

Katarzyna Żák-Caplot



<https://orcid.org/0000-0002-4114-8082>



katarzyna.zak@muzeumwarszawy.pl



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.7.15>



Muzeum Warszawy, Rynek Starego Miasta 28, 00-272 Warszawa

ZABAW SIĘ W MUZEUM, CZYLI JAK NIE UCZAĆ, UCZYĆ? WYKORZYSTANIE TECHNIK LUDYCZNYCH W NAUCZANIU JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO NA WYSTAWIE MUZEALNEJ (TEATRALIZACJA, STORYTELLING, GRYWALIZACJA)

Słowa kluczowe: język polski jako obcy, teatralizacja, *storytelling*, grywalizacja, edukacja muzealna, muzeum partycypacyjne, metoda przedmiotowo-językowa

Streszczenie. Zabawa i gra inspirują do twórczej działalności, jednocześnie wokół siebie grupy zaangażowanych uczestników i dają możliwość wyrażania samego siebie i swoich poglądów. Jednocześnie pozwalają na miłe i pełne emocji spędzanie wolnego czasu. Podobne cele stawia sobie nowoczesne muzeum partycypacyjne, które pragnie tworzyć ekspozycje, wchodząc w dialog ze swoimi odbiorcami i uwzględniając ich historyczne i kulturowe doświadczenia. Naturalne wydaje się więc prowadzenie muzealnych zajęć edukacyjnych w oparciu o techniki ludyczne. Aby jednak nieć porozumienia między uczestnikami zajęć i muzeum mogła się nawiązać, niezbędna jest komunikacja, której częścią składową jest medium, czyli wspólny język. W swoich działaniach edukacyjnych Muzeum Warszawy zdecydowało się skupić na tym ważnym elemencie, bez którego nawiązanie stałego kontaktu z nową grupą odbiorców, którymi są obcokrajowcy mieszkający w stolicy, nie byłoby możliwe. Wprowadziło do oferty zajęcia z języka polskiego jako obcego, wykorzystujące takie elementy ludyczne, jak: teatralizacja, *storytelling* czy grywalizacja. Niniejszy artykuł przedstawi zasadność ich zastosowania w kontekście edukacji muzealnej i językowej, a także pokaże sposoby ich praktycznego zastosowania.

1. WSTĘP

[...] zabawy ruchowe to nie puste figle i igraszki, to nawet nie dogodne dla opiekunów wyładowanie energii rzekomo „nadmiernej”,
lecz środek rozwojowy w pełnym tego słowa znaczeniu

(Skierczyński, Krawczykowski 1932).

Świadomość pozytywnego wpływu zabawy na rozwój i przyswajanie wiedzy mamy od dawna. W tytule artykułu znajdujemy odwołanie do pism Jędrzeja Śniadeckiego – lekarza, publicysty i filozofa, który w *Uwagach o fizycznym wychowaniu dzieci* (1903) próbuje odpowiedzieć na pytanie, czy można „nie ucząc, uczyć”? Dziewiętnastowieczny naukowiec stwierdza, że chociaż często nie zdajemy sobie z tego sprawy, spędzając miło czas, wiedzę „nabywamy sami przez się, bez mozołu, bez książek i bez bakałarzy” (Śniadecki 1903, s. 125). To, co dawni naukowcy tylko przypuszczali, my, dzisiejsi nauczyciele, trenerzy, edukatorzy i lektorzy, wiemy już dawno. Zabawa, grywalizacja, symulacja, *storytelling* i inne formy ludyczne wykorzystywane są na co dzień nie tylko w szkołach, ale również w ramach zajęć językowych, szkoleń biznesowych oraz edukacji kulturalnej, w tym muzealnej.

Od razu nasuwają się pytania: Jak techniki ludyczne wpisują się w założenia edukacji językowej i muzealnej, na temat których będziemy snuć niniejsze rozważania? Dlaczego tego typu aktywności zyskały tak wielką aprobatę i akceptację ze strony „uczących” i „uczonych”? Jaki efekt dzięki nim osiągamy w pracy z osobami dorosłymi, ucząc języka polskiego jako obcego na wystawie muzealnej?

2. EDUKACJA MUZEALNA A EDUKACJA JĘZYKOWA

Nadrzędnym celem edukacji muzealnej, który mieści w sobie wszystkie pozostałe (takie jak: zaangażowanie, autorefleksja, aktywne działanie, poszukiwanie odpowiedzi i rozwiązań) jest kreatywność, czyli zdolność do tworzenia czegoś nowego (koncepcji, rozwiązań, skojarzeń czy metod działania). Kreatywność najłatwiej rozbudzić poprzez grę i zabawę, które prowokują uczestników do zadawania pytań i szukania satysfakcjonujących odpowiedzi, formułowania hipotez oraz natychmiastowej ich weryfikacji. Poszukiwania te nie są jednak procesem indywidualnym, lecz społecznym. Zadawanie pytań powodowane jest nie tylko „ciekawością świata, lecz [również] chęcią nawiązywania i kształtowania kontaktów osobowych” (Pobojewska 2014, s. 3).

Podsumowując, „muzea proponują przestrzenie i sytuacje, w których człowiek uczy się siebie i o sobie w kontakcie z drugim człowiekiem przez odkrywanie wartości” (Pater 2017, s. 80). Aby ta eksploracja i dialog były efektywne i przynosiły uczestnikom satysfakcję, muszą się opierać na efektywnej komunikacji. Kreatywność rodzi się więc w interakcji językowej, której osiągnięcie jest podstawowym celem nauczania języków obcych.

3. DWIE EDUKACJE W JEDNYM, CZYLI „WARSZAWA DLA ŚREDNIO ZAAWANSOWANYCH” – NAUCZANIE JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO W MUZEUM WARSZAWY

Od 2017 roku Muzeum Warszawy (dalej MW) prowadzi projekt „Warszawa dla średnio zaawansowanych”, który przybliży obcokrajowcom uczącym się języka polskiego historię i kulturę stolicy, a przez to zaprasza ich do integracji ze społecznością Warszawy.

Trudno jednak zgłębiać kulturę danego kraju bez opanowania jego języka i odwrotnie – wyzwaniem jest nauka języka bez kulturowego kontekstu. Dlatego też zdecydowano się stworzyć ofertę zajęć językowych prowadzonych bezpośrednio na wystawie oraz w Bibliotece MW, w oparciu o oryginalne eksponaty muzealne. Podstawowym celem projektu jest nie tylko nauka języka polskiego jako obcego, ale również zaproszenie cudzoziemców do odwiedzania instytucji kultury, które z powodu bariery językowej mogą się na pierwszy rzut oka wydawać niedostępne i mało atrakcyjne.

Obecnie MW proponuje trzy rodzaje aktywności: lekcje prowadzone metodą przedmiotowo-językową, gry miejskie i muzealne oraz zwiedzanie ekspozycji połączone z warsztatami na temat historii i kultury stolicy. W czasie zajęć uczestnicy poznają słownictwo związane z miastem, historią, sztuką, literaturą oraz muzeum i biblioteką. Wykonują ćwiczenia leksykalne, gramatyczne, czytają teksty, słuchają nagrań i oglądają fragmenty filmów, wcielają się w różne role (np. zwiedzającego, klienta, czytelnika). Tematy lekcji i gier nawiązują do ekspozycji głównej *Rzeczy warszawskie*, wystaw oddziałów (Muzeum Warszawskiej Pragi, Centrum Interpretacji Zabytku, Muzeum Farmacji, Korczakianum), zbiorów muzealnych i bibliotecznych oraz bieżącej działalności MW. Projekt koordynowany jest przez edukatorkę, będącą jednocześnie lektorką JPJO.

Lekcje i gry prowadzone w muzeach powinny być bardzo dynamiczne, ciekawe i motywujące. Dlatego do tworzenia ich scenariuszy wykorzystywanych jest wiele elementów ludycznych, takich jak wspomniane wcześniej: teatralizacja, *storytelling* oraz grywalizacja.

4. ŻYCIE (W MUZEUM) TO TEATR, CZYLI WOKÓŁ TEATRALIZACJI ZAJĘĆ JPJO

W czasie jednego z badań nad recepcją sztuk teatralnych ankietowani widzowie, określani przez autora jako odbiorcy o profilach „literata” lub „teatromana”¹, uzależniali pozytywną ocenę oglądanego przedstawienia m.in. od stopnia pobudzenia ich ciekawości, wywołania emocji, jak również od wprowadzenia do spektaklu elementu zaskoczenia (Zimnica-Kuzioła 2001).

Już samo wyjście z sali lekcyjnej i przyjscie do muzeum jest złamaniem szkolnej rutyny. Uczestnicy zajęć w każdym wieku zadają sobie podobne pytania: *Dlaczego zajęcia językowe w muzeum? Co ja tam będę robić? Czy się będę nudzić? Czy coś wiem o historii, kulturze i sztuce? Czy to wystarczy? Wszyscy zastanawiają się, pytają, czasami odczuwają niepewność, poruszenie, ciekawość...*

Tu na dorosłego ucznia czeka pierwsza niespodzianka. Nie będzie zwykłego i ciągnącego się w nieskończoność oprowadzania po salach wystawowych. Uczestnicy zajęć języka polskiego jako obcego odbywających się w muzeum bawią się, grają, zdobywają punkty i współpracują z grupą oraz personelem instytucji kultury, który do tej pory wydawał im się nieprzystępny.

Teatralizacja zajęć to nie tylko element zaskoczenia, lecz także rekwiizyty. Tych w muzeum nie brakuje. Ekspozycje muzealne są przyczynkiem do większości ćwiczeń, inspirują do tworzenia wypowiedzi pisemnych.

Muzeum Warszawy posiada ponad 300 tys. artefaktów, z czego ponad 7 tys. znajduje się na samej wystawie głównej. Podzielone są na 21 gabinetów tematycznych, takich jak np. *Gabinet Ubiorów, Gabinet Widoków Warszawy, Gabinet Zegarów czy Gabinet Opakowań Firm Warszawskich*. Dzięki tej niesamowitej różnorodności, lektor, pracujący na ekspozycji, ma możliwość przygotowania niezliczonej liczby scenariuszy na różne tematy leksykalne, kulturowe czy gramatyczne.

Mówiąc o rekwiizytach, nie wolno zapominać o zakładanych do oglądania obiektów białych rękawiczkach, wykonywanych na potrzeby różnych wystaw kopiach artefaktów lub faksymile czy o pomocach dydaktycznych, mapach, grach i zabawkach specjalnie projektowanych na potrzeby edukacji muzealnej. Większość „gadżetów edukacyjnych”, nawet tych zaprojektowanych dla dzieci, da się w sposób ciekawy i atrakcyjny wykorzystać w pracy z dorosłymi obcokrajowcami.

¹Według autorki tekstu „literat” jest widzem o dobrej kompetencji teatralnej oraz formalnym wykształceniu akademickim, posługującym się językiem metaforyczno-poetyckim. Natomiast „teatroman” to formalnie ukształtowany widz, świadomy specyfiki dzieła teatralnego.

Nie ma dobrego spektaklu bez aktorów. Na zajęciach JPJO są nimi nie tylko sami uczestnicy, lecz także cały personel MW, z którym cudzoziemcy mają styczność w ramach wykonywanych zadań. Wielką zaletą nauki w muzeum jest możliwość wcielania się w różne role, symulowania realnych sytuacji w autentycznym, a przy tym bezpiecznym środowisku. Uczestnicy lekcji kupują bilety w kasie muzealnej, dowiadują się o godziny i ceny seansów w muzealnym kinie, nabywają publikacje w księgarni muzealnej, poszukują informacji w bibliotece muzealnej oraz na ekspozycji. Obcokrajowcy zadają pytania i dyskutują z naukowcami, bibliotekarzami, przewodnikami, obsługą ekspozycji, sprzedawcami. Pracownicy MW znają cel ćwiczenia, wiedzą, że należy komunikować się na odpowiednim poziomie języka polskiego, a przy okazji świetnie się bawią wraz z uczestnikami lekcji i gier.

5. CHODŹ, OPOWIEM CI... LEGENDĘ STORYTELLING W MUZEUM MIEJSKIM

Storytelling, czyli po prostu opowiadanie historii, to obecnie bardzo popularne narzędzie wykorzystywane w edukacji. Jest środkiem, który pobudza kreatywność, uczy autoprezentacji, perswazji, daje ujęcie emocjom, a tym samym pomaga słuchać ze zrozumieniem, trenować płynność wypowiedzi, wzbogacać słownictwo oraz dobierać odpowiednie środki wyrazu, by osiągnąć zamierzony efekt u rozmówcy. Dla muzeum, w którym prowadzone są zajęcia językowe, opowiadanie historii, związanych z jego profilem, ma kolejne niezwykle cenne walory. Nauczany język jest nie tylko narzędziem komunikacji, lecz również nośnikiem niematerialnego dziedzictwa kulturowego.

Podania, pieśni czy legendy przekazywane ustnie z pokolenia na pokolenie przyczyniały się do tworzenia tożsamości kulturowej danej grupy. Bez ich znajomości trudno zrozumieć fenomen danej społeczności. Są też żywe we współczesnej kulturze. Wątek syreny obecny jest we frazeologii, sztuce, filmie, a nawet modzie. Trzeba znać tę mityczną postać, by wiedzieć, czym jest *syreni śpiew* lub czemu jej imię nosi prototyp pierwszego polskiego miejskiego elektrycznego samochodu. W Warszawie legendarne postaci spotykamy na każdym kroku: na pomnikach, budynkach, w nazwach instytucji czy punktów usługowych. Trudno pojąć sens ich bytności bez poznania ich tradycyjnych i literackich korzeni.

Kolejnym ważnym argumentem przemawiającym za wykorzystaniem *storytellingu* w edukacji muzealno-językowej jest integracja. Wspólne snucie historii daje poczucie jedności, scala grupę,

a jednocześnie pozwala obcokrajowcom na redefiniowanie relacji z polską kulturą i historią oraz ponowne odkrywanie otaczającej ich rzeczywistości, którą wyjaśnia (lub precyzuje) im narracja dyskursu (Wasilewski, Olczyk 2017).

Dlatego *storytelling* w MW opiera się głównie na wątkach legendarnych, które jako teksty kultury, funkcjonujące nie tylko w pamięci zbiorowej, lecz również w środowisku, w którym na co dzień żyją cudzoziemcy, prowokuje ich do ponownego zagłębiania się i dostrzegania nowych znaczeń tam, gdzie pierwotnie ich nie dostrzegali. Opowiadanie historii stosowane jest przede wszystkim w ramach lekcji przedmiotowo-językowych, prowadzonych w czytelni Biblioteki MW oraz w trakcie spacerów edukacyjnych po Starym Mieście. Zainspirowani, przygotowanymi wcześniej i dostosowanymi do odpowiednich poziomów językowych, tekstami warszawskich legend, uczestnicy zajęć pracują w grupach i przygotowują własne historie, opierając się na wcześniej przygotowanym zestawie słownictwa lub używając specjalnych kości opowieści (*story cubes*). Na spacerach opowiadają legendy sobie nawzajem, a często również zaciekawionym przechodniom i turystom. Wchodzą w interakcje i dyskusje z mieszkańcami miasta.

6. HUIZINGA I 3XF, CZYLI JAK GRAĆ W KULTURĘ Z MUZEUM

Kolejną metodą edukacji wykorzystywaną w ramach zajęć w muzeum i zawierającą pierwiastek ludyczny jest grywalizacja, która nie tylko urozmaica zajęcia językowe, wprowadza dreszczyk emocji związany z rywalizacją czy rozwija umiejętność pracy w grupie, lecz również pozwala promować MW wśród nowych grup użytkowników jako markę, z którą mogą się związać i dzięki niej spędzać swój wolny czas, ucząc się jednocześnie języka polskiego oraz historii i kultury stolicy (Wrona 2012).

Według Johana Huizingi gra, zabawa i współzawodnictwo leżą u podstaw działania człowieka, a ludyczność jest nieodłącznym elementem kultury (Huizinga 1985). Magdalena J. Cyrklaff dodaje, że „termin grywalizacja (ang. *gamification*) oznacza wykorzystanie elementów mechaniki gier do działań niezwiązanych z grami, a mających na celu wzmocnienie pożądanых zachowań” (2017, s. 187). Natomiast w blogach, prowadzonych przez pasjonatów gamifikacji, znajdują się praktyczne porady, jak stworzyć ciekawą i popularną grę, opierając się na „zasadzie 3F: Fun, Friends, Feedback” (Starzyński 2012), gdzie „fun” oznacza rozrywkę, *flow*, przeżyte chwile szczęścia, „friends” to grono znajomych osób, z któ-

rymi przeżywa się emocje, wzloty, upadki i tworzy wspólnotę, a „feedback” to nic innego, jak informacja zwrotna przekazywana uczestnikom odnośnie do ich postępów w grze.

Wreszcie, dzięki zastosowaniu gier, głównie miejskich, ich uczestnicy odkrywają na nowo otaczającą ich rzeczywistość, zauważają detale, obok których przechodzili wcześniej obojętnie (Makowski 2018). Dzięki społecznemu wymiarowi gry mogą poczuć akceptację grupy, a nawet całego środowiska, w którym ta gra się toczy (Combs 2019).

Czy aby połączyć odkrywanie dziedzictwa kulturowego (w tym języka, w którym to dziedzictwo jest przekazywane) z zachęceniem odpowiedniej grupy osób do regularnego odwiedzania instytucji kultury, należy stworzyć im po prostu grę, osadzoną w MW i jego najbliższej okolicy, w której będą poznawać wybrane elementy warszawskiej historii i kultury?

Z perspektywy dwóch lat trwania projektu „Warszawa dla średnio zaawansowanych” na to pytanie można odpowiedzieć: „TAK”. Językowe gry muzealne (przeprowadzane bezpośrednio na ekspozycji) oraz miejskie (których środowiskiem jest przede wszystkim warszawskie Stare Miasto), co roku przyciągają do muzeum uczestników letnich szkół językowych, którzy potem z chęcią biorą udział w kolejnych przedsięwzięciach glottodydaktycznych, organizowanych przez MW.

Obecnie muzeum proponuje dwa rodzaje gier miejskich: „Legendarna Starówka” dla obcokrajowców z znajomością języka polskiego na poziomie B2–C oraz „Starówka kulturalnie” dla uczestników początkujących i średnio zaawansowanych (A2–B1). W ramach pierwszej cudzoziemcy odwiedzają różne lokalizacje Starego Miasta, związane z warszawskimi legendami, czytają fragmenty tekstów literackich i rozwiązują związane z nimi zadania. Druga gra, organizowana przy udziale oddziałów MW (Centrum Interpretacji Zabytku, Muzeum Farmacji) oraz Biblioteki Muzeum Literatury, Biblioteki IH PAN i Biblioteki AGAD, ma na celu zapoznanie obcokrajowców z warszawskimi instytucjami kultury, ich profilem, zbiorami i świadczonymi usługami informacyjnymi. Również w tym przypadku uczestnicy, wyposażeni w plany oraz karty prac, odwiedzają ww. miejsca i dzięki pomocy ich pracowników, którzy chętnie angażują się w zabawę, wykonują ćwiczenia i odpowiadają na pytania związane z życiem kulturalnym stolicy.

Bardzo podobnie wygląda gra muzealna, której środowiskiem jest ekspozycja główna *Rzeczy warszawskie*. W ramach tej aktywności obcokrajowcy nie tylko odpowiadają na pytania związane z wystawą i eksponatami, lecz również wcielają się w rolę zwiedzającego, czytelnika, wida lub klienta. Zadają pytania, poszukują rozwiązań problemów. Dzięki

grze mają rzadką możliwość symulowania różnych sytuacji komunikacyjnych w ich autentycznym, a przy tym całkowicie bezpiecznym, środowisku.

Wszystkie działania związane są z rywalizacją na czas. Zwycięska grupa otrzymuje nagrody w postaci muzealnych gadżetów. Po zakończeniu gry wszyscy uczestnicy otrzymują informację zwrotną, dotyczącą popełnionych błędów i poznają poprawne odpowiedzi. W ten sposób zarówno „odkrywcy”, dla których największą satysfakcją jest eksplorowanie wystawy i pozyskiwanie nowych informacji o mieście, jak i skoncentrowani na poprawnym oraz efektywnym wyniku „zdobywcy” po zakończeniu zajęć mogą odczuć zadowolenie, dzięki któremu będą wracali do Muzeum Warszawy przy innych okazjach (Wyrwisz 2017).

7. ZAKOŃCZENIE

Według Huizingi zabawa to dobrowolne zajęcie, będące celem samym w sobie, któremu towarzyszą ekscytacja, radość oraz świadomość, że to, co się dzieje, odbiega od szarej codzienności (Huizinga 1985, s. 48–49). Czy nie tak powinna wyglądać idealna wizyta w idealnym muzeum oraz idealna atmosfera panująca w czasie idealnych zajęć językowych? Według Danuty Waloszek zabawa aktywizuje, uwidacznia ukrywane przeżycia, prowokuje do ujawniania prawdziwych reakcji i wartości, pomaga wychodzić poza utarte schematy i nadawać własne interpretacje. Ma potężny wpływ na późniejszy rozwój człowieka (Waloszek 2006).

Zgodnie z koncepcją muzeum partycypacyjnego Niny Simon (2015) przyjscie do muzeum ma za zadanie nie tylko uczyć, lecz także pomagać poznawać samego siebie, zachęcać do dyskusji, czynnie uczestniczyć w wymianie doświadczeń i idei, tworzyć lokalne społeczności i włączać do nich osoby wykluczone.

Aby te cele mogły zostać osiągnięte, a przekaz poprawnie zrozumiany i zinterpretowany, niezbędny jest środek komunikacji, czyli język. Cóż, w końcu zabawa przejawia się też poprzez język i stosowane w mowie metafory, które leżą u podstaw dziedzictwa kulturowego – mitów czy twórczości poetyckiej (Rajchert, Kwiatkowska 2016, s. 138). Więc jak uczyć języka, nie wykorzystując technik ludycznych...?

Dzięki wprowadzeniu do oferty edukacyjnej projektu „Warszawa dla średnio zaawansowanych” Muzeum Warszawy stwarza sobie płaszczyznę porozumienia z nową grupą odbiorców, którą są cudzoziemcy czasowo lub na stałe mieszkający w stolicy i uczący się języka polskiego.

Zajęcia językowe z elementami ludycznymi, połączone z poznawaniem kultury i historii Warszawy, nie tylko uczą i pozwalają uczestnikom na wyrażanie siebie i wchodzenie w dialog z twórcami ekspozycji i edukatorami, lecz także dają możliwość muzealnikom na ujrzenie Warszawy, czyli obiektu swoich badań, w zupełnie nowej, często zaskakującej perspektywie.

BIBLIOGRAFIA

- Combs J. E., 2019, *Narodziny nowego wieku ludycznego*, Warszawa.
- Cyrklaff M. J., 2017, *Grywalizacja jako metoda komunikacji i edukacji*, w: *Projektowanie informacji w przestrzeni biblioteki*, Kraków, s. 187–199.
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa.
- Makowski M., 2018, *Miasto przez pryzmat. Gry miejskie jako narzędzie w nauczaniu historii i szerzeniu świadomości o dziedzictwie kulturowym*, w: K. Sanojca (red.), *Historyczne gry dydaktyczne. Rozrywka, regionalizm, refleksja*, Wrocław, s. 99–108.
- Pater R., 2017, *Edukacja muzealna – wychowanie do aktywnego uczestnictwa w kulturze*, „Parezja”, nr 1.
- Pobojewska A., 2014, *Waga pytań w procesie edukacji*, w: P. Mroczkiewicz, W. Kamińska (red.), *Jak uczyć, by nauczyć. Refleksje akademików i praktyków*, Warszawa, s. 107–120.
- Rajchert M., Kwiatkowska A., 2016, *Narracje krymskie jako przykład grywalizacji stosunków międzynarodowych*, w: *Gry w komunikacji*, T. Gackowski, K. Brylska (red.), Warszawa, s. 135–158.
- Simon N., 2015, *Muzeum partycypacyjne*, w: *Laboratorium Muzeum. Społeczność*, Warszawa, s. 22–38.
- Skierczyński M., Krawczykowski F., 1932, *Zabawy i gry ruchowe. Podręcznik metodyczny*, Warszawa.
- Starzyński S., 2012, 3 „F” Gryfikacji: <http://www.gryfikacja.pl/index.php/2012/01/3-f-gryfikacji/> [18.07.2019].
- Śniadecki J., 1903, *Uwagi o fizycznym wychowaniu dzieci*, w: S. Brzozowski, *Jędrzej Śniadecki jego pisma i dzieło*, Warszawa, s. 113–127.
- Waloszek D., 2006, *Pedagogika przedszkolna. Metamorfoza statusu i przedmiotu badań*, Kraków.
- Wasilewski J., Olczyk T., 2017, *Storytelling jako narzędzie marketingu politycznego – model*, „Studia Politologiczne”, nr 45.
- Wrona K., 2012, *Grywalizacja i gry oraz ich potencjał do wykorzystania w strategiach marketingowych*, „Prace Instytutu Lotnictwa”, nr 4.
- Wyrwisz J., 2017, *Marketingowe aspekty wykorzystania grywalizacji*, „Marketing i Rynek”, nr 7.
- Zimnica-Kuzioła E., 2001, *Widz teatralny – typologia odbiorców sztuki scenicznej i ich dyskursów*, „Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Sociologica”, nr 29.

HAVE FUN AT THE MUSEUM OR HOW TO TEACH WITHOUT TEACHING. THE USE OF THE LUDIC TECHNIQUES IN THE POLISH AS A FOREIGN LANGUAGE TEACHING LESSONS CONDUCTED AT THE MUSEUM EXHIBITION (THEATRALISATION, STORYTELLING, GAMIFICATION)

Keywords: Polish as a foreign language, theatricalisation, *storytelling*, gamification, museum education, participatory museum, Content and Language Integrated Learning

Summary. When we play, it inspires us to creative activity. Games unite groups of engaged participants and give us the opportunity to express ourselves. At the same time, games allow us to spend a free time pleasantly. Similar goals are set for a modern participatory museum, which wants to create exhibitions, to enter into a dialogue with its recipients and to take into account their historical and cultural experiences. Therefore, it seems natural to conduct museum educational classes based on ludic techniques. The Museum of Warsaw is deeply interested in cooperation with a new group of participants, who are foreigners living in the capital. Their observations and cultural experience will likely make them see Warsaw from a different perspective. However, to cooperate and communicate efficiently a communication channel is needed. For this reason the Museum of Warsaw decided to set up a classes of Polish to foreigners which take place directly at the exhibition. To involve the participants fully a teacher uses a lot of ludic elements like: staging, *storytelling* or gamification. This article presents the validity of ludic elements in museum and language education. It will also show the methods of their practical application in a language lessons in the Museum of Warsaw.
