

<https://doi.org/10.18485/primling.2026.27.7>
37.091.3:811.161.1

Оригинални научни рад

Примљен: 6. 7. 2025.

Прихваћен: 2. 10. 2025.

Лука М. Меденица*

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4453-0703>

Универзитет у Београду, Филолошки факултет

ДИДАКТИЧКА ИГРА КАО ИЗВОР ПОВРАТНИХ ИНФОРМАЦИЈА У НАСТАВИ И УЧЕЊУ РУСКОГ ЈЕЗИКА КАО СТРАНОГ¹

Сажетак: У раду указујемо на могућу употребу формативног оцењивања на примеру дидактичке игре Упознајмо се која је реализована са студентима прве године Филолошког факултета Универзитета у Београду на предмету Савремени руски језик Г-1. У наведеној игри је учествовало 45 студената који су у тренутку реализације игре руским језиком владали на нивоу А1 према Заједничком европском референтном оквиру за живе језике. Иако је утицај савремених технологија на наставу и учење страних језика огroman, у раду желимо да укажемо на који начин добро осмишљена дидактичка игра која се реализује у реалном времену у учионици може да резултира интензивном интеракцијом између учесника наставног процеса и да представља веома користан извор потребних информација за наставника, који кроз формативну оцену пружа ученику помоћ у савладавању препрека, а све у циљу достизања зоне наредног развоја.

Кључне речи: дидактичка игра, руски језик као страни, формативно оцењивање.

1. Увод

Игра има огroman васпитни значај па се с правом можемо запитати због чега она изумире у школама и високошколским

¹ Рад прочитан у мају 2025. године у Београду, на *Осмом међународном конгресу примењене лингвистике данас – савремени ѝрисиуиуи сѝарим и новим изазовима*.

* luka.medenica@fil.bg.ac.rs



установама. Један од разлога је што су наставници² под великим притиском постизања добрих резултата на разним тестовима, проверама и контролним вежбама, па су спречени да примењују игровне активности, алтернативне приступе и да експериментишу на часу (Sahlberg & Doyle, 2023). Осим тога, игра се обично везује за забаву, за коју појединци сматрају да јој није место у учионици. Међутим, добро осмишљена игра мотивише ученике, развија потребне вештине и уз њену помоћ се могу успешно разјаснити и/или допунити бројни делови наставног садржаја (Matera, 2015: 20–23). Она се пре свега може успешно користити у раној доби, али се сматра да игру не треба искључити из наставног процеса ни на једном од нивоа образовања и васпитања (Sahlberg & Doyle, 2023).

Иако се данас све више говори о дигиталном образовању и утицају технолошког напретка на наставни процес, па и употреби дигиталних игара, наш рад је посвећен дидактичкој игри која се реализује без употребе технологије, односно у реалном времену у учионици. Сахлберг и Дојл сматрају да таква игра представља веома јефтин ресурс који се успешно може користити у образовне сврхе (Sahlberg & Doyle, 2023).

За наставника страних језика дидактичка игра може бити веома важна за развој потребних језичких комуникативних компетенција и повећање мотивације, која представља један од највећих изазова са којима се сусрећу наставници руског језика као страног у Републици Србији (Меденица и Матрусова, 2021). Осим тога, она је значајан извор повратних информација које доприносе унапређењу наставног процеса.

2. Формативно оцењивање

Савремену учионицу страног језика треба да одликују следеће активности учесника наставног процеса: наставник треба

2 Сви појмови који су у овом раду употребљени у мушком граматичком роду обухватају мушки и женски род лица на која се односе. У овом раду појам *ученик* обухвата полазнике основног, средњег и високог образовања, док се појам *студент* користити само када се ради о конкретном примеру дидактичке игре која је реализована са студентима прве године Филолошког факултета. Појам *наставник* подразумева наставнике на основном, средњем и високом образовању.

да подучава, олакшава процес учења, пружа подршку, организује наставни процес, процењује постигнућа ученика и сл., а ученик треба да стиче одређена знања кроз активан рад, односно учи нове речи, граматичка и правописна правила, усваја изговор и сл.

Ипак, ове активности морају бити синхронизоване. Имајући то у виду, наставни процес представља интеракцију између наставника и ученика (Азимов и Шукин, 2009), односно подразумева да између активности наставника с једне и ученика с друге стране мора постојати одређена координираност. Она се пре свега постиже путем повратне информације на основу које долази до евентуалне корекције наставних циљева и самог наставног процеса (Кончаревић, 2004: 102).

Осим наставника, повратне информације у току наставног процеса добија и ученик, а оне се, нажалост, обично поистовећују са оцењивањем. Тако, уместо да служе као помоћ ученику повратне информације бивају третиране као мерење постизања образовних циљева путем тестова, контролних вежби и сл. (Pešikan, 2020).

У образовном контексту се издвајају дијагностичка, сумативна и формативна сврха оцењивања. Дијагностичка служи за процену претходних постигнућа ученика, обично на почетку школске године или нове тематске области, не оцењује се бројчано, већ служи за прикупљане потребних информација у циљу планирања даљег рада и јасно се разликује од друге две функције. Сумативна и формативна сврха имају доста сличности, а њихова основна разлика је у томе што прва служи за оцењивање онога шта је ученик постигао у односу на стандарде и исходе учења и има за циљ бројчано оцењивање, док формативна идентификује напредак ученика и служи као облик повратне информације у току самог процеса изградње знања (Pešikan, 2020: 285). Како формативна оцена не треба да буде бројчана, већ описна, и како се на основу ње изводе закључци о тренутним постигнућима и дају смернице за даље напредовање, дидактичка игра се чини као добар избор за формативно оцењивање.

Оваква врста интеракције између наставника и ученика представља значајну потпору за ученика у савладавању одређених препрека. На тај начин, како истиче Виготски, ученик уз помоћ компетентније особе, у овом случају наставника, достиже зону наредног развоја, тј. напредује на свом путу знања (Выготский, 1999; 2005).

3. Структура и реализација дидактичке игре *Уйознајмо се*

У раду ћемо на примеру дидактичке игре *Уйознајмо се* показати на који начин се она може користити за формативно оцењивање.

Наведену дидактичку игру аутор рада је реализовао са студентима прве године Филолошког факултета Универзитета у Београду у три наврата, у децембру 2022. године са две групе студената почетника (прва група је бројала 16, а друга 14 студената) и затим поново у децембру 2023. године са једном групом студената почетника (15 студената), у оквиру предмета Савремени руски језик Г-1. У игри је укупно учествовало 45 студената, који су након 8 недеља студија у тренутку реализације игре били на А1 нивоу владања руским језиком, према Заједничком европском референтном оквиру за живе језике. Дидактичка игра *Уйознајмо се* може бити употребљена у различитим контекстима, а у конкретном примеру се односила на тематску област *слободно време* и реализована је након што је уведена основна лексика из наведене тематске области.

Припремна фаза дидактичке игре се не може сматрати захтевном. Наставник треба да обезбеди одговарајући број листића беле боје од, рецимо, 10x10 см сваки, и један лист папира који ће му служити да забележи потенцијалне грешке студената. Згодно је грешке бележити на посебном листу папира и одложити га јер ће приликом наредне употребе наведене дидактичке игре наставник користити исти лист у који ће већ бити унет велики број напомена и грешака (из овог разлога је практичније писати обичном оловком).

У уводној фази игре наставник дели по један листић сваком студенту и објашњава правила игре. У првом делу игровне фазе студенти треба да напишу шта воле да раде у слободно време, користећи једноставне исказе, а према моделу који су студенти раније усвојили (*я люблю слушайть музыку, в свободное время я люблю слушайть музыку и ийрайть на йййаре* и сл.). Наставник такође уписује шта воли да ради, а пожељно је да ово уради унапред, у припремној фази. Улога наставника у овом делу дидактичке игре јесте да помаже оним студентима који нису у стању да креирају исказ или њихов исказ омета комуникацију (**Я люблю шейайть* уместо *Я люблю йуляйть* и сл.). У том случају наставник усмено помаже студенту, а на свом листу папира бележи дату грешку. Осим тога, наставник бележи најчешће

грешке које се јављају у овој фази а на које је потребно обратити пажњу у току усменог дела игре.

Затим наставник прикупља попуњене листиће на гомилу (и свој листић такође) и насумично дели по један листић сваком студенту (један остаје код наставника), али тако да свако добије листић који је попунила нека друга особа. Уколико неко добије свој листић, наставник треба да замени листиће две или више особа. Наставник започиње усмени део игре како би дао модел реализације ове фазе. Прво чита исказ који је написан на листићу који је он добио (*В свободное время я люблю слушать джаз*) и затим говори: „*Я думаю, что Иван любит слушать джаз в свободное время*”. Студент (*Иван*) потврђује или негира ову претпоставку (*Да, я написал, что люблю слушать джаз/Нет, не я написал, что люблю слушать джаз*). Чак и да претпоставка није тачна, особа која је погађала у овом тренутку нема права да погађа поново. У следећем кораку реч добија други студент и на исти начин износи претпоставку о томе ко воли да ради оно што пише на листићу који је пред њим (*Я думаю, что Ана любит чистый джекиви*). Следећи студент потврђује или негира претпоставку и затим износи претпоставку према исказу са листића који је добио. Тако се игра до краја првог круга погађања и завршава се последњим студентом који је искористио први покушај. Затим почиње други круг, али овога пута се икази не смеју читати, већ је потребно запамтити шта је било речено у првом кругу. Свако има право да погађа, без обзира да ли је у претходном покушају био успешан или не. Када се заврши други круг, свако треба да упише на листић име студента који је написао тај исказ. Улога наставника у току усменог дела игре је да бележи мање грешке студената, а треба да интервенише само у случају када се јављају грешке које ометају комуникацију. На крају игре наставник даје усмене повратне информације читавој групи, у складу са напоменама које је записао на свом листу папира. Након тога наставник прикупља листиће који ће му касније послужити за анализу правописних, граматичких и других грешака, и на којима ће дати писану повратну информацију сваком студенту понаособ. Уз сагласнот студената корисно је снимити аудио-запис дидактичке игре.

Пракса је показала да студенти веома позитивно реагују на наведену дидактичку игру, а стиче се утисак да у њој учествују с

великом пажњом, пре свега зато што им је занимљиво да сазнају шта други студенти воле да раде, те се пријатно изненаде када се испостави да имају заједничка интересовања са колегама из групе. Наведена дидактичка игра се може сматрати изузетно корисном за повећање мотивације, увежбавање градива, стварање позитивне одељенске климе, али и за формативно оцењивање. Може се користити и у другим контекстима, попут основне или средње школе, курсева страних језика и сл.

4. Анализа грешака и пружање повратних информација

Уколико наставник има одређена сазнања о претходним постигнућима ученика, онда је за формативно оцењивање веома корисно да се пореде дате информације са онима које је прикупио у току дидактичке игре. У супротном, наставник у постигровној фази прегледа своје белешке и листиће на којима су ученици записивали своје исказе. На основу тих података формативно оцењује сваког ученика појединачно, у писаној форми. Писану повратну информацију веома је zgodно забележити на полеђини листића и поделити их приликом наредног сусрета.

На основу анализе листића 45 студената који су учествовали у дидактичкој игри *Ујознајмо се* издвајају се две најзаступљеније грешке. Прва се односи на грешке у конструкцијама *любийѝ + инфинийив* (укупно 20% исказа је садржало наведену грешку, као у **я люблю чийаю*, **я люблю чийаеѝ* или **я люблю иїраеѝ*), а друга на глагол *смойреѝ* у облицима трећег лица једнине и инфинитива (укупно 18% исказа је садржало наведену грешку, као у **я люблю смойрийѝ* или **я люблю смойрийѝ*). Остале грешке су биле далеко мање заступљене, углавном код 1–2 студента (**чийаеѝ* уместо *чийаѝѝ*, **люблю слушаѝѝ* музику уместо *музыку*, **филмы* уместо *фильмы*, **на скеѝѝборд* уместо *на скеѝѝборде*, *иїрицы* уместо *иїры*, *иїано* уместо *иїанино* и сл.).

Размотримо конкретан пример једног исказа који је садржао две најучесталије грешке: **В свободное время я люблю чийаѝѝ кнѝи и смойрийѝ сериалы*. У наведеном случају овако би могла изгледати повратна информација коју наставник даје ученику на полеђини листића:

5. Закључак

У раду је представљена дидактичка игра као вредан извор потребних информација за формативно оцењивање. Формативна оцена има значајну улогу у процесу наставе и учења страног језика јер омогућава ученицима да добију повратне информације о својим постигнућима и свом напретку пре тестова, контролних, колоквијума или испита, односно пре сумативне оцене.

На примеру дидактичке игре *Уиознајмо се* показано је на који начин наставник може доћи до корисних информација о томе шта су ученици добро усвојили а чему је потребно посветити додатну пажњу. Такве информације омогућавају прилагођавање наставног процеса, као и пружање конкретних смерница студентима. Писана повратна информација, у поређењу с усменом, омогућава дубљу рефлексiju и боље разумевање језичких структура, јер обухвата позитивне елементе, уочене грешке и предлоге за њихово превазилажење.

Иако је утицај савремених технологија у настави и учењу страних језика огроман, овај рад показује да добро осмишљена дидактичка игра која се реализује у реалном времену у учионици може имати снажан дидактички ефекат и може представљати користан извор потребних информација за наставника који кроз формативну оцену пружа ученику помоћ у савладавању препрека, а све у циљу достизања зоне наредног развоја.

Ограничења овога рада се пре свега огледају у чињеници да је истраживање спроведено са студентима Филолошког факултета Универзитета у Београду и не може се генерализовати без додатних провера и испитивања, али примери који су наведени у раду могу послужити као смерница и другим наставницима у различитим образовним контекстима.

На крају, важно је истаћи да избор дидактичке игре мора бити промишљен и усклађен с конкретним потребама ученика, јер Сахлберг и Дојл (Sahlberg & Doyle, 2023) упозоравају да више игре није нужно боље, код игре је понекад мање – више, а и не мора значити да је свака игра добра за учење у школи.

Литература

- Matera, M. (2015). *Explore Like a Pirate: Gamification and Game-Inspired Course Design to Engage, Enrich and Elevate Your Learners*. Dave Burgess Consulting.
- Pešikan, A. (2020). *Učenje u obrazovnom kontekstu, osnove psihologije učenja/ nastave*. Službeni glasnik.
- Sahlberg, P. i Doyle, W. (2023). *Neka se djeca igraju: kako će više igre učiniti naše škole boljima i pomoći djeci napredovati*. Zagreb: Školska knjiga.
- Азимов, Э.Г. и Шукин, А.Н. (2009). *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*. Москва: Издательство ИКАР.
- Выготский, Л.С. (1999). *Мышление и речь*, (изд. 5-ое). Москва: Издательство Лабиринт.
- Выготский, Л.С. (2005). *Психология развития человека*. Москва: Эксмо.
- Кончаревић, К. (2004). *Савремена настава руској језика (садржаји, организација, облици)*. Београд: Славистичко друштво Србије.
- Меденица, Л. и Матрусова, А.Н. (2021). Актуальные проблемы и вызовы сербских педагогов-русистов. *Русский язык за рубежом*, (2), 77–81. DOI: 10.37632/PI.2021.285.2.011

Luka Medenica

A DIDACTIC GAME AS A SOURCE OF FEEDBACK IN TEACHING AND LEARNING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Summary: Formative assessment and feedback represent a crucial part of the teaching process and the interaction between teachers and students, thus playing a significant role within didactic games. This paper presents the potential use of formative assessment through the example of a specific didactic game conducted with first-year students at the Faculty of Philology, University of Belgrade, as part of the course Contemporary Russian Language G-I. A total of 45 beginner-level students participated in the game, which was implemented on three occasions: in December 2022 with two student groups, and in December 2023 with one group. At the time of the activity, the students' proficiency in Russian corresponded to the A1 level of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). While the influence of modern technologies on foreign language teaching and learning is significant, this paper aims to highlight how a well-designed didactic game, implemented in real time in the classroom, can foster intensive interaction among participants in the educational

process. Furthermore, it can serve as a valuable source of information for the teacher, who – through formative assessment – can provide guidance and support to help students overcome obstacles and reach their zone of proximal development.

Key words: didactic game, Russian as a foreign language, formative assessment.