



КРЕИРАЊЕ И ПРИМЕНА ИГРОВНИХ НАЛОГА У НАСТАВИ КЊИЖЕВНОСТИ У СТАРИЈИМ РАЗРЕДИМА ОСНОВНЕ ШКОЛЕ

Наташа Кљајић*

ОШ „Бранко Радичевић”, Бољевци – Прогар

Апстракт:

У овом раду бавићемо се значајем примене игровног метода при савладавању кључних појмова из наставне области Књижевност у старијим разредима основне школе. Указујући на место и значај примене различитих типова игара у наставном планирању, посматраћемо на који начин се путем језичко-литерарних игара усвајају књижевни термини, обнављају кључни подаци о аутору, ликовима и мотивима, као и на који начин се игра може интегрисати у уводном, главном и завршном делу часа. Бавићемо се применом асоцијација, питања са понуђеним одговорима, загонетних прича, ребуса, коњичког скока и задатака са декодорањем. Примере које ћемо користити користили смо успешно у настави, као при изради приручника *Асоцијације у настави српског језика и књижевности* и *Квизови у настави српског језика и књижевности*, чији смо коаутор.

Article info:

Received: March 11, 2023

Corrected: May 2, 2023

Accepted: July 7, 2023

Кључне речи:

ИГРА,
КЊИЖЕВНОСТ,
ПРЕДМЕТНА НАСТАВА СРПСКОГ ЈЕЗИКА,
ИГРОВНИ НАЛОГ,
ИГРОВНИ МЕТОД,
СТРУКТУРА ЧАСА,
УЧЕЊЕ,
КОРЕЛАЦИЈА.

УВОД

Вештина стваралачке игре заснива се на тежњи да се активно повежу наставна и образовна предметност са доживљајном и сазнајном компонентом животне и узрасне свакодневице ученика, која иде ка томе да се кроз радно задовољство уважи и разуме учениково интересовање. Тежња примене игровног метода је да мотивисање ученика за рад на часу и укључивање њихових сазнајних потенцијала у процесу разумевања и усвајања наставног садржаја. У настави књижевности игра се примењује зарад усвајања или провере усвојености кључних интегративних фактора књижевноуметничког дела, његовог књижевноисторијског предтекста, тематско-мотивске посебности, композиционог и жанровског устројства, као и кључних идејних и естетских порука.



У овом раду тежићемо да представимо неколико типова језичко-литерарних игара на часовима наставне области Књижевност у старијим разредима основне школе, да објаснимо њихову педагошко-методичку оправданост у наставној пракси, као и да објаснимо позиционирање игровних активности у организацији часа Српског језика у назначеном узрасту. У свом досадашњем раду, у сарадњи са проф. др Весном Ломпар и колегама Маријом Марковић, Сашом Чорболоковићем, Биљаном Никић и Јелицом Живановић, бавили смо се асоцијацијама као типом језичко-литерарних игара, као и квизовима у настави Српског језика и књижевности, што је резултирало публиковањем приручника за наставнике Асоцијације у настави *Српског језика и књижевности*¹ и *Квизови у настави Српског језика и књижевности*.² У овом раду ћемо издвојити неке у пракси применљиве примере те објаснити њихову методичку сврсисходност у структури наставног часа.

ЗНАЧАЈ ПРИМЕНЕ ИГРЕ У НАСТАВИ. ЈЕЗИЧКО-ЛИТЕРАРНЕ ИГРЕ У НАСТАВИ КЊИЖЕВНОСТИ.

У наставном процесу који Симеон Маринковић дефинише појмом *креативна настава*, а који суштински не одступа од стваралачких активности ученика пре, током и након интерпретације књижевноуметничког текста, односно од „корпуса методичких активности које се организују у циљу мотивисања ученика за читање тумачење и доживљавање књижевног дела”,³ издвојићемо неколико битних компонената креативности које сматрамо значајним за укључивање игре у наставу:

1. радозналост – настојање да се у обичним стварима тражи необичност;
2. слобода у стицању знања, без принуде, притиска или страха од казне, погрешног одговора или незнања;
3. отвореност за нове идеје и естетску осетљивост духа;
4. стваралачко посматрање – уочавање удаљених веза и односа, који се на први поглед не могу открити, као и одвајање битног од небитног;
5. неконформизам – неприклањање устаљеном мишљењу и шаблону;
6. дивергентно мишљење – тражење различитих и разноврсних путева за решавање задатог проблема.⁴

У неговању дечијег стваралачког мишљења требало би уклонити све оно што у игри захтева рутински поступак или у значајнијој мери не ангажује развој дечијих интелектуалних капацитета. Исувише лака рутинска игра код ученика изазива отпор, монотонију и досаду. С друге стране, исувише компликована игра у којој број погрешака знатно надмашује број тачних одговора изазива збуњеност, нелагоду и као коначну реакцију – поново отпор. Сетимо се савета Пећине из Радовићеве радио-драме *Капетан Џон Пиплфокс* – да би се кроз игру учило, потребна су нам она чувена „више тешка него лака” питања, питања са постепеним отежањем у

1 Klett, Београд, 2014.

2 Klett, Београд, 2017.

3 Николић 1999, 259.

4 Маринковић 2003, 19.



систему која подразумевају усложњавање, временско ограничење са убрзавањем или одлагањем реакције, увођење „замки“, увођење нових поступака у игри, познати одраније, али са знатно другачијом наменом или могућношћу за решавање игровног проблема.⁵

Појмом *дидактичке игре* одређујемо оне игре које су подређене неким специјалним васпитним и образовним задацима који су унапред постављени: интелектуални развој, развој психомоторике и социјално-моралних особина, дисциплина или социјализација детета. Игровни метод мора у себи, поред елемената забаве, садржати и елементе усвајања прописаног наставног садржаја, што значи да је „садржина игара углавном одређена програмом и васпитно-образовним задацима.“⁶

У оквиру дидактичких игара посебно место заузимају *језичко-литерарне игре*, чија је главна особеност у томе „што колективним извођењем подстичу ученике на постизање бољих резултата у настави матерњег језика, при чему учење поприма обиљежје забаве и трагања за знањем, а игра добија васпитно-образовни смисао.“⁷ Корисност језичко-литерарних игара у настави Весна Ломпар види у њиховом утицају на „формирање логичког мишљења и менталних процеса као што су памћење, опажање, резонување, меморисање, апстраховање итд.“,⁸ што је у основи низа општих или логичких метода које по Милији Николићу „подстичу ученика да у настави и самообразовној делатности обављају поједине мисаоне радње које су неопходне за правилно формирање појмова, успешну истраживачку делатност и поуздано закључивање.“⁹ Језичке игре су са једне стране делотворни механизам за развијање језичких компетенција, али и способности ефикасног и адекватног реаговања у различитим областима друштвеног живота. По Љубици Конџић, циљ језичко-литерарних игара је „богаћење ученичких сазнања из различитих области наставе матерњег језика као и функционални утицај на формирање логичког мишљења и мисаоно-интелектуалних способности, у складу са принципима развоја логичког мишљења.“¹⁰ У наставном процесу, одређени тип језичко-литерарне игре може се дати као засебан методички радни налог или се више игара може повезати у форму квиза или неког другог облика такмичења. Језичко-литерарне игре могу обухватати сегмент часа (уводни или завршни део, главни део часа), а применљиве су како приликом обраде новог градива, тако и на часовима утврђивања или систематизације, током усмених или писмених провера знања. Методичке апаратуре новијих уџбеничних комплекта све више инсистирају на игри, па аутори читанки и радних свесака уносе укрштенице, асоцијације, осмосмерке, ребусе, квизове путем којих се усвајају или обнављају појмови из књижевности. Аутори, дела, ликови, мотиви, композициони и стилски поступци тим путем могу бити усвојени, а -компоненте коју овај тип књижевног израза са собом носи.

5 Каменов 2009, 64.

6 Трнавац 1991, 10.

7 Трнавац 1991, 15.

8 Ломпар 2013, Асоцијације у настави граматике, ПП презентација, Зимски републички семинар, Филолошки факултет, Београд, јануар 2013.

9 Николић 1999, 76.

10 Конџић 1991, 21.



У овом раду, услед просторне ограничености, навешћемо примере примене језичко-литерарних игровних налога на уводном и завршном делу часа обраде, као и током часова обнављања, утврђивања и систематизације градива, мада се оне веома успешно интегришу и као облик групног рада, домаћег задатка, за потребе допунске и додатне наставе, у раду са ученицима који наставу похађају по ИОП-у 1 и ИОП-у 2, као и током припрема даровитих ученика за такмичења, за квиз надметања и квиз стране школског часописа.

ТИПОВИ ИГРОВНИХ НАЛОГА У СТРУКТУРИ ЧАСА КЊИЖЕВНОСТИ, ЊИХОВА МЕТОДИЧКА ФУНКЦИОНАЛНОСТ И УСПОСТАВЉАЊЕ УНУТАРПРЕДМЕТНИХ И ВАНПРЕДМЕТНИХ КОРЕЛАЦИЈА (ПРИМЕНА НА ПРИМЕРИМА)

Уводни и завршни део часа обраде књижевног дела

Форма питања за квиз или асоцијације **у уводном делу часа** својом сажетом садржајношћу погодна је за улазак у свет уметничког дела или ревидирање претходно обрађеног појма. Радни налози у играма се ослањају и на принцип економичности, јер се путем кључних појмова ревидира градиво које ученици потом иконички памте, без непотребног монолошког враћања или шире репродукције која одузима драгоцену време у преобимном наставном плану и програму. То је посебно захвално у обнављању оних аутора чија су дела читана у различитим фазама школовања па се као такви сматрају свеприсутним и препознатљивим (Иво Андрић, Бранко Ћопић, Десанка Масимовић, Данило Киш, Антон Павлович Чехов), као и за обнављање књижевнотеоријских појмова. Навешћемо и неколико примера којима се на почетку часа ученици могу мотивисати за рад на новом наставном садржају, односно мисаоно и опажајно припремити за главни сегмент обраде. Сваки игровни налог уз решење пратиће и кратак опис наставне сврсисходности и методичких механизма које у себи садржи.

1. Реши следећу асоцијацију.

А	Б	В	Г
сламнати	трава	Добрица Ерић	град у Србији
цилиндар	зелена	Душко Радовић	Други светски рат
сомбреро	село	Алекса Шантић	V3
Коста Вујић	косидба	Милан Ракић	елегија
шешир	ливада	песник	„Крвава бајка“
Десанка Максимовић			



- Уколико смо у 5. разреду реализовали описну песму *Покошена ливада*, а потом у 7. разреду и родољубиву песму *Крвава бајка*, при обради *Опомене* или *Пролећне песме* у 8. разреду, тежимо да поштујући принцип економичности укратко обновимо кључне појмове о биографији и обрађеним делима ауторке, путем колона Б и Г. У колони А успостављамо унутарпредметну корелацију са наставом Лексикологије, али и подсећамо ученике на текст *Шешир професора Косте Вујића*, који је ученицима познат путем филмске екранизације У колони В ученици се подсећају неколико најзначајнијих савремених српских песника за децу и младе, а и најављује да ће се на текућем часу обрађивати поетско стваралаштво Десанке Максимовић.

2. Од измешаних слова састави име и презиме једног српског писца.

К-О-Н-Б-Р-А Ћ-Ћ-И-П-О

(Бранко Ћопић)

- У млађим разредима основне школе ученици се у више наврата упознају са прозним и поетским стваралаштвом Бранка Ћопића (*Испод змајевих крила*, *Болесник на три спрата*, *Доживљаји мачка Тоше*). У 5. разреду ученици обрађују „Поход на Мјесец“, те се путем преметаљке тражи име већ познатог аутора. Између слова неопходно је поставити цртице јер се ученици у пракси у том узрасту тешко сналазе без њих.

3. Крећући се по пољима као коњ у шаху, пронађи име и презиме једног српског песника. Крени од осенченог поља.

(Милан Ракић)

М			
А	А	И	И
	Ћ	Н	
Р	Л	К	

- Енигматска игра *коњички скок* у овом случају открива име аутора уметничке песме *Божур*. Игра постаје вид уводне мотивације, ученици сами откривају име аутора, након чега може следити излагање биографских података (путем реферата, ПП презентације, наставничког монолога или читањем белешке о аутору у читанци).



4. Са којим причама можемо довести у везу телевизијску драму *Ноћ и магла*?

- а) *Шала, Вереници и Ливада у јесен*;
- б) *Ливада у јесен, Шума и степа и Вереници*
- в) *Вереници, Дечак и пас и Ливада у јесен*
- г) *Прва љубав, Дечак и пас и Вереници*

- Од 5. до 7. разреда наставно се реализује по једна прича из Кишове збирке Рани јади, која се доцније у средњој школи обрађује у целости. Телевизијска драма *Ноћ и магла* подсетиће нас на мотиве претходно обрађених прича *Дечак и пас, Вереници и Ливада у јесен* при чему ће се као дистрактори уметнути текстовисличног наслова (*Шума и степа – Ливада у јесен, Прва љубав – Вереници*) или сродне тематике (*Шала – Вереници*).
- У **завршном делу** часа обраде наставног градива можемо обновити кроз игру шири спектар појмова које смо током часа усвојили. То може бити неки теоријски појам из књижевности, однос између ликова, везе по сличности или по различитости између обрађених књижевних текстова. Захтев се може поставити путем понуђених одговора (међу којима морају постојати дистрактори или путем релација, како би се управо обрађени текст повезао са делом сродне тематско-мотивске структуре, али и путем асоцијација, пропорција, игара „корак по корак“ и „загонетна личност“, сликовних и вербалних ребуса, те се завршни сегменти часа од пасивног обнављања кључних речи записаних на табли, могу динамизовати, а наставни садржај обрађен на текућем часу повезати са претходно обрађеним садржајима.

1. Ако је Немечек најмлађи дечак у Бокиној дружини, онда је у Јованчетовој дружини то:

- а) Луња
- б) Ник Ђулибрк
- в) **Николица**
- г) Лазар Мачак

- Релације ликова по сродности траже успостављање компаративних паралела у овом захтеву. Романи дружине *Орлови рано лете* Бранка Ћопића и *Дечаџи Павлове улице* карактеристични су по низу типских ликова, међу којима се као физички најслабији, али духом веома храбри истичу Николица и Немечек. Уколико смо окончали наставну реализацију романа *Орлови рано лете*, овим путем успостављамо аналошку везу са претходно обрађеним романом *Дечаџи Павлове улице*.



2. Шта треба да пише уместо знака питања?

Косовка Девојка : Милан Топлица = ____?____ : Андреас Сам

- Пропорције представљају вид аналогног унутарпредметног повезивања и у овом захтеву се повезују усмена епика Косовског тематског круга са веома разгранатим системом ликова и књижевност за децу. Уколико смо претходно (у већем временском размаку) у 6. разреду обрадили Кишове *Веренике*, а потом и епску песму *Косовка Девојка*, од ученика се тражи да се присете да су Јулија Сабо и Андреас Сам били сматрани вереницима баш као и Косовка Девојка и Топлица Милан. Дистрактор може бити управо тематска разнородност епске веридбе уочи Косовског боја и детињег заљубљивања, као и помињање Милоша Обилића и Косанчић Ивана који би на несуђеном венчању Косовке Девојке били кум и девер.

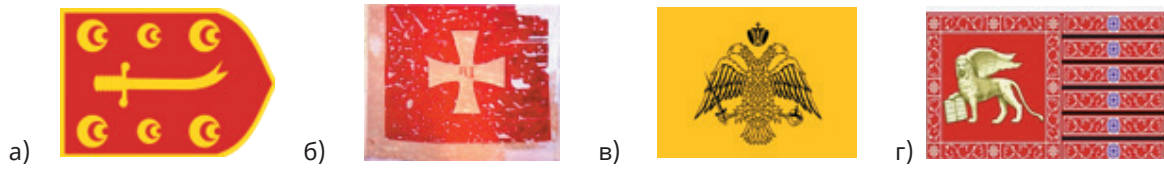
3. Реши следећи сликовни ребус (компарација)



- У 5. разреду уводи се појам *компарације (поређења)*, најчешће на примеру песме *Кад мати меси медањак* Бранка В. Радичевића, као и лексички механизам синонимије. Пошто је појам *нарација (приповедање)* претходно уведен на корпусу прозних текстова, на завршном сегменту неког од прозних текстова који садржи и друге облике казивања (дијалог, описивање). Такође, и у доцнијем обнављању облика казивања, посебно уочи завршног испита, овај сликовни ребус може имати своју примену.



4. Одабери заставу коју би, према опису у песми *Цар Лазар и царица Милица* носио Бошко Југовић.



- Финиш часа обраде народне епске песме *Цар Лазар и царица Милица* можемо игровно обогатити провером познавања детаља књижевног текста. Ученици су током читања ове песме и *Комада од различних косовскијех песама* могли запазити да Бошко Југовић носи крсташ барјак, како би у понуђеном низу заставе могли уочити ону која би највише одговарала опису из епске традиције. Вештина уочавања у читању књижевног дела повезује се са препознавањем на основу визуелизације сликом.

5. Декодирај следећу реченицу и добићеш назив једног књижевнотеоријског појма.

П	Е	Ц	А		С	Е	Д	И		Н	А		К	Р	И	В	О	Ј
□	②	□	□		□	②	□	①			□		@	□	①	€	④	□
		Д	А	С	Ц	И												
		□	□	□	□	①												
						□	②	□	@	□	①	□	□	①	□	□		

(опис)

- Након обраде описне песме *Подне* Јована Дучића ученицима можемо поставити налог са декодирањем (дешифровањем). Свако слово у горњој реченици праћено је адекватним симболом. Ти симболи творе књижевнотеоријски појам *опис* на коме почива свет предметности описне песме. Повезујући симбол и словну вредност, ученици ће уз мало труда саставити тражени појам, који ће на тај начин упечатљивије меморисати.

6. У следећој игри речима пронађи један књижевнотеоријски појам. Он се стално крије, а све време је ту.

Кад је *Мира* дошла из Сибира,
 Питала да л' *Ирма* још *мари* за *Џеда*,
 Ил' јој *Амир* више *мира* не да.

(рима)



- Стихована игра речима подразумева преметање слова од којих је састављен тражени појам (рима – Мира – Ирма – Амир – генитив јединице именице *мир*). У игровном налогу постоји мала помоћ прилагођена узрасту ученика 6. разреда, који у том периоду усвајају врсте риме, па би се на завршном сегменту песме *Село* Јована Дучића (у којој су присутне укрштена и обгрљена рима) могао обновити овај појам.

7. Реши следећу асоцијацију:

А	Б	В	Г
музика	две недеље	Јован Дучић	планина
осећања	два сата	град	руже
у прози	глаголски облици	ушорено	Ђурђевдан
стих	број	планинско	Зелени...
песма	14	„Село“ / село	венац
сонет			

- Сонет се као песнички облик уводи у 6. разреду, обрадом песме *Село* Јована Дучића, да би се у истом разреду обновио обрадом Шантићеве *Моје отаџбине*. Овом асоцијацијом утврђује се кључни теоријски појам везан за Завршни испит.

Часови обнављања, утврђивања и систематизовања градива

Непосредно након обраде одређеног корпуса наставних јединица, следе часови обнављања, утврђивања и систематизовања градива. У основној школи то могу бити часови синтезе градива у оквиру одређене наставне теме. Такође, часови обнављања, систематизације и синтезе на крају полугодишта и школске године погодни су да се кључни појмови обнове кроз игру. Последњих неколико часова пред завршетак првог или полугодишта намењени су часовима систематизације и синтезе. Како се ови часови не би претворили у шаблонско исписивање табела и класификација или давање завршног теста, погодно је те часове организовати као игру како би се ученицима одржала пажња.

Могућности за обнављање обрађених појмова чине се неисцрпним, а овде ћемо навести неколико примера који су нам се у пракси показали као делотворни.

1. Само један од наведених текстова представља ауторску бајку. Који?

- Аждаја и царев син
- Баш-Челик
- Капетан Џон Пиплфокс

г) *Небеска река*



- У петом разреду обрађују се прозна, драмска и поетска дела са бајковитим елементима, а успоставља се и разлика између уметничке и народне бајке. Значајно је да ученици разликују појам бајковитости који се може јавити у сва три књижевна рода, али и дистинкцију између усмене и ауторске бајке. Бајковити елементи присутни су и у драми *Капетан Џон Пиплфокс*, али то дело нема карактер сценске бајке, као Биберче Љубише Ђокића. Усменој традицији припадају *Аждаја и царев син* и *Баш-Челик*, а једино дело које спада у жанр ауторске бајке је *Небеска река* Гроздане Олујић.

2. Чарли Браун је Снупију исто што и:

- Робинзон Крусو Петку
- Аждаја Џону Пиплфоксу

в) Анди Дингу

- Дјед Раде Петраку

- Повезивање популарне културе, у овом случају цртаног филма *Чарли Браун и Снупи* са релацијама ликова у књижевном делу усклађује интересовања ученика са наставним садржајем и успоставља корелацију са филмском уметношћу. На квиз-часу систематизовања књижевности (на завршетку тромесечја или полугодишта) ово питање мотивише ученике на такмичарску игру.

3. Једно од ових дела о поморским авантурама није роман. Које је то дело?

- Робинзон Крусо*
- Дружина Сињи галеб*
- Двадесет хиљада миља под морем*

г) *Капетан Џон Пиплфокс*

- Избацивање „уљеза“ по жанровској припадности међу четири тематски сродна дела, у периоду када ученици и даље за драму и роман изјаве да је „прича“, усмерава их да са тематско- мотивске сличности усмере пажњу на родовске специфичности. Формулисање негације не открива ком роду припада „уљез“, што бива благо отежање у игри. Након решеног игровног налога, ученицима се поставља захев да оправдају свој одговор, наводећи родовску припадност Радовићевог дела.

4. Од следећих испреметаних слогова направи име једног писца и његове приповетке:

ВАН-ЛО-МИ ШИЋ-ГЛИ

ВА-ПР ЗДА-БРА

(Милован Глишић, *Прва бразда*)



- Ова „преметаљка“ заснива се на измешаним слоговима наслова дела и имена аутора. Делотворна је као вид унутарпредметне корелације са наставном јединицом Подела речи на слоге.

5. Које име повезује *Поход на Мјесец* и *Ђачки растанак*?

а) Јанко

б) Марко

в) Бранко

г) Ранко

- Нешто захтевније питање које не асоцира у први мах на име аутора (Бранко Ћопић – Бранко Радичевић). Тематски и жанровски различита дела (приповетка – поема) која се обрађују у петом разреду једино се могу повезати чињеницом да аутори оба текста имају исто име, што ангажује мисаону активност ученика и захтева појачану концентрацију.

6. Откриј загонетни лик.

- Овај јунак креће на пут.
- Треба да се суочи са страшном немани.
- Околина сумња у то да ће он моћи да победи чудовиште.
- Јунак је лик и ауторске и народне књижевности.
- По једној особини, његова другарица би могла бити Палчица.

(Биберче)

- Овај тип задатка дат је по моделу игре *Корак по корак* из телевизијског квиза *Слагалица*. Информације о траженом лику крећу се од најопштијих, да би се потом сужавале и елиминисале друге сродне ликове. Постепено откривање засновано је на градативном низању, а сваки „ближи“ податак који продужава игру, али и олакшава давање тачног решења вреднује се мањим бројем бодова.

7. Који од следећих текстова говоре о страдању деце у Другом светском рату?

а) *Плава гробница* и *Дневник Ане Франк*

б) *Крвава бајка* и *Међу својима*

в) *Плава гробница* и *Међу својима*

г) *Крвава бајка* и *Дневник Ане Франк*

- Повезивање књижевних дела по временском одређењу у овом задатку отежано је мешањем дела која су лоцирана у Први светски рат са делима лоцираним за време Другог светског рата. Често мешање историјских догађаја у седмом разреду може бити узроковано и тиме што се на часовима Историје ова два ратна сукоба обрађују тек у 8. разреду.



8. Ако у исту реч повежеш „чудесну справу“, саставни везник и име египатског бога Сунца, добићеш један стилски поступак. Који?

(сатира)

- Вербални ребуси подразумевају склапање речи од низа лексичких, фонетских, морфолошких и синтаксичких категорија. Ученици у 7. разреду усвајају појам *сатира*. Овим налогом подсећају се мотива из Ћопићеве приче, садржаја из наставе језика (саставни везници) и елемената опште културе. Слагање речи иде следећом логиком: сат + и + Ра → сатира.

9. Како се ја зovem?

Ја сам један књижевни лик. Да би погодио како се зovem, мораш да знаш како гласи антоним придева *велики* и кога је зла вештица претворила у жабу.

(Мали Принц)

- Овај тип игре се зове *Загонетна личност*. Сам почетак приче је уопштен. Да би дошли до појма *Мали Принц*, ученици морају да активирају лексички механизам антонимије (*велики – мали*), као и да се присете мотива из уметничке бајке.

10. Зове се исто као и храбри сестрић цара Душана из народне песме. У његовом презимену налази се боја гавранова из народне поезије. Како се зове загонетни писац?

(Милош Црњански)

- Још један вид загонетног налога који реализујемо у 8. разреду, како бисмо након обраде одломка из романа *Сеобе избегли непотребно понављање биографских података током обраде Романа о Лондону*. Од ученика се тражи да се присете имена књижевног лика обрађеног у 5. разреду (Милош Војиновић, протагониста епске песме *Женидба Душанова*), а затим и да закључе да је једини аутор чије је презиме изведено од корена црн управо Милош Црњански. У овом игровном налогу повезујемо Народну књижевност (мотив враних/ црних гавранова из песама *Смрт Мајке Југовића* и *Бој на Мишару*), Творбе речи (извођење), Лексикологије (синонимија) и Фонетике (јотовање).

11. Присети се колико су снопова пожњели момак и девојка у свом надметању у песми *Наджњева се момак и девојка* па реши математички задатак:

- а) младић је своје снопове могао поделити на трећине, а девојка на петине
- б) младићев број снопова је паран број, а девојчин прост број
- в) младићев број снопова је за два броја мањи од девојчиног
- г) младићев број снопова је прост број, а девојчин паран број



- *Књижевна математика* је тип игре којом се, поводом бројева који се појављују у књижевном делу, активирају узрасно прилагођене математичке операције. Ученици се присећају да је младић пожњео 23, а девојка 24 снопа, а потом утврђују који је од понуђених математичких исказа тачан. У 7. разреду када се ова песма обрађује у оквиру посленичких песама могуће је применити разломке и однос прост број/сложен број, док би у 4. разреду математичке исказе требало узрасно модификовати у правцу четири основне рачунске операције.

12. Постоје појмови који се уче и на часовима Музичке културе и на часовима Књижевности. Али, само један појам од понуђених повезује врсту музичког састава по броју извођача и врсту строфе. Који?

а) октава

б) терцет

в) квинта

г) рефрен

- Термини који се усвајају на часовима Књижевности неретко бивају сродни са терминима других предмета. Метричке карактеристике у поезији и формална организација песме додирују се са терминима из теорије музике. Од четири понуђена термина, игровни налог тражи онај појам који повезује број извођача у музичком саставу са врстом строфе, те долазимо до појма *терцет*.

13. Реши следећи асоцијацију (квиз или тест из Народне књижевности, 7. разред).

А	Б	В	Г
тамница	Вршац	дом	селица
сужањ	чокот	свити	пролеће
ланци	берба	дрво	реп
Спартак	грожђе	кукавица	лет
роб	виноград	гнездо	ластаница
Јанковић Стојан			

- Уз примену на квизу, асоцијације у настави књижевности могу бити тип задатка на тесту. У том случају, ученицима су дати појмови у потколони, а тражи се да дају решења колони која се доводе у везу са наставом Лексикологије, али почивају на кључним мотивима песме *Ропство Јанковић Стојана* и коначно решење које именује протагонисту ове песме.



ЗАКЉУЧАК

Да би били ваљано реализовани у настави Књижевности у старијим разредима основне школе, игровни налози морају бити веома пажљиво и промишљено склопљени како би одржали пажњу ученика, уважили њихова интересовања, потребе и могућности, испунили зацртане наставне циљеве и поштовали наставне принципе. Одмереност, поступност, прилагођеност наставним циљевима, прилагођеност игре групи играча и намени морају бити присутни како би се игре користиле за лакше и брже меморисање наставних садржаја. Притом, игра мора бити пажљиво осмишљена; одабир појмова мора ангажовати и знање, али и развијати и покретати мисаоне потенцијале ученика, с тим што сваки појам који уградимо у игровне налоге ученицима мора бити познат и узрасно прилагођен. Добро склопљену игру ученици решавају постепено, дакле, требало би избегавати да се без ангажовања мисаоне активности понуди решење засновано на механичком учењу. Баланс „лакших“ и „тежих“ појмова није могуће увек успоставити (а можда то не би ни водило ка динамици игре и њеном прилагођавању играчима различитих могућности), а било би неопходно да се појмови везују за сва три нивоа постигнућа ако игровне налоге примењујемо у редовној настави и интегрисемо у тестове провере знања. Игровни налози су погодни за уградњу унутарпредметних (Језик – Књижевност – Језичка култура – Вештина читања и разумевања текста) и ванпредметних (Српски језик – Историја – Географија – Биологија – Математика – Музичка култура – Ликовна култура) корелација, лексичких механизма (синонимија, антонимија, хомонимија, полисемија), али и неопходних дистрактора који изоштравају ум и траже од ученика појачану концентрацију.

Како су у важећим уџбеницима за старије разреде основне школе игровни налози више него присутни и пошто се игровни метод високо вреднује приликом екстерне евалуације, надамо се да ће се он чешће и више примењивати, не само зарад обнављања и утврђивања градива на квиз-часовима као интегрисани низ питања за надметање, већ посебно у уводном и завршном делу часа обраде књижевног текста. На тај начин уважићемо чињеницу да смо окружени децом жељном игре, а жеља за игром може бити јак покретач жеље за учењем и сазнањем.



БИБЛИОГРАФИЈА :

Каменов Е. (2009): *Дечја игра*. Београд: ЗУНС.

Конџић Љ. (1991): Језичко-литерарне игре. У: *Дидактичке игре*. Београд: ЗУНС: Педагошка академија за образовање учитеља.

Ломпар В. (2013): *Асоцијације у настави граматике*. ПП презентација за истоимено излагање на Зимском републичком семинару одржаном на Филолошком факултету у Београду, 2013)

Ломпар. В., Живановић. Ј., Кљајић. Н., Марковић М. и Чорболоковић С. (2014): *Асоцијације у настави српског језика и књижевности*. Klett: Београд.

Ломпар. В. Живановић. Ј, Кљајић. Н, Марковић, М. и Чорболоковић, С (2017): *Квизови у настави српског језика и књижевности*. Klett: Београд.

Маринковић С. (2003): *Методика креативне наставе српског језика и књижевности*. – 3. изд. Београд: Креативни центар.

Николић М. (1999): *Методика наставе српског језика и књижевности*. Београд: ЗУНС.

Павловић М. (2008): *Припремање ученика и наставника за тумачење књижевног дела*. Београд: ЗУНС.

Трнавац Н. (1991): *Дидактичке игре*. Београд: ЗУНС: Педагошка академија за образовање учитеља.



CREATION AND APPLICATION OF GAME ASSIGNMENTS IN THE TEACHING OF LITERATURE IN OLDER CLASSES OF PRIMARY SCHOOL

Nataša Kljajić, Ph.D

Primary school „Branko Radičević“, Boljevci – Progar,
Boljevci, Serbia

Summary:

In this paper we will describe the benefits of using game in teaching literature teaching in upper grades of elementary school. We will describe the importance of applying different types of games in planning process in teaching. Also, we we will consider how our pupils can adopt literary therms through language-literary games author, c as well as how the game can integrate into the opening, the main and final sectionof the class. We will describe application of associations, questions with offered answers, puzzling stories, syllabic sound, equestrian jump and tasks with decoding. Examples that we use we use successfully in teaching, as in the preparation of the manual *Associations in teaching Serbian language and literature* and *Quizz in teaching Serbian language and literature*, of which we are a co-author.

Keywords:

GAMIFICATION,
LITERATURE,
SERBIAN LANGUAGE TEACHING,
CLASS STRUCTURE,
CORRELATIONS.