https://doi.org/10.18778/8445-131-1.11

Julia Marynowska
Uniwersytet Łódzki
https://orcid.org/0009-0009-2871-579X

MUZYCZNE TAJEMNICE, LITERACKIE POTYCZKI Z MUZYKĄ. INTERMEDIALNOŚĆ I GRYWALIZACJA W EDUKACJI POLONISTYCZNEJ

Streszczenie
Artykuł porusza problem konieczności dostosowania edukacji polonistycznej do realiów współczesnego, cyfrowego świata. Wskazuje na potrzebę odejścia od tradycyjnych, schematycznych metod nauczania na rzecz nowoczesnych, angażujących form, tj. grywalizacji. Szczególnie podkreślona jest rola ucznia jako współtwórcy wiedzy oraz znaczenie pracy zespołowej, kreatywności i interaktywności w przyswajaniu treści literackich. Przykład autorskiego escape roomu łączącego literaturę z muzyką pokazuje, że edukacja może być atrakcyjna i efektywna, kiedy korzysta się z metod opartych na zabawie, współpracy i kontekście kulturowym.
Słowa kluczowe: edukacja, szkoła podstawowa, escape room, metody nauczania, interdyscyplinarność, uczniowie

MUSICAL MYSTERIES, LITERARY CHALLENGES THROUGH MUSIC. INTERMEDIALITY AND GAMIFICATION IN POLISH LANGUAGE AND LITERATURE EDUCATION

Summary
The article adresses the issue of the need to adapt Polish language eduaction to the realities of the modern digital world. It emphasizes the necessity of moving away from traditional, formulaic teaching methods in favor of modern, engaging approches such as gamification. The role of the student as a co-creator of knowledge is particularly highlighted, as well as the importance of teamwork, creativity and interacitivity in the proces of learning literary content. An example of an original escape

room combining literature with music illustrates how education can be both attractive and effective when it utilizes methods based on play, collaboration and cultural context.
Keywords: education, primary school, escape room, teaching methods, interdisciplinarity, students

Uczeń jako współtwórca sensu – o konieczności redefinicji dydaktyki polonistycznej

Współczesna cyfrowa rzeczywistość wymusza dostosowanie procesu kształcenia do wymagań stawianych obecnym systemom edukacyjnym w uczeniu się przez całe życie. Jest to skomplikowany proces, który ma przygotować w odpowiedni sposób treści dydaktyczne oraz zmniejszyć dysonans między umiejętnościami cyfrowymi poszczególnych uczestników procesu szkolenia/kształcenia[1]. Współczesny profil uczniów charakteryzuje się: przerzutnością uwagi, czyli zdolnością do szybkiego przestawienia się na odbiór nowych bodźców, niską tolerancją nudy, nabytej we wczesnym dzieciństwie poprzez dostęp do nadmiernej ilości edukacyjnych zabawek i multimedialnych gadżetów. Obserwuje się również trudności w radzeniu sobie ze stresem, wynikające z doświadczenia w znoszeniu frustracji, skłonność do utrzymywania relacji z osobami o bardzo podobnych zainteresowaniach, tworzącą „społeczne bańki"[2].

Nauczanie języka polskiego staje zatem wobec potrzeby poszukiwania nowych rozwiązań, które umożliwią nie tylko przekazywanie wiedzy o literaturze, lecz także przywracanie jej żywotności i znaczeniowej dynamiki w odbiorze przez młodych ludzi. Tradycyjne sposoby pracy z tekstem, oparte na schematycznym podejściu i odtwarzaniu gotowych interpretacji, coraz częściej okazują się niewystarczające. W odpowiedzi na te wyzwania rozwijane są koncepcje kształcenia oparte na działaniu, współtworzeniu oraz aktywnym odkrywaniu sensów, z wykorzystaniem współczesnych narzędzi oraz mediów. Tego typu rozwiązania wpisują się w wizję nowoczesnego nauczania, które wymaga metodyki „laboratoryjnej", bazującej na dialogu, eksploracji i świadomym prowokowaniu myślenia:

---

[1] T. Kupidura, T. Sułkowski, *Grywalizacja w edukacji dorosłych: narzędzia i skuteczność w procesie nauczania*, „Edukacja Ustawiczna Dorosłych" 2024, nr 3, s. 87–88.

[2] M. Kociankowski, *Jak pracować z uczniami z pokolenia Alfa?*, www.cms.nowaera.pl (dostęp: 8.01.2025).

> Nieodległa przyszłość szkoły, z wychylającą się ku niej nową humanistyką potrzebuje nowej dydaktyki. Obok odpowiedniej organizacji nauczanego materiału, nowego typu podręczników i wielu innych zmian najważniejsza jednak będzie umiejętność uprawiania metodyki o charakterze laboratoryjnym, badawczym, głęboko angażującym zespół klasowy. Odważne kierowanie i pobudzanie myśli w humanistycznym laboratorium uczy zgody na konstytuowanie nowych znaczeń, otwiera na formy uczestnictwa w kulturze. Współczesny nauczyciel, lokując się na pograniczu profesjonalnych asocjacji metodologicznych oraz wewnątrzsystemowych zobowiązań edukacyjnych, coraz częściej samodzielnie wytycza pole dialogu i dyskusji, produktywnie wykorzystuje indywidualne przypadki i staje się – świadomym lub nie – performatywnym producentem przyszłości[3].

Edukacja polonistyczna wymaga dziś redefinicji celów i metod, zwłaszcza w rozwijaniu krytycznego myślenia, kreatywności oraz umiejętności komunikacji. W tym duchu głos zabiera Stanisław Bortnowski, wskazując na niepokojącą tendencję do zawłaszczania przestrzeni interpretacyjnej przez nauczyciela i marginalizowania perspektywy ucznia:

> [...] konteksty są nie tylko dla nas, lecz dla uczniów. Literatura jest także dla uczniów – podmiotów procesu edukacyjnego. To uczniowie powinni dojrzeć do świata, sztuka zaś może im być w zabiegach autokreacyjnych pomocna. Niestety na tym polu szkolna polonistyka ma skłonności do skrzywień: sobą wypełniamy lekcje, siebie eksponujemy, swój sposób myślenia o sztuce i narzucamy kategorycznie młodym, zamiast w uczniach szukać współodkrywców (już odkrytego) i współtwórców tam, gdzie jest potrzebna indywidualna werbalizacja i subiektywne przetworzenie[4].

Należy zatem pozwolić uczniom wcielić się w rolę współodkrywców, detektywów, którzy mają rozwiązać pewien problem. W ten sposób nabywają potrzebnych umiejętności, które potem mogą być kluczowe w ich dalszym rozwoju. Warto pamiętać, że „motywacja do uczenia się w przypadku wielu uczniów zdecydowanie słabnie. Nauka staje się dla sporego ich grona męczącym obowiązkiem, któremu trudno sprostać”[5]. W związku z tym zasadne staje się pytanie, w jaki sposób motywować uczniów do przyswajania treści przedmiotowych tak, aby były one dostosowane do ich indywidualnych predyspozycji?

---

[3] M. Pieniążek, *Polonistyka performatywna – nowy zestaw kompetencji dydaktycznych*, w: *Kompetencje nauczyciela polonisty we współczesnej szkole. Między schematyzmem a kreatywnością*, red. K. Maciejak, M. Trysińska, Warszawa 2019, s. 61.

[4] S. Bortnowski, *Konteksty dzieła literackiego*, Warszawa 1991, s. 28.

[5] M. Christ, A. Nowak, *Od gier i zabaw po grywalizację w budowaniu motywacji do uczenia się u dzieci w wieku wczesnoszkolnym i studentów pedagogiki*, Katowice 2018, s. 38.

Od gamifikacji do synergii klasowej – nowatorstwo edukacji polonistycznej

Johan Huizinga twierdzi, że „pierwiastek ludyczny jest nierozłącznym elementem kultury, co więcej – nie jest ona w ogóle możliwa bez niego, bo rytuały religijne, poezja, muzyka, sport mają w nim swoje korzenie”[6]. Szczególnie w szkole podstawowej intensyfikuje się potrzeba uczestnictwa w różnego rodzaju grach i zabawach. Z reguły dzieci koncentrują się na rozrywce niż na nauce. Niektórym nauczycielom trudno przełamać schematyzm prowadzenia zajęć, zwłaszcza z języka polskiego. Jednak obecnie obserwuje się diametralną zmianę w podejściu do uczniów. Coraz więcej polonistów odchodzi od tradycyjnych form nauczania, opartych głównie na wykładzie bądź heurezie. Edukacja polonistyczna zostaje wzbogacona o wykorzystywanie gier dydaktycznych. Gra dydaktyczna „należy do grupy metod problemowych i organizujących treści kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów w celu przybliżenia procesu poznawczego uczniów do poznania bezpośredniego, a to głównie dzięki dostarczeniu okazji do manipulowania modelem”[7]. Ogólnie rzecz biorąc, gry dydaktyczne oparte są na równowadze pomiędzy przedmiotem gry i zdolnością do zastosowania ćwiczonych w grze umiejętności w realnym świecie[8]. Gry dydaktyczne można zaliczyć do metod ludycznych. „To grupa metod nauczania przez zabawę, opierających się na przeżyciu i działaniu uczniów. […] Wykorzystując metody ludyczne, nauczyciel dąży do wyzwolenia spontanicznej ekspresji, samodzielnej twórczości i wyobraźni; projektując zadania, odwołuje się do czynności dziecka, które są dla niego samoistne i spontaniczne”[9].

Grywalizację rozumie się jako „przeniesienie mechanizmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego świata, aby zmienić ludzkie zachowania”[10]. Termin ten został spopularyzowany w Polsce przez Pawła Tkaczyka[11] jako określenie implementacji mechanizmów gier do

---

[6] J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985, s. 15.

[7] *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela. Podręcznik dla studentów kierunków nauczycielskich*, red. K. Kruszewski, Warszawa 1993, s. 165.

[8] J. Dostal, *Educational software and computer games – Tools of modern education*, „Journal of Technology and Information Education” 2009, s. 24–28.

[9] *Polonistyczna dydaktyka ogólna*, red. J. Fiszbak, Łódź 2019, s. 247.

[10] P. Tkaczyk, *Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.

[11] Bloger, szkoleniowiec z zakresu budowania marki, mówca publiczny, autor m.in. cytowanej książki *Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*.

innych aktywności. W edukacji grywalizacja polega na projektowaniu sytuacji dydaktycznych w taki sposób, aby proces uczenia się przypominał doświadczenie gry: zawierał cel, zasady, wyzwania, informację zwrotną oraz element narracji. Dzięki temu uczniowie angażują się w proces dydaktyczny na poziomie poznawczym oraz emocjonalnym.

Jakie mechanizmy odpowiadają za angażujący charakter gier i w jaki sposób mogą one wpływać na aktywność uczniów podczas lekcji? Nicole Lazzaro postuluje najbardziej widoczne powody ludzi do grania w gry, wśród których wymienia m.in.: osiągnięcie mistrzostwa, odstresowanie się, chęć zabawy oraz towarzystwo[12]. Z tym ostatnim wiąże się pojęcie synergii. Polega bowiem na równoczesnym działaniu różnych czynników, czego skutkiem jest uzyskanie lepszego efektu niż wtedy, gdyby czynniki te oddziaływały osobno. Ich współistnienie oraz interakcja przyczyniają się do osiągnięcia tzw. efektu synergicznego[13]. Można zauważyć powiązanie z pracą zespołową, zwłaszcza podczas grywalizacji. Prace zespołowe generują bowiem lepsze wyniki oraz większe korzyści, niż gdyby ta sama praca została wykonana przez jednostkę[14]. Uczniowie uzyskują większą produktywność i efekty pracy, jeżeli ze sobą współpracują, niż gdy działają indywidualnie. Stąd można wyłonić definicję „synergii klasowej", czyli zdobywanie lepszych wyników dzięki współpracy uczniów w klasie.

Escape roomy stanowią jedną z najbardziej angażujących form grywalizacji. Rozumie się je jako „interaktywne gry edukacyjne, które angażują uczniów w rozwiązywanie problemów i zdobywanie wiedzy w emocjonujący sposób"[15]. Gracze są zamykani w pokoju i mają 60 minut, aby rozszyfrować różne elementy, a tym samym wydostać się z zamkniętego pomieszczenia według określonych wskazówek. Rozgrywkę często poprzedza wprowadzenie do gry, które przedstawia mistrz gry bądź też uczestnicy zapoznawani są z zasadami i scenariuszem poprzez film wideo lub krótkie materiały informacyjne w formie scenariusza ulotki. Czasami uczestnikom gry udostępniana jest karta do gry, która

---

[12] N. Lazzaro, *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*, XEODesign Ins, https://gamemodworkshop.com/readings/xeodesign_whyweplaygames.pdf (dostęp: 25.01.2004).

[13] I. Rojewska, *Synergia – co znaczy to słowo? Definicja i przykłady użycia*, https://polszczyzna.pl/synergia-co-znaczy-to-slowo-definicja-i-przyklady-uzycia/ (dostęp: 25.09.2024).

[14] Tamże.

[15] Admin, *Escape roomy edukacyjne – jak je zaprojektować?*, www.escape-us.pl (dostęp: 11.12.2024).

ma pomóc w rozwiązywaniu kolejnych zagadek oraz znalezienie ostatecznego rozwiązania, otwierającego drzwi[16].

Pokoje zagadek wpisują się w dydaktyczny wymiar metod aktywizujących, które prowadzą do osiągnięcia określonego celu (np. zdobycia kodu, otwarcia skrzyni). W edukacji polonistycznej metoda ta pozwala łączyć analizę tekstu z działaniem, emocjami i empirią. Cel zastosowania escape roomu to m.in. rozwijanie kompetencji interpretacyjnych, kształcenie umiejętności analitycznego i logicznego myślenia czy doskonalenie pracy zespołowej i komunikacji. Ponadto buduje się wówczas motywacja wewnętrzna wśród uczniów, następuje utrwalanie wiedzy w sposób praktyczny i angażujący, a także rozwijanie kreatywności i samodzielności poznawczej.

Nauczyciel języka polskiego, jako główny projektant escape roomu, powinien opracować jego strukturę w taki sposób, aby przebieg gry był spójny i płynny, a zarazem pozbawiony schematycznej powtarzalności. Ta forma gry dydaktycznej może zawierać różne zadania: od anagramów czy zagadek z ukrytym kodem w grafice, po krzyżówki czy łączenie definicji z odpowiednimi opisami. Za osiągnięcia dydaktyczne można uznać aktywizację uczniów w procesie interpretacji dzieł, umiejętność integrowania różnych kontekstów, efektywną współpracę w grupie, a także zwiększone zaangażowanie emocjonalne i trwalsze przyswajanie treści wynikające z uczenia się przez doświadczenie. Tym samym nauczyciel pokazuje, że szkolna polonistyka nie zamyka się na podręczniki, podstawę programową czy sztywny kanon lektur. Wręcz przeciwnie – otwiera się na innowacyjność i utwierdza w przekonaniu, że lektury można wykorzystać w efektowny sposób.

Interdyscyplinarność w praktyce: literatura i muzyka w przestrzeni gry edukacyjnej

Proponowana lekcja z zastosowaniem autorskiego escape roomu *Muzyczne tajemnice, literackie potyczki z muzyką*[17] stanowi przykład integracji literatury i muzyki w przestrzeni dydaktycznej. Jej celem jest nie tylko utrwalenie wiedzy o lekturach, ale i ukazanie ich w szerszym kręgu kulturowym. Inspiracją dla gry jest mit o Orfeuszu i Eurydyce. Orfeusz, aby odzyskać ukochaną, musi

[16] M. Kubal, R. Pawlusiński, *Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa*, Kraków 2016, s. 247.

[17] Autorski escape room zamieściłam w aneksie.

rozwiązać serię zagadek przygotowanych przez Hadesa. Zwraca się on o pomoc do uczniów, którzy stają się jego sprzymierzeńcami. Narracja ta buduje zaangażowanie i wprowadza element przygody. Escape room zawiera różnorodne typy zadań, które omówię w dalszej części.

Pierwsze polecenie opiera się na zestawie ikonografii, z których każda odnosi się do innej kompozycji muzycznej. Zadaniem uczniów jest rozpoznanie charakterystycznych elementów obrazów, a następnie przyporządkowanie ich do odpowiednich pozycji w tabeli, zawierającej kolumny o nagłówkach: „Numer obrazka", „Kompozytor", „Tytuł utworu", „Rok powstania". Aby ułatwić zadanie, dołączono kody QR, które po zeskanowaniu prowadzą do stron internetowych z informacjami o poszczególnych kompozytorach. Dzięki temu uczniowie rozwijają zdolności analizy i selekcji informacji.

Po wykonaniu tej części uczniowie rozwiązują zadanie dodatkowe, którego wynik pozwoli im poznać pierwszą cyfrę kodu. Muszą określić, który z utworów powstał najwcześniej, wskazując odpowiedni wiek. Obrazek przypisany do tej kompozycji zawiera ukrytą cyfrę stanowiącą część kodu.

Następnie uczniowie otrzymują komunikat, w którym zaszyfrowana jest lokalizacja kolejnej koperty z zadaniem. Ćwiczenie wymaga wykorzystania umiejętności matematycznych i logicznego myślenia. Po rozwiązaniu równania uczniowie otrzymują następną wiadomość: „Świetnie, udało Wam się odgadnąć kolejną cyfrę. Teraz proszę o skupienie: kolejna koperta z zadaniem znajduje się w jednej z ksiąg, gdzie panuje magia synonimów. Jak inaczej nazwiecie tę magiczną księgę?". Odpowiedź – „słownik wyrazów bliskoznacznych" – prowadzi do odnalezienia kolejnej koperty z zadaniem.

Nowe polecenie zawiera cytat z VIII księgi *Pana Tadeusza*, w którym wyróżniono czasowniki. Mają one wskazać uczniom trop prowadzący do odkrycia środka stylistycznego. Litery alfabetu zostały zakodowane zestawem cyfr, a zadaniem klasy jest odszyfrować nazwę środka stylistycznego oraz policzyć liczbę głosek „o" w tej nazwie. Wynik wskaże miejsce ukrycia kolejnej koperty. W tym celu uczniowie otrzymują zestaw patyczków po lodach, z których muszą ułożyć hasło. Odpowiednie przestawienie elementów doprowadza do odkrycia lokalizacji nowej zagadki. W ten sposób uczniowie utrwalają wiedzę z zakresu stylistyki.

Uczniowie skanują kolejny kod QR, który prowadzi do fragmentu XII księgi *Pana Tadeusza*. Zadaniem klasy jest wskazanie tańca opisanego w tekście, a następnie, na podstawie treści, ustalenie imienia osoby prowadzącej pierwszą parę. Uczniowie liczą głoski w tym imieniu, co pozwala poznać kolejną cyfrę do kodu. Efektem jest rozwijanie umiejętności pracy w grupach oraz kreatywności.

Ostatnim wyzwaniem jest krzyżówka, której hasła dotyczą zarówno lektur z kontekstem muzycznym, jak i muzyki klasycznej. Niektóre pola oznaczone cyframi rzymskimi wskazują litery głównego hasła. Po jego odgadnięciu uczniowie dzielą słowo na sylaby – jest to końcowy etap gry i jednocześnie sposób na poznanie ostatniej cyfry potrzebnej do otwarcia skrzyni, co prowadzi do usystematyzowania wiadomości dzięki integracji wiedzy literackiej z muzyczną.

Po zakończeniu wszystkich zadań uczniowie otrzymują list od Orfeusza, w którym bohater dziękuje im za pomoc. Ten zabieg ma na celu nie tylko domknięcie fabularne gry, ale również wzmocnienie pozytywnego przekazu i pochwałę za zaangażowanie. Uczniowie wykorzystują uzyskany kod do otwarcia kłódki i otrzymania nagrody – symbolicznego ukoronowania wspólnej pracy.

Podsumowanie

Escape room jako gra dydaktyczna stanowi odpowiedź na potrzebę uczynienia lekcji języka polskiego bardziej angażującej, dynamicznej i zorientowanej na uczniów. Wprowadza do edukacji walor przygodowy, buduje pozytywne doświadczenia związane z nauką i umożliwia wieloaspektowy rozwój kompetencji. Co istotne, nie wymaga zaawansowanego sprzętu ani drogich materiałów; wystarczy scenariusz, przestrzeń, proste rekwizyty, wyobraźnia nauczyciela i otwartość na eksperyment dydaktyczny. Escape room zatem staje się nie tylko narzędziem aktywizacji, ale też mostem łączącym tradycję literacką z nowoczesnymi metodami edukacji humanistycznej. Wspomaga również możliwe utrwalenie wiadomości dotyczących kanonu lektur, ale i pozwala w przystępny sposób zrozumieć połączenie języka polskiego z szeroko pojętą sztuką czy kontekstami. Dobitnie potwierdza to autorski, literacko-muzyczny escape room, który można zastosować na lekcji języka polskiego.

Współcześnie dzieci są szczególnie wrażliwe i często mają trudności z koncentracją podczas zajęć dydaktycznych. Warto przy tym podkreślić, że:

> wyzwaniem związanym z kształceniem pokolenia Z, jest wyjście poza tradycyjny model nauczania i uczenia się, poszukiwanie metod i form pracy rozwijających wyobraźnię i zainteresowania współczesnych uczniów, a także dających przestrzeń na swobodną i dostosowaną do tempa pracy dziecka naukę. Która zaowocuje w przyszłości. Potrzebna jest nowa szkoła, która da każdemu odrobinę więcej wolności i przyjemności[18].

[18] K. Jeznach, A. Kowalkiewicz-Kulesza, *Zagadkowy język polski. Escape roomy w kształceniu polonistycznym. Poradnik metodyczny dla nauczycieli języka polskiego w szkole podstawowej*, Siedlce 2024, s. 9.

Dlatego nauczyciel języka polskiego powinien nie tylko uwzględnić potrzeby poznawcze uczniów, ale również ich emocjonalność i naturalną chęć zabawy oraz aktywnego uczestnictwa. Dlatego istotne znaczenie mają nowe metody dydaktyczne wspierające zaangażowanie i twórcze myślenie.

Anna Ślosarz trafnie konkluduje, że „klasyka literacka staje się lepiej zrozumiała w intertekstualnych, intermedialnych i interkulturowych kontekstach”[19]. Konteksty odgrywają zatem ogromną rolę w procesie interpretacji literatury, szczególnie w pracy z młodymi odbiorcami. Dzięki połączeniu języka polskiego z innymi dziedzinami sztuki uczniowie mogą dostrzec istotne powiązania, które pogłębiają ich rozumienie tekstu oraz kultury. Aby jednak ten proces był efektywny, nauczyciel powinien tak usprawniać i uatrakcyjniać zajęcia, aby uczniowie mogli spożytkować zdobytą wiedzę w sposób przystępny i angażujący, tj. poprzez wykorzystanie modelu escape roomu w edukacji polonistycznej.

Bibliografia

Bortnowski S., *Konteksty dzieła literackiego*, Warszawa 1991.

Christ M., Nowak A., *Od gier i zabaw po grywalizację w budowaniu motywacji do uczenia się u dzieci w wieku wczesnoszkolnym i studentów pedagogiki*, Katowice 2018.

Dostal J., *Educational software and computer games – Tools of modern education*, „Journal of Technology and Information Education” 2009.

Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985.

Jeznach K., Kowalkiewicz-Kulesza A., *Zagadkowy język polski. Escape roomy w kształceniu polonistycznym. Poradnik metodyczny dla nauczycieli języka polskiego w szkole podstawowej*, Siedlce 2024.

Kubal M., Pawlusiński R., *Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa*, Kraków 2016.

Kupidura T., Sułkowski T., *Grywalizacja w edukacji dorosłych: narzędzia i skuteczność w procesie nauczania*, „Edukacja Ustawiczna Dorosłych” 2024, nr 3.

Pieniążek A., *Polonistyka performatywna – nowy zestaw kompetencji dydaktycznych*, w: *Kompetencje nauczyciela polonisty we współczesnej szkole. Między schematyzmem a kreatywnością*, red. K. Maciejak, M. Trysińska, Warszawa 2019.

Polonistyczna dydaktyka ogólna, red. J. Fiszbak, Łódź 2019.

Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela. Podręcznik dla studentów kierunków nauczycielskich, red. K. Kruszewski, Warszawa 1993.

[19] A. Ślosarz, *Interpretanty lektur: produkty medialnego przemysłu. Multimedialne moduły tematyczne jako dydaktyczny instrument*, Kraków 2018, s. 136.

Ślosarz A., *Interpretanty lektur: produkty medialnego przemysłu. Multimedialne moduły tematyczne jako dydaktyczny instrument*, Kraków 2018.

Tkaczyk P., *Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.

Netografia

Admin, *Escape roomy edukacyjne – jak je zaprojektować?*, www.escape-us.pl (dostęp: 11.12.2024).

Kociankowski M., *Jak pracować z uczniami z pokolenia Alfa?*, www.cms.nowaera.pl (dostęp: 8.02.2025).

Lazzaro N., *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*, XEODesign Ins., https://gamemodworkshop.com/readings/xeodesign_whyweplaygames.pdf (dostęp: 25.01.2004).

Rojewska I., *Synergia – co znaczy to słowo? Definicja i przykłady użycia*, https://polszczyzna.pl/synergia-co-znaczy-to-slowo-definicja-i-przyklady-uzycia/ (dostęp: 25.09.2024).

Aneks

Dydaktyczny escape room z wykorzystaniem kontekstu muzycznego, https://uniwersytetlodzki-my.sharepoint.com/personal/ul0264819_edu_uni_lodz_pl/Documents/Pulpit/muzyczny%20escape%20room-1.pdf (dostęp: 29.06.2024).