

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura 14(4) 2022

ISSN 2083-7275

DOI 10.24917/20837275.14.4.7

Justyna Potempska

Uniwersytet Warszawski

ORCID: 0000-0002-9631-2580

Gamifikacja w nauce języka obcego online

Otoczająca nas rzeczywistość nieustannie się zmienia. Powstają coraz to nowsze zawody, które polegają w dużej mierze na wykorzystywaniu nowoczesnych technologii, narzędzi informatycznych czy mediów społecznościowych. Choć są one nieodzowną częścią dzisiejszego świata, często brakuje ich w procesie edukacji, która w ostatnim czasie (także za sprawą pandemii) została częściowo lub w całości przeniesiona do wirtualnego świata.

Nowoczesne technologie są z powodzeniem wykorzystywane na całym świecie przy prowadzeniu zajęć szkolnych, zajęć pozalekcyjnych, kursów językowych i szkoleń w różnych w przedsiębiorstwach. Znajdują zastosowanie niemal na każdym poziomie edukacji. Elementem kursów internetowych i stacjonarnych są coraz częściej gry tworzone za pomocą aplikacji, stron czy narzędzi internetowych. Dzięki gamifikacji pozornie nudne zadanie z podręcznika może stać się inspirującą rozgrywką. Gry, aplikacje i narzędzia internetowe stanowią ważny element w dzisiejszym e-learningu.

Gamifikacja (również *grywalizacja* lub *gryfikacja*) polega na świadomym wykorzystaniu elementów projektowych charakterystycznych dla gier lub mechanizmów stosowanych w grach w celach innych niż granie (Swacha 2015: 179). Gamifikuje się w celu aktywizacji uczestników, budowania ich zaangażowania oraz motywacji (Swacha 2015: 180). Gamifikacja to stosunkowo nowy termin, a gry od starożytności – grano już starożytnej Mezopotamii, w Egipcie czy w Rzymie (Tkaczyk 2012: 11). Elementy gamifikacji wykorzystywane są wielu branżach takich jak marketing, lokowanie i sprzedaż produktów, w promocji określonych postaw czy wreszcie w procesie szkolenia pracowników i w edukacji.

Jeśli zastanowimy się nad tym, jak skonstruowana jest szkoła – a w konsekwencji – proces edukacji, przez który przechodzi niemal każdy z nas, bez trudu zauważymy, że zaliczanie kolejnych etapów edukacji to również rodzaj gry. Uczniowie sami (lub w grupach) walczą z napierającymi nauczycielami, którzy ciągle odpytują, karzą i pouczają. Nagrodą, jak i karą, jest odpowiednia ocena. To na nauczycielach spoczywa obowiązek kierowania szkolną grą tak, by uczniowie chcieli brać w niej udział

i by widzieli w niej sens. Większość uczniów niechętnie bierze udział w owej szkolnej grze. Niewątpliwie skłania to do refleksji nad tym, jakie cechy szkolnej gry do tego prowadzą. Niniejszy artykuł to próba odpowiedzi na pytanie, jakie powinny być gry stosowane na lekcji. W centrum zainteresowania znajdzie się lekcja języka obcego prowadzona online.

Struktura gry

Każda gra posiada określoną strukturę, którą można odnieść również do gier wykorzystywanych w procesie edukacji. Tim Jones wskazuje w swoim modelu gamifikacji, stworzonym na potrzeby marketingowe, jakie cechy ma dobrze skonstruowana gra. Znajdziemy w niej:

- *warunek wygranej* (gracze wiedzą, co prowadzi do wygranej i przegranej w grze);
- *cel* (gracze wiedzą, do czego dążą);
- *akcję* (gracze wiedzą, jakie działanie jest od nich oczekiwane);
- *przeszkody* (gracze napotykają trudności na drodze do zdobycia celu – wygranej);
- *reguły* (działania graczy są ograniczane podczas gry) (Tkaczyk 2012: 73–74).

Jak odnieść wymienione cechy struktury gier do gier wykorzystywanych w procesie nauki języka obcego? Warunek wygranej będzie tutaj silnie związany z akcją. Podczas zajęć z języka obcego dostajemy sformułowane przez nauczyciela reguły gry, a przestrzegając tych reguł, podejmujemy oczekiwane od nas działania – akcje. Gracze muszą wiedzieć, jakie czynności doprowadzą ich do wygranej, czyli do celu. Zrealizowanie celu gry będzie połączone ze zrealizowaniem jednego celu lub kilku celów zajęć, które zostały przedstawione uczestnikom na początku godziny lekcyjnej. Celem gry jest zazwyczaj opanowanie nowego zagadnienia gramatycznego bądź dopiero co wprowadzonego słownictwa. Gry można wykorzystywać zarówno prezentując nowy materiał, jak i podczas powtórek. Pułapki, czyli przeszkody, zastawia na kursantów lektor. Gra musi być zróżnicowana, podczas gry uczeń powinien używać wiadomości zdobyte na zajęciach oraz integrować je z wcześniejszą wiedzą i posiadanymi już umiejętnościami. Kreatywne obchodzenie przeszkód daje uczniowi radość i budzi w nim motywację (Tkaczyk 2012: 75). Element problematyczny w grze mogą stanowić reguły i kontrola ich przestrzegania. Reguły są umowne i dobrowolne, łamiący je gracze to osoby, dla których nagroda jest ważniejsza od uczciwej rozgrywki (Tkaczyk 2012: 75). Na lekcji języka obcego może pojawić się również element materialnej nagrody, najczęściej jednak go nie ma. Gramy dla przyjemności, żeby się czegoś nauczyć lub żeby sprawdzić swoje umiejętności i utrwalić omówione treści. Oszukując, kursanci oszukują samych siebie, pozbawiając się szansy na osiągnięcie jednego lub kilku z wyznaczonych celów.

Jaka to skuteczna gra?

Żeby przeprowadzoną grę można było uznać za skuteczną, powinna zawierać ona kilka elementów. W artykule *Gamifikacja e-learningu w kontekście zróżnicowania typów uczestników* Swacha odnosi elementy gamifikacji (opracowane przez de Byl i Hoopera 2013: 223–224) do e-learningu. Według Swachy pierwszym elementem dobrej gamifikacji w e-learningu powinny być *ściśle określone cele* (Swacha 2015: 184). Można

to odnieść zarówno do pojedynczej godziny lekcyjnej, jak i do całego kursu. Gra powinna być skierowana na osiągnięcie danej umiejętności oraz umożliwiać weryfikację jej osiągnięcia – spełnienie celu.

Kolejny element to *wymagające zadania*, które będą dopasowane do umiejętności i wiedzy gracza (Swacha 2015: 184). Nauczyciel, wprowadzając na zajęciach gry, musi brać pod uwagę poziom ucznia. Na lekcji języka obcego ważne będzie więc konstruowanie zadań i ćwiczeń w taki sposób, by do ich wykonania uczeń wykorzystywał wiedzę zdobytą na aktualnych lub na danych zajęciach w toku kursu, semestru czy roku. Jeśli celem jest nauka użycia konstrukcji gramatycznej, nie należy wprowadzać do gry dużej ilości nowego, niezrozumiałego słownictwa. Często prowadzi to do tego, że uczeń nie wie, jak zastosować dopiero co poznaną regułę na nieznanym mu słownictwie, co z kolei może wywołać u niego niechęć do rozwiązywania zadania i spadek motywacji, a przez to uniemożliwienie zdobycia danej umiejętności czy sprawności.

Dobra gra to gra z *jasnymi instrukcjami* (Swacha 2015: 184). Określenie reguł gry oraz reguł procesu proszenia o pomoc będzie szczególnie ważne na zajęciach online. Nauczyciel powinien zwracać uwagę na to, żeby uczeń w trakcie całej rozgrywki miał dostęp do polecenia – można je udostępnić bezpośrednio w grze, wysłać na czacie w formie tekstowej lub w formie rzutu ekranu ze slajdu z prezentacji lub innych materiałów, z którymi pracujemy na zajęciach. Technologia sprzyja nieporozumieniom, które często wynikają z problemów z łączem internetowym lub sprzętem. Uczniowie powinni wiedzieć, w jaki sposób mogą komunikować, że potrzebują pomocy. Pomoże to zaoszczędzić czas. Kiedy uczniowie pracują w grupach, a nauczyciel ma możliwość przebywania tylko z jedną grupą jednocześnie, uczniowie mogą skorzystać przykładowo z czatu lub funkcji *poproś o pomoc* (aplikacja Zoom).

Po udanej rozgrywce uczeń wie, czy udało mu się osiągnąć dany cel – zapewniają to następujące elementy: *szybka zwrotna informacja* i *potwierdzenie osiągnięć* (Swacha 2015: 184). Uczeń ma szansę nauczyć się czegoś z gry tylko wtedy, gdy dostaje informacje o tym, co zrobił dobrze, a co jest do poprawy. Komunikaty o tym powinny być dostępne w widocznym miejscu (Swacha 2015: 184). Osiągnięcia i wyniki w rozgrywkach możemy zbierać i udostępniać uczniom w trakcie całego kursu – mają oni wtedy dostęp do informacji o swoich osiągnięciach, błędach i (przykładowo) aktualnym stanie wykonanych na platformie prac domowych lub dodatkowych.

Grać można samemu, jednak to właśnie zajęcia grupowe umożliwiają wprowadzenie do gry rywalizacji i nauki pracy w zespole lub w parze. Gra w *sieci społecznościowej* wymaga zdefiniowania reguł współpracy i zasad nagradzania aktywności (Swacha 2015: 184). Udział w rozgrywce w czasie rzeczywistym może jednak motywować i demotywować. Dlatego przy konstruowaniu gry i sposobu zapewnienia wyników należy mieć na uwadze, by nie wytykać poszczególnym osobom błędów i nie wskazywać, kto uzyskał gorsze wyniki.

Dużą zaletą gier jest fakt, że w większości przypadków chronią one przed porażką. By taką *ochronę* zapewnić, warto umożliwić uczniom możliwość wielokrotnego podejścia do zadań i osiągnięcia celów mimo niepowodzeń (Swacha 2015: 184). Gry zmniejszają strach przed porażką i popełnieniem błędu. To szkoła jest zwykle pierwszym miejscem, w którym dzieci są krytykowane i negatywnie oceniane za błędy (Tkaczyk 2012: 103). Zazwyczaj w szkolnej rzeczywistości istnieje jedna prawidłowa odpowiedź, której znajomości wymagają od uczniów pedagodzy. Jak zauważa Tkaczyk:

szkoła zabija w dzieciach umiejętność kreatywnego rozwiązywania problemów, która to z kolei jest cenną umiejętnością poszukiwaną na rynku pracy – a szkoła powinna nas przygotować do walki o wymarzone posady (Tkaczyk 2012: 103). Element pojawiający się w grach, którego często pozbawiona jest tradycyjna edukacja, to *system nagrody i braku nagrody*. W takim systemie uczeń może zdobywać kolejne punkty (jak poziomy w grze) i posuwać się wyłącznie w górę. Dodatkowe punkty, które mogą być nagrodą za aktywny udział w grze, mogą stanowić źródło motywacji do aktywnej pracy na lekcji. Jeśli uczeń wykona zadanie lub pracę domową niedostatecznie dobrze, po prostu nie otrzyma żadnych punktów. Co więcej, niedobór ten może łatwo nadrobić w czasie godzin lekcyjnych (Tkaczyk 2012: 108).

Dobra gra jest *ciekawa i nowa* – treści są odkrywane w miarę postępu, pojawiają się niespodziewane zadania lub nagrody (Swacha 2015: 184). Gra powinna urozmaicać zajęcia i być dopełnieniem pracy z materiałami wiodącymi. By zapobiec monotonii, powinniśmy wybierać różne gry i aplikacje oraz okresowo wprowadzać zmiany w rozgrywce. Przy wprowadzeniu nowego rodzaju aplikacji, gry czy narzędzia internetowego należy upewnić się, że wszyscy uczestnicy kursu wiedzą, jak z niego korzystać. Na zajęciach z języka obcego reguły gry może objaśnić jeden z uczestników zajęć (z pomocą nauczyciela – jeśli taka będzie konieczna), który już pracował z daną aplikacją. Nie należy zapominać, że gry mają wspierać naukę, nie powinny jej utrudniać lub uniemożliwiać, co może się wydarzyć, jeśli uczestnicy zajęć nie umieją korzystać z udostępnionego im narzędzia.

Bardziej zaawansowani technologicznie nauczyciele mogą tworzyć całe wirtualne światy – *element fantazji* (Swacha 2015: 184). Wprowadzenie do rozgrywki fabuły, która generuje różne ścieżki zadań, zapewnia zaskoczenie i niepewność, może bezpośrednio pozytywnie wpływać na poziom satysfakcji (Autor E-Pasje 2022).

Dynamika gry

Na *dynamikę gry* składają się elementy motywujące graczy do podejmowania kolejnych wyzwań (Tkaczyk 2012: 81). Jako *dynamikę gry* McGonial definiuje *pilny optymizm* – to umiejętność, którą gracze zdają się opanowywać niemal do perfekcji (Tkaczyk 2012: 105).

Na dynamikę gry ma wpływ *nagradzanie za wysiłek* i jednoczesny brak kary za porażkę – przyzwolenie na pomyłkę angażuje w grę (Tkaczyk 2012: 105). Oczywiście istnieją gry, których nie można kontynuować, straciwszy określoną liczbę „życi”, ale to właśnie pozwolenie na pomyłki i brak kary za porażkę są jednymi z najbardziej angażujących mechanizmów, które znajdziemy we współczesnych grach (Tkaczyk 2012: 105).

Kolejnym aspektem jest zapewnienie *autonomii*. Gra ma nagradzać za eksplorowanie nowego świata i zaangażowanie w rozgrywkę (Tkaczyk 2012: 106). Z autonomią związane jest poczucie *mistrzostwa*. Uczniowie realizując kolejne zdania w grze, stają się mistrzami, proces eksploracji pozbawiony jest przy tym poczucia winy spowodowanego odniesioną porażką (Tkaczyk 2012: 106).

Zaangażowanie u gracza buduje również *poczucie celu* (Tkaczyk 2012: 107). To właśnie tu zawodzą szkolne zadania. Uczniowie wyczuwają, że uczą się czegoś, czego niezupełnie potrzebują i co nie ma żadnego wpływu na ich życie. Dzisiejsza szkoła

skupia się za bardzo na przytaczaniu uczniom informacji, od których dzieli ich kilka kliknięć na smartfonie. Dobrze skonstruowana gra będzie pozwalała uczniowi samemu dochodzić do rozwiązania zagadki, a przez to do wykorzystania wiedzy w praktyce – być może i tej wiedzy, którą będzie musiał osiąść sam, szperając w Internecie.

Aplikacje do tworzenia gier

Jak pokazują badania, szczególnie starsi nauczyciele z dłuższym stażem pracy niechętnie zagłębiają się w kwestie związane z najnowszymi technologiami (Tkaczyk 2012: 117). Nauczyciel, tak samo jak pracownik każdej innej branży, powinien poszerzać swoje umiejętności – pracować więc nad ulepszaniem metod przekazywania wiedzy. Błędny jest założenie, że to, co sprawdzało się lata temu (lub sprawdzało się przez lata), dzisiaj będzie działać tak samo skutecznie. Wielu nauczycieli nie ma ochoty uczyć się tworzenia gier i aplikacji, ponieważ bardzo dobrze zdają sobie sprawę z tego, ile czasu będzie trzeba w to zainwestować. Na szczęście technologia wychodzi pedagogom naprzeciw również i w tej kwestii – istnieje wiele bezpłatnych (i płatnych) platform oraz stron i narzędzi internetowych, które umożliwiają tworzenie prostych gier i aplikacji.

Wśród takich platform mocno wyróżniają się Wordwall i Learningapps. Obie strony pozwalają użytkownikom na tworzenie zadań i ćwiczeń, które polegają na dopasowywaniu, grupowaniu, wpisywaniu czy zaznaczaniu właściwej odpowiedzi, porządkowaniu lub podpisywaniu elementów na obrazku, schemacie, zdjęciu bądź wykresie. Obydwie platformy umożliwiają szybkie tworzenie nieskończonej liczby zadań, pozwalają (w większości modeli zadań i ćwiczeń) uwzględnić różne poprawne odpowiedzi i dostarczają uczniom natychmiastową informację zwrotną.

Przy zadaniach, podczas których skupiamy się na tym, by uczniowie, rozmawiając lub dyskutując, rozwiązali jakiś problem, można wykorzystać wirtualne tablice takie jak Jamboard lub Padlet (ten, niestety, płatny, jeśli chcemy korzystać z więcej niż trzech tablic naraz). W tej roli sprawdzą się również dokumenty Google. Uczniowie mogą tam sami utrwać wyniki przeprowadzanych dyskusji, spisywać argumenty, rozwiązywać zadania czy tworzyć całe projekty oraz prezentacje.

Jamboard, Padlet, Mentimeter czy formularze Google będą doskonałą alternatywą dla tradycyjnych ankiet. Uczniowie, którzy nie chcą zabierać głosu przy całej grupie, chętniej wezmą udział w internetowej ankiecie. Na zajęciach on-line nie muszą się obawiać, że nauczyciel rozpozna ich charakter pisma. Kiedy takie ankiety prowadzi się na interaktywnej tablicy (jak Jamboard, Padlet), uczniowie mają możliwość komentowania tego, co umieścili tam inni. Szczery feedback to najlepszy przyjaciel każdego skutecznego nauczyciela, a przez to każdego ucznia, który czuje, że jego zdanie jest ważne.

Wspomniany już Padlet to doskonałe narzędzie do zadawania kreatywnych prac domowych. Pozwala uczniom na utworzenie interaktywnych map myśli i na załączenie plików o różnych rozszerzeniach – pracą domową może być nagranie głosowe na określony temat, przygotowanie prezentacji, zaprojektowanie broszury lub wyszukanie i podlinkowanie określonych informacji.

Narzędziem, z którym można pracować zarówno w domu, jak i na zajęciach, jest aplikacja do nauki słownictwa Quizlet. Umożliwia ona rozgrywki w czasie rzeczywistym – uczniowie mogą grać samodzielnie lub w drużynach. Multimedialne quizy

polegają na wpisywaniu, zaznaczaniu, przeciąganiu lub dopasowywaniu. Słownictwo z zajęć można powtarzać samodzielnie w domu. Quizlet oferuje różne tryby nauki – nauka z fiszek, nauka przez wpisywanie, dobieranie czy zaznaczanie. Nauczyciel może stworzyć wirtualną klasę, gdzie po każdym zajęciu będzie dodawał nowe treści.

Na koniec klasyk nauczycielskich gier – Kahoot. Umożliwia on tworzenie multimedialnych quizów (czy w wersji premium nawet całych kursów). Można grać samemu lub w drużynie. Quiz polega na zaznaczeniu poprawnej odpowiedzi, ustawieniu słów we właściwej kolejności lub wskazaniu, która odpowiedź jest niepoprawna.

Podsumowanie

Wielu nauczycieli nie docenia potencjału gier, ponieważ kojarzą mu się one wyłącznie z krwawymi strzelankami, które z kolei mają wywoływać u ich podopiecznych agresję i ich demoralizować. Nieliczni potrafią dostrzec drzemiący w grach potencjał. W ręku każdego otwartego na nowe technologie pedagoga gamifikacja może przynieść nieoczekiwane dobre skutki. Rutyna i niechęć do dopasowania się do zmieniającej się rzeczywistości to przywary wielu nauczycieli.

Przy projektowaniu i przeprowadzaniu gier należy pamiętać o tym, żeby nadać grze odpowiednią strukturę – powinny pojawić się: warunek wygranej, cel, akcja, przeszkody i reguły. Tworzone zadania i ćwiczenia powinny być jak najbardziej zróżnicowane i zorientowane na potrzeby edukacyjne uczestników zajęć. Należy zadbać o jasność instrukcji i jasny system zapewniania wyników oraz informowania o osiągniętych celach. Gra to bezpieczna przestrzeń, w której pozwalamy uczniowi na popełnianie błędów i przekazujemy mu informacje zwrotne.

Dobrze skonstruowane i przeprowadzone gry to istotny element zajęć online z języka obcego. Są one odskocznią od podręcznika, która pozwala stworzyć przyjazne i różnorodne środowisko do nauki, przyczyniające się do wykształcenia pozytywnego nastawienia ucznia do nauki języka obcego i wzrostu wewnętrznej motywacji u ucznia, który będzie aktywnie podejmował językowe wyzwania, biorąc udział w rozgrywce. Dobra gra lub aplikacja pomoże utrwalić zdobyte wiadomości i wykorzystać je w praktyce – na zajęciach i po nich. Grając, pokonujemy przeszkodę i rozwiązujemy problem, zupełnie jak wtedy, kiedy posługujemy się językiem obcym w codziennym życiu. Nauka języka obcego wymaga samodzielności i refleksji nad własnymi błędami. Gry i aplikacje dostarczają informacji zwrotnych, których może zabraknąć, kiedy uczymy się języka w większej grupie lub samodzielnie, korzystając z platformy e-learningowej.

Zajęcia językowe same w sobie są rodzajem gry. Rola nauczyciela polega na zmodyfikowaniu tej gry w taki sposób, aby przekonać do niej graczy.

Bibliografia

Apelt Wagner. 1981. *Motivation und Fremdsprachenunterricht*. Leipzig.

Bolte-Costabiei Christiane, Häring Stefan. 2021. *123 Unterrichtstechniken. Methodische Wegweiserin für den Online-Live-Unterricht in Adobe Connect und Zoom*. Bangkok.

Autor E-Pasje. 2022. *Gamifikacja w edukacji – najlepsze sposoby wykorzystania grywalizacji*. <https://e-pasje.pl/gamifikacja-w-edukacji-najlepsze-sposoby-wykorzystania-grywalizacji/> [dostęp: 30.06.2022].

- de Byl Penny, Hooper James. 2013. Key Attributes of Engagement in a Gamified Learning Environment. W: *Electric Dreams*. Maree Gosper, John Hedberg, Helen Carter (red.). Sydney. 221–230.
- Czaplikowska Renata, Kubacki Artur. 2010. *Grundlagen der Fremdsprachendidaktik*. Unterrichtsbuch. Kraków.
- Swacha Jakub. 2015. „Gamifikacja e-learningu w kontekście zróżnicowania typów uczestników”. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia informatica* 38. 179–188.
- Tkaczyk Paweł. 2012. *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice.

Streszczenie

Celem artykułu jest omówienie problematyki metodyczno-dydaktycznej związanej z zastosowaniem gamifikacji podczas zajęć z języka obcego w formie zdalnej oraz ukazanie potencjału, który tkwi w wykorzystywaniu narzędzi internetowych takich jak gry i aplikacje w nauce języka obcego on-line. Podstawowe pytanie, jakie przyświeca podjętym tu rozważaniom, odnosi się do skuteczności i jakości gier tworzonych za pomocą platform i aplikacji internetowych (m.in. *Wordwall*, *Learningapps*, *Padlet*, *Jamboard*, *Kahoot*, *Quizlet*, *Mentimeter*), których uczeń może używać samodzielnie oraz takich, które wymagają asysty nauczyciela. Autorka poddaje analizie specyfikę gier na zajęciach online i wskazuje, na co trzeba zwracać szczególną uwagę podczas ich przeprowadzania.

Gamification in online foreign language learning

Abstract

The purpose of this article is to discuss the methodological and instructional issues related to the gamification of foreign language classes in remote form and to show the potential that lies in the use of Internet tools such as games and applications in online foreign language learning. The basic question asks about the effectiveness and quality of games created with the help of online platforms and applications (such as *Wordwall*, *Learningapps*, *Padlet*, *Jamboard*, *Kahoot*, *Quizlet*, and *Mentimeter*) that the student can use independently and those that require the assistance of a teacher. The author analyzes the particularities of games in online classes and points out what instructors should pay attention to when conducting them.

Słowa kluczowe: gamifikacja, nauczanie języków obcych, nauczanie online, e-learning, glottodidaktyka

Key words: gamification, language teaching, online teaching, e-learning, glottodidactics

Justyna Potempska – mgr, absolwentka germanistyki na Uniwersytecie Warszawskim, doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Warszawskiego w dziedzinie językoznawstwo, lektorka języka niemieckiego w Goethe-Institut Warschau. W swoich badaniach zajmuje się feminatywami, językiem inkluzywnym i metodyką nauczania języków obcych.