

Monika Nowicka



<https://orcid.org/0000-0003-1308-7929>



mnowicka@ukw.edu.pl



<http://dx.doi.org/10.18778/8220-114.716>



Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy,
Wydział Językoznawstwa, Centrum Nauczania Języka Polskiego
dla Obcokrajowców, ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz

(TELE)TURNIEJ SPOSOBEM NA UDANĄ LEKCJĘ JĘZYKA POLSKIEGO DLA OBCOKRAJOWCÓW

Słowa kluczowe: turniej, gry w glottodydaktyce, zalety i wady gier dydaktycznych

Streszczenie. Wykorzystywanie w procesie glottodydaktycznym gier i zabaw jest coraz bardziej popularne. Ich pozytywny wpływ na efekty nauczania jest bezsprzeczny. Klasyfikujący się wśród nich turniej powinien być bardziej doceniany. Niniejszy artykuł ukazuje jego wartość oraz konkretne możliwości zastosowania na zajęciach języka polskiego jako obcego.

Teleturniej to gatunek telewizyjny. To proste stwierdzenie odnieść można do wielu różnorodnych programów emitowanych w telewizji. Charakterystyką elementów, które wyróżniają teleturniej na tle innych gatunków zajął się m.in. Wiesław Godzic. W swojej publikacji *Telewizja i jej gatunki po „Wielkim Bracie”* (Godzic 2004, s. 44) ukazuje początki teleturnieju, rozważa czynniki kształtujące na przestrzeni lat jego dzisiejszą formę i poszczególne typy, ilustrując je konkretnymi przykładami. Istota teleturnieju nie wymaga jednak skomplikowanej analizy, a jego podstawowy wyróżnik odzwierciedlony jest już w samej nazwie, a dokładniej w części „turniej”. Rozumie się przez nią zawody, w których bierze udział większa liczba drużyn lub indywidualnych zawodników, rozgrywki eliminacyjne w celu zdobycia tytułu mistrza lub nagrody (sjp.pwn.pl). U podstaw założeń teleturnieju leżą więc rywalizacja i konkurowanie ze sobą (Barczyk 2012, s. 91).

Możliwości, które daje teleturniej, zostały zauważone przez metodyków. Jego formuła została zaadaptowana do procesu nauczania i uczenia się, wśród metod aktywizujących wymienia się bowiem gry dydaktyczne, do

których zalicza się właśnie turniej. Zarówno turniejowi, jak i pozostałym grom dydaktycznym można przypisać szereg wad i zalet.

Do najczęściej wymienianych zalet z pewnością można zaliczyć stymulowanie uczestników turnieju do wypowiedzi. Chęć wykonania poszczególnych zadań czy udzielania kolejnych odpowiedzi likwiduje często spotykaną na kursach językowych blokadę mówienia i niweluje strach przed popełnieniem błędu (Rusek 2010, s. 152; Jackiewicz 2016, s. 107; Sikorska 2017, s. 98). Element współzawodnictwa, wyróżniający turniej spośród wielu technik nauczania, podnosi motywację studentów do zdobywania wiedzy i rozwijania sprawności (Rusek 2010, s. 151; Jaroszevska 2008, s. 160; Kondrat 2012, s. 96). Aktywizuje wszystkich studentów, przy czym działa na dwa sposoby – w jednym z wariantów może skupiać się na indywidualnym wykonywaniu zadań przez poszczególnych słuchaczy, natomiast w drugim zmuszać do działania drużynowego. Dzięki temu pozwala zabrać głos osobom, które podczas zwykłego toku lekcji są bardziej nieśmiałe i wycofane, a także hamować nadmierną aktywność osób zbyt energicznych, o bardziej dominującym temperamencie (Jaroszevska 2008, s. 160; Jackiewicz 2016, s. 107). Mylnie jest przeświadczenie, że turnieje powinny być wykorzystywane w głównej mierze na kursach przeznaczonych dla dzieci. Stwierdzenie, że przede wszystkim młodszy uczniowie czerpią większe korzyści z tego typu techniki nauczania wynika z faktu, że turniej czy inne gry dydaktyczne pozwalają przyciągnąć uwagę małych kursantów i zagwarantować skupienie, jednakże w przypadku dorosłych słuchaczy kursów wspomniany mechanizm działa tak samo. Każdemu, bez względu na wiek, turniej kojarzy się z grą, a więc przyjemną formą spędzania wolnego czasu (Rusek 2010, s. 152). Zajęcia zorganizowane wokół formuły turnieju wywołują w większości przypadków pozytywne odczucia. Także dla dorosłych jest to miła odmiana po ciężkim dniu pracy czy monotonii codziennych obowiązków, która umożliwi odreagowanie stresów (Jaroszevska 2008, s. 160). Z jednej strony turniej potrafi dostarczyć przyjemnych skojarzeń z latami dzieciństwa – czasem pełnym beztroskich zabaw, a z drugiej – emocji towarzyszącym zacieklej rywalizacji. Właśnie ta cecha stanowi o jego wartości w procesie nauczania i uczenia się. Wywoływanie emocji i przeżyć u studentów sprawia, że głębiej w ich umysłach zapisują się nowe informacje, reguły i wyjątki im towarzyszące oraz strategie w opanowywaniu sprawności (Gańsior 2018, s. 74). Dodatkową zaletą tego procesu jest jego automatyczność, bardzo często zachodzi on bez świadomości uczestników turnieju, a różnego typu wiadomości czy umiejętności są przez nich samoczynnie przyswajane. Cechą, która dodatkowo przyspiesza wspomniany proces uczenia

się i nauczania jest odwoływanie się tej formy dydaktycznej do wielu zmysłów. Formuła turnieju daje możliwość ich zaangażowania w wielu różnych konfiguracjach. Turnieje projektowane są najczęściej w oparciu o zmysł wzroku czy słuchu, jednak równie dobrze odwoływać się mogą do smaku, dotyku czy węchu (Jaroszewska 2008, s. 157). Teresa Siek-Piskozub pisze o wytwarzanym w ten sposób „mikroklimacie”, który sprzyja uczeniu się (2001, s. 103–104). Polega on na:

- zawiązywaniu się poczucia zaufania i bezpieczeństwa, czemu sprzyja fakt, że wszyscy uczestnicy funkcjonują na tych samych prawach w identycznych sytuacjach;
- budowaniu wspólnoty, wzajemnej tolerancji poprzez integrację z innymi uczestnikami (współpracę lub rywalizację) oraz wchodzenie w rolę;
- możliwości autoekspresji, ponieważ uczestnicy turnieju mają prawo zajmowania konkretnego stanowiska, dzielenia się swoimi pomysłami, wnoszenia w pracę grupy ich własnych wartości;
- poczuciu swobody, gdyż każdy turniej ma, w głównej mierze, charakter rozrywkowy (Siek-Piskozub 2001, s. 103–104).

Turniej świetnie sprawdza się w ćwiczeniu różnych zagadnień. Pozwala na naukę poszczególnych elementów podsystemów języka oraz na rozwijanie sprawności językowych, pomaga w zapamiętywaniu wiadomości dotyczących samego języka, jak i tych odwołujących się do kultury (Sikorska 2017, s. 97; Jaroszewska 2008, s. 158). Jest techniką, która w sposób symultaniczny organizuje proces uczenia się i nauczania kompetencji lingwistycznej, pragmatycznej i socjokulturowej, które tworzą kompetencję komunikacyjną (ESOKJ 2003, s. 23–24). Ponadto dużym walorem turnieju jest możliwość jego zastosowania na różnych typach zajęć oraz w każdej ich fazie. Wykorzystując jego formułę, można utrwalać zagadnienia już poznane, powtarzać zrealizowaną część programu, a także dokonywać ewaluacji rezultatów nauczania (Rusek 2010, s. 152).

Nasuwający się wniosek wprost ukazuje eklektyczny charakter turnieju, który jest w stanie połączyć różne płaszczyzny osobowości jego uczestników – emocjonalną, intelektualną i społeczną (Siek-Piskozub 2001, s. 105).

Prócz szeregu zalet, wymienia się również wady turnieju. Jednym z zarzutów jest odciąganie uwagi studentów od nauki poprzez zbyt duże skupienie się na rozrywce (Gąsior 2018, s. 73; Oğuz 2016, s. 104). Jednak to stwierdzenie łatwo można obalić, przytaczając wcześniej już wspomniany argument o pozytywnym wpływie emocji na przyswajanie wiedzy i rozwijanie sprawności. Pojawiają się także głosy o zbyt zaciekłym współzawodnictwie i jego złym wpływie na relacje w grupie

(Siek-Piskozub 1995, s. 58). Taka sytuacja wydaje się możliwa jedynie w skrajnych przypadkach. Rolą nauczyciela jest umiejętnie pokierowanie zajęciami i tokiem turnieju tak, by wykluczyć tego typu możliwości. Turniej daje nauczycielowi szansę na zdystansowanie się, spojrzenie z pewnej perspektywy na wysiłki i osiągnięcia przez studentów rezultaty. Dzięki temu może on koordynować i kontrolować przebieg turnieju oraz motywować i dopingować do uczenia się. Jest on twórcą sytuacji, w której „uczący się ma szansę działać, poznawać to, czego ma się nauczyć, ale również odkrywać istotne prawidłowości na temat samego siebie i swojego sposobu funkcjonowania oraz uczenia się” (Jodłowiec 2005, s. 274). Często pojawiającym się argumentem przeciwko wykorzystywaniu turnieju jest duży wysiłek, który lektor musi włożyć w jego przygotowanie i stworzenie pomocy dydaktycznych pozwalających na przeprowadzenie gry (Gąsior 2018, s. 73; Oğuz 2016, s. 104). Faktycznie, zajęcia oparte na formule turnieju wymagają wcześniejszego zaplanowania i przygotowania, jednak w nie większym stopniu niż pozostałe jednostki lekcyjne realizowane z wykorzystaniem innych technik czy metod. Pomoce dydaktyczne można ponadto ograniczyć do minimum lub zrezygnować z ich tworzenia, nawet w przypadku turnieju, który wydaje się być na nich osadzony. Nie zawsze też konieczne jest tworzenie ich od podstaw, można skorzystać z wielu już gotowych rozwiązań.

Za stosowaniem turnieju na wszystkich zajęciach, w tym języka polskiego jako obcego, przemawia zdecydowanie więcej korzyści płynących z wykorzystywania tej techniki dydaktycznej. Nieliczne wady, które tak naprawdę można przekuć w zalety, nie umniejszają roli turnieju jako techniki przydatnej w procesie uczenia się i nauczania. Turniej może być dobrym pomysłem na lekcję:

- dla studentów na wszystkich poziomach znajomości języka polskiego jako obcego,
- na różnych typach zajęć (utrwalających, powtórkowych, sprawdzających),
- w doskonaleniu wszystkich sprawności, podsystemów językowych oraz różnego typu zagadnień językowych i kulturowych.

By lepiej zobrazować potencjał turnieju jako techniki dydaktycznej, warto przedstawić kilka gotowych propozycji jej wykorzystania. Każdy przykład turnieju zostanie opatrzony informacjami na temat: telewizyjnego pierwowzoru, na podstawie którego powstał; poziomu znajomości języka polskiego studentów, dla których został przygotowany; podejmowanych zagadnień; typu zajęć, na których może być stosowany; wymaganych pomocy dydaktycznych.

1. TELEWIZYJNY PIERWOWZÓR: KOCHAM CIĘ, POLSKO!

- Poziom: B2.
- Zagadnienia: wiedza o Polsce, polska kultura dnia codziennego, polska kultura wysoka, polska etykieta językowa, polskie zwyczaje i tradycje.
- Typ zajęć: sprawdzający.
- Pomoce dydaktyczne: projektor i ekran, prezentacja z fragmentami filmów i piosenek, poprawnymi rozwiązaniami poszczególnych zadań, pudełko, stoper, polskie smakołyki.
- Studenci zostają podzieleni na dwie drużyny i wybierają kapitanów. Lektor wciela się w rolę prowadzącego i informuje uczestników turnieju o tym, że będą mieli okazję pochwalić się swoją wiedzą o Polsce – realiach życia codziennego, tradycjach, grzeczności językowej.

1.1. FILM

Podczas tej konkurencji na ekranie są wyświetlane fragmenty polskich filmów. Uczestnik, który rozpozna film, zgłasza się i podaje jego tytuł. Za prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje 2 punkty.

Przykładowe filmy: *Bogowie*, *Dzień świra*, *Katedra*, *Zimna wojna*, *Miś*, *Sami swoi*.

1.2. PLOTKA

Konkurencja polega na przekazaniu przez kapitana plotki jednemu z członków przeciwnej drużyny. Osoba, która plotkę usłyszy, musi powtórzyć tyle, ile zapamięta swojemu koledze z zespołu, a on następnie i tak dalej. Ostatni słyszy plotkę kapitan, który musi ją odtworzyć. W tekście plotki zaznaczone są słowa-klucze, których wypowiedzenie gwarantuje 1 punkt.

Przykładowe plotki:

1.2.1 Trener piłkarskiej reprezentacji Polski skrytykował nadwagę swojego bramkarza. Mimo skruchy piłkarza i apeli kibiców, mężczyzna oznajmił, że bramkarz nie zagra w jego drużynie dopóki nie wróci do poprzedniej sylwetki. W proteście zawodnik rozpoczął strajk głodowy. Schudł tak bardzo, że wrócił do najwyższej formy. Trener zaczął żałować swojej postawy, a obrażony bramkarz wybrał karierę modela.

1.2.2 Ostatnio odbyła się promocja książki popularnego piosenkarza i byłego jurora. Na spotkanie z czytelnikami przyszedł wyłącznie autor. W pustej sali piosenkarz zaczął czytać własną książkę. Wrócił pamięcią do dawnych czasów i stwierdził, że największą popularność przyniosła mu piosenka o pszczołce. Piosenkarz porzucił zawód pisarza i zajął się pszczelarstwem.

1.3. URODZINY

Ta runda polega na przekazywaniu sobie urodzinowego prezentu. Członkowie obu drużyn siadają naprzemiennie w kole. Osobie, która trzyma paczkę czytane jest pytanie, jeśli odpowie na nie poprawnie, może ją przekazać przeciwnikowi z drugiego zespołu. W prezencie jest stoper, który odlicza czas. Po 3 minutach włączy się alarm. Drużyna, której uczestnik w tym momencie będzie trzymał paczkę, traci zbierane punkty. Za poprawną odpowiedź przyznaje się 1 punkt.

Przykładowe pytania:

- Z iloma krajami sąsiaduje Polska? – 7,
- Jakie warzywo musi znaleźć się w barszczu? – burak,
- W którym roku Polska przystąpiła do Unii Europejskiej? – w 2004 r.,
- Podaj jedno miasto, przez które przepływa Wisła – Warszawa, Toruń, Płock, Kraków itd.

1.4. LICYTACJE MUZYCZNE

Prowadzący podaje tytuł polskiej piosenki. Kapitanowie drużyn deklarują, po uzgodnieniu ze swoją drużyną, ile wersów danej piosenki znają i mogą zaśpiewać. Maksymalna liczba wersów, jaką można zadeklarować, wynosi 8. Zespół przeciwny może przelicytować podaną liczbę wersów. Za poprawne wykonanie drużyna otrzymać może 5 punktów.

Przykładowe piosenki: *Ona tańczy dla mnie* – Weekend, *Baśka* – Wilki.

1.5. POLSKIE SMAKI

Wybrane osoby z obu drużyn próbują polskich smakołyków i udzielają odpowiedzi na pytanie: Jak nazywa się ta potrawa? Za poprawną odpowiedź przewidziane są 2 punkty.

Przykładowe potrawy: ogórek kiszony, pączek, żurek, oscypek, makowiec, barszcz.

1.6. WIADOMOŚCI

Na ekranie wyświetlane są kolejne zdania, dotyczące polskich tradycji i obyczajów. Są w nich puste miejsca, które trzeba uzupełnić. Za każdą poprawnie uzupełnioną lukę można zdobyć 1 punkt. Zaczyna drużyna o większej liczbie punktów.

Przykładowe teksty:

1.6.1 Wyjątkowym dniem w polskim kalendarzu jest tłusty **czwartek**. Rozpoczyna on ostatni tydzień karnawału przed **Wielkim** Postem. W dawnych czasach był hucznie obchodzony. Ludzie od rana do wieczora żartowali, pili piwo i wino oraz **tańczyli**. Jedną z najpopularniejszych zabaw był **skok** przez pień (w ten sposób pokazywano, jak wysoko wyrośnie zboże). Obecnie nie świętuje się tak hucznie ostatnich dni **karnawału**. Przetrwał jednak najważniejszy zwyczaj związany z tłustym czwartkiem. W tym dniu na każdym stole muszą pojawić się **pączki** – puszyste, oblane lukrem, z dużą ilością **marmolady** w środku.

1.6.2 Bardzo ważnym **świętem**, obchodzonym przez Polaków, jest Wielkanoc. Pierwszy dzień świąt spędzany jest w spokojnej atmosferze, jednak drugi – **poniedziałek**, to czas zabaw. Nazywa się **śmigus-dyn-gus**. W tym dniu wszyscy ludzie polewają się **wodą**. Kiedyś chłopcy przy oblewaniu dziewczyn wykrzykiwali ułożone wierszyki o ich zaletach i **wadach**. Tradycja ta wywodzi się z dawnych czasów, kiedy wierzono w oczyszczającą **moc** wody. Pierwsze wzmianki o niej pochodzą z XV w. z uchwały, zabraniającej tego zwyczaju pod groźbą **grzechu** śmiertelnego. Mimo tak srogich zakazów tradycja ta przetrwała do **dziś**.

1.7. LITEROWANIE

Każda drużyna dostaje dwa słowa, które musi wspólnie przeliterować – w literowaniu biorą udział wszyscy członkowie drużyny, podając kolejne litery danego słowa. Poprawnie przeliterowany wyraz gwarantuje 3 punkty.

Przykładowe słowa: szczupły, skrzyżowanie, chrząszcz, szeleszczący.

1.8. WYWIAD

Każdemu członkowi drużyny zostaną zadane pytania, na które nie można odpowiedzieć z wykorzystaniem słów *tak* lub *nie*. Należy zastąpić je innymi zwrotami lub wyrażeniami. Za każdą poprawną odpowiedź można otrzymać 1 punkt.

Przykładowe pytania: Czy jesteś z Polski?, Czy lubisz się uczyć?, Czy smakują ci pierogi?, Czy studiujesz w Polsce?, Czy masz rodzeństwo?, Czy podoba ci się polska pogoda?

1.9. ETYKIETA JĘZYKOWA

Ta konkurencja dotyczy reguł polskiego *savoir vivre*'u. Na ekranie zostaną wyświetlone po dwa pytania dla każdej drużyny, za poprawną odpowiedź na każde z nich można otrzymać 4 punkty. Gdy uczestnicy nie znają odpowiedzi, mogą skorzystać z podpowiedzi, ale wybór tej opcji gwarantuje im uzyskanie tylko połowy punktów.

Przykładowe pytania:

Jako pierwsza *dzień dobry* mówi osoba,

- a) która wchodzi do pomieszczenia,
- b) która wychodzi z pomieszczenia,
- c) która już jest w pomieszczeniu.

Kobieta i mężczyzna podchodzą do drzwi. Jak powinien zachować się mężczyzna?

- a) przejść przed kobietą,
- b) poczekać aż kobieta przejdzie przez drzwi,
- c) otworzyć drzwi kobiecie i pozwolić jej przejść pierwszej.

Przy powitaniu jako pierwsza podaje rękę.

- a) osoba młodsza starszej,
- b) mężczyzna kobiecie,
- c) kobieta mężczyźnie.

Jak zwrócić się w mailu do profesora?

- a) Kochany Panie Profesorze,
- b) Szanowny Panie Profesorze,
- c) Szanowny Profesorze Janie.

1.10. FINAŁ

W konkurencji finałowej trzeba wykazać się wiedzą o statystykach dotyczących Polski i Polaków. Po każdym zadaniem przez prowadzącego pytaniu, drużyna, która ma więcej punktów, określa liczbę procentową, a drużyna przeciwna odpowiada, czy obstawiałaby większą wartość czy mniejszą. Zespół, który znajdzie się bliżej prawdy, losuje liczbę punktów, która przechodzi na jego konto.

Przykładowe pytania:

- Ile procent Polaków lubi czytać książki? – 61%,
- Ile godzin tygodniowo spędzają polscy studenci na korzystaniu z internetu? – 16 godzin,
- Ile procent Polaków twierdzi, że jesteśmy wesołym narodem? – 64%.

2. TELEWIZYJNY PIERWOWZÓR: *FAMILIADA (FAMILY FEUD)*

- Poziom: A1.
- Zagadnienia: leksyka dotycząca jedzenia i napojów, konstrukcje z biernikiem i narzędnikiem.
- Typ zajęć: utrwalający.
- Pomoce dydaktyczne: projektor i ekran, prezentacja z kolejnymi pytaniami i ilustracjami.
- Studenci dzieleni są na dwa zespoły. Każdy zespół tworzy swoją nazwę i wybiera kapitana. Lektor wciela się w rolę prowadzącego i prosi kapitanów o przedstawienie członków ich drużyn – jak mają na imię, skąd pochodzą, czym się interesują. W związku ze znajomością języka polskiego jako obcego na poziomie A0 lub A1 lektor, prezentując zasady turnieju, używa wielu gestów, tak by uczestnicy je zrozumieli. Jeśli będzie to konieczne, tłumaczy reguły na język pośredniczący. Do stanowiska prowadzącego turniej podchodzą kolejne pary uczestników (po jednej osobie z każdej drużyny) i odpowiadają na pytanie. Ten, kto szybciej odpowie prawidłowo na pytanie daje szansę swojej drużynie na zdobycie punktów w tej samej kategorii. Dobra odpowiedź to 1 punkt. Każdy z członków drużyny odpowiada na pytanie. Jeśli członek drużyny nie zna odpowiedzi, to drużyna przeciwna może się narażać. Jeśli następny członek drużyny też nie zna odpowiedzi, to szansę dostaje przeciwna drużyna.

Przykładowe pytania i odpowiedzi:

- Co ciepłego pijemy? – kawę, herbatę, kakao, mleko, czekoladę.
- Jaki to owoc: jest nieduży, czerwony i słodki? – jabłko, malina, truskawka, wiśnia, czereśnia.
- Z czym jemy pierogi? – z mięsem, z serem, z kapustą i grzybami, z truskawkami, z jagodami.
- Z czym jest sałatka jarzynowa? – z ziemniakami, z marchewką, z groszkiem, z jajkiem, z majonezem.

- Jakie mamy zielone warzywa? – ogórek, brokuł, sałata, kapusta, cukinia, groszek.
- Co oni jedzą na śniadanie? (na podstawie wyświetlonej ilustracji) – bułkę, pomidora, masło, jogurt, pomarańczę.
- Jakie są znasz polskie zupy? – barszcz, grzybową, żurek, pomidorową, rosół.
- Co kupujemy w piekarni? – chleb, bagietkę, bułkę, drożdżówkę, rogała.

3. TELEWIZYJNY PIERWOWZÓR: VA BANQUE (JEOPARDY!)

- Poziom: B1.
- Zagadnienia: tryb przypuszczający i rozkazujący, imiesłów przymiotnikowy czynny i bierny, koniugacja nieregularnych czasowników, czas przyszły prosty.
- Typ zajęć: utrwalający.
- Pomoce dydaktyczne: projektor i ekran, prezentacja z planszą pytań.
- Studenci dzieleni są na trzy dwu- lub trzyosobowe zespoły. Poszczególne zespoły wybierają jedną z pięciu kategorii, a w ramach danej kategorii jedno zadanie (od 1 do 5) za określoną liczbę punktów (liczba punktów za poprawnie wykonane zadania wzrasta proporcjonalnie do stopnia trudności zadania). Liczbę punktów można podwoić, układając zdanie twierdzące, przeczące lub pytające z wykorzystaniem odpowiedzi z zadania.

Przykład: kategoria: PROŚBA (tryb przypuszczający) – 1. on – szukać odpowiedź za podstawową liczbę punktów: szukałby, odpowiedź za podwójną liczbę punktów: Piotr nigdy nie szukałby nowej pracy.

Plansza z kategoriami oraz pytaniami:

Tabela 1. Przykładowe kategorie oraz zadania w turnieju *Va banque*

PROŚBA (tryb przypuszczający)	POLECENIE (tryb rozkazujący)	OPIS (imiesłowy przymiotnikowe)	PYTANIE (czasowniki nieregularne)	PLANY czas przyszły prosty
1. ty – napisać	1. ona – ugotować	1. aktor, który śpiewa	1. ja – iść	1. my – iść
2. wy – zrobić	2. my – poczekać	2. pies, który szczeka	2. ty – brać	2. ona – dzwonić
3. on – kupić	3. oni – zjeść	3. artykuł, który czyta profesor	3. wy – móc	3. ja – oglądać
4. one – wziąć	4. wy – umyć	4. okno, które umyłam	4. ty – znaleźć	4. ty – mówić
5. (f. bezosob.) – przeczytać	5. ty – nie zapomnieć	5. sala, którą zarezerwowaliśmy	5. oni – trzeć	5. one – prac

Źródło: oprac. własne

Po każdym turnieju powinno nastąpić nie tylko podsumowanie wyników i nagrodzenie lepszej drużyny, ale również analiza zadań, zwłaszcza tych, które okazały się trudne dla studentów. Dzięki turniejowi lektor jest w stanie określić, jakie zagadnienia w dalszym ciągu stanowią wyzwanie i co należy raz jeszcze przećwiczyć. Poszczególne zadania powinny odwoływać się do wiedzy i umiejętności studentów, koncentrować się wokół zagadnień, które wcześniej pojawiały się na zajęciach. Jednocześnie jednak warto wprowadzać nowe elementy dotyczące zarówno samego języka polskiego, jak i polskich zwyczajów i kultury. Dzięki temu zachowujemy, tak ważny w rozwijaniu kompetencji komunikacyjnej, spiralny charakter nauczania, przejawiający się w nieustannym powracaniu do opanowanego już materiału i powtarzaniu go przy jednoczesnym poszerzaniu zasobu wiedzy.

Turniej powinien być bardziej docenianą techniką nauczania i zdecydowanie częściej wykorzystywaną przez lektorów języka polskiego jako obcego. Ich tworzenie ułatwiają rozmaite platformy internetowe i aplikacje, które zastępują tradycyjne pomoce dydaktyczne. Wykorzystanie tych nowoczesnych narzędzi w projektowaniu gier dydaktycznych zasługuje jednak na osobne opracowanie. Bez względu na formę turnieju jego wartością jest fakt, że pozwala na utrwalenie i powtórzenie materiału czy sprawdzenie stopnia znajomości poszczególnych zagadnień oraz daje możliwość przećwiczenia poznanej leksyki, struktur lub reguł gramatycznych w sytuacjach zbliżonych do naturalnych odznaczających się luką informacyjną. Wymusza na uczestnikach turnieju konkretne działania językowe. Ponadto wprowadza element rywalizacji i rozrywki, który pozytywnie nastawia studentów do nauki, a także gwarantuje rozwój kompetencji komunikacyjnej.

BIBLIOGRAFIA

- Barczyk A., 2012, *Charakterystyka teleturniejów emitowanych w polskiej telewizji publicznej*, „Kultura – Media – Teologia”, nr 10.
- Coste D. i in., 2003, *Europejski System Opisu Kształcenia Językowego: uczenie się, nauczanie, ocenianie*, tłum. W. Martyniuk, Warszawa.
- Gąsior K., 2018, *Czy możliwe jest jednoczesne ćwiczenie słownictwa, gramatyki i sprawności mówienia? O dydaktycznym potencjale zmodyfikowanych „Kostek opowieści”*, „Języki obce w szkole”, nr 4.
- Godzic W., 2004, *Telewizja i jej skutki po „Wielkim Bracie”*, Kraków.
- Jackiewicz A., 2016, *Gry planszowe i karciane jako narzędzie do rozwijania umiejętności mówienia na zajęciach z języków obcych*, „Języki Obce w Szkole”, nr 4.

- Jaroszewska A., 2008, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci w młodszym wieku szkolnym w kontekście wielokulturowości*, w: A. Surdyk, J. Z. Szeja (red.), „Homo Communicativus”, nr 2(4).
- Jodłowiec M., 2005, *Techniki ludyczne w kształtowaniu świadomości różnic międzykulturowych*, w: M. Mackiewicz (red.), *Dydaktyka języków obcych a kompetencja kulturowa i komunikacja interkulturowa*, Poznań, s. 271–280.
- Kondrat D., 2012, *Gry i zabawy towarzyskie na lekcjach języka angielskiego*, „Języki Obce w Szkole”, nr 2.
- Oğuz A., 2016, *Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach, czyli jak poprowadzić lekcję języka angielskiego (pozornie) bez przygotowania*, „Języki Obce w Szkole”, nr 4.
- Rusek B., 2010, *Zabawy rozwijające sprawności mówienia w języku obcym*, „Homo Ludens”, nr 1(2).
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań.
- Siek-Piskozub T., 2001, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa.
- Sikorska L., 2017, *Gry i zabawy w nauczaniu obcokrajowców polskiej grzeczności językowej*, „Języki Obce w Szkole”, nr 3.
- <https://sjp.pwn.pl/szukaj/turniej.html> [30.04.2019].

(TELEVISION) QUIZ SHOW AS A WAY TO A SUCCESSFUL POLISH LANGUAGE LESSON FOR FOREIGNERS

Keywords: quiz show, games in glottodidactics, advantages and disadvantages of didactic games

Summary. The use of games in the glottodidactic process is becoming increasingly popular. Their positive influence on the learning outcomes is indisputable. Among them we can single out a quiz show, which should be more appreciated by teachers. The article presents its value and the specific possibilities of using it on Polish classes as a foreign language.
