

Agnieszka Banach



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



[agnieszka.banach@unilodz.eu](mailto:agnieszka.banach@unilodz.eu)



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.703>



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

## UCZĄC BAWIĆ, BAWIĄC UCZYĆ – O WYKORZYSTANIU GIER I ZABAW NA LEKCJACH JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO

**Słowa kluczowe:** ludyczność, gry i zabawy, glottodydaktyka

**Streszczenie.** Wbrew obiegowej opinii, gry i zabawy nie są zarezerwowane tylko dla dzieci i nie stanowią wyłącznie rozrywki w czasie wolnym. Liczne badania psychologów udowadniają, że wykorzystanie technik ludycznych w nauczaniu sprzyja poprawie efektów procesu dydaktycznego. W artykule przedstawione zostały wyniki badań ankietowych przeprowadzonych na osobach uczących się języka polskiego jako obcego oraz ich lektorach, które wskazują, jak postrzegane są przykładowe elementy ludyczne na zajęciach językowych.

### 1. WSTĘP

Zabawa stanowi jeden z najbardziej pierwotnych, ale jednocześnie najtrudniejszych do zdefiniowania elementów życia człowieka. Jak zaznacza największy autorytet w tej dziedzinie, Johan Huizinga, „zabawa stanowi w naszej świadomości antytezę powagi” (Huizinga 1985, s. 17). Dlatego też zabawy kojarzone są zwykle z dziećmi, które w ten sposób uczą się otaczającego świata. Dorosli natomiast gry i zabawy traktują wyłącznie jako rozrywkę, na którą mogą sobie pozwolić sporadycznie w tzw. wolnym czasie. Takie podejście tłumaczy Teresa Siek-Piskozub, wskazując, że „być może powodem tego jest fakt, że są one zajęciem swobodnym, niewymuszonym i przyjemnym” (Siek-Piskozub 1994, s. 8). Przekonanie to nie jest jednak do końca słuszne, bowiem lic-

ne badania prowadzone przez przedstawicieli różnych nauk, głównie psychologii i socjologii<sup>1</sup>, zgodnie potwierdzają, że zdobywanie wiedzy i jej utrwalanie w czasie zabawy, wymagającej nierzadko pewnej rywalizacji, jest dużo bardziej efektywne niż podczas tradycyjnego procesu uczenia się. Jak zaznacza Siek-Piskozub, „zauważono, że gry rozwijają w znacznym stopniu spostrzegawczość, dokładność, kształcą wyobraźnię i silną wolę, przyczyniając się tym samym do ogólnego rozwoju ucznia” (Siek-Piskozub 1994, s. 8). Tak więc, co warto podkreślić, gry i zabawy nie są, a przynajmniej nie powinny być, wyłącznie domeną dzieci. Mogą być z powodzeniem i bardzo dobrym rezultatem wykorzystywane na każdym etapie edukacji, bez względu na wiek uczniów, głównie dlatego, że „bawiąc się, uczniowie nie zauważają, że się uczą” (Siek-Piskozub 1994, s. 8). Kolejny argument na rzecz przydatności elementów ludycznych w procesie dydaktycznym jest ściśle związany z funkcjonowaniem ludzkiego mózgu i przetwarzaniem informacji. W przewodniku po metodach aktywizujących *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie* (Brudnik i in. 2011, s. 10) znajduje się grafika, obrazująca, ile uczniów zapamiętuje z informacji, które do niego trafiają w różny sposób. I tak:

- z tego, co przeczyta – tylko 10%,
- z tego, co usłyszy – 20%,
- z tego, co widzi, zobaczy – już 30%,
- łącząc te dwie aktywności, zapamiętuje już 50%,
- mówiąc, zapamiętuje 70%,
- jednak robiąc coś, zapamiętuje aż 90% informacji.

Z tych danych jasno wynika, że bierne uczestnictwo w lekcji, czy nawet zrobienie i powtórzenie notatek, nie daje takich efektów jak samodzielne przećwiczenie omawianego materiału. Najlepszą do tego okazją są właśnie gry i zabawy, które pozwalają uczniom w pełni zaangażować się w wykonywane zadanie, bowiem „techniki ludyczne oprócz oczywistej funkcji dydaktycznej motywują uczniów, wyzwalają kreatywność, redukują poziom stresu i są rodzajem mnemotechnik, które zyskały już status najskuteczniejszych sposobów umożliwiających zapamiętywanie” (Kulka 2018, s. 282).

Wbrew tej obieguj opinii, a zgodnie ze wspomnianymi wcześniej doniesieniami psychologów, powstają liczne publikacje zarówno mówiące o korzyściach płynących z wykorzystywania gier, zabaw i szeroko

---

<sup>1</sup> Por. np. A. Siedlaczek, *Wpływ zabawy na rozwój dzieci trzy- i czteroletnich (1999–2000–2001)*; M. Chojak, *Zabawa jako warunek prawidłowego rozwoju dzieci i przygotowania studentów do zawodu nauczyciela – przykład dobrej praktyki (2017)*; M. Grabowski, *Zabawa jako podstawowa forma aktywizacji dziecka w wieku wczesnoszkolnym (2011)*.

pojętych elementów ludycznych w edukacji, jak również gotowe zbiory tychże, będące pomocą i wskazówką dla nauczycieli. By podać choć kilka najistotniejszych pozycji poświęconych zabawie i jej roli w procesie kształcenia, należy wspomnieć np. o wymienionym wcześniej przewodniku metodycznym *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie* (Brudnik i in. 2011), tomie zawierającym propozycje, gotowe scenariusze i projekty pod redakcją Haliny Wiśniewskiej (2000), publikacji zawierającej referaty z I Konferencji Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt.: *Kulturotwórcza funkcja gier – Gra jako medium, tekst i rytuał* (Surdyk 2007), artykułach Ewy Nowak *Zabawa jako wprowadzenie do rozumienia tekstu literackiego* (2004), Bartosza Cudzicha *Wykorzystanie technik ludycznych oraz WebQuest w nauczaniu języka specjalistycznego czy Dobrawy Kulki Techniki ludyczne wykorzystywane w nauczaniu gramatyki języka polskiego jako obcego na różnych poziomach biegłości językowej* (2018), a także o licznych publikacjach Teresy Siek-Piskozub (1994, 1995, 2001).

„Początkowo gry językowe uznawano za jeden ze sposobów uatrakcyjnienia zajęć i postulowano ich stosowanie w pozaszkolnych lub pozalekcyjnych formach nauczania, rezerwując lekcję dla poważniejszych zajęć” (Siek-Piskozub 1994, s. 8). Ćwierć wieku po opublikowaniu tych słów nikt by już nie pomyślał, aby próbować umniejszać rolę ludyczności w procesie szeroko pojętego nauczania. Grażyna Zarzycka i Sławomir Rudziński wprost mówią, że podejście ludyczne „jest upowszechniane w glottodydaktyce przez teoretyków i praktyków od co najmniej dwóch dekad” (Zarzycka, Rudziński 2003, s. 251). Nie znaczy to jednak, że nauczanie poprzez gry i zabawy jest wymysłem XXI czy nawet XX wieku. Jego początków upatrywać należy już w średniowieczu, kiedy teksty pieśni religijnych wykorzystywane były do nauki łaciny i greki (por. Cudzich 2012, s. 32). Mimo tego, wielu nauczycieli ciągle podchodzi do nich sceptycznie. Wśród głównych obaw znajdują się: wspomniany już mało poważny charakter, niewspółgrający z tzw. poważnym nauczaniem, lęk przed zbyt emocjonalnym podejściem uczniów do zadania, co uniemożliwi utrzymanie dyscypliny na lekcji czy wreszcie brak wiedzy, jak właściwie zaplanować i przeprowadzić takie zajęcia. Zdaje się, że najczęściej i najswobodniej gry i zabawy pojawiają się na lekcjach języka obcego, w tym też na zajęciach z języka polskiego jako obcego (jppo), a to za sprawą wprowadzenia do glottodydaktyki podejścia komunikacyjnego, które zrewolucjonizowało sposób przekazywania wiedzy. Taki sposób organizacji zajęć zazwyczaj stawiany jest w opozycji do technik drylowych, które dość często są oceniane negatywnie zarówno przez lektorów, szczególnie tych z młodszego pokolenia, jak i przez samych uczących się. Co więcej „techniki ludycz-

ne wspomagają integrację uczniów, pomagają rozwijać ich samoświadomość, a także umiejętności społeczne. Niebagatelne znaczenie mają także w redukcji stresu, a pozbawiając lekcje szkodliwej i nużącej monotonii, wywołują wzmożoną koncentrację uczących się” (Kulka 2018, s. 283).

Niniejszy artykuł powstał jako rezultat badań ankietowych przeprowadzonych wśród obcokrajowców pobierających lekcje jppo w różnych formach na terenie Łodzi. Ankieta składała się z 16 pytań (8 pytań zamkniętych i 8 otwartych) i dotyczyła oceny rodzaju pojawiających się elementów ludycznych na lekcjach, ich częstotliwości, a przede wszystkim stopnia przydatności w procesie poznawania i doskonalenia języka polskiego. Ciekawym aspektem badań było zestawienie opinii studentów z odczuciami ich lektorów. W części zawierającej pytania otwarte ankietowani byli proszeni o podanie konkretnych gier i zabaw, które pamiętają z zajęć jppo, a także o wymienienie trzech najbardziej i najmniej, według nich, przydatnych elementów ludycznych wraz z uzasadnieniem. Respondenci proszeni byli o zaznaczenie znanych im typów gier i zabaw, a następnie o ocenienie ich przydatności: najpierw ogólnie, potem szczegółowo.

Zanim jednak zostaną przedstawione i omówione rezultaty badań, zasadne wydaje się zdefiniowanie podstawowych pojęć. Nie są one bowiem jednoznaczne. Dwa fundamentalne hasła to *gra* i *zabawa*. Główny problem stanowi fakt, że równie często bywają one używane synonimicznie, jak i z rozdzieleniem znaczeń. Jednak nawet wtedy granice są wyjątkowo nieostre. Niemniej większość osób intuicyjnie wyczuwa, że przynajmniej nie w każdym kontekście mogą być one tożsame znaczeniowo. Poniżej znajduje się bardzo pobieżny przegląd definicji, potwierdzający opisany wcześniej problem.

Aleksander Brückner w *Słowniku etymologicznym języka polskiego* stwierdza, że czasownik *grać* oznaczał pierwotnie ‘skakać, płaszać’ i podaje jednocześnie, że u Ezopa mówiono w ten sposób o popędzie płciowym u zwierząt. Natomiast leksem *zabawa* tłumaczy podwójnie: jako ‘przebywanie’ (dawny *byt*) oraz jako ‘rozrywka’.

W *Słowniku języka polskiego PWN* hasło *gra* ma następującą definicję: ‘zabawa towarzyska lub rozgrywka sportowa prowadzona według określonych zasad, też: udział w takiej zabawie lub rozgrywce’. Natomiast odnośnie do *zabawy* pojawia się wyjaśnienie: ‘przyjemne spędzanie czasu, gra, rozrywka’.

Podobnie, choć bardziej szczegółowo, obydwa pojęcia definiuje Bogusław Dunaj w *Słowniku współczesnego języka polskiego*. *Gra* to ‘zabawa towarzyska, w której występuje element współzawodnictwa, okre-

ślona ustalonymi regułami; rozgrywka sportowa prowadzona między pojedynczymi zawodnikami albo zespołami zgodnie z odpowiednim regulaminem'. Natomiast *zabawa* to 'czynności wykonywane dla przyjemności, rozrywki, odprężenia psychicznego i fizycznego; to, co cieszy, bawi, sprawia przyjemność, bawienie się, figle, gra, rozrywka'. Wynika z tego jednoznacznie, że współczesne słowniki traktują obydwie pojęcia synonimicznie, zaznaczając jedynie, że gra ma określone reguły.

Naukowcy badający gry i zabawy raczej starają się wyraźnie rozgraniczać te dwa pojęcia, zdecydowanie zaprzeczając wymiennemu użyciu tych terminów. Danuta Waloszek stwierdza, *gra*:

jest rodzajem aktywności ludycznej, opartej na regułach, ustalonych prawach, o powtarzalnej organizacji, niezależnie od intencji graczy toczy się według ustalonego rytuału, porządku, jest lokowana na pograniczu sfery bezinteresownej przyjemności, która jest cechą zabawy i sfery powagi życia. Najogólniej, to typ zabawy odwołującej się do stałych, powtarzalnych, akceptowanych reguł. Tak jak bierki, tak gra w szachy opiera się na zasadach istniejących obiektywnie, w przeciwieństwie do reguł w zabawie, ustalanych dla potrzeb tej, a nie innej zabawy, przez tych i tylko tych jej uczestników, w tej przestrzeni i w tym czasie (...). Zabawa (...) wymyka się ścisłym regułom, partnerstwu, ograniczoności czasu i przestrzeni, racjonalizmowi, walce o coś do końca. Grę realizuje się „na poważnie”, zabawę niekoniecznie (Waloszek 2006, s. 296).

## 2. ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ

W badaniu wzięło udział 49 obcokrajowców. Stworzyli oni bardzo zróżnicowaną i niejednorodną grupę. Wśród podstawowych czynników różnicujących ich podejście do świata, w tym również do nauki, są: narodowość, wiek, płeć, poziom znajomości języka polskiego, miejsce pobierania nauki, a także nauczyciel prowadzący lekcje i pewne indywidualne cechy oraz uwarunkowania kulturowe.

Ankietowani pochodzą z 16 krajów świata, z czego najwięcej z Ukrainy, bo aż 11 osób. Na drugim miejscu są Wietnam, Zimbabwe i Białoruś – po 7 studentów. 4 osoby pochodzą z Kazachstanu, a 3 z Indii. Z Norwegii, Tajwanu<sup>2</sup>, Ghany, Chin, Kongo, Mongolii, Hiszpanii, Turcji, Węgier i Bangladeszu w ankiecie wzięło udział po jednej osobie.

---

<sup>2</sup> Tajwan jako samodzielne państwo co prawda nie jest uznawany przez większość społeczności międzynarodowej, jednak pytanie dotyczące kraju pochodzenia było pytaniem otwartym, dlatego autorka niniejszego artykułu przekazuje dane otrzymane od respondentów w niezmienionej formie.

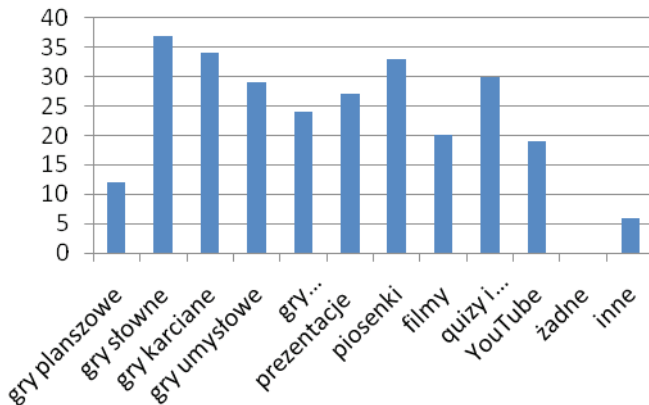
## 2.1. RODZAJE GIER I ZABAW NA LEKCJACH JPJO

Pierwsze pytanie dotyczyło gier i zabaw, pojawiających się na lekcjach jpjo. Ankietowani byli proszeni o wskazanie tych elementów ludycznych, które kojarzą z zajęć. Do wyboru mieli:

- gry planszowe;
- gry słowne – różnego rodzaju węże słowne, gry w pytania i odpowiedzi, które ćwiczą przede wszystkim sprawność mówienia;
- gry karciane – wykorzystują wszelkiego rodzaju karty z obrazkami, opisami i odpowiednimi do nich zadaniami;
- gry umysłowe – krzyżówki, rebusy, zagadki;
- gry symulacyjne – naśladowanie pewnych sytuacji i zachowań, odgrywanie ról;
- prezentacje multimedialne;
- piosenki;
- filmy;
- quizy i konkursy;
- YouTube;
- żadne;
- inne.

Rozłożenie głosów ankietowanych obrazuje poniższy wykres:

Wykres 1. Elementy ludyczne na lekcjach jpjo



Źródło: oprac. własne

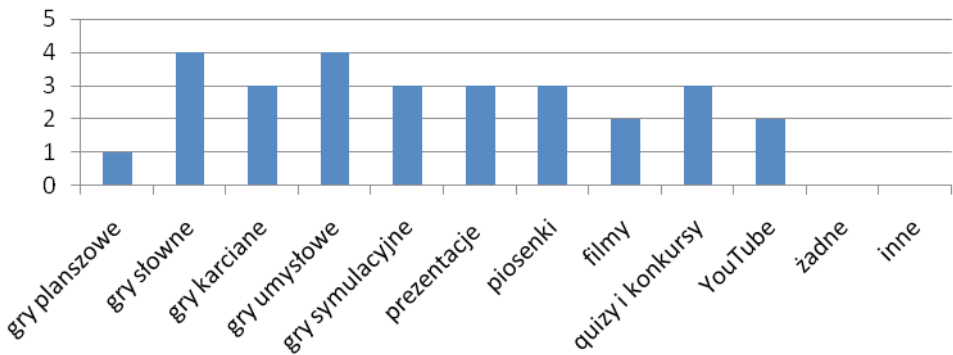
Nikt z ankietowanych nie zaznaczył opcji „żadne”, co znaczy, że można uznać wykorzystanie gier i zabaw za nieodłączny element nauczania języka polskiego jako obcego. Niezależnie od wszystkich wymienio-

nych wcześniej czynników różnicujących studentów, u wszystkich na zajęciach występują jakieś elementy ludyczne. Wśród trzech najczęściej obecnych na zajęciach znalazły się: gry słowne (37 odpowiedzi), gry karciane (34 odpowiedzi) i piosenki (30 odpowiedzi). Najbardziej natomiast wykorzystywane są gry planszowe, bowiem na ten rodzaj aktywności wskazało jedynie 12 ankietowanych. Sześciu natomiast wybrało odpowiedź „inne”, niewymienione w kwestionariuszu.

Lektorzy podobnie postrzegają temat. Wszyscy odpowiedzieli, że na swoich lekcjach korzystają z gier słownych i gier umysłowych. Tylko jeden lektor przyznał, że na zajęciach gra w gry planszowe. W rozmowie poza ankietą lektorzy często dodawali, że chętnie wykorzystywaliby filmy, prezentacje multimedialne oraz materiały dostępne na portalu YouTube, jednak ograniczenia techniczne im na to nie pozwalają.

Ocenę lektorów w kwestii wykorzystywanych elementów ludycznych ilustruje wykres 2:

Wykres 2. Elementy ludyczne na lekcjach jpjo w ocenie lektorów



Źródło: oprac. własne

## 2.2. CZĘSTOTLIWOŚĆ POJAWIANIA SIĘ GIER I ZABAW NA LEKCJACH JPJO

Bardzo ciekawe wyniki osiągnięto, porównując odpowiedzi studentów i ich lektorów na pytanie, jak często pojawiają się elementy gier i zabaw na lekcjach jpjo. Ankietowani mieli do wyboru: na każdej lekcji, kilka razy w tygodniu, raz w tygodniu, kilka razy w miesiącu, raz w miesiącu, prawie nigdy i nigdy. Ze zsumowania wszystkich odpowiedzi wynika, że wśród badanej grupy obcokrajowców elementy ludyczne pojawiają się średnio na każdych zajęciach (18 głosów) lub kilka razy

w tygodniu (16 głosów). Po 7 osób odpowiedziało, że elementy ludyczne zdarzają się na lekcjach polskiego raz w tygodniu lub kilka razy w miesiącu. Na pewno nie pojawiają się one rzadziej niż kilka razy w miesiącu, co jest informacją niezwykle pozytywną, oznacza bowiem, że lektorzy nie unikają tego typu aktywności i dość regularnie wprowadzają ludyczność na swoich lekcjach.

Niezwykle interesujące są rozbieżności w odpowiedziach poszczególnych grup i ich lektorów. W badaniu wzięły udział cztery grupy wraz z ich nauczycielami polskiego. Pierwsza z nich była całkowicie zgodna w swojej ocenie, bowiem wszyscy studenci zaznaczyli odpowiedź „kilka razy w tygodniu”. Natomiast ich lektor wybrał odpowiedź „raz w tygodniu”. Może z tego wynikać, że czasami nauczyciele nie zdają sobie nawet sprawy, że zadania, które polecają wykonać swoim uczniom, są postrzegane przez nich jako element zabawy.

Następna grupa nie była już tak zgodna ani między sobą, ani z lektorem. Według osoby prowadzącej zajęcia, elementy gier i zabaw pojawiają się kilka razy w tygodniu. Natomiast najwięcej uczniów odpowiedziało, że na każdej lekcji (7). Wskazanie nauczyciela potwierdziły 4 osoby. Powtarza się zatem sytuacja z poprzedniej grupy, że studenci dostrzegają więcej elementów ludycznych niż lektor. O tym, że często trudno jest określić, jakie zadania noszą znamiona zabawy, świadczy fakt, że grupa nie odpowiedziała jednomyślnie, balansując między odpowiedzią „na każdej lekcji” aż do „kilka razy w miesiącu”.

Kolejna grupa, choć niejednomyślna co do częstotliwości pojawiania się elementów ludycznych na lekcjach jpjo, w sumarycznym ujęciu potwierdziła odpowiedź lektora, bowiem zarówno nauczyciel, jak i większość studentów odpowiedzieli, że wspomniane rodzaje zadań pojawiają się kilka razy w tygodniu. Również w ich przypadku gry i zabawy nie występują rzadziej niż kilka razy w miesiącu.

Największą zgodność wykazała ostatnia testowana grupa. W odczuciu lektora elementy ludyczne pojawiają się na każdej lekcji. Taką też opinię podziela 18 osób, co stanowi 73% procent grupy. Pozostałe trzy odpowiedzi wskazywały pojedyncze osoby.

### 2.3. PRZYDATNOŚĆ ELEMENTÓW GIER I ZABAW NA LEKCJACH JPJO

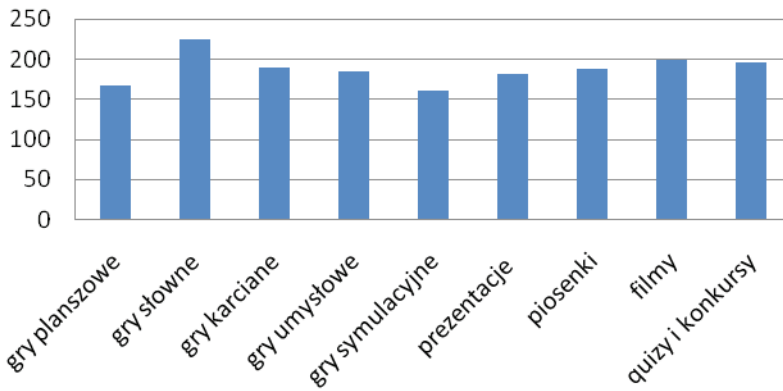
W kwestii przydatności omawianych elementów uczniowie i nauczyciele są praktycznie zgodni. Gry i zabawy są potrzebne w procesie uczenia się języka polskiego. Obydwie grupy bardzo wysoko oceniły



przydatność elementów ludycznych. Do wyboru mieli pięciostopniową skalę, w której 1 oznacza zupełnie nieprzydatne, a 5 – bardzo przydatne. Wyliczając średnią arytmetyczną z zebranych danych, można otrzymać wynik, według którego lektorzy oceniają przydatność gier i zabaw na 4,5, a uczniowie na 4,59. Są to wyniki bardzo do siebie zbliżone, co jedynie potwierdza rzeczywistą wartość tych elementów w procesie edukacyjnym.

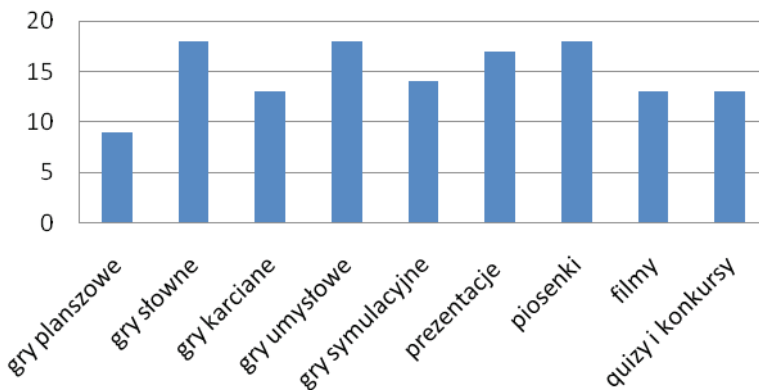
Przydatność poszczególnych elementów w ocenie zarówno studentów, jak i ich lektorów najlepiej obrazują wykresy 3 i 4.

Wykres 3. Przydatność poszczególnych elementów ludycznych w ocenie studentów



Źródło: oprac. własne

Wykres 4. Przydatność poszczególnych elementów ludycznych w ocenie lektorów



Źródło: oprac. własne

Analizując te dwa wykresy, można dojść do bardzo ciekawych wniosków. Po pierwsze, ankietowani uczniowie odpowiadali w sposób dość zbliżony do swoich lektorów. Obydwie grupy badanych zgodnie uznały gry słowne za najbardziej przydatne w nauce jpjo. Dla uczniów również bardzo potrzebne okazały się filmy oraz quizy i konkursy, podczas gdy lektorzy wskazali na gry umysłowe i piosenki.

Właśnie nad kwestią wykorzystania i przydatności piosenek na lekcjach jpjo chciałabym zatrzymać się na chwilę. Jak zostało to powiedziane wyżej, lektorzy uznają je za bardzo przydatny element w procesie nauczania. Według Małgorzaty Bieszczanin „techniki ludyczne, szczególnie te związane z muzyką, mogą być cenną pomocą dydaktyczną w nauczaniu słownictwa szczególnie u dorastającej młodzieży, która, jak wykazują badania, poświęca wiele czasu na słuchanie muzyki popularnej, w tym piosenek anglojęzycznych” (Bieszczanin 2008, s. 19). Wydaje się to wręcz naturalne, by wykorzystywać w nauce coś, co jest nie tylko bliskie uczniowi, ale także kojarzy się mu z przyjemnością i spędzaniem wolnego czasu. Jednak, jak wykazały badania, studenci nie podzielają zdania lektorów. W ankiecie byli proszeni również o podanie uzasadnienia swojego wyboru, stąd wiadomo, że przyczyną ich niechęci do piosenek jest nie negatywna ocena tej techniki jako takiej, ale niewłaściwy dobór repertuaru, który nie trafia w gusta słuchaczy. Jest to cenna wskazówka dla nauczycieli – zanim zdecydują się przeprowadzić takie zajęcia, powinni dobrze poznać swoją grupę, by przygotować materiały atrakcyjne dla nich, które pozwolą w całości wykorzystać potencjał piosenek w procesie dydaktycznym.

Niejakim zaskoczeniem był fakt, że zarówno uczący się, jak i nauczający wybrali gry symulacyjne jako najmniej przydatne na zajęciach z jpjo. Taka decyzja wydaje się być o tyle zaskakująca, że przy nauce języka obcego możliwość przećwiczenia różnorodnych sytuacji komunikacyjnych, a także ról społecznych wydaje się wartościowa. Zazwyczaj w tego typu grach uczniowie proszeni są o wcielenie się w daną postać i odegranie krótkich scenek „z życia wziętych”. Przygotowują one obcokrajowców do funkcjonowania w nowej dla nich rzeczywistości i poradzenia sobie w życiowych sytuacjach, z którymi przyjdzie im się zmierzyć.

### 3. ZAKOŃCZENIE

Podsumowując, elementy ludyczne mają ogromną wartość dla procesu dydaktycznego. Szczególnie chętnie owe techniki wykorzystywane są przy nauce języków obcych, w tym także języka polskiego jako obce-

go. Zarzycka i Rudziński stwierdzają, że „wprowadzanie do nauczania języków obcych technik opartych na różnego rodzaju grach i zabawach uznaje się za wyjątkowo korzystne, a w grupach dzieci i młodzieży – wręcz nieodzowne” (Zarzycka, Rudziński 2003, s. 251). Wydaje się, że również w nauczaniu dorosłych jest to równie wartościowe i odnosi tak samo pozytywne efekty, bowiem „gry pozwalają rozwijać kompetencje lingwistyczne i mogą być stosowane w celu utrwalania struktur gramatycznych i słownictwa zarówno na lekcji języka ogólnego, jak i specjalistycznego” (Cudzich 2012, s. 41). Co więcej, zdecydowanie zwiększają one poziom atrakcyjności zajęć.

## BIBLIOGRAFIA

- Bieszczanin M., 2008, *Przyswajanie słownictwa języka obcego a motywacja*, w: A. Michońska-Stadnik, Z. Wąsik (red.), *Nowe spojrzenia na motywację w dydaktyce języków obcych*, t. 2, Wrocław, s. 11–21.
- Brudnik E., Moszyńska A., Owczarska B., 2011, *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce.
- Chojak M., 2017, *Zabawa jako warunek prawidłowego rozwoju dzieci i przygotowania studentów do zawodu nauczyciela – przykład dobrej praktyki*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny”, t. 36, z. 1.
- Cudzich B., 2012, *Wykorzystanie technik ludycznych oraz WebQuest w nauczaniu języka specjalistycznego*, „Homo Ludens”, nr 1 (4).
- Grabowski M., 2011, *Zabawa jako podstawowa forma aktywizacji dziecka w wieku wczesnoszkolnym*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce: kwartalnik dla nauczycieli”, nr 2–3, 7–16.
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa.
- Kulka D., 2018, *Techniki ludyczne wykorzystywane w nauczaniu gramatyki języka polskiego jako obcego na różnych poziomach biegłości językowej*, „Kształcenie Literackie. Dydaktyka Polonistyczna”, nr 4 (13).
- Nowak E., 2004, *Zabawa jako wprowadzenie do rozumienia tekstu literackiego*, w: A. Janus-Sitarz (red.), *Polonista w szkole. Podstawy kształcenia nauczyciela polonisty*, Kraków, s. 159–172.
- Siedlaczek A., 1999–2000–2001, *Wpływ zabawy na rozwój dzieci trzy- i czteroletnich*, „Prace Naukowe. Pedagogika”, nr 8–9–10.
- Siek-Piskozub T., 1994, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań.
- Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategie ludyczne na lekcjach języka polskiego*, Warszawa.
- Słownik etymologiczny języka polskiego*, 1970, pod red. A. Brücknera, Warszawa.
- Słownik języka polskiego PWN*, 2006, pod red. L. Drabik, A. Kubiak-Sokół, E. Sobol, L. Wiśniakowskiej, Warszawa.
- Słownik języka polskiego*, 2010, pod red. B. Dunaja, Warszawa.
- Surdyk A. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Poznań.
- Waloszek D., 2006, *Pedagogika przedszkolna: metamorfoza statusu i przedmiotu badań*, Kraków.

- Wiśniewska H. (red.), 2000, *Gry i zabawy w kształceniu językowym. Propozycje, scenariusze, projekty*, Lublin.
- Zarzycka G., Rudziński S., 2013, *Rozwijanie kompetencji komunikacyjnej w procesie kształcenia językowego*, „Acta Universitatis Lodziensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców”, nr 20.

**TO PLAY WHILE TEACHING, TO TEACH WHILE PLAYING  
– ABOUT USING GAMES AND PLAYS DURING POLISH CLASSES FOR FOREIGNERS**

**Keywords:** ludicity, games and plays, glottodidactics

**Summary.** Contrary to a common statement games and plays are not only for children and they are not only a form of entertainment in one's free time. Numerous psychologists' studies show that use of ludicity techniques in teaching supports the improvement of didactic effects. The article presents the results of a questionnaire survey carried among people learning Polish as a foreign language and their lecturers. They show how they interpret particular ludicity elements.

## ANEKS

### Gry i zabawy na lekcjach języka polskiego jako obcego Games and plays on Polish classes

1. Kraj pochodzenia / Country of origin

.....

2. Płeć/Sex

o kobieta/female

o mężczyzna/male

3. Poziom znajomości języka polskiego / Level of Polish language skills

o A1

o A2

o B1

o B2

o C1

o C2

4. Jak długo uczysz się języka polskiego? / How long have you been learning Polish language?

.....

5. Jak długo trwają zajęcia języka polskiego? I jak często się odbywają? / How long do Polish classes last? And how often they take place?

.....

6. Jaka jest forma zajęć? / What is the form of the classes?

- o zajęcia indywidualne / individual classes
- o zajęcia grupowe 4–8 osób / group classes 4–8 people
- o zajęcia grupowe 8–12 osób / group classes 8–12 people
- o zajęcia na Skype / classes via Skype
- o zajęcia grupowe powyżej 12 osób / group classes over 12 people
- o zajęcia grupowe 2–3 / group classes 2–3 people
- o inne/other

7. Czy korzystasz z podręcznika? Z jakiego podręcznika korzystasz? / Do you use a book? What book is it?

.....

8. Gdzie uczysz się języka polskiego? / Where do you learn Polish language?

- o Studium Języka Polskiego dla Cudzoziemców / School of Polish for Foreign Students
- o szkoła językowa / language school
- o lektorat na uczelni / foreign language course at university
- o prywatne lekcje / private classes

9. Jakie zabawy najczęściej pojawiają się na zajęciach z języka polskiego? (Można wybrać więcej niż jedną odpowiedź) / What plays/games appear during Polish classes the most often? (You can choose more than one answer).

- o gry planszowe / board games
- o gry słowne – różnego rodzaju węże słowne, gry w pytania i odpowiedzi, ćwiczące przede wszystkim sprawne mówienie / word games – all types of words play, question and answer games, practicing fluent speaking
- o gry karciane – wykorzystanie wszelkiego rodzaju kart z obrazkami, opisami i odpowiednimi do nich zadaniami / card games – using all types of cards with pictures, descriptions and tasks for them
- o gry umysłowe – krzyżówki, rebusy, zagadki / mental games – crosswords, rebus, puzzles
- o gry symulacyjne – naśladowanie pewnych sytuacji i zachowań, odgrywanie ról / simulation games – imitating some situations and behaviour, role-playing
- o prezentacje multimedialne / presentations
- o piosenki / songs
- o filmy / films
- o quizy i konkursy / quiz and competitions
- o YouTube
- o żadne / none of them
- o inne / other

10. Jak często na zajęciach z języka polskiego pojawiają się elementy gier i zabaw?  
/ How often do elements of games and plays appear on Polish classes?

- na każdej lekcji / on every class
- kilka razy w tygodniu / a few times a week
- raz w tygodniu / once a week
- kilka razy w miesiącu / a few times a month
- raz w miesiącu / once a month
- prawie nigdy / hardly ever
- nigdy/never

11. Podaj trzy konkretne gry lub zabawy, które pojawiają się na zajęciach języka polskiego. / Give three particular games or plays which appear on polish classes.

.....  
.....

12. Jak oceniasz ogólną przydatność elementów gier i zabaw w nauce języka polskiego?  
5 to bardzo przydatne, a 1 w ogóle nieprzydatne. / How do you rate the general usefulness parts of games and plays in the process of learnign Polish language? 5 is very useful, 1 totally useless.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

13. Oceń przydatność wymienionych gier i zabaw w nauce języka polskiego, gdzie 5 to bardzo przydatne, a 1 w ogóle nieprzydatne. / Rate usefulness of particular games and plays in the process of learning Polish language, where 5 is very useful and 1 is totally useless.

	1	2	3	4	5
gry planszowe / board games					
gry słowne / word games					
gry karciane / card games					
gry umysłowe / mental games					
gry symulacyjne / simulation games					
prezentacje multimedialne / presentaions					
piosenki / songs					
filmy / films					
quizy i konkursy / quiz and competitions					

14. Które gry i zabawy lubisz najbardziej? Dlaczego? / What games and plays do you like the most? Why?

.....  
.....

15. Które gry i zabawy uważasz za najbardziej przydatne w nauce języka polskiego? Dlaczego? / What games and plays do you think are the most useful in the process of learning Polish language? Why?

.....  
.....

16. Które gry i zabawy uważasz za zupełnie nieprzydatne w nauce języka polskiego? Dlaczego? / What games and plays do you think are totally useless in the process of learning Polish language? Why?

.....  
.....