

Ивана Ђ. Борђев

Филолошки факултет Универзитета у Београду
Докторанд на Методици наставе српског језика и књижевности
Гимназија „Борислав Петров Браца”, Вршац
ivanacurcin@yahoo.com

УПОТРЕБА ЈЕЗИЧКИХ ИГАРА У НАСТАВИ ПРАВОПИСА

Сажетак

У овом раду се на основу изабране методичке и литературе из области нормативистике разматрају могућности употребе језичких игара у настави правописа. Четири различите игре – *ребус*, *ланац*, *домино* и *коњићев скок* – прилагођене су циљевима и задацима наставних часова намењених увежбавању и проширивању знања о подели речи на крају реда у другом разреду средње школе. Примена игре представљена је као један од могућих начина на који се могу унапредити постигнућа ученика у настави правописа и постићи занимљивија настава матерњег језика.

Кључне речи: језичке игре, методика наставе матерњег језика, правопис

1. УВОД

1.1. ВАСПИТНИ ЗНАЧАЈ И МОГУЋНОСТИ ИГАРА У ВАСПИТНО-ОБРАЗОВНОМ СИСТЕМУ

О васпитном значају и могућностима игара у васпитно-образовном систему говори Н. Трнавац карактеришући игру као „основну и најприроднију активност деце све до пубертетске фазе, која је важна и у развоју младих, па и у животу одраслих” (Трнавац и др. 1991: 3). Игра је једно поље будућег развоја (Виготски 1971. према: Марјановић 1987: 107). Игром деца: (а) упознају околину и рад људи и уче се раду и понашању; (б) развијају чула чиме се ствара основа за учење; (в) испољавају фантазије; (г) развијају организационе способности; (д) формирају естетски укус.

У игри, која је урођена и произвољна, деца се понашају спонтано и природно и са њима је лако успоставити контакт. Игра се стога користи у дијагностичке и у терапеутске сврхе у васпитању, али и у лечењу деце. Психоаналитичар, педијатар и терапеут Д. В. Виникот игру сматра универзалном (исп. Виникот 1999: 57) јер: а) она унапређује раст и развој (а тиме и здравље); б) води јединку ка групним активностима (тиме је и израз комуникације); в) бескрајно је узбудљива (Исто, 63); г) у њој влада обузетост, сродно концентрацији код старије деце и одраслих (уп. Милнер 1952); д) заснована је на поверењу; ђ) у игри постоји и елемент задовољства. Игра има своје време и свој простор, а „драгоценост играња лежи у међуигри личне психичке стварности и искуства контролисања актуелних ствари” (Виникот 1999: 63).

Игра је средишњи концепт у Виникотовој теорији о развоју (исп. Виникот 1999). По њему, игра почиње већ у покрету одвајања од мајке и води у два повезана правца: трагање за сопством и за стваралаштвом. „У игри и једино у игри дете или одрастао човек кадри су да буду креативни и да се служе целом својом личношћу, а једино у својој креативности појединац открива сопство” (Исто, 70).

Укратко, игра је моћно средство за подстицање свестраног развоја личности, јер омогућава когнитивни развој – кроз игру дете проширује опсег свога знања, обогађује језик, јача вербалне потенцијале – али и емоционални, социјални и физички развој, припремајући дете за свет одраслих.

Игре су уобичајене у раду са децом предшколског узраста, а њихова инструментализација у процесу савладавања школског програма прогресивно опада, или се, чак, искључује. Међутим, Н. Трнавац напомиње „да је све више оних који траже да игра нађе своје место на свим ступњевима образовања, од дечјег вртића до универзитета” (Трнавац и др. 1991: 13). Тако, на пример, М. Милановић сматра да „игра има и те како важну улогу у приступу наставном плану и програму током читавог школовања” (Милановић 2010: 89–97). С. Маринковић у *Методици креативне наставе српског језика и књижевности* указује на то да је „потреба за игром јака код ученика свих разреда основних школа, па и средњих школа, што треба искористити” (Маринковић 2000: 44).

Игра има своје место и улогу у образовном раду у школи као метода или образовна техника помоћу које ученици могу да уче, али и као мотивационо средство за учење. Она је и васпитно средство јер кроз њу ученик истовремено испољава и развија своја осећања, учи да поштује правила, развија сараднички и такмичарски дух. Игра је и средство афирмације и изра-

жавања личности ученика. Кроз игру, ученик јача самопоуздање, потврђује се, аргументује и изражава своје мишљење.

Недостатак примена игара у васпитно-образовне сврхе је у томе што је понекад компликовано организовати и контролисати ток игара. Игре захтевају обимнију наставну припрему (која је често у корелацији са другим наставним подручјима), израду и употребу различитих материјала и наставних средстава (од најједноставнијих до најсавременијих); приликом коришћења игара у настави треба бити опрезан и да она не пређе у панлудизам или дидактизирање. Љ. Концић подсећа да коришћење игара „дијелом зависи од личног става наставника према вредности игара, те од сурадње наставника и ученика у реализацији васпитно-образовних садржаја” (Трнавац и др. 1991: 19). Речју, имплементација игара у наставном процесу, у поређењу са класичним, уобичајеним методама организације часова, захтева свеобухватне припреме, те се оне, поготово у средњој школи, избегавају или користе у врло малој мери.

1.2. КОРИШЋЕЊЕ ИГАРА У НАСТАВИ

Наставник, припремајући час на којем ће употребити игре, треба да осмисли како ће мотивисати ученике да учествују. Игре у настави треба да имају своју функцију, односно да доприносе постизању унапред планираних циљева и од ученика треба да захтевају одређени интелектуални напор (да садрже проблеме до чијег решења ученик треба да дође). Стога, на почетку часа наставник треба да истакне циљеве и задатке које игре треба да испуне, тј. треба да изврши екстериоризацију наставних циљева „јер је мотивација за рад већа када је сврха учења позната и од стране ученика прихваћена” (Вељковић Станковић 2010: 9).⁸ Ученике треба упознати и са правилима игара. Изабране игре треба да су примерене узрасту ученика којима се намењују, а садржаји треба да буду одабрани, организовани и усмерени тако да подстичу ученике на одређене врсте активности које потпомажу њихов развој и учење. Игре у себи морају садржати превазилажење неке тешкоће, а наставник треба да осмисли и услове такмичења (ако игра има такмичарски карактер).

⁸ Под екстериоризацијом наставних циљева подразумевамо следеће: а) да ученици од почетка наставног часа буду упознати са циљевима рада на часу; б) да сви циљеви буду уграђени у наставне поступке и материјале који се током часа користе; в) да наставникова излагања, дијалози, захтеви за ученике итд. у току часа наставне циљеве поступно чине јаснијима како би у пуној мери биле показане сврсисходност, релевантност и применљивост (језичког) знања које се на часу усваја (исп. Вељковић Станковић 2011: 20).

На почетку и у току игре треба неговати пријатну атмосферу. У игри сви ученици морају бити активни, а наставник има улогу да организује и усмерава ток, али може бити и учесник у игри. Васпитна ситуација треба да је спонтана и динамична, а ученици заинтересовани за ток и исход игре. На питања и задатке који су саставни делови игре ученици треба да реагују индивидуално, изражавајући тако своју креативност. У игри се примењују општа и колективна знања, а ученици треба да науче планирано наставно градиво. По завршетку игре треба извести групну аутокорекцију (евалуацију наставног рада), те увидети степен ученичких постигнућа у наставној области која је обухваћена игром. Евалуација показује и у којим сегментима треба изменити или допунити игре, а даје и путоказе за нове игре које би се у наставној пракси могле извести. При креирању нових игара или додавања нових захтева у већ коришћеним играма, наставник мора водити рачуна о предзнањима ученика, циљевима, задацима и садржајима. Употреба игре не искључује друге облике и методе рада и активности.

2. МОГУЋНОСТИ УПОТРЕБЕ ЈЕЗИЧКИХ ИГАРА У НАСТАВИ ПРАВОПИСА

2.1. ПОДЕЛА РЕЧИ НА КРАЈУ РЕДА

„У целој нашој културној Историји настојало се да се речи не преламају произвољно него по одређеним правилима” (ШП: 156).⁹ Ова правила систематски се износе у актуелном правопису. У службеној употреби до краја 2010. г. био је *Правопис српскога језика* Матице српске, који као приређивачи потписују Митар Пешикан, Јован Јерковић и Мато Пижурица (издања из 1993. и каснија издања као и школска издања) и ауторски *Правопис српскога језика* Милорада Дешића (са одредницом *Приручник за школе*, од четвртог издања одобрен за употребу у школама). Ново, измењено и допуњено издање *Правописа српскога језика*,¹⁰ под окриљем Одбора за стандардизацију српскога језика (са четворочланом редакторском групом: М. Пижурица, М. Дешић, Б. Остојић и Ж. Станојчић), појавило се крајем 2010. г. и у овом

9 ШП – Правопис српскога језика (школско издање) *I. Правила II. Речник* 1995, приредили: М. Пешикан, Ј. Јерковић, М. Пижурица, Нови Сад: Матица српска (посматрано је 10. школско издање из 2012. г.).

10 Ово измењено и допуњено издање Правописа српскога језика Матице српске обележаваћемо скраћеницом П 2010.

издању, као и у ранијим издањима МС, правила поделе речи на крају реда изнета су систематично и прегледно (в. т. 185–187).

Правила и ограничења у подели речи на крају реда огледају се у неколико препорука:

- а) у наредни ред се никада не преноси једно слово;
- б) растављени делови речи морају имати бар по један слог, те се на крају реда не растављају једносложне речи;
- в) када се сугласник нађе између два вокала на крају реда, он припада делу речи који се преноси у следећи (други) ред;
- г) приликом поделе сугласничких група, та подела треба да је што природнија;
- д) саставнице је најбоље делити на њиховом саставном делу;
- ђ не растављају се латинична слова састављена од два знака [lj, nj, dž], а ијекавски рефлекс не треба одвајати од сугласника испред њега у речима са ијекавском заменом јата (вијенац);
- е) поделу речи на крају реда треба обележити знаком цртица [-] на крају првог реда; код полусложеница које се деле на свом споју тај знак се удваја, на крају првог и на почетку другог реда.[-]

У теоријском смислу, ученици се са поделом речи на крају реда срећу у нашем образовном систему први пут у другом разреду основне школе [исп. ПГ 1990–2010].¹¹ У средњој школи поделом речи на крају реда ученици се баве у другом разреду гимназија и стручних школа [исп. ПГ 1990–96 и ПГ 1990–2010а].¹² У практичном смислу, са поделом речи ученици се срећу свакодневно, у различитим облицима записивања и писменог изражавања, а готово када пишу писмене задатке. (Писмени задаци израђују се тако да се део стране за рад оставља за наставничке интервенције; ученици стога пишу између исцртаних маргина што условљава да се речи на крају реда каткад не могу целе написати, па се преостали део мора пренети у нови ред.)

Према ранијем истраживању, средњошколци су показали недопустиво лош резултат када је у питању ова правописна тема – број тачних одговара на тесту о подели речи на крају реда био је далеко испод очекиваног (исп. Брборић 2004: 151). Знање ученика основне школе боље је од средњошколског – основци су дали 53,1% тачних одговора на питања која су се односила на поделу речи на крају реда, средњошколци 51,6% (в. Брборић 2004: 150). На тестовима које су ученици средњих школа решавали забележен је и велики број питања без одговора (Исто 151), тј. ученици су избегавали поделу речи на крају реда.

¹¹ Види литературу.

¹² Исто.

Будући да успех на тестовима много говори о самој настави, у средњошколској наставној пракси подели речи на крају реда мора се приступити инвентивније. Један од могућих начина на који би се правописно знање средњошколаца могло унапредити је употреба језичко игара у настави правописа. Учествујући у овим играма, ученици издвајају лингвистичке радње, откривају могућности језика, повезују језик и сопствено схватање света – језик је предмет игре.

2.2. РЕБУСИ У НАСТАВИ ПРАВОПИСА

Између различитих врста елементарних, компјутерских и традиционалних игара, драмских игара, игара улога, логичких игара, за наставу матерњег језика значајне су језичке игре,¹³ које се могу имплементовати у уводним или завршним деловима наставних часова посвећених темама из књижевности, језика, културе изражавања, али им се могу посветити и цели часови.

За обнављање знања о подели речи на крају реда може се искористити посебна врста језичких игара – ребус.¹⁴ „Ребус је загонетка у сликама, реч или мисао изражена сликама или знацима које треба решити” (Трнавац и др. 1991: 30). Према начинима конструисања и решавања постоје многе врсте ребуса (Исто, 29) којима се: (а) освежава педагошка ситуација; (б) наставни рад постаје интересантнији; (в) развија интелектуална радозналост ученика (и наставника који припремају ребусе); (г) подстиче креативност ученика (ученици могу и сами осмислити ребусе према захтевима наставне ситуације); (д) негује упорност ученика (решења ребуса никада нису прозирна); (ђ) унапређује логичко мишљење; (е) развија способност разумевања мисли и појмова изражених словима, сликама и знацима; (ж) вежба способност изражавања ученог.

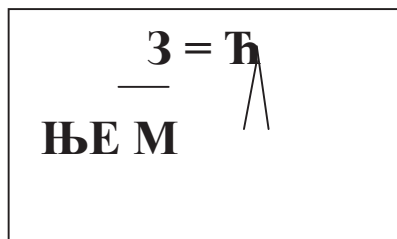
Да би се открио логички поступак решавања ребуса, мора се знати логички поступак његовог прављења. Наставник, стога, пре употребе ребуса у настави ученике треба да упозна с основним принципима прављења ребуса, а онда с поступком његовог решавања. Постоје разни типови ребуса (нпр. сликовни, словни, словно-сликовни), а сваки од њих има своју логику прављења и решавања. Решавање ребуса је самостални чин, те ова језичка игра подстиче развој самосталности код ученика, а сваки успешно решени

13 О задацима језичких игара, о могућностима њихове примене у настави и ваннаставним активностима као и о врстама игара видети: Трнавац и др. (1991: 16–22).

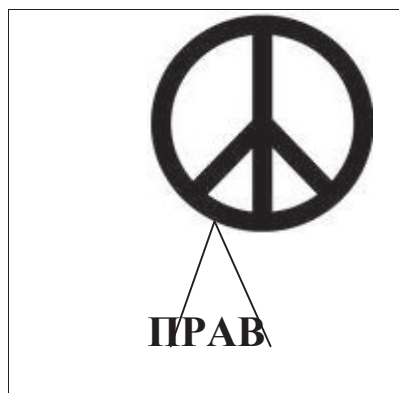
14 Оливера Мозетић ребусе убраја у посебну врсту језичко-литерарних игара (исп. Трнавац и др. 1991: 29).

ребус ученицима доноси задовољство. Ребуси се у великој мери користе у загонетачким рубрикама дечјих листова, са којима се ученици срећу још у току основношколског образовања.

За увежбавање поделе речи на крају реда осмислили смо ребусе 1, 2 и 3, од којих је први словни ребус (в. приказ 1), а остала два су словно-сликовни ребуси (в. приказе 2 и 3). Да би решили први ребус, средњошколци треба да открију једну Беконову мисао (исп. Клајн–Шипка 2011: 137). Откривајући речи, утврђују да ли су и у којој мери у ребусу поштована правила поделе речи на крају реда. Будући да ребус 1 садржи и реч састављену од једног слога, наставник очекује од ученика да се присете да се једносложне речи не деле на крају реда, јер растављени делови речи морају имати бар по један слог. Исто тако, наставник може захтевати од ученика да решење ребуса запишу и при томе употребе одговарајуће правописне и интерпункцијске знаке. На тај начин обновиће знање о употреби знака цртица [-] на крају реда, као и о употреби осталих знакова (у овом случају тачке или узвичника) на крају реченице.



Приказ 1. Ребус 1



Приказ 2. Ребус 2



Приказ 3. Ребус 3

Када успешно реше сва три ребуса,¹⁵ наставник од ученика може захтевати да сами креирају нове ребусе којима би се могле обухватити и друге правописне теме, али и појмови из теорије књижевности или лингвистички термини. Ученици би могли међусобно размењивати и усавршавати ребусе, те тако направити збирку ученичких ребуса, што би могло послужити као основа за многа лингвистичка, методичка и друга истраживања.

Ребуси се могу користити на свим образовним нивоима (наравно прилагођени узрасту којима се намењују), јер учење кроз овај облик игре појачава радозналост духа, развија способности мишљења, учачавања, логичког закључивања и низ других менталних операција. У креирању и решавању ребуса ученици нису пасивни примаоци информација, у игри они истражују, оспособљавају се да разумеју, да се прилагоде захтевима игара, а тако и припреме за спољашњи свет.

2.3. ЛАНАЦ КАО ЈЕЗИЧКА ИГРА ЗА УВЕЖБАВАЊЕ ПОДЕЛЕ РЕЧИ НА КРАЈУ РЕДА

Поделу речи на крају реда ученици могу вежбати и код куће. Тако, на пример, могу попунити своје слободно време играјући са друговима игру уланчавања,¹⁶ низања гласова (слова), слогова или речи по одређеним дого-

¹⁵ Решење ребуса:

Ребус 1: Знање је моћ!

Ребус 2: Правопис.

Ребус 3: Подела речи на крају реда.

¹⁶ О ланцу као језичкој игри исп. Марјановић, Ивановић, Јанковић и Гашић-Павишић (1990: 42–46).

вореним правилима (исп. Шипка 2009: 239). У игри може учествовати два, три или више такмичара, или се могу формирати две такмичарске екипе.

Игра тече на следећи начин:

Ученик који започиње игру каже једну реч. Следећи ученик треба да ту реч подели као да је на крају реда, а од слова које је наменио за наредни ред, треба да сачини нову реч. Игра, дакле, може тећи овако:

Почетак игре Зна-ње / Њего-мир/ Миро-слав/ слави-ти/ ти-тан/ Тан-тал/ Тали-јан/ Јано-шик/ Шибе-ник/ Ника-нор/ норми-рати/ Рати-слав/ Слави-ца/ цар/ цари-на/ на-јам/ ја-ма/ маст/ маст-ан/ Ана/ анакон-да/ дар/ Дар-ко/ Копи-тар/тар-тар/Тар-гаља. *Крај игре*

У току игре ученици могу постављати „замке” и захтевати од следећег такмичара поделу једносложних реч, које ће ученици избећи користећи је у целости за основу наредне речи (нпр. *Слави-ца/ цар/ цари-на/*). Подела речи може се вршити испред завршног слога (према правилима поделе), али и у унутрашњости речи (уп. *норми-рати*). Игра тече докле год се могу творити нове речи. На овај начин ученици вежбају да речи поделе на крају реда (првенствено када су у питању сугласничке групе) тако да крај речи у првом реду одговара ‘природном’ завршетку речи, а слова која преносе у наредни ред ‘природном’ почетку речи (у току игре играчи праве од пренесених слова нове речи). Игра се може отежати тако што се поставе ограничења. На пример, може се захтевати да се на крају реда деле само именице, или само глаголи; у игри се речи морају раздвајати тако да се у наредни ред преноси више од једног слога (када је то могуће); речи треба осмишљавати тако да дају реченицу, као у примеру: *Ко-ме/ ме-ри/ Ри-ста/ стан?/ Ста-ни*.

Конечно, и на овај начин ученици ће увежбати да знак цртица пишу само на крају првог реда (понављање цртице у наредни ред онемогућава прављење нове речи). На тај начин избећи ће се грешке у правилном обележавању поделе речи на крају реда.

Из игре се искључују они играчи који застану, тј. који у одређеном времену не кажу одговарајућу реч, и они који поделе реч супротно прописаним ортографским правилима. Побеђује онај играч (ученика) који остане последњи у игри.

Низање слогова или речи може послужити као основа и других игара.¹⁷ Нова игра може да се осмисли овако:

Први играч треба да напише један слог неке вишесложне речи коју је претходно изабрао. Ланац се наставља на тај начин што други ученик додаје други слог, трећи –трећи, и тако редом. Игра траје док се не погоди замиш-

¹⁷ У *Занимљивој граматици* М. Шипке уланчавање гласова (слова), слогова и речи у основи је три различите игре: *Слово по слово, Слог по слог, Реч по реч* (исп. Шипка 2009: 239–242).

љена реч. У току игре играчи записују реч коју стварају и воде дијалог о томе како би ту реч требало поделити на крају реда: а) ако у првом реду остане један слог; б) ако у првом реду остану два слога; в) ако у првом реду остану три или више слогова. Наградне бодове ученици добијају уколико на почетку игре замисле што дужу реч. Те речи се могу ексцерпирати и из књижевних дела која се обрађују на редовним часовима (што може бити подстицај и за обнављање знања о том књижевном делу) или ученици могу осмислити да на крају реда поделе неки лингвистички термин (који би у току игре требало поткрепити одговарајућим примерима и дефиницијама). Играма осмишљеним да овај начин постигло би се повезивање наставних садржаја језика, књижевности и ортографије.

2.4. УВЕЖБАВАЊЕ ПРАВИЛНЕ ПОДЕЛЕ РЕЧИ НА КРАЈУ РЕДА УЗ ПОМОЋ ИГРЕ ДОМИНО

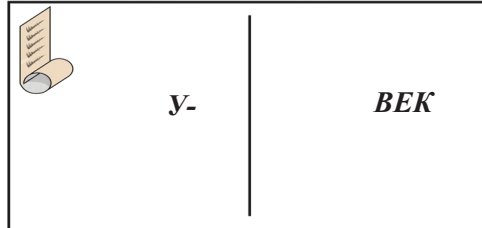
За обнављање и проширивање знања о подели речи на крају реда предлажемо имплементирање и других типова игара у наставну праксу. Тако би се у настави правописа у средњој школи могла употребити и игра домино,¹⁸ која развија концентрацију, меморију, истрајност, машту, а која већ налази место у настави језика – у *Занимљивој граматици* М. Шипке ова игра примењује се за утврђивање градива о речима сродног и супротног значења, за обнављање знања о називима именских или глаголских облика или речи у тим облицима, као и за учење наших и страних речи, основе и наставака с гласовима *ч* и *ћ* (исп. Шипка 2009: 243–248).

За игру домина у вези са поделом речи на крају реда предлажемо тридесет картица (плочица) домина.

На једној половини сваке картице налазе се делове речи који одговарају првом делу речи која се дели на крају реда, а на другој половини (друго

18 Игра домино започиње тако што се картице домина, које је наставник припремио, поређају на сто лицем надоле и измешају. Сваки ученик узима по три домине; једна домина се стави на средину стола, а остале се слажу на гомилу. Ученик, пре него што стави домину на сто, мора да „освоји” још једну домину објашњавајући, у овом случају, правила поделе речи на крају реда која су важила за претходну домину. (Ако игра има такмичарски карактер, победник је ученик који стави картицу са ознаком „крај игре” или ученик који стави последњу домину.) Игра се завршава онда када се више не може наставити, или када учесници „потроше” све домино картице, или када се стави последња картица на којој пише КРАЈ ИГРЕ. У зависности од садржаја који се увежбава наставник може осмислити различит број домина, али може то препустити и својим ученицима. Добро би било да и наставник учествује у игри указујући тако да је и он „саиграч” у усвајању нових знања.

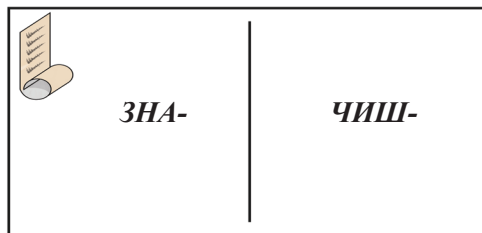
поље картице) налазе се делови речи који се могу пренети у наредни ред (в. приказ 4).



Приказ 4. Једна домино картица за увежбавање правила поделе речи на крају реда да растављени делови речи морају имати најмање по један слог.

Као што показује приказ 4, када се речи деле на крају реда морају имати по један слог, те ученици обнављају ово основно правило прегледајући садржај домине. Исто тако, подсећају се правила употребе знака цртица [-] којим се обележава растављање речи.

Доминама се могу придружити и одговарајуће слике, графикони, скице којима се ученици могу додатно мотивисати за рад. Садржај друге домине ученике упућује на правило да се сугласник између два вокала преноси у наредни ред (в. приказ 5) итд.



Приказ 5. Сугласник између два вокала на крају реда

Игра има три „отежавајуће околности”. У седам поља домина налазе се једносложне речи које се не могу раздвајати на крају реда: *докње, не/и, зна/у, свење, што/ју* (в. т. 186б, П 2010). Ученици ове речи препознају по броју слогова, али и по изостанку знака цртице. Пет картица „крије” сугласничке скупове које заправо не треба раздвојити на крају реда: *а/ртија савршен-твљен*, те ученици морају открити да су у питању погрешно растављене речи (в. т. 186ђ, П 2010). Исто тако, пет картица садржи по једно слово

зна-/о, мно-/е — ученици би требало да знају да се приликом поделе речи на крају реда не преноси једно слово будући да се оно може писати уместо цртице (в. т. 186а, П 2010). На овај начин ученици обнављају основна правила и органичења у вези са поделама речи на крају реда.

Садржај свих домино картица:

ПОЧЕТАК ИГРЕ/ги, ве-/ра, ства-/а, чо-/чи, се/вично, док/ње, је/же, жив/ти, поло-/сно, зна-/чиш, мо-/би, би-/чиш, у-/век, мајсто-/жба, што/ју, год/го, се-/ко, у-/јка, мно-/рба, зна-/о, мно-/е, а/ртија, ни-/ра, не/и, зна/у, све/ње, вежба-/си, доно-/ство, савршен-/твљен, опа-/КРАЈ ИГРЕ.

Уколико успешно сложе све домине, ученици ће открити шест латинских поука о вежбању и учењу (види приказ 6). У картицама су садржане пословице: *Човек се учи док је жив. / Половично знање може бити опасно. / Што год учиш, себи учиш. / Многи знају много, а нико не зна све. / Вежбање доноси савршенство.*

				ни-
		Мајсто-		ра
		Ве-	жба	
	ства-	ра		
	а			

Приказ 6. Слажући домине, ученици откривају сентенцу:
Вежба ствара мајстора

Наставник може усложнити игру тако што ученику који први открије једну од пословица додели улогу ‘контролора игре’, који ће од осталих ученика захтевати да појасне правописна правила која су применили слажући домине, као и то да пронађене примере употпуне новим примерима из свакодневних животних ситуација.

Симеон Маринковић у *Методици креативне наставе српског језика и књижевности* говори о часовима играоницама и опомиње да „игре треба мењати пре него што се осети замор, а садржаје ускладити са наставним програмом” (Маринковић 2000: 44). Наставник стога мора припремити нове игре које ће ученици, после успешно одигране прве игре, решавати самостално.

У празна поља домина ученици могу уписивати речи чији број слогова одговара броју тачака на домини. При томе, одговарајуће речи треба да буду подељене према правилима поделе речи на крају реда. Ученици ће речи ексцерпирати из новог сета латинских изрека (види приказ 3): *Вежбање је најбољи учитељ. / Прелиставајте ноћу, прелиставајте дању. (Хорације) / Вежбање доноси савршенство. / Понављање је мајка учења! / Поучавајући, учимо. (Сенека).*¹⁹ На овај начин ученици ће увежбати већ усвојена знања о подели речи на крају реда, а увидеће и однос између поделе речи на крају реда и поделе речи на слокове. (Осим традиционално наслеђених појединачних специфичних детаља, приликом поделе речи на крају реда неће се погрешити ако се примене правила поделе речи на слокове.) Ученици ће се забавити трагајући за одговарајућим речима којима треба попунити празне домене, а изабраним латинским цитатима уочиће неопходности вежбања за постизање применљивих и дуготрајних знања. Ова игра може се и моделовати тако што ће ученици сами бирати речи и изразе које треба поделити на крају реда. У ту сврху могли би послужити и цитати из књижевних дела, али и изабрани вицеви, афоризми и друге језичке творевине.

	Домина1	Домина2	Домина3	Домина4	Домина5	Домина6
Подела речи на крају реда	је	ноћу	најбољи	понављање	прелиставајте	поучавајући
према броју слогова у речи	•	••	•••	•• ••	•• • ••	•• •• ••

Приказ 7. Увежбавање поделе речи на крају реда уз помоћ домино картица

¹⁹ Сентенције и максиме преузете су из четвртог издања *Страних израза и изрека* (в. Клајн–Шипка 2011).

2.5. ПРИМЕНА ИГРЕ КОЊИЋЕВ СКОК ЗА ОБНАВЉАЊЕ И ПРОШИРИВАЊЕ ЗНАЊА О ПОДЕЛИ РЕЧИ НА КРАЈУ РЕДА

У наредној игри (види приказ 5) ученици имају задатак да, пратећи правила кретања скакача у шаху, открију стихове (в. Клајн–Шипка 2011: 259), чије су речи подељене као да се налазе на крају реда.

	учи-	и	ње	
	цо	зна-	те	
моћ	ноћ	Зна-	дан	је
	га	де-	ње	
	је		сна-	

Приказ 8. Употреба игре коњићев скок за увежбавање поделе речи на крају реда

Решење игре: Знање је снага, знање је моћ, учите, децо, дан и ноћ!

Када ученици одиграју игру, одговарају на следећа питања и решавају задатак:

- 1) Која правила поделе речи на крају реда су примењена у овој игри?
- 2) Како бисте употребљене речи поделили на слоге?
- 3) Одаберите нову гному и представите је на показани начин, примењујући за сваку реч правила поделе речи на крају реда.

Ова игра може се применити у основној и средњој школи, а унапредити тако да поједина поља табеле остану празна, а да ученици, решавајући задатак, открију њихов могући садржај.

ЗАКЉУЧАК

Примена игара у настави могла би да мотивише ученике да самостално, у пару, тиму или групи осмисле (и израде) језичко и друге игре у вези са правописним областима којима ће се забављати и учити у своје слободно време. Врло корисно би било креирати картице домина које би од учесника игре захтевале правописно знање о састављеном и растављеном писању речи. Тако би се на једноставан и примамљив начин могао смањити број правописних недоумица са којима се ученици срећу у овој правописној об-

ласти. На овај начин подстакли би се и наставници да негују своје креативне и стваралачке способности.

У ери информационо-комуникационих технологија разне су могућности за креирање и електронских облика игара, те тѐ опције треба искористити и када је у питању настава матерњег језика на свим образовним нивоима. На пример, применом електронског алата *Хот потејтос* (енгл. *Hot Potatoes*) могле би се израдити укрштенице (са различитим захтевима за ученике) које се попуњавају на вебу. Једном осмишљен електронски материјал може се користити годинама, уобличавати, мењати према потребама наставне ситуације и одељења у којима се настава изводи, као и изменама у самој наставној области обухваћеној креираном игром. На овај начин настава би се прилагодила онима којима се намењује – ученицима, који су по мишљењу М. Пренског *дигитални урођеници* (исп. Пренски 2005).

ЛИТЕРАТУРА

- Брборић, В. (2004). Правопис српског језика у наставној пракси. Београд: Чигоја штампа.
- Вељковић Станковић, Д. (2010). Комуникативни приступ у настави српског језика. Узданица: часопис за језик, књижевност, уметност и педагошке науке, 7(1), 7–17.
- Вељковић Станковић, Д. (2011). Речи субјективне оцене у настави српског језика и књижевности. Београд: Чигоја штампа.
- Виникот, Д. (1999). Играње и стварност. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Дешић, М. (1995). Правопис српског језика (приручник за школе) (2. изд.). Земун –Никшић: Нијанса – Унирекс.
- Клајн, И., & Шипка, М. (2011). Страни изрази и изреке. Прометеј: Нови Сад.
- Маринковић, С. (2000). Методика креативне наставе српског језика и књижевности. Београд: Креативни центар.
- Марјановић, А. (1987). Дечје језичке игре. Предшколско дете: часопис за питања предшколског, 17(1–4), 103–111.
- Марјановић, А., Ивановић, Р., Јанковић, С., & Гашић-Павишић, С. (1990). Дечје језичке игре. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Милановић, М. (2010). Креативне активности и игра у настави страних језика. Иновације у настави – часопис за савремену наставу, 23(2), 89–97.
- Milner, M. (1952). Aspects of symbolism in comprehension of the not self. *The International Journal of Psychoanalysis*, 33, 181– 95.

- Пренски, М. (2005). Дигитални урођеници, дигиталне придошлице. Едупоинт, 40. Преузето са <http://edupoint.carnet.hr/casopis/40/clanci/3.html>
- Трнавац, Н., Конџић, Љ., Мозетић, О., Јукић, Р., Крагујевић, Г., & Стојановић, Г. (1991). Дидактичке игре. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Шипка, М. (2009). Занимљива граматика (5. изд.). Нови Сад: Прометеј .

Коришћена издања ПМС:

- Пешкин, М., Јерковић Ј., & Пижурица, М. (уред.). (1995). Правопис српскога језика (школско издање). I. Правила II. Речник. Нови Сад: Матица српска (посматрано је 10. ек. издање из 2012. г.).
- Пижурица, М., Дешић М., Остојић Б., & Станојчић, Ж. (уред.) (2010). Правопис српског језика (измењено и допуњено издање). Правила и њихови односи. Речник уз правопис 2010. Нови Сад: Матица српска.

НАСТАВНИ ПРОГРАМИ:

- [ПГ 1990–2010]: Правилник о наставном плану и програму основног образовања и васпитања у „Службеном гласнику СРС – Просветни гласник”, број 5/90 и „Просветни гласник”, бр. 3/91, 3/92, 17/93, 2/94, 2/95, 8/95, 23/97, 2/02, 5/03, 10/03, 11/04, 18/04, 24/04, 3/05, 11/05, 2/06, 6/06, 12/06, 17/06, 1/08, 8/08, 1/09, 3/09, 10/09 и 5/2010.
- [ПГ 1990–96]: Правилник о наставном плану и програму за гимназију у „Службеном гласнику СРС – Просветни гласник”, бр. 4/90 и „Службени гласник РС – Просветни гласник”, бр. 1/91, бр. 2/92, 13/93, 1/94, 5/95 и 6/96. год.
- [ПГ 1990–2010а]: Правилник о плану и програму образовања и васпитања за заједничке предмете у стручним и уметничким школама у „Службеном гласнику СРС – Просветни гласник”, број 6/90 и „Просветни гласник”, бр. 4/91, 7/93, 17/93, 1/94, 2/94, 2/95, 3/95, 8/95, 5/96, 2/2002, 5/2003, 10/2003, 24/2004, 3/2005, 6/2005, 11/2005, 6/2006, 12/2006, 8/2008, 1/2009, 3/2009, 10/2009, 5/2010 и 8/2010 – исп).

Ivana Đ. Đorđev

USING LINGUISTIC GAMES IN TEACHING ORTHOGRAPHY

Summary

Based on the relevant theory of teaching methodology and the current literature in the field of normativity, in this paper we investigated a possibility of using linguistic games in teaching Serbian orthography in the second grade of high school. Four different games used in the research are adapted to meet the aims and the assignment requirements of practicing the knowledge of split words at the end of a line. The implementation of the games contributed to the enrichment of students' overall knowledge of language culture and influenced a greater student interest in other topics related to this important segment of language teaching.

Key words: culture of expression, linguistic games, orthography, teaching methods in the Serbian language.