

# Object-based learning w edukacji języków rzadziej nauczanych

## Spojrzenie uczących się i nauczycieli

DOI: 10.47050/jows.2024.4.93-103

*Object-based learning* (OBL), czyli multisensoryczna i interdyscyplinarna edukacja oparta na interakcji z eksponatami, realizowana jest w podejściu działaniowym, popularnym również w nauczaniu języków obcych.

To podobieństwo umożliwia tworzenie projektów językowych w muzeum. Omówione badania przedstawiają tego typu aktywności oczami ich uczestników – wskazujących swoje potrzeby i proponujących rozwiązania.

**O***bject-based learning* (OBL) to multisensoryczna i interdyscyplinarna edukacja polegająca na wejściu w interakcję z kolekcją muzealną, realizowaną w zgodzie z podejściem działaniowym. Działania, w których stosujemy OBL, to m.in.: aktywności oparte na mediacji językowej i kulturowej, interpretacja, *storytelling*, tworzenie mapy myśli i emocji, *emotional networking*, grywalizacja. Choć OBL często odnosi się do wszelkich artefaktów, będących elementami kultury materialnej (Chatterjee i Kador 2021: 1), w niniejszym artykule przez obiekty rozumiem ekspozycje będące częścią kolekcji muzealnych, bibliotecznych i archiwalnych, gdyż jako przykłady omówię dwa projekty nauczania języka polskiego jako obcego, które urzeczywistniły się dzięki współpracy ze stołecznymi muzeami.

W krajach takich jak np. Włochy muzea mają rozwiniętą ofertę aktywności prowadzonych metodą OBL, wdrażaną w ramach zajęć przedmiotowo-językowych (Fazzi 2017; Fazzi i Lasagabaster 2020). W Polsce szkoły i instytucje kultury stawiają na tym gruncie dopiero pierwsze kroki. Uczący się języka polskiego jako obcego i drugiego bardzo pozytywnie reagują na ten bardzo wizualny sposób pracy. Dlatego warto przyrzeć się korzyściom i wyzwaniom, które niesie za sobą wykorzystanie OBL w edukacji językowej.

### Czym jest obiekt muzealny dziś, a czym był wczoraj

Przez ostatnie dwadzieścia lat status obiektu muzealnego przeszedł długą drogę – od artefaktu magicznego, którego waga i wartość jest możliwa do odczytania tylko przez wąską, wtajemniczoną grupę wybrańców (artystów, kuratorów i krytyków), aż po ogólnie dostępne medium otwarte na interpretację zgodnie z uczuciami i doświadczeniami odbiorcy. Internet pełen jest cyfrowych reprodukcji znanych dzieł sztuki zgromadzonych w e-kolekcjach najśłynniejszych muzeów. Zachęcają one wszystkich odbiorców do korzystania z wirtualnych zbiorów w bardzo różny sposób (naukowy, edukacyjny, relaksacyjny).

Dzisiaj obiekt muzealny nie dzieli społeczności muzeum na specjalistów mających coś do powiedzenia oraz laików słuchających ich w ciszy i nabożnie. Elżbieta Nieroba nazywa tych pierwszych „producentami”,

a drugich – „biernymi konsumentami” (Nieroba 2014: 230). Do zmiany polegającej na przesunięciu uwagi z obiektu na zwiedzającego i jego doznania przyczynił się zwrot, który w muzealnictwie rozpoczął się w latach 70. XX wieku (Mitura i Buczek-Kowalik 2012). Zjawisko to nazywamy „nową muzeologią”, dzięki której instytucje kultury przestały patrzeć tylko w przeszłość, a zaczęły regularnie spoglądać także w teraźniejszość, a nawet w przyszłość, oddając sprawczość w ręce publiczności.

Ta zmiana w sposobie postrzegania muzeów i znajdujących się w nich artefaktów dała impuls do spojrzenia na obiekty jako na nowy typ pomocy dydaktycznej. Dzisiaj eksponat muzealny może posiadać wiele kontekstów edukacyjnych. Próbę ich określenia podjął Aleks Karamanov (2020: 302), według którego obiekt to:

- ➔ nośnik dziedzictwa historycznego i kulturowego,
- ➔ sposób na aktywną edukację młodego pokolenia,
- ➔ sposób rozwijania ogólnych kompetencji kulturowych,
- ➔ interdyscyplinarny przedmiot badań,
- ➔ element systemu edukacji obywatelskiej.

### Object-based learning, czyli edukacja oparta na obiekcie

Posiadający tak wiele kontekstów edukacyjnych eksponat stał się centralnym elementem jednego ze współczesnych podejść dydaktycznych – rzeczzonego *object-based learning*. Sprawdza się ono zarówno w edukacji nieformalnej (w ramach wykładów, oprowadzania i warsztatów muzealnych dla dzieci oraz dorosłych), jak i tej formalnej (podczas lekcji muzealnych realizowanych na potrzeby różnych typów szkół, a także uniwersyteckich badań i projektów z zakresu historii sztuki, kulturoznawstwa oraz muzeologii).

Według Andrew Jamiesona OBL to metoda oparta na aktywnym wykorzystaniu oryginalnych obiektów muzealnych lub ich replik, którymi mogą być np. dzieła sztuki, artefakty archeologiczne, rękopisy, starodruki bądź dokumenty archiwalne (Jamieson 2017: 12). Natomiast Helen Chatterjee, Thomas Kador oraz Rosalind Duhs nazywają OBL pedagogiką sprzyjającą interakcji uczących się z kulturą materialną, czyli również przedmiotami codziennego użytku. Jej podstawowy cel to według nich wzmocnienie krytycznego myślenia i kluczowych kompetencji (Chatterjee i Kador 2015; Dhus 2010). W przypadku edukacji realizowanej w muzeum odbywa się to poprzez aktywne zaangażowanie uczącego się w bezpośredni kontakt z kolekcją (Meneghetti 2021: 13).

### Potencjał *object-based learning* w edukacji języków rzadziej nauczanych<sup>1</sup>

Dlaczego warto stosować OBL w edukacji językowej, szczególnie w nauczaniu języków rzadziej? Sądzę, że przemawia za tym co najmniej sześć argumentów.

1. OBL jest interdyscyplinarnym podejściem, które może łączyć wiedzę przedmiotową z innymi wybranymi zagadnieniami, w tym np. z nauką języków obcych (Karastathi 2017). Pasuje zatem do zajęć realizowanych metodą CLIL.
2. To również pragmatyczny sposób nabywania, przetwarzania i wykorzystywania wiedzy wzmocniony realizmem kontekstu. Dzięki OBL uczący się poznają nowe informacje, łączą je z własnymi doświadczeniami oraz z wywołanymi w czasie obcowania z eksponatem emocjami (Jamieson 2017).
3. Chociaż działania oparte na OBL przywodzą na myśl przede wszystkim konstruktywistyczne nabywanie wiedzy, mogą być też realizowane w podejściu ekologicznym, dla którego język jest współtwórcą otaczającego nas środowiska (van Lier 2002). Dla edukacji ekologicznej niezwykle ważne są dwa pojęcia: kontekst oraz realizm doświadczenia. W przypadku OBL kontekst (muzeum, biblioteka) jest bardzo wyraźnie zarysowany

<sup>1</sup> Języki rzadziej nauczane to języki niestanowiące powszechnej oferty edukacyjnej w systemach edukacji formalnej (Kowal 2019: 38). W przypadku Uniwersytetu Warszawskiego są to „języki inne niż angielski, francuski, hiszpański, niemiecki, rosyjski i włoski” (Uchwała Rady Koordynacyjnej ds. Nauczania Języków Obcych i Certyfikacji Biegłości Językowej nr 5/2022).

- i atrakcyjny (wychodzący poza mury szkolne i uniwersyteckie), a wejście w interakcję z obiektem jest rzeczywiste.
4. OBL realizowany jest w przestrzeni muzealnej i bibliotecznej, w których ich użytkownicy czują się bezpiecznie, gdyż oddzieleni są od codziennych problemów i wyzwań. Są „domami daleko od domu” (Oldenburg 1989 za: Tutak 2020: 288).
  5. OBL stawia artefakt w centrum edukacyjnego doświadczenia i wykorzystuje jego najmocniejsze strony, czyli interakcyjność, mediacyjność i dyskursywność, które wspierają rozwój różnych działań językowych (repcji, produkcji, interakcji, a przede wszystkim mediacji) (ESOKJ 2020).
  6. Ponieważ OBL opiera się na dydaktyce działaniowej stosowanej z powodzeniem również w nauczaniu języków obcych, wpisuje się w najnowsze trendy nauczania języków obcych (Janowska 2011; 2020; Kołsut 2021; Miodunka 2021).

## Wizualność w nauczaniu języków obcych

Obecnie język pisany czy mówiony nie jest już jedynym nośnikiem informacji. Na co dzień żyjemy w kulturze obrazu, którą na poziomie nauczania języków obcych zwyczajowo łączy się przede wszystkim z nowymi technologiami, sposobami komunikacji poprzez połączenie tekstu z ruchomymi i nieruchomymi obrazami oraz zmianą medium z papieru na ekran. Ma to wpływ na wymianę i tworzenie informacji nie tylko w życiu prywatnym (komunikatory, portale społecznościowe), lecz także w sali lekcyjnej (narzędzia AI, aplikacje do tworzenia filmów wideo, map myśli, prezentacji itd.).

Z tego powodu wizualność łączy się z postępem technologicznym, który jest ważny dla nauczania języków obcych. Nie należy jednak zapominać o innym istotnym czynniku, czyli uniwersalności przekazu wizualnego. Wizualność to dzisiejsza *lingua franca*. Sprawdza się szczególnie w edukacji języków rzadziej nauczanych, do których zaliczamy m.in. polski. Pozwala znacznie zmniejszyć czas poświęcany na tłumaczenie leksyki i części zagadnień gramatycznych w języku „pośredniku” (np. angielskim lub rosyjskim), gdyż wspiera rozumienie i komunikację. Uczący się nie tylko widzi, lecz także otrzymuje bodziec, by uruchomić wyobraźnię, zgodnie z „systemem podwójnego kodowania” (Paivio 1984).

## Wizualne pomoce dydaktyczne<sup>2</sup> na zajęciach językowych

Za wizualne pomoce dydaktyczne w nauczaniu języków obcych zazwyczaj uznawane są ilustracje oraz różne materiały w formie papierowej bądź filmowej. Do zestawu uzupełniającego dodawane bywają też często gry planszowe wspierające współpracę grupową oraz multimedia aktywizujące różne kanały percepcji (Horyśniak 2018; Kruszyńska 2022; Potempska 2022). Obiekt muzealny spełnia powyższe funkcje. Można by zatem zaryzykować stwierdzenie, że jest do nich wręcz predestynowany.

Według Renate E. Meyer i jej zespołu eksponat przekazuje komunikaty wizualne na trzech płaszczyznach: semiotycznej (informacyjnej), kognitywnej (percepcyjnej) i przekonania kulturowych (Meyer i in. 2018 za: Waszkiewicz-Raviv 2019: 464).

Natomiast dzięki obcowaniu z obiektem zwiedzający muzeum uczestniczą w co najmniej trzech typach doświadczeń językowych:

- ➔ mogą dokonywać własnych lub grupowych opisów dzieł sztuki (w tym ludzi i przedmiotów) oraz werbalnego wyrażania swoich emocji;
- ➔ realizować wszelkie działania interpretacyjne i mediacyjne, wymieniać się doświadczeniami, negocjować znaczenia;
- ➔ odkrywać zarówno docelową, jak i własną kulturę, mając możliwość porównania; mają poczucie „zanurzenia” w kulturze.

<sup>2</sup> W literaturze przedmiotu można się spotkać z różnymi określeniami, jak „materiały nauczania” (Komorowska 2003: 37), „środki dydaktyczne” (Okoń 2004: 408) lub „materiały glottodydaktyczne” (Pfeiffer 2001: 161).

## Praca z obiektem oczami uczących się na przykładzie projektu „Wysłuchaj się w muzeum”

Projekt „Wysłuchaj się w muzeum” został zrealizowany na Uniwersytecie Warszawskim i w Muzeum Warszawy w ramach dysertacji *Nauczanie języka polskiego jako obcego w przestrzeni muzealnej* w V Edycji programu „Doktorat wdrożeniowy”. W semestrze zimowym 2022/2023 uczestnicy projektu na poziomie biegłości językowej B1 poznawali historię miasta, instytucję i jej pracowników oraz uczyli się języka polskiego na potrzeby realizacji interwencji artystycznej na ekspozycji głównej *Rzeczy warszawskie*. Zadaniem ich było opracowanie i nagranie autorskich audioprzewodników, które od marca do czerwca 2023 roku funkcjonowały na ekspozycji w postaci kodów QR. Uczący się, czyli 13 studentów i studentek z Ukrainy (7), Białorusi (1), Rosji (2), Mołdawii (1), Francji (1) i Niemiec (1), spędziło 30 godzin lekcyjnych w sali lekcyjnej na uniwersytecie i 30 godzin w przestrzeni muzealnej. Realizowali program kursu uniwersyteckiego, a równolegle tworzyli audioprzewodniki w języku polskim. Uczestniczyli w badaniu, którego elementem były indywidualne, częściowo ustrukturyzowane wywiady przeprowadzone na drugich i ostatnich zajęciach kursu. Jedną z kategorii analizy zebranego materiału był stosunek uczących się do obiektu muzealnego jako materiału dydaktycznego. Studenci zwracali uwagę przede wszystkim na trzy zagadnienia<sup>3</sup>:

### ➔ autentyczność obiektu

*Tutaj, dzięki tym książkom i obiektom materialnym więcej rozumiem. **Widzenie czegoś materialnego... ponieważ te sceny to coś autentycznego.***

*To **najbardziej naturalne miejsce**, żeby studenci mieli tu zajęcia. Zobaczyć te obiekty, a nie tylko oglądać zdjęcia, które pokazuje nauczyciel. Oczywiście, to też jest informacja, ale kiedy widzisz zdjęcia, a **kiedy widzisz autentyczne obiekty, to zupełnie coś innego!***

### ➔ wielozmysłowość obiektu

*One przechowują informacje, **są w stanie przechowywać informacje, które można... sama nie wiem... poczuć?** Jeśli tylko potrafisz [uśmiech]. Muzeum daje nam okazję, żeby my mogli **ogłądać i dotknąć, i posłuchać**;*

### ➔ komunikat obiektu

***One mogą mówić.** Jak ludzie mogą mówić, te obiekty, książki też. Tak! [...] o ludziach, którzy tu mieszkali w latach 80., 90. [XIX w.] może być. To było bardzo ciekawe w Gabinetach Opakowań, jak **opakowania mogą opisywać ludzi tego czasu.***

## Praca z obiektem oczami nauczycieli na przykładzie projektu *Język kluczem do aktywnego uczestnictwa w kulturze*

Chociaż uczący się pozytywnie podchodzą do pracy z obiektem muzealnym, edukatorzy językowi mogą uznać go za pomoc, która stawia przed nimi wiele wyzwań. Potwierdzają to zagraniczne badania przeprowadzone m.in. przez Jean Paul Getty Museum w Los Angeles (2009) oraz Ian Potter w Museum of Art w Melbourne (2016). W obu przypadkach badani nauczyciele języka angielskiego jako obcego wyrażali obawy związane ze stopniem swoich kompetencji dotyczących pracy z obiektem i ekspozycją muzealną. Sugerowali, że pewniej się czują, współpracując z edukatorem muzealnym.

Nawiązując do powyższych spostrzeżeń, powołano projekt „Język kluczem do aktywnego uczestnictwa w kulturze”, będący wynikiem współpracy międzysektorowej, której celem jest opracowanie scenariuszy zajęć językowych prowadzonych przez nauczycieli języków obcych bezpośrednio na wybranych ekspozycjach muzealnych. Projekt realizowany jest w roku akademickim 2023/2024 w ramach stypendium Prezydenta m.st. Warszawy.

<sup>3</sup> Cytowane poniżej fragmenty wypowiedzi pochodzą z wywiadów końcowych.

### Wrześniowe spotkanie ze sztuką – uczestniczki projektów w Muzeum Narodowym w Warszawie



Fot. Katarzyna Żák-Caplot

Obejmuje pięć stołecznych muzeów – Muzeum Farmacji (MF), Muzeum Fryderyka Chopina (MFC), Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (POLIN), Muzeum Narodowe w Warszawie (MNW) oraz Muzeum Warszawy (MW). Działanie przebiega we współpracy z Biurem Kultury i Biurem Edukacji m.st. Warszawy, Warszawskim Centrum Innowacji Edukacyjno-Społecznych. Opiekunem merytorycznym projektu jest Warszawskie Obserwatorium Kultury.

Projekt podzielono na trzy etapy:

- ➔ wywiad grupowy przeprowadzony w celu wyłonienia najciekawszych stołecznych muzeów oraz poznania wymagań uczących się co do konstrukcji materiałów dydaktycznych stosowanych na ekspozycji; respondentkami były osoby z doświadczeniem uchodźczym i migranckim, które uczą się języka polskiego jako obcego i uczestniczyły już w zajęciach językowych organizowanych w przestrzeni muzealnej;
- ➔ cykl dwóch warsztatów, podczas których pary składające się z nauczyciela i edukatora muzealnego tworzyły autorskie scenariusze lekcji w celu umieszczenia ich na stronach internetowych instytucji<sup>4</sup>;
- ➔ lekcje muzealne testujące powstałe scenariusze.

4 Uczestniczkami i uczestnikami warsztatów byli: nauczycielka języka polskiego w szkole podstawowej, nauczycielka języka polskiego jako obcego, nauczycielka muzyki i konsultantka ds. języków obcych z Centrum Doskonalenia Nauczycieli oraz edukatorki i edukatorzy z MF, MFC, MNW, POLIN i MW.

5 „Poznajmy się w Warszawie” (kwiecień-czerwiec 2022), „Moje muzeum, moja opowieść” (lipiec-grudzień 2022), „Kulturalnie niezależne” (październik 2023 – maj 2024).

6 Wyjątkiem była osoba tworząca scenariusz w MNW, która w ramach lekcji języka polskiego regularnie chodzi ze swoimi uczniami do muzeum. Od początku wykazywała autonomię, dzięki czemu brak edukatora z MNW na drugim warsztacie nie przeszkodził w realizacji zadania.

7 Jedynie nauczycielka tworząca scenariusz dla Muzeum POLIN przygotowała ćwiczenie mediacyjne na podsumowanie zajęć. Należy jednak podkreślić, że jest ona równocześnie przewodniczką w kilku stołecznych muzeach.

8 Informacje praktyczne i logistyczne zazwyczaj były przenoszone do części wstępnej przeznaczonej do wspólnego opracowania w klasie przed wizytą lub samodzielnie w domu.

Osoby, z którymi realizowano wywiad grupowy (etap nr 1), bardzo precyzyjnie opisały dobre materiały dydaktyczne przeznaczone do nauki języka polskiego jako obcego z wykorzystaniem obiektów muzealnych, gdyż w latach 2022-2024 uczestniczyły w trzech kilkumiesięcznych projektach językowych realizowanych w Muzeum Warszawy<sup>5</sup>. Według nich pomoce powinny być podzielone na trzy części: przed wizytą (wprowadzenie do tematyki muzeum, informacje logistyczne, lista słów), w jej trakcie i po niej (praca kreatywna oparta na doświadczeniu muzealnym). Należy je opatrzyć listą przydatnych słów oraz ciekawostkami dotyczącymi omawianego tematu.

Nauczycielki, z którymi pracowano w czasie warsztatów (etap nr 2), nie były tak zdecydowane co do zawartości własnych przyszłych scenariuszy, jak te uczące się. Z zadowoleniem przyjęły instrukcje pochodzące z wywiadów oraz wsparcie edukatorów muzealnych, dzięki którym poczuły się pewniej, mając możliwość przedyskutowania swoich pomysłów. Oprócz wspólnych warsztatów, które trwały łącznie 12 godzin, odbyły się dodatkowe indywidualne konsultacje (jedno lub dwa spotkania, w zależności od potrzeby).

Część praktyczna projektu nie przewidywała realizacji badania naukowego. Jako prowadząca warsztaty zaobserwowałam jednak pewne prawidłowości.

1. Chociaż nauczycielki były zmotywowane do realizacji zadania polegającego na stworzeniu scenariusza zajęć językowych w wybranym muzeum, to odpowiedzialność za koncepcję tej części scenariusza, która miała się odbywać bezpośrednio na ekspozycji, chętnie pozostawiały edukatorkom i edukatorom muzealnym<sup>6</sup>.
2. Większość ćwiczeń odnoszących się do konkretnych obiektów zaproponowanych przez nauczycieli miała na celu przede wszystkim poszerzenie leksyki i frazeologii (z elementami gramatyki w przypadku scenariusza realizowanego w Muzeum Farmacji), umiejętności wyszukiwania informacji oraz kompetencji międzykulturowych<sup>7</sup>.
3. Nauczycielki budowały scenariusz z wykorzystaniem ekspozycji, pomijając inne części budynku w muzeum, jak kasy, hole, kawiarnie, kino, sklepy z pamiątkami<sup>8</sup>.
4. Większość zadań bazowała na tematyce części wystawy lub danej sali. Nauczycielki rzadko koncentrowały się na jednym tylko obiekcie, którego dogłębna analiza, według nich, wymagałaby dodatkowej wiedzy.
5. Edukatorki i edukatorzy muzealni nie szukali nowych inspiracji, lecz raczej sięgali po sprawdzone rozwiązania z lekcji muzealnych i starali się je adaptować do nauki języków obcych pod okiem nauczycieli.

Ponieważ projekt wchodzi w fazę trzecią, gdy będziemy testować wypracowane rozwiązania, może się okazać, że ostateczny kształt scenariuszy będzie ponownie zmodyfikowany. Z tego powodu niniejszy tekst nie zawiera ani tematów, ani przykładów ćwiczeń<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> Materiały powinny zostać opublikowane w wolnym dostępie w drugiej połowie 2024 roku.

## Podsumowanie

*Object-based learning* jest z entuzjazmem witane przez uczących się języków obcych, przede wszystkim ze względu na autentyzm, sensoryczność oraz możliwość działań mediacyjnych i komunikacyjnych. Jest to potencjał, który łączy się z pracą poza salą lekcyjną, co dodatkowo podnosi atrakcyjność zajęć. To szczególnie ważne w przypadku nauki języków rzadkich uchodzących za trudne i nietypowe, a także dla dydaktyki zintegrowanej, gdyż oprócz językowych łączy ze sobą wiele innych kompetencji (m.in. umiejętność odczytywania informacji multimodalnych, praca z informacją, praca w grupie, umiejętności negocjacyjne).

Zaplanowanie zajęć metodą OBL stanowi jednak wyzwanie dla nauczycieli, co potwierdzają badania i obserwacje tej grupy przy pracy. Wydaje się, że nauczyciele są zainteresowani nowym podejściem. Wyrażają też swoje potrzeby w postaci wsparcia przez edukatorów muzealnych. Warto zastanowić się zatem, czy tego typu współpraca nie jest możliwa do zrealizowania na szerszą skalę, szczególnie że przynosi obopólne korzyści. Nauczyciele zyskują ciekawe scenariusze zajęć, a edukatorzy muzealni dowiadują się, jak komunikować się z osobami słabo znającymi dane języki. Jest to wyjątkowo ważne teraz, gdy osoby z doświadczeniem migranckim coraz częściej stają się gośćmi instytucji kultury.

[Więcej o projekcie badawczym prowadzonym przez autorkę na stronie M. St. Warszawy: [shorturl.at/qwZku](http://shorturl.at/qwZku).]

## BIBLIOGRAFIA

- Chatterjee, H.J., Kador, T. (2021), *Object-Based Learning and Object-Based Well-being*, [w:] H.J. Chatterjee, T. Kador (red.), *Object-Based Learning and Object-Based Well-being: Exploring Material Connections*, Londyn, Nowy Jork, Routledge, s. 1–8.
- Duhs, R. (2011), *Learning from university museums and collections in higher education: University College London (UCL)*, „University Museums and Collections Journal” nr 3, s. 183–186.
- Fazzi, F. (2018), *Museum Learning Through a Foreign Language. The Impact of Internationalisation*. Wystąpienie na konferencji *La didattica delle lingue nel nuovo millennio. Le sfide dell'internazionalizzazione*. 2–4 lutego 2017, Wenecja (tekst udostępniony przez autorkę).
- Fazzi, F., Lasagabaster, D. (2020), *Learning Beyond the Classroom: Student's Attitudes Towards the Integration of CLIL and Museum-Based Pedagogies*, „Innovation in Language Learning and Teaching” nr 2, s. 1–13.
- Horyśniak, M. (2018), *Różnorodność pomocy dydaktycznych a motywacja do nauki języka obcego*, [w:] D. Gabryś-Baker, R. Kalamarz, M. Stec (red.), *Materiały i media we współczesnej glottodydaktyce. Wybrane zagadnienia*, Katowice: Wydawnictwo UŚ, s. 57–80.
- Jamieson, A. (2017), *Object-Based Learning. A New Way of Teaching in Arts West*, „University of Melbourne Collections” nr 20, s. 12–14.
- Janowska, I. (2011), *Podejście zadaniowe do nauczania i uczenia się języków obcych. Na przykładzie języka polskiego jako obcego*, Kraków: Universitas.
- Janowska, I. (2020), *Zadaniowa koncepcja kształcenia językowego w materiałach do nauczania języka polskiego jako obcego*, „Acta Universitatis Lodzensis Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców” nr 27, s. 505–526.

- Karamanov, A. (2020), *Muzejnyj peredmet v sisteme ralicnych interpretacij: pedagogiceskije vozmožnosti narrativov*, „Pedagogika. Studia i Rozprawy. Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie” t. 29, s. 301–309.
- Karastathi, S. (2017), *Looking Back at Ekphrastic Writing: Museum Education Tasks in the Language Classroom*, [w:] K. Donaghy, D. Xerri (red.), *The Image in English Language Teaching*, Floriana: ELT Council, s. 105–116.
- Kołstut, S. (2021), *Działanowo-zadaniowe nauczanie języków obcych w ujęciu neuropedagogicznym: Zaangażowanie uczących się a efektywność kształcenia*, Kraków: księgarnia Akademicka.
- Komorowska, H. (2003), *Metodyka nauczania języków obcych*, Warszawa: Fraszka Edukacyjna.
- Kowal, I. (2019), *Motywacja do studiowania filologii szwedzkiej jako filologii rzadkiej*, „Języki Obce w Szkole” nr 2, s. 37–41.
- Kruszyńska, A. (2022), *Tworzenie interaktywnych gier planszowych w edukacji językowej – przegląd narzędzi*, „Homo Ludens” nr 15, s. 98–113.
- Lier van L. (2002), *The Ecology and Semiotics of Language Learning. A Sociocultural Perspective*, New York: Kluwer Academic Publishers.
- Meneghetti, C. (2021), *Insegnare attraverso le lingue tra scuola primaria e museo*, „Bollettino Itals” nr 89, s. 13–24.
- Miodunka, T. (2021), *Podejście zorientowane na działanie w nauczaniu języków obcych: Od (małych) zadań do (dużych) projektów*, „Języki Obce w Szkole” nr 2, s. 80–85.
- Mitura, T., Buczek-Kowalik, M., (2012), *Ekomuzea w Polsce – przykład nowej muzeologii i promocji dziedzictwa naturalnego*, „Folia Geographica” nr 20, s. 173–183.
- Nieroba, A. (2014), *Muzeum w rytmie miasta – nowe wyzwania dla tradycyjnej elity*, „Politeja” nr 1, s. 229–244.
- Okoń, W. (2004), *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak” Teresa i Józef Śniecińscy.
- Paivio, A. (1984), *Mental Representations: A Dual Coding Approach*, Nowy Jork: Oxford University Press.
- Pfeiffer, W. (2001), *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*. Poznań: Wagros.
- Potempska, J. (2022), *Gamifikacja w nauce języka obcego online*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia de Cultura” nr 14, s. 82–88.
- Tutak, M. (2020), *Muzeum lokalne – trzecie miejsce?*, „Krzysztofory. Zeszyty Naukowe Muzeum Historycznego Miasta Krakowa”, nr 38, s. 287–302.
- *Uchwała Rady Koordynacyjnej ds. Nauczania Języków Obcych i Certyfikacji Biegłości Językowej* (2022), „Dziennik Uniwersytetu Warszawskiego. Rada Koordynacyjna ds. Nauczania Języków Obcych i Certyfikacji Biegłości Językowej” poz. 5.
- Waszkiewicz-Raviv, A. (2019), *Afordancje obiektów instytucji kultury. Badanie wizualnej oferty muzeum organizacji z perspektywy strategii komunikacyjnej*, „Zarządzanie w Kulturze” nr 4, s. 455–470.

Artykuł został pozytywnie zaopiniowany przez recenzenta zewnętrznego „JOWS” w procedurze *double-blind review*.

**KATARZYNA ŻÁK-CAPLOT** [Kierowniczka Biblioteki Muzeum Warszawy i koordynatorka międzynarodowych projektów dotyczących nauczania języków obcych poprzez materialne i niematerialne dziedzictwo; doktorantka Szkoły Doktorskiej Nauk Humanistycznych UW; autorka publikacji dotyczących zintegrowanego nauczania języka polskiego jako obcego oraz kultury i historii Warszawy; lektorka języka polskiego i czeskiego jako obcego na Uniwersytecie Warszawskim.](#)

## Scenariusz

**Temat zajęć:** *Wizyta w muzeum* – poznajemy ekspozycję Muzeum Warszawy

**Cel zajęć:** Zapoznanie uczących się z Muzeum Warszawy i jego zbiorami, zapoznanie uczących się z wybranymi faktami z historii stolicy

**Poziom:** A2/B1

**Czas:** 90–120 min.

**Wiek uczniów:** 16+

### Przed wizytą

Zadanie 1: Odpowiedz na pytania. Możesz skorzystać ze strony internetowej muzeum.

- Gdzie znajduje się Muzeum Warszawy?
- Jak tam dojedziesz?
- Ile kosztuje bilet wstępu?
- Kiedy możesz przyjść do muzeum za darmo?

Zadanie 2. Obejrzyj film *Wizyta w muzeum* (4:39 min) i zaznacz słowa, które usłyszałeś(łaś).

**artysta**, wystawa, szatnia, rzeźba, Syrena, widownia, kino, magazyn, kuratorka, eksponat, pamiątka, kamienica, obraz, czytelnia

Zadanie 3. Obejrzyj film jeszcze raz i zaznacz, czy zdania są prawdziwe. Pracuj według wzoru.

- Taras już był w Muzeum Warszawy.
- W czwartek wstęp do Muzeum Warszawy jest darmowy.
- W muzeum jest kino.
- Magda chce wrócić do biblioteki muzealnej.
- W muzeum są fragmenty różnych zabytkowych budynków.
- Na ekspozycji są różne obiekty.
- Pracowniczka nie poleca wizyty na tarasie widokowym.
- W księgarni można kupić książkę do nauki języka polskiego.
- Magda i Taras przyjdą jeszcze raz do Muzeum Warszawy.

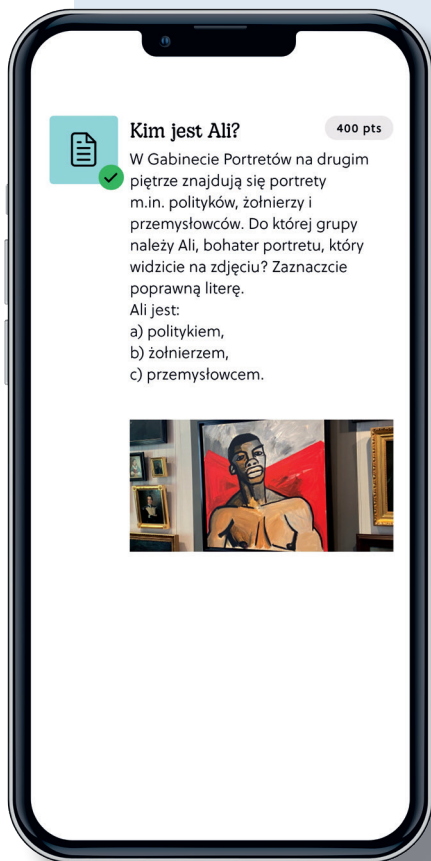
Zadanie 4. Skorzystaj z gry, która zachwyci grupę podczas wizyty w muzeum. Możesz skorzystać z darmowej aplikacji Goosechase lub uruchomić grę przez stronę [www.goosechase.com](http://www.goosechase.com). Wersja mobilna pozwala na tworzenie zespołów, liczenie punktów oraz obserwację działań osób uczestniczących w grze w czasie rzeczywistym. Wyniki można zapisać w formacie PDF. Możesz wybrać godzinną wersję gry lub poszerzyć ją o kolejne misje i przedłużyć zabawę o kilka godzin do nawet kilku dni.

#### Goosechase – instrukcja wprowadzania treści

- Załóż konto lub zaloguj się na stronie.
- Kliknij przycisk „My Experiences”, a następnie „New Experience”. Zobaczysz pusty szablon gry.
- Uzupełnij szablon „Details” przygotowanymi treściami (*Experience name; Description; Location*).  
Experience: *Wizyta w Muzeum Warszawy*  
Description: *To jest ekspozycja „Rzeczy warszawskie”, na której jest ponad 8000 (osiem tysięcy) obiektów. Dzisiaj nie poznacie wszystkich, zobaczycie jednak najciekawsze eksponaty. Zapraszamy!*  
Location: *Muzeum Warszawy*
- Automatycznie przejdziesz do zakładki „Missions”, gdzie znajdują się trzy typy zadań: a) zrób zdjęcie/film; b) wpisz odpowiedź; c) znajdź lokalizację. Wykorzystasz dwa pierwsze rodzaje.
- Górny przycisk dodaje zadania („Add Mission”). Gdy ukaże się szablon zadania, wpisz tytuł aktywności, wybierz jej typ oraz dodaj opis i określ liczbę punktów.
- Po dodaniu wszystkich zadań przejdź do zakładki „Publish”, która znajduje się na górze ekranu.
- W lewym górnym rogu ekranu znajduje się zakładka „Participants”. Zdecyduj, czy uczestnicy będą grać indywidualnie, czy w zespołach. Możesz stworzyć maksymalnie trzy zespoły, ale liczba ich członków jest nielimitowana.
- Przejdź do zakładki „Start&End” i określ, ile gra będzie trwała.
- Po rozpoczęciu gry przejdź do górnej zakładki „Review”, gdzie możesz obserwować grę w czasie rzeczywistym, sprawdzać postępy i zapisywać zdjęcia oraz filmy. „Activity Feed” pozwala widzieć odpowiedzi chronologicznie, a „Submissions” – według poleceń. Dzięki „Leaderboard” będziesz na bieżąco z wynikami.



Jeśli nie chcesz lub nie możesz skorzystać z aplikacji, przygotuj papierową wersję gry, wykorzystując do tego materiały Muzeum umieszczone poniżej.



### Kim jest Ali?

400 pts

W Gabinetach Portretów na drugim piętrze znajdują się portrety m.in. polityków, żołnierzy i przemysłowców. Do której grupy należy Ali, bohater portretu, który widzicie na zdjęciu? Zaznaczcie poprawną literę.

Ali jest:

- a) politykiem,
- b) żołnierzem,
- c) przemysłowcem.



### Budynek Muzeum Warszawy

400 pts

Muzeum Warszawy powstało w 1936 (tysiąc dziewięćset trzydziestym szóstym) roku. Mieściło się w dwóch kamienicach, czyli niewysokich miejskich domach. Dzisiaj Muzeum zajmuje więcej budynków. Dowiedźcie się, ile i wpiszcie poprawną literę.

Czy jest to:

- a) pięć kamienic,
- b) jedenaście kamienic,
- c) piętnaście kamienic.



### W muzeum czuję się jak w domu!

400 pts

Przed II wojną światową w budynkach Muzeum Warszawy mieszkały typowe warszawskie rodziny. Dlatego czasem na ekspozycji możecie spotkać elementy zwykłych mieszkań: piec, palenisko, komin, kominek, schody bez drzwi.

Znajdźcie taki tajemniczy element wystawy i zróbcie mu zdjęcie.



### Ekskluzywny świat srebra

500 pts

To jest paradoks, że człowiek, który produkuje rzeczy ze srebra, nazywany jest złotnikiem. W Warszawie rzeczy ze srebra produkuje się od XVI (szesnastego) wieku. Są to drogie i ekskluzywne produkty. Najczęściej służą do dekoracji stołu. To talerze, filiżanki, cukierniczki, sztucce, świeczniki. Czasami są podobne do dzisiejszych naczyń, a czasami nie... Trudno dziś znaleźć stojak do noży, który kiedyś był popularnym elementem na stole.

Na drugim piętrze w Gabinetach Sreber i Platerów, który jest na drugim piętrze, znajdźcie stojak na noże i zróbcie mu zdjęcie.



### Nietypowa Syrena

400 pts

Syrena to symbol Warszawy i herb miasta. Jest na budynkach, flagach, autobusach. Ma jasne i spięte w kok włosy. W muzeum na parterze jest Gabinet Syren.

Syrena jest też ulubionym motywem warszawskich artystów. Jeden z artystów wyciął ją z papieru. Taki obiekt to wycinanka. Jak nazywa się ten artysta?

Zaznaczcie poprawną literę:

- a) Wojciech Czerwonos,
- b) Wit Stwosz,
- c) Antoni Łopieński.



### Do boju, rodacy!

500 pts

„Wolność, całość, niepodległość” to hasła insurekcji kościuszkowskiej, która odbyła się 230 (dwieście trzydzieści) lat temu. Dowódcą powstania był Tadeusz Kościuszko. Żołnierze byli prostymi ludźmi, chłopami, rzemieślnikami, mieszczanami.

Idźcie na parter do Gabinetu Pomników, który jest na parterze, i zróbcie zdjęcie Janowi Kilińskiemu, który był warszawskim szewcem i pułkownikiem w armii Kościuszki.



### W Gabinetach Archeologicznym

400 pts

W piwnicy w Gabinetach Archeologicznym znajduje się wiele starych i dziwnych obiektów. Czasami trudno zgadnąć, do czego kiedyś służyły.

Jak myślicie, co to jest? Wpiszcie poprawną literę:

- a) patelnia,
- b) lampa,
- c) tarcza.





### Gabinet Detali Architektonicznych, czyli co?

500 pts

Na parterze w gabinecie ze szklanym dachem znajdują się detale architektoniczne. Pokazujemy je w Muzeum, ponieważ Warszawa już dwa razy była w całości zniszczona - w czasie potopu szwedzkiego w 1656 (tysiąc sześćset pięćdziesiątym szóstym) roku i w czasie Powstania Warszawskiego w 1944 (tysiąc dziewięćset czterdziestym czwartym) roku. Znajdźcie Gabinet Detali Architektonicznych i zróbcie zdjęcie eksponatów, który był elementem Teatru Wielkiego.



### Hazard w Gabinie Archeologicznym jest zakazany!

500 pts

W Gabinie Archeologicznym w piwnicy znajduje się jedna z najstarszych gier planszowych na świecie. Nazywa się "młynek". Nasza "planszówka" powstała prawdopodobnie w XVII (siedemnastym) wieku. Bardzo długo była nielegalna, ponieważ była grą hazardową. Znajdźcie ją i zróbcie zdjęcie.



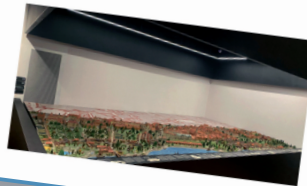
### Makieta Warszawy

500 pts

Muzeum Warszawy otwarto ponownie w 1948 (tysiąc dziewięćset czterdziestym ósmym) roku. W muzeum nie było wielu eksponatów. Wszystko zostało zniszczone w czasie II wojny światowej. Dlatego na pierwszej wystawie były makiety. Do dzisiaj na pierwszym piętrze znajduje się makieta, która powstała w 1954 roku. Pokazuje Warszawę z XVIII wieku.

Czy na makiecie widać Uniwersytet Warszawski? Wpiszcie poprawną literę.

- a) tak  
b) nie



### Pocztówka z Warszawy

700 pts

Pierwsze pocztówki z widokami Warszawy powstały w 1895 (tysiąc osiemset dziewięćdziesiątym piątym) roku. W Muzeum Warszawy mamy ponad pięć tysięcy kart pocztowych! Na parterze jest specjalny Gabinet Pocztówek.

Czy już wysłaliście swoje kartki do rodziny, przyjaciół i znajomych? Jeszcze nie? To dobra okazja. Napiszcie tekst pozdrowień z Warszawy.



### Pamiętaj o Warszawie!

600 pts

Podróżowanie stało się modne w XVII (siedemnastym) wieku. Żeby zachować dobre wspomnienia, podróżnicy kupowali suweniry, czyli drobne pamiątki. Czasami były piękne i oryginalne, a czasami brzydkie i dziwne. Wejdźcie do Gabinetu Suvenirów, który znajduje się na parterze i zróbcie zdjęcie najdziwniejszej pamiątki z Warszawy.



### Najlepszy z najlepszych!

1000 pts

Na wystawie głównej Muzeum Warszawy, która nazywa się "Rzeczy warszawskie", znajduje się ponad osiem tysięcy oryginalnych obiektów. Wybierzcie najciekawszy według Was eksponat i nakręćcie jego reklamę.



### Drapacz chmur

600 pts

Drapacz chmur to bardzo wysoki budynek, który "dotyka nieba". Burdż Chalifa w Dubaju, Empire State Building w Nowym Jorku, a w dzisiejszej Warszawie Verso Tower. Zejdźcie do piwnicy, znajdźcie makietę najwyższego warszawskiego budynku przed II wojną światową, który powstał w 1934 (tysiąc dziewięćset trzydziestym czwartym) roku i miał aż jedenaście pięter. ;) Zróbcie mu zdjęcie.



### Dla najsilniejszych!!!!

800 pts

Wielkimi drewnianymi schodami wejdźcie na 6. (szóste) piętro ekspozycji, gdzie znajduje się taras widokowy. Kiedyś był to świetlik, czyli miejsce które dawało światło. Zróbcie sobie grupowe zdjęcie na tle Starego Miasta.



### Poprawne odpowiedzi:

Budynek Muzeum Warszawy – B

Kim jest Ali? – B

Nietypowa Syrena – A

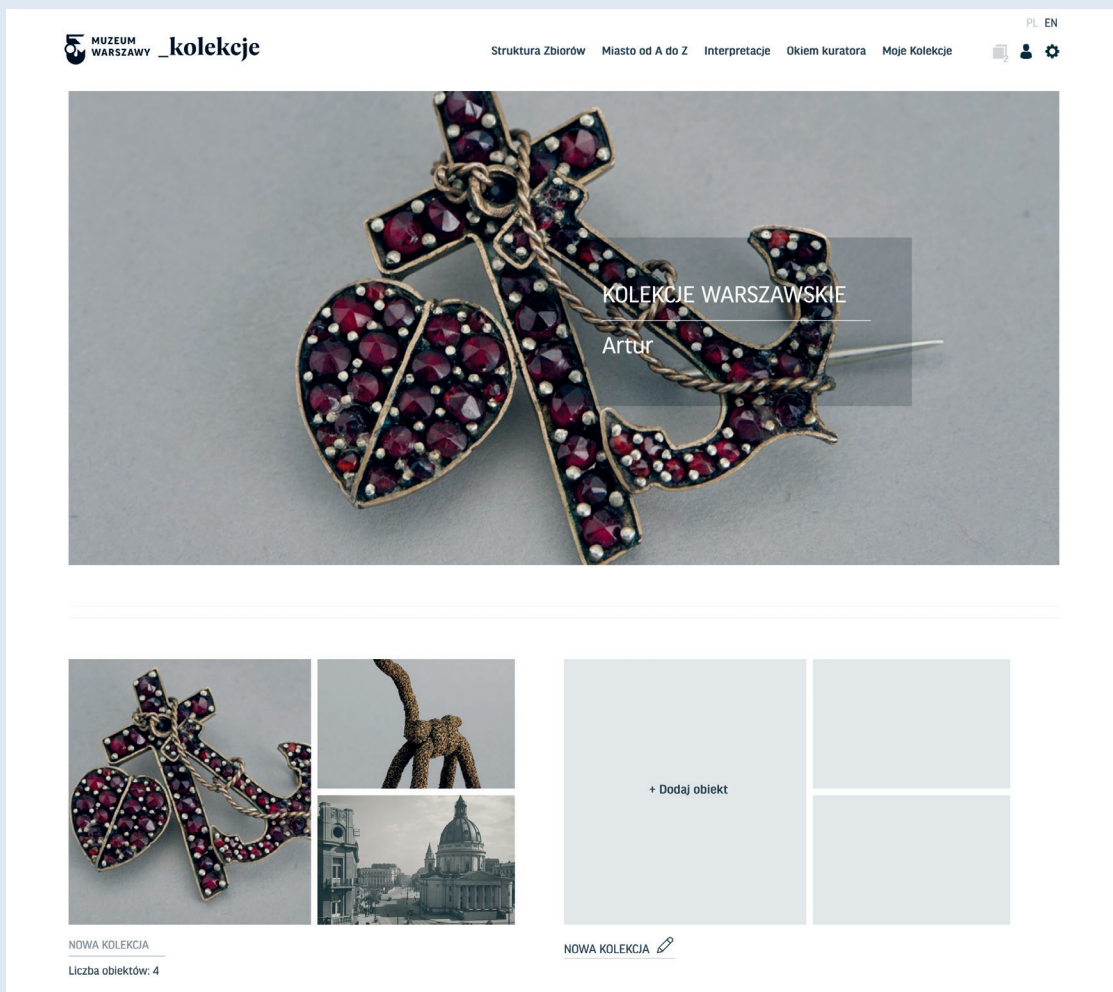
W Gabinetcie Archeologicznym – A

### Po wizycie

Uczący się wykorzystali mobilną aplikację, by zwiedzić muzeum, w którym nie ma multimediiów, są jedynie same oryginały. W ramach podsumowania warto poprosić grupę o ich spostrzeżenia na ten temat oraz podzielenie się innymi refleksjami.

### Praca domowa / praca grupowa na zajęciach

Wejść na stronę [www.kolekcje.muzeumwarszawy.pl](http://www.kolekcje.muzeumwarszawy.pl) i stwórz własną wirtualną ekspozycję. Użyj do tego obiektów cyfrowych z kolekcji Muzeum Warszawy. W prawym górnym rogu zobaczysz ikonę „Moje konto”. Kliknij ją i zarejestruj się na stronie. Potem wybierz „Moje kolekcje” i stwórz własną ekspozycję. Wymyśl dla niej oryginalny tytuł, a potem zaprezentuj ją na zajęciach.



MUZEUM WARSZAWY **\_kolekcje**
PL EN  
 Struktura Zbiorów   Miasto od A do Z   Interpretacje   Oknem kuratora   Moje Kolekcje

KOLEKCJE WARSZAWSKIE  
Artur

NOWA KOLEKCJA  
 Liczba obiektów: 4

NOWA KOLEKCJA ✎