

Емилија Р. КРСТИЋ *

ORCID 0009-0005-0207-2301

Педагошки факултет у Врању

Универзитет у Нишу

УДК 37.091.12:005.963

37.018.43:077

- прегледни научни рад –

DOI 10.5937/gufv2502833K

ПРИМЕНА САЈТА „WORD WALL” У НАСТАВИ КАО ПОДРШКА ДИГИТАЛНИМ КОМПЕТЕНЦИЈАМА НАСТАВНИКА

Сажетак: *Значај игара за развој детета је несумњиво велик. Оне на креативан и занимљив начин подстичу децу да уче кроз забаву. Важно је да учитељи у наставном процесу примењују различите врсте игара које су едукативног карактера и које имају за циљ да деца развијају своје способности. Такође, треба пронаћи игре које су у складу са наставним садржајима, а истовремено и са дечијим интересовањима. Пратећи потребе, интересовања и способности деце, учитељ надограђује наставни процес и помоћна средства која га употпуњују. Дигитализација све више заузима место у школи, па је треба примењивати на начин који ће унапређивати васпитно-образовни процес. Чини се да највећу пажњу ученика освајају интерактивна наставна средства. Стога је важно да их учитељи често примењују и стално стварају нова. Циљ овог рада је да представи велике могућности које нуди сајт „Word wall” и да учитељима да предлоге како га могу примењивати у функцији наставног средства. Истраживање се заснива на теоријској анализи и примени дескриптивне методе.*

Кључне речи: *игра, деца, учитељи, сајт „Word wall”, наставно средство.*

Увод

Организовати наставни час такав да он испуни циљеве који су постављени подразумева велику посвећеност учитеља. Дуго је био устаљен модел традиционалне наставе, међутим, у складу са временом, он се мора прилагођавати и мењати. Дигитализација доноси новине које отварају многе могућности за креативност и у наставном процесу. Учитељи могу пронаћи прегршт идеја на интернету, али је важно извршити селекцију и изабрати оне садржаје који унапређују васпитно-образовни процес. Многобројни садржаји могу направити конфузију у

* emicadjokic@gmail.com

глави и изазвати недоумице: Како реализовати час на ком ће ученици бити активни? Како ученике заинтересовати за градиво? Како их мотивисати да уче?

У савременој дидактици и методици више није релевантно питање да ли треба примењивати савремене медије у настави и процесу учења, већ на који начин их промишљено и сврсисходно уклопити у наставни процес. Неопходно је размотрити како се медији могу користити у различитим наставним ситуацијама, какав утицај имају на избор и примену метода рада, у којој мери доприносе остваривању васпитно-образовних циљева, као и које дидактичке функције се могу препустити медијима у процесу наставе и учења (Илић, 2012).

Развој нових технологија допринео је да се наставна средства обогате и подигну на још већи ниво. Креиране су едукативне игре које на ефикасан начин помажу учитељима да ученицима приближе градиво. Омогућено је да се учи кроз забаву, на начин који је близак ученику и са којим се он може лако уклопити. Оваква врста наставних средстава повољно утиче на слабије ученике, јер кроз игру на подстицајан и ненаметљив начин усвајају нова знања и вештине. С обзиром на то да деца имају приступ интернету од малих ногу, природно је да им је оваква врста садржаја примамљива. „Наше жеље, потребе, вредности и пракса у исто време обликују, али и бивају обликоване технолошким иновацијама” (Thibeault, 2014: 36).

Имајући наведено у виду, учитељи могу да осмисле начин који највише одговара разреду са којим раде, тако да наставни процес испуни своју сврху. Ипак, прављење едукативних игара од учитеља захтева труд, рад, креативност, стручност и време како би та игра на крају била сврсисходна и функционална за рад.

Предности коришћења интерактивних наставних средстава

Наставна средства умногоме помажу учитељу и олакшавају прилагођавање наставног процеса ученицима. У зависности од врсте, наставна средства усмеравају ученику пажњу, утичу на мотивацију, индивидуализацију и самосталност. „Наставна средства материјална су средства, дидактички обликовани предмети, помоћу којих се утемељује процес одгоја и образовања. Наставна средства служе и као извори знања и учења. Помоћу њих ученици лакше схваћају наставне садржаје и примају нове спознаје” (Ек, 2010: 156).

Према Пољаку (1991), наставна средства су дидактички обликована изворна стварност и као таква могу бити разврстана на визуелна, аудитивна, аудио-визуелна и текстуална наставна средства.

Како би наставу учинили што примамљивијом за децу, неопходно је што чешће укључивати интерактивна наставна средства. Савремено друштво захтева увођење технологије у образовни процес.

Посебно се истичу следећи циљеви: увођење савременог концепта е-учења и учења на даљину, као и развој дигиталних образовних садржаја, што би скупа довело до успостављања модерног образовног система који је прилагођен потребама информационог друштва (Марковић Благојевић и др., 2017). Образовна технологија, према ауторима (Мандић и Мандић, 1996), обухвата познавање ученика, утврђивање циљева њиховог образовања, прецизирање могуће организације наставе, планирање садржаја образовања, избор метода и наставних средстава, одређивање положаја наставника и ученика у настави и вредновање остварених резултата наставе и учења. Технологија образовања укључује организацију, реализацију и верификацију процеса наставе и учења. „Компјутерски подржано учење се најчешће користи и веома је погодно за остваривање интеракције између ученика и рачунара како би се унапредила постојећа технологија учења, настава учинила очигледнијом, динамичнијом и интересантнијом уз ангажовање више ученичких чула у стицању нових знања” (Мандић, 2003: 13).

У савременом образовању дигиталне технологије представљају важан ресурс за побољшање наставног процеса и олакшавање усвајања знања. Оне омогућавају интерактивно и мотивационо учење, подстичу креативност и активну укљученост ученика. Милановић (2025) наводи да учење уз помоћ дигиталних технологија пружа бројне предности, а дигитализација образовања све више добија на значају. Она представља неизоставан и неоспоран процес, али истовремено захтева континуирано размишљање, учење и усавршавање.

Примена интерактивних наставних средстава у настави постаје све учесталија, уносећи нови приступ у поређењу са традиционалним праксама. Разноврсна и иновативна наставна средства чине наставу ефикаснијом, а наставнике подстичу да се усавршавају и напредују. Ученици захваљујући њима постају самостални и активни учесници у настави. Шарчевић (2021) наводи истраживање које је спровео Марковић 2011. године, а које показује да примена едукативног софтвера у настави утиче на бољи квалитет стечених знања, јер она трају дуже и могу се у пракси више примењивати. У наведеном истраживању проверавана је успешност учења применом образовног рачунарског софтвера. Рађено је помоћу пет тест модула на крају учења сваке области, где оцене ученика показују просек побољшања од 11,39% у корист савременог приступа настави у односу на традиционални приступ. Одељења која су пратила традиционалну наставу имају просечну оцену 3,36, док су одељења, тј. ученици из разреда у којима је коришћен образовни софтвер као допуна наставном процесу имали просек оцена 3,93. Дошло се и до занимљивог резултата који показује да примена едукативног софтвера помаже слабијим ученицима да лакше прате и боље разумеју наставно градиво у савременијем приступу настави.

Значај игара за развој детета

Аутор Ђурић (2009) говори на које начине се дете игра:

„Игра је присутна још у раним фазама дететовог живота, а кроз њу дете преузима социјалне улоге. Поред тога што се игра са вршњацима, дете такође игра игрице на рачунару. Заједничка карактеристика игре у интеракцији са другима и самосталне игре за рачунаром је дететова концентрација, фокусираност и креативност. Игра је активност која не омета концентрацију, она омогућује самосталност и подстиче креативни развој. Школа не би смела да занемари ову активност, већ је треба искористити како би подстакла интересовање ученика за игру, усмеравајући га ка усвајању нових знања. Кроз игре и симулације које наставници могу применити на часовима, ученици могу усвајати нова знања и вештине”.

Многобројна истраживања указују на кључну улогу игре у целокупном развоју детета. Хицела (2004) наглашава да је игра сложен процес током ког дете истражује, размишља, ствара, памти и учи, што потврђује њен значај као основног средства учења и развоја. Ауторка Шефер (2000; 2005) указује на значај игре у више аспеката: дете у игри експериментише, поставља и решава проблеме на специфичан и себи својствен начин. Игра и стваралаштво су, поред свих разлика, слични процеси, тако да се подстицањем игре, у извесном смислу, подстиче и стваралаштво.

Игра као аутентична образовна активност и средство учења потпуније се остварује у предшколском образовању него у основној школи. То намеће потребу за критичким преиспитивањем стручне припреме наставника у основним школама, те се поставља питање: „Да ли се игра и њене образовне и развојне улоге недовољно обрађују у образовању наставника?” (Huvonen, 2011). Своје мишљење и одговор на ово питање дају аутори Краговић и Стојадиновић (2024), који истичу да је игра саставни и неизоставни део детињства. Кроз игру деца изражавају своје жеље и потребе, развијају се и усвајају нова знања. У савременом васпитно-образовном процесу игра заузима значајно место јер омогућава деци да уче и развијају се на начин који им је природан и близак. С обзиром на то да игра привлачи ученике, учитељи би требало да је активно укључују у образовне активности и наставу.

Ипак, игра се тешко уклапа у оквир институционалног образовања и често је потиснута из главних образовних програма. Упркос истраживањима која истичу потенцијале игре, као и формалним признавањем њене вредности од стране васпитача и учитеља, улога игре у образовној пракси и даље је нејасна. Симовић (2012) истиче значај игара у наставном процесу: „Наставници имају могућност да открију нове аспекте личности својих ученика који се не могу увек показати у стриктно организованом, традиционалном наставном часу. Применом игара, наставници могу обогатити своје методе, персонализовати их и боље одговорити на различите потребе деце”. Игре омогућавају наставницима

да преиспитају своје наставне методе, унапреде их и побољшају. Такође, важно је и задовољство наставника који је успео да успешно интегриса игру у наставу, успостави ближи однос са ученицима и, бар привремено, изађе из оквира стандардизованог наставног плана уз поштовање постављених образовних циљева.

„Дидактичке игре су потребне и пожељне у васпитно-образовном процесу јер су вишеструко корисне за децу. Оне одржавају дечију пажњу (која је у раном периоду дечијег развоја вигилна) и концентрацију, имају већу учинковитост и успешност у обављању одређених задатака. Управо је зато важно да васпитачи и учитељи у подстицању и развоју дечије игре буду незаобилазна карика. Они је свакодневно примењују у активностима и настави језика (слушања, говорења, читања и писања, јер се тиме лакше и брже овладава матерњим језиком); математике (бројеви, основне математичке операције, простор, време); природе и друштва (природне појаве, односи и законитости, друштвене појаве); физичких, музичких и ликовних активности, у којима до изражаја долазе опажање, креативност, маштовитост, инвентивност и стваралаштво” (Минић и Јовановић, 2018: 280).

Потребно је уважити велики значај игре и организовати је и у школи, на часовима, тако да кроз тај процес деца уче. Треба прилагодити децу на другачију врсту игре него што је била у вртићима и да то они прихвате и имају осећај задовољства и успеха. Честом употребом игре на часовима, деца ће научити да се играју и кад порасту, па чак и да решавају неке проблеме на играликом начин.

„Вероватно најчешћи облик игре под вођством наставника у школи је едукативна игра, јер је повезана са наставним планом и програмом и стога се сматра прикладним начином искоришћавања игре. Едукативна игра поприма облик музике, рима, песама, меморијских игара, слагалица са речима, друштвених игара, игара погађања, математичких игара и имагинарних путовања” (Hyyonen, 2011: 56).

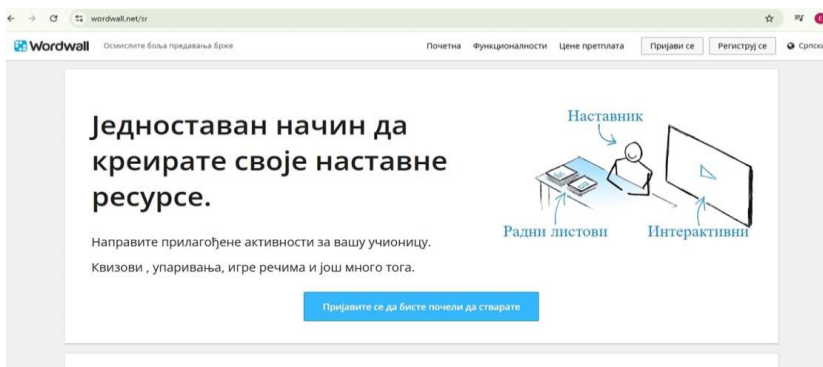
Као таква, едукативна игра учитељима пружа много могућности и даје велику слободу на који начин ће је они организовати. На интернету се могу пронаћи различити предлози и примери едукативних игара које се могу искористити и уклопити у зависности од наставне јединице, узраста деце и састава одељења.

Преглед сајта „Word wall”

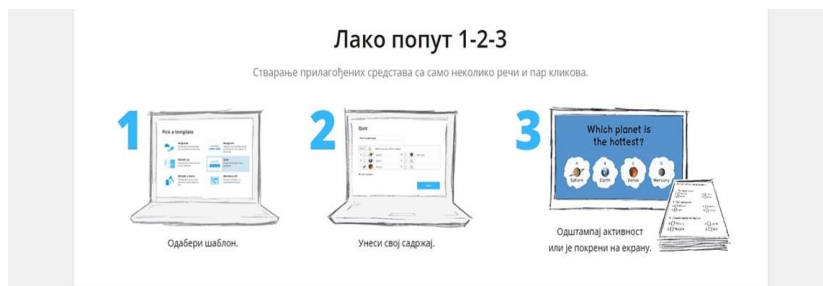
Интернет пружа велике могућности за креативност, развој способности, самосталност и развијање вештина. И у нашој земљи иницијативе за развој и имплементацију образовних технологија у настави покрећу се на републичком нивоу и тежи се ка бржем и потпунијем интегрисању у образовни процес. Посебно се истичу следећи циљеви: увођење савременог концепта е-учења и учења на даљину, као и развој дигиталних образовних садржаја, што би скупа довело до успостављања модерног образовног система који је прилагођен потребама информационог друштва (Марковић Благојевић и др., 2017). Компјутерске

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

Сајт „Word wall” је дигитални алат који служи за прављење различитих едукативних игара. Једноставан је за употребу, има богат спектар опција које ће игру учинити интерактивном. Учитељи могу користити већ припремљене садржаје који се налазе на сајту, али и креирати своју едукативну игру. Такође, могу преузети садржај и у штампаној форми и користити га на тај начин. У односу на наставну јединицу и циљ који желе да постигну, учитељи могу да креирају едукативну игрицу која ће ученицима помоћи да савладају градиво на интересантан начин. Уласком на сајт (<https://wordwall.net/>), постоји опција да се одабере језик који користите (понуђена су 44 језика), међу којима је и српски.



Слика 1. Почетна страна сајта



Слика 2. Како креирати квиз на сајту

Да би се користиле игре које се налазе на сајту „Word wall”, није неопходна пријава. Међутим, ако учитељ жели да креира своју игру, потребно је да се пријави помоћу Гугл налога или имејл-адресе. Употреба сајта је бесплатна, али у том случају постоји ограничени број садржаја који се могу креирати.

Месећно плаћање ☒ / Плаћите годишње (Уштеда 10%)

Оснолни Бесплатни	Standardni 360 РСД / месећно RSD	Profesionalni 540 РСД / месећно RSD
Бесплатна регистрација	Претплати се	Претплати се
To укључује ✓ Креирање до 3 активности ✓ 18 стандардних предложака прикажи листу	To укључује ✓ Креирање неограничених активности ✓ Уређивање опција активности ✓ Неограничена претрага заједнице ✓ Радни листови ✓ 18 стандардних предложака прикажи листу	To укључује ✓ Креирање неограничених активности ✓ Уређивање опција активности ✓ Неограничена претрага заједнице ✓ Радни листови ✓ 18 стандардних предложака ✓ 13 про темплатес прикажи листу

Слика 3. Пакети за претплату

Кликом на опцију „Функционалности” могу се прочитати детаљна објашњења како направити и користити игру на овом сајту.

Функционалности

Интерактивне активности и штампани радни листови Стварајте помоћу шаблона Промена шаблона Уреди било коју активност

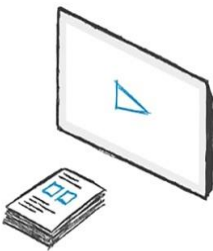
Визуелни стилови и опције Дељење са наставницима Уграђивање на интернет страницу Ученички задаци

Интерактивне активности и штампани радни листови

Wordwall се може користити за креирање интерактивних и штампаних активности. Већина наших шаблона доступна је обе верзије.

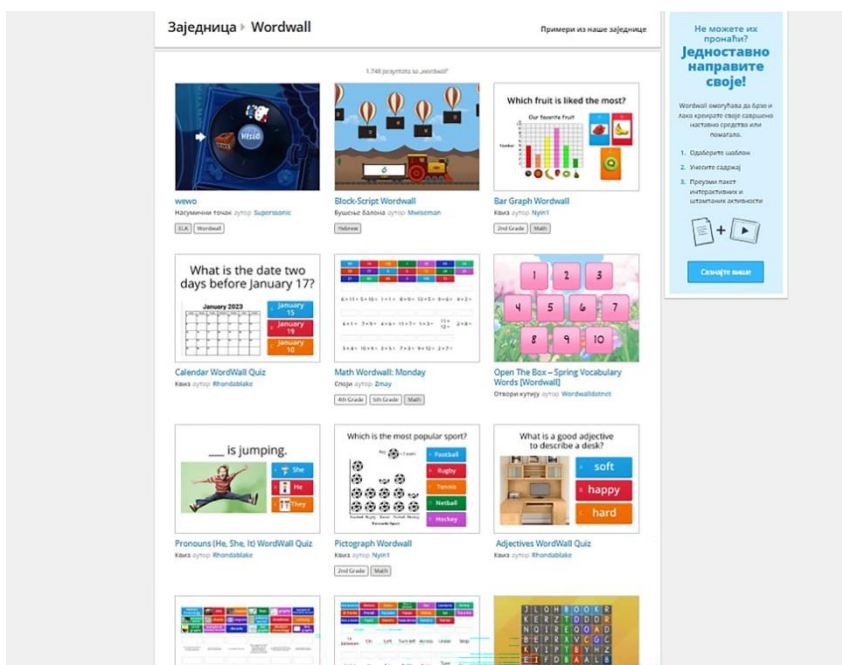
Интерактивни садржаји могу се играти на било ком уређају са приступом интернету, попут рачунара, таблета, телефона или интерактивне табле за писање. Могу се играти индивидуално од стране ученика или пред разредом уз вођство наставника са ученицима који се смењују.

Штампање се може одштампати директно или преузети као ПДФ датотека. Могу се користити као пратилац интерактивних или самосталних активности.



Слика 4. Детаљно објашњење израде материјала

Уласком на поље „Заједница” у оквиру овог сајта (<https://wordwall.net/sr-rs/community/word-wall>), може се приступити игрању неке већ постојеће едукативне игре коју су креирали учитељи.



Слика 5. Постојећи квизови

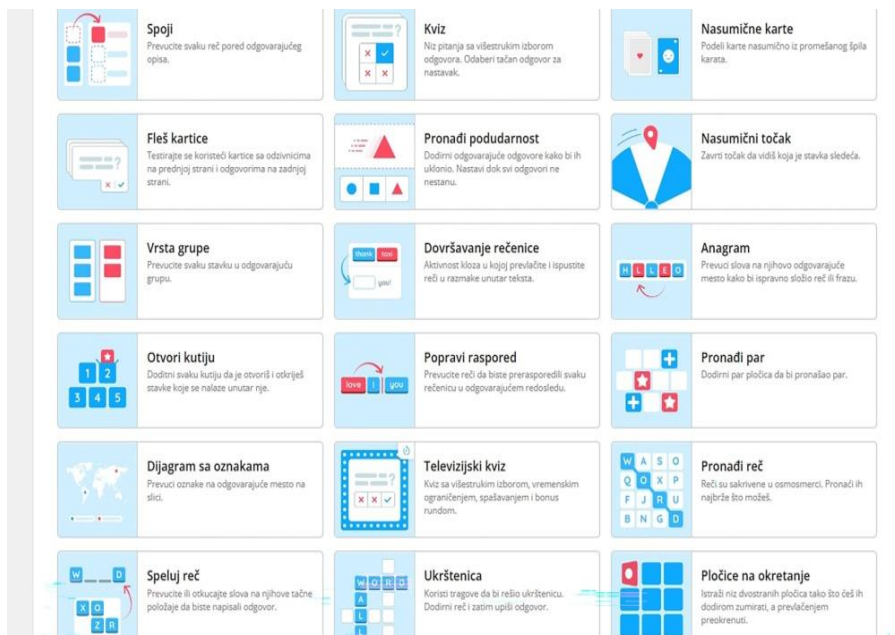
Врсте игара на сајту „Word wall”

„Сврха играказа мора бити јасна, као и образовни циљеви који се желе постићи” (Ђурић, 2009: 351). Све врсте едукативних игара ученици могу самостално да решавају, а на крају имају повратну информацију, која им пружа увид у њихов ниво знања. Ауторке Аладровић Словачек и Томић (2021) истичу да је циљ оваквих игара да ученицима усвајање наставног градива учине занимљивијим и ефикаснијим, те да омогуће њихово активно укључивање у наставни процес. На тај начин се поштује принцип интерактивности, а ученицима се континуирано пружа повратна информација о њиховом раду и напретку. Овај сајт нуди бројне примере едукативних игара које подстичу креативност не само учитеља већ и самих ученика. Наравно, оне су само помоћно средство, које час чине занимљивијим, али их треба примењивати умерено.

Путем игре речима (рима, причање прича, асоцијације) подстиче се развој језика и писмености и спречава се проблем као што је дислексја. „Уз помоћ игре можемо провежбати одређене фонетске, граматичке или правописне садржаје, а да притом ученици нису свесни постављеног циља наставе” (Хорњак, 2013: 411). Кроз овакве игре ученици имају аудио-визуелни приступ, укључено је више чула и то све доприноси квалитетнијем учењу. „С обзиром на то да је играње и такмичење једна од

најстаријих људских карактеристика, то још више даје значај коришћењу едукативних игара у образовним системима” (Минић и др., 2011: 1679).

На сајту „Word wall” понуђене су бесплатне врсте шаблона, које учитељи могу користити у зависности од циља часа и предмета за који се едукативна игра креира.



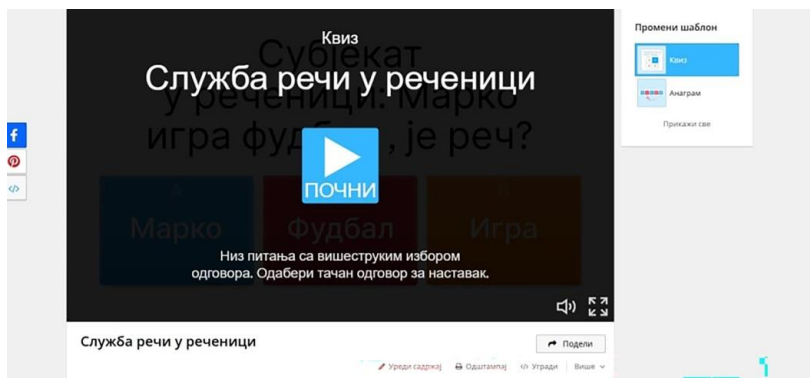
Слика 6. Шаблони за прављење едукативних игара

За сваку врсту игре могу се пронаћи различити примери за готово све предмете (одељак у ком се налазе само квизови: <https://wordwall.net/sr/about/template/quiz>).

Примена сајта „Word wall”

„У Сједињеним Америчким Државама постоје интернетски портали који поучавају учитеље изради властитих игара” (Ђурић, 2009: 348). Извесно је да ће овакав начин рада постати обавезан и у другим државама јер се у школама све више уводи дигитализација.

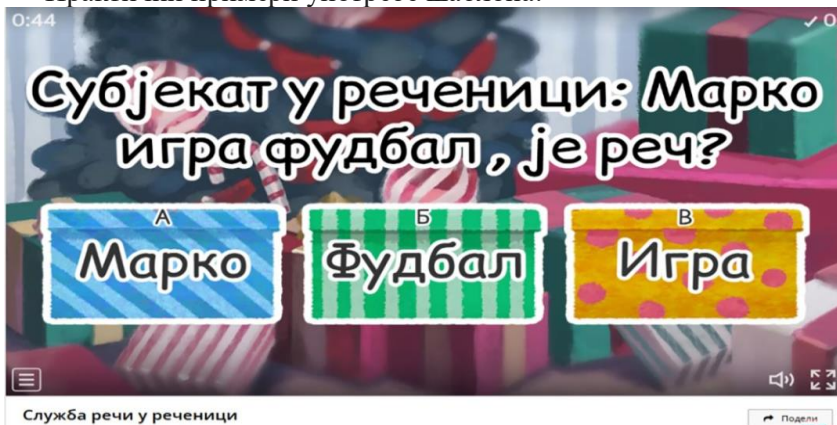
На сајту „Word wall” врло једноставно се може приступити креирању нове игрице. Кликком на дугме „Креирај активност”, добијају се понуђени шаблони. Након одабира шаблона који ће се користити, уносе се питања, фотографије, речи (у зависности коју игру учитељ жели да креира). Када се то заврши, кликом на дугме „Готово”, игрица је спремна за употребу. Она се може поделити (кликом на дугме „Подели”) и јавно или само одређеним особама путем линка.



Слика 7. Одабир назива квиза

Слика 8. Унос питања за квиз

Практични примери употребе шаблона:



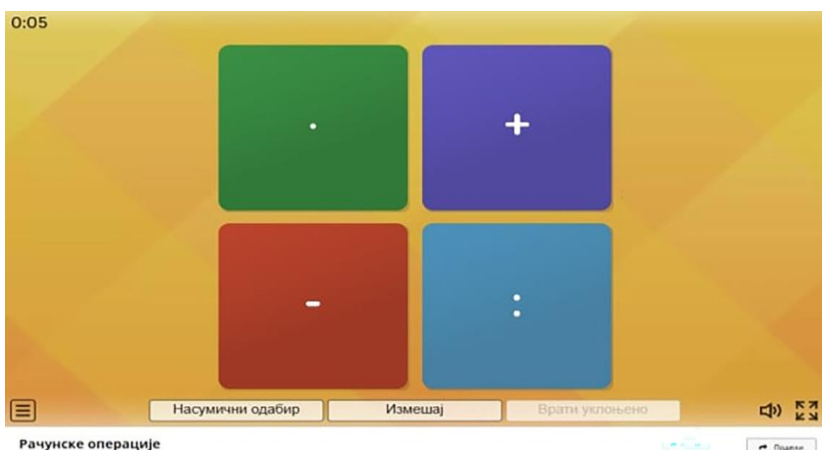
Слика 9. Квиз за предмет Српски језик



Слика 10. Игра спајања за предмет Свет око нас



Слика 11. Предња страна картице за предмет Математика



Слика 12. Задња страна картице за предмет Математика

Закључак

Пракса показује да ученици позитивно реагују када на часу добију прилику да се забаве. Игра као дидактичко средство пружа им тај осећај, али њена сврха је заправо савладавање и евалуација знања. Учитељ има слободу, на основу свог искуства и познавања одељења, да изабере начин на који ће ђацима убацити игру на часу. Ипак, савремено друштво подразумева да те игре буду интерактивне и дигитализоване. Овакве игре не само да одржавају пажњу деце већ и подстичу њихову активну заинтересованост и самостално укључивање.

Сајт „Word wall” има бројне опције које учитељима дају могућност да их користе на различитим врстама наставних часова и у оквиру различитих предмета. Овај сајт је једноставан за коришћење, што пружа могућност и учитељима са више радног искуства да се опробају у нечему новом. Велика предност је што могу интегрисати различите предмете и на овом сајту креирати игру, кроз коју ће ученици моћи да савладају различит садржај. Кроз игре на овом сајту ученици ће вежбати читање, писање, моторичке способности, оријентацију, математичке операције. Моћи ће да се упознају са садржајима које нису имали прилике да виде у својој околини, као и да обогате лексички фонд, комуникационе вештине, међусобну сарадњу. Поред тога, ученици ће временом савладавати брзину, али и стрпљење, самосталност, колегијалност и тимски рад. Док међусобно решавају задатке, деца размењују мишљење и искуства, а такође увиђају шта су успешно или мање успешно урадили. На овај начин они стичу искуство у учењу, па им такмичење није на првом месту. Учитељи имају могућност да игре креиране на сајту „Word wall” задају ученицима као домаћи задатак, а то ће допринети да деца не доживљавају домаћи задатак као неку обавезу и морање, већ као забаву. Примењивањем оваквих активности у раном школском узрасту, ученици развијају навику учења кроз игру, што им касније омогућава да градиво усвајају на занимљив и креативан начин.

Још једна могућност коју сајт нуди јесте да, поред постојећих игара, учитељи могу самостално креирати едукативну игру какву они желе. Овај процес би био још занимљивији и ефикаснији када би се ученици придружили и заједно са учитељем креирали врсту игре која је њима најзанимљивија. Сем тога, знања која ученици стичу као активни учесници темељнија су и дубља него када им се „сервирају” готова знања. На овај начин се јача однос учитељ–ученик и ученик–ученик. Применом овог сајта, наставни процес могао би бити унапређен и користан како за ученике тако и за учитеље.

Литература

- Fernández, L. & M. Carmona (2012). „El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas“. *Revista de Estudios Filológicos*. https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14_el_juego.htm.
- Hyvonen, P. (2011). „Play in the School Context? The Perspectives of Finnish Teachers“. *Australian Journal of Teacher Education*, 36, 65–83. <https://doi.org/10.14221/ajte.2011v36n8.5>
- Thibeault, M. (2014). „Media as an Invitation to Rethink Music Education. *General Music Today*, 27 (3), 36–39. <https://doi.org/10.1177/1048371314522646>
- Аладровић Словачек, К. и И. Томић (2021). „Едукативне рачуналне игре у настави хрватскога језика“. *Educational Issues*, 4 (2), 5–25. <https://hrcak.srce.hr/268159>
- Ђурић, А. (2009). „Важност игре у наставном процесу (игроказ, симулације и рачуналне игре)“. *Часопис са педагошкијску теорију и праксу*, 58 (3), 345–354. <https://hrcak.srce.hr/82605>
- Ек, М. (2010). „Наставна средства као извори литерарног знања“. *Живот и школа*, 56 (24), 156–168. <https://hrcak.srce.hr/63283>
- Илић, В. (2012). „Савремени медији и настава ликовне културе“. *Техника и информатика у образовању*. IV интернационална конференција, Чачак: Технички факултет. <https://www.scribd.com/doc/250241567/327-Vojislav-Plic-Savremeni-Mediji-i-Nastava-Likovne-Kulture>
- Краговић, Т. и А. Стојадиновић (2024). „Значај примене дидактичких музичких игара у разредној настави“. *Годишњак Педагошког факултета у Врању*, 15 (2), 73–82. <https://doi.org/10.5937/gufv2402073K>
- Мандић, Д. (2003). *Дидактичко-информатичке иновације у образовању*. Београд: Медиаграф.
- Мандић, П. и Д. Мандић (1996). *Образовна информациона технологија*. Београд: Учитељски факултет.
- Марковић Благојевић, М., С. Аћимовић и Д. Каравелић (2017). „Утицај информационо-комуникационих технологија на унапређење компетенција и вештина наставног кадра“. *Економија: теорија и пракса*, 10 (2), 52–65. <https://doi.org/10.5937/etp1702052M>.
- Милановић, А. (2025). „Образовање у дигиталном добу – прилог разумевању дела Биљане Новковић Цветковић“. *Годишњак Педагошког факултета у Врању*, 16 (1), 101–103. <https://doi.org/10.5937/gufv2501103M>.
- Минић, В. и М. Јовановић (2018). „Значај и примена дидактичких игара у предшколском и основношколском узрасту“. *Бастина*, 44, 279–293. <https://doi.org/10.5937/bastina1844279m>.
- Минић, С., Ж. Спалевић и А. Гацић (2011). „Едукативне игре као савремено средство за учење“. *Теме*, 4, 1677–1689. <https://scindeks.ceon.rs/article.aspx?artid=0353-79191104677M>.
- Пољак, В. (1991). *Дидактика*. Загреб: Школска књига.
- Симовић, В. (2012). „Игра у настави/учењу страних језика“. *Филологија и универзитет*, 678–687.

- Хицела, И. (2004). „Потицање дјечје социјалне компетенције путем контекста дјечјег заједничког стварања луткарске представе“. *Часопис за филозофију одгоја*, 11 (2), 9–19. <https://hrcak.srce.hr/2669>.
- Хорњак, С. (2013). „Игре као дидактички материјали у настави страних језика“. *Филолошка истраживања данас*. Том 2: Језик и образовање, 411–421. https://www.academia.edu/29463463/Igre_kao_didakti%C4%8Dki_materijal_i_u_nastavi_stranijh_jezika.
- Шарчевић, Б. (2021). „Могућности примене софтвера базираног на едукативној игри у образовању одраслих“. *Методичка теорија и пракса*, 24 (1), 99–106. <https://doi.org/10.5937/metpra2101099Q>.
- Шефер, Ј. (2000). *Креативност деце: проблеми вредновања*. Београд: Институт за педагошка истраживања.
- Шефер, Ј. (2005). *Креативне активности у тематској настави*. Београд: Институт за педагошка истраживања.

Emilija Krstić

APPLICATION OF THE “WORDWALL” WEBSITE IN TEACHING AS A SUPPORT TO TEACHERS' DIGITAL COMPETENCES

Summary: *The importance of games for a child's development is undoubtedly great. They encourage children to learn through fun in a creative and engaging way. It is important for teachers to apply various types of educational games in the teaching process, aiming to help children develop their abilities. In addition, it is necessary to find games that align with both the curriculum content and the children's interests. By following the needs, interests, and abilities of children, the teacher enhances the teaching process and the accompanying instructional tools. As digitalization increasingly takes its place in schools, it should be applied in ways that improve the educational process. It seems that interactive teaching tools attract the most student attention; therefore, it is important for teachers to use them frequently and continuously create new ones. The aim of this paper is to present the wide range of possibilities offered by the “Word wall” website and to provide teachers with suggestions on how it can be used as a teaching aid. The research is based on theoretical analysis and the application of the descriptive method.*

Keywords: *game, children, teachers, “Word wall” website, teaching aid.*

Примљено: 19. 8. 2025. године.

Одобрено за штампу: 03. 11. 2025. године.