

# TIKowanie na ekranie

## Wykorzystanie smartfonów oraz tablicy interaktywnej na lekcjach języka angielskiego do utrwalenia słownictwa techniką grywalizacji

DOI: 10.47050/jows.2023.2.95-104

Technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) są obecnie standardem na lekcjach języka angielskiego – zazwyczaj korzysta się z nich do powtarzania słownictwa, które wymaga systematycznej pracy.

Klasy często wyposażone są w tablice interaktywne, a coraz więcej uczniów posiada telefon komórkowy typu smartfon.

Oba te urządzenia można w kreatywny sposób wykorzystać do przeprowadzenia interesujących zajęć opartych na utrwalaniu leksyki.

**W**irtualny świat oraz nowoczesne technologie stają się dla uczniów coraz bardziej atrakcyjne, ponieważ dają im dużo więcej możliwości i zaspokajają ich potrzeby, np. związane z chęcią bycia w stałym kontakcie z rówieśnikami czy dzielenia się tym, co aktualnie robią.

Podczas zdalnego nauczania korzystanie z laptopów, komputerów stacjonarnych, tabletów, a nawet smartfonów było na porządku dziennym i do dzisiaj większość tych urządzeń jest wykorzystywana na zajęciach w klasie. W ramach programu Ogólnopolskiej Sieci Telekomunikacyjnej OSE coraz więcej szkół jest zaopatrywanych w szybki i bezpłatny internet światłowodowy. Z kolei zakup tablic interaktywnych wspiera finansowo inicjatywa Aktywna Tablica. Przytoczone powyżej akcje pomocowe pozwalają na skuteczne korzystanie z narzędzi TIK zarówno uczniom, jak i nauczycielom, ale nie ma chyba wątpliwości, że to smartfon jest najpopularniejszym urządzeniem do komunikowania się z innymi i zdobywania wiedzy w dosłownie każdym miejscu – na jego korzyść działa poręczność i łatwość w obsłudze.

### Preferencje uczniów, rodziców oraz nauczycieli

Według badania preferencji konsumentów (Urząd Komunikacji Elektronicznej 2022), obejmującego rodziców oraz dzieci w wieku 7–14 lat, dzieci zwykle zaczynają korzystać z telefonu komórkowego w wieku 7–10 lat (7–8 lat 38,3%, 9–10 lat 41,4%).

Ponadto z przytoczonych danych wynika, że niemal każde dziecko w wieku 7–14 lat posiada telefon typu smartfon (96,9%), a prawie trzy czwarte respondentów wskazało, że młodzi ludzie samodzielnie instalują na niego aplikacje (rodzice – 73,5%, dzieci – 71,5%). Poza oczywistą funkcją komunikacyjną, czyli dzwonieniem, pisaniem i odbieraniem SMS-ów, 82,9% z nich używa telefonu do przeglądania internetu. Korzystanie z aplikacji oraz granie w gry zajmują również wysoką pozycję – 80,6% według rodziców oraz 77,1% zdaniem dzieci.

Jeśli chodzi o internet, to zdecydowana większość (91,3%) używa go poza edukacją online. Niemal połowa badanych dzieci przebywa w wirtualnym świecie każdego dnia od pół godziny do dwóch godzin (wyłączając ewentualne lekcje zdalne). Aż 23,1% respondentów stwierdziło, że zaczęło korzystać z internetu mając 5–6 lat. Głównym niezwiązanym z nauką celem jest oglądanie filmików na YouTube (88,1%

MARCIN RYSZKA

Publiczna Szkoła Podstawowa  
im. Kazimierza Wielkiego w Przedborzu

według rodziców i 85,2% według dzieci) a także granie (78,2% według rodziców i 76,6% według dzieci).

To dla nauczycieli cenne informacje, gdyż dzięki nim mogą stworzyć materiały dopasowane do potrzeb i zainteresowań uczniów tak, by treści były podane w atrakcyjnej formie, a uwaga utrzymana w maksymalnie możliwym stopniu. Zwłaszcza że tryb nauki stacjonarnej preferuje 75,2% dzieci. Aż w 81,3% tego samego zdania są rodzice. Warto podkreślić, że według badań nauczyciele wykorzystują internet do aktywności zaplanowanych na lekcje języka obcego (85,4% respondentów). Robią to przede wszystkim, odtwarzając filmy (80,1%) oraz prezentując strony WWW (53,2%).

Większość młodych ludzi gra w gry komputerowe, co potwierdza 75,6% dzieci i 74,6% rodziców. Najczęściej używają do tego celu smartfonów, laptopów oraz notebooków. Prawie połowa rodziców (49,8%) i 43,2% dzieci twierdzi, że każdego dnia poświęca tej aktywności maksymalnie do dwóch godzin.

Jakie są korzyści płynące z grania? Z przywołanego badania możemy dowiedzieć się, że zdaniem rodziców poprawiają one refleks, zręczność manualną, koordynację wzrokowo-ruchową (57%), usprawniają funkcje poznawcze (53,4%), uczą podejmowania decyzji (49,2%), rozwijają umiejętności (44,3%), ułatwiają przyswajanie i przetwarzanie informacji (29,5%), mogą kształtować prospołeczne postawy (24,7%) oraz umacniają poczucie własnej wartości (16,6%).

Przywołane powyżej statystyki dobitnie wskazują, że dzieci mają ciągły kontakt z nowoczesnymi technologiami, a jedną z ich głównych aktywności są gry komputerowe, w tym internetowe. Warto wykorzystać tę wiedzę do przeprowadzenia ciekawej i angażującej lekcji. Wielu uczniów w szkole podstawowej posiada już smartfon, ale i bez niego nauczyciel może poprowadzić interesujące zajęcia przy pomocy tablicy interaktywnej. Nie musi ograniczać się do wyświetlania na niej prezentacji czy też filmów z YouTube. Jaką więc metodę powinien obrać, by nauka języka była efektywna? Wobec braku jednej uniwersalnej odpowiedzi, ważne, by zapewnić uczniom ćwiczenia zawierające różne techniki aktywizujące – umożliwiające zdobywanie wiedzy przez działanie i przeżywanie. Gry komputerowe/internetowe poprzez interakcję oraz dzięki zawartości multimedialnej (obraz, dźwięk, wideo, animacja) mogą w znacznym stopniu uatrakcyjnić naukę języka. Dla mnie w codziennej pracy nauczyciela angielskiego ważne jest, by uczniowie uczyli się przez zabawę, opanowywali materiał podświadomie, co można podsumować stwierdzeniem: *They think they are playing, while we know they are learning* („Oni sądzą, że się bawią, podczas gdy my wiemy, że się uczą” – tłum. własne). Skuteczne utrwalenie słownictwa może zapewnić technika grywalizacji.

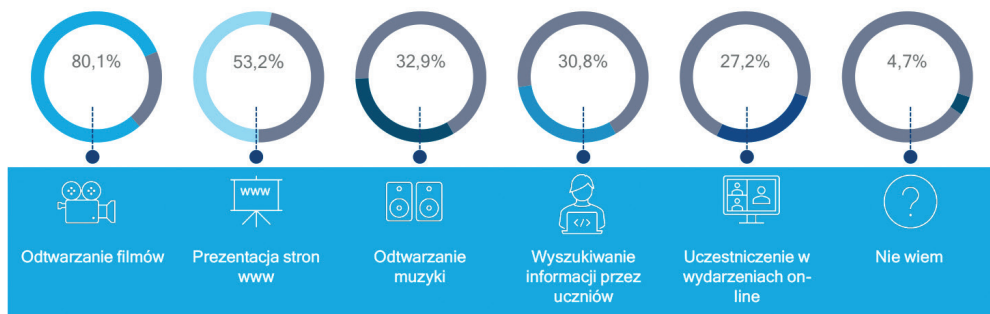
Przywołane powyżej statystyki dobitnie wskazują, że dzieci mają ciągły kontakt z nowoczesnymi technologiami, a jedną z ich głównych aktywności są gry komputerowe, w tym internetowe. Warto wykorzystać tę wiedzę do przeprowadzenia ciekawej i angażującej lekcji. Wielu uczniów w szkole podstawowej posiada już smartfon, ale i bez niego nauczyciel może poprowadzić interesujące zajęcia przy pomocy tablicy interaktywnej. Nie musi ograniczać się do wyświetlania na niej prezentacji czy też filmów z YouTube. Jaką więc metodę powinien obrać, by nauka języka była efektywna? Wobec braku jednej uniwersalnej odpowiedzi, ważne, by zapewnić uczniom ćwiczenia zawierające różne techniki aktywizujące – umożliwiające zdobywanie wiedzy przez działanie i przeżywanie. Gry komputerowe/internetowe poprzez interakcję oraz dzięki zawartości multimedialnej (obraz, dźwięk, wideo, animacja) mogą w znacznym stopniu uatrakcyjnić naukę języka. Dla mnie w codziennej pracy nauczyciela angielskiego ważne jest, by uczniowie uczyli się przez zabawę, opanowywali materiał podświadomie, co można podsumować stwierdzeniem: *They think they are playing, while we know they are learning* („Oni sądzą, że się bawią, podczas gdy my wiemy, że się uczą” – tłum. własne). Skuteczne utrwalenie słownictwa może zapewnić technika grywalizacji.

## Grywalizacja

Najlepszy nauczyciel to nauczyciel, który potrafi utrzymać skupienie uczniów przez całą lekcję – przed takim wyzwaniem staje codziennie każdy pedagog. W przypadku słownictwa

Rys. 1. Badanie klientów indywidualnych

Do czego nauczyciele wykorzystują Internet w czasie lekcji?



Źródło: Raport UKE – badanie dzieci i rodziców 2022

to właśnie utrzymanie uwagi oraz poziomu retencji przyswojenia materiału językowego jest szczególnie problematyczne. Często stanowi ono dla uczniów barierę, która utrudnia im zdobywanie innych umiejętności komunikacyjnych. „Znajomość znaczeń słownictwa wpływa na zdolność dzieci do rozumienia i odpowiedniego używania słów podczas czynności językowych: słuchania, mówienia, czytania i pisania. Wiedza ta wpływa na złożoność i niuanse myślenia dzieci, na sposób komunikowania się w języku mówionym i pisanym oraz na to, jak dobrze będą rozumieć teksty drukowane” (Sinatra, Zygouris-Coe i Dasinger 2012: 333; tłum. własne).

Oczywiście, jak głosi stara sentencja, to „Powtarzanie jest matką wiedzy” (łac. *Repetitio est mater studiorum*), ale dzięki atrakcyjnym metodom aktywizującym, zwłaszcza powiązanym z narzędziami TIK, poziom retencji słownictwa wśród uczniów może znacząco wzrosnąć (Shoaei i Alavi 2016). Jednym z takich narzędzi jest grywalizacja, zwana również gamifikacją czy też gryfikacją.

Termin *grywalizacja* (ang. *gamification*) został wprowadzony po raz pierwszy przez Nicka Pellinga, brytyjskiego programistę gier komputerowych, w 2002 r. (Rapacz 2020). Istnieje wiele definicji tego pojęcia. Kevin Werbach twierdzi, że jest to „wykorzystanie elementów gier i technik projektowania gier w kontekście niezwiązanym z grami” (za: Złotek 2017: 21). Paweł Tkaczyk z kolei dodaje, że „grywalizacja to wstrzykiwanie elementów frajdy do czynności (także produktów czy usług), które do tej pory frajdy nie sprawiały” (za: Złotek 2017: 21). Aleksandra Witoszek, analizując różne definicje grywalizacji, stwierdza, że to „zestaw cech, technik i elementów gry zastosowanych w rzeczywistym świecie, które zwiększają motywację i zaangażowanie pozwalające na realizację danego celu” (Witoszek 2019: 36).

Wzrastająca popularność gier komputerowych przyczyniła się do wykorzystania ich mechanizmów w innych obszarach. W nauce języków obcych grywalizacja jest często zalecaną metodą na udoskonalenie większości umiejętności językowych; „Gamifikacja zastosowana w klasie, gdzie nauczany jest język obcy, poprawia naukę pisania, czytania i mówienia oraz motywuje do współpracy i interakcji” (Flores 2015: 50; tłum. własne).

Najlepsze rezultaty daje połączenie grywalizacji z interaktywnym systemem odpowiedzi IRS (ang. *interactive response system*). Dzięki IRS wzrasta u ucznia motywacja do nauki języka angielskiego, a natychmiastowa odpowiedź zwrotna w grywalizacji (*gamified instant feedback system*) może w jeszcze większym stopniu zwiększyć zaangażowanie emocjonalnie i dostarczyć „bardziej satysfakcjonujących i ekscytujących doświadczeń uczenia się” (Sun i Hsieh 2018: 114; tłum. własne).

Wielu edukatorów wykorzystuje w swojej pracy grywalizację, ale nie każdy wie, które konkretnie gry są efektywne. W niniejszym artykule skupię się na wykorzystaniu smartfonów oraz tablicy interaktywnej do skutecznego utrwalania poznanego słownictwa, wszak jest to w języku angielskim, i w każdym innym języku obcym, umiejętność kluczowa: „Jeżeli struktura językowa tworzy szkielet języka, wówczas to słownictwo dostarcza najważniejsze organy i ciało” (Harmer 1991: 153; tłum. własne).

## TIKowanie ze smartfonem

Smartfon, o czym już wspominałem, to urządzenie, z którego dzieci chętnie korzystają. Niektórzy nauczyciele obawiają się jednak instalowania aplikacji, które mogą być niekompatybilne z systemem operacyjnym telefonu ucznia. Pedagog nie jest w stanie zbadać, z jakiej wersji systemu korzysta każdy jego podopieczny, a brak możliwości aktualizacji może uniemożliwić udział w danej aktywności.

Poniżej przedstawiam rozwiązania w postaci serwisów internetowych, które nie wymagają instalowania aplikacji, wobec czego mogą być używane przez uczniów niezależnie od posiadanego systemu operacyjnego czy też modelu telefonu.

## ➔ Blooket, <www.blooket.com>

*Blooket* to platforma internetowa opierająca się na metodzie grywalizacji. Bazuje ona na tworzeniu quizów. Jest to narzędzie przygotowane głównie dla kreatorów treści, ale można również skorzystać z bazy słownictwa udostępnionej przez innych użytkowników.

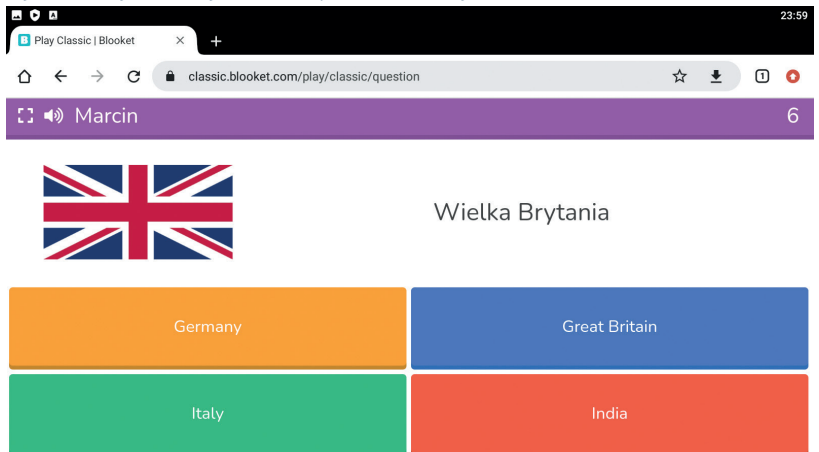
Korzystanie z platformy jest bardzo proste – po pierwsze, nauczyciel tworzy pytanie oraz listę wyrazów, wśród których znajduje się prawidłowa odpowiedź, którą wybiera. System automatycznie ustawia pozostałe niepasujące słowa, w wyniku czego powstaje prosty quiz wielokrotnego wyboru. Następnie należy wybrać rodzaj gry; w chwili pisania tego artykułu *Blooket* posiadał ich aż 13. Na koniec nauczyciel po prostu udostępnia link wraz z kodem gry, czyli *game ID*, który uczniowie wpisują na swoich smartfonach. Użytkownicy dodają swój nick bądź imię i nazwisko, a następnie ustawiają awatar (*blook*), który będzie odróżniał ich od innych graczy. Co ważne, uczeń nie musi zakładać żadnego konta, ale gdy to zrobi, ma możliwość zdobycia innych interesujących awatarów. Najlepiej, jeśli podczas zabawy nauczyciel korzysta z tablicy interaktywnej, ponieważ wtedy wszyscy mają możliwość śledzenia całej rywalizacji, w tym ustalonego czasu rozgrywki.

Pierwsza gra, która najbardziej spodobała się moim podopiecznym, nosi tytuł *Classic*, czyli „Klasyczna” – uczniowie odpowiadają na pytania (ich liczbę można ustalić) i spośród podanych odpowiedzi wybierają jedną, właściwą (wówczas zdobywają punkt). Liczy się tutaj refleks i dokładność, gdyż wygrywa ten, kto wykona zadanie nie tylko prawidłowo, ale też najszybciej. Uczniowie za każdym razem widzą, ilu kolegów bądź koleżanek z klasy udzieliło poprawnej i złej odpowiedzi, oraz kto był pierwszy, co mocno wzmacnia rywalizację.

Na koniec nauczyciel może zobaczyć raport przedstawiający, ile prawidłowych, a ile błędnych odpowiedzi zaznaczyli dani gracze. W płatnej wersji te zestawienia są bardziej szczegółowe i umożliwiają dotarcie do niewłaściwych wyborów, a zatem informacji, jakie słówka sprawiły najwięcej trudności. Stanowi to informację zwrotną, co jeszcze należy przećwiczyć.

Kolejną grą, którą polecam jest *Café*, czyli „Kawiarnia”. Zadaniem uczniów jest obsługa klientów w kawiarni. Mają oni do dyspozycji produkty, za które płacą poprawnie udzielonymi odpowiedziami. Mogą zaopatrzyć kawiarnię w takie artykuły spożywcze jak: tosty, płatki zbożowe, sok pomarańczowy, naleśniki i wiele innych. Im więcej poprawnych odpowiedzi, tym więcej zarobionych wirtualnych pieniędzy. Kupiony wcześniej produkt za zdobyte środki może zostać np. wzbogacony o dodatki, a co za tym idzie, zwiększa się jego wartość, a cena sprzedaży rośnie. Istnieje też możliwość nabycia innych bonusów, np. takich, które pozwolą podwoić zyski. Za każde ulepszenie płaci

Rys. 2. Przykładowy ekran odpowiedzi w trybie *Classic*

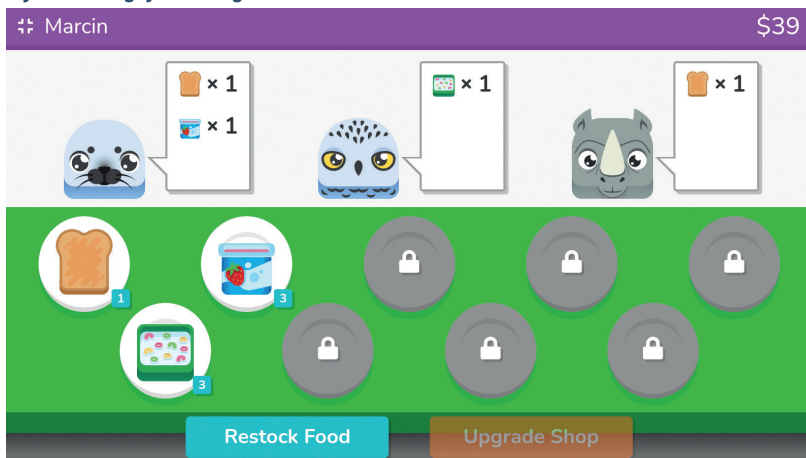


Rys. 3. Tryb *Classic* – wynik na tablicy interaktywnej



Źródło: zrzuty ekranu ze wskazanych aplikacji

Rys. 4. Rozgrywka w grze Café



Źródło: zrzut ekranu ze wskazanej aplikacji

się wirtualną walutą, dlatego liczy się poprawność udzielonych odpowiedzi oraz szybkość – czas to pieniądz. Klienci zamawiają różne produkty, dlatego uczeń musi odpowiadać na jak największą liczbę pytań po to, by móc pozwolić sobie na ich sprzedaż. Wygrywa osoba, która na prowadzeniu kawiarni zarobi najwięcej.

Nauczyciel, podobnie jak w poprzedniej grze, może ustawić limit czasowy bądź kwotę, jaką trzeba uzyskać, by zwyciężyć. Pytania i odpowiedzi pojawiają się w losowej kolejności, dzięki czemu uczniowie nie są znudzeni. Warto również wykorzystać na lekcji tablicę interaktywną, tak żeby uczestnicy zabawy śledzili na bieżąco wyniki swoje i swoich przeciwników, co

pozwole również na obranie odpowiedniej strategii – wydawanie środków na inwestycję, która może się później zwrócić lub ich dalsze oszczędzanie ze względu na małą ilość pozostałego czasu. Istotną zaletą gry, oprócz nauki słówek, jest kształtowanie umiejętności podejmowania decyzji połączone z zabawą i rywalizacją. Każdemu uczniowi zależy bowiem na dobrze prosperującej kawiarni.

#### ➔ Gimkit, <[www.gimkit.com](http://www.gimkit.com)>

*Gimkit* to kolejna platforma internetowa do tworzenia quizów. Jest podobna do *Blooke-ta*, ale wyróżnia się bardziej rozbudowanymi trybami kooperacji. Dwa z nich: *classic* (klasyczny) oraz *teams* (drużynowy) są dostępne za darmo, bez limitu uczestników. W trakcie każdego roku szkolnego firma udostępnia również tzw. *featured modes*, bezpłatne gry na dowolną liczbę graczy. Co ciekawe, ze wszystkich płatnych opcji można korzystać za darmo do pięciu osób.

Pierwszą grą, którą polecam, jest *Draw That* („Narysuj to”). Przypomina ona dobrze wszystkim znane „Kalambury”. Uczestnicy zabawy rysują wybrane przez siebie słowo z zestawu stworzonego przez nauczyciela (zawsze mają do wyboru kilka opcji, jeśli nie czują się komfortowo z samodzielnym rysowaniem), a pozostali je odgadują. Uczniowie otrzymują punkty za poprawnie wpisane odpowiedzi. Co więcej, dane litery słowa są ujawniane z biegiem czasu, w związku z czym osoby, które znają dobrze słówka, ale nie mogą sobie przypomnieć ich prawidłowej pisowni, nie są pozostawione same sobie. *Gimkit* znany jest z atrakcyjnej oprawy dźwiękowej, która jeszcze bardziej zachęca do rywalizacji. Nauczyciel może wybrać, kto rysuje podczas danej tury, i bardzo szczegółowo dostosować parametry gry, np. jak długo trwa runda, ile procent czy w jakiej kolejności są ujawniane poszczególne litery.

*Gimkit* doskonale sprawdza się na urządzeniach typu smartfon i tablet, gdyż wykorzystywana jest tutaj funkcja dotyku. Jeśli nie wszyscy uczniowie posiadają smartfony, wystarczy trzy takie urządzenia oraz tablica multimedialna. Do zabawy wystarczy nawet bezpłatna wersja z limitem pięciu graczy. Jedna osoba rysuje na smartfonie, podczas gdy dwie pozostałe rywalizują między sobą, wpisując poprawną odpowiedź. Klasa może włączać się do gry i podpowiadać słówka, obserwując jednocześnie rozgrywkę na tablicy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wpisze dany wyraz.

Drugą polecaną przeze mnie grą jest *Tag: Domination*, a prościej mówiąc – wirtualny berek. Nauczyciel dzieli uczniów na dwie drużyny: *Echo* oraz *Vortex*. Każdy uczestnik zabawy steruje swoim *Gimem* (tak nazywa się postać sterowana). Żeby poruszać się w wirtualnym świecie, potrzebuje punktów energii, czyli *Energy*, których podczas gry cały czas ubywa, a które można uzupełnić przy pomocy prawidłowych odpowiedzi. Odpowiadając na pytania, uczeń wykorzystuje przycisk *Answer Questions*. Im więcej odpowiedzi udzieli, tym więcej punktów energii zdobędzie do poruszania się po wirtualnej mapie. Musi to robić szybko, ponieważ gdy wszystkie straci, zatrzyma się w miejscu i nie będzie mógł dalej się przemieszczać. Formuła odpowiedzi jest podobna do tej z *Blooketa* – uczeń wybiera jedną prawidłową opcję spośród kilku podanych.

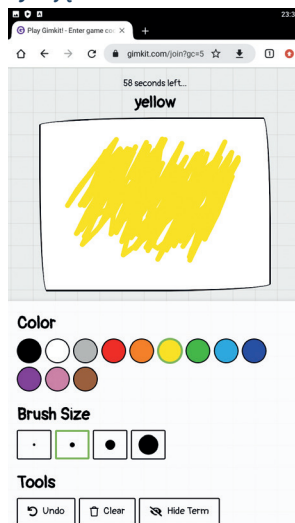
W trakcie gry dwie drużyny na zmianę bawią się w berka – zmiana trwa 45 sekund. Jeden zespół ma za zadanie dotknąć przeciwnika, a drugi próbuje uciec tak, żeby nie zostać złapanym. Drużyna, która aktualnie goni, ma wyświetlaną na smartfonie komendę *Tag*, natomiast ta, która musi uciekać, ma widoczne polecenie *Run away*. Zespół z największą liczbą punktów, tzw. tagów, wygrywa grę. Liczy się więc współpraca, umiejętność znalezienia kryjówek (niektóre mogą zostać wykupione za zdobyte punkty energii), ale przede wszystkim właściwe gospodarowanie energią. Za udzielenie poprawnych odpowiedzi można nie tylko zdobyć punkty do poruszania się po mapie, ale również kupić ulepszenia, np. szybsze bieganie, więcej energii, zużywanie mniejszej ilości energii, a nawet teleportowanie się do wybranej części mapy bez straty cennego czasu na jej przechodzenie.

*Tag: Domination* uczy umiejętności strategicznych oraz doskonale utrwała słownictwo, ponieważ uczestnicy zabawy mają motywację – by się poruszać, muszą odpowiadać na pytania. Nauczyciel może oczywiście dostosować różne parametry gry, w tym czas jej trwania.

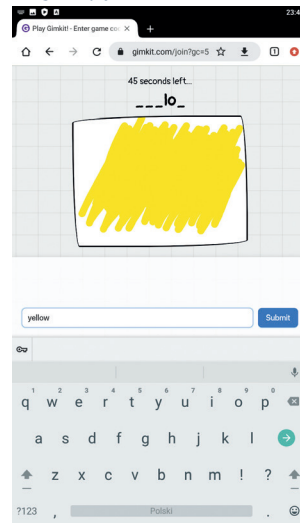
## Tikowanie na tablicy interaktywnej

Lekcje z wykorzystaniem technologii nie muszą opierać się wyłącznie na użyciu smartfona. Coraz więcej klas wyposażonych jest w tablicę interaktywną, która umożliwia prezentację treści na znacznie większym ekranie. Co więcej, nowoczesne tablice nie wymagają podłączenia do nich laptopa czy też komputera stacjonarnego w celu zaprezentowania materiału – wiele z nich ma już wbudowany system operacyjny; najczęściej jest to Windows bądź Android. Niezależnie od systemu podane poniżej serwisy umożliwią uczniom grywalizację z wykorzystaniem tego właśnie narzędzia.

Rys. 5. Rozgrywka w grze Draw That – osoba rysująca na smartfonie

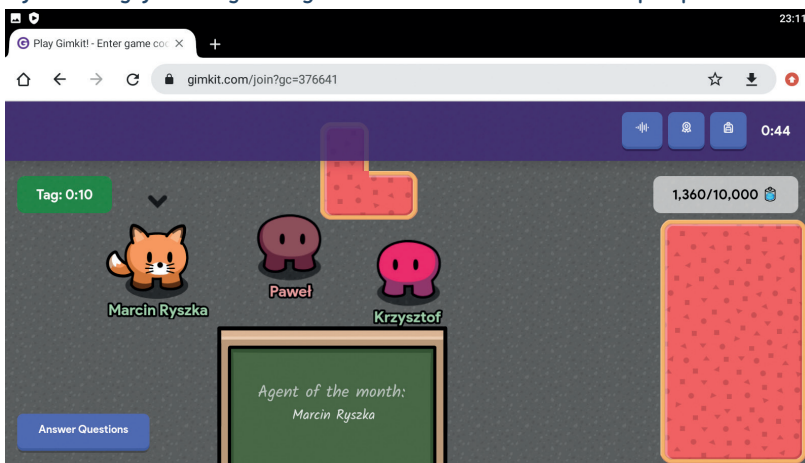


Rys. 6. Rozgrywka w grze Draw That – osoba odgadująca na smartfonie



Źródło: zrzuty ekranu ze wskazanej aplikacji

Rys. 7. Rozgrywka w grze Tag: Domination – uczeń musi złapać przeciwnika

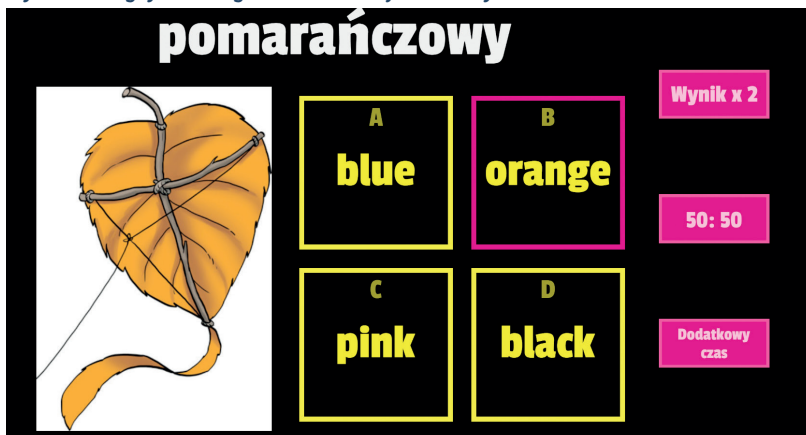


Źródło: zrzut ekranu ze wskazanej aplikacji

➔ **Wordwall, <[www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)>**

Wordwall to narzędzie umożliwiające nauczycielowi stworzenie interaktywnych ćwiczeń za pomocą dostępnych szablonów. Choć nie jest tutaj wymagane korzystanie ze smartfona, istnieje możliwość udostępniania uczniom zadań do samodzielnego wykonania przy jego pomocy.

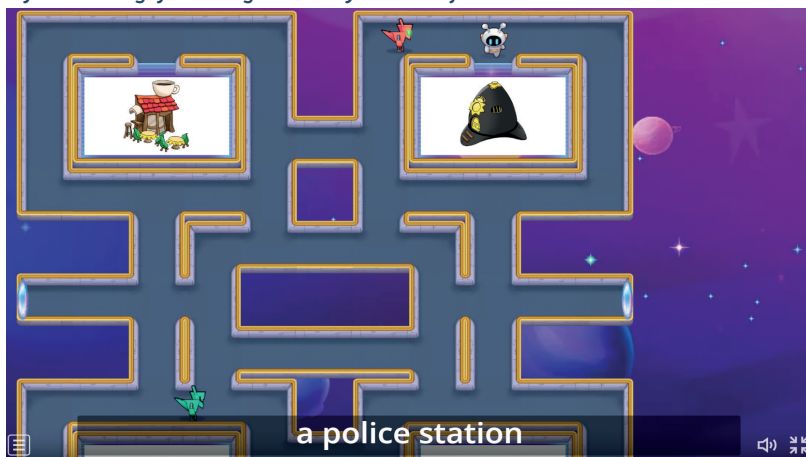
Rys. 8. Rozgrywka w grze *Teleturniej* – nazwy kolorów



Rys. 9. Rozgrywka w grze *O rety! Krety!* – uczeń szuka produktów żywnościowych



Rys. 10. Rozgrywka w grze *Labirynt* – miejsca w mieście



Źródło: zrzuty ekranu ze wskazanych aplikacji

Gry takie jak: *Koło fortuny*, *Labirynt*, *Teleturniej*, *O rety! Krety!* to tylko niektóre przykłady szablonów wykorzystywanych przeze mnie na lekcjach języka angielskiego. Trudno jest wymienić najlepszy materiał interaktywny, ale według mnie najbardziej angażujący jest *Teleturniej*, który sprawdza się we wszystkich grupach wiekowych. To gra internetowa przypominająca znanych z telewizji *Milionerów*. Uczniowie wykonują test wielokrotnego wyboru, wskazując właściwą odpowiedź. Do jej wybierania można wyznaczyć nie tylko jedną osobę, ale też całą klasę. Uczestnicy zabawy, motywowani presją czasu, próbują jak najszybszej udzielić odpowiedzi, zdobywając przy tym punkty.

Do dyspozycji są również tzw. koła rantkowe – pół na pół, czyli odrzucenie dwóch nieprawidłowych odpowiedzi, dodatkowy czas, czy też mnożnik punktów.

Uczniowie klas 1–3 bardzo lubią dodatkowy tryb bonusowy, pojawiający się zazwyczaj po trzech pytaniach (nauczyciel może to zmienić) – muszą zapamiętać, na której spośród pięciu kart znajduje się najwyższa nagroda – 200 punktów. Karty po krótkim czasie są zasłaniane i przetasowywane. Satysfakcja ze znalezienia głównej nagrody udziela się całej klasie.

Kolejna z wymienionych przeze mnie gier to *O rety! Krety!* – aby wygrać, uczeń klika na pojawiające się na ekranie krety, które mają na sobie słówka z zadanej przez nauczyciela kategorii. Aktywność ta może zostać wykorzystana już na etapie przedszkolnym.

Z kolei w grze *Labirynt*, aby wygrać, należy odnaleźć drogę do podanego słowa, unikając przy tym goniących postaci.

Ostatnie, ale równie atrakcyjne, jest *Koło fortuny* – uczeń kręci kołem i mówi na głos po angielsku nazwę wylosowanego słowa.

Najbardziej przydatną dla nauczycieli funkcją *Wordwall* jest to, że bardzo często wymyślenie jednego ćwiczenia umożliwia automatyczne utworzenie gier wykorzystujących poprzednie zestawy, co pozwala na oszczędzenie czasu. Nie ma konieczności tworzenia za każdym razem nowej zabawy od podstaw.

### ➔ **Educandy, <[www.educandy.com](http://www.educandy.com)>**

*Educandy* to platforma, dzięki której nauczyciel może stworzyć proste, ale zarazem bardzo wciągające ćwiczenia. Podobnie jak w *Wordwall*, utworzony zestaw słówek wystarczy do przygotowania wielu zadań. Do dyspozycji są takie zabawy, jak: *Multiple Choice* (ćwiczenia wielokrotnego wyboru), *Crosswords* (krzyżówki), *Match-up* (dopasowanie pojęcia i definicji), *Memory* (gra, w której trzeba znaleźć pasujące pary) oraz *Noughts & Crosses*. Polecam szczególnie tę ostatnią.

*Noughts & Crosses* to dobrze znana dzieciom gra w kółko i krzyżyk, tylko przeniesiona do wirtualnego świata.

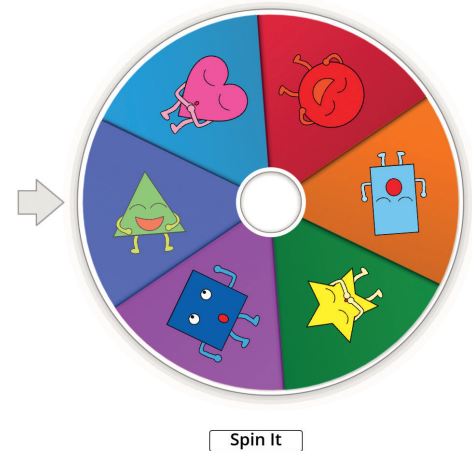
Uczestników zabawy jest dwóch – jeden ma kółka, drugi krzyżyki. Ustawiają oni na zmianę na wybranym polu swoje symbole. Robią to poprzez przeciąganie słówka na właściwe pole z tłumaczeniem. Uczeń może zdecydować się na dowolne miejsce. Celem gry jest ułożenie trzech znaków w jednym rzędzie (jednej linii) – pionowo, poziomo lub po skosie. Osoba, która przeciągnie słowo na niewłaściwe pole, traci kolejkę. Wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży znaki w jednej linii. Co ciekawe, istnieje też możliwość zagrania z komputerem.

### ➔ **JeopardyLabs, <[www.jeopardylabs.com](http://www.jeopardylabs.com)>**

Ostatnim godnym polecenia serwisem jest *JeopardyLabs*. Umożliwia on stworzenie quizu podobnego do gry *Va Banque*. Osobiście preferuję jednak własną modyfikację reguł. Dzielę uczniów na drużyny – najczęściej dwie. W danej turze na wybrane przez nauczyciela pytanie odpowiada jedna osoba z zespołu. Pytaniem może być np. obrazek z danym słowem (uczeń musi go nazwać w języku angielskim). Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje ustaloną liczbę punktów – najczęściej ustawiam 100. Brak odpowiedzi skutkuje nieprzyznaniem punktów. Jeśli ktoś podpowiada, nauczyciel może odjąć wybraną liczbę punktów, oczywiście uzgodnioną wcześniej z uczniami. Dodawanie bądź odejmowanie odbywa się na tablicy interaktywnej, aby wszyscy stale widzieli swoje postępy. Co więcej, nauczyciel może stworzyć kilka kategorii i dać uczniom możliwość wyboru. Każdy rząd w grze może mieć też inną punktację. Pytanie widoczne jest dla uczestników zabawy dopiero po odsłonięciu go przez nauczyciela.

Podobnie jest z podglądem plaszysy – druga jej połowa, ta z prawidłową opcją, pokazywana jest po udzieleniu przez ucznia właściwej odpowiedzi, do której dołączam najczęściej również wymowę słowa, uruchamianą po kliknięciu odpowiedniego przycisku. Punkty przyznawane są na samym końcu.

Rys. 11. Rozgrywka w grze *Koło fortuny* – nazwy kształtów



Rys. 12. Rozgrywka w grze *Noughts & Crosses* – produkty żywnościowe



Źródło: zrzuty ekranu ze wskazanych aplikacji



Rys. 13. Ekran główny z kategoriami i punktacją w grze *JeopardyLabs*

| Przybory szkolne | Kolory | Członkowie rodziny | Liczyby | Pomieszczenia w domu | Zabawki | Jedzenie | Zwierzęta | Części ciała | Części twarzy |
|------------------|--------|--------------------|---------|----------------------|---------|----------|-----------|--------------|---------------|
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |
| 100              | 100    | 100                | 100     | 100                  | 100     | 100      | 100       | 100          | 100           |

| Team 1 | Team 2 |
|--------|--------|
| 0      | 0      |
| +      | +      |
| -      | -      |

Źródło: zrzut ekranu ze wskazanej aplikacji

Oczywiście istnieje znacznie więcej serwisów umożliwiających grywalizację. Popularne są m.in. platformy quizowe typu *Quizizz* czy *Kahoot*. Jednak narzędzia przedstawione powyżej gwarantują, moim zdaniem, znacznie lepszy efekt immersji, ponieważ w większym stopniu utrzymują uwagę uczniów.

## Podsumowanie

Gry i elementy grywalizacji cieszą się wśród młodych ludzi dużym zainteresowaniem. Warto to wykorzystać w pracy w szkole, zwłaszcza w połączeniu z narzędziami TIK oraz smartfonem i tablicą interaktywną. Urządzenia te są w stanie pomóc uczniom utrwalić znajomość słownictwa oraz usprawnić inne ważne kompetencje w życiu społecznym, takie jak strategiczne rozwiązywanie proble-

mów, umiejętność podejmowania szybkich decyzji czy praca w zespole. Jednak to od nauczyciela-kreatora zależy, jak efektywna i w jakim stopniu angażująca będzie wzbogacona o te elementy praca na zajęciach.

Dobrze zaplanowana lekcja i właściwie dobrana gra pomagają w utrwalaniu słówek nawet najbardziej sceptycznym uczniom. Gabe Zichermann, znany jako guru grywalizacji, autor książek *Game-based Marketing* i *Gamification by design* w wywiadzie dla portalu informacyjnego *InformationWeek* stwierdził, że „Jeśli potrafisz stworzyć coś fajniejszego i dołączyć do tego zabawę, możesz przekonać ludzi do wykonania rzeczy, których w innych wypadkach mogliby nie chcieć zrobić” (Zichermann za: Carr 2011; tłum. własne).

Szanowny nauczycielu: *Let the games begin!* Niech rozpocznie się gra!

## BIBLIOGRAFIA

- Carr, D.F. (2011), *Gamification: 75% Psychology, 25% Technology*, <bit.ly/3NdCPI7>, [dostęp: 28.07.2022].
- Flores, J.F.F. (2015), *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, „Digital Education Review”, nr 27, s. 32–54.
- Harmer, J. (1991), *The Practice of English Language Teaching: New Edition*, New York: Longman.
- Rapacz, M. (2020), *Grywalizacja*, *Encyklopedia Zarządzania*, <bit.ly/42Rlqni>, [dostęp: 28.07.2022].
- Shoaie, F., Alavi, M. (2016), *The Impact of Computer-Assisted Language Learning Applications on Incidental Vocabulary Recall and Retention*, „Bulletin de la Societe Royale des Sciences de Liege”, nr 85, s. 1674–1686.
- Sinatra, R., Zygoris-Coe, V., Dasinger, S.B. (2012), *Preventing a Vocabulary Lag: What Lessons Are Learned From Research*, „Reading & Writing Quarterly”, t. 28, nr 4, s. 333–357.
- Sun, J.C.-Y., Hsieh, P.-H. (2018), *Application of a Gamified Interactive Response System to Enhance the Intrinsic and Extrinsic Motivation, Student Engagement, and Attention of English Learners*, „Journal of Educational Technology & Society”, t. 21, nr 2, s. 104–116.
- Urząd Komunikacji Elektronicznej (2022), *Analiza funkcjonowania rynku usług telekomunikacyjnych w Polsce oraz ocena preferencji konsumentów. 2022 rok. Badania dzieci i rodziców*, IBC Advisory S.A. Sektor Publiczny, <bit.ly/3n43wy6>, [dostęp: 12.02.2023].

- Witoszek, A. (2019), *Dobór mechanizmów gier do zwiększania zaangażowania i motywacji pracowników*, „Zarządzanie i Finanse”, R. 17, nr 1(1).
- Zichermann, G., Cunningham, C. (2012), *Grywalizacja. Mechanika gry na stronach WWW i w aplikacjach mobilnych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- Złotek M. (2017), *Grywalizacja – wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi*, Kraków: Oficyna Wydawnicza Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, s. 21.

**MARCIN RYSZKA** Magister filologii angielskiej. Nauczyciel języka angielskiego w Publicznej Szkole Podstawowej im. Kazimierza Wielkiego oraz w Samorządowym Przedszkolu w Przedborzu. Tłumacz języka angielskiego i nauczyciel informatyki. Ukończył studia podyplomowe z zakresu informatyki z elementami e-learningu. Pasjonat nowoczesnych technologii w nauczaniu języków obcych.