
URSZULA PAPROCKA-PIOTROWSKA

GAME OVER, MAN?
GRY KOMPUTEROWE NA LEKCJI JĘZYKA OBCEGO –
CZY NOWE TECHNOLOGIE MOGĄ ZASTĄPIĆ NAUCZYCIELA JĘZYKA?

Krzysztof Kotuła. *Gra komputerowa na lekcji języka obcego*. Wydawnictwo UMCS, 2022. 301 ss. ISBN: 978-3-227-9654-2.

DOI: <https://doi.org/10.18290/rh247210.15>

„Gra” i „komputer” to słowa kluczowe zawarte w tytule monografii Krzysztofa Kotuły, a jednocześnie główne wątki jej treści. Gra (lub ujmując szerzej – aspekt ludyczny) jako element dydaktyki języka obcego (JO) nie jest oczywiście pomysłem nowym. Od lat 70. ubiegłego wieku – a z pewnością od propozycji wprowadzenia do nauki JO tzw. podejścia komunikacyjnego (por. Hymes, 1967; Moirand, 1984) stawiającego w centrum procesu dydaktycznego uczącego się i jego potrzeby oraz interakcje jako środek i cel ostatecznego opanowania języka – zakłada się wprowadzenie autentycznych sytuacji komunikacyjnych, jak również odwołanie się do osobistych doświadczeń ucznia powiązanych z czynnościami językowymi poza klasą (por. Nunan, 1991). Wśród aktywności rozwijających osobistą kompetencję komunikacyjną (por. Wilczyńska, 2002) wskazuje się więc na istotną rolę pracy w parach (bądź w grupach), w tym gier (por. Surdyk, 2004; Szeja, 2004) wymagających negocjacji i współpracy, opartych również na zasadach rywalizacji wprowadzającej element realnej intencji jak najskuteczniejszego wykonania zadania (osiągnięcia wygranej). Stąd już tylko krok do kolejnego podejścia mocno zakorzenionego obecnie w dydaktyce JO, tj. podejścia zadaniowego (por. Janowska, 2011), o którym *de facto* mówi w swojej publikacji Kotuła. Autor wyraźnie bowiem podkreśla, że sama gra jest w trakcie nauki jedynie pretekstem do zainicjowania interakcji oraz uautentycznienia jej celu i przebiegu. W klasycznej literaturze przedmiotu (Siek-Piskozub,

Prof. dr hab. URSZULA PAPROCKA-PIOTROWSKA – Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Wydział Nauk Humanistycznych, Instytut Językoznawstwa; e-mail: paprocka@kul.pl; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6773-8144>.

Artykuły w czasopiśmie dostępne są na licencji Creative Commons – Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-ND 4.0)

1994; Abry i Silva, 2008; Banach i Kaźmierczak, 2020) widać już zresztą wyraźnie, iż zabawa i wywołane przez nią uczucie zadowolenia weszły na trwałe do praktyk dydaktycznych i są traktowane równie rzeczowo, jak i tradycyjne techniki ćwiczeniowe (testy, teksty, ćwiczenia strukturalne, odgrywanie ról).

Drugi wspomniany element tytułowy, komputer, odsyła zaś wyraźnie do rewolucji w glottodydaktyce, jaką było wprowadzenie do klasy tzw. nowych technologii komunikacyjnych i informacyjnych (fr. TICE) (por. Türkân Yücelin Taş, 2010). Obecnie, wraz z coraz szerszym upowszechnianiem się ogólnodostępnych narzędzi wykorzystujących do realizacji zadań językowych tzw. sztuczną inteligencję (AI), powraca do nas kluczowe pytanie: czy nowe technologie wyprą tradycyjną dydaktykę i czy AI zastąpi nauczyciela języka obcego? Monografia autorstwa Krzysztofa Kotuły przynosi po części odpowiedź na te niepokojące glottodydaktyków kwestie.

Warto zauważyć na wstępie, że *Gra komputerowa na lekcji języka obcego* to tzw. książka habilitacyjna młodego badacza, czyli „osiągnięcie naukowe wskazane jako najważniejsze”. Praca jest publikacją dojrzałą, poprawną metodologicznie i redakcyjnie. Składa się z 277 stron tekstu właściwego, bogatej i precyzyjnie dobranej bibliografii (s. 279–294), dwóch aneksów (lista symboli transkrypcji i formularz ankiety przygotowanej na potrzeby badania własnego) oraz streszczenia w języku angielskim. Kompozycja pracy jest spójna i logiczna, pozwala czytelnikowi na harmonijne przejście od rozdziałów teoretycznych i stanowiących przegląd badań (rozdz. 1–3) do części empiryczno-aplikacyjnej (rozdz. 4–6).

Autor za cel pracy stawia sobie analizę procesów interakcyjnych zachodzących w klasie języka francuskiego (por. Ravazzolo, Étienne i Ursi, 2021), w której zaimplementowano techniki ludyczne oparte na autorskim modelu prowadzenia cyfrowej rozgrywki. Innymi słowy, Autor podejmuje trud ustalenia, czy i jakie potencjalne korzyści płyną z zastosowania gier komputerowych w procesie nabywania języka obcego. Jest to zadanie ważne nie tylko z punktu widzenia współczesnej glottodydaktyki, lecz również (a może i przede wszystkim) ze względu na dominującą tzw. kulturę edukacyjną w ogóle. Mimo wszechobecnej cyfryzacji gry komputerowe przez niektórych nauczycieli nadal są traktowane jako całkowite przeciwieństwo, czy wręcz zaprzeczenie, realnej pracy nad rozwojem kompetencji komunikacyjnych w klasie JO (por. Rzeźnik, 2017).

Jako młody, ale już doświadczony dydaktyk Autor nie proponuje więc rozwiązań rewolucyjnych, a wykazuje jedynie, iż praktyka wykorzystywania w nauce języka obcego narzędzi, które nie były tworzone z tą myślą, jest już glottodydaktyce dobrze znana. Mowa tu choćby o wykorzystaniu tzw. materiałów autentycznych, czyli tekstów użytkowych, prasowych, literackich, audycji telewizyjnych czy radiowych, podkastów czy wręcz przedmiotów codziennego użytku (faktury, bilety, etykiety na produktach spożywczych) wyprodukowanych na potrzeby rodzimych użytkowników języka, które

mogą stać się pomocami dydaktycznymi (por. np. Lesiak-Bielawska, 2017). Co więcej, mając na względzie szeroko rozpowszechnione obecnie w dydaktyce języków obcych podejście zadaniowe, wykazuje, iż gra komputerowa ukierunkowana właśnie na działanie, często również działanie w grupie, pozwala na stworzenie przestrzeni, w której język będzie realnym narzędziem rozwiązywania problemów stojących na drodze do realizacji celu.

Kompozycja monografii odzwierciedla kolejne kroki proponowanej refleksji. Definicje podstawowych pojęć oraz pierwsza przesłanka do wprowadzenia zmiany – gry zaprojektowane przez dydaktyków nie są atrakcyjne dla uczniów – stanowią treść pierwszego rozdziału. W drugim rozdziale odnajdujemy zaś klasyczną relację ze stanu dotychczasowych badań nad zastosowaniem gier cyfrowych w nauczaniu JO. Są to, jak podkreśla Autor, badania nowe i tym samym stosunkowo wybiórcze, skupiające się czy to na opanowaniu podsystemów języka (słownictwo), czy to na czynnikach afektywnych i motywacyjnych (poziom lęku językowego), czy wreszcie na opanowaniu osobistej kompetencji komunikacyjnej w warunkach realnej komunikacji egzolingwalnej (por. Paprocka-Piotrowska, 2013). Dlatego też w rozdziale tym został zaprezentowany autorski model implementacji gier komputerowych w klasie językowej. Model ten zakłada: a) czysto utylitarne podejście do języka (język jako narzędzie, nie przedmiot studiów); b) przesunięcie akcentu z rywalizacji na współdziałanie (nastawienie na cel, nie na środek – podejście ukierunkowane na działanie); c) ograniczenie roli nauczyciela w kontroli interakcji (w czasie gry to uczniowie panują nad przestrzenią interakcyjną). Uzasadnione jest więc, że czwarty rozdział jest poświęcony w całości analizie interakcji: po pierwsze – naturze procesów interakcyjnych w klasie w czasie rzeczywistym, po drugie – wzajemnym relacjom w klasie wirtualnej, stworzonej w świecie *Second Life* (por. Zawodniak i Kruk, 2017). Wnioski wynikające z analizy i porównania fragmentów lekcji JO, przeprowadzonych w obu sytuacjach komunikacyjnych, wskazują jasno na ograniczenia w stosowaniu światów wirtualnych, gdyż np. samo użycie przez ucznia swojego awatara nie gwarantuje przeorganizowania relacji nauczyciel – uczeń i nie prowadzi bezpośrednio do zintensyfikowania w klasie interakcji uczeń – uczeń.

Rozdziały piąty i szósty w sposób przekonywający uzasadniają konieczność zmiany tradycyjnego podejścia do zagadnienia rozwoju i doskonalenia kompetencji komunikacyjnej uczniów w klasie JO. Na podstawie analizy zarejestrowanych lekcji (liceum ogólnokształcące, poziom A2 ESOKJ), w czasie których wykorzystano gry komputerowe, Autor wykazuje, że środowisko gry prowadzi do urealnienia interakcji w klasie poprzez ograniczenie roli nauczyciela jako inicjatora i osoby kontrolującej interakcje. Tym samym komunikacja w „zgamifikowanym środowisku językowym” zbliża się znacząco do realnej sytuacji komunikacyjnej, w której celem nadrzędnym jest skoordynowanie mówienia z działaniem, tj. nastawienie na interakcję, która prowadzi do osiągnięcia

konkretnego i realnego celu (np. przejść do kolejnego pokoju, osiągnąć kolejny poziom gry). Ten wniosek Autora jest jednym z najbardziej istotnych wśród konkluzji prezentowanych w pracy i wskazuje bardzo wyraźnie na konieczny kierunek rozwoju metod glottodydaktycznych. Warto przy tym podkreślić, że obok budujących wniosków Autor przedstawia także ograniczenia tej metody wynikające z niej samej (np. czasochłonność przygotowania lekcji *gamingowej*), jak również z uwarunkowań zewnętrznych, związanych z organizacją edukacji (np. realizacja programu nauczania i ewaluacja).

Doskonałym dopełnieniem stawianych tu pytań są kwestie poruszone w rozdziale 6. Autor przedstawia w nim wyniki badania ankietowego (stworzonego na własne potrzeby) przeprowadzonego wśród uczestników zajęć (uczniowie szkoły średniej) w celu poznania ich opinii nt. zastosowania gier na lekcjach JO oraz wpływu aktywności tego typu na rozwój kompetencji komunikacyjnej badanych. Wśród najważniejszych wniosków płynących z analizy zebranego materiału najistotniejszy – w moim przekonaniu – jest ten, który wskazuje na wyraźnie powiązanie przyjemności i niskiego poziomu lęku językowego z efektywną nauką JO (por. Błachowska-Szmigiel, 2021). Ta konkluzja wskazuje dobitnie, że czynniki afektywne mają fundamentalne znaczenie w komunikacji językowej, a co za tym idzie niezbędne jest uwzględnienie ich roli w procesie dydaktycznym. Dlatego też pochwalam decyzję, zgodnie z którą autor, Krzysztof Kotuła, romanista, opublikował wyniki swoich badań i analiz w języku polskim. Upowszechnienie wśród nauczycieli wszystkich szczebli i wszystkich języków (w tym języka polskiego jako obcego) idei zawartych w pracy może w pełni przyczynić się do wzrostu efektywności nauczania i podniesienia jakości kształcenia językowego.

Wracając zaś do kwestii nowych technologii, sztucznej inteligencji i zagrożeń z nią związanych, to w pełni zgadzam się z Autorem: są to nadal narzędzia i to my decydujemy, w jaki sposób je wykorzystywać. Można przy tym założyć, że im lepsze narzędzia, tym lepsza dydaktyka.

Stanisław Lem, futurysta, w jednej ze swoich powieści zawarł wizję wszechwiedzącego komputera, który odpowiada na najróżniejsze pytania i kształci astronautów. Aby jednak owa edukacja była skuteczniejsza, głos generowany przez to, co dziś nazwalibyśmy AI, jest połączony z holograficznym popiersiem starożytnego filozofa, właśnie po to, by uczący się miał wrażenie, że znajduje się w obecności swojego nauczyciela i mistrza. Tak więc przynajmniej na razie wnioski są oczywiste: *le jeu continue*.

BIBLIOGRAFIA

- Abry, D., i Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. CLE International.
- Banach, A., i Kaźmierczak, P. (2020). Ludyczność w (glotto)dydaktyce – stan badań i rozwój metody. W: M. Biernacka, P. Kaźmierczak i A. Banach (red.), *Ludyczność w (glotto)dydaktyce* (s. 11–19). Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. <http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.7.01>
- Blachowska-Szmigiel, M. (2021). Mindfulness: jak oswoić lęk językowy studentów języków obcych i zachęcić ich do uważnego życia? *Acta Neophilologica*, 2(23), 103–114, <https://doi.org/10.31648/an.6659>
- Hymes, D. (1967). Models of the Interaction of Language and Social Setting. *Journal of Social Issues*, 23(2), 8–28. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1967.tb00572.x>
- Janowska, I. (2011). *Podjęcie zadaniowe do nauczania i uczenia się języków obcych*. Universitas.
- Lesiak-Bielawska, E. D. (2017). Wykorzystanie materiałów autentycznych w nauczaniu słuchania ze zrozumieniem w języku angielskim do celów akademickich. *Języki Obce w Szkole*, (1), 116–121.
- Moirand, S. (1984). *Enseigner à communiquer en langue étrangère*. Hachette.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teacher*. Prentice Hall.
- Paprocka-Piotrowska, U. (2013). *Construction du récit dans la communication en langue étrangère*. Werset
- Ravazzolo, E., Étienne, C., i Ursi, B. (2021). Apprendre les interactions en classe de français: enjeux et pratiques. *Les Cahiers d'Acedle*, 18(3), <https://doi.org/10.4000/rdlc.8989>
- Rzeźnik, A. (2017). Gry komputerowe w pracy nauczycieli języków obcych. *Języki Obce w Szkole*, (3), 102–106.
- Siek-Piskozub, T. (1994). *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Surdyk, A. (2004). Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta. W: M. Pawlak (red.), *Autonomia w nauce języka obcego* (s. 221–232). Wydział Pedagogiczno-Artystyczny UAM.
- Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Rabid.
- Türkân Yücelşin Taş, Y. (2010). *Comment intégrer les TICE en classe de langue*. <http://www.researchgate.net/publication/337444909>
- Wilczyńska, W. (red.) (2002). *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej*. Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Zawodniak, J., i Kruk, M. (2017). Zmiany w gotowości komunikacyjnej w języku angielskim u studentów filologii angielskiej w 'Second Life'. *Konińskie Studia Językowe*, 5(2), 203–221. <https://doi.org/10.30438/ksj.2017.5.2.3>