

**УНИВЕРЗИТЕТ „ГОЦЕ ДЕЛЧЕВ“ – ШТИП
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ**

ISSN 1857-7059



**ГОДИШЕН ЗБОРНИК
2012
YEARBOOK
2012**

ГОДИНА 3

VOLUME III

**GOCE DELCEV UNIVERSITY – STIP
FACULTY OF PHILOLOGY**



**ГОДИШЕН ЗБОРНИК
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ
YEARBOOK
FACULTY OF PHILOLOGY**

За издавачот

проф. д-р Виолета Димова

Издавачки совет

Проф. д-р Саша Митрев
Проф. д-р Блажо Боев
Проф. д-р Лилјана Колева Гудева
Проф. д-р Виолета Димова
Доц. д-р Јованка Денкова
Доц. д-р Махмут Челик
Доц. д-р Ранко Младеноски
М-р Ристо Костуранов

Редакциски одбор

Проф. д-р Виолета Димова
Вонр. проф. Луси Караниколова
Доц. д-р Толе Белчев
Доц. д-р Билјана Ивановска
Доц. д-р Јованка Денкова
Доц. д-р Марија Леонтиќ
Доц. д-р Марија Кусевска
Доц. д-р Марија Кукубајска
Виш лектор м-р Снежана Кирова
М-р Весна Коцева

Главен уредник

Доц. д-р Билјана Ивановска

Одговорен уредник

Доц. д-р Нина Даскаловска

Јазично уредување

Даница Гавриловска-Атанасовска
(македонски јазик)

Доц. д-р Марија Кукубајска
(англиски јазик)

Техничко уредување

Славе Димитров, Благој Михов

Печати

Печатница „2-ри Август“ - Штип
Тираж - 300 примероци

Редакција и администрација

Универзитет „Гоце Делчев“ - Штип
Филолошки факултет
ул. „Крсте Мисирков“ 10А
п. фах 201, 2000 Штип
Р. Македонија

Editorial board

Prof. Sasa Mitrev, Ph.D.
Prof. Blazo Boev, Ph.D.
Prof. Liljana Koleva – Gudeva, Ph.D.
Prof. Violeta Dimova, Ph.D.
Ass. Prof. Jovanka Denkova, Ph.D.
Ass. Prof. Mahmut Chelik, Ph.D.
Ass. Prof. Ranko Mladenoski, Ph.D.
Risto Kosturanov, M.Sc.

Editorial staff

Prof. Violeta Dimova, Ph.D.
Asoc. Prof. Lusi Karanikolova Ph.D.
Ass. Prof. Tole Belcev, Ph.D.
Ass. Prof. Biljana Ivanovska, Ph.D.
Ass. Prof. Jovanka Denkova, Ph.D.
Ass. Prof. Marija Leontic, Ph.D.
Ass. Prof. Marija Kusevska, Ph.D.
Ass. Prof. Marija Kukubajska Ph.D.
Lecturer Snezana Kirova, M.A.
Vesna Koceva, M.A.

Managing editor

Ass. Prof. Biljana Ivanovska, Ph.D.

Editor in chief

Ass. Prof. Nina Daskalovska, Ph.D.

Language editor

Danica Gavrilovska–Atanasovska
(Macedonian)
Ass. Prof. Marija Kukubajska, Ph.D.
(English)

Technical editor

Slave Dimitrov, Blagoj Mihov

Printing

„Vtori Avgust“ - Stip
Printing No 300

Address of editorial office

Goce Delcev University–Stip
Faculty of Philology
Krste Misirkov 10A
PO box 201, 2000 Stip
R. of Macedonia



СОДРЖИНА CONTENT

д-р Билјана Ивановска ПРАКТИЧНИ ИДЕИ ЗА ПРЕДАВАЊЕ (начини како да се добие фидбек -повратна информација од студентите) Biljana Ivanovska, Ph.D. PRACTICAL IDEAS FOR TEACHING (HOW TO OBTAIN STUDENTS FEEDBACK)	9
м-р Весна Коцева, м-р Татјана Уланска ПОТРЕБА ОД ВОВЕДУВАЊЕ НА АКТИВНОСТИ ЗА ОБРАБОТКА НА ИНПУТ НА ЧАСОТ ПО НЕМАЈЧИН ЈАЗИК Vesna Koceva M.A., Tatjana Ulanska M.A. THE NEED FOR INTRODUCTION OF ACTIVITIES FOR INPUT PROCESSING IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES	13
д-р Нина Даскаловска, д-р Билјана Ивановска ЛЕКСИЧКА КОМПЕТЕНЦИЈА Nina Daskalovska Ph.D., Biljana Ivanovska Ph.D. LEXICAL COMPETENCE	19
д-р Брикена Џафери, д-р Гезим Џафери ПРЕЧКИ ВО УЧЕЊЕТО И УСВОЈУВАЊЕ НА ВТОР ЈАЗИК Brikena Xhaferri Ph.D., Gezim Xhaferri Ph.D. LEARNING DISABILITIES AND SECOND LANGUAGE ACQUISITION	33
м-р Марија Тодорова, м-р Даринка Маролова НЕВЕРБАЛНАТА КОМУНИКАЦИЈА КАКО ТРАНСКУЛТУРНА КАТЕГОРИЈА Marija Todorova M.A., Darinka Marolova M.A. NON-VERBAL COMMUNICATION AS A TRANSCULTURAL CATEGORY ..	39
проф. д-р Емилија Петрова Ѓорѓева, Ана Ѓорѓева ИЗУЧУВАЊЕ НА СТРАНСКИ ЈАЗИК ПРЕКУ ИГРА Emilija Petrova Gjorgjeva Ph.D, Ana Gjorgjeva LEARNING FOREIGN LANGUAGE THROUGH GAME	43
м-р Јане Јованов, Елена Тупаревска КОРИСТЕЊЕ НА ВИДЕОМАТЕРИЈАЛИ ВО ПОЧЕТНАТА ЕТАПА НА ИЗУЧУВАЊЕ НА СТРАНСКИОТ ЈАЗИК Jane Jovanov M.A., Elena Tuparevska THE USE OF VIDEO MATERIALS IN EARLY FOREIGN LANGUAGE LEARNING	55



д-р Билјана Ивановска, д-р Нина Даскаловска ПЕРСОНАЛИЗАЦИЈАТА ВО НАСТАВАТА ПО СТРАНСКИ ЈАЗИК НЕ Е САМО НАУКА, ТУКУ И УМЕТНОСТ Biļjana Ivanovska, Ph.D., Nina Daskalovska, Ph.D. PERSONALIZATION IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING IS NOT ONLY SCIENCE BUT ART AS WELL.....	65
м-р Марија Тодорова СЕМИОТИЧКИ АСПЕКТ И СИСТЕМНОСТ НА ШПАНСКИОТ ЈАЗИК КАКО ДЕЛ ОД НАСТАВНИОТ ПРОЦЕС Marija Todorova M.A. SEMIOTIC ASPECT OF THE SPANISH LANGUAGE AND THE LANGUAGE AS A SYSTEM IN THE TEACHING PROCESS	69
м-р Весна Коцева КООПЕРАТИВНОТО УЧЕЊЕ КАКО МЕТОД ЗА РАЗВИВАЊЕ НА КОМУНИКАТИВНИТЕ ВЕШТИНИ Vesna Kocева M.A. COOPERATIVE LEARNING AS A METHOD FOR DEVELOPING COMMUNICATIVE SKILLS	77
д-р Нина Даскаловска МЕНТАЛЕН ЛЕКСИКОН Nina Daskalovska, Ph.D. MENTAL LEXICON	83
д-р Снежана Ставрева Веселиновска ЗОШТО ДЕЦАТА ПОМИНУВААТ ПОМАЛКУ ВРЕМЕ ВО ПРИРОДНАТА СРЕДИНА Snezana Stavreva Veselinovska Ph.D. WHY CHILDREN SPEND LESS TIME OUTDOORS	95
м-р Загорка Донска ЗАСТАПЕНОСТА НА МОРАЛНИТЕ ВРЕДНОСТИ ВО УЧЕБНИЦИТЕ ПО МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК ВО ОСНОВНОТО ОБРАЗОВАНИЕ (ПРЕДМЕТНА НАСТАВА) ВО РЕПУБЛИКА МАКЕДОНИЈА Zagorka Donska, M.A. THE PRESENCE OF THE MORAL VALUES IN THE TEXT-BOOKS OF MACEDONIAN LANGUAGE IN THE PRIMARY EDUCATION IN REPUBLIC OF MACEDONIA	107
м-р Мима Костова КОМПАРАТИВНИОТ ПРЕГЛЕД НА МЕРКИТЕ ПРОТИВДЕВИЈАНТНОТО ОДНЕСУВАЊЕ НА УЧЕНИЦИТЕ ВО МИНАТОТО И ДЕНЕС Mima Kostova M.A. COMPARATIVE REVIEW OF THE MEASURES AGAINST DEVIANT PUPIL BEHAVIOR IN THE PAST AND NOWADAYS	115



м-р Даринка Маролова КОНСЕКУТИВНО ТОЛКУВАЊЕ Darinka Marolova M.A. CONSECUTIVE INTERPRETATION	123
м-р Јована Караникиќ ПРЕДИЗВИК И ПРЕВОДЛИВОСТ НА ТОПОНИМИТЕ: СТАРАТА ЧАРШИЈА И БИТ-ПАЗАР ВО ИТАЛИЈАНСКИТЕ ПРЕВОДИ НА СОВРЕМЕНАТА МАКЕДОНСКАТ КНИЖЕВНОСТ. Jovana Karanikik M.A. THE CHALLENGE AND THE TRANSLATABILITY OF THE TOPONYMES: STARA CARSIIJA AND BIT-PAZAR IN THE ITALIAN TRANSLATIONS OF THE MACEDONIAN CONTEMPORARY LITERATURE	129
м-р Даринка Маролова, Костадин Голаков УЛОГАТА И ЗНАЧЕЊЕТО НА ТОЛКУВАЧОТ Darinka Marolova M.A., Kostadin Golakov INTERPRETER'S ROLE AND IMPORTANCE	137
д-р Билјана Ивановска, д-р Нина Даскаловска МОДАЛНИТЕ ЧЕСТИЧКИ ВО ГЕРМАНСКИОТ ЈАЗИК И НИВНИТЕ ПРЕВОДНИ ЕКВИВАЛЕНТИ ВО МАКЕДОНСКИОТ ЈАЗИК Biljana Ivanovska Ph.D., Nina Daskalovska Ph.D. MODAL PARTICLES IN THE GERMAN LANGUAGE AND THEIR MACEDONIAN COUNTERPARTS	145
м-р Драгана Кузмановска, м-р Биљана Петковска ИМЕНСКИТЕ ФРАЗЕОЛОГИЗМИ СО КОМПОНЕНТАТА ЗООНИМИ РАЗГЛЕДУВАНИ ВО МАКЕДОНСКИОТ, ГЕРМАНСКИОТ И АНГЛИСКИОТ ЈАЗИК. Dragana Kuzmanovaska M.A., Biljana Petkovska M.A. NOUN PHRASES WITH ZOONYM COMPONENTS IN MACEDONIAN, GERMAN AND ENGLISH	151
д-р Марија Кусевска ЗА ПОИМОТ ЛИЦЕ ВО ПРАГМАТИКАТА Marija Kusevska Ph.D. ON THE NOTION OF <i>FACE</i> IN PRAGMATICS	157
д-р Марија Леонтиќ АТАТУРК, ТУРСКИОТ ЈАЗИК И АЛФАБЕТСКАТА РЕФОРМА Marija Leontik, Ph.D. ATATURK, TURKISH LANGUAGE AND THE ALPHABETIC REVOLUTION.	167
д-р Октај Ахмед ТРЕТОСЛОЖНИОТ И ДИСТИНКТИВНИОТ АКЦЕНТ ВО ТУРСКИТЕ ГОВОРИ ОД ОХРИДСКО-ПРЕСПАНСКИОТ РЕГИОН Oktaj Ahmed Ph.D. THIRD-SYLLABLE AND DISTINCTIVE STRESS IN THE TURKISH DIALECTS OF OHRID-PRESPA REGION	175



- д-р Виолета Николовска**
ЛИТЕРАТУРНИТЕ ЈАЗИЦИ ВО СОВРЕМЕН КОНТЕКСТ
Violeta Nikolovska Ph.D.
STANDARD LANGUAGES IN CONTEMPORARY CONTEXT 183
- д-р Ранко Младеноски**
ДЕЛАТА НА МАЖОВСКИ, ЦЕПЕНКОВ И ПРЛИЧЕВ
ЗА АЛЕКСАНДАР III МАКЕДОНСКИ
Ranko Mladenoski, Ph.D.
THE WORKS OF MAZHOVSKI, CEPENKOV I PRLICHEV RELATED TO
ALEXANDER III OF MACEDON 189
- д-р Јованка Денкова, д-р Махмут Челик**
„ОЧЕРКИ БЕЛГРАДА“ ОД КОНСТАНТИН ПЕТКОВИЧ –
АВТЕНТИЧНО СВЕДОШТВО ЗА МЕШАЊЕТО НА КУЛТУРИТЕ НА
БАЛКАНОТ
Jovanka Denkova Ph.D, Mahmut Celik Ph.D
„THE OUTLINE OF BELGRADE“ BY KONSTANTIN PETKOVICH - AN
AUTHENTIC TESTIMONY OF THE MIXTURE OF CULTURES ON THE
BALKANS 197
- м-р Ева Велинова**
ПОЛИТИЧКАТА МИСЛА И КНИЖЕВНОТО ДЕЛО НА НИКОЛО
МАКИЈАВЕЛИ ВО 16-ВЕКОВНА ИТАЛИЈА
Eva Velinova M.A.
THE POLITICAL THOUGHT AND THE LITERARY WORK OF NICCOLO
MACHIAVELLI IN XVI CENTURY ITALY 203
- д-р Луси Караниколова**
ЗА РАСКАЗНОСТА ВО ЛИРСКИ КОНТЕКСТ
(Кон „Гулабии“ на Станко Враз)
Lusi Karanikolova Ph.D.
ON THE NARRATIVENESS IN LYRICAL CONTEXT (IN „GJULABII“ BY
STANKO VRAZ) 211
- д-р Махмут Челик, д-р Јованка Денкова**
ТВОРЕШТВОТО НА ХУСЕЈИН СУЛЕЈМАН ВО КОНТЕКСТ НА
ЦЕЛОКУПНАТА ТУРСКА КНИЖЕВНОСТ ЗА ДЕЦА
Mahmut Celik Ph.D., Jovanka Denkova Ph.D.
THE WORK OF HUSEIN SULEIMAN IN THE CONTEXT OF THE
OVERALL TURKISH CHILDREN'S LITERATURE 217
- д-р Марија Емилија Кукубајска**
КНИЖЕВНОСТА, КУЛТУРАТА, НАУКАТА И РЕЛИГИЈАТА
ЗА ПОИМАЊЕ НА КОНЕЧНОСТА И ВЕЧНОСТА
Marija Emilija Kukubajska Ph.D.
LITERATURE, CULTURE, SCIENCE AND RELIGION AND THEIR
APPROACH TO ASPECTS OF FINITENESS AND ETERNITY OF LIFE 223



м-р Снежана Кирова ХАКСЛИЕВИТЕ ПОГЛЕДИ НА ЛИТЕРАТУРА Snezana Kirova M.A. HUXLEY'S VIEWS OF LITERATURE	233
д-р Весна Мојсова-Чепишевска ПИНОКИО И ШЕЌЕРНОТО ДЕТЕ Vesna Mojsova-Chepisevska, Ph.D. PINOCCHIO AND THE SUGAR CHILD	239
м-р Наталија Поп Зариева КНИЖЕВНИТЕ ДЕЛА КАКО СРЕДСТВО И МЕДИУМ ЗА РАЗВИВАЊЕ ПОЗИТИВНИ МОРАЛНИ ВРЕДНОСТИ КАЈ МЛАДИТЕ Natalija Pop Zarieva M.A. LITERARY WORKS AS A MEANS AND MEDIUM FOR DEVELOPING POSITIVE MORAL VALUES WITH YOUNG PEOPLE	249
м-р Јадранка Бочварова, Зоран Павлов МОБИЛНОСТ НА СТУДЕНТИТЕ Jadranka Bocvarova M.A. Zoran Pavlov STUDENTS' MOBILITY	257
д-р Трајче Нацев САКРАЛНА АРХИТЕКТУРА ВО ГРАДОТ БАРГАЛА ОД IV ВЕК ДО КРАЈОТ НА ПРВАТА ДЕЦЕНИЈА НА VII ВЕК Trajce Nacev Ph.D. SACRAL ARCHITECTURE IN THE CITY OF BARGALA FROM THE IV CENTURY TO THE END OF THE FIRST DECADE OF VII CENTURY	267



УДК: 37.091.3:81'243]-027.22

Стручен труд
Professional paper

ИЗУЧУВАЊЕ НА СТРАНСКИ ЈАЗИК ПРЕКУ ИГРА

Д-р Емилија Петрова Ѓорѓева¹
Ана Ѓорѓева

Апстракт: Многумина просветни работници би се согласиле дека најголем непријател во наставниот процес е досадата и анксиозноста кај учениците. Најдобар начин да се пенетрира низ т.н. ефективен филтер е да се создаде чувство на релаксираност и уживање на часот. Една од корисните техники и методи за да се постигне релаксирана атмосфера на часот е секако играта, која може да се примени на секој наставен час, без разлика на предметот кој се подучува, типот на методската единица и секако возраста на учениците, истакнувајќи ја неопходноста на играта на часовите по странски јазик.

Одамна се поминати деновите кога играта се сметаше за маргинална активност резервирана за уморни наставници и ученици кои не можат или не сакаат да се посветат на посериозни задачи. Уште од раните 70-ти години на минатиот век се цени мотивационата вредност на играта на наставниот час, што произлегува од популарноста на натписи на оваа тема издадени во публикацијата „Модерниот наставник“.

Клучни зборови: *мотивација, комуникација, игра, компетенција.*

LEARNING A FOREIGN LANGUAGE THROUGH GAME

Emilija Petrova Gjorgjeva Ph.D.¹
Ana Gjorgjeva

Abstract: A lot of educational workers would agree that the biggest enemy of the teaching process is the boredom and the anxiety of the students. The best way of penetrating the so called effective filter is to create a feeling of relaxation and enjoyment during the lectures. One of the useful techniques and methods for achieving a relaxed atmosphere during the lecture is the game, which can be used during every lecture, no matter what kind of subject is being taught, what is the type of the lesson or the age of the student. Also using the game is absolutely necessary during the foreign language lectures.

¹Факултет за образовни науки, Универзитет „Гоце Делчев“ – Штип.
Faculty of Educational Sciences, Goce Delcev University, Stip.



The days when the game was considered as a marginal activity for tired teachers and for students that cannot or don't want to pay attention on more complex exercises are in the past. The motivational importance of the game during the lecture was valued since the early 1970s, which can be seen from the writings on this theme that were published in the Modern Teacher publication.

Key words: *motivation, communication, rules, competition*

Вовед

Играта се смета за еден од најефективните начини за восприемање на јазични структури. Наставникот кој се одлучил да спроведе игра на часот треба да ја разбере дефиницијата и структурата на играта, да ја земе предвид предноста на техниката, бенефитите од нејзиното користење и можноста за добивање на потполно внимание од учениците, намалување на стресот кај нив давајќи им шанса за вистинска комуникација. Секако дека ефективноста на играта зависи од неколку фактори кои треба да се исполнат за да се реализира истата во потполност. Најважно е да се одбере соодветна игра во соодветно време, којашто несомнено ќе биде интегрирана во наставниот план и програма.

Што е игра? Дефинирање на поимот/анализа и размислувања

Под поимот игра се подразбира форма на разигрување контролирана со правила, Вурне (1995). Jill Hadfield (1990) ја дефинира играта како избегнување на секојдневната рутина и да се направи пауза во процесот на учење, туку напротив е есенцијален дел од методите и техниките за изучување на јазик. Во играта се содржат следните елементи-правила, натпревар, цел, резултат, релаксација и се разбира учење. Ефективноста на учењето се зголемува ако правилно се комбинираат елементите на играта и кај учениците природно постои натпреварувачки дух, при што се зголемува нивото на мотивација да се победи противникот и да се постигне повисок резултат. Со правилно демонстрирање на правилата и целта на играта се реализираат поставените цели и компетенции кај учениците.

При совладување на нови јазични елементи играта додава доза на интерес-континуираниот интерес предизвикува континуиран напор², бидејќи изучувањето на јазик бара долготраен труд. Играта создава контекст на значајна комуникација, иако можеби во некоја игра јазичните елементи се дискретни, со обидот да се разбере истата и да се одигра со противникот или спротивниот тим се создава контекст на комуникација, која е најважна при изучувањето на странски јазик.

²Thiagarajan, 1999; Wright, Betteridge, & Buckby, (2005) Games for language learning (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.



Емотивниот аспект на играта, исто така, има важна улога при примена на играта во наставата, емоциите додаваат разноликост на понекогаш сувиот тип на учење.

Разноликоста и интензитетот на играта може да го намали нивото на анксиозност и да им даде шанса и на срамежливите да земат учество.

Ако правилно и соодветно се постави и изведе играта на часот, таа може да ги опфати сите јазични вештини-слушање, читање, зборување и пишување.

Играта е насочена кон учениците кои земаат активна улога и го водат часот, додека наставникот е само набљудувач.

Со оглед на тоа што повеќето од игрите се организираат во групи, кај учениците се создава чувство за тимска работа, помагање, барање помош, соработка и на тој начин ги развиваат социјалните вештини.³

При учењето преку игра се создава и атмосфера на ред и дисциплина, со оглед на тоа што секој учесник има свој ред и трпеливо го чека моментот кога треба да земе учество, при што се избегнува можноста да се работи со лимитиран број на ученици и веројатноста да се издвојат пасивните ученици.

Кога да се примени игра во наставата?

Играта може да игра голема улога во јазичниот курикулум. Традиционално играта се користела како вежба за загревање на почетокот на часот, дополнителна активност при крајот на часот. Играта е средство за развој не само на когнитивен план, туку има и емоционална и социјална вредност повремен начин да се додаде разноликост во планот на методската единица. Сето ова е во ред, но играта секако треба да се третира и како составен дел при изучување на јазик.⁴

Во рамката Презентација-Вежба-Производ⁵, во која јазичните структури се презентирани од страна на наставникот (слушање или читање), потоа дијалогски се разменуваат при што наставникот има целосна контрола на интеракцијата и на крај се продуцира истата шема со помала контрола од наставникот, играта може да заземе значаен дел токму во последниот дел каде што се продуцира реална јазична комуникација. Исто така, играта може да се примени и при ревизија и рециклирање на претходно научениот материјал.

Неопходно е при организацијата и тајмингот да се одбере игра, да се следат неколку важни фактори, за да истата биде доследна, оправдана

³) Jacobs & Kline Liu, 1996, Integrating language functions and collaborative skills in the second language classroom. TESL Reporter, 29, 21-33.

⁴) Играта е средство за развој не само на когнитивен план, туку има и емоционална и социјална вредност Lee, 1979; Rixon, 1981, Uberman, 1998

⁵) Presentation-Practice-Production framework (Mauer, 1997)



и успешно да резултира кон претходно поставената цел и компетенција. Наставникот е должен да ја објасни целта на играта и да ја демонстрира. Исто како и кај другите активности на часот, треба да се посвети посебно внимание на нивото на тежина на играта, во чијашто привлечност лежи предизвикот, кој не смее да биде премногу висок за да не се обесхрабрат некои од учениците.

Според Carrier (1990) најважно е правилно да се одбере нивото на играта кое треба да биде компатибилно со јазичното ниво на учениците, како и со целите и задачите на часот. Треба да се земе во предвид и возраста на учениците, нивните карактери (дали се сериозни или лесно се деконцентрираат), и секако времето на игра.⁶

За да можат да се охрабрат сите ученици да земат учество во играта, наставникот треба истата во потполност да ја разбира и владее, како би можел да ја води и следи, и секако да биде потполна потребно е играта да се модифицира и промени во текот на часот.

Играта допринесува во задржување и ставање во функција на изученото, како и подигнување на нивото на ентузијазам кај учениците.

Најнефективна е играта што придонесува кон чувството на организираниост и самодисциплина, како и развивање на чувството на конкурентност. Меѓутоа, најважна е нејзината едукативна компонента, за да не биде истата залудно потрошено време.

За да постои оправданост и резултат, не треба да се игра секој час. Наставникот треба внимателно да одреди соодветен ритам кој ќе биде најпродуктивен, како и да создаде свои правила, за да играта биде третирана како „сериозна забава“. На пример, се игра откако ќе се извршат сите други задачи предвидени со програмата (ако не се заврши, не играме), ако играта излезе од контрола, бараме соодветна варијанта за да се задржи нивото на интерес и сл.

Политика на играње

Треба да се избегнуваат игри во кои само неколку од учениците ќе партиципираат, а другите ќе се откажат по првиот обид. Играта не смее да се претвори во релаксиран разговор, затоа што може да се излезе од таргетираниот јазик, т.е учениците продолжуваат со користење на мајчиниот јазик, при што се губи ефективноста.

При вметнување на играта во курикулумот треба да се биде подготвен да се даде образложение за времето поминато во игра особено пред администраторите, родителите и претпоставените, т.е да се има предвид релевантноста, целите и задачите и секако резултатите од истата кои претходно се поставени како компетенции. Треба да се биде сензитивен

⁶ Се смета дека постои разлика при ефективност на играта во понеделник наутро и онаа што се игра на крајот од седмицата.



кон училишните нормативи и условите поставени од страна на секторот за образование. Понекогаш може да се соочиме со отпор кон играње на часот, што произлегува од континуираниот имиџ на часовите по странски јазик како релаксација, отколку сериозна академска студија. Играта делумно ја издигнува репутацијата на предметот, но ако несоодветно се користи, може и да му наштети.

Одредување на соодветна игра

1. Пред да се одбере играта, наставникот многу внимателно треба да направи план и начин на реализација. Најважно е на почетокот играта добро да се адаптира на потребите на часот. Еве неколку целни компетенции во кои може да се вметне: Адаптирана игра за подучување на специфични јазични форми и функции;
2. Адаптирана игра за разновидни јазични контексти, возрасни групи, нивоа на познавање на јазикот и содржина;
3. Адаптирана игра за остварување на веќе поставените цели и задачи (ревизија, усвојување на нов вокабулар или граматичка структура, фрази и идиомски изрази во даден нативен контекст).

Варијациите и изгледот на играта зависи од креативноста на наставникот и желбата на учениците⁷. Поставената игра треба да изгледа професионално со строго поставени правила и адекватен материјал, правилата треба да се лесно разбирливи и суштината да се разбере уште во првите минути.

Skehan⁸ (1998) дава пет аспекти кои треба да се рефлектираат во играта и истата да ја евалуираат:

- Значењето е примарно;
- Секогаш постои комуникациски проблем за решавање;
- Активноста мора да има врска со реалниот свет;
- Задачата треба да се изврши до крај;
- Изведбата треба да произлезе од однапред предвидените придобивки.

Предноста на играта како вид на обука

Главната причина поради која играта се смета за еден ефективен начин на учење со голема педагошка вредност е факторот што таа го намалува стресот⁹, делува мотивационо и предизвикува поголем напор кај

⁷ Малите деца се секогаш ентузијастички кон поимот игра на часот, што не значи дека истата не може да се примени и кај повозрасни ученици.

⁸ Definitions of a task-дефиниција на задачата.

⁹ Schultz (1988) "...Stress is a major hindrance in language learning process. This process [Learning language in traditional way] is by its nature time consuming and stress provoking... ... raise the stress level to a point at which it interferes with student attention and efficiency and undermines motivation. one method has been developed to make students forget that they are in classrelax students by engaging them in stress-reducing task (games)".



учениците за да се постигне подобар резултат, од аспект на конкурентност и во природата на играта е присутен елементот на победа или придонесот кон тимот.¹⁰ На пример, во една игра со диктат, двата спротивни тима се натпреваруваат кој ќе напише повеќе зборови на таблата, нивото на ентузијазам е видливо и внесениот труд и напор е очигледен, како и вниманието и учеството. Целта е постигната, бидејќи единствен начин да се добие поен е да се напише зборот правилно, а тоа имплицира знаење и секако учење.

Играта го релаксира наставниот процес кој сам по себе предизвикува анксиозност кај учениците кои треба да се соочат со непознати граматички структури, текстови, зборови и изрази, се чувствуваат непријатно и несигурно што неминовно афектира на нивната способност за учење. Кога се ослободени од стрес, тие ја подобруваат флуентноста и стилот на природно зборување, не се грижат за своите грешки и полесно комуницираат, што само по себе е главен елемент на изучувањето на странски јазик.

Преку играта учениците не се оптоварени со процесот на учење, тие не се ни свесни дека преку игра стекнуваат когнитивна вредност, што потоа им дава поинаков пристап кон поимот учење и со задоволство го повторуваат тој начин во секое време.

Спонтаната употреба на јазичниот корпус ја зголемува способноста за негово користење, особено ако е со прецизно одбрана цел и контекст.

Според Hadfield (1990), играта ги премостува реалниот свет и училницата многу поефективно од традиционалните методи и техники, коишто имаат лимитиран и строго дефиниран концепт.

На пример, според традиционалниот начин за изучување на прашална форма каде што се објаснети правилата и структурата, веднаш се преминува на поставување на прашања, што може да доведе до блокирање и неактивност при новата непозната содржина. Во овој пристап недостапува компонентата мотивација и натпреварувачки дух и резултатите изостануваат. Меѓутоа, ако вежбата се постави во форма на игра „Најди некој којшто...“, веднаш се забележува промена во атмосферата на часот. На учениците им се дава анкетно ливче, коешто треба да се пополни со одговори земани од сокласниците, а при испрашување тие шетаат од еден до друг испитаник, заемно си помагаат и полесно ги совладуваат граматичките структури, во овој случај прашална форма. (слика 1)

Најди некој којшто....

¹⁰Avedon, 1971.



Сака рок музика	Сака филмови	Сака да готви	Има милениче
Може да шие	Не може да плива	Чита добар роман	Обожава чоколада
Има големо семејство	Ја сака зелената боја	Мрази смокви	Го сака англискиот јазик
Гледа ТВ секој ден	Добро се забавува на часот	Има посетено три странски земји	Може да зборува два јазика

Слика 1

Анкетно ливче за прашална форма

Додека се работи вежбата, прашањата се повторуваат по неколку пати и се издвојува бараната личност, при што победник е оној кој најбрзо ќе ги најде бараните податоци. На овој начин се постигнати сите компоненти на методската единица, учениците ги користат формите, го зборуваат јазикот, успешно репортираат, во еден реален контекст којшто исто така ја промовира соработката, тимската работа, развива натпреварувачки дух и секако овозможува мотивираност да се научи.

Спроведување на успешна игра-варијации

Организација - при поучување на деца од претшколска возраст и основно училиште, посебно внимание треба да се посвети на организацијата на часот, при што треба да се биде подготвен да се менуваат активностите на секои 5-10 минути, за да се избегне губењето на интерес. Најдобро е да се имаат подготвено неколку различни варијанти на методи коишто без губење на време ќе се применуваат последователно. Во повисоките одделенија може да се даде повеќе време на една иста активност.

Очекувања - учениците на помала возраст се темпераментни и сакаат да бидат активни; за да се балансира нивото на енергија во училницата треба да се направат алтерации помеѓу динамични активности и тивки активности. Ако имате големо одделение не треба да спроведувате игри што лесно можат да прераснат во хаотична состојба. Ова ќе ве измори, а децата ќе преминат кон игнорирање на наставата. Исто така, јазикот што се користи во играта треба да ги следи нивните способности. Почнете едноставно, а постепено зголемувајте ја тежината на јазикот, како и квантитетот на употребени зборови. Ако забележите дека учениците се колебливи, преминете на друга, полесна игра. Внимателно одберете ги активностите што бараат моторика, пишувањето оставете го за повисоките одделенија, а фокусирајте се на вештините слушање и зборување. Во текот на наставата можете благо да преминете кон игри кои бараат пишување.

Варијации - треба да сте сигурни дека играта прилега на сите стилови на учење, дури и при објаснување на граматика може да варираат



очекувањата од сите ученици. Имајте предвид дека децата најлесно ги учат кратките фрази кои често се повторуваат, па почнете со единечни јазични елементи, кои потоа можат да преминат кон посложени структури.

Почит - поставете строги правила и дисциплина што треба да се задржат во текот на целата игра, кои најдобро е да се презентираат на мајчин јазик за да бидат појасни. Кога постои атмосфера со почит во училиницата, учесниците се чувствуваат доволно сигурни, со што играта ја постигнува својата едукативна вредност.

Рутина - неопходно е да се создаде рутинска шема по која ќе се водат и учениците и наставникот. Направете јасен распоред на активноста која ќе се работи, затоа што тие знаат што да очекуваат и да бидат доволно мотивирани за активноста, а ненадејните промени би го нарушиле балансот и нивната концентрација. Добро е да се определи знак или сигнал со кој ќе ја најавите играта за да не се губи драгоцено време во подготовка за истата¹¹, така што секој ученик се организира физички во училиницата и секако рутински ги прима инструкциите, што е доста добро при дистрибуција на времето и ефективноста од тајмингот предвиден за игра.

Грижа - посветете внимание и грижа кон секој ученик; најдете кај секој од нив нешто што ви се допаѓа и кажете му. Охрабрете ги во текот на играта со континуирана помош каде што е неопходна, така ќе предизвикате почит кон вас како личност и се разбира кон вашиот предмет.

Награда - додадете уште еден поттик кон играта, којшто може да биде некоја симболична награда како стимуланс за поефективно учество. Целта на играта е да се одбере најдобриот, се разбира во процесот на учество секој ќе биде мотивиран да победи, а со тоа и да научи повеќе.

Евалуација - секоја активност во наставниот процес треба да спроведе евалуација, која задолжително треба да се примени и кај играта. Може да се спроведе интерна евалуација, која ја прават учениците меѓу себе, со размена на користениот материјал кој се проверува и оценува со коментар и екстерна евалуација на повисоко ниво во која можат да учествуваат и родителите со пополнување на прашалник во кој се поместени прашања од типот: Дали сметате дека на часот по странски јазик треба да се примени игра? До какви впечатоци има вашето дете од спроведената игра на часот и кои се едукативните резултати од истата? Се разбира во евалуацијата може да продонесат и коментари од повисоките инстанци во училиштето, со цел да се оправда нејзината примена и важност. Евалуацијата е чекор напред кон усвојување на оваа форма на обука во редовниот училиштен курикулум.

¹¹⁾ Сигналите, како што се плескање со рацете или потпевнување на симболична мелодија, придонесуваат кон создавање на пријатно очекување на играта што следи.



Играта како есенцијална техника при изучување на странски јазик

Генералниот впечаток за придонесот на играта во процесот на наставата е универзален. Наставниците стануваат сè посвесни за важноста на овој тип на учење.

Природата на учење поддржано со соодветна игра може да се категоризира во три типа-учење, како резултат на задачите стимулирани преку содржината на играта, знаење развиено низ содржината на играта и вештини како резултат од играта. Последниот тип пак може да се подели на директно и индиректно учење.

Учењето во поглед на содржина директно поврзана со училишниот курикулум варира во различните видови игри, но секако дека развојот на широк опсег на вештини произлезени од играта, се есенцијални за автономниот ученик. Посложените игри придонесуваат кон развојот на специјалните вештини значајни за совладување на странски јазик, како што се дедуктивно размислување, решавање на проблем, подредување на настани и меморирање. Исто така, голем бенефит има од работата во групи, при што се развива поим за групно учење, вештините за преговарање и донесување заедничка одлука.

При спроведеното истражување во Кембриџ, под надзор на тимот составен од универзитетски професори¹², требало да се забележат и истакнат релевантните области од курикулумот кои биле обработени во игрите. Во основното ниво се идентификувани следните области:

- Развој на личноста и социјалната свест (обезбедуваат интерес и мотивација за учење, се одржува нивото на внимание и концентрација, заедничко барање на извор на информација).
- Јазик и писменост (се одржува слушањето, позитивно се реагира на она што е забележано, со коментар, прашање и дејство).
- Креативен развој (реагираат на различни начини на она што го слушаат, гледаат и чувствуваат, користат имагинација за стимулации и приказни).
- Знаење и разбирање на реалниот свет (се истражува со правец и контрола).

Тенденции и модернизирање

Несомнено е дека тенденциите кон модерно училиште влијаат на секој сегмент од образовниот процес, при што се направени радикални промени во повеќе аспекти. Не само училишниот курикулум, туку и методите и техниките на учење и поучување се видливо модифицирани, со цел да се следи континуираниот тренд на развој во секоја сфера од животот.

Наставникот веќе не е условен да ги користи истите традиционални

¹²⁾ Professor Angela McFarlane, Anne Sparrowhawk, Ysanne Heald



методи, кои во денешно време делуваат суво, некреативно и нестимулирачко. Со новите тенденции во кои забележителен дел зема ИТ технологијата, која секако станува дел не само од наставната програма, туку задолжително се имплементира во наставата на секој предмет одделно.

Во поглед на креирање и спроведување на игра за време на часот, ИТ технологијата е неисцрпен извор на модели и игри кои се од пресудно значење особено при изучување на странски јазик. Интернет порталите нудат изобилство од веб-страници на кои може да се одбере соодветна игра согласно со целите на часот. Земајќи предвид дека секое дете пред себе има компјутер, софтверската игра не треба и не смее да се изостави на ниту еден час. Скоро секоја јазична структура или контекст може да се претвори во порелаксиран систем на учење ако се одигра на компјутер. Секоја издавачка куќа што печати учебник по странски јазик, нуди поддржувачка веб-страница на која се поместени мноштво од игри компатибилни со силабусот на учебникот и секако со компетенциите предвидени за тоа ниво на познавање на јазикот. Игрите варираат од наједноставни за малите деца коишто по пат на клик фаќаат зборчиња или поврзуваат слики со соодветен звук, до најсложени квиз игри и забавни тестови од општи познавања за повозрасните ученици. Како и да е, истите игри можат да се инсталираат и да му се понудат на секој ученик да ги одигра. А секако со корелација со предметот Информатика, учениците сами можат да учествуваат во креирање на свој тип на јазична игра.

Заклучок

Странскиот јазик е непозната материја за секој почетник кој за првпат се среќава со нови поими, правила, граматички контекст, семантичка содржина и сосема различен пристап кон начинот на учење. Поимот странски јазик и неговото изучување бара од ученикот огромен труд и напор во совладување на правилата и употребата, кој има за цел кај ученикот да создаде природен тек на мислите кои се филтрираат низ перцепцијата преку мајчиниот јазик. Евентуалниот прогрес и очекуван резултат да се постигне ученикот да размислува на таргетираниот странски јазик е учење секако многу поразлично од она со кое се среќава секојдневно.

Уметноста на доближување на материјата до можностите на секој ученик посебно е суптилна тема и од наставникот по странски јазик се бара да биде ултракреативен и да поседува голема сугестивна сила. Специфичноста на материјата што се подучува сама по себе бара варијации и модифицирање на методите и техниките за подучување на другите предмети. Секој час по странски јазик треба да ја отсликува пред сè



неговата комуникативна карактеристика, специфичноста и уникатноста, а секако и земјата на потекло. За да се совлада јазикот, треба конструктивно да се навлезе во друга култура на живеење и да се поистовети ситуацијата во училищата со реалниот свет во таа земја. Лингвистичките елементи на наставата се презентираат, но што понатаму со нивната дистрибуција и комбинирање.

Само со правилно и прецизно одбрани методи може да се премости разликата помеѓу реалниот свет и училищата, како и помеѓу мајчиниот јазик и странскиот. За да се доведе до вистинска реална ситуација во која ќе заживее комуникацијата и за да се постигне слободен тек на јазичните форми, играта е еден од најдобрите начини да се намали тензијата и фрустрацијата од непознатата материја, со што на еден пријатен начин и за наставникот и за учениците се постигнува планираната цел.

Компонентите на играта мотивацијата, натпреварот, соработката, тимската работа, целта, разноликоста, варијациите и отстапувањето од конвенционалното, сувопарно учење, придонесуваат до еден квалитетен начин на реализација на јазичните содржини и резултираат во една префинета јазична флуентност.

Библиографија

1. Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.). (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Commission on Behavioral and Social Sciences and Education.
2. Hadfield, J. (1999). *Intermediate vocabulary games*. Harlow, Essex: Longman.
3. Jacobs, G. M., & Kline Liu, K. (1996). *Integrating language functions and collaborative skills in the second language classroom*. *TESL Reporter*, 29, 21-33.
4. Lee, W. R. (1979). *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University
5. Millis, B. (2005). *The educational value of cooperative games*. *IASCE Newsletter*, 24(3), 5-7.
6. Rixon, S. (1981). *How to use games in language teaching*. London: Macmillan.
7. Thiagarajan, S. (1999). *Teamwork and teamplay: Games and activities for building and training teams*. San Francisco: Jossey-Bass.
8. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005). *Games for language learning (3rd ed.)*. New York: Cambridge University Press.
9. Avedon, M.E. and B.S.Brian. 1971. *Learning Through Games. The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc: pp 315-321.

