

LUDYCZNOŚĆ W (GLOTTO)DYDAKTYCE

Agnieszka Banach
Paulina Kaźmierczak



<https://orcid.org/0000-0002-2184-6908>
<https://orcid.org/0000-0002-6980-5988>



agnieszka.banach@unilodz.eu
paulina.kazmierczak@unilodz.eu



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.701>



Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Filologii
Polskiej i Logopedii, Zakład Lingwistyki Stosowanej
i Kulturowej, ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź
Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Filologii
Polskiej i Logopedii, Zakład Lingwistyki Stosowanej
i Kulturowej, ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź

LUDYCZNOŚĆ W (GLOTTO)DYDAKTYCE – STAN BADAŃ I ROZWÓJ METODY

Słowa kluczowe: ludyczność, glottodydaktyka, dydaktyka, metoda ludyczna

Streszczenie. Artykuł składa się z dwóch części. Pierwsza z nich prezentuje dotychczasowe badania dotyczące ludyczności w nauczaniu m.in. języków obcych. Przedstawia zalety i wady wykorzystywania metody ludycznej, która staje się coraz bardziej popularna we współczesnej dydaktyce. Druga część zawiera opisy poszczególnych artykułów znajdujących się w tomie, a tym samym pozwala na zapoznanie się z treścią niniejszej publikacji.

Ludyczność to istotny element ludzkiej egzystencji. Według Johana Huizingi zabawa poprzedza kulturę, jest zatem jednym z najbardziej pierwotnych zachowań człowieka (1998, s. 11). Nie dziwi więc fakt, iż coraz częściej znajduje zastosowanie w różnych dziedzinach ludzkiego życia – w ekonomii, zarządzaniu, dydaktyce. To właśnie ostatnia z wymienionych dziedzin nauki stała się inspiracją dla wielu badaczy, których nurtuje zastosowanie niestandardowych metod i technik kształcenia. Przejawy ludyczności można odnaleźć zarówno w sposobie przekazywania wiedzy, jak i w nietypowym, motywującym systemie oceniania, jakim jest gamifikacja. I choć ludyczność może być stosowana m.in. podczas lekcji biologii ([http1](#)) czy matematyki ([http2](#)), to jednak niezwykle często wykorzystuje się ją podczas zajęć językowych, w tym w nauczaniu języka polskiego jako obcego/drugiego.

Tematyka dotycząca korzystania z gier i zabaw w procesie przekazywania wiedzy z zakresu gramatyki lub leksyki została rozpowszechniona na gruncie glottodydaktyki przez anglistów. W Polsce za czołową badaczkę tej dziedziny uznawana jest Teresa Siek-Piskozub. Podjęła się ona nie tylko trudnego zadania stworzenia definicji pojęć *gra* i *zabawa* w kontekście edukacyjnym, ale także zebrania licznych przykładów ich praktycznego zastosowania podczas zajęć (Siek-Piskozub 1994). W swoich publikacjach zwracała również uwagę na istotną rolę muzyki, a szczególnie piosenki, w lingwistyce stosowanej (Siek-Piskozub, Wach 2006).

Oprócz piosenek, wśród różnorodnych technik ludycznych, coraz większą popularnością cieszą się gry fabularne należące do podgrupy gier symulacyjnych. Ich celem jest ćwiczenie właściwych zachowań komunikacyjnych w rzeczywistych sytuacjach tworzonych na podstawie decyzji podejmowanych przez uczestników rozgrywki (Siek-Piskozub 1994, s. 14–15). Przykładem kompetencji interpersonalnych oraz językowych, które są kształtowane dzięki grom – niezależnie od fabuły, która może być zarówno fantastyczna, jak i realistyczna – jest umiejętność podejmowania negocjacji.

Kwestia zastosowania gier fabularnych w dydaktyce języków obcych była wielokrotnie poruszana w artykułach Augustyna Surdyka, który prowadził badania dotyczące zwiększenia autonomii uczniów podczas zajęć z wykorzystaniem techniki gier fabularnych. Studenci – których postępy edukacyjne poddawał analizie – przyznali, iż dostrzegają wzrost umiejętności samokontroli oraz korekty własnych błędów (Surdyk 2007, s. 91–98). Pozytywne efekty stosowania symulacji odnotowała również Magdalena Sambor, która badała wpływ tego rodzaju gier na poziom kompetencji interkulturowej wśród studentów poznających podczas zajęć typologię Geerta Hofstedeego. Autorka dowodzi, iż udział w rozgrywce, której celem jest wywołanie reakcji gracza na sytuację, jakie mają miejsce w symulowanym środowisku międzykulturowym, pozwala sprawdzić, w jakim stopniu przyswoił on zasady funkcjonowania poszczególnych społeczeństw (Sambor 2007, s. 219–230). Oczywiście nie brakuje publikacji, które poruszają również kwestię kontrowersyjnych aspektów wykorzystywania *Role-Playing Games*, np. wytyczania granicy pomiędzy rzeczywistością a światem symulacji (Leszczyński 2007, s. 277–286), wpływu na postawy etyczne i moralność graczy (Krysińska 2007, s. 269–276) lub problemu nadmiernego utożsamiania się z bohaterem (Galińska 2007, s. 255–268). Jednak z drugiej strony pojawiają się opinie, które podkreślają pozytywny wpływ gier, a nawet stosowanie ich w formie terapii (Przybyłowska 2007, s. 287–290).

Tematyka ludyczności, zwłaszcza wykorzystania gier komputerowych, budzi liczne wątpliwości wśród pedagogów, szczególnie tych, którzy sami nie są pasjonatami wirtualnych rozrywek. Jednak badania dowodzą, iż gry internetowe pozytywnie wpływają na socjalizację i zaspokajają potrzebę wielu relacji tworzonych w świecie tradycyjnych interakcji międzyludzkich (Jasiński 2007, s. 131–142).

Obecnie lektorzy i nauczyciele zainteresowani metodami ludycznymi publikują efekty swojej pracy w różnych czasopismach, zarówno *stricte* językoznawczych, poruszających problematykę glottodydaktyczną, np. „Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców” lub „Języki Obce w Szkole”, jak i w pozycjach traktujących o ludyczności w szerokiej perspektywie kulturowej, filozoficznej czy społecznej, m.in. „Homo Ludens”. W ostatnim z periodyków, oprócz aspektów w mniejszym lub większym stopniu związanych z analizą i rozwojem życia społecznego, coraz częściej pojawiają się także publikacje glottodydaktyczne, nie tylko na gruncie anglistycznym, lecz również w kontekście germanistyki lub polonistyki. Teksty traktujące o nauczaniu języków obcych można znaleźć w niemal każdym wydaniu czasopisma, a holistyczne podejście do tematu ludyczności powoduje, że warto bliżej przyjrzeć się tekstom glottodydaktycznym publikowanym w serii „Homo Ludens”. W 2009 roku były to artykuły na temat zaawansowanego technologicznie kształcenia kompetencji lingwistycznych osób dorosłych (Hofman 2009, s. 75–84), stosowania technik teatralnych w edukacji językowej (Kraszewska 2009, s. 123–136), wykorzystania LARP-ów w dydaktyce (Mochocki 2009, s. 177–189), a także wpływu gier na rozwój języka współczesnego człowieka według hipotezy Sapira-Whorfa (Urbaniaak 2009, s. 269–278). W trzech kolejnych rocznikach można przeczytać o zabawach rozwijających sprawność mówienia (Rusek 2010, s. 151–160), technice narracyjnych gier fabularnych podczas zajęć językowych (Szeja 2011, s. 215–235) oraz o pracy metodą ludyczną w procesie nauczania języka specjalistycznego (Cudzich 2012, s. 31–43). Numer czasopisma z 2014 roku zawierał tekst o technice dramowej na zajęciach języka obcego (Marko 2014, s. 87–100), a także o grach kooperacyjnych w procesie kształcenia kompetencji lingwistycznych w nieojczyźnej mowie wśród dzieci w wieku przedszkolnym (Wajda 2014, s. 199–214). Natomiast w roku 2017 można było przeczytać tekst na temat stosowania wirtualnej rzeczywistości w glottodydaktyce (Kotuła 2017, s. 111–131).

Seria „Homo Ludens” jest stosunkowo nowa, bo wydana po raz pierwszy w 2009 roku. Periodyk porusza szeroko rozumianą tematykę ludyczności lub – jak zwykli ją nazywać redagujący i nierzadko tworzący piśmo członkowie Towarzystwa Badaczy Gier (TBG) – ludologii. Artykuły

umieszczane w czasopiśmie są pokłosiem corocznych konferencji dotyczących gier. Ideą TBG była integracja interdyscyplinarnego środowiska naukowców trudniących się analizą ludyczności z perspektywy językoznawstwa, kulturoznawstwa, filozofii, historii sztuki, dydaktyki lub socjologii. Najlepszym sposobem na zrzeszenie pasjonatów ludyczności jest organizacja corocznej konferencji poświęconej tej tematyce. Odbywa się ona od 2005 roku, a efekty pierwszego spotkania zostały utrwalone w formie dwutomowej monografii pt. *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (2007).

Działania TBG zaowocowały coraz częstszym pojawianiem się referatów traktujących o ludyczności nie tylko w perspektywie klasycznej pozycji Johana Huizingi z 1938 roku. Analizy dotyczą również aspektów filozoficznych, które poruszali tacy myśliciele jak Ludwig Wittgenstein (2019) czy Bernard Suits (2016). Nie brakuje także prac z dziedziny socjologii, zwłaszcza wśród młodego pokolenia badaczy. Przykład stanowi publikacja pt. *Gry wideo w środowisku rodzinnym* (Gałuszka 2017).

Oczywiście metody ludyczne są również opisywane przez glottodydaktyków innych języków obcych niż angielski i niemiecki. Przykład stanowią artykuły m.in. Grażyny Zarzyckiej i Sławomira Rudzińskiego piszących o wykorzystaniu gry multimedialnej podczas lekcji języka polskiego jako obcego (2013, s. 249–259) oraz Pawła Pałasa, którego teksty poruszają istotną kwestię stosowania piosenek (2013, s. 349–356). Tematykę rozwoju podejścia ludycznego w stosunkowo młodej dziedzinie, jaką jest glottodydaktyka polonistyczna, poruszają prace Piotra Kajaka, w których autor podkreśla wagę wprowadzania elementów kultury popularnej na zajęciach językowych (2008, s. 129–138).

Niewątpliwie metoda ludyczna oraz towarzyszące jej techniki zyskują coraz większą popularność, czego dowodem jest konferencja *Ludyczność w (glotto)dydaktyce*, która odbyła się w Łodzi, w dniach 17–18 maja 2019 roku z inicjatywy Koła Naukowego Glottodydaktyków działającego przy Zakładzie Lingwistyki Stosowanej i Kulturowej na Uniwersytecie Łódzkim. Liczne referaty oraz wystąpienia w formie warsztatowej zgromadziły nie tylko przedstawiciele środowiska naukowego i doświadczonych lektorów, lecz również adeptów glottodydaktyki. Oprócz dyskusji na temat nauczania, w szczególności języków obcych, łódzka konferencja była również okazją do zapoznania się z polską literaturą z perspektywy osoby uczącej się języka, ponieważ gościem specjalnym był profesor Tokimasa Sekiguchi z Tokijskiego Uniwersytetu Studiów Międzynarodowych. Japończyk, biegle władający językiem polskim, wygłosił dla zgromadzonych dwa wykłady: „*A to dramat!*, czyli o polskich i japońskich losach wybranych internacjonalizmów” oraz „*Czy Lalka Bolesława Prusa wejdzie*

do literatury światowej?”, które zostały entuzjastycznie przyjęte przez zgromadzonych. Szczególnie zachwyciła nienaganna wymowa Profesora, która dowodzi, iż zastosowanie odpowiednich strategii nauczania i uczenia się pozwala doskonale opanować każdy język.

Efektendwudniowychobrad,podczasmajowegospotkania(glotto)dydaktyków, jest niniejsza publikacja. Zestawiono w niej artykuły dotyczące różnych perspektyw postrzegania ludyczności. Znajdują się tutaj zarówno teksty traktujące o aspektach teoretycznych pojęć *gra*, *zabawa*, *ludyczność*, jak i poruszające kwestie konkretnych technik stosowanych podczas zajęć z uczniami na odmiennych poziomach zaawansowania oraz w różnym wieku. Publikacja prezentuje szerokie spektrum nie tylko zastosowania strategii ludycznych oraz istniejących w jej obrębie technik, lecz również analizy semantycznej czy społecznej głównych zagadnień, które zostały w niej poruszone.

Zgromadzone artykuły podzielono na kategorie tematyczne, w których znajdują się teksty prezentujące różne perspektywy postrzegania ludyczności, poruszające stosowanie metody ludycznej w konkretnych grupach docelowych, a także opisujące zastosowanie technik ludycznych podczas zajęć.

W pierwszej części, dotyczącej zagadnień ogólnych, znalazły się artykuły, które ukazują ludyczność z różnych perspektyw. Pierwszym z nich jest tekst Grzegorza Rudzińskiego, który zajął się tematyką ludyczną w ujęciu teoretycznym. Autor odnosi się do kulturowego i filozoficznego ujęcia problemu. W artykule *Homo loquens a homo ludens. Glottodydaktyczne refleksje nad koncepcją kultury Johana Huizingi* dowodzi, iż większość podejmowanych przez człowieka działań, w tym nauczanie, jest zabawą.

Z kolei Agnieszka Banach zajęła się oceną przydatności elementów ludycznych na zajęciach językowych. Autorka przeprowadziła ankietę dotyczącą wykorzystania gier podczas lekcji języka polskiego jako obcego zarówno wśród lektorów pracujących w różnych ośrodkach, jak i wśród uczniów. Wyniki zaprezentowała w artykule *Ucząc bawić, bawiąc uczyć – o wykorzystaniu gier i zabaw na lekcjach języka polskiego jako obcego*.

Paulina Zwolińska to autorka, która w pracy *Gry językowe dla cudzoziemców vs. gry językowe dla rodzimych użytkowników języka – analiza jakościowa wybranych zbiorów* porównuje gry zawarte w podręcznikach i pomocach dydaktycznych do nauki polskiego jako obcego oraz ojczystego. Wskazuje ona na uniwersalność wykorzystywanych w nich schematów, mimo odmiennych celów kształcenia.

W drugiej grupie, dotyczącej wykorzystania technik ludycznych w kształceniu dzieci i młodzieży, znalazł się m.in. artykuł Doroty Hrycak-Krzyżanowskiej, która przedstawiła nietypowy sposób wykorzystania

słowa, aczkolwiek nawiązujący do pierwotnych tradycji przekazu ustnego. W tekście pt. *Wykorzystanie storytelling i digital storytelling w nauczaniu języka polskiego jako obcego dzieci i młodzieży w Wielkiej Brytanii* autorka prezentuje gry przeprowadzone w oparciu o technikę opowiadania. Podkreśla ona wpływ pracy z wykorzystaniem tworzenia historii na kreatywność i zasób leksykalny uczniów, a także wskazuje, w jaki sposób można połączyć tę formę kształcenia z nowoczesnymi technologiami.

Artykuł Klaudii Gajewskiej pt. *Gry jako źródło mowy spontanicznej w kontekście ćwiczenia wymowy przez polskich średnio zaawansowanych uczniów języka angielskiego jako obcego* poświęcony jest próbie ukazania korzyści płynących z wykorzystania gier w nauce języka obcego, konkretnie angielskiego, poprzez zachęcanie uczniów do tworzenia swobodnych i spontanicznych wypowiedzi, które pozwalają im ćwiczyć zarówno sprawność mówienia, jak i poprawną wymowę. Tekst zawiera przede wszystkim opis czterostopniowego badania, które zostało przeprowadzone wśród uczniów drugiej klasy liceum.

Z kolei Michalina Pokorska w artykule pt. *Wykorzystanie metod ludycznych w nauczaniu języka polskiego jako obcego dzieci w wieku szkolnym (refleksje po kursie letnim w Mołdawii)* opisała swoje doświadczenia w pracy z młodymi Mołdawianami. W tekście zamieściła szereg konkretnych propozycji, które wykorzystywała w czasie kursu letniego, by prowadzone przez nią zajęcia były efektywne i przyjemne.

Aby ukazać pełnię wartości i korzyści płynących z gier i zabaw dla procesu uczenia się nie tylko języka obcego, ale uczenia się języków w ogóle, autor artykułu *Wujek Google ma dziś próbę chóru – o ludycznych technikach wprowadzania i utrwalania słownictwa na lekcjach języka obcego*, Jakub Sroka, prezentuje metody i techniki ludyczne, które wykorzystywał podczas swoich zajęć. Stanowi to skrótowy, praktyczny przewodnik dla lektorów języka obcego, którzy poszukują nowych sposobów przekazywania i utrwalania wiedzy.

W kolejnej grupie znalazły się teksty traktujące o wykorzystaniu ludyczności w kształceniu akademickim. Związki frazeologiczne, jak twierdzi Zuzanna Świątek w artykule pt. *Elementy ludyczne w nauczaniu związków frazeologicznych – analiza wyników ankiety przeprowadzonej wśród studentów romanistyki*, są niezwykle istotnym elementem każdego języka, a ich znajomość świadczy o wysokim poziomie kompetencji lingwistycznych uczącego się. Jednak są one często pomijane w procesie kształcenia, a ponadto sprawiają wiele problemów uczniom, zarówno w kwestii ich zrozumienia, jak i poprawnego użycia. Autorka prezentuje wyniki przeprowadzonej przez siebie ankiety, dotyczącej sposobu uczenia się języka francuskiego oraz znajomości związków frazeologicznych.

Artykuł Justyny Groblińskiej i Katarzyny Kowalik wiąże ludyczność z ogólnie pojętą nauką. W tekście *Konkurs „Recensiamo ItaliAMO” – o współzawodnictwie zachęcającym do nauki języka i poszukiwań literaturoznawczych* prezentują motywacje, jakie przyświecały im podczas organizacji konkursu na recenzję wybranego tekstu literatury włoskiej. Podkreślają istotę wyboru i profilu uczestników, zwracają uwagę na główne problemy, z którymi mierzyli się zarówno kandydaci, jak i organizatorzy. Autorki wiele miejsca poświęcają na zaprezentowanie korzyści płynących z tego przedsięwzięcia, ale także szerzej, z czytania obcej literatury, jako elementu wspomagającego proces uczenia się języka obcego.

Kolejny artykuł udowadnia, że metody ludyczne są chętnie wykorzystywane w nauczaniu nie tylko języków obcych. Znajdują swoje zastosowanie także w procesie kształcenia przyszłych lektorów języka polskiego jako obcego, czego dowodzi Paulina Kaźmierczak w artykule *Elementy ludyczne w kształceniu lektorów języka polskiego jako obcego*.

Do ostatniej kategorii zaliczają się artykuły poświęcone ludycznym technikom nauczania. Agnieszka Karolczuk zwraca uwagę na kreatywność zabaw słownych w twórczości Jeremiego Przybory oraz na inspirację, jaką stanowią one dla nauczycieli języka polskiego jako obcego. Rozważania umieściła w tekście zatytułowanym *Potencjał gry językowej czasowników polskich (głównie w twórczości Jeremiego Przybory)*.

Gry nieuwzględniane dotąd w celu kształcenia poprawnej percepcji czy artykulacji opisała Michalina Biernacka w artykule *Ludyczność w nauczaniu wymowy języka polskiego jako obcego/drugiego*. Zanalizowała ona podręczniki do fonetyki korektywnej pod względem wykorzystywania elementów strategii ludycznej, a także zaproponowała własne formy adaptacji popularnych gier i zabaw językowych.

Lekcje muzealne są nie tylko znakomitą alternatywą dla tradycyjnego zwiedzania wystaw i ekspozycji, ale, jak się okazuje, mogą być również sposobem na naukę języka polskiego dla obcokrajowców. Udowadnia to Katarzyna Żák-Caplot w artykule pt. *Zabaw się w muzeum, czyli jak nie uczyć, uczyć? Wykorzystanie technik ludycznych w nauczaniu języka polskiego jako obcego na wystawie muzealnej (teatralizacja, storytelling, grywalizacja)*. Przedstawione przez nią propozycje zajęć na zawsze odmieniają sposób postrzegania wizyty w muzeum.

Ludyczność w nauczaniu może również wpływać na proces zapamiętywania treści, czego w tekście *Wykorzystanie mnemotechnik w wybranych grach i zabawach w dydaktyce języka polskiego i glottodydaktyce polonistycznej* dowodzi Natalia Kuźma. Przedstawia ona sposoby wykorzystania dwóch popularnych gier: *Dixit* i *Taboo*.

O specyfice teleturnieju i możliwościach jego wykorzystania w procesie dydaktycznym pisze Monika Nowicka w artykule pt. *(Tele)turniej sposobem na udaną lekcję języka polskiego dla obcokrajowców*. Autorka szczegółowo opisuje wpływ zastosowania (tele)turnieju na zajęciach językowych, ukazując jego zalety. W drugiej części artykułu Nowicka przedstawia propozycje wykorzystania omawianej techniki na zajęciach, co może stanowić duże ułatwienie dla lektorów chcących w ten sposób pracować.

Z kolei Magdalena Błażejewska w tekście pt.: *Sposoby wykorzystania piosenki w nauczaniu języka polskiego jako obcego/drugiego* prezentuje, jak wykorzystać piosenki na zajęciach językowych. Autorka podkreśla rolę, jaką w kształceniu językowym i kulturowym odgrywa muzyka. Zwraca również uwagę na związek między zastosowaniem opisanej techniki ludycznej a koncepcją inteligencji wielorakich Howarda Gardnera.

Współczesna glottodydaktyka stanowi dynamicznie rozwijającą się dziedzinę nauki, do czego z pewnością przyczynia się prężnie działający nurt strategii ludycznych w procesie kształcenia językowego. Niniejszy tom prezentuje zarówno holistyczne spojrzenie na kwestię ludyczności, jak i kreatywne sposoby wykorzystania technik opartych na grach i zabawach podczas zajęć prowadzonych w grupach zróżnicowanych pod względem wieku i kultury.

BIBLIOGRAFIA

- Cudzich B., 2012, *Wykorzystanie technik ludycznych oraz Webquest w nauczaniu języka specjalistycznego*, „Homo Ludens”, nr 1(4).
- Galińska E., 2007, *Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Poznań, s. 255–268.
- Gałuszka D., 2017, *Gry wideo w środowisku rodzinnym*, Kraków.
- Hofman A., 2009, *Interdyscyplinarne nauczanie z zastosowaniem narzędzi technologii informacyjnej. Edukacyjne gry i programy on-line w nauczaniu języka obcego osób dorosłych – elementy neuropsychologii*, „Homo Ludens”, nr 1.
- Huizinga J., 1998, *Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa.
- Jasiński J., 2007, *Uczestnicy masowych gier internetowych „cyfrową awangardą” współczesnego społeczeństwa informatycznego*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Poznań, s. 131–142.
- Kajak P., 2008, *Hip hop – miejska lingua franca?*, „Postscriptum Polonistyczne”, nr 2(2).
- Kotula K., 2017, *Rzeczywistość wirtualna w nauczaniu języków obcych – nowy paradygmat komunikacji w dyskursie szkolnym?*, „Homo Ludens”, nr 1(10).
- Kraszewska K., 2009, *Zabawa w teatr. Kształcenie językowe z wykorzystaniem perspektywy neurobiologicznej i psychoruchowych predyspozycji uczniów*, „Homo Ludens”, nr 1.
- Krysińska D., 2007, *Role-playing games a rozwój moralny graczy*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Poznań, s. 269–276.

- Leszczyński K., 2007, *Problematyka granicy w symulacji i grze*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Poznań, s. 277–286.
- Marko A., 2014, *Drama na lekcjach języka obcego – o potencjale metody*, „Homo Ludens”, nr 1(6).
- Mochocki M., 2009, *Teatralne gry fabularne (Larp-Y) w nauczaniu szkolnym*, „Homo Ludens”, nr 1.
- Pałasz P., 2013, *Piosenka popularna jako materiał dydaktyczny oraz możliwość jej wykorzystania na zajęciach z języka polskiego jako obcego*, „Acta Universitatis Lodzianis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców”, nr 20.
- Przybyłowska J. A., 2007, *Psychodrama. Gra jako forma terapii*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, Tekst i rytuał*, t. 2, Poznań, s. 287–290.
- Rusek B., 2010, *Zabawy rozwijające sprawność mówienia w języku obcym*, „Homo Ludens”, nr 1(2).
- Sambor M., 2007, *Wykorzystanie gier symulacyjnych w uczeniu kompetencji interkulturowej*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, Poznań, s. 219–230.
- Siek-Piskozub T., 1994, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa.
- Siek-Piskozub T., Wach A., 2006, *Muzyka i słowa. Rola piosenki w procesie przyswajania języka obcego*, Poznań.
- Suits B., 2016, *Konik polny. Gry, życie i utopia*, tłum. F. Kobiela, Warszawa.
- Surdyk O., 2007, *Od Tolkiena do Glottodydaktyki, Czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, Tekst i Rytuał*, t. 1, Poznań, s. 91–98.
- Szeja J. Z., 2011, *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*, „Homo Ludens”, nr 1(3).
- Urbaniak A., 2009, *Kultura a język. Rola gier w rozwoju językowym współczesnego człowieka w świetle hipotezy Sapira-Whorfa*, „Homo Ludens”, nr 1.
- Wajda N., 2014, *Gry kooperacyjne na zajęciach języka obcego dla przedszkolaków*, „Homo Ludens”, nr 1(6).
- Wittgenstein L., 2019, *Tractatus Logico-Philosophicus*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa.
- Zarzycka G., Rudziński S., 2013, *Multimedialna gra I Spy w świetle założeń podejścia zadaniowego do nauczania i uczenia się języków obcych*, „Acta Universitatis Lodzianis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców”, nr 20.
- [http1: https://biologiaucziesam.com/2016/07/29/biologiczne-taboo-gra/](https://biologiaucziesam.com/2016/07/29/biologiczne-taboo-gra/) [26.03.2019].
- [http2: https://matematykawmaczku.blogspot.com/2017/03/gamifikacja-na-lekcjach-matematyki.html](https://matematykawmaczku.blogspot.com/2017/03/gamifikacja-na-lekcjach-matematyki.html) [26.03.2019].

LUDICITY IN (GLOTTO)DIDACTIC – STATE OF RESEARCH AND EVOLUTION OF THE METHOD

Keywords: ludicity, glottodidactic, didactic, ludic method

Summary. The article consists of two parts. The first one presents previous research on ludicity in teaching inter alia foreign languages. It shows merits and drawbacks of using the ludic methods, which is going to be more and more popular in contemporary didactic. The second part contains descriptions of particular articles included in the volume and thereby helps to learn what the publication contains.