


Paulina Kaźmierczak<sup>1</sup>

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

## GAMIFIKACJA, GRYWALIZACJA CZY GRYFIKACJA – AKTYWIZACJA UCZNIÓW PODCZAS ZAJĘĆ ZDALNYCH

**Streszczenie:** Artykuł ma wymiar teoretyczno-praktyczny. Poruszono w nim kwestię sposobów aktywizowania cudzoziemców podczas zajęć zdalnych. Podjęto temat zróżnicowania nazewnictwa określającego proces przenoszenia mechaniki stosowanej w przypadku gier na potrzeby zajęć języka polskiego jako obcego (jpjo). Zestawiono i porównano definicje pojęć: *gamifikacja*, *grywalizacja* oraz *gryfikacja*. W części o charakterze praktycznym uwzględniono sposoby adaptowania materiałów ludycznych stosowanych na lekcjach jpjo pod kątem formy (stacjonarna – zdalna) oraz celu (komercyjny – edukacyjny). Wskazano przykłady odpowiedników znanych propozycji gier stacjonarnych w wariacie zdalnym oraz wyjaśniono, jak uzyskać edukacyjny efekt w przypadku stosowania podczas zajęć gier komercyjnych. Zaprezentowano przebieg adaptacji poszczególnych elementów autorskiej gry fabularnej dotyczącej Łodzi. Jej adaptacja z wariantu stacjonarnego na zdalny umożliwiła nie tylko jej wykorzystanie w celu urozmaicenia regularnego kursu jpjo prowadzonego online poza granicami kraju, lecz także pozwoliła na połączenie kształcenia językowego i kulturowego. Gra umożliwiła zweryfikowanie poznanych struktur gramatycznych i zasobu leksykalnego w sytuacji, gdy konieczne było podjęcie konwersacji w języku polskim.

**Słowa kluczowe:** gamifikacja, grywalizacja, gryfikacja, język polski jako obcy, e-learning, gry, ludyczność

---

<sup>1</sup> paulina.kazmierczak@filologia.uni.lodz.pl, Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Zakład Lingwistyki Stosowanej i Kulturowej, Instytut Filologii Polskiej i Logopedii, ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź.

## GAMIFIKACJA, GRYWALIZACJA OR GRYFIKACJA<sup>2</sup> – ACTIVATING STUDENTS DURING ONLINE CLASSES

**Abstract:** The article has a theoretical and practical dimension. It addresses the issue of ways to activate foreigners during distance learning. It discusses a variety of nomenclatures describing the process of transferring game mechanics for the purposes of Polish as a foreign language classes. Definitions of the terms *gamifikacja*, *grywalizacja*, and *gryfikacja* are discussed and compared. The practical part of the article includes ways of adapting gamification materials used in Polish as a foreign language classes in terms of their form (stationary – online) and purpose (commercial – educational). Examples of equivalents of well-known proposals for stationary games in the distance learning are indicated, and it is explained how to achieve greater language proficiency when using commercial games in lessons. The article presents an adaptation of the components of the author's role-playing game about Łódź. Games add variety to online courses of Polish as a foreign language while combining language and cultural learning. A game verifies grammatical structures and lexical resources in a situation where conversation in Polish is necessary.

**Keywords:** gamification, Polish as a foreign language, e-learning, games, ludicity

### 1. WSTĘP

Mechanizmy charakterystyczne dla gier coraz częściej są adaptowane do przestrzeni życia codziennego. Można je znaleźć zarówno w obszarze zawodowym – np. biznesie, jak i w edukacji lub podczas robienia zakupów.

W pierwszym przypadku właściwie przeprowadzony proces gamifikowania aktywności pracowników motywuje do działania i większego bądź stałego zaangażowania w wykonywanie obowiązków – szczególnie tych nużących i monottonnych. Wspomniany system może ułatwić wdrażanie nowych pracowników, a tym samym optymalizować koszty w firmach charakteryzujących się dużą rotacją w zespole. Ponadto chęć rywalizacji i odnalezienia swojej pozycji w gronie pozostałych graczy sprzyja budowaniu relacji<sup>3</sup> wśród

---

<sup>2</sup> Ze względu na fakt, że ostatnie z wymienionych pojęć jest polskim odpowiednikiem dwóch poprzednich zdecydowano się zachować polskojęzyczny zapis wszystkich leksemów określających stosowanie mechaniki charakterystycznej dla gier w innych dziedzinach życia.

<sup>3</sup> Rodzaj uzyskanej w ten sposób relacji zależy od sposobu wprowadzania mechanizmów gamifikujących aktywności zawodowe. Jeśli są one poparte przejrzystymi zasadami, a cel jest poprawnie sformułowany i oczywisty dla wszystkich graczy, wówczas istnieje szansa na pozytywne zainteresowanie współuczestnikami rozgrywki i tworzenie relacji wokół zaciekawienia

uczestników rozgrywki, a także eliminowaniu niepożądanych zachowań poprzez postępowanie według zasad określonych w regułach gry (Baran, online).

Kolejny aspekt – edukacja – równie chętnie przejmuje mechanikę typową dla środowisk graczy. Ma to miejsce na wszystkich etapach kształcenia – od przedszkola, przez szkołę podstawową i średnią, po uczelnie wyższe. W zależności od wieku potencjalnych adresatów sposób gamifikowania procesu kształcenia przybiera rozmaite formy. Może to być wymiar temporalny – wykonywanie określonych czynności na czas i w określonym terminie bądź ilościowy – konkurowanie w kwestii zebrania jak największej liczby danych przedmiotów (np. makulatury). Na etapie edukacji szkolnej niejednokrotnie wprowadzona zostaje zależność liczbowa, której przykładem jest zdobywanie punktów<sup>4</sup> (dodatnich i ujemnych), np. za zachowanie. Pełna gamifikacja występuje głównie na uniwersytetach. Nie jest ona stałą formą kształcenia, ale funkcjonuje na zasadzie aktywności eksperymentalnej, której cele to uatrakcyjnienie procesu edukacyjnego i zwiększenie efektywności kształcenia akademickiego. Przykładem tego typu działań były zajęcia prowadzone – przez Adriannę Mochocką, Michała Mochockiego i Mikołaja Sobocińskiego w ramach kierunku filologia angielska na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Wspomniany eksperyment przebiegał w skali mikro, co oznacza, że decyzja o gamifikacji została podjęta przez wykładowców, a nie narzucona odgórnie z poziomu władz uczelni, dotyczyła zatem wybranych przedmiotów. Należy podkreślić, że z punktu widzenia prowadzących zajęcia najtrudniejszym aspektem gamifikacji – szczególnie w przypadku wykładów – okazał się brak odpowiednich narzędzi online, np. e-platformy przystosowanej do szybkiego i automatycznego gamifikowania procesu kształcenia (bez konieczności ręcznego wprowadzania do dostępnych narzędzi online, np. Google Drive, Docs, Forms itp. dużych ilości danych). Nie bez znaczenia pozostała także liczebność grupy, która w przypadku zajęć wykładowych miała niebagatelny wpływ na obciążenie konstruktorów procesu gamifikacji (Mochocki, Sobociński 2014, s. 6).

Należy podkreślić, że choć przenoszenie mechaniki typowej dla gier najpierw do działań biznesowych – co miało początek w 2003 r. (Fuchs i in. 2014, s. 8) – a następnie edukacyjnych – od 2011 r. (Sheldon 2011) – trwa już od wielu lat, towarzyszy nam ono również z perspektywy konsumentów. Gamifikacja jest podstawą wielu aplikacji sklepowych, których użytkownicy zachęceni są do gromadzenia punktów generujących określone benefity.

---

przebiegiem gry. Jednak w przypadku, gdy kanwą adaptowanych mechanizmów jest rywalizacja, intrygująca staje się jedynie wiedza, kto wygrywa, a kto przegrywa, co może negatywnie wpływać na nastroje w grupie.

<sup>4</sup> Ocen nie można postrzegać jako bezpośredniego elementu mechaniki typowej dla gier, ponieważ są one ich pojedynczymi komponentami, a nie przykładem zapożyczenia całego mechanizmu (Mochocki, Sobociński, 2014, s. 3).

Niektóre firmy idą o krok dalej i łączą aplikacje z grami, zwiększając tym samym powody nagradzania klientów – nie są to jedynie zakupy, lecz również pomyślne ukończenie wybranej misji w grze (*Gra w aplikacji*, online).

## 2. DEFINIOWANIE POJĘĆ

Istotnym zagadnieniem poruszonym w tym artykule jest kwestia nazewnictwa procesu stosowania mechaniki typowej dla gier w przestrzeni edukacyjnej. Pierwsze z wymienionych pojęć – *gamifikacja* – pochodzi od angielskiego *gamification* ‘the process of adding game-like elements to activities and areas that are not games, in order to encourage people to take part and increase success or profits’ (*Gamifikacja*, online). Można to tłumaczyć<sup>5</sup> jako ‘wykorzystywanie elementów gry, jej mechaniki, w innym kontekście sytuacyjnym niż rozgrywka, co ma zachęcić ludzi do podjęcia wymaganych działań i uzyskania określonych rezultatów’. Kolejne – *grywalizacja* – określane jest jako „(...)przeniesienie mechanizmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego świata, aby zmieniać ludzkie zachowania” (Tkaczyk 2012, s. 10). Nazwa sugeruje skupienie się na aspekcie rywalizacyjnym, co wykluczałoby aktywności ludyczne oparte na kooperacji. Nawiązanie do angielskiego leksemu *game* w przypadku pierwszej z propozycji oraz do działań o charakterze konkurencyjnym sprawiło, że powstał polski odpowiednik *gamifikacji*, który nie skłania do skojarzeń związanych jedynie ze współzawodnictwem. Jest nim pojęcie *gryfikacja*, czyli „wykorzystywanie mechaniki znanej np. z gier fabularnych i komputerowych, do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia ich zaangażowania. (...) polega na zmianie projektu w grę, która daje uczestnikom przyjemność z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy itp. (...) pozwala zaangażować ludzi do zajęć, które są zgodne z oczekiwaniami autora” (*Gryfikacja*, online). Przytoczone definicje dowodzą, że leksem *gamifikacja*, *grywalizacja* i *gryfikacja* można uznać za synonimiczne i w taki sposób będą wykorzystywane w niniejszym artykule. Warto jednak mieć na uwadze, że gryfikowanie procesu kształcenia nie musi obligować do podejmowania aktywności opartych na rywalizacji.

---

<sup>5</sup> Tłumaczenie własne na potrzeby artykułu.

### 3. ADAPTOWANIE GIER NA POTRZEBY ZAJĘĆ

Obserwacja rynku gier pozwala podzielić proponowane przez wydawców aktywności ludyczne pod kątem formy – na pozycje dostępne stacjonarnie oraz te występujące online – jak i przeznaczenia – tytuły komercyjne (rozrywka stanowi nadrzędny cel rozgrywki) oraz edukacyjne (zabawa i nauka jako elementy współwystępujące). W przypadku każdego podtypu gier możliwa jest wielostronna adaptacja: stacjonarna – zdalna, zdalna – stacjonarna, a także stacjonarna komercyjna – glottodydaktyczna online, zdalna komercyjna – glottodydaktyczna online<sup>6</sup>. Należy jednak podkreślić, że gamifikowanie procesu kształcenia nie jest tożsame ze stosowaniem gier edukacyjnych (*Gamifikacja. Laboratorium dydaktyki cyfrowej*, s. 6). Mimo to właściwa adaptacja gier fabularnych, które z definicji same w sobie stanowią gryfikację zajęć, wymaga zapoznania się z możliwościami dostosowywania gier edukacyjnych bądź ogólnie elementów ludycznych będących jedynie komponentami rozbudowanych rozgrywek. Poniżej zaprezentowano kilka przykładów gier występujących zarówno w wariantach stacjonarnym, jak i zdalnym oraz pomysły na ich adaptowanie w sytuacji, gdy wersja online nie jest dostępna<sup>7</sup>. Pierwszą propozycją jest popularna gra planszowa *Monopoly*. Tabela nie uwzględnia wersji stacjonarnej, ponieważ przyjęto założenie, że jest ona powszechnie znana. W lewej kolumnie widoczna jest internetowa wersja gry, w której udział może brać od dwóch do czterech graczy, których imiona wpisuje się na początku rozgrywki – to ważne, ponieważ zapobiega uczestnictwu przypadkowych osób. Wadą tego wariantu jest obsługa strony, a tym samym gry w języku angielskim, co wymaga od lektora animowania rozgrywki i mobilizowania uczniów do używania polskich odpowiedników, np. podatek czy 1500 złotych. Dużo większe możliwości daje plansza dostępna w aplikacji Genial.ly. Pozwala ona dostosować poszczególne pola do potrzeb grupy, a także umożliwia wzbogacenie rozgrywki o dodatkowe ćwiczenia leksykalne lub gramatyczne. Poniższy przykład ilustruje wersję, w której miasta zastąpiono łódzkimi ulicami, a nazwa gry nawiązuje do centrum biurowo-rozrywkowo-kulturalnego znajdującego się na terenie miasta.

---

<sup>6</sup> Istnieje możliwość, by wariant zdalny komercyjny zaadaptować (przynajmniej pośrednio) na potrzeby zajęć językowych prowadzonych stacjonarnie. Jednak ze względu na fakt, że ten artykuł traktuje przede wszystkim o zajęciach prowadzonych online, zdecydowano się skupić na adaptacji do edukacyjnego wariantu zdalnego.

<sup>7</sup> Alternatywne rozwiązania są podstawą pracy zdalnej. Lektor/jpjo powinien być przygotowany na każdą sytuację, dlatego poza znajomością ekwiwalentu dostępnego online warto zastanowić się, które aplikacje umożliwiają odtworzenie – chociażby połowicznie – mechaniki wariantu stacjonarnej.

Tabela 1. Gra *Monopoly* – warianty online (game-game.pl i aplikacja Genial.ly)

Źródło: *Monopoly*, online; *Monopolis*, online

Kolejna propozycja – również przedstawiona w wersjach zdalnych – to *Taboo*. Gra polegająca na opisywaniu hasła bez użycia związanych z nim słów, które znajdują się na karcie. Choć istnieje wariant analogiczny do stacjonarnej rozgrywki (prawa kolumna), to nie pozwala on dostosować leksyki do potrzeb grupy. W tej sytuacji pomocne okazują się wszelkie aplikacje umożliwiające odkrywanie kart, które można edytować zgodnie z tematyką poruszaną podczas lekcji języka polskiego jako obcego.

Tabela 2. Gra *Taboo* – warianty online (Wordwall i Play Taboo Game)

Źródło: *Taboo*. Wordwall, online; *Play Taboo Game*, online

Następnym narzędziem ludycznym stanowiącym niebagatelną inspirację do formułowania wypowiedzi ustnych czy pisemnych są karty *Dixit*. Z perspektywy lektora plansza i pionki będące częścią zestawu stacjonarnego są zbędne. Najistotniejszym elementem gry są bowiem pobudzające wyobraźnię grafiki. Nie zawsze są one dostosowane do poziomu zaawansowania językowego obcokrajowców. W tej sytuacji można prowadzić rozgrywkę z użyciem banku (poznanych wcześniej) słów i dzięki temu zachować wspólnotę



leksykalną oraz kulturową, co ułatwia uczestniczenie w grze, której celem jest odgadnięcie, jaka karta stała się inspiracją do wskazania określonego hasła.

Tabela 3. Gra *Dixit* – wersja stacjonarna i zdalna



Źródło: *Play Dixit Online*, online

Motywatorem do prowadzenia dialogu lub monologu mogą być również tzw. kości – opowieści. Znajdujące się na nich piktogramy mają zachęcić cudzoziemców do tworzenia dłuższych wypowiedzi w języku polskim. Dostępne są zarówno w formie stacjonarnej (w odmiennych układach tematycznych oraz ilościowych), jak i zdalnej (zróżnicowane pod względem liczby kości).

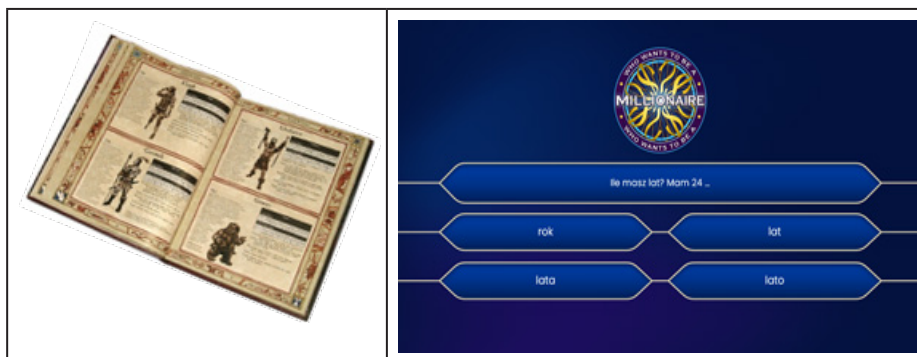
Tabela 4. *Story Cubes* – wersja stacjonarna i zdalna



Źródło: *Story Cubes*, online

Jak pokazują powyższe przykłady, adaptacje do formy online są możliwe w przypadku gier planszowych, karcianych, losowych (kości). Analogicznie można postępować z wariantami książkowymi – jak *Warhammer* – lub quizami telewizyjnymi, np. *Milionerzy*. W pierwszym z tych przypadków wystarczy aplikacja pozwalająca wpisywać duże ilości tekstu uzupełniane ilustracjami, np. Genial.ly lub Canva. Z kolei uzyskanie szablonu charakterystycznego dla formatu telewizyjnego ukazanego w prawej kolumnie umożliwiają narzędzia: slidechef.net i Learning Apps.

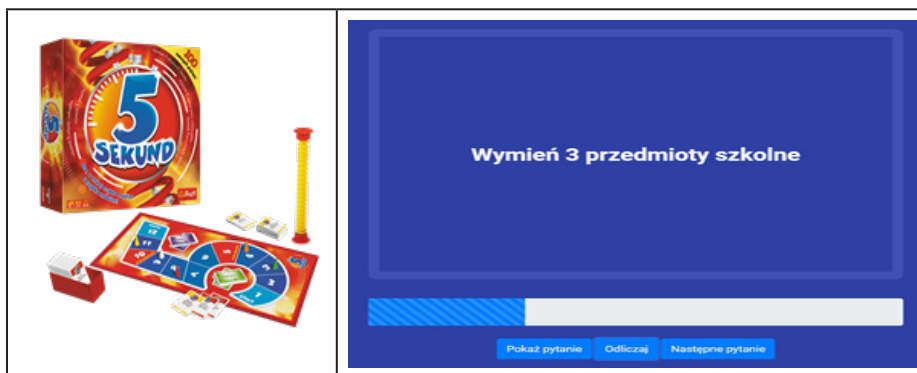
Tabela 5. Książkowa wersja gry *Warhammer* oraz szablon quizu stylizowanego na *Milionerów* (aplikacja PowerPoint)



Źródło: *Milionerzy*, online

Wszystkie opisane powyżej działania adaptacyjne oscylowały wokół zmiany formy ze stacjonarnej na zdalną. Jednak istotnym aspektem przekształcenia materiałów ludycznych jest również ich celowość. To zakres ćwiczeniowych zagadnień – gramatycznych bądź leksykalnych – warunkuje mechanikę, a sprawności, jakie mają być doskonalone obligują do wykorzystania podczas lekcji online aplikacji o określonych możliwościach. Poniżej znajdują się dwa warianty gry na czas, która świetnie sprawdzi się w sytuacji, gdy konieczne jest ćwiczenie słownictwa. Wersja online (prawa kolumna) nie pozwala na edycję pytań/poleceń, co skutecznie utrudnia dostosowanie ich treści i poziomu do potrzeb grupy. W kwestii przygotowania podobnego zadania w wersji edytowalnej pomocne okażą się aplikacje, które umożliwiają zamieszczanie krótkich napisów (najlepiej na kartach) oraz dodanie stopera weryfikującego upływ czasu w trakcie rozwiązywania zadań, np. Canva, Genial.ly, PowerPoint.

Tabela 6. Gra *5 sekund* – wariant stacjonarny i zdalny



Źródło: *5 sekund*, online



Ostatnim przykładem narzędzi ludycznych adaptowanych na potrzeby lekcji jppo jest gra komputerowa *Minecraft*. Jej popularność wśród młodych ludzi sprawiła, że postanowiono stworzyć wersję edukacyjną, która – po odpowiednim opracowaniu przez nauczyciela – może służyć jako materiał doskonalący umiejętności z zakresu niemal wszystkich przedmiotów szkolnych, a w szczególności języka – w tym polskiego jako obcego.

Tabela 7. *Minecraft* – gra komputerowa w wersji komercyjnej i edukacyjnej



Źródło: *Minecraft Edu*, online

#### 4. PRZYKŁAD WYKORZYSTANIA GRY STACJONARNEJ W WARIANCIE ONLINE

Jak dowodzi poprzedni rozdział, popularne gry komercyjne mają swoje odpowiedniki zdalne, które przy odrobinie inwencji można wykorzystać jako materiał glottodydaktyczny. Niektóre tytuły funkcjonują nawet w edukacyjnej edycji online, której celem jest ułatwienie adaptacji mechaniki gry na potrzeby lekcji, również jppo. Pojawia się jednak pytanie, co zrobić w sytuacji, gdy konieczne jest dostosowanie stacjonarnej wersji gry, która nie jest powszechnie znana lub stanowi autorski projekt lektora. W tej sytuacji dużo zależy od rodzaju narzędzia ludycznego. W przypadku gier planszowych warto znaleźć

edytowalną planszę, którą będzie można dostosować do tematyki pod względem pól i zadań. Jeśli nie jest to wykonalne, jedynym rozwiązaniem pozostaje stworzenie własnej propozycji w prostym programie quasi-graficznym, np. w Canvie. Wszystkie wykreowane materiały warto zapisywać w gotowej formie (choćby w pliku pdf) i w wersji do edycji, co ułatwi dostosowanie materiałów dla kolejnych grup zajęciowych. Dwustronne karty postaci lub zadań dobrze sprowadzić do jak najprostszej formy, która nie będzie wymagała od obcokrajowców ciągłego obracania w aplikacji wirtualnych odpowiedników kart. Takie rozwiązanie ułatwi rozgrywkę w sytuacji, gdy prowadzimy zajęcia online z nieznaną grupą, której uczestnicy znajdują się poza Polską. Zwiększy to szansę na stabilność połączenia internetowego.


Poniżej zaprezentowano przykład opisanego wcześniej rozwiązania, które wykorzystano podczas jednorazowych spotkań zdalnych z dwiema grupami kursantów mieszkających w Uzbekistanie. Były to dziesięcioosobowe zespoły na poziomach A2 oraz B1. Wiek uczniów w pierwszym z nich oscylował między 15 a 23 lata, w drugim 45–70. Zajęcia odbyły się na prośbę lektorki prowadzącej i miały charakter podsumowania semestru nauki. Ze względu na fakt, że były to pojedyncze, sześćdziesięciminutowe spotkania dużą pomocą okazała się obecność drugiej nauczycielki jppo, która w razie potrzeby wcielała się w jedną z postaci<sup>8</sup> biorących udział w rozgrywce. Ponadto dzięki możliwości obserwowania i notowania błędów wiedziała, jakie zagadnienia wymagają więcej praktyki bądź gruntownego powtórzenia, co pozwoliło, by w trakcie tych krótkich zajęć skupić się nie tyle na korygowaniu niedoskonałości językowych, ale na rozwijaniu kompetencji komunikacyjnej kursantów.

Adaptacji podlegała autorska, stacjonarna gra fabularna polegająca na organizacji urodzin dla jednego ze znanych Łodzian (Kaźmierczak 2020, s. 73–87). Pierwszym etapem było wylosowanie przez każdego z uczestników karty z imieniem i nazwiskiem postaci, którą będzie odgrywać (aplikacja Wordwall). Następnie na czacie dostępnym w komunikatorze Zoom przesłano wypunktowane informacje na temat wybranej osoby (na zielono – prawdziwe, na czerwono – fałszywe). Wśród przesłanych plików znajdował się także szablon CV (w pliku pdf oraz w edytorze tekstu ze względu na potencjalne trudności techniczne związane z jego uzupełnianiem) uwzględniający wypisane na rewersie cechy i umiejętności danej osoby. Cudzoziemcy mieli czas na uzupełnienie szablonu, byli również zachęcani do zapoznania się z informacjami na temat poszczególnych postaci w internecie (np. w Wikipedii lub na stronie culture.pl). Podsumowaniem wstępnej części gry było przedstawienie się (na podstawie CV) nowych Łodzian na forum grupy.

---

<sup>8</sup> W zależności od decyzji dotyczącej miejsca organizacji urodzin byli to: mama (dom), właściciel wynajmowanego lokalu (mieszkanie), właściciel (klub).

Tabela 8. Karty postaci online (aplikacja Wordwall) – awers i stacjonarnie – rewers

	<p><b>Katarzyna Kobro</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• urodziła się 26.01.1898</li> <li>• studiuje w Akademii Sztuk Pięknych</li> <li>• organizuje wystawy</li> <li>• zna język rosyjski</li> <li>• uczy rysunku</li> <li>• mieszka przy ulicy Pomorskiej 156 m. 20</li> <li>• jest kreatywna</li> <li>• potrafi działać pod presją czasu</li> <li>• interesuje się sztuką</li> <li>• ma 24 lata</li> </ul>
---	---

Źródło: *Karty postaci*, online


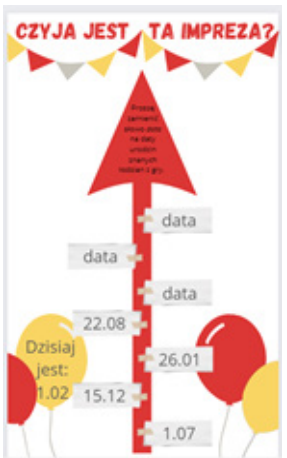
Tabela 9. CV – wariant stacjonarny i online

<p><b>Dane osobowe:</b></p> <p>imię: .....</p> <p>nazwisko: .....</p> <p>data urodzenia: .....</p> <p>adres: .....</p> <p><b>Wykształcenie:</b></p> <p>.....</p> <p><b>Doświadczenie:</b></p> <p>.....</p> <p><b>Język/języki:</b></p> <p>•</p> <p>•</p> <p><b>Zainteresowania:</b></p> <p>•</p> <p>•</p>	<p><b>Kompetencje:</b></p> <table border="1" data-bbox="671 857 1000 980"> <thead> <tr> <th>cecha/cechy</th> <th colspan="4">doświadczenie (punkty od 1 do 4)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>kreatywna</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>otwarta</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>odpowiedzialna</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="603 1017 1069 1175"> <thead> <tr> <th>umiejętność/umiejętności</th> <th colspan="4">doświadczenie (punkty od 1 do 4)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>potrafi radzić sobie ze stresem</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>umie pracować w grupie</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>potrafi działać pod presją czasu</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>umie negocjować</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	cecha/cechy	doświadczenie (punkty od 1 do 4)				kreatywna					otwarta					odpowiedzialna					umiejętność/umiejętności	doświadczenie (punkty od 1 do 4)				potrafi radzić sobie ze stresem					umie pracować w grupie					potrafi działać pod presją czasu					umie negocjować				
cecha/cechy	doświadczenie (punkty od 1 do 4)																																													
kreatywna																																														
otwarta																																														
odpowiedzialna																																														
umiejętność/umiejętności	doświadczenie (punkty od 1 do 4)																																													
potrafi radzić sobie ze stresem																																														
umie pracować w grupie																																														
potrafi działać pod presją czasu																																														
umie negocjować																																														

Źródło: opracowanie własne

Adaptacja poszczególnych kart zadań jest zależna od charakteru zawartych na nich poleceń. W niektórych przypadkach dobrym rozwiązaniem jest możliwość notowania wynegocjowanych zalet i wad miejsc, w których można zorganizować urodziny (uzupełnianie tabeli w aplikacji Learning Apps). W innych skuteczne okazuje się odkrywanie rewersu zgodnie z decyzją dotyczącą lokalizacji przyjęcia (Genial.ly). Niekiedy najlepszym rozwiązaniem jest wspólne konstruowanie grafiki pełniącej funkcję karty zadania dotyczącej wyboru jubilata (Canva).

Tabela 10. Karty zadań – warianty stacjonarne i zdalne

<p style="text-align: center;"><b>JUBILAT</b></p> <p>Karta pracy: <i>Kto ma urodziny?</i></p> <p>Na osi czasu piszecie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jaki jest dziś dzień?</li> <li>Kiedy macie urodziny?</li> </ul>  <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>umiejętność</th> <th>punkty</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>umie pracować w grupie</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	umiejętność	punkty	umie pracować w grupie	2	<p style="text-align: center;"><b>CZYJA JEST TA IMPREZA?</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>MIEJSCE</b></p> <p>Karta pracy: <i>Gdzie robisz przyjęcie urodzinowe?</i></p> <table border="1" style="width: 100%; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th colspan="2">dom</th> </tr> <tr> <th>zalety (+)</th> <th>wady (-)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th colspan="2">klub</th> </tr> <tr> <th>zalety (+)</th> <th>wady (-)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>umiejętność</th> <th>punkty</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>umie negocjować</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	dom		zalety (+)	wady (-)			klub		zalety (+)	wady (-)			umiejętność	punkty	umie negocjować	3	
umiejętność	punkty																						
umie pracować w grupie	2																						
dom																							
zalety (+)	wady (-)																						
klub																							
zalety (+)	wady (-)																						
umiejętność	punkty																						
umie negocjować	3																						
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">zalety/wady</th> <th style="width: 25%;">dom</th> <th style="width: 25%;">klub</th> <th style="width: 25%;">mieszkanie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>zaleta</td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>wada</td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>zaleta</td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>wada</td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table>				zalety/wady	dom	klub	mieszkanie	zaleta	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	wada	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	zaleta	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	wada	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
zalety/wady	dom	klub	mieszkanie																				
zaleta	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																				
wada	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																				
zaleta	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																				
wada	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																				
<div style="border: 2px solid blue; padding: 10px; background-color: #c08040; color: white;"> <p style="text-align: center; font-size: 24px; font-weight: bold; background-color: white; padding: 5px;">MIESZKANIE</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid white; padding: 5px; width: 20%;"> <p style="font-size: 10px;">Rozmawiasz z właścicielem mieszkania. Pytasz o: datę, godzinę, muzykę i liczbę gości (cecha: jest otwarta/otwarty - 2 pkt).</p> </div> <div style="border: 1px solid white; padding: 5px; width: 15%; background-color: #fff9c4; text-align: center;"> <p style="font-weight: bold; font-size: 12px;">ZMIANA PLANÓW</p> <p style="font-size: 14px;">+</p> </div> <div style="border: 1px solid white; padding: 5px; width: 15%; background-color: #fff9c4; text-align: center;"> <p style="font-weight: bold; font-size: 12px;">ZGODA</p> <p style="font-size: 14px;">+</p> </div> <div style="border: 1px solid white; padding: 5px; width: 15%; background-color: #fff9c4; text-align: center;"> <p style="font-weight: bold; font-size: 12px;">BRAK ZGODY</p> <p style="font-size: 14px;">+</p> </div> <div style="border: 1px solid white; padding: 5px; width: 15%; background-color: #fff9c4; text-align: center;"> <p style="font-weight: bold; font-size: 12px;">WARUNKI</p> <p style="font-size: 14px;">+</p> </div> </div> </div>																							

Źródło: *Jubilat*, online; *Miejsce*, online; *Negocjacje*, online

Zgodnie z powyższymi przykładami można stwierdzić, że w sytuacji, gdy adapt<sup>9</sup> stacjonarnego narzędzia online ma zostać wykorzystany podczas jednorazowego spotkania z cudzoziemcami, skomplikowana oprawa aplikacyjna okazuje się zbędna. Doskonalenie kompetencji komunikacyjnej wymaga bowiem prostych graficznie i technicznie aktywności online, które stanowiłyby bodziec do formułowania monologu bądź podejmowania dialogu.

## 5. WNIOSKI

W świecie, w którym poczucie bezpieczeństwa staje się bezcenne, a umiejętność radzenia sobie ze stresem stanowi jedną z najbardziej pożądanych kompetencji, wykorzystywanie gier w procesie kształcenia okazuje się niepodważalne. Szczególnym przypadkiem jest kształcenie językowe, a co za tym idzie rozwijanie świadomości kulturowej oraz doskonalenie umiejętności interpersonalnych. To właśnie lekcje języka – zgodnie z tematyką niniejszego artykułu języka polskiego jako obcego – są aspektem edukacji obligującym do podjęcia wszelkich możliwych starań, by uczynić proces doskonalenia poszczególnych sprawności, przyswajania leksyki czy gramatyki oraz kształtowania kompetencji komunikacyjnej działaniem generującym wśród uczniów przyjemne skojarzenia oraz właściwie formującym potrzebę uczenia się poprzez pozytywne asocjacje dotyczące osiągania kolejnych poziomów zaawansowania nie tylko w kontekście rozgrywki, lecz przede wszystkim języka (*Gamifikacja. Laboratorium dydaktyki cyfrowej*, s. 4).

## BIBLIOGRAFIA

5 sekund, <https://5-sekund.pl/play.html> [14.05.2023].

Baran K., *W co się bawić w pracy, czyli grywalizacja w Twojej firmie* [online], <https://www.ideo.pl/firma/o-nas/nasze-publicacje/w-co-sie-bawic-w-pracy-czyli-grywalizacja-w-twojej-firmie,129.html> [14.05.2023].

Fuchs M, Fizek S., Ruffino P., Schrape N. (red), 2014, *Rethinking Gamification*, Lüneburg. *Gamifikacja*, <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/Gamification> [14.05.2023].

---

<sup>9</sup> Adapt – w podanym kontekście – rozumiany jest jako narzędzie stworzone przy użyciu aplikacji na podstawie pierwotnie stacjonarnego wariantu pomocy glottodydaktycznej przygotowanej na potrzeby kształcenia online.

- Gamifikacja. Laboratorium dydaktyki cyfrowej dla szkół województwa małopolskiego*, 2023, broszura Projektu współfinansowanego ze środków Uni Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.
- Gra w aplikacji Rossmann PL*, 2021, <https://infowire.pl/generic/release/672301/gra-w-aplikacji-rossmann-pl> [14.05.2023].
- Gryfikacja*, <https://www.gryfikacja.pl/index.php/gryfikacja/> [14.05.2023].
- Jubilat*, <https://www.canva.com/design/DAFMUQPvsGM/M3XcdJrXdsGQNeKX0dPCSA/edit> [14.05.2023].
- Karty postaci*, <https://wordwall.net/pl/resource/52043345> [14.05.2023].
- Kaźmierczak P., 2020, *Gry w glottodydaktyce polonistycznej. Perspektywa teoretyczna oraz wnioski praktyczne*, „Homo Ludens”, s. 73–87.
- Miejsce*, <https://learningapps.org/watch?v=pk4z3ab3t22> [14.05.2023].
- Milionerzy*, <https://slidechef.net/templates/free-interactive-who-wants-to-be-a-millionaire-template/> [14.05.2023].
- Minecraft Edu*, <https://education.minecraft.net/de-de> [14.05.2023].
- Mochocki M., Sobocinski M., 2014, *LMS dla edukacyjnej gamifikacji akademickiej: potrzeby i pomysły*, w: M. Dąbrowski, M. Zajac (red.), *E-edukacja w praktyce – wyzwania i bariery*, Warszawa, s. 172–186.
- Monopolis*, <https://view.genial.ly/64431c1bedcf4e0018d46c0d/interactive-content-monopolis> [14.05.2023].
- Monopoly*, <https://game-game.pl/216545/> [14.05.2023].
- Negocjacje*, <https://view.genial.ly/63d9a45788f68b0010dc20ab/interactive-content-karty-gry> [14.05.2023].
- Play Dixit Online*, <https://dixit.party> [14.05.2023].
- Play Taboo Game*, <https://playtaboogame.com/index.aspx?lang=74> [14.05.2023].
- Sheldon L., 2011, *The Multiplayer Classroom. Designing Coursework as a Game*, Boston.
- Story Cubes*, <https://davebirss.com/storydice/> [14.05.2023].
- Taboo. Wordwall*, <https://wordwall.net/pl/resource/56564062> [14.05.2023].
- Tkaczyk P., 2012, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych?*, Gliwice.