

## Streszczenie rozprawy doktorskiej

Dysertacja pt. *(E-)ludyczność w glottodydaktyce polonistycznej. Techniki rozwijające kompetencję językową* napisana pod kierunkiem dr hab. Beaty Grochali-Woźniak składa się z trzech części: teoretycznej, metodologicznej i badawczej. Jest to bowiem praca o charakterze teoretyczno-praktycznym.

Pierwsza część zawiera przegląd sposobów definiowania pojęć *gra*, *ludyczność* (wraz z jej wariantem *ludyzm*) oraz *zabawa* w piętnastu publikacjach leksykograficznych, co pozwala prześledzić rozwój znaczenia wyrazów kluczowych w kontekście tematu pracy. Weryfikacji poddano postrzeganie *gry* i *zabawy* w kontekście kulturowym, uwzględniając podejście socjologiczne, psychologiczne oraz pedagogiczne. Istotne były też ujęcia: filozoficzne i *stricte* kulturoznawcze. To ostatnie okazało się ważne nie tylko z punktu widzenia prac poruszających kwestię stosunku do rozrywki – widoczną także w języku – lecz również z perspektywy popularności niektórych atrakcji o charakterze ludycznym oraz ich potencjale edukacyjnym, czego przykładem jest *escape room*. Jednak najistotniejsza okazała się analiza pojęć dotyczących gier w ujęciu glottodydaktycznym. Skłoniła ona do poszerzenia podstawowej leksyki związanej z elementami zabawowymi w edukacji o wyraz *symulacja*. Zwieńczeniem pierwszej części rozprawy jest podsumowanie refleksji nad słownictwem niezbędnym podczas rozważań na temat ludyczności w nauczaniu języka polskiego jako obcego (jpjo) online w postaci własnej propozycji multihasła łączącego najważniejsze elementy gry-zabawy-symulacji. Wśród nich za ważne uznano m.in.:

- instruowanie w kwestii mechaniki działania wykorzystywanych aplikacji – co ma istotny wpływ na rozwój kompetencji komunikacyjnej uczniów;
- dostosowanie formy zajęć zdalnych do potrzeb i możliwości cudzoziemców oraz lektora (zarówno w kwestii częstotliwości i stopnia zaawansowania wykorzystywanych narzędzi (e-)ludycznych, jak i rodzaju aktywności gryfikacyjnej: współpracy, rywalizacji bądź zadań problemowych).

W drugiej części rozprawy opisano dobór materiału, czyli aplikacji webowych (wykorzystywanych przy użyciu przeglądarki z dostępem do internetu) i mobilnych (używanych na smartfonach). Pozyskano je w trakcie analizy współczesnych forów wymiany myśli dla środowiska nauczycielskiego i lektorskiego, którymi są grupy tematyczne tworzone na portalu społecznościowym Facebook. Decyzja o korzystaniu ze źródeł internetowych w kwestii pozyskiwania informacji nt. preferowanych narzędzi online podyktowana była

okolicznościami powstawania dysertacji, które przypadły na czas pandemii wirusa SARS-CoV-2. Obligatoryjne przeniesienie wszystkich zajęć do przestrzeni wirtualnej skutkowało dynamiczną wymianą rad i wskazówek w kwestii stosowania ludycznych pomocy edukacyjnych online. Przegląd obejmował 31 polskojęzycznych grup zrzeszających nie tylko lektorów jpjo, lecz także glottodyktów zajmujących się uczeniem innych języków oraz nauczycieli przedmiotowych (w tym polskiego jako rodzimego). Znalezione 1240 propozycji narzędzi online wykorzystywanych w procesie kształcenia. Po weryfikacji – polegającej m.in. na odrzuceniu aplikacji nieadaptowalnych na potrzeby nauczania jpjo – uzyskano 683 narzędzia online potencjalnie istotne z perspektywy pracy lektora. Wszystkie zgromadzone w ten sposób aplikacje podzielono na cztery kategorie: z obsługą w języku polskim, obcojęzyczne, szkolne (użyteczne w pracy z cudzoziemcami w polskich szkołach, uczniami w placówkach polonijnych lub z reemigrantami) i techniczne (ułatwiającej adaptację pod kątem dźwięku, grafiki, formatu pliku). Przeanalizowano je pod kątem typologii działań e-ludycznych (będących autorską adaptacją podziału zaproponowanego przez Teresę Siek-Piskozub w kontekście działań ludycznych). Zwrócono również uwagę na użyteczność mechaniki (w znaczeniu potencjału grywalizacyjnego narzędzia online) w kwestii doskonalenia poszczególnych działań czy kompetencji językowych. Skuteczność poszczególnych aplikacji (wykorzystano 101 narzędzi online) sprawdzano podczas zajęć zdalnych prowadzonych nie tylko z różnymi grupami wiekowymi (dzieci, młodzież, dorośli), lecz także w odmiennych formach: synchronicznie i asynchronicznie. Zastosowane narzędzia podlegały ocenie uczniów. Preferencje w kwestii poszczególnych typów aplikacji zależne były od charakteru osób uczących się w danej grupie. Tym samym dobór właściwych narzędzi online wymaga od lektora umiejętności analizy programów wykorzystywanych w nauce jpjo pod kątem ich kompatybilności z tematyką zajęć, a także ze względu na poziom trudności związany z obsługą aplikacji zarówno z perspektywy odbiorców treści edukacyjnych, jak i w kontekście przygotowywania materiałów. Oprócz opisu lekcji z wykorzystaniem wybranych narzędzi online w części praktycznej znajdują się także przykładowe konspekty zajęć zdalnych dla dzieci, młodzieży i dorosłych z użyciem aplikacji o charakterze ludycznym na poziomie początkującym (A1).

Podsumowaniem rozważań zawartych w dysertacji, będącej obserwacją początków prężnego rozwoju glottodydaktyki polonistycznej online, jest konieczność holistycznego spojrzenia na zagadnienie (e-)ludyczności. To nie tylko kwestia pojęć, które wraz z rozpowszechnieniem edukacji zdalnej powinny ulegać ewaluacji zgodnie z kierunkiem rozwoju tej dziedziny kształcenia, ale także świadomość, jak istotne jest nabywanie

umiejętności weryfikowania potencjału aplikacji pod kątem doskonalenia poszczególnych działań językowych i rozwijania kompetencji komunikacyjnych uczniów. Rozprawa jest zatem przyczynkiem do dyskusji nad miejscem kształcenia na odległość w glottodydaktyce polonistycznej, a także do refleksji dotyczących zmian w sposobie edukowania przyszłych lektorów.