

# ISLAMSKA MISAO

**Osnivač i izdavač:** Fakultet za islamske studije, Novi Pazar

**Za izdavača:** Prof. dr. Enver Gicić

**Glavni urednik:** Prof. dr. Enver Gicić

**Pomoćnik urednika:** Prof. dr. Hajrudin Balić

**Redakcija:** prof. dr. Mustafa Fetić, prof. dr. Almir

Pramenković, hfz.doc. dr. Haris Hadžić, doc. dr. Siham Mevid

**Šerijatski recenzent:** prof. dr. Almir Pramenković

**Tehnički urednik:** Senad Redžepović

**Lektor:** Samir Škrijelj

**Štampa:** Grafičar, Užice

**Tiraž:** 500 primjeraka

**Adresa redakcije:** Fakultet za islamske studije,  
ul. Rifata Burdževića 1, 36300 Novi Pazar

Štampanje ovog broja pomogla je Vlada R. Srbije - Kancelarija  
za saradnju sa crkvama i verskim zajednicama

CIP - Katalogizacija u publikaciji

Narodna biblioteka Srbije, Beograd

378:28

ISLAMSKA misao : godišnjak Fakulteta za islamske studije Novi Pazar /  
glavni urednik Enver Gicić. - 2007, br. 1- . - Novi Pazar : Fakultet za islamske  
studije, 2007- (Užice : Grafičar). - 24 cm

Godišnje.

ISSN 1452-9580 = Islamska misao (Novi Pazar)

COBISS.SR-ID 141771532

## **ULOGA JEZIČKIH IGARA U NASTAVI ARAPSKOG KAO NEMATERNJEG JEZIKA**

### **Sažetak**

Ovo studija istražuje realnost upotrebe jezičkih igara u podučavanju arapskog kao nematernjeg jezika, te učinkovitost ovih igara i njihov uticaj na obrazovne rezultate. To je jedan od modernih globalnih trendova koji kombinira zabavu i obrazovni cilj u isto vrijeme, te čini učionicu zabavnijom i živahnijom, umjesto sumornosti tradicionalnih časova.

Jezičke igre u nastavi stranih jezika, pa time i arapskog, mogu da budu od izuzetne pomoći pod uslovom da se njihova upotreba dobro osmisli. Izbor igre mora da bude usmjeren ka precizno definiranim ciljevima nastave, da se koristi u tačno određenom trenutku učenja i da ima svoje mjesto u okviru globalne progresije. Igra stvara opuštenu atmosferu u učionici, podstiče aktivnost učenika, motivira ih, olakšava usvajanje gradiva, efikasno zamjenjuje mehanička jezička vježbanja. Ambivalentni karakter igre smanjuje strah učenika od greške i omogućava im da se učenju stranog jezika prepuste bez straha od neuspeha. Raznovrsnost igara, bogatstvo njihovog sadržaja i struktura koje se mogu koristiti u skladu sa specifičnim nastavnim ciljevima, elementi ne samo lingvističke, nego i šire, komunikativne kompetencije koje treba pokrenuti i upotrijebiti da bi se odgovorilo izazovu igre, mogućnost da približi učenicima razlike u kulturi i običajima koje se odražavaju u jezičkim osobnostima, odlike su koje igru čine dragocjenim sredstvom u nastavi stranog jezika.

**Ključne riječi:** Jezičke igre, strani jezik, arapski jezik, dobre jezičke igre, važnost jezičkih igara, vrste jezičkih igara, jezičke vještine, komunikativna kompetencija.

## **Abstract**

*This research explores the reality of employing language games in teaching Arabic to speakers of other languages, and the effectiveness of these games, and its impact on educational outcomes, It is one of the modern global trends that combine entertainment with educational goal at the same time, and make the classroom more fun and lively, Instead of the gloominess of traditional lessons.*

*The language game in the teaching foreign language process, and thus Arabic, can be of the extraordinary help on condition that its use was well planned. The choice of the game has to be aimed at strictly defined teaching goals, has to be used on definite moments of teaching process and has its place in the framework of global progression. The game brings the relaxation in the classroom, backs up pupil's activity, motivates them, makes the assumption of lessons easier and replaces mechanical language drills effectively. The ambivalent feature of the game lessens the pupil's fear of making mistakes and enables them to except the learning without the fear of failure. The variety of games, the richness of its both contents and structures which can be used in accordance with strict traching goals, the elements wider than linguistic ones, communicative competence that has to be moved on and used in order to respond to the challenge of the game, the possibility to approach the differences between cultures and customs exposed in languages these are all the features that make the game precious means in the teaching foreign language process.*

**Keywords:** *Language games, foreign language, Arabic language, good language games, importance of language games, types of language games, language skills, communicative competence.*

## Uvod

Svi smo svjesni efektivnog uticaja nastavnih pomagala ukoliko se dobro koriste u obrazovnom procesu. Ova pomagala su se izuzetno razvila, posebno nastavne tehnike u svjetlu tehnološke revolucije kojoj je svijet danas svjedok. Zahvaljujući ovim tehnikama, primjena jezičkih igara u obrazovnim programima postala je interaktivni proces između nastavnika i učenika u atmosferi zabave i užitka umjesto tradicionalnih nastavnih metoda koje nisu pošteđene rigidnosti i dosade. Igre danas više nisu samo alat za zabavu, već su postale jedna od metoda savremenih trendova u nastavi jezika koje pozitivno utiču na ishode dobrog obrazovanja.

Iako je poznato da igra u učenju stranog jezika ima vjekovnu tradiciju, počeci njenog korištenja kao legitimne nastavne tehnike u učenju stranih jezika datiraju od sedamdesetih godina 20. vijeka. To je vrijeme kada je komunikativni pristup u nastavi stranih jezika napravio prekretnicu u dotadašnjoj metodičkoj praksi. Sa radovima o dramtizaciji, pantomimi, tehnikama animacije nastalim osamdesetih i devedesetih godina 20. vijeka u nastavnu praksu ulaze različite vrste igara (igre riječima, slovima, pojedine društvene igre, dramski izrazi), koje će postati punopravna nastavna sredstva koja pomažu u savladavanju stranog jezika. Treba istaći i da su stručnjaci u ondašnjoj našoj sredini, prateći savremena kretanja u metodici stranih jezika, prepoznali vrijednost koju igra može da ima u učenju stranih jezika.

U današnjem svijetu razvijene zemlje se utrkuju u korištenju jezičkih igara u nastavi jezika, pa su pribjegle uključivanju istih u svoje nastavne planove kako bi unaprijedile svoju globalnu reputaciju, te postigle napredne i kvalitetne standarde u svojoj obrazovnoj politici. Škole u ovim zemljama postale su privlačne učeniku, te on tamo provodi većinu svog vremena. Suprotno tome, mnoge škole našeg podneblja su, zbog nedostatka interesa za korištenjem edukativnih igara, učeniku postale odbojne zbog tradicionalnog načina nastave koja se većinom bazira na predavanju, memorisanju u dosadnoj i melanholičnoj

atmosferi. U velikoj mjeri ovim školama nedostaje unošenje zabave i rasonode u učionicu, što dovodi do nedostatka pažnje i interakcije sa nastavnikom, te slabe motivacije za učenje, čime je učenik postao samo primalac, a ne istinski učesnik u nastavnom procesu, što dovodi do sporosti ili neuspjeha u njemu.

Važno je napomenuti da današnja generacija mladih ljudi nije kao jučerašnja, jer se suočava sa tom tehnološkom revolucijom koja je obuhvatila sve pore njihovog života i nije razumno da budu lišeni ove tehnologije u svojim obrazovnim fazama. Stoga, obrazovanje mora biti u skladu sa dostignućima ove tehnologije. Isto tako, ni današnji nastavnik nije kao jučerašnji, koji se drži propisanog udžbenika, nekih nastavnih sredstava i tradicionalnih nastavnih metoda koje su zasnovane na memorisanju i bave se teorijskim, a ne praktičnim aspektiom, uz osjećaj dosade u učionici. Uspješan nastavnik je onaj koji može sa punim zadovoljstvom i vitalnošću da vodi ovu učionicu, te posjeduje vještinu primjene edukativnih tehnika. Dobre jezičke igre čine nastavnika i ciljnu grupu u učionici kao jednu košnicu koja vrijedno i marljivo radi, međusobno saraduje i zajednički obavlja posao u obrazovnom okruženju punom aktivnosti i vitalnosti, čineći učenika aktivnim učesnikom u dijalogu i diskusiji sa osjećajem zadovoljstva i korisnosti onoga što je teoretski naučio. On posjeduje sposobnost da govori i probija barijeru straha od prakticiranja jezika. Neophodno je raditi na širenju kulture korištenja ovih igara u obrazovnom procesu, zbog njihovih korisnih rezultata, jer pomažu u brzini i kvalitetu učenja, jačaju društveni odnos između nastavnika i učenika, te pružaju mogućnost učeniku da se upozna sa kulturom, vjerovanjima i tradicijom zajednice, što mu faktički pomaže da prakticira jezik ove zajednice.

Stoga su istraživači u igri pronašli efektivnu edukativnu vrijednost, pa su postavljali različite teorije da je objasne i pozivali na njeno uključivanje u obrazovni proces, sve dok neki od njih nisu pozvali na slogan „učenje kroz igru“, jer su igre postale korištene kao obrazovna strategija, posebno u vrtićima i osnovnim školama.

Danas sve veći broj objavljenih naučnih i stručnih radova, studija, zbirki igara, sajtova koji nude pregled najrazličitijih igara koje se mogu koristiti u nastavi stranih jezika, a samim tim i arapskog, kao i stručne prakse koje se organiziraju za profesore stranih jezika kod nas i u svijetu, svjedoče o velikom interesovanju za mjesto igre i njenu didaktičku vrijednost u nastavi stranih jezika.

## Definicija jezičkih igara

U tradiciji živog vjekovima, čak i do današnjih dana, uz pojam igre vezivane su negativne konotacije. Razlozi za to su različiti. Igra je bila shvatana kao nešto bezrazložno, neproduktivno, čiji je jedini cilj zabava. Ona je bila aktivnost koja se prvenstveno vezivala za djecu, otuda i pojam neozbiljnosti, nevažnosti koji je najčešće pratio. Negativnoj konotaciji pojma igre doprinosile su i igre na sreću, hazarderske igre, tj. one u kojima su ulogi mogli biti veliki, a posljedice pogubne po igrače. (Simović, 2012: 679)

Ali koncept igre se vremenom razvijao, jer su moderne teorije oličene u psihoanalitičkoj i kognitivnoj teoriji odigrale veliku ulogu u davanju posebnog identiteta konceptu igre kao razvojnom konceptu, te je postala svrsishodna djelatnost koja ima obrazovne, odgojne, komunikativne, terapijske i druge koristi. Stoga je ovaj termin stekao slavu i popularnost među mnogim istraživačima, pa i onima koji su zainteresirani za podučavanje stranih jezika, što je rezultiralo velikim brojem definicija ovog pojma. Imajući u vidu da su predmet ovog rada jezičke igre, mi ćemo se ovdje ograničiti na navođenje nekih definicija ovog pojma:

1. Jedna od najboljih definicija jezičkih igara je ona koju je G. Gibbs dao, a glasi: „To je aktivnost koja se odvija između učenika - koji saraduju ili se takmiče - kako bi postigli svoj cilj u okviru utvrđenih pravila.“ (‘Abdul-‘Aziz, 1983: 13)

2. „Jezičke igre su specifične strategije koje se koriste u podučavanju i učenju jezičkih vještina, koje se temelje na jasnom planu zasnovanom

na dobro proučenim naučnim osnovama i igraju važnu ulogu u prezentiranju vještina i osnovnih pojmova, njihovom prenošenju, pojednostavljivanju i povezivanju sa životom, čime obrazovnom procesu daju pravo značenje koje vodi ka postizanju željenih ciljeva.“ (Es-Suvejreki, 2005: 31)

3. „Jezičke igre su obrazovna tehnika koja učenika koji uči jezik čini aktivnim i efikasnim dok usvaja činjenice, koncepte, principe i uputstva, u obrazovnim situacijama sličnim stvarnosti. To se dešava kroz interakciju učenika sa obrazovnim materijalima, ili sa drugim učenicima radi postizanja ciljeva koje nastavnik nastoji da postigne.“ (‘Abduhu, 1993: 25)

4. „Jezičke, kao i druge igre, imaju određenu početnu i krajnju tačku i vođene su pravilima i sistemima. Manje modifikacije mogu se napraviti kako bi se bilo koja jezička aktivnost ili jezička obuka pretvorila u jezičku igru koja, osim što djeci pruža životna iskustva, podstiče djecu na učenje, govor, razvijanje njihove kompetencije u jezičkoj komunikaciji s drugima i osposobljava ih za pravilnu upotrebu mnogih jezičkih alata: slova, imenica ili glagola.“ (Fadlullah, 2006: 13)

5. „Jezičke igre su skup jezičkih aktivnosti i naučnih praksi koje priprema nastavnik, a izvodi učenik na zanimljiv edukativan način, s ciljem razvijanja nekih aspekata jezičke izvedbe i usvajanja nekih vještina arapskog jezika, u ključujućem kreativno usmeno izražavanje.“ (Zahran, 2007: 320)

6. „Jezičke igre su jedan od najkraćih načina da se savlada jezik sa njegovim različitim vještinama: slušanjem, govorom, čitanjem i pisanjem. One su sredstvo za poboljšanje učenja i savladavanja jezika u učionici, pružajući prilike za izazove i pozitivno nadmetanje među učenicima.“ (Al-Fagih, 1995.)

7. „Jezičke igre su igre po izboru ili modificiranju istraživača u čijem izvođenju učestvuju učenici (uzorak eksperimentalnog istraživanja) u okviru određenih pravila i uputstava, a pod vođstvom nastavnika i u svrhu razvijanja jezičkih obrazaca.“ (El-Berri, 2011: 26)

8. „Jezičke igre se mogu definirati kao skup aktivnosti u učionici koje imaju za cilj da nastavniku i učeniku pruže prijatan i zanimljiv način za uvježbavanje u jezičkim elementima, te daju poticaje za razvoj različitih jezičkih vještina u okviru utvrđenih pravila koja se primjenjuju pod nadzorom nastavnika ili barem njegovom kontrolom.“ (Tibi, 2018/2019: 34)

9. „Jezičke igre su skup jezičkih aktivnosti i praktičnih obrazaca koje priprema nastavnik, a izvodi učenik na zanimljiv edukativan način s ciljem razvijanja nekih aspekata jezičkog prakticiranja i sticanja nekih vještina arapskog jezika, uključujući usmeno i kreativno izražavanje.“ (Tibi, 2018/2019: 35)

10. „Jezičke igre su skup razrednih aktivnosti koje imaju za cilj pružiti nastavniku i učeniku zanimljiv i zabavan način da se osposobe za elemente jezika i obezbijediti poticaje za razvoj različitih jezičkih vještina u okviru utvrđenih pravila koja podliježu nastavnikovom nadzoru ili barem njegovoj kontroli.“ (Aini, 2020: 120-121)

11. „Jezičke igre su organizirana obrazovna aktivnost u kojoj dva ili više učenika međusobno djeluju radi postizanja određenih obrazovnih ciljeva. Natjecanje je jedan od faktora interakcije među njima, a odvija se pod nadzorom i vođstvom nastavnika. Nastavnik ima ulogu vodiča, koordinatora ili moderatora i pruža im pomoć kada to situacija zahtijeva, te dodjeljuje nagradu nakon završetka diskusije između njega i njegovih učenika.“ (Makahili, 2014/2015: 32)

12. „Jezičke igre su grupna ili individualna bihevioralna aktivnost koju karakteriše aktivnost i raspoloženje, koju učenici upražnjavaju pod nadzorom nastavnika kako bi postigli određene jezičke ciljeve.“ (Makahili, 2014/2015: 7)

13. „Jezičke igre su igre u kojima se djeca takmiče po uređenim pravilima i zakonima u prisnoj atmosferi. Takmičar koristi svoje intelektualne trikove za pobjedu, s ciljem ovladavanja i razvijanja jezičkih vještina, kao što su: prisjećanje riječi, sinonima i antonima, dopunjavanje riječi i rečenica, te korištenje plastičnih slova.“ (Al-Ashqar, 2012: 147)



Nakon izloženih definicija možemo zaključiti da su jezičke igre svrsishodna, usmjerena, organizirana i planirana jezička aktivnost, u kojoj igrači ulažu velike napore da ostvare ciljeve vezane za vještine arapskog jezika, u različitim temama i oblastima, u okviru određenih propisanih pravila i zakona i pod nastavnikovim nadzorom, kontrolom i smjernicama. One pružaju nastavniku i učeniku ugodan način da se osposobe u elementima jezika, daju poticaje za razvoj različitih jezičkih vještina i koriste mnogobrojne intelektualne operacije.

## Značaj jezičkih igara

Jezičke igre imaju istaknutu ulogu u podučavanju i učenju jezika te sticanju njegovih različitih vještina, jer je učenje jezika težak posao koji zahtijeva opsežnu obuku kako bi se mogle koristiti i razvijati njegove vještine i steći komunikativna kompetencija. Nesumnjivo, jezičke igre imaju mnoge prednosti koje se ne mogu postići uz tradicionalne nastavne metode. One imaju fizičke, kognitivne, emocionalne, rekreativne i edukativne prednosti. U tom kontekstu možemo konstatirati da se važnost ovih igara očituje u sljedećem:

1. Jezičke igre nisu samo razodna i zabava, već spadaju u savremene trendove koji su se pokazali uspješnim u nastavi jezika i doprinose razvoju jezičkih vještina, te efikasno utiču na obrazovni proces. One su jedno od najvažnijih savremenih pomagala metodama podučavanja jezika;

2. Jezičke igre su moćna alatka za povezivanje, jer kombinuju zabavu i obrazovni cilj i imaju direktnu vezu sa temama nastavnog programa. Ove igre su uglavnom inspirisane sredinom koja okružuje učenika, zbog čega učenik stupa u interakciju sa ovim okruženjem u realnim životnim situacijama kojima može biti izložen u svom svakodnevnom životu kada komunicira sa jezičkom zajednicom;

3. Jezičke igre su interaktivno sredstvo koje podstiče aktivnost i vitalnost, privlači pažnju, potiče razmišljanje, aktivira pamćenje, povećava motivaciju za učenje, poziva na kreativnost i razmišljanje,

te na najbolji način olakšava obrazovni proces u atmosferi zabave i zadovoljstva, jer se radi o praktičnoj i dodatnoj aktivnosti uz predmet nastavnog programa;

4. Jezičke igre čine da nastavni proces u učionici teče u zabavnoj i zanimljivoj atmosferi, te omogućavaju učenicima da se osjećaju zadovoljnim i sretnim umjesto monotonije i melanholije tradicionalnih nastavnih metoda koje se uglavnom oslanjaju na memoriranje, indoktrinaciju i predavanje, čineći učenika primaocem, a ne učesnikom nastavnog procesa, u atmosferi anksioznosti, stagnacije i dosadnog čekanja da se završi predviđeno vrijeme za čas;

5. Jezičke igre imaju važnu ulogu u osposobljavanju učenika za javno obraćanje, retoriku, glumu, samopouzdanje, preuzimanje odgovornosti, otkrivanje njegove ličnosti, sklonosti i želja. One doprinose rješavanju jezičkih problema i poteškoća u učenju, te ga navikavaju na samostalno učenje i samopouzdanje;

6. Jezičke igre stvaraju prisnost između nastavnika i učenika, izazivaju entuzijazam i inspirišu duh takmičenja, saradnje i timskog rada. One su kao veliki most za uspostavljanje društvenih odnosa između učesnika u obrazovnom procesu i otklanjaju problem introverzije ili društvene izolacije koja dovodi do usporenosti obrazovnog procesa;

7. Jezičke igre zahtijevaju sudjelovanje ljudskih osjetila u razumijevanju sadržaja jezičke igre, a to zahtijeva jaku koncentraciju, utvrđivanje i čuvanje informacija u memoriji učenika duži vremenski period;

8. Jezičke igre otvaraju put učeniku da na praktičan način uvježbava jezik, jer efikasno doprinose njegovom osposobljavanju za dijalog i diskusiju i navikavaju ga na vještinu konverzacije u jezičkom okruženju koje mu pomaže da što brže nauči jezik, jer ove igre se bave praktičnim aspektom, koji je nesumnjivo učinkovitiji, jer omogućava učeniku da osjeti korist od onoga što je teoretski naučio. One, dakle, podstiču jezičku komunikaciju sa jezičkom zajednicom, otklanjaju napetost i stidljivost, te ruše barijeru straha pri prakticiranju jezika. Ono u šta

nema sumnje jeste da jezička komunikacija omogućava učeniku da upozna vjerovanja, kulturu, običaje i vrijednosti zajednice, a to doprinosi brzini učenja jezika ove zajednice; (Al-Shayi', 2020: 10246-10248)

9. Jezičke igre pospješuju kognitivne i intelektualne procese, razvijaju moć zapažanja, sposobnost za analizu i sintezu, kritički duh, emocionalnu inteligenciju, sposobnost fokusiranja i pažnje i proširuju horizonte znanja. One stimulišu i razvijaju takmičarski duh kod učenika i pomažu mu u profesionalnom usmjeravanju;

10. Jezičke igre omogućavaju učeniku da igra važne društvene uloge, jednom kao vođa svoje grupe, a drugi put da glumi određeni posao ili profesiju, kao i da stiče socijalne vještine u ophođenju s drugima. One osposobljavaju učenika da kontrolira svoje emocije i kako da ih na primjeren način izrazi. Jezičke igre čine da učenik kroz timsku igru prepozna vlastitu grešku i greške drugih i ispravlja ih;

11. Jezičke igre pomažu u savladavanju sinonima i antonima uz razumijevanje različitih sintaksičkih struktura i morfoloških procesa, pored konstruiranja rečenica i aspekata diskursa i usavršavanja razumijevanja pročitano;

12. Jezičke igre udovoljavaju učenikovo želji za igrom i čine ga sretnim i aktivnim. Ove igre uzrokuju da se proces poučavanja i učenja odvija u veseloj i opuštenoj atmosferi;

13. Jezička igra je djelotvorno pomagalo u individualiziranju i organiziranju obrazovanja za suočavanje s individualnim razlikama i podučavanje učenika shodno njihovim potencijalima i sposobnostima;

14. Jezičke igre su efikasan način otkrivanja učenikove ličnosti i njegovih psiholoških i mentalnih sposobnosti, pored toga što je dijagnostički alat koji otkriva psihičke, emocionalne i mentalne poremećaje od kojih učenici pate;

15. Jezičke igre pomažu nastavniku da kreira sadržaje i tekstove u kojima je jezik koristan i sadržajan koji kod učenika stvaraju želju

za učešćem i pružanjem ličnog doprinosa, a govor, slušanje, čitanje i pisanje će biti življe, dublje doživljeno i lakše pamtljivo;

16. Jezičke igre su sredstvo za obogaćivanje semantičke i svrsishodne nastave jezika i na njih se može gledati kao na centar za repertoar nastavnika i kao zalihu jezičkog materijala na kojem se učenici obučavaju;

17. Jezičke igre doprinose smanjenju jaza između onoga što se dešava u učionici i onoga što se dešava u svakodnevnim situacijama. Također, one pružaju mogućnost da se promijeni tradicionalna uloga i nastavnika i učenika, jer je nastavnik usmjeren ka ulozi pripreme, organizacije, praćenja, podjele zadataka i evaluacije.

18. Ambiciozni nastavnik može planirati u svom nastavnom planu i programu da koristi jezičke igre kao prijatan i koristan način da ojača ono što je predavao koristeći dobro poznate tradicionalne metode nastave. ('Abdul-'Aziz, 1983: 10-11)

## **Karakteristike dobrih jezičkih igara**

Jezičke igare se ne upotrebljavaju samo u svrhu zabave i razonode, već i za postizanje obrazovnog cilja, kako bi obrazovni proces bio uspješan i ugodan u interaktivnoj atmosferi punoj aktivnosti i vitalnosti. Međutim, nisu sve jezičke igre dobre. Vjerovatno su neke od njih samo gubljenje vremena, neprikladne za ostvarivanje cilja nastave, teške i komplicirane, njihove upute nisu jasne, loše izvedene i osmišljene. Stoga se ukratko osvrćemo na najvažnije karakteristike dobrih jezičkih igara, a one su:

1. Da su direktno povezane sa temama nastavnog programa, da istovremeno kombiniraju zabavni i obrazovni cilj, te da povezuju učenika sa okruženjem i čine ga efektivnim učesnikom, a ne samo primaocem nastavnih sadržaja;

2. Da imaju efikasan uticaj na razvoj jezičkih vještina, rješavanje problema učenika ili njihovo ograničavanje;

3. Da budu u skladu sa vjerovanjima, kulturom, običajima i vrijednostima zajednice;

4. Da budu prikladne uzrastu učenika, njihovom stepenu obrazovanja i njihovim fizičkim, mentalnim i apsorpcijskim sposobnostima;

5. Da se odredi mjesto i vrijeme njihove realizacije, te da učionica bude primjerena broju učenika;

6. Trebale bi da budu lahke, jasnih uputstva, uređene i kodificirane preciziranim pravilima, uslovima i regulativama;

7. Da budu poticajne za većinu ljudskih čula, privlače pažnju i povećavaju motivaciju želje za učenjem;

8. Trebaju da budu privlačne i ugodne, da su njihovi materijali i druge potrepštine dobro napravljeni, da cirkuliraju, da su popularne, uobičajene, primjenjive, kompatibilne sa sigurnosnim standardima, bez zdravstvenih rizika. Njihovi materijali i zalihe trebaju biti podvrgnuti sterilizaciji i dezinfekciji, lahki za skladištenje i čuvanje, prelijepog izgleda, blagih boja i finansijski srazmjerni raspoloživim mogućnostima;

9. Treba da budu djelotvorne, da podstiču entuzijazam, da bude duh takmičenja, saradnje i timskog rada, da u njima učestvuje što veći broj učenika, da pružaju mogućnost prirodnog i potpuno slobodnog prakticanja i uvježbavanja jezika kroz dijalog i diskusiju, da potaknu napredak, darovitost i oduševljenje;

10. Da budu podložne evaluaciji i arbitraži i kompatibilne sa međunarodno primjenjivim standardima kvaliteta i razvoja;

11. Da pomognu nastavniku da otkrije individualne razlike među učenicima i doprinesu rješavanju problema u nastavi jezika ili reduciranju njihove egzacerbacije, kao što su stidljivost, introverzija, izolacija i napetost, te razbijanje barijere straha prilikom upotrebe jezika u praksi. (Al-Shayi', 2020: 10248-10250)

## Uslovi jezičkih igara

Da bi postigao cilj jezičkih igara, nastavnik mora uzeti u obzir nekoliko uslova od kojih su najvažniji:

1. Odabir igara koje imaju konkretne, jasne i specifične obrazovne ciljeve, a istovremeno su privlačne, zanimljive, uzbudljive i zabavne;
2. Pravila igre trebaju biti lahka, jasna i nekomplicirana;
3. Igra treba da odgovara iskustvima, sposobnostima, sklonostima i dobi učenika;
4. Uloga učenika treba da bude jasna i konkretna u igri;
5. Igra mora biti izvedena iz učenikovog okruženja;
6. Učenik tokom izvedbe igre treba da osjeti slobodu i samostalnost u njoj;
7. Igre treba da budu proporcionalne broju učenika i školskom budžetu; (Taher, Bayhaqy, Ummu Haneefa & Mas'oud, 2013: 157)
8. Igra treba imati određeno i poznato vrijeme prije nego što se realizira;
9. Igra treba povezati učenike sa prethodnim znanjem, odnosno njegovom relevantnošću za njihova iskustva;
10. Igra podstiče učenike da se usredsrede na upotrebu jezika, a ne na sam jezik;
11. Igra drži sve učenike uključenim i zainteresiranim za lingvistički posao koji im je povjeren;
12. Igra treba da poučava ili se bavi jednom ili više jezičkih vještina i da je jednostavna i uvjerljiva;
13. Igra treba učenicima da pruži priliku da uče, vježbaju i koriste posebna jezička pomagala;
14. Igra treba da bude više od obične zabave i da uključuje međusobno takmičenje;
16. Pobjednik dobija neku vrstu nagrade;

17. Nastavnik mora pojasniti igru i dati instrukcije prije početka igre, jer nedostatak znanja učenika o tome šta rade ne postiže željeni cilj igre;

18. Na početku igre nastavnik ne treba da prekida svoje učenike dok prakticiraju jezik kako bi ispravljao greške;

19. Nastavnik ne bi trebao prisiljavati učenike da učestvuju u jezičkim igrama. Prisiljavanjem učenika na učešće obično se ne postižu željeni obrazovni rezultati; (Al-Zahrany, 2018; Lubadi & Fakriš, 2019-2020: 46)

20. Ove igre pomažu učeniku da meditira, razmišlja, posmatra, balansira i dolazi do činjenica vizuelnim i logičkim koracima.

## Vrste jezičkih igara

Uprkos tome što je inače teško klasificirati igre u posebne odjeljke jer se kategorije uveliko preklapaju i oblici jedne igre poprimaju različite obrasce, nalazimo da jezičke igre imaju mnogo oblika i vrsta, koje se razlikuju po jezičkim vještinama, načinu na koji se izvode, broju učesnika, dobi učesnika, njihovim nivoima, mjestu korištenja itd. Ovdje ćemo spomenuti nekoliko podjela jezičkih igara. Tako se jezičke igre mogu klasificirati na sljedeće načine:

Jezičke igre se, s obzirom na jezičke vještine, dijele na:

1. Govorne ili usmene jezičke igre: kao što su pitanja i odgovori, izražavanje o slici, slušaj i uradi i dr.

2. Pisane jezičke igre: kao što su igre pisanja i povezivanja slova, ili pisanja riječi u rečenici, ili ispod odgovarajuće slike, ili dopunjavanje riječi koja nedostaje, ili ponovno ređanje riječi u rečenici, ili pisanje rečenica o slici u priči itd.

3. Jezičke igre čitanja: kao što su igre čitanja slova u njihovom ispravnom obliku, razlikovanja sličnih glasova u izgovoru, čitanje riječi ili rečenica i dr.

4. Jezičke igre slušanja: kao što su igre pogađanja slušanih riječi i njihovog značenja, ili razlikovanje čuvenih glasova, ili igre razlikovanja pravilnog i pogrešnog u odslušanim rečenicama i dr.

Neki istraživači ove igre nazivaju jezičke igre povezane s jezičkim vještinama i elementima i dodaju pomenutoj podjeli i igre glasova, igre vokabulara i igre jezičkih konstrukcija. ('Abdul-'Aziz, 1983: 38)

Jezičke igre se, s obzirom na način izvođenja, mogu podijeliti na:

1. Intelektualne jezičke igre kao što su pogađanje (zagonetka/ značenje/riječ);
2. Fizičke igre (gluma/kuhanje/sport);
3. Igre povezane sa pet čula, kao što su gledanje i zapažanje (slike/ video), kušanje (hrana), sluh (životinjski zvuci), dodir (prepoznavanje stvari) i miris (mirisi hrane i biljaka).

S obzirom na broj učesnika jezičke igre se dijele na:

1. Individualne igre,
2. Binarne igre,
3. Grupne igre, koje su kooperativne ili takmičarske igre.

A s obzirom na nivo učenika razlikujemo tri vrste jezičkih igara:

1. Igre pogodne za početni nivo,
2. Igre pogodne za srednji nivo,
3. Igre pogodne za napredni nivo,

Ima i igara koje su pogodne za dva nivoa zajedno, kao npr.: početni i srednji, te srednji i napredni.

Nakon toga slijedi podjela jezičkih igara s obzirom na mjesto na kojem se izvode:

a) Igre u učionici: Igre koje nastavnik izvodi sa svojim učenicima u učionici;

b) Kućne igre: Ova vrsta igara podijeljena je na igre koje je napravio i dizajnirao nastavnik i gotove igre koje se kupuju u knjižarama, ili na



pijagama, ili se nude na Androidu i Play Store-u. (Lubadi i Fakriš, 2019-2020: 44-45; El-Assaf & 'Afana, 2017: 191)

Isto tako, jezičke igre se s obzirom na starosnu dob učenika dijele na dvije vrste:

1. Jezičke igre za djecu,
2. Jezičke igre za odrasle.

Shodno porijeklu jezičkih igara one se mogu podijeliti na dvije vrste:

1. Tradicionalne igre,
2. Kompjuterske igre. (Al-Shayi', 2020: 10255)

Hadfield nudi dva načina klasifikacije jezičkih igara. Prema njenoj prvoj klasifikaciji, jezičke igre se sastoje od dvije vrste: lingvističke igre koje se fokusiraju na tačnost i komunikativne igre koje se fokusiraju na uspješnu razmjenu informacija i ideja. Prve pridaju važnost pravilnoj upotrebi jezika, a druge komunikacijskom cilju.

Hadfieldina druga klasifikacija, koju citira George Jacobs, je sveobuhvatnija:

1. Igre razvrstavanja, naručivanja ili aranžiranja, kao npr. učenici imaju set kartica na kojima se nalaze različiti proizvodi i sortiraju kartice u proizvode koji se nalaze u trgovini i proizvode pronađene u robnoj kući.

2. Igre s nedostatkom informacija: U takvim igrama jedna ili više osoba imaju informacije koje su drugim ljudima potrebne da bi izvršili zadatak. Na primjer, jedna osoba može imati crtež, a njihov partner treba da napravi sličan crtež slušajući informacije koje daje osoba sa crtežom. Igre s informacijskim jazom mogu uključivati jednosmjerni informacijski jaz, kao što je upravo opisana igra crtanja, ili dvosmjerni informacijski jaz, u kojem svaka osoba ima jedinstvene informacije, kao što je zadatak „uoči razliku“, gdje svaka osoba ima malo drugačiju sliku, a zadatak je uočiti razlike između njih.

3. Igre pogađanja. Ovo su varijacije na igre s nedostatkom informacija. Jedan od najpoznatijih primjera igre pogađanja je „igra 20

pitanja”, u kojoj jedna osoba zamišlja poznatu osobu, mjesto ili stvari. Ostali učesnici mogu postavljati **da/ne** pitanja za pronalaženje tragova kako bi pogodili na koga ili našta osoba misli.

4. Igre pretraživanja. Ove igre su još jedna varijanta dvosmjernih igara s nedostatkom informacija, gdje svi daju i traže informacije. Treba pronaći nekoga ko je dobro poznat primjer za nešto. Učenicima se daje tabela. Zadatak je popuniti sve ćelije u mreži imenom druga iz razreda koji odgovara toj ćeliji, npr. nekoga ko je vegetarijanac. Učenici kruže, postavljaju i odgovaraju na pitanja kako bi popunili svoju mrežu i pomogli kolegama iz razreda da popune svoju.

5. Igre podudaranja: Kao što naziv govori, učesnici treba da pronađu podudaranje za riječ, sliku ili kartu. Na primjer, učenici postavljaju 30 kartica sa riječima, sastavljenih od 15 parova, licem prema dolje, slučajnim redoslijedom. Svaka osoba okreće dvije karte istovremeno, s ciljem da okrene odgovarajući par, koristeći svoju memoriju. Ovo je također poznato kao princip pelmanizma, po Christopheru Louisu Pelmanu, britanskom psihologu iz prve polovine 20. vijeka.

6. Igre etiketiranja. Ovo je oblik uparivanja, u kojem učesnici spajaju etikete i slike.

7. Igre razmjene: U ovim igrama učenici razmjenjuju karte, druge predmete ili ideje. Slične su igre razmjene i sakupljanja.

8. Društvene igre: *Scrabble* je jedna od najpopularnijih društvenih igara koja posebno naglašava jezik. To je vrsta igre u kojoj igrači grade riječi od slova na kockama.

9. Igre igranja uloga: Termini igre uloga, drama i simulacija ponekad se koriste naizmjenično, ali se mogu razlikovati. Igra uloga može uključiti učenike koji igraju uloge koje ne igraju u stvarnom životu, kao što je zubar, dok simulacije mogu uključiti učenike koji izvode uloge koje već igraju u stvarnom životu ili bi mogli igrati, kao što je gost u restoranu. Drame su obično predstava po scenariju, dok u igrama uloga i simulacijama učenici smišljaju svoje riječi, iako je priprema često korisna. (Upadhyay, 2019: 330-331)

Navodimo još neke od ovih vrsta igara sa primjerima. Neki istraživači su podijelili jezičke igre na sljedeće vrste:

1. Usmene igre: Vještina konverzacije svakako je jedna od najvažnijih vještina učenja jezika. Fokusiranje na nju počinje od početka jezičkog obrazovanja do njegovog kraja. Poznavanje jezika zasniva se na ovladavanju konverzacijskim vještinama. Usmene igre imaju značajan uticaj na razvoj ove vještine. Neke od ovih igara su: dijalog upoznavanja, pitanja i odgovori, usmeno izražavanje o slikama, crtežima i modelima koji se prezentiraju učeniku, koje on treba usmeno opisati i prokomentirati i dr.

2. Izgovorne igre: Neki učenici pate od nepravilnog izgovora glasova, a pogotovo onih glasova koji se ne nalaze u njihovom maternjem jeziku. Isto tako, oni ne prave razliku između glasova sličnih po izgovoru poput glasova: *sina* (س), *sada* (ص), *dada* (ض) i *zaa* (ظ). Za prevazilaženje ovog problema potrebna je intenzivna vježba. U ovim vježbama mogu se koristiti jezičke igre uz upotrebu kartica u boji, kao npr. da na njima napišemo riječi ili rečenice koje sadržavaju ove glasove slične po izgovoru i nastavnik traži od učenika da ih pročita naglas, kap npr. riječi: محاضرة ونظام ili rečenice: هذه صورة الفيل في الحديقة . وهذه سورة الفيل في القرآن الكريم .

3. Igre čitanja i razumijevanja: Cilj ovih igara je navikavanje učenika na čitanje i pravilan izgovor, upoznavanje sa načinom čitanja arapskog jeika s desna na lijevo, jer se jezici nekih učenika čitaju s lijeva na desno, poput engleskog, kao što se neki jezici čitaju odozgo prema dole, kao japanski. Primjer za ove igre je da nastavnik podijeli kartice učenicima na kojima su napisane riječi ili rečenice i traži od jednog od njih da pročita ono što piše na kartici, a zatim izvrši ono što je na njoj napisano s ciljem da bude siguran u razumijevanje onoga što piše na njoj, kao da napiše: اغلق باب الفصل . Obaveza učenika je da izvrši ono što je napisano i zatvori vrata učionice. Druga igra je da napiše na ovim karticama slične riječi i traži od učenika da ih pročita i pojaśni njihovo značenje, kao npr.: (الظَّهْر) (بُرٌّ وِ بُرٌّ وَبُرٌّ) (الْقَدْرُ وَالْقَدْرُ) (العِشَاءُ وَالْعِشَاءُ) (وَالظُّهْرُ) . Jedna od ovih igara su i igre razumijevanja značenja sinonima i antonima.

4. Igre pisanja: Cilj ovih igara je treniranje učenika u povezivanju slova ili sklapanju rečenica, ili popunjavanje praznina u rečenicama, ili pisano izražavanje. Isto tako, privikavanje učenika na pisanje arapskog pisma sa desna na lijevo. To je zbog toga - kako smo to prethodno već spomenuli - što se neka pisma maternjih jezika učenika pišu sa lijeva na desno ili odozgo prema dolje. Primjer ovih igara je da nastavnik podijeli kartice na kojima su slike ili crteži i traži od učenika da ih pisano opišu ili prokomentiraju. Također, primjer za ove igre je uvježbavanje u pravilima pravopisa poput pisanog ispravljanja pogrešno napisanih riječi koje je napisao nastavnik na karticama za tu svrhu i podijelio učenicima kako bi izvršili ispravke istih.

5. Komunikacijske igre: Cilj ovih igara je razvijanje vještina slušanja i govora putem jezičke komunikacije među učenicima, što daje efikasan doprinos u treniranju praktične upotrebe jezika. Opće je poznato da većina učenika pati od loših govornih vještina. U ovim igrama između učenika postoji direktna jezička interakcija, jer svi slušaju jedni druge. Nastavnik nadgleda tok igre, vodi je i usmjerava. Primjer za ovu vrstu igre je „slušaj opis i crtaj“ u kojoj jedan od učenika gleda u neku sliku, a zatim opisuje svome drugu ono što je nacrtano na slici. Njegov drug treba dobro slušati opis jer on treba nacrtati sliku toga oslanjajući se na ono što čuje. Ova igra se može izvesti samo jezičkom komunikacijom dva druga.

6. Informativne igre: Ove igre se fokusiraju na razmjenu informacija poput slagalica, igara inteligencije, poetskih i kulturnih takmičenja, pitanja i odgovora i dr. Jedna od ovih igara je igra „testiraj se“ ili „testiraj svoje znanje“. Za izvođenje ove igre potrebno je da nastavnik podijeli učenike na dvije grupe: **a** i **b**. Svaka grupa će se sastojati od po 10 učenika. Grupi **a** će biti podijeljeno 10 pitanja napisanih na 10 kartica, a grupi **b** 10 odgovora na ta pitanja napisanih na 10 kartica. Zatim, nastavnik zatraži od jednog učenika iz grupe **a** da pročita pitanje na koje će odgovoriti učenik koji ima odgovarajući odgovor iz grupe **b**. Nastavnik će upisivati bodove za tačne odgovore. Nakon svih pročitanih pitanja i datih odgovora nastavnik će ponoviti igru, s tim da

pitanja i odgovori budu drugačiji, a broj pitanja i odgovora isti. Ovoga puta će pitanja biti u rukama grupe **b**, a odgovori u rukama grupe **a**. Primjer tih pitanja jeste pitanje: **أين يصلي المسلم؟** Učenik iz druge grupe kod koga bude odgovor na to pitanje traži dozvolu od nastavnika i pročita ga. Odgovor bi u ovom slučaju bio: **المسلم يصلي بالمسجد**. Na kraju igre nastavnik će sabrati bodove svake od ovih grupa, a zatim, uz motivaciju i ohrabrenje, proglasiti pobjednika.

Primjer za ovu igru, također, jeste i da nastavnik podijeli učesnicima kartice na kojima je napisao imena nekih zanimanja, kao npr.: **المعلم – المحامي – الطبيب**. Isto tako će podijeliti kartice drugoj grupi na kojima je napisao mjesta rada ovih zanimanja, kao npr.: **المدرسة – المستشفى – المحكمة**. Nastavnik zatraži od jednog od članova prve grupe da pročita zanimanje koje je napisano na njegovoj kartici, a onda zatraži od druge grupe da pročita mjesto rada vlasnika ovog zanimanja, kao npr.: **المحامي = المحكمة**. Cilj ove igre je shvatanje značenja riječi. (Al-Shayi', 2020: 10255-10259)

Neki istraživači su naveli drugačiju klasifikaciju jezičkih igara prema ciljevima obrazovnog procesa:

1. Uobličene igre: Sredstva koja se koriste u ovim igrama su figurice lutaka, svadbi, drveća, životinja, mašina, oblikovana slova i brojevi. Primjer ovih igara jeste da nastavnik traži od učenika da sastavi riječi ili rečenice povezivanjem i sastavljanjem figuriranih slova arapske abecede.

2. Akcione igre: Poput sportskih igara, kao fudbal, košarka, trčanje, skakanje, stajanje, sjedenje. Primjer za ovu vrstu igre je da nastavnik zatraži od učenika da izađu na teren i igraju fudbal s ciljem da se upoznaju s popularnim izrazima vezanim za ovaj sport kao: **هدف، مرمى، كرة** (gol, mreža, golman, lopta).

3. Igre inteligencije: Primjer za ovu vrstu igara su slagalice i ukrštenice.

4. Glumačke igre: Poput pozorišne glume i igranja glumačkih uloga. Primjer za ovu vrstu igre je da nastavnik zatraži od učenika da pokaže

kako se obavlja namaz ili uzima abdest putem glume.

5. Takmičarske igre: Primjer za ove igre su kulturna ili pjesnička takmičenja. (Al-Shayi', 2020: 10259-10260; Al-Husayni, 2014: 669)

Postoje i oni koji jezičke igre svrstavaju u dvije vrste, i to:

a) Spremne igre: To su igre koje su unaprijed pripremljene i treba da se čuvaju u sali namijenjenoj za to pod imenom resursi učenja, ili obrazovne igre, ili obrazovne tehnologije, ili nastavna sredstva. Neke vrste ovih igara prodaju se u knjižarama i na pijacama. Ove posljednje često nisu dizajnirane za određene lekcije, tako da ih nastavnici transformiraju i modificiraju kako bi služile ciljevima lekcija za koje se koriste.

b) Nepripremljene ili posebne igre: To su igre koje nastavnik posebno osmišljava, priprema i dizajnira za postizanje određenih ciljeva za određene lekcije, shodno nastavnom planu i programu. Te igre je teško nabaviti spremne i sa specifikacijama i ciljevima koje nastavnik ima namjeru da implementira, pa nastavnici pribjegavaju njihovom dizajniranju shodno svojim idejama, sadržaju svojih lekcija i ciljevima koje kroz njih žele postići. Ove igre su veće opterećenje za nastavnika jer je on taj koji prolazi kroz faze njihove pripreme i traga za materijalima i potrebnim stvarima za njihovu izradu. One iziskuju više vremena i truda. (Tibi & Mayhubi, 2018/2019: 35)

## Faze pripreme jezičkih igara

Nastavnik je aktivno središte u korištenju jezičkih igara u obrazovnom procesu, jer je supervizor, vodič i usmjerivač, te mora pripremiti i odabrati dobre jezičke igre u svjetlu ciljeva nastavnih sadržaja i učenika. Igre su jedno od nastavnih pomagala i dodatna aktivnost za nastavu koja pozitivno utiče na učenika. Nastavnik je prevashodno odgovoran za pripremu igre, donošenje njenih alata i pribora i pripremu učionice u skladu sa svim zahtjevima igre. On treba objasniti uputstva, pravila i uslove, organizirati nastavu učenika, ili ih podijeliti na pojedince ili grupe. Shodno tome, nastavnik mora biti kvalificiran, imati dovoljno

iskustva i znanja za vođenje ovih igara, sposoban da sprovede faze njihove pripreme i realizacije, te imati vještinu da se nosi sa tehničkim uređajima potrebnim za igru, jer je učesnik, supervizor i kontrolor. On je taj koji prati napredak procesa implementacije igre i njen uticaj na učenike. Stoga, mora biti potpuno svjestan mehanizama primjene ovih igara u obrazovnom procesu. Najvažnije faze pripreme jezičkih igara su:

### *1. Faza pripreme i dizajna*

Ova faza obuhvata sljedeće aktivnosti:

a) Prethodno planiranje i priprema za igru, određivanje obrazovnog cilja i direktno povezivanje sa usmjerenjem i okruženjem učenika;

b) Odabir odgovarajuće igre i upoznavanje sa njenim komponentama, potrebštinama i opremom;

c) Izrada uputstava, uslova i pravila igre;

d) Određivanje ciljne grupe i raspodjela uloga učesnicima u igri, uzimajući u obzir njihov nivo i godine;

e) Podvrgavanje igre arbitraži stručnjaka i iskusnih nastavnika;

f) Određivanje odgovarajućeg mjesta za izvođenje igre i preciziranje dovoljnog vremena za njeno izvođenje, uz opremanje mjesta sa određenim uređajima i pomagalicama, bezbjednosno-sigurnosnim sredstvima i svim što je potrebno za izvođenje ove igre. Obično se jezičke igre realizuju u učionici, a u slučaju da ona ne može primiti sve učesnike u igri, mogu se, također, izvesti u školskom dvorištu, igralištu, biblioteci ili pozorištu, shodno onome što nastavnik i organ uprave smatraju potrebnim prema raspoloživim mogućnostima.

### *2. Faza realizacije*

Ova faza obuhvata sljedeće aktivnosti:

a) Uvod za pripremu učenika, uključujući upoznavanje sa temom i sadržajem igre, njenim obrazovnim ciljem i povezivanje igre sa njihovim prethodnim iskustvima i nastavnim programom;

b) Objašnjenje uputstava, pravila i uslova igre putem eksperimenta koji pokazuje kako se ona implementira uz učešće učenika;

c) Raspodjela učesnika iz ciljne grupe u razrede ili grupe, vodeći računa o jednakosti grupe u pogledu broja, nivoa obrazovanja i godina starosti. Svaka grupa bira određeni naziv uz preciziranje uloge svake grupe. Poželjno je izabrati po jednog od učesnika iz svake grupe za njenog vođu koji bi trebao biti jedan od marljivih i istaknutih učenika.

d) Započinjanje realizacije sadržaja igre, gdje svi članovi ciljne grupe treba da stupe u interakciju, fokusiraju se, razgovaraju i diskutiraju, šire duh takmičenja i stvaraju timski rad. Nastavnik treba da nadgleda, usmjerava, ohrabruje, motivira i prati ocjene svake grupe kako bi ih podstakao da budu aktivni u zabavnom i atraktivnom obrazovnom okruženju.

e) Objavljivanje rezultata, određivanje pobjedničkog tima, kojeg treba ohrabriti i motivirati kako bi osjetio euforiju pobjede. Moguće je podijeliti nagrade članovima pobjedničkog tima prema raspoloživim mogućnostima.

### *3. Faza evaluacije*

Nakon realizacije sadržaja igre dolazi faza evaluacije sa ciljem da se utvrdi stepen uticaja rezultata ove igre, da se otkriju slabosti i prednosti iz ugla učenika, te da se utvrdi stepen njihovih emocionalnih osjećanja prema ovoj igri i da li žele realizaciju još jedne igre na narednim časovima. Nakon ove faze, nastavnik može nastojati da ovu igru razvije i podigne na veći i bolji nivo. Postoji nekoliko metoda za fazu evaluacije, a najvažnije su:

a) Postavljanje nekih pitanja kako bi se, na osnovu odgovora učenika, bilo sugurno da je obrazovni cilj postignut;



b) Dijalog, diskusija, utvrđivanje slabosti i prednosti sa stanovišta učenika, uvažavanje njihovih stavova po pitanju realiziranja nadolazećih igara i rješavanje problema koji stoje na putu izvođenja ovih igara. Dužnost nastavnika je usmjeravanje, vođenje i prevazilaženje poteškoća ili njihovo smanjenje;

c) Testovi, domaći zadaci ili izrada istraživačkih projekata;

d) Stavljanje u zadatak učeniku da vodi jezičku igru i praktično je realizira pred svojim nastavnikom i kolegama. Učenik u potpunosti preuzima ulogu nastavnika u usmjeravanju i vođenju igre;

e) Kontinuirano praćenje: Uspješan nastavnik je onaj koji je u stanju da na integrativan način prati polaznike u svim temama i predmetima programa koji se odnose na sadržaj jezičke igre, te ih povezuje sa prethodnim iskustvima, što pomaže u memoriranju i konsolidaciji informacija u glavama učenika na duži vremenski period. (Al-Shayj', 2020: 10252-10255)

## Ciljevi jezičkih igara

Cilj korištenja igara u procesu učenja stranih jezika, uključujući i arapski jezik, jeste da se poveća nivo motivacije učenika i da se kroz zabavu dođe do određenih rezultata. Zahvaljujući opuštenoj atmosferi koju igra stvara, učenik uvježbava određeno gradivo, a da toga nije ni svjestan. Također, igra utiče na razvoj učenikove ličnosti tako što povećava kreativnost i motivaciju. Upoznaje učenika sa realnim situacijama u kojima se koristi jezik. Zahvaljujući igrama, učenik se susreće sa kulturnim kontekstom zemlje čiji jezik uči.

U knjizi *Igre u nastavi stranih jezika* dato je temeljno objašnjenje ciljeva primjene igara u nastavi stranih jezika:

1. „Igre i njihova, makar i povremena, primjena u nastavi stranih jezika doprinose povećavanju jezičke aktivnosti, poboljšanju njihovih jezičkih znanja, uspostavljanju prijatnije atmosfere u učionici, kao i njegovanju prisnijih odnosa između učenika i nastavnika, odnosno,

između samih učenika;

2. Postojanje i njegovanje takmičarskog duha najtješnje je vezano sa učeničkom motivacijom za učenje jezika;

3. Igre u nastavu unose vedrinu i radost, neophodne elemente za uspješno obavljanje svakog školskog zadatka;

4. Igre predstavljaju, u izvjesnom stepenu, zamjenu za razna jezička vježbanja mehaničkog tipa;

5. Nastava jezika se obavlja kroz niz konstruiranih, vještačkih situacija u učionici;

6. Igre pomažu učenicima da lakše upoznaju i shvate razlike u kulturi i običajima koje se reflektiraju;

7. Igre olakšavaju i omogućavaju djelimičnu individualizaciju nastavnog procesa stranih jezika." (Bjelica i Ostojić, 1983: 148)

8. Da učenici povežu između učenja stranog jezika (u ovom slučaju arapskog) i zabave;

9. Pomaganje u razvoju intelektualnih sposobnosti;

10. Nagrađivanje najbiljih učenika u arapskom jeziku;

11. Dokumentiranje odnosa između učenika različitog porijekla i onih koje povezuje zainteresiranost za znanje i korištenje arapskog jezika;

12. Podsticanje učenika kroz aktivnost koja podržava njihov obrazovni rad;

13. Promoviranje i podržavanje kulturnih materijala i aktivnosti na arapskom jeziku;

14. Jezičke igre pomažu u uključivanju svih pet čula u nastavni proces;

15. Pomažu u razvoju motoričkih sposobnosti i fizičkom rastu;

16. Sticanje duha timskog rada unutar grupe i oslobađanje od sebičnosti;

17. Otkrivanje vlastitih sposobnosti, kao i sposobnosti drugih i prihvatanje pojma varijanse u sposobnostima;

18. Pomažu nastavniku da kreira tekstove u kojima je jezik koristan i smislen;

19. Učenici razvijaju želju za učešćem i doprinosom;

20. Jezičke igre pomažu u razvoju društvenog aktiviranja, interakcije s drugima i poboljšavanju željenih društvenih osobina. (Syaifudin, 2021: 33)

## Zaključak

Motivacija je jedan od osnovnih preduslova za uspješno učenje. Da bi se učenici motivirali i zainteresirali za gradivo potrebno je stvoriti prijatnu atmosferu bez stresa i dopustiti im da izraze svoje stavove, tj. svoju ličnost. Ovo se najbolje postiže kroz edukativne i jezičke igre. Da bi učenici ostvarili određeni zadatak moraju da koriste ciljni jezik i da se na taj način spontano susretnu sa realnim kontekstom. Igre kao didaktički materijal u nastavi stranih jezika, pa time i arapskog, veoma su efikasne jer se kroz zabavu povećava obim naučenog i utvrđuje gradivo. One, dakle, čine nastavnu metodu interaktivnom spajajući zabavu i edukaciju u isto vrijeme, što znači da je to edukativna zabavna aktivnost koja čini da obrazovni proces teče na bolji način i stvara prostor za dijalog i diskusiju u učionici, što efektivno doprinosi razvoju jezičke komunikacijske vještine sa jezičkom zajednicom u stvarnim situacijama kroz koje učenik može proći u svom svakodnevnom životu u prirodnom jezičkom okruženju. Igre nisu jednodimenzionalne, tj. jedna igra nema samo jedan cilj i funkciju već se svakom igrom uvježbava više stvari, od kojih su neke u prvom, a neke u drugom planu. Jezičke igre mogu se koristiti sa mlađim i starijim učenicima, ali za svakog od njih moramo odabrati jezičke igre koje mu odgovaraju. Pored didaktičke funkcije, igre imaju i psihološku vrijednost jer pomažu da se razvija ličnost učenika, kreativnost, kao i kooperativnost u razredu. Stoga je preporučljivo adekvatno korišćenje što više jezičkih igara u nastavi

stranih jezika radi povećanja efikasnosti nastave.

U naprednim nastavnim programima velika je pažnja posvećena jezičkim igrama, što je dovelo do pojave mnogih vrsta jezičkih igara, od kojih smo neke spomenuli u ovom istraživanju. Jezičke igre same po sebi stavljaju učenika u pozitivnu poziciju u njegovom učenju jezika i prenose ga iz rigidne, pasivne i dosađujuće atmosfere u najšira područja plodne interakcije s komunikacijskim situacijama kroz koje prolazi unutar učionice i izvan nje, a efekat učenja traje dug vremenski period. Ove igre su dokazale svoju efikasnost u razvijanju brojnih jezičkih, fizičkih, emocionalnih i kognitivnih vještina i povećanju edukativnih iskustava, a danas su postale jedno od najboljih pomagala za brzo učenje.

Ova studija ukazuje na neophodnost korištenja jezičkih igara u nastavi arapskog jezika i poziva donosioce odluka, stručnjake i one koji rade na polju nastave arapskog jezika da posvete više pažnje uključivanju jezičkih igara u nastavne planove i programe, zbog njihovog efektivnog uticaja na razvoj jezičkih vještina i komunikacijske kompetencije. Tradicionalne nastavne metode više nisu dovoljne za postizanje rezultata kvalitetnog obrazovanja, već je potrebno koristiti globalno primjenjive obrazovne aktivnosti i metode u nastavi jezika. Studija preporučuje održavanje kurseva obuke za nastavnike kako bi ih akademski i profesionalno kvalificirali kako da pripreme ove igre i upoznaju mehanizme njihovog izvođenja, uz korištenje podataka o tehnologijama i globalnim iskustvima koja su uspjela u primjeni ovih igara koje su dovele do impresivnih rezultata i imale značajan uticaj na uspješnost obrazovnog procesa.