

Милена Видосављевић, МА<sup>42</sup>

Школа страних језика „Академија Оксфорд“, Ниш

## УЛОГА ИГРЕ У НАСТАВИ СТРАНИХ ЈЕЗИКА

**Апстракт:** *Комуникативни приступ у данашњој настави страних језика утицао је на могућност употребе разноврсног дидактичког материјала. Један од тих материјала јесте и игра. Игра, као дидактичко средство, омогућава да се учесници наставе осећају пријатно, позитивно, мотивисано док уједно обрађују одређено наставно градиво. У настави страних језика игра омогућава да се граматичке и лексичке структуре уче на природан начин, подстиче ученике свих узраста да активно учествују и да пасивно знање страног језика активирају, ослобађајући се страха од грешака и анксиозности док уче одређени страни језик. Улога наставника је веома важна у процесу и планирању увођења игре у наставу. Да би игра имала забаван и едукативни карактер, наставници страних језика треба пажљиво да одаберу игру у складу са узрастом, интересовањима и знањем својих ученика. У раду се истиче појам и значај игре, улога наставника, класификација игара, дају се предлози игара и указује се на предности и мане игре у настави.*

**Кључне речи:** *игра, дидактичко средство, настава страних језика, наставници, ученици.*

### УВОД

Настава страних језика подстиче и развија комуникативни приступ и све више се окреће креативним дидактичким материјалима који омогућавају ученицима да на занимљив начин усвајају и уче одређени страни језик. Један од тих материјала јесте и игра која, забавног и едукативног карактера, заузима омиљено место додатних дидактичких материјала у савременој настави страних језика. Осим што утиче на когнитивни развој, подстиче мотивацију и друштвеност. Игра утиче на то да ученици свих узраста активно учествују и тиме пасивно знање страног језика активирају ослобађајући се страха од грешака и анксиозности док уче страни језик.

Игра као дидактичко средство у настави омогућава пријатну атмосферу међу ученицима и наставницима, развија се аутономија код ученика, смањује се стрес и нелагодност коју ученици имају када причају на страном језику. Користећи игру ученици могу да обнављају лексичке и граматичке садржаје на интересантнији начин и тиме, развијају компетенције и вештине.

<sup>42</sup> [mika\\_vido\\_88@yahoo.com](mailto:mika_vido_88@yahoo.com)

Да би игра имала адекватан садржај и едукативни ефекат, улога наставника је од велике важности. Најпре је неопходно да наставници упознају групу ученика, да сазнају шта их интересује, који ниво знања имају о страном језику и да на основу тих закључака, а у складу са наставном јединицом, изаберу адекватне наставне игре. Поступак планирања игре у настави је неопходан, стога би било пожељно да се наставници детаљно баве одређеним фазама, анализирају и праве селекцију игара које би биле подесне за ученике.

Циљ овог рада јесте да се укаже на појам игре, њен значај у настави страних језика, на улогу наставника приликом планирања поступка игре, на класификације игара, предности и мане које има, као и да се пружи увид у одређене предлоге игара и њихову примену у настави страних језика.

### ПОЈАМ ИГРЕ

Користити игру у настави значи мотивисати ученике, омогућити им занимљив дидактички материјал, који ће им помоћи да брже усвоје и науче одређено наставно градиво.

Игра, један од важнијих елемената сваког од нас, утиче различито у складу са нашим периодом живота: када смо деца игра за нас представља слободу, а када постанемо одрасли игра је систематизирана, обликована, она постаје саставни део образовања и као таква утиче на ментални развој наше личности (Prieto Figueroa, 1984).

Игре дуго нису биле прихваћене у наставном систему јер се често о њима причало у негативном смислу. „Игра је била схватана као нешто безразложно, непродуктивно, чији је једини циљ забава. Она је била активност која се првенствено везивала за децу, отуда и појам неозбиљности, неважности који је најчешће пратио. Негативној конотацији појма игре доприносиле су и игре на срећу, хазардерске игре, тј. оне у којима су улози могли бити велики, а последице погубне по играче“ (Симовић, 2012: 679).

Још од античког периода, игра се дефинисала као необавезна, неприсилна неограничена, док је њен резултат био само задовољство. Термини који су често били у вези са игром јесу разонода, забава, машта, непродуктивност, супротни од рада, напора, труда, тј. свега онога што је дефинисало учење и школу. Стога и игра није могла да постане дидактички материјал, нити да се уврсти у васпитно-образовни процес (Симовић, 2012).

Променом друштвене свести, игра постаје део наставе. Мења се став према њој и њеној улози, што се и примећује у чешћој употреби игре у модерној настави страних језика где доминира комуникативност.

## ИГРА КАО ДИДАКТИЧКО СРЕДСТВО

Игра се, као додатни дидактички материјал, у настави многих школских предмета као и у настави страних језика, све више користи. Пружајући занимљив и образовни контекст, игра постепено постаје омиљени наставни материјал ученика различитих страних језика.

Психолог и педагог Jerome Bruner (1988) истиче да игра, генерално, у настави олакшава педагошки развој који је усмерен ка ученицима, омогућава развој знања, поштује разноликост у настави, тј. сваки ученик се развија и унапређује у свом ритму, игра омогућава аутономију ученика, поспешује праксу групе и повезује учионицу са реалним животом.

Користећи игру у настави страних језика, ствара се позитивни амбијент у учионици, привлачи се пажња већине ученика чиме се и постиже ефективни час. Ученици се забављају на часу и путем игре уче и обнављају страни језик. Важност игре у настави страних језика огледа се и у томе што она омогућава да се представе лингвистички елементи као што су: представљање и вежбање вокабулара као и развијање комуникације и писања на страном језику (Ledo Valcárcel, 2011). „Уз помоћ игре можемо провежбати одређене фонетске, граматичке или правописне садржаје, а да притом ученици нису свесни постављеног циља наставе“ (Хорњак, 2013: 411).

Ауторке Lengeling и Malarcher (1997) издвајају четири предности игре у настави: афективна предност игре, која се огледа у томе што опушта ученике, подстиче креативност, спонтаност приликом комуницирања на страном језику, развија комуникативну компетенцију и мотивацију; когнитивне предности игре, које омогућавају ученицима да прошире вокабулар и користе граматику путем комуникативног приступа; динамичке предности игре, које омогућавају ученицима да буду у центру пажње, да активно учествују, стварају кохезију на часу као и здраву конкуренцију; предности адаптације игре тј. игре се могу користити у складу са узрастом ученика, нивоа знања страног језика, интересовања, захтевају коришћење четири језичке вештине и минималну припрему ученика.

Међутим, не може свака игра да се користи као дидактичко средство у настави страних језика. Аутор Rodney Tyson (1998) даје предлоге о томе које особине једна игра у настави треба да има, а које не. Да би игра имала образовни циљ и развијала језичке вештине код ученика страних језика, Родни истиче да мора да буде занимљива, да укључује све ученике у рад, да подстиче ученике да користе страни језик док комуницирају, да омогући ученицима да уче, вежбају и обнављају одређене наставне јединице, да анимира ученике да усмере концентрацију на употребу страног језика без учешћа матерњег језика. Са друге стране, овај аутор указује и на то каква игра не треба да буде. На првом месту, игра не сме да се користи да би попунила време на часу, не сме да буде превише лака или претерано тешка за узраст ученика и њихов ниво знања, не сме да буде застрашујућа и

понижавајућа за „губитнике“, није у реду да у игри учествују само појединци а да други буду пасивни.

Да би садржај одређене игре имао дидактички ефекат приликом учења страног језика, неопходно је да наставници активно учествују у припреми овог додатног материјала. Битно је укључити игру у наставне планове и програме и самим тим прецизирати процес игре као и крајње и јасне циљеве. Стога следи закључак да игра у настави страних језика не треба да служи само за забаву, већ је њен значај и у подучавању ученика неким новим информацијама које имају своју квалитетну садржину.

## УЛОГА НАСТАВНИКА У ПОСТУПКУ ПЛАНИРАЊА ИГРЕ

Улога наставника при одабиру игре веома је битна. Наставници као организатори наставе који планирају часове мора да познају ученике, њихова интересовања, шта их занима, њихов ниво знања страног језика, као и шта их мотивише, подстиче на рад.

Да би се уочила ефикасност ове додатне дидактичке активности, неопходно је да наставници воде рачуна и о простору, осветљењу, бојама, декорацији простора у којем ће се одвијати игре (Ledo Valcárcel, 2011).

Приликом увођења игре у наставу, важно је да ученици поседују одређено знање из граматике и вокабулара одређеног страног језика, који се користи у игри јер само тако могу да разумеју шта се од њих тражи и да активно учествују у овим активностима. На почетку игре неопходно је да наставник објасни шта се очекује од ученика и да увиди да ли је свима јасно и разумљиво који су њихови задаци у игри. У току игре наставници мора да омогуће свим ученицима да изразе своје мишљење јер на тај начин подстичу још већу мотивацију. Ауторка Хорњак (2013: 413) истиче и: „Уколико се изучава нека тешка област из граматике, наставник може да изведе краћу игру како би направио активну паузу и орасположио ученике. Наставник може да користи устаљени облик неке игре или да је мења прилагођавајући је ученицима. Наставник би требало да буде стрпљив, толерантан, спреман за сарадњу. Битно је да не исправља често грешке јер то може да изазове несигурност и страх код ученика.“

Поступци којих наставници треба да се држе приликом увођење игре у наставу јесу следећи: на првом месту наставници треба да осмисле циљ игре, затим да путем анализа могућности својих ученика изаберу најбоље идеје за игру, да идеје израде путем скица, цртежа, да изаберу одговарајући материјал, да групишу ученике, поставе јасна и прецизна правила, да омогуће атмосферу на часу где ће ученици користити страни језик, да спрече евентуалне потешкоће, да прате ученике приликом извршавања задатака у игри и да на крају заједно са ученицима направе евиденцију о томе шта је било добро и шта треба да се промени (Chacón, 2008).

Смерница којом би наставници страних језика требали да се воде, може да послужи и следећи пример формата дидактичке игре, ауторке Chacón (2008):

*Слика 1. Упутство за наставнике при увођењу игре у наставу*

### Формат дидактичке игре

- **Назив игре:** Име игре која је изабрана.
- **Подручје знања:** Наставни предмет.
- **Циљеви:** Шта треба да се научи и обнови путем дидактичке игре.
- **Садржаји:** Концепти који одговарају подручју знања тј. наставном предмету.
  - **Циљна група:** Ученици одређеног узраста.
  - **Број учесника у игри:** Колико ученика је потребно да учествује (маскимални и минимални број).
  - **Време:** Врема за дидактичку игру.
  - **Материјал за дидактичку игру:** Листа материјала.
  - **Инструкције:** Указује се на фазе игре које треба одрадити постепено како би дидактичка игра успела.

Да би се дидактичка игра успешно и ефикасно реализовала на часовима страних језика, наставници би требало да се држе упутства за дидактичку игру, да испоштују све њене компоненте, да не препуштају ову активност ученицима, већ да преузму секундарну улогу тј. да пажљиво прате њихов рад, да их стимулишу и да им додатно објашњавају одређене фазе игре. Само на овакав начин и уз прецизан план израде, игра ће бити дидактичког карактера и имаће, поред забавног, и едукативни садржај.

### КЛАСИФИКАЦИЈА ИГАРА

Главне особине којима се све дидактичке игре карактеришу јесу: дидактичка намера, дидактички циљ, правила, ограничења, услови, довољан број учесника, одређени узраст, забава, рад у групама, такмичење (Chacón, 2008).

Од многобројних класификација игара издваја се генерална подела, на такмичарске игре, у којима је битно бити први и кооперативне игре, где је неопходно да сви ученици учествују како би се остварио одређени задатак игре. Такмичарске игре често подстичу већу продуктивност, међутим уколико се учестало понављају умеју да засите ученике и створе незаинтересованост. Супротно томе, у кооперативним играма ствара се опуштена атмосфера и узајамни, континуирани рад међу ученицима (Juan Rubio, García Conesa, 2013).

Следећа класификација који су аутори Juan Rubio и García Conesa (2013: 177) формирали јесте на основу функција које игра поседује. Стога је подела следећа:

1. Игра размена информација у којој ученици размењују одређене информације на страном језику;
2. Игра погађања одређених појмова у којој један ученик поседују информацију а остали треба да откривају о чему се ради, постављајући питања на страном језику;
3. Игра слагалице где ученици заједничким радом решавају слагалицу и долазе до закључка задатка;
4. Игра – наћи пара тј. игра у којој ученици добијају идентичне парове фотографија и илустрација и њихов задатак је да нађу свог пара путем описа дате информације где је, свакако, битно служити се одређеним страним језиком;
5. Игра селекције где ученици добијају листу различитих могућности и само једна је заједничка за целу групу. Путем дијалога и дискусија неопходно је открити о којој заједничкој могућности је реч;
6. Игра размене базира се на размени одређених новинских чланака међу ученицима који им недостају и који су неопходни да би спровели задатак до краја;
7. Игра асоцијација где је неопходно да путем разговора, питања, ученици открију који учесник припада свим групама у одељењу;
8. Игра улога која се базира на томе што ученици добијају одређени идентитет и у складу са тим глуме и учествују у дијалозима на страном језику;
9. Игра симулација у којој ученици осмишљавају реалне животне ситуације где се служе страним језиком који уче.

Последње две игре могу се сматрати сличним, међутим, разлике ипак постоје. Док ученици учествују у играма улога, они преузимају одређену улогу, праве мимике, опонашају друга лица користећи одређени текст. Ученици симулација нису глумци који се чврсто држе сценарија, већ су актери реалних ситуација у којима имају слободе да сами доносе одлуке, да сами креирају дијалоге и покрећу нове теме разговора. Моћ симулација и игре улога огледа се и у настави страних језика приликом чега се постиже комуникативна настава која подстиче активно коришћење страног језика у реалном контексту (Andreu Andrés, et al. 2005).

Разноврсност многих дидактичких игара пружа наставницима страних језика да истражују, комбинују игре, буду маштовити, креативни и да своје часове учине занимљивијим ученицима док се упознају са новим, страним језиком и културом.

## ОНЛАЈН (ONLINE) ИГРЕ

Осим поменутих дидактичких игара, које се могу реализовати само на часовима, са развојем нових технологија и апликација, изнедриле су online игре, које могу и те како послужити ученицима приликом учења страних језика.

Компјутерске игре омогућавају флексибилност, прилагодљивост времену и месту, интерактивност, смањена су ограничења која ученици имају у учионици (Lorente Fernández, Pisaro Carmona, 2012).

Оваква врста игара су програми затвореног типа, тј. наставници не могу да модификују садржај већ само да га реализују. Едукативне интерактивне игре помажу да се развију вештине читања, разумевања. Захтевају активно учешће ученика кроз писање. Неке од њих имају обиман вокабулар, док је код игара за почетнике вокабулар ограничен. Већина игара је конципирана тако да их користи само један ученик али, такође, могу и да послуже за групни рад (Хорњак, 2013).

### ПРЕДЛОЗИ ЗА УПОТРЕБУ ИГРЕ У НАСТАВИ СТРАНИХ ЈЕЗИКА

Узимајући у обзир да данашња настава страних језика подстиче и развија у континуитету комуникативни приступ, додатни дидактички материјали могу, свакако, да обогате садржај наставе и допринесу константном развијању говора, писања, слушања и комуникације. Игра, као дидактичко средство помаже наставницима у тој намери. Она омогућава континуирану интеракцију међу ученицима, побољшава језичке вештине и значајно „развија мотивацију, чији је циљ да подстиче, покреће учеснике у настави који теже да прошире знања и развијају способности“ (Видосављевић, 2014: 431).

Ауторке Бјелица и Остојић (1983: 148) предлажу у својој књизи *Игре у настави страних језика* корисне дидактичке игре у настави путем којих би ученици могли знатно да побољшају четири језичке вештине:

1. Игре за развијање и стимулисање језичких способности: слушања и разумевања (као пример су глуви телефон, понављање анегдоте), изговор (такмичење у изговору), читања (наћи реч), писања (аутобиографија);
2. Игре за увежбавање: ортографије (попуњавање слова, такмичење у спелингу), бројева (бинго), лексичког фонда (укрштеница, тајанствена реч, асоцијације), морфосинтаксичких облика (довршавање реченица, вежба меморије);
3. Игре за развијање и обогаћивање комуникативних и језичких креативних способности (асоцијације, дебата, тајна реч, прича у наставцима).

Корисни предлози јесу дидактичке игре вокабулара у којима недостаје одређена реч, стога је циљ да путем разговора ученици открију која је реч у питању, приликом чега вежбају писање и читање. Наставници могу да групама поделе картице са називима делова тела и да се њихов задатак састоји у томе да кажу шта их боли, који део тела, након што изаберу одређену картицу. Путем ове игре ученици обнављају вокабулар и уче нове речи у вези са деловима тела на одређеном страном језику.

У игри „погоди ко сам” један ученик може да представља одређену познату личност одређеног занимања и да одговара потврдно или одрично на питања која постављају остали ученици, који имају задатак да погоде идентитет те личности. Користећи ову активност ученици обнављају и уче нове речи у вези са физичким описом људи (Baretta, 2006).

Примере које наводи ауторка Соња Хорњак (2013) у раду *Игре као дидактички материјали у настави страних језика* користећи изворе ауторке Беље Еставес (1990: 141)<sup>43</sup> такође могу бити од велике користи у настави страних језика уколико је циљ проширити вокабулар. Тако на пример игра под називом „ланац речи” служи за вежбање вокабулара. Слично је и са игром бројева, али се изговарају речи које почињу последњим словом изговорене речи. „Живи алфабет” је игра где сваки ученик представља једно слово и кад професор каже одређену реч, ученици се у простору поређају тако да спелују ту реч. Циљ игре је вежбање спеловања. Игра „пронађите уљеза” је игра у којој ученици у низу речи траже реч која не одговара одређеном лексичком пољу. Игра асоцијација се састоји у томе да се ученици поређају у круг и да свако добије картицу са одговарајућом сликом. Један ученик изговори реч коју има на слици, онај ко има реч из истог лексичког поља, устане и каже своју реч.

Ауторка Хорњак (2013) истиче и да игре граматичких структура могу бити усмене или писане и циљ им је да омогуће да се усвоје одређене граматичке структуре. То јест, требало би да се представе као рекреативна активност без потенцирања учења граматике. Са друге стране, *креативне игре* су игре отвореног типа, тј. ученик ствара креативан језик по сопственом нахођењу. У комуникативним играма наставници контролишу употребу језика без претераног инсистирања на савршеној форми.

Занимљиве игре су и игра вешала где ученици погађају реч спелујући свако слово, затим квизови, брзалице, глума, писање наративних текстова где ученици добијају сличице са ликовима и догађајима и њихов задатак је да напишу причу, вежбајући писање и користећи машту и креативност.

<sup>43</sup> Bello Estévez, A. (1990). los Juegos: Planteamiento y clasificaciones. In: *didáctica de las Segundas Lenguas*. Madrid: Santillana, 136-157.



## ПРЕДНОСТИ И МАНЕ ИГРЕ У НАСТАВИ

Корист и значај игре у настави је вишеструк када се ученици сусрећу са страним језиком. Игра олакшава учење и чини одређени страни језик мање тежим него што јесте. Путем игре могу се превазићи многе препреке у учењу, наставници и ученици су опуштенији, мирнији, позитивнији, мање формални.

Кроз игру ученици могу да комбинују речи користећи покрете што уједно утиче да лакше и науче граматичке и лексичке структуре. Важно је бити креативан, користити заједно игру и музику на циљном језику. Ова активност омогућава ученицима да буду храбрији приликом коришћења страног језика јер осећају неформалну атмосферу и нису свесни да усвајају и уче језик.

Игра у настави страних језика омогућава да ученици развију моћ запажања, способност за анализу, критички дух. Допушта ученицима да се изразе, подстиче се сарадња међу њима, мотивисаност и задовољство, као и то да језичке структуре, више поновљене кроз активности, почињу да користе на природан начин.

Иако игра представља позитивни елемент учења, могу се и истаћи и неке ситуације у којој се примећују и њене мане. У мане убрајају се бука у учионици, недостатак организације, неодговарајући простор, недостатак времена, недостатак материјала, као и могућност незаинтересованости ученика уколико се неке игре понављају (Ledin, Malgren, 2011).

Ученици са мање самопоуздања могу бити уплашени, несигурни, анксиозни, повучени а учешће у играма за њих би представљао стрес. Осим тога, неретко се и наставници сусрећу са страхом од неорганизованости игара на часу, као и сумње, коју могу имати ученици и њихови родитељи јер не виде озбиљност рада у употреби игре на часовима (Симовић, 2012).

Иако постоје мане и предрасуде о игри, она не може представљати нешто лоше и негативно. Напротив, игра има вишеструку улогу у настави јер се приликом решавања задатка активира брзо реаговање, развијају се способности комуникације ученика у непредвиђеним околностима и активно се користи знање које имају.

## ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА

Савремена настава страних језика све више укључује игру као дидактичко средство, која забавног и поучног карактера, омогућава да се наставници и ученици опусте и створе пријатни амбијент, у којој се страни језик и култура усвајају без великих потешкоћа. Овај додатни дидактички материјал доприноси афективном, когнитивном и динамичком развоју и самим тим ослобађа ученике анксиозности, страха, унапређује знање страног језика, како граматичких тако и лексичких структура и ставља групу ученика

у центар пажње, активира их што је супротно фронталном раду, у којој је изражена њихова пасивност.

Наставници страних језика, приликом увођења игре у наставу, имају пресудну улогу у томе да ли ће нека од дидактичких игара бити успешна или не. Стога је битно да се детаљно припреме, одреде врсту игре, циљеве, садржаје, циљну групу, број учесника, време, материјал и инструкције.

Разноврсност игара могу омогућити ученицима страних језика да развијају и стимулишу језичке способности налик слушању, разумевању, читању, писању, да вежбају ортографију, обогате лексички фонд, као и да утичу на унапређивање комуникативних, језичких способности.

Игра је приказана као резултат Добра, те је у циљу њеног унапређења неопходно указати и на недостатке. За одређене игре дешава се да простор није одговарајући, да нема довољно материјала за све учеснике, да не постоји заинтересованост ученика за игру јер их не мотивише и није у складу са њиховим интересовањима. Јављају и предрасуде о игри у настави страних језика које се везују за неозбиљност рада и сматра се да она не доноси образовни и квалитетан садржај.

Уколико се употреба игре у настави добро и детаљно осмисли од стране наставника, она не може бити неозбиљна и неефективна за час. Кроз игру „Наставници имају прилику да упознају и другу страну личности својих ученика, ону која не може увек да се испољи у оквирима чврсто структурисаног традиционалног часа. Коришћење игре у настави страног језика наставницима омогућава да обогате своју праксу, да је персонализује и спремније одговоре специфичним захтевима разноликих група са којима раде. Игра даје могућност наставницима да размисле о својој пракси, својим методама рада, да је преиспитају, побољшају и унапреде. Није мање важан ни осећај задовољства наставника који је са успехом уклопио игру у своју праксу, успоставио ближи контакт са својим ученицима и, бар за кратко, изашао из оквира утврђених уџбеником, поштујући при том задате наставне циљеве“ (Симовић, 2012).

Дидактичка игра има безброј позитивних страна које се постепено одражавају у настави и неопходно је укључити је у савремену наставу свих наставних предмета јер ће омогућити динамичну и интересантну атмосферу на часу, у којој ће учесници наставе учити на природан и мање формалан, традиционални начин.

### *Литература*

- Andreu Andrés, M. A, García Casas, M, Mollar García, M. (2005): La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera, *Cuadernos Cervantes*, XI, 55.
- Baretta D. (2006): Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE, *Revista electrónica de didáctica / español lengua*

- extranjera*, número 7. Retrieved May 21, 2015. From <http://www.educacion.es/redele/revista7/baretta.pdf>.
- Бјелица Н, Остојић Б. (1983): *Игре у настави страних језика*, Сарајево, Свјетлост.
- Bruner, J. (1988): *Desarrollo Cognitivo y Educación*, Madrid, Morata.
- Видосављевић, М. (2014): „Мотивација наставника и ученика у интеркултуралној настави“, У: М. Ковачевић, Ј. Петковић (ур.): *Зборник радова са V научног скупа младих филолога Србије, одржаног 30. Марта 2013. Савремена проучавања језика и књижевности*, Филолошко-уметнички факултет, Крагујевац.
- Ledin, C, Målgren, A.S. (2011): *La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera*. Retrieved May 20, 2015.
- From <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:558137//FULLTEXT01.pdf>.
- Ledo Valcárcel, C.O. (2011): *Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera*, Cuadernos de Educación y Desarrollo, Vol 3, N° 28 (junio 2011), Retrieved May 20, 2015. From <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>.
- Lengeling, M, Malarcher, C. (1997): Index Cards: A National Resource for Teachers, *English Teaching Forum*, Vol 4, 35.
- Lorente Fernández, P, Pizarro Carmona, M. (2012): *El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas*. Revista de Estudios Filológicos, N°23 Julio 2012. Retrieved May 19, 2015. From [https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14-\\_el\\_juego.htm](https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14-_el_juego.htm).
- Prieto Figueroa, L.B. (1984): Principios generales de la educación, Caracas, Monte Ávila Editores.
- Симовић, В. (2012): „Игра у настави/учењу страних језика“, У Б. Димитријевић (ур.): *Наука и савремени универзитет — Филологија и универзитет. Тематски зборник радова*, Ниш, Филозофски факултет.
- Tyson, R. E. (1998): *Serious Fun: Using Games, Jokes and Stories in the Language Classroom*, Daejin, Daejin University Press.
- Хорњак, С. (2013): „Игре као дидактички материјали у настави страних језика“, У: Ј. Вучо, О. Дурбаба (ур.): *Филолошка истраживања данас, том 2. Језик и образовање*, Филолошки факултет, Београд.
- Juan Rubio A. D, García Conesa I.M. (2013): El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria, *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vigo, Vol. 6, N° 3, 169-185.
- Chacón P. (2008): *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* Nueva Aula Abierta, 16, 5, julio-diciembre. Retrieved May 22, 2015. From <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>.

## THE ROLE OF GAME IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

**Summary:** *The Communicative approach to modern foreign language teaching has influenced the use of a variety of didactic materials and means. One of these is a game. Game as a didactic means enables participants in the teaching process to feel relaxed, positive, motivated while they take part in covering teaching points. In the teaching of foreign languages game enables pupils to master grammar and lexical structures in a natural way, motivates children of all ages to actively take part in it, to activate their passive knowledge of language being free from the fear and anxiety of making mistakes while learning a foreign language. The teacher's role is very important in the process of planning introduction to games according to their age, interests and knowledge of their pupils. In order to make a game interesting and educational, teachers of foreign languages should carefully select a game according to their age, interests and knowledge of their pupils. The notion, importance and the role of the teacher, classification of games, suggestions for games are given and advantages and disadvantages of games in the teaching process are pointed at.*

**Key words:** *game, didactic means, foreign language teaching, teachers, pupils.*