


NOWE TECHNIKI W NAUCZANIU ZDALNYM

Paulina Kaźmierczak*

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

EDUROOM NA LEKCJI JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO – WIRTUALNY POKÓJ ZAGADEK

Słowa kluczowe: język polski jako obcy, wirtualny pokój zagadek, aplikacja, zdalne nauczanie

Streszczenie. Celem artykułu jest przedstawienie możliwości wykorzystania techniki pokoju zagadek w glottodydaktyce polonistycznej. Prześladowany zostanie proces adaptowania na potrzeby edukacyjne tej popularnej formy rozrywki, znanej powszechnie w anglojęzycznym wariacie jako *escape room*. Konieczność zmiany formy zajęć językowych z pracy stacjonarnej na zdalną skutkuje wprowadzaniem wciąż nowych pomysłów na przyciąganie uwagi słuchaczy w trakcie lekcji. Doskonałym sposobem jest korzystanie z możliwości, jakie oferuje dostęp do nowych technologii. Potencjał różnorodnych platform, aplikacji, narzędzi online jest szeroko opisywany na grupach, które zrzeszają nauczycieli korzystających z portalu Facebook. Nie sposób pominąć fakt, że skarbnicą wiedzy w tym zakresie są rady anglistów i polonistów, którzy pracują głównie z polskimi dziećmi. Jednak wskazane przez nich narzędzia można z powodzeniem adaptować również na potrzeby zajęć z cudzoziemcami – praktycznie na każdym poziomie językowym i niezależnie od wieku lub narodowości. W niniejszym artykule poświęcono szczególną uwagę aplikacjom: *Genial.ly*, *Microsoft Teams* oraz *Sutori*.

* paulina.kazmierczak@edu.uni.lodz.pl, Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Zakład Lingwistyki Stosowanej i Kulturowej, Instytut Filologii Polskiej i Logopedii, ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź.

1. OD FORMY WIRTUALNEJ DO STACJONARNEJ I Z POWROTEM

Przed przystąpieniem do rozważań nad właściwą nazwą nowej techniki, którą mogą stosować dydaktycy, warto odnieść się do stosunkowo krótkiej historii istnienia tej dziedziny rozrywki, sięga ona bowiem 1988 roku. Pierwotnie *escape roomy* miały formę gry komputerowej polegającej na realizacji poszczególnych misji, co skutkowało możliwością znalezienia wyjścia z wirtualnego pomieszczenia stanowiącego miejsce akcji, gdzie rozgrywała się fabuła. Z czasem zaczęły cieszyć się one tak dużym zainteresowaniem, że zdecydowano się odtworzyć je w rzeczywistości stacjonarnej. W takiej formie zadania i zagadki aranżowane były w prawdziwym wnętrzu, a ich tematyka zależała od przyjętego scenariusza. Rozwiązanie łamigłówek w wyznaczonym czasie umożliwiało uzyskanie kodu lub znalezienie klucza, a tym samym wyjście z pomieszczenia i wygraną (online 1).

Jak to możliwe, że popularna rozrywka stała się narzędziem pracy dydaktyków różnych przedmiotów? Powodów jest kilka. Po pierwsze powszechność tej formy zabawy na całym świecie oraz jej dostępność w Polsce od 2014 roku. Po drugie, dostrzeżenie edukacyjnego wymiaru pokoiów poprzez kształtowanie różnorodnych umiejętności, możliwość dostosowania fabuły do omawianych treści oraz rozwijanie kompetencji miękkich. Po trzecie, to doskonały sposób na urozmaicenie zajęć (online 1).

Niewątpliwie potwierdzeniem popularności tej formy kształcenia językowego są liczne projekty, koordynowane przede wszystkim przez anglistów, które zakładają wykorzystanie omawianej techniki podczas zajęć. W kontekście nauczania języków obcych jest to doskonały sposób rozwijania kompetencji komunikacyjnej. Sprawności mówienia i słuchania są bowiem kluczowe, aby z sukcesem zakończyć rozgrywkę niezależnie od tego czy jest ona prowadzona stacjonarnie, czy zdalnie. Ponadto niebagatelną rolę odgrywa umiejętność współpracy między uczestnikami zabawy, która w XXI wieku staje się coraz istotniejszym pośrednim efektem kształcenia. Niemniej ważne są: umiejętność rozwiązywania problemów, nieszablonowe i krytyczne myślenie oraz działanie pod presją czasu (Bradford i in. 2021, s. 4–6).

Stosowanie alternatywnych form kształcenia językowego ma również duże znaczenie w kwestii motywowania uczniów do dalszej nauki oraz umożliwiania weryfikacji nabytych umiejętności w praktyce, bowiem pokoje zagadek zawierają nie tylko elementy gier symulacyjnych, ale także *role-play games*. Specyfika związana zarówno z samą rozgrywką, jak i z przygotowaniem zagadek pozwala zaangażować kursantów niezależnie od rozbieżności ich poziomu zaawansowania. Biegli użytkownicy języka mogą brać czynny udział w konstruowaniu zadań, natomiast osoby rozpoczynające naukę w ich rozwiązywaniu (Gómez López 2019, s. 94–96).

Początkowo *escape room* jako sposób kształcenia był rozpowszechniony w USA oraz w krajach skandynawskich. Obecnie cieszy się popularnością również w innych regionach Europy, także w Polsce (online 2). Dowodem są grupy na portalu społecznościowym Facebook zrzeszające nauczycieli oraz edukatorów w celu wymiany informacji w kwestii projektowania nowych rozwiązań technicznych i adaptowania treści edukacyjnych. Obejmują one wymianę informacji wśród frankofonów (facebook 1), osób anglojęzycznych (facebook 2), pasjonatów pokoi zagadek (facebook 3), twórców eduroomów w aplikacji Genial.ly (facebook 4) czy popularyzatorów tej techniki w dydaktyce (facebook 5).

Tabela 1: Pokoje zagadek w edukacji – lista grup na portalu Facebook

NAZWA	ROK	TYP	LICZBA CZŁONKÓW
<i>S'cape Club, les escape games pédagogiques</i> (facebook 1)	10.05.2019	prywatna	6 000
<i>Educational Escape Rooms</i> (facebook 2)	12.05.2020	prywatna	7 600
<i>ESCAPE ROOMOWY RAJ</i> (facebook 3)	26.05.2019	prywatna	4 100
<i>Escape Room w Genially</i> (facebook 4)	22.08.2020	prywatna	144
<i>ESCAPE ROOM w edukacji</i> (facebook 5)	14.10.2019	prywatna	16 400

Źródło: opracowanie własne

Na uwagę zasługuje fakt, że wszystkie z wymienionych grup są prywatne, a co za tym idzie możliwość przeglądania postów mają jedynie ich członkowie. Przynależność do facebookowej społeczności nie zawsze jest jedynie formalnością. Niejednokrotnie przed przyjęciem do grupy należy opisać swoje dotychczasowe doświadczenie zawodowe oraz uargumentować chęć dołączenia. Większość grup – niezależnie od tego czy są to warianty obcojęzyczne: angielskie bądź francuskie, czy polskie – powstała w 2019 lub 2020 roku. Z jednej strony powodem mogła być sytuacja związana z powszechnym przejściem na edukację zdalną, z drugiej duży potencjał tego typu materiałów dydaktycznych odkrywany już od kilku lat. Możliwości związane z kształceniem w praktyce oraz zdobywaniem nowej wiedzy, a wręcz z jej doświadczaniem poprzez konieczność wcielenia się w określonych bohaterów i funkcjonowania w odpowiednio zaaranżowanej rzeczywistości, wielokrotnie były wykorzystywane przez muzea oraz instytucje związane z promowaniem historii i kultury. Jednym z przykładów jest inicjatywa Instytutu Pamięci Narodowej, który w latach 2017–2018 udostępniał w Warszawie edukacyjny pokój zagadek poświęcony historii Żołnierzy Wyklętych (online 3).

Innym, pomysłem związany z przybliżeniem losów żołnierzy Armii Krajowej na Więleszczyźnie opracowany przez Muzeum AK w Krakowie (online 4). Inicjatywy cieszyły się dużym zainteresowaniem zarówno szkół, jak i klientów indywidualnych, co znacząco wpłynęło na popularyzację treści uwzględnionych w scenariuszu wśród graczy.

Połączenie rozrywki z wartościami edukacyjnymi spowodowało, że nauczyciele chętniej sięgali po tę formę aktywizacji podczas lekcji języka polskiego z jego rodzimymi użytkownikami (online 5), zebrani z rodzicami (online 6), a także zajęć z języka polskiego jako obcego (Kaźmierczak 2020a). Wraz z koniecznością kształcenia na odległość pojawiły się liczne pomysły adaptowania pokoi zagadek z wykorzystaniem różnych aplikacji online¹. Nie brakowało również licznych ofert szkoleniowych przybliżających ten proces zarówno płatnych, jak i darmowych. Materiały udostępniano na portalach: Facebook, na przykład w grupie przeznaczonej dla uczestników warsztatów – *Escape Room w Genially* oraz YouTube – kanały ESCAPE ROOM w edukacji (online 8) lub Superbelfrzy RP (online 9). Efektem popularyzacji edukacyjnego aspektu pokoju zagadek jest nowa nazwa opisywanego narzędzia, bowiem oprócz angielskiego (*escape room*) i polskiego (pokój zagadek) wariantu pojawiło się również określenie związane bezpośrednio z jego dydaktyczną funkcją – *eduroom*.

2. ILE APLIKACJI, TYLE POMYSŁÓW

Jakie narzędzia online wykorzystać do przygotowania pokoju zagadek na lekcję języka polskiego jako obcego? Wszystkie. Jedynym ograniczeniem pozostaje kreatywność lektora. Tak naprawdę każdą dostępną aplikację można zaadaptować na potrzeby dowolnego tematu z zakresu leksyki, gramatyki czy kultury.

Istotne, w przypadku stosowania tej techniki podczas zajęć online w czasie rzeczywistym, jest korzystanie z komunikatora: *Zoom*, *Skype*, *ClickMeeting*, *Microsoft Teams*, *Discord* lub innego. Ważne, żeby umożliwiał on udostępnianie ekranu, podział na grupy lub przynajmniej stworzenie wewnętrznych czatów dla wybranych użytkowników. Dzięki temu w przypadku większej grupy zapewniona jest możliwość pracy zespołowej i dodanie elementu rywalizacji pomiędzy drużynami. Jeśli grupa nie jest liczna (do 4 osób) rozgrywka może mieć charakter działań wspólnych lub formę indywidualnej weryfikacji kompetencji.

¹ Na uwagę zasługuje fakt, że powrót do formy wirtualnej nie dotyczy jedynie edukacyjnej wersji pokoi zagadek, lecz także ich odpowiednika rozrywkowego. Nie jest to jednak postać tradycyjnej gry komputerowej, lecz rozgrywka w rzeczywistym pokoju, w którym znajduje się mistrz gry (pracownik) pokazujący uczestnikom łączącym się za pomocą komunikatora online wnętrza pomieszczenia oraz wykonujący polecenia graczy, np. wpisanie kodu do kłódki (online 7).

Nie bez znaczenia jest również sposób prezentacji treści. W tej kwestii można wyróżnić trzy zasadnicze grupy, które przedstawiono w poniższej tabeli.

Tabela 2. Aplikacje do tworzenia pokoi zagadek

GOTOWE SZABLONY	PREZENTACJE NIELINIOWE	PREZENTACJE LINIOWE
Genial.ly	Prezi	Padlet
	Canva	Sutori /Wakelet
	Power Point	Google Forms / Microsoft Forms

Źródło: opracowanie własne

W pierwszej kolumnie uwzględniono najpopularniejszą aplikację z gotowymi szablonami do tworzenia m.in. prezentacji, infografik, przewodników oraz pokoi zagadek. To narzędzie z ogromnym potencjałem w dziedzinie edukacji i biznesu (Kaźmierczak 2020b).

W kolejnej, programy umożliwiające wykreowanie prezentacji, w których dowolnie zaaranżowano przejścia między poszczególnymi slajdami w zależności od potrzeb wynikających z pomysłu na układ zadań i sposób przedstawienia fabuły. Pokaz przygotowanych w ten sposób materiałów może mieć formę online – w przeglądarce, na stronie aplikacji – lub postać interaktywnego pliku pdf zapisanego w pamięci komputera lektora.

Ostatnia kolumna dotyczy narzędzi, które również umożliwiają prezentowanie treści, ale głównie w formie liniowej, z zachowaniem konkretnej kolejności wykonywania poszczególnych zadań. W tym przypadku można wskazać wiele podobnych narzędzi posiadających wspomnianą funkcję rozmieszczania informacji, jednak na potrzeby artykułu ograniczono się do dwóch podtypów, a wśród nich do dwóch wariantów poszczególnych aplikacji.

W niniejszym tekście przedstawiono wykorzystanie narzędzia *Genial.ly*, a dokładnie jednego z darmowych szablonów gamifikacyjnych zatytułowanego *Mystery Breakout* (eduroom 1). Przetestowano go w dwóch grupach skandynawskich (w dniu weryfikacji pierwsza liczyła 4 osoby: 1 kobietę i 3 mężczyzn, a druga 2 osoby: kobietę i mężczyznę), pierwotnie uczących się na poziomach A0 i A1, obecnie na początku drugiego semestru nauki. Dla porównania opis mechaniki gry *Genial.ly* zestawiono z aplikacjami Microsoft Forms (eduroom 2) oraz Sutori (eduroom 3), w których przygotowano analogiczne eduroomy. Składają się one z 5 części: zadań związanych z czasami, wprowadzenia fabularnego, losowania oraz opisu postaci, zapoznania z mapą, wykonania misji.

Tabela 3. Strona startowa gry, wersja z aplikacji Genial.ly²

Źródło: opracowanie własne

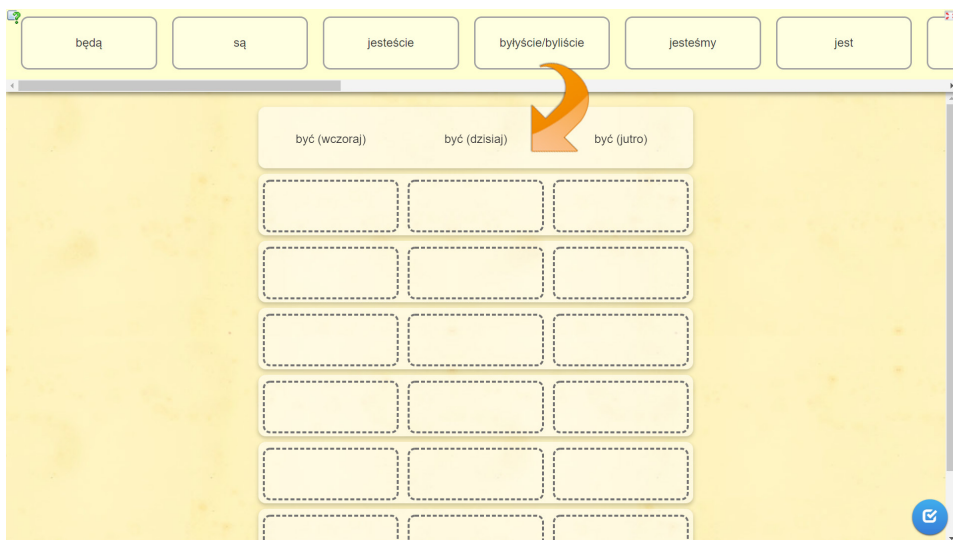
Celem pierwszego elementu jest utrwalenie umiejętności korzystania z czasu przeszłego i teraźniejszego, a także wprowadzenie odmiany *być* w czasie przyszłym. W *Genial.ly* każda forma leksemu *być* ma przypisany link, za pomocą którego odsyła graczy do poszczególnych aplikacji z ćwiczeniami. W przypadku dwóch kolejnych narzędzi przeniesienie następuje bezpośrednio przez linki lub miniatury. Niezbędne jest udostępnienie ekranu lektora oraz sukcesywne oddawanie kontroli nad pulpitem poszczególnym członkom grupy. Pierwsze z zadań, którego cel to doskonalenie kompetencji związanej z użyciem form przeszłych, zostało stworzone w *Genial.ly* jako poziomy post o nazwie *Corkboard* (eduroom 4). Zawiera ono dni tygodnia oraz bezokoliczniki, z których członkowie grupy muszą ułożyć zdania w czasie przeszłym. Kolejne ćwiczenie powstało na podstawie szablonu pionowej infografiki uwzględniającej leksemę określającą częstotliwość działań oraz odmianę przykładowych czasowników w trzech koniugacjach czasu teraźniejszego (eduroom 5). Uczniowie również muszą stworzyć kilka poprawnych zdań z zastosowaniem przedstawionych reguł i zaprezentowanego słownictwa. Ostatni link odsyła do narzędzia *LearningApps*, w którym cudzoziemcy muszą dopasować poszczególne formy leksemu *być* do odpowiedniej kolumny tabeli w zależności od czasu, w jakim zostały one utworzone (eduroom 6).

² Porównanie poszczególnych elementów gry w aplikacji Genial.ly, Sutori i Microsoft Teams wymaga skorzystania z linków zamieszczonych w bibliografii.

Tabela 4. Zadania

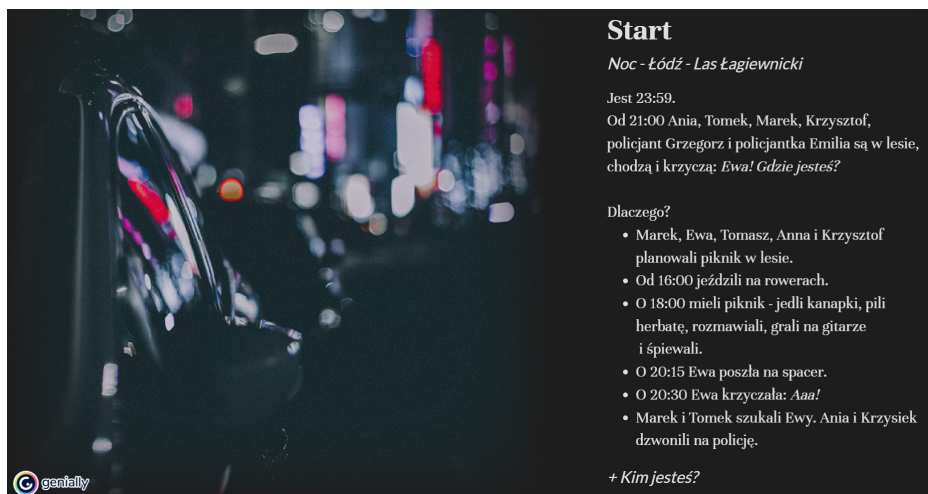


CZAS TERAŹNIEJSZY		
TERAZ, W TYM MOMENCIE, W TEJ CHWILI, REGULARNIE, CODZIENNIE, CO TYDZIEŃ/MIESIĄC, CO ROK, ZAWSZE, CZĘSTO, ZAZWYCZAJ, CZASAMI, OD CZASU DO CZASU, RZADKO, NIGDY NIE		
CZYTAĆ	TAŃCZYĆ/LUBIĆ	PRACOWAĆ
1. CZYTAM	1. TAŃCZĘ/LUBIĘ	1. PRACUJĘ
2. CZYTASZ	2. TAŃCZYSZ/LUBISZ	2. PRACUJESZ
3. CZYTA	3. TAŃCZĘ/LUBIĘ	3. PRACUJĘ
1. CZYTAMY	1. TAŃCZYMY/LUBIMY	1. PRACUJEMY
2. CZYTACIE	2. TAŃCZYCIE/LUBICIE	2. PRACUJECIE
3. CZYTAJĄ	3. TAŃCZĄ/LUBIĄ	3. PRACUJĄ



Źródło: opracowanie własne

Po wykonaniu zadań w ramach powtórzenia – rozgrzewki językowej, następuje zapoznanie z fabułą gry. Obcokrajowcy kolejno czytają fragmenty historii i na bieżąco sprawdzają nieznanne leksemy w słowniku lub pytają o ich znaczenie lektora, który podczas zajęć pełni funkcję mistrza gry. Akcja toczy się na terenie Łodzi, w Lesie Łagiewnickim, do którego grupa znajomych (2 kobiety i 3 mężczyzn) wybrała się na wycieczkę rowerową zakończoną piknikiem. Wieczorem wszyscy szykują się do powrotu, kiedy nagle zdają sobie sprawę, że nigdzie nie ma jednej z koleżanek, Ewy. Rozpoczynają się poszukiwania, podczas których w role pozostałych członków grupy wcielają się cudzoziemcy. Uczniowie sami losują odgrywanego bohatera za pomocą kart w aplikacji *Wordwall* (eduroom 7).

Tabela 5. *Opis fabuły – wersja z aplikacji Genial.ly*


Start


Noc - Łódź - Las Łągiewnicki

Jest 23:59.
Od 21:00 Ania, Tomek, Marek, Krzysztof, policjant Grzegorz i policjantka Emilia są w lesie, chodzą i krzyczą: *Ewa! Gdzie jesteś?*

Dlaczego?

- Marek, Ewa, Tomasz, Anna i Krzysztof planowali piknik w lesie.
- Od 16:00 jeździli na rowerach.
- O 18:00 mieli piknik - jedli kanapki, pili herbatę, rozmawiali, grali na gitarze i śpiewali.
- O 20:15 Ewa poszła na spacer.
- O 20:30 Ewa krzyczała: *Aaa!*
- Marek i Tomek szukali Ewy. Ania i Krzysiek dzwoniли na policję.

+ *Kim jesteś?*



Źródło: opracowanie własne

Następnie obcokrajowcy prezentują wylosowaną przez siebie postać, odpowiadając na pytania, które znajdują się obok imion i zdjęć poszczególnych bohaterów rozgrywki. Grupa początkująca wykonuje zadanie jedynie na początku gry i robi to w czasie teraźniejszym. Z kolei bardziej zaawansowana para, która szybciej poradziła sobie z zagadką zaginięcia Ewy wraca do opisów postaci na końcu lekcji i prezentuje informacje o swoich bohaterach również w czasie przeszłym i przyszłym złożonym.

Tabela 6. *Postaci – wersja z aplikacji Genial.ly*


Oni

Kim oni byli? Kim oni są? Kim oni będą?

Ewa	Tomasz	Anna	Marek	Krzysztof
Jak się nazywa?	Jak się nazywa?	Jak się nazywa?	Jak się nazywa?	Jak się nazywa?
Ile ma lat?	Ile ma lat?	Ile ma lat?	Ile ma lat?	Ile ma lat?
Jak wygląda?	Jak wygląda?	Jak wygląda?	Jak wygląda?	Jak wygląda?
Kim jest z zawodu?	Kim jest z zawodu?	Kim jest z zawodu?	Kim jest z zawodu?	Kim jest z zawodu?
Co lubi robić?	Co lubi robić?	Co lubi robić?	Co lubi robić?	Co lubi robić?

Źródło: opracowanie własne

Kolejnym działaniem w celu odkrycia przyczyny tajemniczego zniknięcia jest zapoznanie się z mapą lasu. W aplikacji *Genial.ly* po kliknięciu na każdą kropkę znajdującą się na planie, grupa mogła zobaczyć ilustrację, do której należało dopasować jedną z nazw umieszczonych po lewej stronie. W innych wariantach symbole znajdowały się bezpośrednio na mapie.

Tabela 7. Mapa – wersja z aplikacji *Genial.ly*



Źródło: opracowanie własne

Głównym elementem gry jest realizacja czterech misji, które polegają na właściwym uzupełnieniu zdań, a pod względem treści dopełniają fabułę. W wariacie *Genial.ly* poprawne odpowiedzi prowadzą do zadań liczbowych – ich rozwiązanie umożliwia wpisanie kodu PIN do telefonu Ewy znalezionej w lesie. Dzięki temu jej znajomi dowiadują się, gdzie przebywa dziewczyna.

W pozostałych aplikacjach gracze otrzymują cyfrę po wskazaniu każdej dobrej odpowiedzi. W ten sposób powstaje liczba stanowiąca kod do metalowego pudełka, w którym znajdują się dwa kolejne zadania – rozwiązanie skutkuje otrzymaniem działań. Połączenie wyników to PIN do telefonu zaginionej dziewczyny. W nim kryje się odpowiedź na pytanie: Gdzie jest Ewa?

Tabela 8. Misje – wersja z aplikacji *Genial.ly*



Źródło: opracowanie własne

3. LEKCJA POLSKIEGO CZY POKÓJ ZAGADEK?

Podsumowując, tworzenie *eduroomu* na zajęcia online wymaga zaznajomienia z możliwościami, jakie daje dostęp do nowoczesnych technologii. Ważne aspekty to: określenie celu gry, wybór adekwatnej mechaniki, wyznaczenie roli nauczyciela, opracowanie sposobów aktywizacji poszczególnych typów uczniów (Veldkamp i in. 2020, s. 10–11). Nie znaczy to jednak, że korzystanie z nowinek musi odbywać się metodą prób i błędów, a tym samym być czasochłonne. W internecie z łatwością można znaleźć darmowe oraz płatne szkolenia dotyczące projektowania wirtualnych pokoi zagadek. Nie brakuje także publikacji, które analogicznie do zbiorów gromadzących podręczniki i pomoce dydaktyczne (Lipińska, Seretny 2005) zestawiają aplikacje oraz sposoby ich wykorzystania (Gruza, Pabiańczyk 2016).

Ponadto dostępne są coraz liczniejsze artykuły na temat wykorzystywania pokoi zagadek podczas zajęć. Ich popularność wzrasta od 2016 roku, a konieczność odejścia od stacjonarnych form pracy na rzecz kształcenia hybrydowego lub w pełni zdalnego sprawiła, że wiedza na temat właściwego konstruowania tego typu gier stała się jeszcze bardziej pożądana. Oprócz zalet wymienionych wcześniej warto podkreślić, że odpowiednio przygotowany i poprowadzony językowy *escape room* pozwala zaangażować wszystkich uczestników, a także ułatwia wprowadzenie nowoczesnych technologii oraz innowacyjnych narzędzi online, co jest przydatne niezależnie od trybu i poziomu kształcenia (Fotaris, Mastoras 2019, s. 5–9).

Warto zauważyć, że formuła *escape roomu* umożliwia jednoczesne oddanie kontroli nad zajęciami uczniom oraz czuwanie nad przebiegiem rozgrywki i jej korygowanie z punktu widzenia mistrza gry – nauczyciela. Oczywiście opisywana technika może wydawać się skomplikowana dla kogoś, kto sam nigdy nie uczestniczył w stacjonarnej lub wirtualnej grze tego typu. W tej sytuacji pomocne jest wyszukanie kilku projektów udostępnionych przez innych użytkowników (w przypadku platformy *Genial.ly* upublicznianie efektów pracy jest konieczne, jeśli korzysta się z darmowej wersji aplikacji) i zapoznanie się z nimi z perspektywy gracza. Użyteczne mogą być także filmy szkoleniowe umieszczone na platformie YouTube, gdzie prezentuje się nie tylko sposób wykonania gry, lecz także korzystania z niej podczas zajęć.

Niezwykle istotny jest fakt, że prowadzenie lekcji języka z użyciem techniki *eduroomu* nie ogranicza aktywności uczniów, a wręcz zmusza do mówienia, pytania, podejmowania prób komunikacji również w przypadku osób, które nie są chętne do wypowiedzi na forum (Żylińska 2007). Element zabawy towarzyszący prowadzonym w ten sposób zajęciom sprawia, że studenci nie przywiązują uwagi do popełnianych błędów, ale skupiają się na wspólnym osiągnięciu założonego celu – rozwiązaniu zagadki.

Ankiety przeprowadzone wśród uczestników rozgrywki pokazały, że 60% odpowiadających uznaje formułę wirtualnego pokoju zagadek za umiarkowanie satysfakcjonujący sposób weryfikacji wiedzy, natomiast 40% twierdzi, że jest to forma dobra lub bardzo dobra. Zdecydowanie wyżej oceniono poszczególne aplikacje zawierające dodatkowe zadania, ponieważ w przypadku każdego ćwiczenia co najmniej 60% ankietowanych uważało je za dobre lub bardzo dobre. Szczegółowe wyniki przedstawiono w poniższej tabeli.

Tabela 9. Wyniki ankiet przeprowadzonych wśród uczestników zajęć

APLIKACJA	ZŁA	UMIARKOWANA	DOBRA	BARDZO DOBRA
pokój zagadek (eduroom 1)	–	60%	20%	20%
pozioma grafika (eduroom 4)	–	40%	60%	–
pionowa grafika (eduroom 5)	–	40%	40%	20%
tabela (eduroom 6)	–	20%	60%	20%
odkryj karty (eduroom 7)	–	20%	40%	40%

Źródło: opracowanie własne

Niezależnie od niepodważalnych zalet opisanej w artykule techniki pracy, należy pamiętać, że jest to narzędzie, z którego można korzystać okazjonalnie, np. w ramach powtórzenia materiału. Ponadto trzeba zaznaczyć, jak istotna jest w tym przypadku rola lektora. Jego zadaniem jest bowiem nie tylko poprowadzenie gry, ale także właściwe objaśnienie jej zasad. Poczucie kontroli i bezpieczeństwa w kontekście zrozumienia przez uczniów koncepcji zajęć jest niezwykle istotne i sprzyja właściwej weryfikacji nabytych kompetencji w praktyce.

BIBLIOGRAFIA

- Bradford C.C., Brown V., El Houari M., Trakis J. M., Weber J. A., Buendgens-Kosten J., 2021, *English Escape! Using breakout games in the intermediate to advanced EFL classroom*, „Ludic Language Pedagogy”, t. 3, s. 1–20.
- eduroom 1: <https://view.genial.ly/6074466e5bb9470dc4a3922f/interactive-content-by-la-jest-będzie> (dostęp: 15.05.2021).
- eduroom2: <https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=7xpEYw7al0O7fvnUcF6WO4NqK-BGDVJ9GrBhRH0j9iNJUOEtORV65UjFCMIY3R1AwUEZXR0FRWTY0Ry4u> (dostęp: 15.05.2021).

- eduroom 3: <https://www.sutori.com/story/byl-jest-bedzie--WaPpJfbRtFN3tMWh1zVnDNMg> (dostęp: 15.05.2021).
- eduroom 4: <https://view.genial.ly/60746995e45ab80d4a7cb1d4/social-horizontal-post-by-la> (dostęp: 15.05.2021).
- eduroom 5: <https://view.genial.ly/60746b672eb39f0da8eec06a/vertical-infographic-jest> (dostęp: 15.05.2021).
- eduroom 6: <https://learningapps.org/watch?v=pj3n0uahk21> (dostęp: 15.05.2021).
- eduroom 7: <https://wordwall.net/pl/resource/14365634> (dostęp: 15.05.2021).
- facebook 1: *S'cape Club, les escape games pédagogiques*, <https://www.facebook.com/groups/2353388058240949/about> (dostęp: 15.05.2021).
- facebook 2: *Educational Escape Rooms*, <https://www.facebook.com/groups/924220401381979/about> (dostęp: 15.05.2021).
- facebook 3: *ESCAPE ROOMOWY RAJI*, <https://www.facebook.com/groups/2304039533217751/about> (dostęp: 15.05.2021).
- facebook 4: *Escape Room w Genially*, <https://www.facebook.com/groups/escaperoomgenially> (dostęp: 15.05.2021).
- facebook 5: *ESCAPE ROOM w edukacji*, <https://www.facebook.com/groups/797701987331000/about> (dostęp: 15.05.2021).
- Fotaris P., Mastoras T., 2019, *Escape Rooms for Learning: A Systematic Review*, 10.34190/GBL.19.179.
- Gómez López A., 2019, *The use of escape rooms to teach and learn English at university*, w: Pérez-Aldeguer S., Akombo D., *Research, technology and best practices in Education*, Eindhoven, s. 94–102.
- Gruza D., Pabiańczyk A., 2016, *Język polski 2.0 – zastosowanie nowoczesnych technologii w nauczaniu języka polskiego*, Fundacja Edu&More, Warszawa.
- Kaźmierczak P., 2020a, *Escape room – nowa zagadka glottodydaktyki polonistycznej*, w: E. Kubicka, M. Berend, A. Walkiewicz, *Nowe perspektywy w nauczaniu języka polskiego jako obcego V*, Toruń, s. 301–315.
- Kaźmierczak P., 2020b, *Czy aplikacja Genial.ly rzeczywiście jest genialna? O potencjale narzędzi online podczas zdalnego nauczania języka polskiego jako obcego*, „Acta Universitatis Lodziensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców”, t. 27, s. 559–570.
- Lipińska E., Seretny A., 2005, *ABC metodyki nauczania języka polskiego jako obcego*, Kraków.
- online 1: <https://globalna.ceo.org.pl/pokoj-zagadek-escape-room> (dostęp: 15.05.2021).
- online 2: <https://educarium.pl/inspiracje/zabawy-rozwijajace-zmysly/edukacja-w-escape-roomie> (dostęp: 15.05.2021).
- online 3: <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/41775.Escape-Room-na-Przystanku-Historia-dodatkowe-gry-w-tygodniu-i-w-sobote.html> (dostęp: 15.05.2021).
- online 4: <https://histmag.org/Escape-room-Wsypa-Stycznosc-z-historia-nie-konczy-sie-w-pokoju-zagadek-17603> (dostęp: 15.05.2021).
- online 5: <https://zakreconybelfer.pl/2017/03/zagadkowa-sprawa.html> (dostęp: 15.05.2021).
- online 6: <https://zakreconybelfer.pl/2019/03/relacje-w-akcji.html> (dostęp: 15.05.2021).
- online 7: <https://lockme.pl/pl/blog/poradnik-live-cam-escape-wersja-korporacyjna> (dostęp: 15.05.2021).
- online 8: <https://www.youtube.com/channel/UCm5h-am8xHM5uDt04pcsW3w/videos> (dostęp: 15.05.2021).
- online 9: <https://www.youtube.com/user/superbelfrzy/videos> (dostęp: 15.05.2021).
- Veldkamp A., van de Grint L., Knippels M.-Ch. P. J., van Joolingen W. R., 2020, *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, „Educational Research Review”, t. 31, s. 1–18, <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Żylińska M., 2007, *Postkomunikatywna dydaktyka języków obcych w dobie technologii informacyjnych*, Warszawa.

Paulina Kaźmierczak

EDUROOM ON LESSONS OF POLISH AS A FOREIGN LANGUAGE – A VIRTUAL ESCAPE ROOM

Keywords: Polish as a foreign language, virtual escape room, application, remote teaching

Abstract. The aim of the article is to present the possibilities of using the technology of escape rooms in the teaching Polish a foreign language. The process of adapting for educational purposes this popular form of entertainment, commonly known in its English version as an escape room, will be followed. The need to change the form of language classes from stationary to remote work results in the introduction of new ideas for attracting the attention of students during the lessons. An excellent way to do this is to use the opportunities offered by access to new technologies. The potential of various platforms, applications, and online tools is widely described on groups that bring together teachers using Facebook. It is impossible to ignore the fact that a treasury of knowledge in this area is provided by the advice of English and Polish philologists who work mainly with Polish children. However, the tools indicated by them can also be successfully adapted for classes with foreigners - practically at any language level and regardless of age or nationality. This article pays special attention to the applications: Genial.ly, Microsoft Teams and Sutori.