

Spis treści

Podziękowania	11
Wstęp	13

ROZDZIAŁ 1

Techniki ludyczne w nauczaniu języków obcych	19
1.1. Gry i ich przydatność w kontekście edukacyjnym	19
1.2. Definicja pojęcia gamifikacji	23
1.3. Pojęcia <i>digital game-based</i> oraz <i>digital game-enhanced language learning</i>	26
1.4. Gatunki gier i ich potencjalna przydatność w nauczaniu języków obcych	34

ROZDZIAŁ 2

Gry komputerowe w nauczaniu języka obcego – przegląd badań	43
2.1. Badania nad grami cyfrowymi – uwagi wstępne	43
2.2. Gry komputerowe a nauczanie podsystemów języka	46
2.3. Gry komputerowe a czynniki afektywne i motywacyjne	53
2.4. Gry komputerowe a rozwijanie osobistej kompetencji komunikacyjnej	58
2.5. Podsumowanie – pozytywne i negatywne aspekty zastosowania technik ludycznych w dydaktyce języków obcych	62
2.6. Wnioski końcowe	64

ROZDZIAŁ 3

Implementacja gier komputerowych w procesie dydaktycznym – aspekty teoretyczne i praktyczne zagadnienia	67
3.1. Rzeczywistość cyfrowa i fizyczna w klasie szkolnej	67
3.2. Zarys filozofii działania – w stronę modelu rozgrywki klasowej	70
3.3. Proponowany model rozgrywki w świetle założeń podejścia ukierunkowanego na działanie	77

ROZDZIAŁ 4

Interakcje w tradycyjnym i cyfrowym środowisku klasowym	87
4.1. Natura procesów interakcyjnych w klasie języka obcego – przegląd zagadnienia	87
4.2. Charakterystyka przyjętej metody badawczej	93
4.3. Interakcje w tradycyjnej klasie języka obcego	96
4.3.1. Interakcje o charakterze symulacyjnym w tradycyjnej klasie językowej – analiza wybranych przypadków	97
4.3.2. Interakcje nakierowane na realizację działań w tradycyjnej klasie językowej – analiza wybranych przypadków	114
4.4. Interakcje w światach wirtualnych	121
4.4.1. Gry komputerowe a światy wirtualne – podobieństwa i różnice obu środowisk	123
4.4.2. Interakcje o charakterze symulacyjno-działaniowym w światach wirtualnych – analiza wybranych przypadków	133
4.5. Konkluzje	150

ROZDZIAŁ 5

Gry komputerowe na lekcji języka francuskiego – analiza procesów interakcyjnych między uczącymi się	153
5.1. Charakterystyka badanej populacji i opis procedury badawczej	153
5.2. Opis programów używanych w toku badań	157
5.3. Pytania badawcze	159
5.4. Analiza interakcji w zgamifikowanej klasie języka francuskiego	161
5.4.1. Eksploracja interfejsu i opanowanie mechanizmów cyfrowej rozgrywki	161
5.4.2. Odwołania do rzeczywistości pozagrowej	170
5.4.3. Grupowe prowadzenie cyfrowej rozgrywki w klasie języka obcego	181
5.4.3.1. Ustalanie strategii działania	181

5.4.3.2. Odtwarzanie przebiegu wydarzeń	193
5.4.3.3. Kolaboracyjne rozwiązywanie problemów	206
5.4.3.4. Stopień komplikacji mechaniki gry a natura procesów interakcyjnych w zgamifikowanej klasie języka obcego	219
5.4.3.4.1. Podsumowanie	245
5.4.4. Sekwencje poboczne	247
5.5. Konkluzje	253
5.5.1. Odpowiedzi na postawione pytania badawcze	253
5.5.2. Ograniczenia badania	262

ROZDZIAŁ 6

Opinie uczestników badania na temat użycia gier komputerowych na lekcjach języka obcego	263
6.1. Charakterystyka narzędzia badawczego	263
6.2. Pytania badawcze	264
6.3. Opinie badanych na temat nauczania języka francuskiego z wykorzystaniem technik wideoludycznych	264
6.4. Opinie uczących się na temat ich umiejętności językowych oraz skutecznych metod uczenia się języków obcych a ich ocena skuteczności technik wideoludycznych	267
6.5. Związek między płcią, długością uczenia się języka francuskiego oraz częstością grania w gry komputerowe a oceną skuteczności działań wideoludycznych	271
6.6. Konkluzje	272
Podsumowanie	273
Bibliografia	279
Aneks 1	295
Aneks 2	297
Summary	299