

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
-------------	---

Część I. Gra a sprawność językowa

Teresa SIEK-PISKOZUB, <i>Strategia ludyczna w glottodydaktyce</i>	13
Paweł HOSTYŃSKI, <i>Po co nam luka informacyjna? Gry i zabawy w glottodydaktyce – z badań własnych</i>	29
Alina JURASZ, <i>Kilka uwag o dydaktycznym potencjale gier językowych na przykładzie języka niemieckiego</i>	37
Beata KĘDZIA-KLEBEKO, <i>Gra z tekstem, czyli o kształceniu literackim na lekcjach języka obcego</i>	47
Marek LASKOWSKI, <i>Gry i zabawy językowe w ramach lekcji języka niemieckiego na przykładzie podręcznika „Hier und da”</i>	55
Olga MAKAROWSKA, <i>Wybrane gry językowe na lekcjach języka rosyjskiego</i>	65
Grzegorz MARKOWSKI, <i>Rola gier i zabaw w nauczaniu dorosłych na przykładzie francuskiego języka specjalistycznego jako obcego</i>	75
Beata RUSEK, <i>Zabawy interakcyjne w nauczaniu języków obcych</i>	81
Augustyn SURDYK, <i>Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów</i>	91
Anna ZWIERZYCKA-RAULINAJTYS, <i>Piosenka w nauczaniu dzieci języka obcego – zabawa czy trudność?</i>	99

Część II. Gra a struktura języka

Alicja SAKAGUCHI, <i>Gry językowe w esperanto: kilka uwag</i>	111
Arkadiusz JABŁOŃSKI, <i>Kontekst, fakt, działanie. Przydatność ramy kontekstowej gier w kształtowaniu i badaniu aktywności komunikacyjnej</i>	119
Bartosz KUCZYŃSKI, <i>Gra słów i obrazu w propagandzie komunistycznej na podstawie wybranych ilustracji z czasopisma „Szpilki” z lat 1946-1953</i>	125

Część III. Gra a dyskurs literacki

Mirosław LOBA, <i>Gra, fikcja, fantazmat</i>	141
Aleksandra MOCHOCKA, „ <i>Gra Endera</i> ” O.S. Carda, <i>czyli życie jako gra albo gra jako życie</i>	149
Aleksandra MOCHOCKA, <i>White Wolf – Black Dog. Metafikcja w RPG</i>	157
Michał MOCHOCKI, <i>Scenariusze narracyjnych gier fabularnych. Propozycja metody badawczej</i>	165
Michał POTOCKI, <i>Karciany świat „Przepowiedni Dżokera” Josteina Gaardera</i>	173
Joanna ZAWISZA-SMEJLIS, Tomasz SMEJLIS, <i>Play-by-forum – inne oblicze gier fabularnych</i>	181
Jerzy Zygmunt SZEJA, <i>Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej</i>	189

Część IV. Gra a interakcja dydaktyczna

Eleonora BOBRZYŃSKA, <i>Rola metody gier dydaktycznych w nauczaniu przyrody w szkole podstawowej</i>	199
Dominika DWORAKOWSKA-MARINOW, <i>Gry dydaktyczne na lekcjach języka polskiego wobec tradycyjnych metod kształcenia językowego i literackiego</i>	211
Magdalena SAMBOR, <i>Wykorzystanie gier symulacyjnych w uczeniu kompetencji interkulturowej</i>	219
Noty o autorach	231