki. W poniższej tabeli zaprezentowano podział gier zawartych w opisanych wcześniej materiałach zgodnie z klasyfikacją Caillois.

Tab. 1. Podział wybranych gier i zabaw zamieszczonych w materiałach do nauki języka polskiego jako obcego według klasyfikacji Rogera Caillois

<i>agon</i>	<i>alea</i>	<i>mimicry</i>	<i>ilinx</i>
<p>gry karciane: wojna: liczebnikowa, na języki, czasownikowa; <i>Piotruś; Tabu; Memory;</i></p> <p>dyktando: rysunkowe, spocone, na migi;</p> <p>gry planszowe: warcaby na rodzaj przymiotników; <i>Jak często?; Mów o sobie; Mały Chińczyk;</i> zaimkowy wyścig; <i>Baba Jaga.</i></p>	<p>bingo: 1–20 i 1–100, na rodzaj i liczbę mnogą;</p> <p>loteryjka: liczebnikowo-jedzeniowa, przymiotnikowa;</p> <p>gry oparte na losowości oraz strategii: kasyno na koniugację; liczebnikowe okręty.</p>	<p>teleturnieje: <i>Familiada; Koto Fortuny; Jeden z dziesięciu;</i></p> <p>inne: lista zakupów; kolejka; rozkład jazdy pociągów; biuro matrymonialne; szybka randka; prognoza pogody; wywiad; ankieta; kwestionariusz.</p>	

Nie wszystkie z wymienionych gier udało się jednoznacznie sklasyfikować. Przykładem jest kasyno na koniugację, które oprócz zawartego w nim elementu rywalizacji obejmuje też aspekt losowy. Podobnie dzieje się w przypadku teleturniejów. Ich zasady z jednej strony często wiążą się ze szczęśliwym trafem, ale z drugiej wymagają wiedzy ze strony uczestników. Ponadto są swego rodzaju naśladownictwem, co zdecydowało o usytuowaniu ich w kolumnie zatytułowanej *mimicry*. Pomoce glottodydaktyczne zawierają również propozycje ćwiczeń, które trudno przyporządkować nawet do kilku konkretnych grup. Należą do nich rebusy, puzzle, krzyżówki, domina, zadania polegające na wpisywaniu brakujących słów lub liter bądź na łączeniu par wyrazowych.

Przeprowadzona analiza dowodzi, iż w przedstawionych publikacjach brakuje gier odpowiadających ostatniej grupie wyznaczonej przez Caillois. Jednak rozwój współczesnego przemysłu rozrywkowego sprawił, iż można byłoby zaliczyć do niej coraz bardziej popularne pokoje zagadek, ponieważ rozwiązanie tajemnicy wplecionej w ich fabułę wiąże się z lękiem i niepokojem, które wywołuje fakt przebywania w zamkniętym pomieszczeniu. Oczywiście powinny się w tej kategorii znaleźć także gry terenowe oraz fabularne, jednocześnie odpowiadające rubrykom *agon* i *mimicry*.

Brak pełnego dopasowania gier i zabaw językowych do zaprezentowanej klasyfikacji skłania do dalszych poszukiwań właściwego podziału. Pomocna jest koncepcja przedstawiona przez Siek-Piskozub. Uwzględni bowiem nie tylko rozróżnienie na grę i zabawę, ale także podtyp dydaktyczny oraz językowy. Badaczka analizuje definicje zabawy według Wincentego Okonia, a także pojęcia gry sformułowane przez George'a Gibbsa, Roberta Maidmenta i Russella Bronsteina. Na tej podstawie wprowadza rozróżnienie na zabawę – „działalność spontaniczną i dobrowolną”; oraz na grę – „zabawę ujętą w określone reguły”. Podobne kryterium podziału dotyczy także podtypów dydaktycznych, w pierwszym bowiem przypadku fundament stanowi narzucony wzorzec działania, a w drugim – zasady rozgrywki (Siek-Piskozub, 1994, s. 10–11).

Ze względu na potrzeby artykułu istotnym elementem analizy jest właśnie podgrupa gier dydaktycznych, a dokładnie gry i zabawy językowe. Siek-Piskozub wyróżnia wśród nich typy zależnie od kryteriów, którym można podporządkować konkretne zadania uwzględnione w opisanych materiałach glottodydaktycznych (tamże, s. 12–16). Poniżej

zaprezentowano podział zaproponowany przez badaczkę i uzupełniono go o gry i zabawy językowe znajdujące się w publikacjach z dziedziny glottodydaktyki polonistycznej².

Cel rozgrywki:

- wprowadzanie systemu językowego, czyli kształtowanie umiejętności właściwego utworzenia i zastosowania danej leksyki lub konstrukcji gramatycznej:
 - warcaby na rodzaj przymiotników;
 - okręty liczebnikowe;
- rozwijanie sprawności komunikacyjnych, czyli skuteczności wypowiedzi:
 - szybka randka;
 - rozkład jazdy pociągów.

Wpływ graczy na wynik:

- gry losowe – w dydaktyce trudno o zadania, które polegałyby jedynie na szczęściu, bez konieczności wykazania się konkretnymi umiejętnościami;
- gry strategiczne, czyli zadania odnoszące się jedynie do kompetencji gracza:
 - kasyno na koniugację;
- gry strategiczno-losowe, czyli ćwiczenia uwzględniające taktykę oraz umiejętności, a jednocześnie dopuszczające zależność wyniku od przypadku:
 - bingo na rodzaj i liczbę mnogą;
 - loteryjka przymiotnikowa.

Stopień imitowania rzeczywistości:

- gry symulacyjne, czyli takie, które imitują sytuacje typowe dla określonej grupy społecznej, wynik zależny jest od umiejętności językowych uczestników:
 - biuro matrymonialne;
 - wywiad.
- gry niesymulacyjne – proste zadania wykorzystujące zdobytą wcześniej wiedzę:

.....

² Dodane przykłady gier i zabaw zamieszczono w klasyfikacji w formie wypunktowania oznaczonego myślnikami.

- rebusy;
- krzyżówki.

Struktura reguł:

- gry o luźnej strukturze – wymagają aktywności graczy przejawiającej się w podejmowaniu decyzji dotyczących formy gry:
 - przygotowanie planu wycieczki;
 - rozwiązanie problemu.
- gry ustrukturyzowane – mają konkretne reguły i określony cel:
 - gry planszowe;
 - *role playing games* z dokładnym scenariuszem.

3. Gry i zabawy – propozycje własne

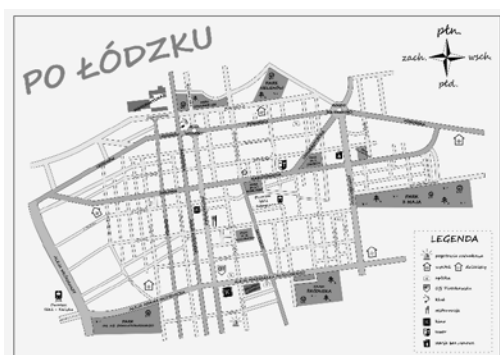
Klasyfikacja przedstawiona w poprzedniej sekcji artykułu skłania do refleksji nad zasadnością tworzenia szczegółowych podziałów. Większość gier można bowiem włączyć do kilku grup wymienionych w obrębie jednego sposobu kategoryzacji. Warto zatem kreować narzędzia, które łączą w sobie różne drogi oddziaływania na uczniów, a następnie analizować efekty ich wykorzystywania. Przykładem służy pilotażowy projekt gry pt. *Łódzkie urodziny* przygotowanej w ramach programu Studenckich Grantów Badawczych UE³. To kompilacja gry symulacyjnej (celem jest organizacja przyjęcia urodzinowego) i fabularnej (uczestnicy wcielają się w postaci fikcyjne, jedynie inspirowane losami prawdziwych łódzian). Gracze działają zgodnie z ustalonym scenariuszem, do którego dostęp ma lektor, pełniący rolę mistrza gry.

Rozgrywka zakłada wszakże decyzyjność uczniów, mogą oni bowiem dokonywać wyborów wpływających na przyszłość bohaterów. Do zadań należą przeprowadzenie rozmowy, przedstawienie argumentacji lub udział w negocjacjach – co sprawia, iż gra rozwija sprawności komunikacyjne. Jedną z wersji rozwoju akcji przewiduje także grę terenową z konkretnymi zadaniami pisemnymi, sprawdzającymi umiejętność wypełniania dokumentu lub wymagającymi znajomości podstawowych

.....

³ Autorka części merytorycznej – Paulina Kaźmierczak; autorka grafiki – Ewa Krawczyk; opiekun naukowy – dr Michalina Biernacka.

faktów z historii miasta. Oprócz wspomnianego wcześniej podejmowania decyzji gra testuje również umiejętności konstruowania planu wycieczki oraz posługiwania się mapą, której funkcję pełnią dwie plansze przedstawiające centrum miasta oraz park Poniatowskiego. Dzięki temu narzędzie można zaklasyfikować jednocześnie do gier o luźnej strukturze i do grupy ustrukturyzowanej. Owa różnorodność, powodująca, iż Łódzkie urodziny jawią się z zupełnie różnych perspektyw w zależności od graczy, stanowi największy atut tej pomocy glottodydaktycznej. Zastosowanie gry w grupie na poziomie minimum B1 pozwala bowiem oddziaływać zarówno na osoby o refleksyjnym, jak i impulsywnym stylu poznawczym. Można zatem wysnuć hipotezę, iż wieloaspektowość w kwestii typologii narzędzia będzie skutkować jego zwiększoną efektywnością, co wymaga czasochłonnej analizy zarówno pod kątem użytkowników – nauczycieli, jak i bezpośrednich odbiorców: uczniów.



II. 3. Plansza z przedstawieniem centrum miasta oraz przykładowe karty postaci – Leon Niemczyk, Irena Tuwim

Praca lektora języka obcego wymaga dostosowania metody kształcenia do potrzeb grupy docelowej. Istotne są: wiek, motywacja do nauki, przynależność kulturowa, a także indywidualne preferencje. Zatem dobór właściwej techniki wykorzystywanej w ramach strategii ludycznej za każdym razem wymusza weryfikację według wymienionych kryteriów. Tym samym, zwłaszcza w przypadku nauczycieli języka polskiego jako obcego, którzy mają do czynienia z odbiorcami zróżnicowanymi pod względem pochodzenia, ważną okazuje się wrażliwość na reakcje

uczniów. Często, przeciwnie niż w przypadku zajęć z języka angielskiego dla Polaków, nie sprawdza się stosowanie gotowych materiałów, takich jak gry planszowe lub towarzyskie. W wielu sytuacjach konieczna jest adaptacja owych materiałów, zarówno w kwestii poziomu, jak i tematyki. W takiej sytuacji istotnym aspektem jest umiejętność wskazania głównej cechy gry. Przykładem może być *Voodoo*, której mechanikę, opartą na refleksie połączonym z kompetencją językową, wykorzystano przy nauce leksyki określającej meble⁴. Każdy gracz otrzymuje jedną kompletną kartę, na której znajdują się: brązowa szafa, niebieski fotel, fioletowa kanapa, czerwony stół oraz zielone krzesło. Następnie uczestnicy dostają taką samą liczbę kart z czterema elementami. Jedna z osób kładzie wybrany kartonik na stole, a pozostali sprawdzają, którego przedmiotu brakuje. Osoba mająca kartę z pominiętym meblem mówi głośno rzeczownik wraz z określającym go przymiotnikiem i kładzie ją na stole. Wygrywa ten, kto najszybciej pozbędzie się kart. Niepoprawne zastosowanie leksyki lub formy gramatycznej skutkuje koniecznością zabrania wyłożonej karty.



Il. 4. Wzór – karta z kompletem mebli i przykładowa karta z brakującym elementem

⁴ Adaptacja gry autorstwa Pauliny Kaźmierczak.

4. Gry i zabawy – wnioski

Warto zauważyć, iż wzrost zainteresowania strategią ludyczną skłania do weryfikacji dotychczasowych metod kształcenia. Przejawem tego zjawiska jest powstawanie nowych pomocy dydaktycznych. Dowód stanowi analiza przeprowadzona w niniejszym artykule, ponieważ większość publikacji z tej kategorii powstała w ostatnim dziesięcioleciu. Mimo wyraźnego podkreślenia kształtowania konkretnych kompetencji nie sposób pominąć ludycznego aspektu wybranych ćwiczeń, które często polegają na wskazaniu lub wyjaśnieniu żartu, uzupełnieniu krzyżówki bądź odnalezieniu leksyki w wykreślance. Ów fakt w połączeniu ze świadomością, iż trudno o precyzyjny i jednoznaczny podział zadań na konkretne typy gier, niezależnie od przyjętej klasyfikacji, skłania do zmiany spojrzenia na wyzwania stojące przed współczesnym glottodydaktykiem. Istotną staje się wieloaspektowość narzędzi kształcenia oraz możliwość weryfikacji efektów, jakie daje praca z ich wykorzystaniem, a nie jedynie teoretyczna typologia konstruowanych zadań. Przeprowadzona analiza dowodzi, iż klasyfikacja, niezależnie od jej autora, nie odzwierciedla potrzeb gatunku, jakim jest gra, i nie powinna ograniczać inwencji lektora wykorzystującego dostępne techniki nauczania i uczenia się. Nie sposób bowiem pominąć faktu, że ludyczność może występować zarówno w formie bezpośredniej – w postaci gier planszowych, karcianych, symulacyjnych, jak i pośredniej: jako aspekt rywalizacji bądź zagadki do rozwikłania, pojawiający się w wielu współczesnych zbiorach ćwiczeń leksykalnych, gramatycznych czy fonetycznych.

Literatura

- Achtelik, A., Niesporek-Szamburska, B. (2016). *Bawimy się w polski 1*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen”.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Spółdzielnia Wydawnicza „Czytelnik”.

- Kołaczek, E. (2018). *Gry i zabawy językowe. Język polski jako obcy*. Kraków: Wydawnictwo „Prolog”.
- Kołaczek, E. (2016). *Survival Polish Crash Course*. Kraków. Wydawnictwo „Prolog”.
- Kuc, P., Stempek, I. (2017). *Gry i zabawy językowe – junior*. Kraków: Wydawnictwo „Glossa”.
- Litwin, M. (2014). Pojęcie grywalizacji wobec zjawisk związanych z rynkiem pracy. *Homo Ludens*, 6(1), 75–86. Online: <<https://old.ptbg.org.pl/dl/162/Magdalena%20LITWIN%20-%20Poj%C3%84%E2%84%A2cie%20grywalizacji%20wobec%20zjawisk%20zwi%C3%84%E2%80%A6zanych%20z%20rynkem%20pracy.pdf>>. Data dostępu: 4 października 2020.
- Miodunka, W. T. (2016). *Glottodydaktyka polonistyczna. Pochodzenie – stan obecny – perspektywy*. Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Małolepsza, M., Szymkiewicz, A. (2010). *HURRA!!! Po polsku 1*. Kraków: Wydawnictwo „Prolog”.
- Pelc, T. (1997). *Teraz polski. Gry i ćwiczenia komunikacyjne. Podręcznik dla nauczycieli języka polskiego jako obcego*. Łódź: Wydawnictwo „Wing”.
- Rabiej, A. (2009). *Lubię polski! 1*. Kraków: Wydawnictwo „Fogra”.
- Rabiej, A. (2010). *Lubię polski! 2*. Kraków: Wydawnictwo „Fogra”.
- Siek-Piskozub, T. (1994). *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Siek-Piskozub, T. (2007). *Strategia ludyczna w glottodydaktyce*. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (s. 13–28). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Słomczyński, M. (2014). Dydaktyczne aspekty projektowania gier. *Homo Ludens*, 6(1), 141–152. Online: <<http://old.ptbg.org.pl/dl/163/Maciej%20S%C5%81OMCZY%C5%83SKI%20-%20Dydaktyczne%20aspekty%20projektowania%20gier.pdf>>. Data dostępu: 4 października 2020.
- Stempek, I. (2014). *Gry i zabawy językowe 1*. Kraków: Wydawnictwo „Glossa”.

mgr Paulina Kaźmierczak – doktorantka w Zakładzie Lingwistyki Stosowanej i Kulturowej Uniwersytetu Łódzkiego oraz lektorka języka polskiego jako obcego. Interesuje się strategią ludyczną w procesie glottodydaktycznym. Szczególną uwagę poświęca stosowaniu nowoczesnych technologii oraz adaptacji piosenek, reklam, a także gier karcianych, planszowych i fabularnych na potrzeby zajęć językowych

Gry w glottodydaktyce polonistycznej. Perspektywa teoretyczna oraz wnioski praktyczne

Abstrakt: W artykule ukazano zasadność wykorzystania gier i zabaw podczas lekcji języka polskiego jako obcego. Autorka wyjaśnia, na czym polega strategia ludyczna stosowana w procesie kształcenia. Porównuje pomoce dydaktyczne dostępne na rynku wydawniczym i analizuje ich przydatność. Wniosek z przeprowadzonych rozważań obliuguje do konstruowania autorskich gier i zabaw w zależności od potrzeb grupy zajęciowej. Ważna jest także dbałość o korzystanie ze złożonych narzędzi edukacyjnych, które ze względu na wielopłaszczyznowość działania mogą wpłynąć na wzrost efektów kształcenia.

Słowa kluczowe: gry, język polski, glottodydaktyka
