

Наташа В. Пралица

Основна школа „Прва војвођанска бригада“, Нови Сад

navavan@yahoo.com

ИГРЕ ФЛЕШКАРТИЦАМА У НАСТАВИ СТРАНОГ ЈЕЗИКА НА НИЖЕМ ОСНОВНОШКОЛСКОМ УЗРАСТУ, СА ПОСЕБНИМ ОСВРТОМ НА ПРВИ И ДРУГИ РАЗРЕД

Апстракт

Циљ овог рада јесте да покаже на који начин ученици најнижих разреда основне школе, кроз елементе игре, могу на успешан начин да савладају прве кораке у учењу страног језика. Приликом одабира игара наставник мора имати у виду: различит ниво знања страног језика и различите типове личности и склоности ученика, као и простор, односно опремљеност и величину учионице у којој се деца налазе, али и број деце у одељењу. Ученици на нивоу првог и другог разреда основне школе страни језик уче не само кроз формалну наставу, већ и кроз оно што виде, чују или дотакну, због чега су игре флешкартицама веома важне. Кроз игру и различите улоге које у њој остварују, деца развијају машту и креативност, али у исто време вежбају и различите облике друштвено прихватљивог или неприхватљивог понашања.

Кључне речи: настава, страни језик, енглески језик, игре, флешкартице, учење.

1. УВОД

До 2003. године страни језик се као обавезни предмет изучавао од петог разреда основне школе, а као изборни од трећег. У петом разреду, ученици су седмично имали четири часа страног језика, у шестом три, а у седмом и осмом по два. Од школске 2003/2004. године, страни језик добио је статус обавезног предмета који се у основним школама изучава од првог до осмог разреда са по два часа седмично. Уз то, ученици у петом разреду почињу да уче и други страни језик као обавезан изборни предмет, такође са по два часа седмично. Језици који су обухваћени *Наставним планом и програмом* Министарства просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије јесу:

енглески, немачки, француски, италијански, шпански и руски језик. У већини школа у Новом Саду, ученици од првог разреда уче енглески језик, док се други језик разликује од школе до школе, у зависности од расположивог наставничког кадра.

Вештине које деца на нижем основношколском узрасту развијају јесу слушање (*listening*) и говор (*speaking*). С обзиром на то да се описмењавање на страном језику уводи тек од трећег разреда, циљ наставе у првом и другом разреду јесте, између осталог, „упознавање фонолошког система страног језика и основних комуникативних вештина у усменом општењу.“¹ По завршетку другог разреда, ученик би требало да уме да каже (сам или уз помоћ наставника) две до три кратке реченице о себи и свом непосредном окружењу или да у две реченице опише слику и да поставља једноставна питања, уз коректан изговор и интонацију. На овом узрасту, деца овладавају страним језиком слушањем и понављањем/опонашањем онога што чују или виде (на сличан начин су усвајали и свој матерњи језик). Наравно, у почетку ни изговор ни говор ученика неће бити савршени, али ће се временом побољшати, што веома подсећа на начин на који деца проговарају на матерњем језику (према Larsen-Freeman 2000: 107).

Чињеница је, међутим, да у градским срединама све више деце предшколског узраста похађа часове страног језика (најчешће енглеског), тако да у школу долазе са одређеним предзнањем. С обзиром на то да је такве деце, неретко, у учионици више него деце која се тек у школи први пут сусрећу са страним језиком², наставник је у обавези да осмисли начине на које ће све ученике подједнако заинтересовати и ангажовати на часу. Ниво знања који ученик постиже у великој мери утиче на његову мотивацију за даљим учењем, тако да ученици који на почетном нивоу наиђу на препреке или имају потешкоћа са разумевањем или изговором, често остварују слабије резултате и касније у току учења језика. „Сваки појединац има потребу да осети пријатност у вези са процесом учења и да се осећа успешно док учи. Немогућност осећања те пријатности неизоставно ће га натерати на одустајање, неуспех...“ (Chabot & Chabot 2009: 149). Са друге стране, ученици који су почели да уче страни језик пре поласка у школу, немају осећај да су напредовали, што, опет, може имати негативне последице на њихов рад

1 *Правилник о наставном плану и програму за први и други разред основног образовања и васпитања*. Преузето 20. 8. 2014, са http://www.zarko.edu.rs/sites/default/files/download/dokumenti/zakoni_i_pravilnici/nastavni_planovi_i_programi/PRAVILNIK-O-NASTAVNOM-PLANU-I-PROGRAMU-ZA-PRVI-I-DRUGI-RAZRED-OSNOVNOG-OBRAZOVANJA-I-VASPITANJA.pdf

2 Према једној интерној анкети спроведеној 2013. године у ОШ „Прва војвођанска бригада“ у Новом Саду међу ученицима првог и другог разреда, свега 15-20% ученика (између четири и седам по одељењу) никада пре првог разреда није похађало часове енглеског језика.

и интересовање за градиво. Веома је важно да се ученици који никада пре нису учили страни језик не осећају несигурно. У том смислу, за наставника страног језика „мерило успеха није број научених речи и реченица на нематерњем језику, већ ... број деце која активно и радо учествују у активностима на нематерњем језику“ (Микеш 2003: 54). У недостатку *писаних трагова* у књизи или свесци који би им помогли да брзо и лако науче и запамте обрађене садржаје и на тај начин, донекле, сустигну своје вршњаке, дидактичке игре представљају незаменљиво средство за увежбавање и памћење научене лексике. Свака од ових игара је подређена одређеном задатку, најчешће савладавању лексичке грађе предвиђене *Наставним програмом* који је прописало Министарство просвете. Стога је циљ овог рада да покаже на који начин ученици најнижих разреда основне школе, кроз елементе игре, могу на успешан начин да савладају прве кораке у учењу страног језика.

2. ИГРА У НАСТАВИ СТРАНОГ ЈЕЗИКА

Идеја о важности игре у васпитању јавља се још у античко доба, пре свега код Платона који сматра да се кроз игру могу боље упознати природне склоности деце, док Квинтилијан препоручује игру као метод уз чију помоћ дете учи са задовољством. У 16. веку Језуити званично уводе игру у своје програме, покушавајући да је систематски употребе у васпитно-образовном раду (према Каменов 1986: 58). Током 20. века, велики утицај на проучавање значаја игре за развој детета извршиле су теорије Жана Пијажеа и Лава Виготског. Пијаже сматра да постоје четири главна периода у развоју детета: *сензо-моторни период* (од рођења до појаве говора), *период преоперационог мишљења* (од друге до седме године), *период конкретних операција* (од седме до једанаесте године) и *период формалних операција* (након једанаесте године) (Пијаже и Инхелдер 1988: 121–122). Развој менталних структура код деце прати и развој игре од индивидуалне до групне, тако да овим развојним периодима одговарају и одређени типови игара: сензо-моторном периоду развоја одговарају *практичне игре* којима деца, манипулишући предметима, усавршавају своје моторне вештине. Током периода преоперационог мишљења јављају се *симболичке игре* у којима се деца играју *стварног живота* (на пример: кување ручка, успављивање лутке итд.) по сопственим правилима. Од седме до једанаесте године, током периода конкретних операција у којем деца умеју да сарађују са другом децом, играју се *игара са правилима* које подразумевају присуство барем двоје деце и прихватање и придржавање правила (Пијаже и Инхелдер 1988: 7–31). Виготски, такође, сматра да је игра саставни део развоја сазнајних

процеса и да ангажује децу више него стварни живот. „У игри је дете увек изнад свог средњег узраста, изнад свог обичног свакодневног понашања; оно у игри као да надвисује самог себе за главу“ (Виготски 1971: према Каменов 1986: 56). Према његовом мишљењу, све оно што је постало психички квалитет одраслог човека, некада је било практична радња, што значи да, делујући споља на дечју игру, ми заправо можемо да утичемо на психичке квалитете који ће у будућности постати унутрашња својства детета.

Препорука је Министарства просвете, науке и технолошког развоја, али и Завода за унапређивање образовања и васпитања, да се „учење страног језика у првом и другом разреду одвија кроз игру и да детету представља задовољство, а не обавезу.“³ У том узрасту игра је нераскидиви део живота сваког детета јер кроз игру оно стиче знања и о себи и о свету који га окружује. „Игра је за децу учење, игра је њихов рад, игра је за њих озбиљна форма васпитања; игра је насушна и прека потреба дечјег организма који расте“ (Бартушкова 1968: према Трнавац 1979: 28). Када се играју на часу, ученици имају утисак да је учење страног језика забавно и пријатно искуство, те немају страх од новог или непознатог. Управо у том светлу треба посматрати игре које се користе на часовима страног језика у првом и другом разреду основне школе, јер их ученици доживљавају као игру и забаву, а не учење. Самим тим се више ангажују на часу. На старијем основношколском узрасту градиво постаје комплексније и игра губи улогу коју је некада имала, а примат добијају оцене, односно резултати које ученици постижу уколико су успешно савладали градиво.

Приликом одабира игара које ће се изводити на часу, наставник мора узети у обзир не само различит ниво знања страног језика, већ и различите типове личности и склоности ученика. Дечасти у овом узрасту обично више воле игре у којима се захтева кретање, док су девојчице склоније активностима које укључују рад за столом, нпр. бојење, сецкање и лепљење (према Johnson 2006: 19). Према Данијелу и Мишелу Шабоу (Chabot & Chabot 2009: 171–173), постоји девет различитих профила личности ученика: одважан, театралан, склон крајностима, паметан, претерано методичан, осећајан, послушан, склон самоћи и флексибилан. Сваки тип личности има специфичне емоционалне карактеристике и доминантне потребе, а на наставнику је да покуша да нађе адекватан приступ сваком од њих. Тако, на пример, *театрални* ученици радо учествују у свим активностима у којима њихова креативност долази до изражаја као што је, на пример, глума, али са друге стране желе да им се сви диве

3 *Наставни програм за први и други разред основног образовања и васпитања*. Преузето 20. 8. 2014, са <http://www.zuov.gov.rs/novisajt2012/dokumenta/CRPU/Osnovne%20skole%20PDF/Prvi%20ciklus%20osnovnog%20obrazovanja%20i%20vaspitanja/2%20Nastavni%20program%20za%20prvi%20i%20drugi%20razred%20osnovnog%20obrazovanja%20i%20vaspitanja.pdf>.

и да их цене, док *одважни* ученици радо учествују у свему што је за њих ново, али су често неосетљиви према другима и нису спремни да им помогну у извршавању задатака. Треба, такође, узети у обзир и чињеницу да нека деца боље примају визуелне утиске (тзв. *визуелни тип*), нека деца лакше уче слушајући (тзв. *акустични тип*), а нека ако у активностима учествује и њихова моторика (тзв. *моторични тип*) (према Смиљанић и Толичич 1990: 106).

Важан фактор код одабира игара је и простор, односно опремљеност и величина учионице у којој се деца налазе, као и број деце. У градским срединама, у учионицама у којима понекад седи и више од тридесет ученика, простора за игру нема много, па је наставник приморан да организује игре које се могу играти са места или уз минимално кретање.

Трнавац (1979) сматра да је колективна игра од изузетног значаја за развој говора код деце јер „разумети туђи говор и другима саопштити своје мисли, без замуцкивања, лако и течно, могуће је управо у игри, када се мисли на другове и игру, а не на говор“ (стр. 29). Када су у питању групне игре, ученици се често договарају пре него што одговоре на питање, што слабијим или стидљивијим ученицима омогућава да уче и кроз сарадњу са друговима и да се на тај начин ослободе страха од давања нетачног одговора. Ако игра има и такмичарски елемент, ученици се више труде да запамте или правилно изговоре задату реч како би допринели победи своје екипе, па су чак и слабији ученици мотивисани да активно учествују на часу. Уколико у игри учествује цело одељење, укључујући и наставника, наставник постаје *равноправан* учесник у игри, губи се дистанца наставник – ученик, што код неке деце умањује несигурност или nelaгоду (према Larsen-Freeman 2000: 95) и склони су више да се труде како би *победили* наставника. Неретко се дешава да по завршетку игре ученици међу собом упоређују ко је знао колико речи, што додатно може утицати на мотивацију и жељу за учењем. Свакако треба имати на уму и чињеницу да деца тог узраста не могу дуго да одрже пажњу, па игре треба да буду кратке и динамичне, а упутства кратка и јасна. Пре почетка игре, наставник треба да објасни шта ће се радити, правила и трајање игре. Ученицима овог узраста би требало и примером показати шта се тачно од њих очекује. Када су ученици упознати са оним што ће се у игри дешавати, стичу сигурност, што поспешује процес усвајања новог градива. Игра може да траје и краће од предвиђеног времена уколико наставник процени да ученици постају незаинтересовани, али и дуже ако процени да је игра занимљива и да ученици добро реагују на њу.

У овом узрасту, игра није важна само за умни развој детета, већ доприноси и његовом моралном васпитању, емоционалном и социјалном сазревању. Учећи како да савлада своје емоционалне изливе и захтеве, те да поштује и

захтеве других, дете се учи обазривости, солидарности, да поштује друге и да своје интересе потчињава интересима колектива (према Смиљанић и Толичич 1990: 156). Кроз игру и различите улоге које у њој остварују, попут *игре улога* (*role-play*) у којој деца глуме наставника, маму, тату, бебу која плаче или дете које се љути, деца не само да развијају машту и креативност, већ вежбају и различите облике друштвено прихватљивог или неприхватљивог понашања. „Дете које хоће да остане у игри мора да буде поштено, добар друг, да губи без љутње, да влада собом“ (Трнавац 1979: 31). Другим речима, поштовање правила игре се преноси и на шири друштвени контекст, јер ће дете које не поштује правила бити изопштено из групе под претпоставком да ни у другим ситуацијама неће поштовати договорена правила.

2.1. ФЛЕШКАРТИЦЕ

Флешкартица (*Flashcard*) јесте папир или картон на којем је, обично само са једне стране, приказана слика, реч или број, мада постоје и картице на којима је са једне стране написана реч, а са друге приказан појам који означава. Картице које се употребљавају на раном основношколском узрасту су обично већег формата, са једноставним, шареним и допадљивим сликама интензивних боја, па се деца радо играју њима. Флешкартице, такође, представљају и део наставникове *опреме* који и ученици могу да користе и којим могу да се играју, што још више повећава интересовање за њих, али и подстиче ученике да кроз игру лакше усвоје нова знања. У настави страних језика, флешкартице су најчешће саставни део наставничких комплета (*Teacher's Resource Pack*) и као такве, тематски и садржајно прате уџбеник, односно теме и вокабулар који се у њему обрађују, те се може рећи да, поред аудио и видео материјала који су такође саставни део комплета, представљају једно од основних наставних средстава које наставници користе. Свака тематска целина обично је покривена оноликим бројем картица колико има нових речи (најчешће шест до осам) у лекцији. На картицама су, на начин који одговара узрасту којем су намењене, приказани појмови, односно конкретни предмети који се појављују и на сликама у уџбенику. На пример: ако је тема школа, на картицама су приказани школска торба, књига, лењир, оловка, хемијска оловка и ператоница (према Maidment & Roberts 2009). Изузетак су бројеви и боје који су обухваћени са по десет картица (бројеви од један до десет и десет боја: бела, плава, црвена, жута, наранџаста, љубичаста, зелена, браон, црна, роза), иако постоје комплети у којима је сваки број обојен једном од наведених боја (према Tomas & Gil 2001), те је тиме смањен број картица у комплекту. Дешава се да издавач није предвидео

картице за одређене теме које се у току године обрађују (нпр. верски празници и слободне активности) или да је комплету потребно додати неколико картица (нпр. животиње или храна) и тада наставници, али и ученици, могу да праве и своје флешкартице и њима допуњују типске пакете које је издавач приредио. На интернету се могу пронаћи готове картице које је потребно само одштампати (и пластифицирати), а могу да се праве и исецањем слика из новина, које се потом лепе на картон. С обзиром на чињеницу да наставник није увек у могућности да на час донесе предмете о којима деца уче (нпр. намештај, животиње и слично) или објасни неке апстрактне појмове, флешкартице представљају одличну замену и на тај начин омогућавају деци да лако усвоје нове речи. Са друге стране, флешкартице су веома практичне јер успешно могу да се користе и на старијим школским узрастима, па чак и у раду са одраслима.



Слика 1. Различити облици флешкартица који се могу користити у настави, зависно од узраста и знања ученика⁴

2.2. ИГРЕ ФЛЕШКАРТИЦАМА

Ученици на овом узрасту уче језик не само кроз формалну наставу, већ и кроз оно што виде, чују или дотакну, због чега су игре флешкартицама веома важне. Флешкартице могу да се користе у свим сегментима часа, почевши од учења новог градива, преко утврђивања, па до провере знања. Понављање и утврђивање наученог градива веома је важан елемент у настави страног језика, јер већина ученика није у могућности да користи страни језик ван учионице, у аутентичним говорним ситуацијама. Како би ученици што боље запамтили пређено градиво и били у стању да га касније и примене у конкретној говорној ситуацији, потребно их је често излагати том сегменту градива, али са одређеним временским размацама. Сваки пут када ученик понови дату реч или израз, она му се дубље урезује у памћење, те је сигурнији да ће је следећи пут употребити без грешке. Доказано је и да ученици који на конкретним примерима примењују своје знање, лакше памте научено у односу на оне који само чују или прочитају страну реч и њен превод (упоредити: Harmer 2007: 56 и Nunan 1991: 133).

4 *ESL Kids Lab* (2008). Преузето 22. 8. 2014, са <http://www.eslkidslab.com/flashcards/index.html>.

Игре флешкартицама могу бити једноставне, на пример, када наставник покаже слику, а ученици кажу шта је на њој приказано, или мало сложене, када ученици треба да у једној или две реченице опишу шта виде. На најранијем узрасту, то јест на почетку првог разреда, када деца имају ограничен вокабулар, већина игара се своди на препознавање онога што је на слици приказано, као на пример: *a book, a pencil*, док се на крају другог разреда очекује да ученици могу да са две или три кратке, просте реченице опишу слику коју виде, попут: *It's an animal, It's big*, док остали ученици покушавају да погоде о којој животињи је реч.

Приручници за наставнике садрже предлог игара које прате сваку наставну јединицу. Већина тих игара може да се претвори у игру са флешкартицама, укључујући и покретне игре (*TPR – Total Physical Response*) у којима је на задатак потребно одговорити неким обликом физичке активности (на пример: ходање, скакање, додавање). У овом раду биће наведено неколико игара у којима ученици првог и другог разреда најрадије учествују. Варијације ових игара су бесконачне, тако да ове примере не треба сматрати коначним решењима, већ само једним од могућих начина како игре могу да изгледају⁵.

2.2.1. *Say the word*

Ово је најједноставнија игра флешкартицама која се обично игра на почетку првог разреда. Циљ игре јесте да на занимљив и прихватљив начин помогне деци да превазиђу страх од новог, непознатог језика, а одређене варијације ове игре развијају машту и логичко размишљање. *Say the word* може да послужи као игра за учење нових речи на самом часу или понављање градива са претходних часова. Уколико је реч о учењу на самом часу, наставник може да покаже једну по једну флешкартицу и ученици прво хорски, а затим појединачно понављају шта је на њој. Хорско понављање веома је важно у овом стадијуму учења страног језика, нарочито код деце која су стидљива или имају неку говорну ману, јер их ослобађа нелагодности и страха да ће погрешити. Како би игра постала захтевнија, али и занимљивија, наставник може да сакрије слику листом папира и затим открива део по део слике, а ученици треба да погоде шта се налази испод папира. Ипак, варијација коју ученици највише воле и која се најчешће изводи на крају првог и у другом разреду јесте класична игра погађања која ученицима омогућава да и сами делимично преузму улогу наставника. Флешкартице су поређане по столу, али се не види шта је на слици. Ученик прилази столу, извлачи једну картицу

5 Више игара може се пронаћи код: Бјелица и Остојић 1983, Hadfield 1999 и Watcyn-Jones 2001.

и подиже је пазећи да остали ученици не виде шта је на слици. Постављањем једноставних питања типа *Is it a ruler/a book...?* (први разред) или *Is it big/blue...?* (други разред) ученици треба да открију шта је на слици. Игра захтева добро познавање језика, односно правила за формирање кратких питања, али и давање кратких одговора – *Yes, it is./No, it isn't*. Ипак, могућност да стоје пред одељењем и држе картицу у руци веома је привлачна и за слабије ученике, који радо учествују у овој игри без обзира на то да ли умеју или не умеју самостално да дају одговор. Када је неки ученик несигуран, наставник изговара реченицу реч по реч, а ученик за њим понавља. На тај начин чак и слабији ученици стичу одређен ниво самопоуздања, знајући да њихово незнање неће бити кажњено или исмејано, што их подстиче да активније учествују у игри.

Још једном варијацијом ове игре може да се развија и вештина памћења и извођења закључака на основу датих информација. Флешкартице се магнетима закаче на таблу, а испод сваке картице напише се број (на млађем узрасту, обично бројеви до пет, а на старијем до десет). Након тога, ученици хорски или појединачно *шичитавају* шта је на картицама. Наставник затим каже ученицима да зажмури и за то време окреће картице тако да слика више не може да се види. Први, једноставнији задатак јесте да се ученици сете свих слика које су биле приказане, а други, уједно и тежи, јесте да погоде која се слика налазила на ком броју. Ученик који да тачан одговор, долази до табле и окреће слику тако да је сви виде, а затим је поново качи на таблу, што представља посебну награду и стимулацију. Како би игра добила такмичарски карактер и подстакла ученике да активније учествују, може се увести бодовање. За сваки тачан одговор, ученици добијају поен, а за сваки нетачан одговор, поен добија наставник.

2.2.2. *Bingo!*

Ово је још једна игра у којој ученици радо учествују, без обзира на узраст, тако да је једнако популарна и у првом и у четвртном разреду основне школе. Игра има такмичарски карактер, што ученике додатно стимулише. *Bingo!* учи децу да поштују правила и утиче на развијање правилног односа према успеху и неуспеху. Најчешће се игра када је потребно обновити лексику, али може послужити и као *награда* за добро урађен задатак. Уколико се ученицима пре израде задатка обећа награда, очекивано је да ће се више потрудити и бити мотивисанији да задатак добро ураде. Наставник одабере неколико флешкартица које обухватају вокабулар који је рађен на претходним часовима, а затим даје инструкције ученицима да у своје свеске нацртају картицу за бинго. У почетку, картица може бити једноставна и састојати се од четири или шест поља, а касније и од осам или девет поља. Уколико

постоји могућност, наставник може одштампати готове картице за бинго (са сликама или без њих) које ће на часу поделити ученицима. Наставник показује једну по једну картицу, прозива ученике да кажу шта на њима виде (боје, бројеве, одећу и тако даље) и качи их на таблу. Затим заједно са ученицима црта картицу за бинго. Ученици бирају слике које ће уцртати у своје картице, а потом наставник скида флешкартице са табле и насумично извлачи одређен број слика, колико је потребно да се попуне сва празна поља на картицама у свескама. Ученик који има све слике које су извучене, треба да узвикне *Bingo!* и тиме је игра завршена.

2.2.3. *Noughts and crosses*

Позната дечја игра *икс-окс* може се играти у паровима, али и у групама. Ова игра развија такмичарски дух код деце, учи их сарадњи, да поштују друге и достојанствено прихвате и пораз и победу. Кроз ову игру деца развијају и логичко размишљање јер, да би победили противничку екипу, морају пажљиво да попуне поља у табели знацима *X* или *O*. Наставник на табли црта таблицу од девет поља (три пута три поља), а одељење се дели у две групе (дечаци – девојчице, први ред – други ред и слично). Наставник свакој групи показује по једну, насумично изабрану, флешкартицу. Ученици имају двадесетак секунди да се договоре шта је на слици, а затим један ученик, којег група делегира, устаје и каже шта је на слици. Уколико каже тачну реч, одлази до табле и у поље по избору групе уписује *X* или *O*. У случају да екипа не зна или не може да се договори шта је на слици, прилику добија противничка екипа. Циљ игре јесте повезати три иста знака и екипа која то прва учини осваја поен.

2.2.4. *Simon Says*

Игра која је у основи покретна игра (такозвани *TPR, Total Physical Response*), односно од ученика се очекује да покретима на адекватан начин одреагују на наредбу наставника (на пример: *Sit down!!Stand up!!Jump!*). Између шесте и осме године живота, како се код деце развија физичка снага и спретност, тако расте и интересовање за игре у којим то могу и да покажу – од прављења папирних авиона и склапања фигурица до атлетике и плеса (према Johnson 2006: 15). Овакве игре су веома корисне код деце овог узраста јер од њих захтевају пажњу, брзу и тачну реакцију на наредбу, али и одређен ниво спретности, те је веома важно слушати наставника и доследно поштовати унапред договорена правила, како би се избегле евентуалне повреде. Игра може да се учини занимљивијом тако што ће наставник извлачити флешкартице и од очекиваних наредби правити неочекиване и забавне. Тако се, на пример, од једноставне наредбе *Jump!* (*Скочи!*), може направити

наредба *Jump if you are wearing a T-shirt/socks/trousers*. Или, уместо наредбе *Sit down!*, уз помоћ флешкартица, може да се направи наредба *Sit on your chair/pencil/ruler*. Ученицима је оваква игра далеко занимљивија јер не знају каква ће наредба бити све док се не извуче флешкартица. Са друге стране, не постоји бојазан да ће због незнања или неспретности испасти из игре, што се дешава када се игра изворна верзија игре *Simon Says*.

2.2.5. Role-play

Последња у низу игара са флешкартицама које су представљене у овом раду јесте игра улога. Глума је веома важан део наставе страног језика јер развија креативност и машту, подстиче децу на заједнички рад, али утиче и на стварање позитивне атмосфере у учионици јер, како год да је изведена, *представа* обично изазива позитивне реакције код деце, одушевљење и смех. На тај начин, ученици првог разреда превазилазе почетни страх од новог и непознатог, олакшава им се привикавање на школу и нове пријатеље.

На овом нивоу, најчешће је у питању игра у којој ученици по улогама изводе дијалог из књиге који су управо чули. Од њих се очекује да репродукују цео текст или делове текста који су слушали на часу, покушавајући да опонашају говор и интонацију ликова, али и њихове замишљене покрете. Наставник је такође присутан у игри јер се често дешава да ученици забораве редослед реплика па чак и сам текст. Флешкартице уносе динамику и разноврсност у игру јер делимично мењају текст који су деца претходно слушала и изводила. Увођење флешкартица у игру треба да буде поступно. У почетку, једна или две групе деце пред одељењем изводе оригинални текст, онако како су га слушали. Затим се, уз помоћ флешкартица, делови текста (најчешће појединачне речи) мењају, што игру чини мало тежом, али истовремено и интересантнијом. На пример, уколико ученици изводе дијалог који се одвија за време ручка, на флешкартицама које ће се користити може бити представљена разноврсна храна, па ученик уместо хлеба, може пожелети да поједе колач, банану или рибу. На вишим нивоима знања у игру се може увести и нешто потпуно неуобичајено, попут лењира или свеске. Овакав преокрет у тексту од ученика захтева употребу маште и креативности како би се адекватно одреаговало на новонасталу ситуацију па се, на пример, уместо израза *yummy!* и покрета који је карактеристичан када показујемо колико волимо неку храну може употребити израз *yuck!* и покрет којим показујемо да нам нека храна није омиљена. Није реткост да оваква игра, са неочекиваним и често забавним обртима, изазове велику заинтересованост деце, због чега обично траје дуже од времена које је наставник предвидео.

3. ЗАКЉУЧНЕ НАПОМЕНЕ

Игра је веома важан део живота сваког детета јер кроз игру оно упознаје себе и свет који га окружује. Игра је „природна и основна активност детета, која је услов и показатељ правилног развоја човека у периоду детињства“ (Трнавац 1977: према Трнавац 1979: 27). На нижем основношколском узрасту, игра је саставни део наставе страног језика. Она чини час динамичнијим, ублажава страх од новог и непознатог и омогућава деци да уче у опуштеној атмосфери, какву немају на другим часовима. Уз песмице и глуму, игре флешкартицама представљају омиљене активности ученика првог и другог разреда. Ове игре позитивно утичу како на ментални и физички развој детета тако и на његово понашање и однос према другој деци. Још једна предност употребе флешкартица у настави јесте да не постоји коначан број игара и њихових варијација, тако да лако могу да се прилагоде свакој теми која је предвиђена Наставним планом и програмом. Са друге стране, наставници, па чак и сами ученици, лако могу направити флешкартице које употпуњују одређене теме које се на часу анализирају, а за које издавач није предвидео картице, као на пример: Нова година, верски празници, годишња доба, одређене песмице и слично.

Уколико се има на уму све претходно наведено, али и опремљеност школа у Србији и (не)могућност набавке модерних и често скупих наставних средстава, попут лаптоп рачунара, пројектора, паметних табли, може се рећи да су флешкартице основно и најкорисније наставно средство, јефтино и лако доступно сваком наставнику.

ЛИТЕРАТУРА

- Бјелица, Н. и Б. Остојић (1983). *Игре у настави страних језика*. Сарајево: Свјетлост.
- Johnson, J. E. (2006). "Play Development from Ages Four to Eight", in *Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings*, ed. Pronin Fromberg, D. & D. (New York: Routledge): 13–20.
- Каменов, Е. (1986). *Интелектуално васпитање кроз игру*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства; Сарајево: Свјетлост.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Maidment, S. and L. Roberts (2009). *Happy House 1*. Oxford: Oxford University Press.

- Микеш, М. (2003). *Мали језикословци: развијање комуникативних вештина на нематерњем језику. Приручник за просветне раднике у предшколским установама и основним школама*. Нови Сад: Футура публикација.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A textbook for teachers*. New Jersey: Prentice Hall.
- Пијаже, Ж. и Б. Инхелдер (1988). *Интелектуални развој детета*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Смиљанић, В. и И. Толичич (1990). *Дечја психологија*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Tomas L. & V. Gil (2001). *Super Me 1*. Oxford: Oxford University Press.
- Трнавац, Н. (1979). *Дечја игра – општа педагошка питања*. Горњи Милановац: Дечје новине.
- Hadfield, J. (1999). *Beginners' Communication Games*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Chabot, D. & M. Chabot (2009). *Emocionalna pedagogija. Osjećati kako bi se učilo – Kako uključiti emocionalnu inteligenciju u vaše poučavanje*. Zagreb: Educa.
- Watsyn-Jones, P. (2001). *Vocabulary Games and Activities 1 New Edition*. Harlow: Pearson Education Limited.

ИНТЕРНЕТ ИЗВОРИ

- ESL Kids Lab (2008). Приступљено 22. 8. 2014. <http://www.eslkidslab.com/flashcards/index.html> .
- ОШ „Жарко Зрењанин“, Апатин (2014). *Правилник о наставном плану и програму за први и други разред основног образовања и васпитања* (Службени гласник Републике Србије – Просветни гласник бр. 10/2004, 20/2004, 1/2005, 3/2006, 15/2006, 2/2008, 2/2010, 7/2010. и 3/2011. др. правилник). Приступљено 20. 8. 2014. http://www.zarko.edu.rs/sites/default/files/download/dokumenti/zakoni_i_pravilnici/nastavni_planovi_i_programi/PRAVILNIK-O-NASTAVNOM-PLANU-I-PROGRAMU-ZA-PRVI-I-DRUGI-RAZRED-OSNOVNOG-OBRAZOVANJA-I-VASPITANJA.pdf .
- Завод за унапређење образовања и васпитања (2012). *Наставни програм за први и други разред основног образовања и васпитања*. Приступљено 20. 8. 2014. <http://www.zuov.gov.rs/novisajt2012/dokumenta/CRPU/Osnovne%20skole%20PDF/Prvi%20ciklus%20osnovnog%20>

[obrazovanja%20i%20vaspitanja/2%20Nastavni%20program%20za%20prvi%20i%20drugi%20razred%20osnovnog%20obrazovanja%20i%20vaspitanja.pdf](#) .

Nataša Pralica

FLASHCARD GAMES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES IN PRIMARY SCHOOLS: FIRST AND SECOND GRADE

Summary

The aim of this paper is to show how primary school students in the first and the second grades can successfully master the first steps in learning a foreign language with the use of certain game elements. When choosing which games to use, EFL teachers should think not only about their students' knowledge, needs and different types of learners, but also about the teaching facilities, that is, the size of the classroom and the available equipment and resources, as well as the number of children in each class. Listening and reading are skills that young learners develop at this stage. Since writing is introduced in the third grade, the aim of foreign language classes in the first and the second grades, among other things, is to familiarise the students with the phonological system of the foreign language and the basic communication skills in spoken interaction. At this stage, young learners acquire a new language through what they hear, see and touch, which makes flashcards an essential resource for teachers. Some of the most popular flashcard games among young learners are *Say the word*, *Bingo!*, *Noughts and crosses*, *Simon Says* and *Role-play*. These games have a positive influence on the emotional, social, mental and physical development of children. Another advantage of these games is that their number is virtually unlimited, so that they can be adjusted to almost any topic assigned in the National Curriculum. Both teachers and students can easily make their own sets of flashcards for specific needs. Through games and specific roles they perform, children develop imagination and creativity, but at the same time, they practice different types of socially acceptable and unacceptable behaviour.

Key words: teaching, foreign language, the English language, games, flashcards, learning.