



24.09.2026

Gra miejska w Tbilisi - oryginalny sposób na naukę języka polskiego jako obcego

Gry i zabawy dydaktyczne odgrywają ważną rolę w nauczaniu języków obcych. Nie są one jedynie sposobem na urozmaicenie lekcji, lecz realnie wspierają proces przyswajania języka. Jest to komponent pożądaný, a nawet konieczny do podnoszenia motywacji, integracji grupy czy rozluźnienia napięcia towarzyszącego uczniom. Stanowią istotne uzupełnienie głównego toku nauczania, budują pomosty komunikacyjne w zespołach wielokulturowych, często wnoszą konteksty realioznawcze.

Specyficzną i oryginalną strategią nauczania jest wykorzystanie elementów gamifikacji (inaczej grywalizacji) w codziennej nauce, a także w ramach wprowadzania programu kulturowego. Polega ona na zastosowaniu zasad, na których oparte są gry różnego typu – planszowe, sportowe czy komputerowe, po to by pobudzić osoby uczące się lub pracujące w danym obszarze do większej aktywności i produktywności[\[1\]](#). Dzieje się to dzięki prostym mechanizmom psychologicznym, przekształceniu konkretnych celów w wyzwania, nadaniu im znaczenia w osiąganiu kolejnych pułapów i poziomów oraz wprowadzeniu komponentu zabawowego i rywalizacyjnego. Wyzwała to poczucie sprawczości tak istotnej w pokonywaniu trudności i przełamywaniu własnych ograniczeń. W kontekście nauki języków obcych szczególnie ważne jest oddziaływanie na motywację, na trwałość efektów uczenia się, a także radzenie sobie z monotonią oraz na zwiększenie atrakcyjności poszczególnych działań[\[2\]](#).

Gamifikacja, wykorzystywana w różnych obszarach życia społecznego zyskała na znaczeniu jako motywator działań zazwyczaj mało atrakcyjnych, ale wymagających dużej aktywności i nakładu czasu[\[3\]](#). Sprawdza się więc znakomicie w długotrwałym procesie przyswajania języka, szczególnie wtedy, gdy uczący się odczuwają regres lub potrzebują dodatkowego potwierdzenia własnych umiejętności. Jej swoistą formą jest gra terenowa, która w swych założeniach postuluje wyjście z sali lekcyjnej, najczęściej poza teren szkoły, by w naturalnym środowisku społecznym trenować i testować umiejętności komunikacyjne. Nośną i niezwykle użyteczną jej odmianą jest gra miejska pozwalająca na wykorzystanie codziennego rytmu miasta, jego architektury, mieszkańców i komunikatów dostępnych w przestrzeni publicznej. Wyjście z sali dydaktycznej otwiera zupełnie nowe możliwości. Przestrzeń miasta staje się materiałem edukacyjnym, a

znajdujące się w niej obiekty – elementami lekcji. Nazwy ulic, szyldy, tablice informacyjne, nazwy budynków, pomniki, fotografie, inskrypcje czy informacje dotyczące historii danego miejsca mogą zostać wykorzystane jako autentyczny materiał językowy i kulturowy.

Przykładem takiego działania, wykorzystującego elementy gamifikacyjne i przestrzeń miejską, jest gra stworzona przez lektorki jpjo z Uniwersytetu Bielsko-Bialskiego – Marię Kubicę i Lidię Romaniszyn-Ziomek we współpracy z Reginą Wojtoń z Kaukaskiego Uniwersytetu Międzynarodowego w Gruzji, pt. „Śladami Polaków w Tbilisi – gra miejska”. To innowacyjne przedsięwzięcie glottodydaktyczne powstało w ramach projektu finansowanego przez Narodową Agencję Wymiany Akademickiej (NAWA) w programie Promocja języka polskiego, co wpisało się w nurt promowania języka polskiego i kultury polskiej poza granicami kraju oraz pozwoliło na popularyzację rzadziej wykorzystywanej metody nauczania języka. Gra została skonstruowana tak, by łączyć dwa wymiary: dydaktyczny i kulturoznawczy. Z jednej strony może stanowić urozmaicenie zajęć z języka polskiego jako obcego, z drugiej – otwiera przed uczestnikami mało znany, a niezwykle bogaty rozdział historii polsko-gruzińskich relacji. Połączenie tych dwóch aspektów stworzyło oryginalny sposób poznawania śladów obecności Polaków w Tbilisi.

Miasto jako plansza do gry

Nauka języka obcego nie musi odbywać się wyłącznie w sali dydaktycznej, przy podręczniku i wykonywaniu kolejnych ćwiczeń. Przeciwnie – im częściej osoba ucząca się ma okazję wykorzystać język w sytuacji przypominającej rzeczywistą komunikację, tym wyraźniej dostrzega jego praktyczny wymiar. Język przestaje być wówczas zbiorem reguł gramatycznych i słówek do zapamiętania, a staje się narzędziem pozwalającym coś znaleźć, zapytać, wyjaśnić, zrozumieć czy wspólnie rozwiązać problem. Gra stworzona we współpracy polsko-gruzińskiej, w odróżnieniu od tradycyjnych form pracy z językiem, przenosi naukę w autentyczną przestrzeń miejską, w której uczestnicy przyswajają słownictwo i struktury gramatyczne poprzez odczytywanie napisów na tablicach pamiątkowych, analizę detali architektonicznych czy odkrywanie ciekawostek. Pod względem dydaktycznym wykracza ona poza model podręcznikowy, stawiając uczącego się w roli aktywnego odkrywcy. Musi on odnaleźć informacje w konkretnej przestrzeni i wykorzystać je do wykonania zadania – może nim być przeczytanie komunikatu, zrozumienie instrukcji, odnalezienie określonego miejsca, utworzenie hasła czy porównanie informacji. W ten sposób miasto staje się jednocześnie obszarem nauki i zabawy – miejscem edukacyjnej gry, która stawia wyzwania, inspiruje do poznawania historii i przynosi satysfakcję z wypełnionych zadań i misji.

Pomysł na taką formułę promocji języka polskiego oraz polskiej kultury w Gruzji zrodził się ze spacerów śladami Polaków w Tbilisi, gdzie wiele budynków i miejsc nosi znamiona obecności wybitnych artystów i architektów – Henryka Hryniewskiego, Aleksandra Rogojskiego, Aleksandra Szymkiewicza, Feliksa Chodorowicza i innych. Tym samym naturalnym rezultatem projektu, obok samej

gry, stała się publikacja zawierająca katalog polskich postaci związanych z Gruzją – *Polskie tropy w Tbilisi*[\[4\]](#).

Uczestnicy gry mogą zatem odkrywać nie tylko tajniki języka polskiego i rozwiązywać zagadki językowe, ale także podziwiać budynki współtworzone i projektowane przez Polaków, takie jak między innymi budynek Sądu Najwyższego Gruzji, Biblioteka Parlamentu Gruzji, Grobowiec rodziny Barataszwili przy kościele Kaszveti, Państwowa Akademia Muzyczna im. Wano Saradżiszwilego czy Państwowy Teatr Akademicki im. Szoty Rustawelego. Należy podkreślić, że nie są to punkty marginalne na architektonicznej mapie Tbilisi, lecz miejsca znaczące, w dużej mierze znajdujące się w samym sercu stolicy.

Cele i walory dydaktyczne

Gra „Śladami Polaków w Tbilisi” realizuje kilka wzajemnie powiązanych celów dydaktycznych. Po pierwsze, integruje sprawności językowe: uczestnicy czytają teksty, formułują odpowiedzi, a przede wszystkim przetwarzają język w naturalnym środowisku. Po drugie, umożliwia pracę ze słownictwem tematycznym (zawody, historia, symbole narodowe, architektura) osadzonym w realiach kulturowych. Po trzecie, dzięki zróżnicowaniu poziomów może służyć zarówno osobom początkującym, jak i tym z bardziej zaawansowaną znajomością polszczyzny. Jest to także gotowy materiał do przeprowadzania zajęć plenerowych oraz element promocji języka polskiego, może więc stanowić ważne uzupełnienie podstawowego toku nauczania. Pozwala przełamać schemat lekcji, zmniejszyć napięcie towarzyszące mówieniu w języku obcym, a jednocześnie stworzyć okazję do komunikacji między osobami pochodzącymi z różnych środowisk i kultur. Wspólne wykonywanie zadań sprzyja również integracji grupy. Gra staje się więc nie tylko metodą pracy nad językiem, lecz także sposobem budowania relacji.

Jednak jednym z najciekawszych aspektów całego projektu jest możliwość odkrywania mniej znanej historii polsko-gruzińskich kontaktów. Trasa gry prowadzi bowiem przez miejsca związane z Polakami, którzy swoją działalnością i twórczością, szczególnie w dziedzinie architektury i kultury, pozostawili trwałe ślady w Tbilisi. A zatem po zakończeniu zadań i wypełnieniu misji uczestnik ma poczucie, że nie tylko poznał nowe słowa i przećwiczył poszczególne sprawności językowe, ale także odkrył część ważnych powiązań między Polską i Gruzją.

Struktura i przebieg gry

Gra jest dostępna bezpłatnie w wersji elektronicznej pod adresem www.gramiejska.ubb.edu.pl[\[5\]](#), a także w dostosowanej wersji papierowej. W obu wariantach ma dwa poziomy trudności: A1 – dla początkujących, z podpowiedziami, łatwiejszymi zadaniami i zagadkami dostosowanymi do możliwości dopiero rozpoczynających naukę polskiego oraz B1-B2 dla średniozaawansowanych i zaawansowanych, którzy poradzą sobie z bardziej złożonymi strukturami i zróżnicowanym słownictwem. Można z niej korzystać bez udziału nauczyciela, ponieważ do zadań dołączone są rozwiązania, co umożliwia samodzielną naukę lub po prostu turystyczny spacer w połączeniu z eksploracją języka.

Wyznaczona trasa obejmuje 12 przystanków rozmieszczonych w centrum Tbilisi, wzdłuż i w pobliżu Alei Rustawelego. Start wyznaczono przy popiersiu Aleksandra Puszkina (ul. L. Gudiashvili 2), a meta znajduje się przy stacji metra na Placu Wolności. Przejście, włącznie z rozwiązaniem zadań, zajmuje około 75–90 minut. Każdy przystanek zbudowany jest według jednolitego schematu: krótka ciekawostka o polskich śladach w danym miejscu, zadanie językowe i misja terenowa. Zadania obejmują m.in. ćwiczenia gramatyczne, rozumienie tekstu czytanego czy uzupełnianie luk. Natomiast misje terenowe – będące swoistym ukłonem w kierunku bardziej typowej gry terenowej – angażują uczestnika w obserwację otoczenia i poszukiwanie konkretnych detali – np. liczenie elementów architektonicznych, odczytywanie tablic czy rozwiązywanie szyfru na podstawie informacji znalezionych we wskazanym miejscu.

Oto przykłady zadań oraz miejsc, przez które prowadzi uczestników wyznaczona trasa:

Przystanek 1 – Popiersie Aleksandra Puszkina. Punkt wyjścia to dzieło Feliksa Chodorowicza – polskiego rzeźbiarza zesłanego na Kaukaz po powstaniu styczniowym, uznawanego za jednego z twórców gruzińskiej szkoły rzeźby. Zadanie na poziomie A1 polega na utworzeniu nazwy zawodu (rzeźbiarz) przez analogię do znanych form, a na poziomie B1 – na ocenie prawdziwości zdań opartych na tekście biograficznym autora popiersia. Natomiast misja odsyła uczestnika do fontanny za pomnikiem, gdzie należy policzyć powtarzający się element architektoniczny (głowy lwów), przypominając sobie przy tej okazji liczebniki zapisane w formie słownej.

Przystanek 11 – Sąd Najwyższy Gruzji (ul. A. Zubalashvili 32). Budynek to jedno z licznych dzieł Aleksandra Szymkiewicza – od 1885 r. głównego urbanisty Tbilisi. Zadanie dotyczy wiedzy o godle Polski – jego celem jest sprawdzenie lub uzupełnienie podstawowej wiedzy kulturowej, a także utrwalenie nazw kolorów na poziomie A1; z kolei wersja B1 wymaga identyfikacji błędów leksykalnych w tekście dotyczącym Szymkiewicza. Misja natomiast to element typowy dla gry terenowej, czyli szyfr oparty na tablicy pamiątkowej – uczestnicy odczytują hasło PARLAMENT, by móc przejść do następnego przystanku – Parlamentu Gruzji.

Przystanek 12 – Parlament Gruzji (Al. Rustaveli 8). Finałowy przystanek nawiązuje do przemówienia prezydenta Lecha Kaczyńskiego z 12 sierpnia 2008 r. W wersji elektronicznej jest to zadanie multimedialne – uczestnicy słuchają nagrania przemówienia, w wersji papierowej jest to fragment jego transkrypcji. Zadanie gramatyczne w wersji A1 polega na podaniu nazw pięciu konkretnych państw (powtórzenie nazw państw, również w przypadkach zależnych), a na poziomie B1 na uzupełnieniu fragmentu autentycznego przemówienia odpowiednimi słowami (rozumienie ze słuchu/czytanie tekstu pisanego). Ostatnia misja to anagram: z liter m-t-o-e-r uczestnicy układają słowo METRO – trasa kończy się właśnie przy stacji metra, skąd można kontynuować spacer śladami Polaków, gdyż zasadniczy trzon gry nie wyczerpuje tematu polskich tropów obecnych w stolicy Gruzji[\[6\]](#).

Wielowymiarowe narzędzie dydaktyczne

Gra miejska „Śladami Polaków w Tbilisi” stanowi przykład wielowymiarowego narzędzia glottodydaktycznego, które ma za zadanie łączyć naukę języka z eksploracją miejskiej przestrzeni i odkrywaniem historii. Jej walory to przede wszystkim dostępność, zróżnicowanie poziomów oraz osadzenie w kulturze i realiach Tbilisi. Dodatkowym materiałem wspierającym jej zastosowanie jest także wypracowany w ramach projektu przewodnik *Grywalizacja w glottodydaktyce* [7] skupiający się na teoretycznych aspektach mechanizmów gamifikacji. Zaproponowane rozwiązanie pokazuje, że nauka języka może wyjść poza salę wykładową i stać się prawdziwą przygodą. Wystarczy mapa, kilka zagadek oraz chęć, aby spojrzeć na gruzińską stolicę z nowej perspektywy i odkryć, jak wiele łączy Polskę i Gruzję.

[1] J. Jakubowicz, *Gra jako wsparcie w edukacji*, „Języki Obce w Szkole” 2023, nr 1, s. 82.

[2] Zob. *Grywalizacja w glottodydaktyce – przewodnik*, <https://ubb.edu.pl/uczelnia/jednostki/centrum-jezyka-polskiego/sladamipolakow-w-tbilisi-gra-miejska-aktualnosci/przewodnik-nt-grywalizacji-i-informator-dot-tropow-polakow-w-tbilisi-2.html> [dostęp: 20.09.2026 r.].

[3] Por. tamże.

[4] *Polskie tropy w Tbilisi* <https://ubb.edu.pl/uczelnia/jednostki/centrum-jezyka-polskiego/sladamipolakow-w-tbilisi-gra-miejska-aktualnosci/przewodnik-nt-grywalizacji-i-informator-dot-tropow-polakow-w-tbilisi-2.html>.

[5] Zob. <https://gramiejska.ubb.edu.pl/>

[6] Opis gry znajduje się także w dodatku *Grywalizacja w glottodydaktyce – przewodnik*, <https://ubb.edu.pl/uczelnia/jednostki/centrum-jezyka-polskiego/sladamipolakow-w-tbilisi-gra-miejska-aktualnosci/przewodnik-nt-grywalizacji-i-informator-dot-tropow-polakow-w-tbilisi-2.html>.

[7] Zob. tamże.

Linki:

- <https://ubb.edu.pl/uczelnia/jednostki/centrum-jezyka-polskiego/sladamipolakow-w-tbilisi-gra-miejska-aktualnosci/przewodnik-nt-grywalizacji-i-informator-dot-tropow-polakow-w-tbilisi-2.html>
- <https://gramiejska.ubb.edu.pl/>

Słowa kluczowe: Gruzja, nauczanie języka polskiego jako obcego, gra miejska, język polski jako język obcy

Autor: Lidia Romaniszyn-Ziomek

Autor: Maria Kubica