

Aktywizująca rola gry *The Inquisitor* na zajęciach łaciny prowadzonych w grupach o specjalności „Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania spring-write”

The activating role of the game Inquisitor in Latin classes in groups with a profile Design of Interactive entertainment and localization of games and software spring-write

Aleksandra Golik-Prus

Uniwersytet Śląski w Katowicach

aleksandra.golik-prus@us.edu.pl | ORCID: 0000-0002-3328-3719

Abstract: In today's glottodidactics in all its aspects the importance of the application of the teaching methods enabling activation of the learner seems to be the priority. During one of the US courses specializing in designing interactive entertainment and localizations of games and software, *The Inquisitor* was used in its Latin language version to engage students in the learning process and activate their language potential while studying the scripts written both in Latin and English. The results of applying this innovative method in teaching Latin through the game with its intriguing plot and dialogues resulted not only in a deeper involvement in the learning process, a better understanding of Latin vocabulary and its connection with different modern languages, higher test results but it also showed an urgent need for rethinking/updating contemporary Latin syllabuses to adapt them to expectations of contemporary students while enriching the methods used for teaching Latin in ancient languages acquisition.

Keywords: modern Latin teaching methods, educational values of computer games, ancient culture in computer games

Homo Ludens 1(16) / 2023 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2023.16.4 | received: 31.12.2022 | revision: 28.05.2023 | accepted: 24.12.2023

1. Wprowadzenie. Nauka języka łacińskiego w świetle modułu i sylabusów

Na Wydziale Humanistycznym UŚ została przed kilku laty otwarta specjalność: „Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania spring-write”. W module tej specjalności opisano skróto, że

Jej celem jest kształcenie anglistów, których kompetencje zawodowe łączą biegłą praktyczną znajomość języka angielskiego z wiedzą teoretyczną dotyczącą produkcji rozrywki interaktywnej oraz praktycznymi umiejętnościami z zakresu projektowania gier komputerowych i tradycyjnych i lokalizacji gier i oprogramowania.

W programie kierunku na pierwszym roku licencjatu umieszczono przedmiot realizowany przez dwa semestry: „Język łaciński”. W opisie zawartym w sylabusie sformułowano w kolejnych punktach (cel, zakres tematów, metody dydaktyczne) co następuje:

Celem przedmiotu jest opanowanie umiejętności czytania oraz tłumaczenia. Ćwiczenia przedmiotowe przeprowadzane przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania. Praca ze słownikiem, podręcznikiem, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przystawianie i utrwalanie umiejętności kulturowych i językowych nabytych w trakcie zajęć.

W zakresie tematów uwzględniono: alfabet, wymowę, akcent, przyswajanie gramatyki związanej z deklinacjami, koniugacjami, składnią ACI, pracę ze słownikami tradycyjnymi i cyfrowymi oraz tłumaczenie tekstów kompilowanych i fragmentów tekstów oryginalnych, przyswajanie sentencji oraz zapoznawanie się z realiami kulturowymi przedstawianymi w oparciu o przygotowane przez studentów prezentacje.

Wśród proponowanych metod dydaktycznych zadeklarowane zostało prowadzenie zajęć w oparciu o metodę gramatyczno-tłumaczeniową, z pisemną lub ustną informacją zwrotną oraz z zastosowaniem narzędzi cyfrowych i pomocy audiowizualnych – tu przede wszystkim wzięto pod uwagę prezentacje przygotowane przez studentów.

Pewien dysonans pojawił się więc już na pierwszych zajęciach, w czasie których studenci realizujący program specjalizacji związany ze zdobyciem przede wszystkim praktycznych umiejętności z zakresu

programowania zetknęli się z klasycznymi metodami realizacji sylabusa w odniesieniu do języka łacińskiego.

2. Oczekiwania nauczyciela i studenta

W trakcie analizy propozycji zmiany czy uatrakcyjnienia sposobu nauczania języka łacińskiego chodzi o odpowiedź na często stawiane pytanie: jak łaciny uczyć, a nie – czy w ogóle jej uczyć?

Wiadomo przecież, że wykładowca dąży do zrealizowania założonych postulatów (Komorowska, 1999) zawartych w sylabusie:

- wprowadzenie nowego materiału gramatycznego oraz kulturowego,
- utrwalenie poznanego materiału gramatycznego,
- translację,
- wywołanie aktywnego udziału studentów w zajęciach.

W trakcie prowadzonych zajęć okazało się natomiast, że student ma całkiem inne preferencje: chce zaliczyć przedmiot oraz widzieć cel swojej nauki w jego użytecznym aspekcie.

Jeśli zatem według słów Pawła Hostyńskiego (Hostyński, 2009; Ciekot, 2004) w dydaktyce nauczyciela akademickiego pojawi się: „Niezrozumiała [...] wśród nauczycieli akademickich zdystansowana wobec procesów interpersonalnych i wychowawczych postawa wyrażająca się przekonaniem, że pole ich działalności ogranicza się do zadań merytorycznych, czyli przekazu pensum wiedzy i rozwijania umiejętności przewidzianych programem zajęć”, to wspólne osiągnięcie zakładanych celów będzie niezwykle trudne do osiągnięcia. Nasuwa się więc od razu pytanie: co zatem zrobić, aby zajęcia z języka łacińskiego uatrakcyjnić – to znaczy – dostosować do oczekiwań współczesnego odbiorcy?

3. Gry i „żywa łacina” w procesie dydaktycznym na zajęciach łaciny

Przejdźmy więc na chwilę do tematu gier. Wiadomo, że gry komputerowe – w rozumieniu przedstawionym przez Karola Kowalczyka (Kowalczyk, 2020) – które początkowo pojawiały się na rynku, w większości

utożsamiano z aspektem ludycznym, a ich rozrywkowy charakter był dominujący i do dziś stanowi ważną cechę tej cyfrowej przestrzeni, natomiast nie są one już marginalizowane w procesie dydaktycznym (Kowalczuk, 2020). Odpowiedni wybór gry musi być wszak związany z określonymi treściami poznawczymi. Jeżeli treści te są określone programem nauczania, to takie gry i zabawy w sposób umowny nazywamy dydaktycznymi. Według Wincentego Okonia (Okoń, 1984) „gra dydaktyczna to odmiana zabawy, polegająca na ścisłym przestrzeganiu ustalonych wcześniej reguł, wymagająca wysiłku myślowego”.

Wiadomo, że na wszystkie procesy poznawcze wpływ wywiera motywacja, która działa modyfikująco na przebieg tych procesów. W uczeniu się za pomocą gier wyzwalane są takie czynniki motywacyjne jak: pozytywne nastawienie na zapamiętywanie, zainteresowania związane np. z wybranym kierunkiem studiów oraz emocje o różnym zabarwieniu i stopniu nasilenia uczuciowego (Matczak, 1964).

Jednym z narzędzi weryfikacji procesu nauczania dla wyżej wymienionej specjalności jest przedstawienie przez studenta prezentacji, których treści wchodzi w skład przyszłego testu. Wśród nich pojawiło się wystąpienie omawiające grę *The Inquisitor*, zwracające uwagę przede wszystkim na jej bilingwalną wersję z tekstem zarówno łacińskim, jak i angielskim. Wziąwszy pod uwagę fakt, że w procesach poznawczych zasadniczy wpływ odgrywa motywacja (Karpowicz, 1905), która działa modyfikująco na ich przebieg, studentom zaproponowano, aby wyżej wymieniona gra stała się głównym wyznacznikiem dalszej pracy na zajęciach, co dla samego prowadzącego stało się również swoistym wyzwaniem (Bernacka, 2004). Niestety bowiem w dość tradycyjnym środowisku klasyków aktywizujące metody dydaktyczne w nauczaniu łaciny wciąż jeszcze nie są powszechnie stosowane, chociaż „żywa łacina” obecna w internecie stwarza wiele możliwości łatwej i przyjemniej nauki tego języka. Dużą popularnością cieszą się prowadzone całkowicie po łacinie podcasty i wideoblogi. Można chociażby obejrzeć opatrzone łacińskim komentarzem nagrania ze zwiedzania ciekawych miejsc, np. Forum Romanum czy Pompejów, wysłuchać przystępnych wykładów na temat literatury rzymskiej oraz uczestniczyć w interaktywnych lekcjach dla chętnych, emitowanych na żywo z możliwością zadawania pytań i wypowiedzenia się na czacie. Szczególnie ciekawą propozycję oferuje Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

organizujący Poznańską Letnią Szkołę Żywej Łaciny i Greki (*Schola Aestiva Posnaniensis*).

Owo zanurzenie się w języku, czyli metoda immersji językowej, nie jest niczym nowym w odniesieniu do łaciny, gdyż na większą skalę upowszechnił ją duński filolog i nauczyciel Hans Ørberg (1920–2010), który w 1955 roku wydał podręcznik *Lingua Latina secundum naturae rationem explicata*, w ciągu kolejnych lat udoskonalony i ponownie wydany pod tytułem *Lingua Latina per se illustrata* (cz. I: *Familia Romana*, cz. II: *Roma aeterna*). Nauka według tej metody opiera się na ciągłym obcowaniu z materiałem języka łacińskiego, od łatwych tekstów oraz scenek z życia codziennego pewnej rzymskiej rodziny z II w. n.e., przez ich powtarzanie w trakcie konwersacji, czyli nacisk jest położony na rozumienie i mówienie, a nie na tłumaczenie.

4. Aktywizacja

Propozycja wykorzystania gry stała się zatem w trakcie zajęć alternatywą w stosunku do dostępnych klasycznych materiałów wspomagających proces dydaktyczny: podręczników, słowników i innych materiałów drukowanych. Dzięki propozycji wykorzystania gry, zaakceptowanej przez członków grupy, pojawiły się nowe czynniki motywacyjne, w tym przede wszystkim: pozytywne nastawienie, zainteresowanie oraz chęć współpracy.

Powstała sytuacja społeczna wzajemnej nauki, która wymagała wejścia studentów w rolę wykładowcy, zaś wykładowcy w rolę studenta, wspomagającą wzajemną aktywizację.

Podstawowy problem w nauce m.in. łaciny to brak skutecznej umiejętności porozumiewania się dwóch stron procesu kształcenia na płaszczyźnie: student – wykładowca (Kowalczyk, 2020). Szczególnie właśnie w tej dziedzinie konfrontują się dwie odrębne grupy z odmiennym językiem komunikowania się, wynikającym z posługiwania się narzędziami opartymi na różnej formie przekazu. Większość bowiem wykładowców języka łacińskiego bazuje na jednokanałowym przekazie (można go zaliczyć do ery przedcyfrowej, analogowej np. czytanie książki, oglądanie filmu), podczas gdy student w trakcie przetwarzania

danych i wyszukiwania informacji jest w stanie wykonywać wiele operacji jednocześnie. Niektórzy prowadzący zajęcia lektoratowe z języka łacińskiego dodatkowo uważają, że owo surfowanie po obszernym materiale pozwala studentowi zdobyć jedynie wiedzę ogólnikową, często analizowaną pobieżnie.

Według słów Kowalczuka, opierającego się na wnioskach Marzeny Żylińskiej (Kowalczuk, 2020), badania wykazały, że: „dokonująca się rewolucja technologiczna, która determinuje konieczność przyjęcia dużej ilości informacji, spowodowała, iż mózgi dzisiejszych uczniów ewoluują na nieznaną dotąd skalę. W związku z tym systemy dydaktyczne, które były oparte na pracy z informacjami analogowymi, są zupełnie nieadekwatne, a co za tym idzie, nieefektywne w cyfrowej rzeczywistości”. Dlatego też gry stanowią odpowiedź na potrzebę modernizacji narzędzi dydaktycznych, ponieważ angażują odbiorcę w zupełnie innym wymiarze niż książka czy film dydaktyczny. Czynią to całościowo – polisensoryczna symulacja komputerowa (Żylińska, 2013) dzięki swoim cechom potrafi imitować nie tylko obraz i dźwięk, lecz także całą rzeczywistość w którą można wejść i która pozwala się wręcz namacalnie eksplorować.

5. *The Inquisitor* – krótka charakterystyka gry

W opisie gry *Nicolas Eymerich – The Inquisitor – Book 1: The Plague* można przeczytać, że jest to klasyczna przygodówka z interfejsem *point-n-click*, autorstwa zespołu TiconBlu, w której gracz wciela się w XIV-wiecznego hiszpańskiego dominikanina i inkwizytora, urodzonego w Katalonii w 1320 r., walczącego z siłami ciemności (TiconBlu, 2013). Postać to niejednoznaczna: bezwzględna w działaniu, wręcz arogancka, a jednocześnie niezwykle inteligentna i bezgranicznie oddana Kościołowi. Zabawa polega na eksplorowaniu lokacji, prowadzeniu rozmów i rozwiązywaniu zagadek. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy inkwizytor zostaje wysłany do małej, francuskiej miejscowości, gdzie podobno mieszkańcy oddają się herezji. Na miejscu okazuje się, że mieszkańców trapi jakaś zaraza, a lasy są pełne pogańskich istot. Główny bohater, Nicolas Eymeric (ok. 1316–1399), był postacią autentyczną, autorem podręcznika dla inkwizytorów *Directorium Inquisitorum*.

6. Materiał wykorzystany w trakcie zajęć – przykłady

6.1. Inkorporacja antyku

W grze pojawia się np. bogini Diana, która – co oczywiste w kontekście gry toczącej się środowisku chrześcijańskim – stanowi zagrożenie. W tej sytuacji interesujący jest zatem wymiar negatywny inkorporacji antyku, z reguły bowiem, jak wspomniano wcześniej, przywoływane są odniesienia do starożytności o charakterze pozytywnym, szczególnie w literaturze i sztuce.

Uczynienie przez twórców gry pierwszoplanową jej postacią Nicolasa Eymerica, aragońskiego dominikanina, inkwizytora i teologa, pozwoliło twórcom na wprowadzenie wiadomości o języku łacińskim jako podstawowym do pisania dzieł naukowych: „Bowiem sam papież Urban V, wielce was ceniący, pierwsze rozdziały dzieła wielkiej miary, które napisaliście, przysłał mi!”¹ (TiconBlu, 2013).

6.2. Materiał gramatyczno-translacyjny

Na zajęciach w semestrze zimowym została zastosowana klasyczna metoda gramatyczno-tłumaczeniowa nauki języka łacińskiego w oparciu o podręcznik *Rudimenta Latinitatis*. W semestrze letnim podstawowym materiałem wykorzystanym w procesie dydaktycznym, zarówno w trakcie powtarzania opanowanego materiału, jak i wprowadzania nowych zagadnień, stał się łaciński tekst gry. W odniesieniu do słownictwa studenci podczas zajęć posługiwali się słownikiem łacińsko-angielskim w wersji online: Online Latin Dictionary.

Materiał tekstowy obejmował:

Założenia gramatyczno-translacyjne zawarte w sylabusie i realizowane przez występujące w grze:

- Opisy przedmiotów i nazwy pomieszczeń
 - *Caput leonis: os, naris, oculus, foramen* – głowa lwa: paszcza, nozdrza, oko, szczelina

.....
¹ „Nam ipse dominus noster Urbanus papa V, qui vos plurimi facit, prima capitula quae composuistis De directorio inquisitorum ad me misit, opus et ingenii magni et doctrinae!”. Wszystkie tłumaczenia z języka łacińskiego autorstwa A. Golik-Prus.

- *Crucifixum optimo opere factum* – Krucyfiks wykonany z wielkim mistrzostwem
- *Haec mensa perpolita est* – ten stół jest wygładzony
- *Statua Sanctae Mariae* – posąg Świętej Marii
- *Abbatis Vinet conclave scriptorium* – gabinet opata Vinet
- *Vestibulum* – korytarz
- Opisy postaci
 - *Ex eius brachio ornamentum pendet, insolitum signum exhibens.* – Z jego ramienia zwisa ozdoba, posiadająca niezwykły znak.
- Charakterystykę postaci
 - *Pater Vinet, prior monasterii Carcassonensis, vir subdolis oculis et eloquentia subtili* – Ojciec Vinet, przełożony klasztoru w Carcassone, mąż o przebiegłych oczach oraz subtelnej elokwencji.
- Konwersację pozwalającą na immersję językową
 - *[Frater Nicolaus Eymericus] sum* – Jestem [...]
 - *[Abbas Vinet] me expectat* – Oczekuje mnie [...]
 - *Intrate [pater Eymericus]* – Wejdźcie [...]
- Polecenia, rozkazy, życzenia
 - *Custodem inspice!* – Obserwuj strażnika!
 - *Scrinium obseratum aperi! /aperite!* – Otwórz! Otwórzcie zamkniętą skrzynię.
 - *Adesto mihi, Virgo Beata, in proposito meo* – Bądź przy mnie Najświętsza Panno!
- Opisy sytuacyjne z wykorzystaniem konstrukcji ACI (Wolanin, 2012)
 - *Ergo vos estis Nicolaus Eymericus... gaudeo vos personaliter convenire* – Zatem wy jesteście Nikolaus Eymericus... cieszę się, że obojście przybywacie.
 - *Aliquot iam annos inquisitorem generalem Aragoniae me non esse puto vos audivisse* – Sądzę, że już dowiedzieliście się, iż od kilku lat nie pełnię funkcji głównego inkwizytora Aragonii.
 - *Audivi atque in Avenione iam dudum vos habitare scio.* – Usłyszałem i wiem, że już od dawna mieszkacie w Awinionie.
- Zwroty uwzględniające deklinacje 3-5 (Wolanin, 2012)
 - *superstitionis stirpes* – korzenie zarazy
 - *ad hanc rem idoneus* – odpowiedni do tej sprawy
 - *meo adventu* – wraz z moim przybyciem

Treści wykraczające poza założenia sylabusa

W tej części zajęć wykorzystana została metoda intuicyjna realizowana w trzech etapach: przeczytanie tekstu łacińskiego, odnalezienie jego tłumaczenia w wersji anglojęzycznej oraz końcowa próba tłumaczenia oparta na intuicji językowej oraz powtarzalności występowania omówionych wcześniej konstrukcji, np. konstrukcja NCI (Wolanin, 2012):

- *Videtur deesse aliquid.* – Wydaje się, że czegoś brakuje.
- *Illuc vobis eundum est.* – Tam musicie się udać.

Niekiedy materiał dodatkowy był porównywany ze znanymi ogólnie wyrażeniami, np.:

- *De gustibus non est disputandum.* – O gustach się nie dyskutuje.
- *Unt enim in signo rimae in quibus gemmae collocari possunt.* – Na płaskorzeźbie znajdują się wgłębienia, w których mogą być umieszczone gemmy.

7. Krótka ankieta dotycząca wyboru przyszłego sposobu realizacji materiału przeprowadzona wśród studentów

Na pierwszych zajęciach studenci otrzymali ankietę zawierającą jedno pytanie: „Jeśli miałbyś do wyboru w trakcie zajęć obejmujących naukę języka łacińskiego: klasyczny podręcznik lub grę, którą formę wybrałbyś? Jeśli możesz, krótko uzasadnij swoją odpowiedź”.

Na 24 uczestników ankiety 2 osoby wybrałyby podręcznik i klasyczne sposoby nauki; 22 osoby wybrałyby grę. Poniżej zostały przedstawione zbiorczo wypowiedzi ankietowanych.

- **Podręcznik:** większa przystępność, jesteśmy przyzwyczajeni do nauki języka w formacie ćwiczeń z tekstem oraz za pomocą tablic gramatycznych, grając w grę, tracę skupienie, mój umysł postrzega gry wyłącznie jako rozrywkę.
- **Gra:** interaktywna forma w kreatywny sposób wspomaga zapamiętanie rzeczy, nie potrafię się uczyć z podręcznika i preferuję wersje cyfrowe, na grze potrafię się bardziej skupić, doświadczenia wizualne lepiej pomagają mi zrozumieć i zapamiętać przerabiany materiał, dodatkowo gra sprawia, że nauka jest przyjemnością, ponieważ ta alternatywna metoda nauki jest łatwiejsza dla młodych

ludzi, ułatwia oraz zachęca do nauki łaciny, bardziej przyciąga uwagę tak niecierpliwego pokolenia, dobrze zaprojektowana gra potrafi zmusić gracza do myślenia w bardziej kreatywny sposób, co ułatwia zapamiętanie informacji, jak i ich późniejsze wykorzystanie, zakładając, że podręcznik i gra mają ten sam stopień zaawansowania, gra wydaje się lepszym rozwiązaniem, gra może zawierać cechy podręcznika, ale podręcznik nie będzie funkcjonował podobnie do gry, dobrą opcją byłoby zrealizowanie podręcznika oraz utrwalenie wiedzy.

8. Podsumowanie

W odpowiedzi na pytanie: „Czy zastosowana w trakcie procesu dydaktycznego gra *The Inquisitor* sprawdziła się jako metoda aktywizująca i uatrakcyjniająca zajęcia?” z całym przekonaniem można dać odpowiedź twierdzącą, przywołując następujące argumenty:

- Gra wywołała aktywny udział obu stron procesu dydaktycznego (wykładowca – student) polegający m.in. na tymczasowej zamianie ról i przekazywaniu informacji nieznanymi dla drugiej strony.
- Pojawiła się współpraca między studentami w grupach przygotowujących poszczególne fragmenty gry do przedstawienia na zajęciach.
- Większość wyników corocznych ankiet² oceniających wykładowcę entuzjastycznie podkreślało nowatorstwo zastosowanej metody wprowadzania materiału, adekwatnej do specjalności.
- Nie tylko wszystkie założenia sylabusu zostały zrealizowane, lecz także za zgodą studentów rozszerzone.
- Klasyczne narzędzia weryfikacji metod nauczania w postaci testów gramatycznych przewidzianych w sylabusie wykazały opanowanie materiału przez studentów w stopniu bardzo wysokim – wszyscy bowiem zaliczyli test przy pierwszym podejściu i to na ocenę mieszczącą się w granicach: 4–5.

.....

² Zarządzenie nr 37 Rektora Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach z dnia 19 marca 2020 r. w sprawie ankiety oceny pracy dydaktycznej nauczyciela akademickiego (Uniwersytet Śląski, 2020).

Wykorzystanie gry *The Inquisitor* jako metody aktywizującej potwierdziło więc potrzebę stworzenia szerokiej strategii edukacyjnej uwzględniającej modyfikację metod, środków i narzędzi dydaktycznych umożliwiających optymalne wykorzystanie preferencji studentów w procesie uczenia się łaciny grup o profilu „Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania spring-write”. Krótka ankieta wykazała zasadność wykorzystania gier podczas zajęć i konieczność korzystania ze złożonych narzędzi edukacyjnych, które ze względu na wielopłaszczyznowość działania mogą wpłynąć na wzrost efektów kształcenia.

Literatura

- Bernacka, R.E. (2004). Życzeniowy nauczyciel. W: K. Jankowski, B. Sitarska, C. Tkaczuk (red.), *Student jako ważne ogniwo jakości kształcenia* (s. 384–392). Siedlce: Wydawnictwo Akademii Podlaskiej.
- Ciekot, K. (2004). Wybrane aspekty interakcji nauczyciele akademicy – studiujący, a jakość kształcenia. W: Jankowski K., Sitarska B., Tkaczuk C. (red.), *Student jako ważne ogniwo jakości kształcenia* (s. 52–60). Siedlce: Wydawnictwo Akademii Podlaskiej.
- Hostyński, P. (2009). Koncepcja relacji wspomagającej C. R. Rogersa jako inspiracja do glottodydaktyki na kierunkach neofilologicznych. O roli nauczyciela akademickiego i technikach ludycznych. *Homo Ludens*, 1(1), 85–105.
- Karpowicz, S. (1905). *Zabawy i gry jako czynnik wychowawczy*. Wrocław: Księgarnia Naukowa.
- Komorowska, H. (1999). *Metodyka nauczania języków obcych*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Kowalczyk, K. (2020). Edukacyjne cechy gamingu. *Homo Ludens*, 1(13), 89–102.
- Matczak, A. (1964). Analiza zabawy tematycznej jako działalności czyli aktywności celowej. *Psychologia wychowawcza*, 3(7), 293–313.
- Okoń, W. (1984). *Słownik pedagogiczny*. Warszawa: PWN.
- Online Latin Dictionary (2006). Online: <<https://online-latin-dictionary.com>>. Data dostępu: 10 grudnia 2023.
- Poznańska Letnia Szkoła Żywej Łaciny i Greki (2000). Online: <<https://amu.edu.pl/wiadomosci/aktualnosci/studenci/poznanska-letnia-szkola-zywej-laciny-i-greki>>. Data dostępu: 27 grudnia 2022.

- Uniwersytet Śląski (2020). Online:<https://usosweb.us.edu.pl/kontroler.php?action=katalog2/przedmioty/pokazZajecia&zaj_cyk_id=329884&gr_nr=4>. Data dostępu: 27 grudnia 2022.
- GRY-OnLine.pl (7 czerwca 2013). Nicolas Eymerich The Inquisitor: Book 1 – The Plague PC. Online: <<https://www.gry-online.pl/gry/nicolas-eymerich-the-inquisitor-book-1-the-plague/z33781>>. Data dostępu: 27 grudnia 2022.
- TiconBlu (2013). Nicolas Eymerich – The Inquisitor – Book 1: The Plague [PC]. Microïds, Francja.
- Wolanin, H. (2012). *Gramatyka opisowa klasycznej łaciny w ujęciu strukturalnym*. Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Żylińska, M. (2013). *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie przyjazne mózgowi*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Dr Aleksandra Golik-Prus – Studium Praktycznej Nauki Języków Obcych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, filolog klasyczny, historyk literatury, doktor nauk humanistycznych na podstawie rozprawy nt. *Różnorodność formuły „non omnis moriar” w łacińskich wpisach sztambuchowych przelomu XVI i XVII wieku* wydanej w wersji książkowej. Jej zakres zainteresowań badawczych obejmuje łacińską literaturę okolicznościową ze szczególnym uwzględnieniem sztambuchów i łacińskiej literatury peregrynacyjnej oraz przekładu tej ostatniej na język polski. W praktyce akademickiej zajmuje się dydaktyką związaną z kulturą antyczną oraz ikonografią katolicką, czego owocem są podręczniki *Historia magistra vitae est. Podręcznik do języka łacińskiego dla studentów historii* oraz *Podpisanie ikony*.

Aktywizująca rola gry The Inquisitor na zajęciach łaciny prowadzonych w grupach studenckich o specjalności „Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania spring-write”

Abstrakt: We współczesnej glottodydaktyce na wszystkich jej poziomach kładzie się nacisk na takie metody nauczania, które w różny sposób aktywizowałyby uczącego się. Jedną ze specjalizacji wykładanych na Uniwersytecie Śląskim jest „Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania spring-write”. W trakcie zajęć ze studentami pierwszego roku na studiach licencjackich wykorzystano jako aktywizującą metodę dydaktyczną w nauczaniu łaciny grę *The Inquisitor* dostępną zarówno w wersji angielskiej, jak i łacińskiej. Przedstawienie sposobu wykorzystania tej pomocy dydaktycznej, stanowiącej w drugim semestrze podstawę autorskiej metody nauki materiału zawartego w sylabusie i koniecznego do

zrealizowania w odniesieniu do gramatyki i translacji, wzbogaconego dodatkowo o aktywne użycie łaciny w trakcie konwersacji na zajęciach, wykazało potrzebę modyfikacji stosowanych dotychczas metod dydaktycznych, aby odpowiadały one potrzebom współczesnego odbiorcy.

Słowa kluczowe: nowoczesne nauczanie łaciny, edukacyjne walory gier komputerowych, kultura antyczna w grach komputerowych
