

ИГРЕ У ЕЛЕКТРОНСКОЈ НАСТАВИ СРПСКОГ КАО СТРАНОГ ЈЕЗИКА

Дарка Хербез¹

САЖЕТАК

У овом раду указује се на употребу игара у настави српског као страног језика на Катедри за славистику Универзитета „Пајсије Хиландарски“ у Пловдиву. Наше искуство показало је да увођење игара чини наставу инетресантнијом и побољшава мотивацију студената. Наравно, игре се користе само као пропратно средство које може послужити за проверу знања и утврђивање градива на занимљив начин.

КЉУЧНЕ РИЈЕЧИ: методика наставе српског као страног језика, игре, језик, култура

GAMES IN ONLINE TEACHING OF SERBIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

SUMMARY

The aim of this study was to point to the possibility of applying games in teaching Serbian as a foreign language at the Department of Slavic Studies at the University of Plovdiv. Our experience has shown that introducing games makes teaching more interesting and improves students' motivation. Of course, the games are used only as an accompanying tool that can be used to test knowledge and determine the material in an interesting way.

KEYWORDS: *teaching Serbian as a foreign language, games, language, culture*

УВОД

У овом раду наша пажња усмјерена је на наставу српског као страног језика на Катедри за славистику Универзитета „Пајсије Хиландарски“ у Пловдиву. У оквиру овог рада посебна пажња биће посвећена употреби игара у електронској настави. Како бисмо приступили овој теми, потребно је дати неколико уводних чињеница о самом појму *методика наставе страних језика*, али треба јасно разграничити појмове *методика* и *методологија*. Наум Димитријевић тврди да „методика проучава основна питања учења и предавања наставе страних језика и при томе се примењују објективни научни методи и анализе. Методологијом одређујемо и реализујемо тзв. разредне технике и поступке који почивају на испитивањима ме-

¹ Мр Дарка Хербез, Пловдивски универзитет „Пајсије Хиландарски“, darka.herbez@yahoo.com

тодике и неких других дисциплина, методологија је „активност у разреду“, која је добрим делом (али ни она не у целости) вештина, уметност, али и активност која зависи и од личности наставника.“ (Димитријевић, Н., 1984) Наравно, задатак предавача подразумијева проналажење наставног метода који је најбољи или проналажење најбоље комбинације различитих метода. Управо због тога, у овом раду покушали смо показати како увођење игара у наставу може поспјешити мотивацију студената приликом њиховог усвајања страног језика.

За вријеме пандемије била је неминовна употреба технологије у наставне сврхе. То нам је омогућило приступање настави на другачији начин и открило нове начине предавања. Наравно, употреба технологије у наставне сврхе није била искључена и раније, штавише била је препоручљива за успјешнији наставни процес. Ипак, треба нагласити да се различити веб-алати користе само као пратеће дидактичко средство, које додатно стимулише студенте. На овај начин студенти несвјесно усвајају ново градиво на занимљив начин. Драгана Глушац истиче да нудећи наставне садржаје, обликоване у форму игре, постижемо наставне циљеве у знатно бржем времену и са бољим постигнућем ученика.“ (Глушац, Д., 2012.) У нашем раду осврнућемо се само на оне веб-алате који нам кроз игру помажу при утврђивању и увјежбавању градива. Душанка Миливојевић Точанац наводи три технике приликом обраде новог градива: приказивање новог градива, утврђивање и увјежбавање. (Точанац Миливојевић, Д., 1997) Наравно, вријеме које ћемо одвојити за имплементацију игара у наставу зависи од самог предавача. Препоручљиво је да се игре користе на самом крају часа или да се студентима дају као задатак који ће урадити код куће. Наравно, активност у току игара може бити групна или индивидуална. „Када говоримо о употреби наставних средстава, посебно техничких средстава у наставне сврхе, неопходно је напоменути да наставник мора да познаје могућности и ограничења која пружају аудиовизуелни медији; наравно, ово са циљем да их вреднује као средства мање или више корисна за наставу или за индивидуално учење ван наставе.“ (Точанац Миливојевић, Д., 1997) Треба споменути да заступљеност игара у наставном процесу, посебно кад се настава изводи онлајн, повећава креативност студената, те доприноси мотивацији и заинтересованости за градиво које се усваја. „Креативан приступ настави страних језика доводи до већег степена вербалног изражавања и веће флексибилности у употреби језичке материје.“ (Остојић, Б., 1986.) Користећи игру, лексички и граматички садржаји усвајају се на креативнији начин, а тиме се ствара и позитиван амбијент за рад. „Такође, игра као дидактички материјал има функцију одмора, тј. предаха. Уколико се изучава нека тешка област из граматике, наставник може да изведе краћу игру како би направио активну паузу и орасположио ученике.“ (Хорњак, С., 2013.) Игре које смо користили могу се прилагодити нижим и вишим језичким нивоима, а у наставку текста показаћемо неке од веб-алата које смо користили у настави.

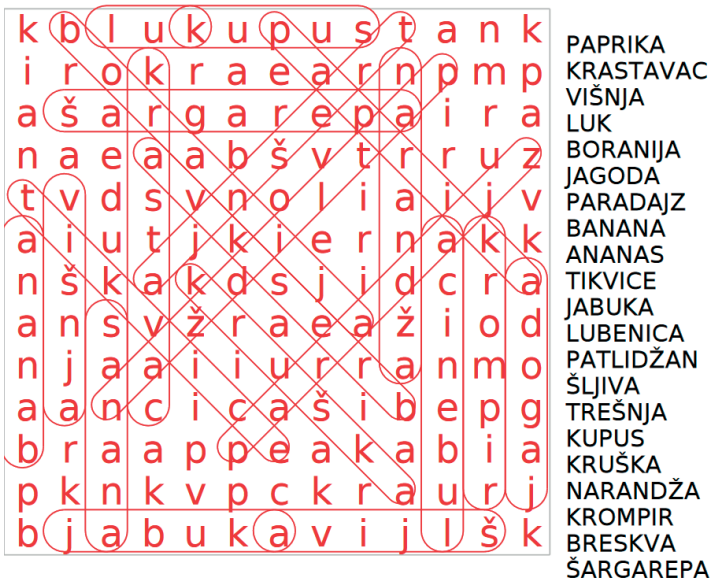
ИГРЕ У ЕЛЕКТРОНСКОЈ НАСТАВИ СРПСКОГ КАО СТРАНОГ ЈЕЗИКА

Као што смо већ спомињали, задатак предавача српског као страног језика подразумијева стално трагање за занимљивијим начинима предавања. У овом раду осврнућемо се само на оне веб-алате који нам пружају могућност да путем игре ут-

врдимо или увјежбамо градиво. Наравно, предавач мора пажљиво да осмисли циљ игре, прилагоди тежину игре нивоу знања студената, објасни правила на почетку и контролише ток игре. Могућности које нам пружају игре заиста су вишеструке. Путем игара можемо вјежбати граматику, лексику, изговор и проширити знање о култури народа чији се језик учи. Такође, увођење овог средства побуђује креативност студената и ствара динамичнију атмосферу.

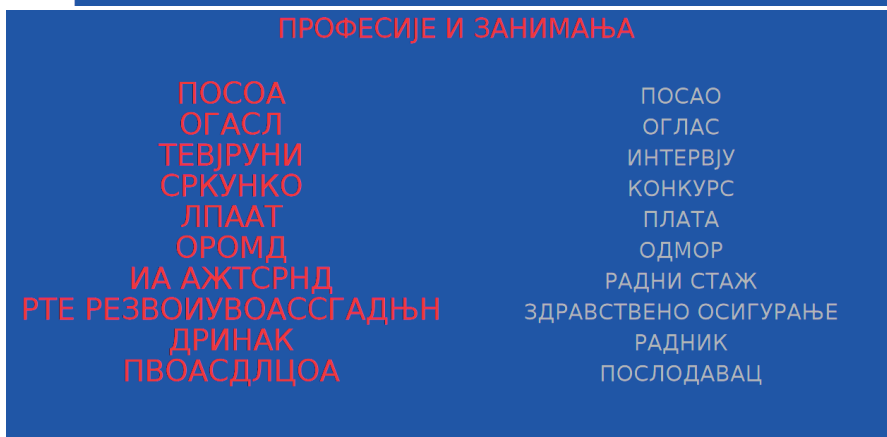
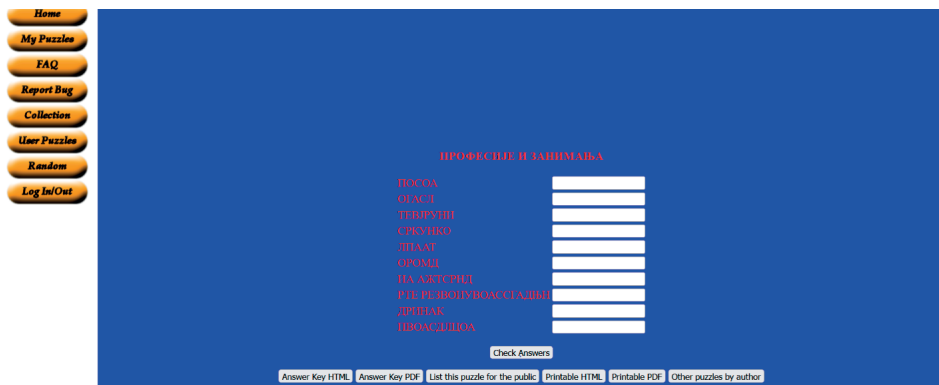
Први веб-алат који ћемо описати зове се *Armoredpenguin*. У питању је алат једноставан за употребу, а игре се могу прилагодити свим језичким нивоима. У нашем раду користили смо га за креирање различитих врста задатака који су допринијели лакшем усвајању наставног садржаја. Путем овог веб-алата можемо креирати задатке у форми осмосмјерке, повезивања колона, креирања ријечи од датих слова итд. У наставку текста показаћемо неке од ових примјера.

У првом примјеру користили смо осмосмјерку за понављање нове лексике. На овај начин може се вршити провјера знања онога што смо радили на претходном часу. Може се примијенити на часу, а може се радити и код куће. Овај игрицу користили смо на нижим нивоима, али предавач може да је користи и за више нивое.



Слика бр. 1.: Осмосмјерка за понављање нове лексике

Сљедећа интересантна игрица, коју можемо креирати помоћу овог веб-алата, јесте игрица откривања тачних ријечи од понуђених слова. Наиме, понуђена слова су измијешана, а студенти треба да одгонетну правилну ријеч. Наравно, избор ријечи треба бити прилагођен наставној јединици коју сте претходно обрадили, а у нашем примјеру говорили смо о занимањима и професијама. На крају, можемо затражити да се дате ријечи преведу на матерњи језик. Тиме се увјежбава ширење вокабулара, те студенти на креативан начин понављају градиво.



Слика бр. 2.: Откривање тачних ријечи од понуђених слова

Сљедећи примјер представља сличан задатак, само што се од студената тражило да од случајно понуђених слова креирају што више ријечи на српском језику. За овај задатак треба одвојити мало више времена, па је препоручљиво да га ураде за домаћу задаћу.



Слика бр. 3.: Случајно понуђена слова

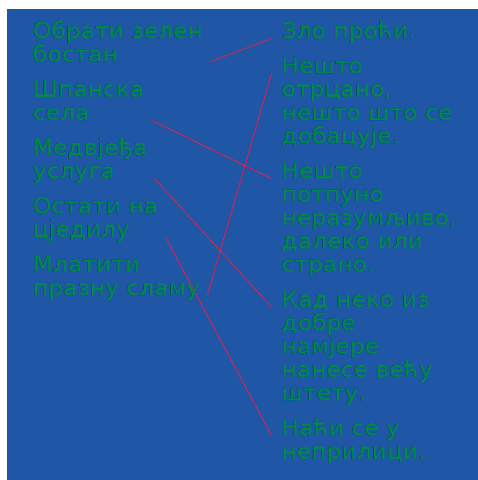
Као што смо већ рекли, игре се могу користити за различите нивое. Сљедећи примјер показује провјеру идиома у српском језику. Након што смо студенте упозна-

ли са значењем различитих идиома, путем игре провјерили смо њихово знање. Ова игра се користи на вишим нивоима и наше искуство показало је да је занимљива старијим студентима. У првој колони имамо идиоме, а у другој објашњење идиома. Њихов задатак био је да их правилно повежу.



ИДНОМИ

Обрати зелен бостан	Нешто отрицано, нешто што се додаје.
Шпанска села	Зло проћи.
Медвјеђа услуга	Нешто потпуно неразумљиво, далеко или страни.
Остати на цједилу	Наћи се у неприлици.
Млатити празну сламу	Кад неко из добре намјере нанесе већу штету.



Слика бр. 4.: Провјера идиома у српском језику

Сљедећи веб-алат који препоручујемо зове се *Wordwall*. У једном ранијем раду посветили смо пажњу овом веб-алату, али за потребе овог рада показаћемо примјере који нису споменути. *Wordwall* нам пружа вишеструке могућности приликом креирања садржаја. Такође, овај веб-алат једноставан је за употребу и много задатака можемо креирати у бесплатној верзији. Приликом провјере разумијевања српског језика, направили смо квиз за студенте. Они прво читају дати текст два пута, а након тога рјешавају квиз са питањима и одговорима из понуђеног текста. Текстови могу

бити прилагођени nižim и вишим нивоима, а наш примјер показује задатак за више нивое. Као што смо већ рекли, приликом учења српског као страног језика важно је упознати студенте и са културом народа чији језик уче. Наш примјер садржи текст о знаменитим српским личностима.

Јелисавета Начић је пројектовала ступнице на Калемегдану и на данашњем Бранковом мосту.

A

ТАЧНО

B

НЕТАЧНО

2 of 20

0:12

Никола Тесла никад није био богат.	Никола Тесла био је веома богат.
Никола Тесла је познати српски певач.	Обожавао је маčke.
Данас се науци ради ој развоју за електричну енергију зове Тесла.	Никола Тесла је познати српски математичар.
Тесла је имао достигнућа у певању и цртању.	Обожавао је голубове.
Ернест Хемингвеј био је добар Теслин пријатељ.	Марк Твен био је добар Теслин пријатељ.
Данас се у науци ради ој развоју за електричну енергију зове Едисон.	Тесла је имао достигнућа у развоју електричне енергије и физикосе енергије.

Тачно

Нетачно

Слика бр. 5.: Wordwall

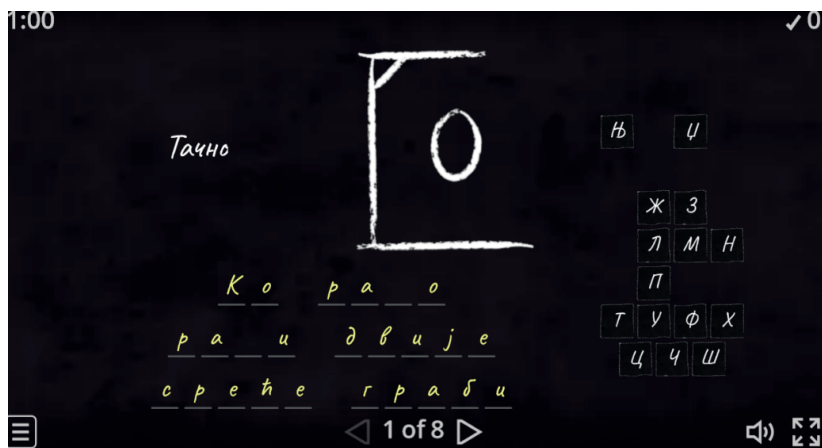
Прва игра односи се на женске, а друга на мушке знамените личности. Обе игре направљене су у форми тачних и нетачних одговора. Дакле, студенти читају или слушају текст два пута, те на основу саслушаног или прочитаног одговарају на питања. Овим путем упознали су се културом српског народа на иновативан и другачији начин. Овај веб-алат може послужити за креирање и других културолошких садржаја, нпр., упознавање са српским обичајима, познатим фестивалима итд. У наредном примјеру студенте смо упознали са српским обичајима, тј. српском славом. Студенти су прво прочитали текст о крсној слави, а након тога бирали тачне и нетачне тврдње.



Слика бр. 6. Веб-алат за креирање културолошких садржаја

Веома је важно посветити пажњу културолошкој оријентацији и усвајању националне културе приликом учења страног језика, што смо и показали на овим примјерима.

Можда и назанимљивијом игром показала се игра *Вјешала*. Ова игра може се користити на крају часа и потребно је учешће више студената. Показало се да ова дидактичка игра развија такмичарски дух и ствара забавну и динамичну атмосферу. Ми смо је користили за упознавање са српским пословицама.



Слика бр. 7. Веб-алат за креирање садржаја

Дакле, видимо да се овај веб-алат може користити за различите задатке. Подесан је за усвајање лексичког фонда, граматике, као и културолошких садржаја. За вјежбање компарације придјева користили смо форму тачних и нетачних одогвора. Овдје смо се посебно фокусирали на грешке које студенти праве усљед утицаја матерњег језика. Дакле, ради се о интерлингвалним грешкама, које запажамо и код бугарских студената српског језика.

DOBAR
PODOBAR
NAJDOBAR



Слика бр. 8. Веб-алат за креирање садржаја

С обзиром на то да су код говорника бугарског језика фреквентне грешке у распореду енкликата, ову игру користили смо и за вјежбање синтаксе.

0:07



Слика бр. 9. Веб-алат за креирање вјежбе синтаксе

У српском језику енклитике не могу да стоје иза везника *и* и *а*, као и на почетку реченице, те су ове грешке настале због утицаја бугарског језика.

ЗАКЉУЧАК

У овом раду осврнули смо се на употребу веб-алата у настави српског као страног језика. За потребе нашег рада одабрали смо веб-алате *Armoredpenguin* и *Wordwall*, а посебну пажњу посветили смо играма као дидактичком средству. Наше искуство показало је да је увођење дидактичких игара у наставни процес пожељно и доприноси мотивацији и занимљивијем наставном процесу. Наравно, долазимо до закључка да предавач треба пажљиво да креира игре, те да их прилагоди наставној јединици и нивоу знања студената. Сања Хорњак сматра да „игру можемо дефинисати као активност у настави која доприноси лакшем савладавању одређеног језичког градива. Захваљујући игри, ученик несвесно повећава обим наученог градива на забаван начин. Истовремено, игра утиче на ученика тако што повећава мотивацију.“² Важно је напоменути да се дидактичке игре користе само као пропратно средство традиционалној настави, али то не значи да их треба потпуно изоставити из наставног процеса. Наше искуство показало је да игре као дидактичко средство увелико доприносе мотивацији студената, те стварају опуштенију и интересантнију атмосферу за рад.

ЛИТЕРАТУРА

1. Глушац, Д.: *Електронско учење*, Технички факултет „Михајло Пупин“; Зрењанин, 2012.
2. <http://www.tfzr.uns.ac.rs/Content/files/0/Књига%20Електронско%20учење.pdf>
3. Димитријевић, Н.: *Заблуде у настави страних језика*, Свјетлост, Сарајево, 1984.
4. Остојић, Б., *Креативност у настави страних језика*, Свјетлост, Сарајево, 1986.
5. Точанац Миливојев, Д.: *Методe у настави и учењу страног језика*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1997.
6. Хорњак, С.: *Игре као дидактички материјали у настави страних језика*, у: Ј. Вучо, О. Дурбаба (ур.), *Језик и образовање*, Филолошки факултет, Београд, 2013. Преузето https://www.academia.edu/29463463/Igre_kao_didakti%C4%8Dki_materijali_u_nastavi_stranih_jezika

2 Хорњак, С., *Игре као дидактички материјали у настави страних језика*, у: Ј. Вучо, О. Дурбаба (ур.), *Језик и образовање*, Филолошки факултет, Београд, 2013, стр. 411 – 421. Преузето са https://www.academia.edu/29463463/Igre_kao_didakti%C4%8Dki_materijali_u_nastavi_stranih_jezika. 10.9.2022.