

IGRA U NASTAVI/UČENJU STRANOG JEZIKA

Sažetak: Igra u nastavi stranog jezika može da bude od izuzetne pomoći pod uslovom da se njena upotreba dobro osmisli. Izbor igre mora da bude usmeren ka precizno definisanim ciljevima nastave, da se koristi u tačno određenom trenutku učenja i da ima svoje mesto u okviru globalne progresije. Igra stvara opuštenu atmosferu u učionici, podstiče aktivnost učenika, motiviše ih, olakšava usvajanje gradiva, efikasno zamenjuje mehanička jezička vežbanja. Ambivalentni karakter igre smanjuje strah učenika od greške i omogućava im da se učenju stranog jezika prepuste bez straha od neuspeha. Raznovrsnost igara, bogatstvo njihovog sadržaja i struktura koje se mogu koristiti u skladu sa specifičnim nastavnim ciljevima, elementi ne samo lingvističke, nego i šire, komunikativne kompetencije koje treba pokrenuti i upotrebiti da bi se odgovorilo izazovu igre, mogućnost da približi učenicima razlike u kulturi i običajima koje se odražavaju u jezičkim osobenostima, odlike su koje igru čine dragocenim sredstvom u nastavi stranog jezika.

Cljučne reči: strani jezik, igra, komunikativna kompetencija, glotodidaktika

1. Uvod

Iako je poznato da igra u učenju stranog jezika ima vekovnu tradiciju¹, počeci njenog korišćenja kao legitimne nastavne tehnike u nastavi stranih jezika datiraju od sedamdesetih godina XX veka. To je vreme kada je komunikativni pristup u nastavi stranih jezika napravio prekretnicu u dotadašnjoj metodičkoj praksi. Sa radovima o dramatisaciji, pantomimi, tehnikama animacije nastalim osamdesetih i devedesetih godina XX veka, naročito sa radom Fransisa Debizea i Žan-Mark Kareaa (Francis Debyser, Jean-Marc Caré)² u nastavnu praksu ulaze različite vrste igara (igre rečima, slovima, pojedine društvene igre, dramski izrazi), koje će postati punopravna nastavna sredstva koja pomažu u savladavanju stranog jezika. Treba istaći i da su stručnjaci u ondašnjoj našoj sredini, prateći savremena kretanja u metodici stranih jezika, prepoznali vrednost koju igra može da ima u učenju stranih jezika. Njihovi još uvek aktuelni radovi datiraju iz vremena kad ni u Francuskoj nije

¹ Silva, H., „Le jeu en classe de FLE“, www.franc-parler.org/entretien.

² Caré, J.-M. et Debyser, F., *Jeu, language et créativité. Les jeux dans la classe de français*, Hachette FLE, Paris, 1991.

bilo mnogo sličnih.³ Danas već broj objavljenih naučnih i stručnih radova, studija, zbirki igara, sajtova koji nude pregled najrazličitijih igara koje se mogu koristiti u nastavi stranih jezika, kao i stručne prakse koje se organizuju za profesore stranih jezika kod nas i u svetu, svedoče o velikom interesovanju za mesto igre i njenu didaktičku vrednost u nastavi stranih jezika.⁴

2. Definicija igre

U tradiciji živoj vekovima, čak i do današnjih dana, uz pojam igre vezivane su negativne konotacije. Razlozi za to su različiti. Igra je bila shvatana kao nešto bezrazložno, neproaktivno, čiji je jedini cilj zabava. Ona je bila aktivnost koja se prvenstveno vezivala za decu, otuda i pojam neozbiljnosti, nevažnosti koji je najčešće pratio. Negativnoj konotaciji pojma igre doprinosile su i igre na sreću, hazarderske igre, tj. one u kojima su ulozi mogli biti veliki, a posledice pogubne po igrače.

Igra se danas u referentnim opštim priručnicima definiše kao fizička ili mentalna aktivnost, koja nije nametnuta, bez povoda je, zasnovana na fikciji ili unapred utvrđenim pravilima, sama je sebi svrha, a zadovoljstvo koje izaziva je jedini njen cilj.⁵

I definicije dvojice čuvenih teoretičara koji su se fenomenom igre bavili sa sociološkog i antropološkog aspekta, Hojzinge (Johan Huizinga), kasnije i Rože Kajoa (Roger Caillois) ukazuju da pojam igre određuju, između ostalog, osećaj radosti i svest da je svet igre „izvan“ realnog sveta, odvojen od njega.⁶

Uobičajeno se igra suprotstavlja radu. Još od antike, ona se definiše onim što nije: igra nije obavezna, nije prisilna ni ograničena, njen rezultat nije nikakav proizvod već čisto zadovoljstvo. Opuštanje i razonoda, neproaktivnost, zabava i mašta, pojmovi koji se najčešće vezuju za igru postaju suprotstavljeni trudu, naporu i korisnosti koji se vezuju za rad uopšte, pa i za onaj školski. Tako se još više igra odvaja od „ozbiljnih“ i „korisnih“ aktivnosti.

Kakvo mesto bi onda jedna neproaktivna aktivnost koja se shvata odvojenom od svakodnevnog života, koja se započinje bez povoda i koja prvenstveno treba da izazove uživanje imala u nastavi stranih jezika?

³ Bjelica, N., Ostojić, B., *Igre u nastavi stranih jezika*, Svjetlost, Sarajevo, 1983; Kraus Srebrić, E., *Zbirka didaktičkih igara u nastavi stranih jezika*, Beograd, 1982.

⁴ Između ostalih videti sajtove www.lepointdufle.net, www.franc-parler.org; www.institut-francais.org.uk koji nude veliki broj aktivnosti kao i korisne linkove ka sličnim sajtovima.

⁵ *Encyclopédie Universalis en ligne*, www.universalis.fr; *Le Petit Robert*, Le Robert, Paris, 1981, str. 1046.

⁶ Huizinga, J., *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1951, I izd. 1938; Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958. Hojzinga definiše igru kao slobodnu aktivnost, koja se doživljava kao fiktivna, smeštenu izvan okvira svakodnevnog života, lišenu bilo kakvog materijalnog interesa i korisnosti, koja se odvija u ograničenom vremenu i prostoru, po određenim pravilima. Za Kajoa je to takođe aktivnost odvojena od ostatka egzistencije, vremenski i prostorno ograničena, u koju se neko dobrovoljno upušta, neizvesnog ishoda, neproaktivna, uređena sopstvenim pravilima i fiktivna – igrač je u svetu nezavisnom od društvenog prostora.

3. Igra vs škola ili igra u školi?

Pored zadovoljstva koje pruža učenicima, jedna od važnijih karakteristika igre je i motivacija koju podstiče kod njih, pa je zato njeno mesto u obrazovanju bilo predmet interesovanja pedagoga i psihologa. Njihovi stavovi su se menjali zavisno od epohe i iskustava. Još početkom XX veka, nemački psiholog Karl Gros (Karl Groos)⁷ utvrđuje paralele između igre i rada i ističe da igra može da vodi radu. U igri, kao i u radu, učesnik ima cilj koji treba da postigne, zadatak za čije izvršenje treba da se potruži. Da bi igrao, kao i da bi radio, on mora da ima plan i da bude dosledan u njegovom sprovođenju.

Jedan od najpoznatijih francuskih pedagoga Selesten Frene⁸, uprkos mnogim novinama koje je uneo u dotadašnja shvatanja učenja i školstva kojima je izmenio sliku dotadašnjeg obrazovanja u Francuskoj, a i šire, nije bio pristalica zasnivanja učenja na igri. Smatrao je da bi to bilo priznanje nemoći rada da obezbedi obrazovanje mladim ljudima. Poznata je njegova distinkcija na „igra-posao“ i „posao-igra“, tj. stav koji je zastupao da posao treba da donosi zadovoljstvo kao i igra.⁹

Prema mišljenju Žana Šatoa (Jean Chateau), poznatog francuskog pedagoga prve polovine XX veka koji je proučavao ulogu igre i imaginarnog kod dece, rad u školi treba da bude na pola puta između rada i igre. Zasnovano isključivo na igri, učenje bi ostalo „izvan prostora i vremena“, isključeno iz realnog konteksta (svet igre je često svet za sebe), sa formalnom poukom (u igri nije važan rezultat).¹⁰

Neli Paskje (Néelly Pasquier)¹¹ pronalazi zajedničke tačke između situacije u učionici i one za vreme igre, tj. školskog, radnog i samim tim društveno prihvatljivog konteksta i onog drugog, opuštenog, slobodnog, neproduktivnog, pa samim tim i manje vrednog po uvreženom shvatanju. Naime, ona smatra da su za igru kao i za rad neophodna pravila i red; u igri kao i u radu učesnik je deo veće celine (ekipe), integrisan je u jednu društvenu grupu i prilikom obe aktivnosti mora da mobilize svoje fizičke, intelektualne i moralne sposobnosti. Prednost igre kada se koristi u nastavi je i njena, kako je to Hojzinga definisao, „odvojenost od realnog sveta“. Taj kvalitet čini od igre „bezopasan prostor“ u kome se rezultat ne računa

⁷ Groos, K., *Les jeux des Hommes*, 1899. Njegova studija biće referentna za mnoge buduće radove o igri.

⁸ Célestin Freinet (1896–1966), smatra se najznačajnijim francuskim pedagogom XX veka, u nastavu je uveo nove i dotad neprimenjivane tehnike: plan rada, individualizaciju rada, istraživanja, konferencije, kreativno-ekspresivne radionice, školsku prepisku, fizičko vaspitanje. U svom učenju socijalističke, naturalističke i antiintelektualističke orijentacije, zalagao se za dovođenje obrazovanja i škole u neposredan kontakt sa stvarnošću i životom, za uključivanje škole u život lokalne zajednice. Njegova „aktivna pedagogija“ prerasla je u pokret i stekla je mnoštvo sledbenika kako u Evropi, tako i u Centralnoj i Južnoj Americi, Africi, Dalekom istoku.

⁹ Freinet, C., *L'Éducation du Travail*, Delachaux et Niestlé, 1960 (1ère éd. 1946); www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes4-imp.html.

¹⁰ Chateau, J., *L'enfant et le jeu*, Scarabee, 1967.

¹¹ Pasquier, N., *Jouer pour réussir*, Nathan, Pariz, 1993.

stvarno. To omogućava da se u njoj rizikuje, da se ide ka nepoznatom bez zadržke – tako igra može da motiviše i dà želju za učenjem.¹²

4. Igra u nastavi stranih jezika

Edukativnu vrednost igre danas nije potrebno dokazivati zahvaljujući brojnim studijama psihologa, pedagoga, psihoanalitičara, filozofa. Savremena istraživanja slažu se oko jednog: igra treba da bude u funkciji precizno definisanog nastavnog cilja, jednostavnog po mogućstvu, a rezultati njenog korišćenja treba da su vidljivi i za učenike i za nastavnike. Za Ede Silvu, didaktičarku koja se posebno bavi problemom igre i njenog korišćenja u nastavi stranih jezika, ključni faktor koji povezuje ovu aktivnost i nastavu stranih jezika je doživljaj igre, stav, raspoloženje (*attitude ludique*) prema prostorno-vremenskom ograničenju koje nameće igra: igrač zna da su ograničenja proizvoljna kad ne igra, ali kad se upusti u igru on ih prihvata kao data. Ovaj ambivalentan stav koji čine i distanca i učešće Silva smatra jednim od najvrednijih aspekata igre kao nastavnog sredstva. On omogućava igraču/učeniku da se prepusti igri/učenju sa interesovanjem i motivacijom, a da istovremeno ne bude sputan, „blokiran“ teškoćama ili mogućim neuspehom, baš kao što se dešava tokom igre.¹³

Silva vidi igru kao punopravno nastavno sredstvo u učenju stranih jezika pod određenim uslovima. Po njoj, igre treba shvatiti rigorozno jer njihova efikasnost zavisi ne toliko od karakteristika same igre koliko od njihove upotrebe. Pored toga, neophodno je povezati teorijske postavke koje se odnose kako na igru tako i na nastavu stranih jezika, nastavna sredstva i stvarnu praksu jer iz neusaglašenosti ovih elemenata proističu teškoće u didaktičkom korišćenju igre. Najzad, treba shvatiti, navodi Silva, da igra u nastavi nije magično sredstvo koje može da reši sve probleme u učionici, već nešto što obogaćuje nastavnu praksu nastavnika.¹⁴

5. Prednosti i ograničenja korišćenja igre u nastavi stranog jezika

Bezrazložnost i zadovoljstvo, zabava i razonoda karakteristike su koje igru suprotstavljaju i udaljavaju od rada, obaveza i konvencija koje nameće društveni život. Iz definicije iz koje nije teško pročitati i opoziciju ozbiljno/neozbiljno, svrsishodno/beskorisno jasno je zašto se igra tokom istorije obrazovanja nije prihvatila kao legitimno sredstvo u nastavi stranih jezika. Nije retkost da se čak i danas za pojam igre u nastavi vezuju negativne konotacije.

¹² Meirieu, Ph., „Le désir et la règle“, *Les Cahiers pédagogiques*, n°. 448, 2006, str. 33.

¹³ Silva, H., *Le jeu en classe de langue*, Cle International, Paris, 2008, str. 18.

¹⁴ Silva, H., „Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE?“, [www.franc-parler.org/dossier/jouer en classe de français](http://www.franc-parler.org/dossier/jouer%20en%20classe%20de%20français).

Igra kao nekonvencionalni način učenja može da uznemiri učenike navikle na uobičajeni, ustaljeni način rada. Čak i kad se doživljava kao ograničavajući, pa i monoton, tradicionalni način rada istovremeno je i umirujući jer je poznat. Igra, pak, stvara dinamičniju atmosferu, a njena pravila nameću drugačiji način rada bilo da je reč o različitim oblicima organizovanja učenika (parovi, grupe) ili prostora (različit raspored klupa, sedenja ili čak i kretanje po učionici). Razlozi za otpor prema igri u nastavi stranog jezika su ne retko i psihološke prirode. Učenici mogu da budu uplašeni jer, za razliku od uobičajene situacije na času kad se za reč javljaju pojedini učenici, najčešće jedni isti, u igri svi učestvuju, izlaze iz anonimnosti, primećeni su. Učenicima koji su povučeni i teško se javljaju za reč situacije u kojima treba da se oglase pred grupom mogu biti stresne. Nastavnik pak može da se oseti nesigurnim u organizovanju i vođenju jedne aktivnosti koja umnogome zavisi od sreće ili slučaja i čiji tok samim tim ne može u potpunosti da kontroliše i predvidi. Ne retko, nastavnik se plaši i da ne izgubi kontrolu nad ponašanjem učenika i disciplinom na času. Zbog prividne jednostavnosti izvođenja kao i neobaveznog karaktera, prisutan je i strah nastavnika da igra kao sredstvo učenja može da izazove sumnju učenika, roditelja, čak i nadređenih u instituciji u kojoj se nastava održava u nastavnikove kompetencije i ozbiljnost njegovog rada. Ovo na žalost nije neopravdan strah kod profesora, posebno u onim institucijama u kojima strani jezik već ima nezvanično status „sporednog predmeta“. Čak i kad prevaziđe ova psihološka ograničenja, neretko ostaju ona fizička: neodgovarajući ili nedovoljno veliki prostor, nedostupan materijal, manjak vremena, ograničenja koja nameće nastavni program. Iskustva nastavnika svedoče da to nije slučaj samo kod nas već i u mnogo većim i razvijenijim sredinama.¹⁵

Uprkos ovim faktorima koji mogu ograničiti upotrebu igre u nastavi neosporne su višestruke prednosti njenog korišćenja u učenju stranog jezika. Uopšte uzev, dobro je poznato da igra razvija moć zapažanja, sposobnost za analizu i sintezu, kritički duh, emocionalnu inteligenciju. Dinamičnost i raznovrsnost igara umnogome može da modifikuje ustaljeni tok časa koji svojom rigidnom organizacijom često dovodi do jednoličnosti. Pored toka časa, igra menja i uobičajeni frontalni način rada (nastavnik-učenici) zahtevajući organizovanje rada u grupama. Osim što se u takvim situacijama razvijaju sposobnosti za rad u grupi, igra harmonizuje grupu jer kanališe energiju svih učesnika čiji naponi vode ka zajedničkom cilju. Igra obavezuje na poštovanje pravila života u grupi: dopustiti svakom da se izrazi, uvažiti različito mišljenje. Igra podstiče i razvija svest o postojanju drugog i drugačijeg. Ona je mesto dijaloga i interakcije sa drugim. U okviru grupe dolazi do saradnje i razmene znanja što slabijim učenicima omogućava da brže napreduju.

Jedna od važnih, već pomenutih karakteristika igre je osećaj motivisanosti i zadovoljstva koji igra izaziva kod učesnika, a koji je veoma važan za uspešno učenje. Uz interesovanje koje podstiče, za nastavu stranog jezika izuzetno je važna činjenica da igra omogućava stvaranje brojnih situacija koje odgovaraju situaci-

¹⁵ Villez, B., "En langues étrangères à l'université", *Les Cahiers pédagogiques*, n°. 448, 2006, str. 53.

jama u realnom životu i čiji su učenici stvarni akteri. Aktivnim učešćem u takvim situacijama tokom igre, naučene jezičke strukture se koriste na prirodan način, u autentičnoj komunikaciji koju je lako oživeti u učionici, za razliku od situacija koje se uobičajeno simuliraju na času: na šalteru, u prodavnici, u restoranu i sl. Ponavljanje naučenih struktura u situaciji igre dovodi do njihovog memorisanja i trajnog zadržavanja u pamćenju. Tokom igre se vežbaju i usavršavaju i produktivne i receptivne veštine: prvenstveno govor i razumevanje ali, zavisno od vrste igre i čitanje i pisanje. Igra je pogodna da zaokupi pažnju svih učenika i navede ih da učestvuju u datoj aktivnosti, čak i one koji su stidljivi ili se ustručavaju da se izraze plašeći se greške. Često parališući strah od moguće greške pri izražavanju na stranom jeziku smanjuje se prilikom igranja iz više razloga. S jedne strane, igra dovodi u komunikativnu situaciju same učenike međusobno – nije reč više o dijalogu nastavnik-učenik u kom se učenik, ma kako nivo njegovog znanja bio dobar, vrlo često oseća anksiozno. S druge strane, prilikom igre, učenik je svestan da to što se dešava u učionici, ma kako realno bilo, „nije za stvarno“ i neće imati posledice (za razliku od odgovaranja za ocenu, ispita, testa i sl.). Upravo u ovom aspektu pokazuje se važnost onog već pomenutog ambivalentnog karaktera igre o kojem je govorila Silva. Učešće u igri i istovremeno distanciranje od nje pokazuje se kao oslobađajuće za učenika koji „progovara“ na stranom jeziku.

Svest o odsustvu uobičajenih sankcija u obliku loše ocene daje slobodu učenicima da tokom igre preuzmu inicijativu i uzmu reč. Mogućnost da se počne ponovo, poboljša izvođenje, isprobaju različite strategije da bi se došlo do cilja daje učenicima omogućava da se potvrde, grade samopouzdanje i zadobijaju nezavisnost. Doprinosi sazrevanju ličnosti i daje učeniku osećaj ispunjenosti, samoostvarenja. Značaj igre za samopoštovanje učenika ističe se kao veoma važan u procesu učenja.¹⁶

Zahvaljujući neizvesnom toku igre u kojoj slučaj ima veliku ulogu i neopodnom brzom razmišljanju i reagovanju, igra podstiče razvijanje sposobnosti snalaženja u nepredviđenim okolnostima i korišćenje svih raspoloživih resursa u cilju što bolje komunikacije. Aktivno učešće, zalaganje, mobilisanje i korišćenje svog znanja i veština prenosi se i na druge časove, druge predmete pa pojedini stručnjaci smatraju da bi vredelo koristiti igru u nastavi stranog jezika, čak i kad bi jedina njena vrednost bila promena stava prema učenju uopšte.¹⁷

6. Mesto igre u nastavi stranih jezika

Budući da je igra aktivnost tokom koje učenik mobilise svoja znanja, vežba svoje kompetencije i koristi ih u situacijama koje se ponavljaju, igra je odlično

¹⁶ Mailhé, R., Tabory, M., "Pour instruire...et pour éduquer", *Les Cahiers pédagogiques*, n°. 448, 2006, str. 28–29.

¹⁷ Le Gallo, L., "Doser subtilement plaisir et intérêt", *Les Cahiers pédagogiques*, n°. 448, 2006, str. 22.

sredstvo za memorisanje, upotrebu, poboljšanje, sistematizaciju i obnavljanje poznatih jezičkih struktura ili elemenata kulture. Može se koristiti za uvežbavanje svih jezičkih kompetencija – kako pisanja i čitanja tako i razumevanja na sluh i govorenja. Posebne igre, tzv. igre „probijanja leda“ (brise-glace) mogu se koristiti i u situacijama kada je potrebno uspostaviti kontakt sa novom grupom ili olakšati međusobno upoznavanje učenika.

Uvođenje novih struktura za koje bi bilo neophodan proces pojašnjenja i razumevanja, ili usvajanja u različitim kontekstima ne bi trebalo sprovoditi kroz ovu aktivnost koja prvenstveno pokreće već postojeća znanja i sposobnosti. Imajući u vidu da osim usvojenih znanja i veština na tok igre i rezultat utiču i emocionalni faktori kao i takmičarski duh koji modifikuju ponašanje učenika pred zadatkom koji treba da ispuni, igre ne bi trebalo koristiti za evaluaciju učenika.

Da bi primena igre u nastavi stranih jezika dala rezultate, treba biti svestan potreba grupe sa kojom radi (na primer: razbiti početnu nelagodu u novoformiranoj grupi, uneti dinamičnost u inertnu grupu, podstaći što veći broj učenika da uzme reč i govori, olakšati usmeno izražavanje, stimulisati pisano izražavanje i sl.). Neophodno je, zatim, precizno definisati manje ciljeve koje treba realizovati (predstaviti se, upoznati se, uvežbati upotrebu naučene leksike, izgovarati pravilno određene glasove čiji izgovor učenicima predstavlja problem i sl.), a onda u skladu sa tim izabrati igru koja će odgovoriti postavljenom cilju.

Pri izboru igre, osim o cilju učenja, treba razmišljati i o nivou učenja na kom izabrana igra može biti uvedena. Vajs navodi niz kriterijuma o kojima treba voditi računa pri izboru igre u učenju stranog jezika: da li odgovara nivou znanja učenika, da li učenik već poseduje odgovarajuća lingvistička znanja da bi mogao da učestvuje u njoj, koje veštine zahteva igra, da li se izvodi individualno ili u grupi, da li je to aktivnost koja omogućava vođeno ili slobodno izražavanje, gde je njeno mesto u progresiji, u kom delu časa se izvodi, koliko traje, da li je primenljiva više puta u datom obliku ili može da se varira, kakvu pripremu zahteva, koja uputstva se moraju dati, kada i kako kontrolisati lingvističku produkciju.¹⁸

Brižljiv izbor igre, jasno objašnjena pravila, stvaranje atmosfere koja doprinosi uspešnoj igri samo su prva faza u primeni igre u nastavi stranog jezika. Posle igre sledi jednako važan deo: utvrđivanje sa učenicima da li je igra dala željene rezultate, da li je omogućila sticanje željenih veština i znanja, da li je igra doprinela ispunjavanju postavljenog cilja, sagledavanje igre i njenih efekata u okviru globalne progresije i najavljivanje sledećih etapa učenja.¹⁹ Učeniku treba omogućiti da ostvari transfer između situacije igre i situacije učenja, da shvati kako da u učenju iskoristi kompetencije koje je upotrebio u igri, da uvidi važnost greške.

Raznovrsnost igara, bogatstvo njihovog sadržaja i struktura koje se mogu prilagoditi i koristiti u skladu sa specifičnim nastavnim ciljevima, isprepletenost elemenata ne samo lingvističke, nego i šire, komunikativne kompetencije koje

¹⁸ Weiss, F., *Jouer, communiquer, apprendre*, Hachette, Paris, 2002, p.10.

¹⁹ Silva, H., *Le jeu en classe de langue*, Cle International, Paris, 2008, str. 39.

treba pokrenuti i upotrebiti da bi se odgovorilo izazovu igre, mogućnost da približi učenicima razlike u kulturi i običajima koje se odražavaju u jezičkim osobenostima, odlike su koje igru čine dragocenim sredstvom u nastavi stranog jezika.

7. Da ne budemo izigrani

Igra u nastavi stranog jezika može da bude svrsishodna pod uslovom da se njena upotreba dobro osmisli. Izbor igre mora da bude opravdan didaktičkim potrebama grupe, usmeren ka precizno definisanim ciljevima nastave stranog jezika, da se koristi u tačno određenom trenutku učenja i da ima svoje mesto u okviru globalne progresije. Igra motiviše učenike i podstiče njihovu aktivnost. Postavljeni pred određeni zadatak koji uspešno rešavaju koristeći pri tome strani jezik učenici postaju motivisaniji za savladavanje i težih oblasti. Situacije u igri omogućavaju autentično korišćenje stranog jezika da bi se realizovao neki zadatak, što takođe doprinosi razvoju motivacije i razvijanju pozitivnog stava prema stranom jeziku. Korišćenje igara u nastavi jezika efikasno zamenjuje razna mehanička jezička vežbanja i tako olakšava i pospešuje učenje i usvajanje gradiva. Ambivalentni karakter igre smanjuje strah učenika od neuspeha i omogućava im da se učenju stranog jezika prepuste potpuno, ne opterećujući se mogućim greškama.

Primena igre u nastavi stranog jezika ne predstavlja prednost samo za učenika već i za nastavnika i grupu u celini. Igra stvara opušteniju, prijatniju atmosferu u učionici i dovodi do uspostavljanja bližih odnosa kako između samih učenika tako i između učenika i nastavnika. Nastavnik ima priliku da upozna i drugu stranu ličnosti svojih učenika, onu koja ne može uvek da se ispolji u okvirima čvrsto strukturisanog tradicionalnog časa. Korišćenje igre u nastavi stranog jezika nastavniku omogućava da obogati svoju praksu, da je personalizuje i spremnije odgovori specifičnim zahtevima raznolikih grupa sa kojima radi. Igra daje mogućnost nastavnicima da razmisle o svojoj praksi, svojim metodama rada, da je preispitaju, poboljšaju i unaprede. Nije manje važan ni osećaj zadovoljstva nastavnika koji je sa uspehom uklopio igru u svoju praksu, uspostavio bliži kontakt sa svojim učenicima i, bar za kratko, izašao iz okvira utvrđenih udžbenikom, poštujući pri tom zadate nastavne ciljeve.

Literatura

Monografske publikacije

- Augé, Hélène, Borot, Marie-France et Vielmas, Michèle. 1989. *Jeux pour parler, jeux pour créer*. Paris: Cle International.
- Bjelica, Nevenka, Ostojić Branko. 1983. *Igre u nastavi stranih jezika*. Sarajevo: Svjetlost.
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les homes*. Paris: Gallimard.

- Caré, Jean-Marc et Debyser, Francis. 1991. *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris: Hachette FLE.
- Huizinga, Johan. 1951. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Julien, Patrice. 1988. *Les Activités ludiques*. Paris: Cle International.
- Kraus Srebrić, Eva. 1982. *Zbirka didaktičkih igara u nastavi stranih jezika*. Beograd.
- Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*. Paris: Cle International.
- Weiss, François. 2002. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette.

Članci iz zbornika

- Kopas-Vukašinović, Emina. 2006. Uloga igre u razvoju dece predškolskog i mlađeg školskog uzrasta u *Zbornik Instituta za pedagoška istraživanja, 1*, 174–189.
- Milatović, Biljana. 2003. Igra kao prateći elemenat u udžbenicima stranih jezika u J. Vučo (ur.) *Udžbenik u nastavi stranih jezika, Zbornik radova*. Nikšić: Filozofski fakultet, 181–184.
- Milatović, Biljana. 2009. Didaktičko-metodičke vrijednosti igre u nastavi stranih jezika u J. Vučo (ur.) *Individualizacija i diferencijacija u nastavi jezika i književnosti, Zbornik radova*. Nikšić: Filozofski fakultet, 295–303.

Članci iz časopisa

- Aden, Joëlle. 2006. To play, to act... perchance to learn?. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 38–39.
- Audebrand, Jacques. 2006. Variantes autour d'un 'brise-glace'. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 47–49.
- Barthélémy-Ruiz, Chantal. 2006. Conseils pour marier l'eau et le feu. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 20.
- Houssaye, Jean. 2006. C'est pas du jeu!. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 17–19.
- Le Gallo, Laurence. 2006. Doser subtilement plaisir et intérêt. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 21–22.
- Lescouarch, Laurent. 2006. L'impossible quête?. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 13–15.
- Mailhé, Richard, Tabor, Marc. 2006. Pour instruire... et pour éduquer. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 28–29.
- Meirieu, Philippe. 2006. Le désir et la règle. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 32–33.
- Villez, Barbara. 2006. En langues étrangères à l'université. *Les Cahiers pédagogiques*, 448, 51–53.

Prilog sa interneta

- Apprendre le français par le jeu. Dostupno na [www.franc-parler.org/parcours/apprendre le français par le jeu/](http://www.franc-parler.org/parcours/apprendre-le-français-par-le-jeu/) [10.08.2011.]
- López, Javier Suso. Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères. Dostupno na www.lepointdufle.net [10.08.2011.]
- Silva, Haydée. Le jeu en classe de FLE. Dostupno na www.franc-parler.org/entretien [10.08.2011.]

Silva, Haydée. Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE?. Do-
stupno na [www.franc-parler.org/dossier/jouer en classe de français](http://www.franc-parler.org/dossier/jouer%20en%20classe%20de%20fran%25ais) [10.08.2011.]
www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes4-imp.html
www.lepointdufle.net

Vesna Simović

ROLE OF GAME IN TEACHING/LEARNING FOREIGN LANGUAGE PROCESS

Summary: The game in the teaching/learning foreign language process can be of the extraordinary help on condition that its use was well planned. The choice of the game has to be aimed at strictly defined teaching goals, has to be used on definite moments of teaching process and has its place in the framework of global progression. The game brings the relaxation in the classroom, backs up pupil's activity, motivates them, makes the assumption of lessons easier and replaces mechanical language drills effectively. The ambivalent feature of the game lessens the pupil's fear of making mistakes and enables them to except the learning without the fear of failure. The variety of games, the richness of its both contents and structures which can be used in accordance with strict traching goals, the elements wider than linguistic ones, communicative competence that has to be moved on and used in order to respond to the challenge of the game, the possibility to approach the differences between cultures and customs exposed in languages these are all the features that make the game precious means in the teaching foreign language process.