

Марија Д. МИЉКОВИЋ¹

ГЕЈМИФИКАЦИЈА У НАСТАВИ НАРОДНЕ КЊИЖЕВНОСТИ НА ПРИМЕРУ ЕПСКЕ ПЕСМЕ *БОЈ НА МИШАРУ*²

Сажетак: Настава народне књижевности на секундарном нивоу образовања углавном се изводи на традиционалан начин те, услед својих карактеристика (велики број туђица/турцизама, архаизама, анахронизама и слично) ученицима бива изузетно тешка за разумевање (или потпуно неразумљива). Стога ће у овом раду бити истражене могућности примене гејмификације у настави народне књижевности на примеру епске песме *Бој на Мишару*. Коришћење елемената игре у наставном процесу може позитивно утицати на мотивацију ученика те поспешити додатно ангажовање за разумевање текста што би за позитивну консеквенцу имало трајније задржавање кључних информација. Како бисмо показали да гејмификација наставу чини динамичнијом и занимљивијом, осмислили смо неколико игара (асоцијације, ребусе, укрштеницу, осмосмерку, вешалице и квиз) које ћемо уз помоћ информационо-комуникационих технологија користити као наставни алат, у овом случају ученицима значајан и за повезивање градива из историје, географије (чак и биологије) са песмом коју обрађујемо, што ће, даље, допринети широј слици и дубљем разумевању песме. Овакав начин наставе ученика поставља у центар наставног процеса док наставник своју улогу главног извора знања замењује улогом фасилитатора и ученике подстиче на самостално истраживање и критичко промишљање, што је и циљ савремене наставе.

Кључне речи: гејмификација, информационо-комуникационе технологије, савремена настава, народна књижевност, *Бој на Мишару*.

УВОД

Извођење наставе на било ком нивоу образовања захтева непрекидну ажурност, а припрема за њено извођење изискује континуирано праћење промена у образовању те иновирање образовних метода. Настава народне књижевности на секундарном нивоу образовања углавном се изводи на традиционалан начин те, услед својих карактеристика (велики број туђица/турцизама, архаизама, анахронизама и слично) ученицима бива изузетно тешка за разумевање (или потпуно неразумљива). Стога су у овом раду

¹ marija.miljkovic@pr.ac.rs

² Ово истраживање подржало је Министарство науке, технолошког развоја и иновација Републике Србије (Уговор бр. 451-03-66/2024-03/200184).

истражене могућности примене гејмификације у настави народне књижевности на примеру епске песме *Бој на Мишару* (Николић и Милић, 2007: 193). Рад не представља писану методичку припрему за час, те не садржи елементе таквога рада, нити је у њему дата анализа поменуте народне епске песме. Уместо тога, циљ рада је показати/истаћи/навести разлоге због којих би требало размислити о томе да, ако не стално, а онда повремено, у наставни процес укључимо и наставна средства блиска ученицима 21. века јер „образовање треба да пружи услове за креативно учење од најмлађих узраста“ (Максић, 2021: 4).³ Један од циљева је и представити одређене могућности организовања наставе путем гејмификације. У *Речнику нових речи Ђорђа Оташевића, Марине Николић и Весне Ђорђевић* (2023) наведена је следећа дефиниција гејмификације: *Примена елемената и принципа видео-игара у неиграчком окружењу* (Гејмификација, 2023: 68). Ближе објашњење, одмах испод дефиниције, гласи:

Gejmifikacija obrazovanja kao novi trend / Gejmifikacija obrazovanja (ili gejmfikacija učenja) savremeni je obrazovni pristup koji teži da korišćenjem sistema i elemenata dizajna video-igara unapredi angažovanost učenika u nastavi. Sve se svodi na primenjivanje elemenata video-igara koji su zabavni i kreiraju posvećenost igri na duži period u obrazovni kontekst, tj. nastavni program, čime se utiče na ponašanje učenika sa ciljem da se nastava učini zabavnijom, a oni postanu aktivniji i motivisaniji (Гејмификација, 2023: 68).

Са једне стране, коришћење елемената игре у наставном процесу може позитивно утицати на мотивацију ученика те поспешити додатно ангажовање за разумевање текста што би за позитивну консеквенцу имало трајније задржавање кључних информација. Гејмификована настава, са друге стране, може послужити за утврђивање већ постојећих/стечених знања што би, такође, резултирало трајнијим памћењем.

Како бисмо показали да гејмификација наставу чини динамичнијом, занимљивијом и корисном, осмислили смо неколико игара (*укрштеницу, осмосмерку, вешалице, квиз питања, тачно–нетачно, ко је на слици и избаци уљеза*)⁴ које ћемо уз помоћ информационо-комуникационих технологија користити као наставни алат, у овом случају ученицима значајан и за повезивање градива из

³ Исти аутор упућује на литературу која говори о наставницима који се жале на услове у којима раде, „доживљавајући их као рестриктивне за остваривање овог образовног и васпитног циља“ (Максић, 2021: 4).

⁴ Првобитна идеја за реализацију ове теме подразумевала је и игру асоцијације и ребусе, али смо од тога одустали јер веб алат (*Вордвол*) који смо користили за ову прилику не подржава наведене игре.

историје и географије са репрезентативном песмом, што ће, даље, допринети широј слици и дубљем разумевању песме. Овакав начин наставе ученика поставља у центар наставног процеса (Солеша, 2017), док наставник своју улогу главног извора знања замењује улогом фасилитатора и ученике подстиче на самостално истраживање и критичко промишљање, што је и циљ савремене наставе.

(НЕ)РАЗУМЕВАЊЕ ГРАДИВА КАО ПОТРЕБА ЗА ИНОВИРАЊЕМ НАСТАВЕ

Током ауторкиног вишегодишњег рада у просвети⁵ јављали су се различити изазови приликом обраде наставних јединица из народне књижевности. Ученици, али и студенти, говорили су како су им народне песме неразумљиве, и поред објашњења непознатих речи датих у уџбеницима.⁶ Студенти су, штавише, предлагали да се народна књижевност, уместо на првој, обрађује на четвртој (завршној) години студија. Као разлоге, наводили су да им је језик потпуно непознат, стран, готово туђ. Вишевековна удаљеност од догађаја и јунака опеваних у песмама такође је један од разлога због којих је народна епска песма њима неразумљива те су наставници принуђени да проналазе разне начине да им је приближе. На 66. Републичком зимском семинару, одржаном на Филолошком факултету Универзитета у Београду, у јануару 2025. године, Марија Панић, професор српског језика и књижевности, на радионици за наставнике, изнела је своје запажање: „И поред живе речи наставника, уметничких интерпретација, тумачења непознатих речи, ученици не разумеју прочитани текст, посебно епски десетерац“⁷. Из тог разлога, она предлаже илустрацију и стрип као један од начина за превазилажење потешкоћа и боље разумевање непознатог текста. На потешкоће у разумевању народне књижевности, али истовремено пружајући и начине за њихово превазилажење, указује и Буба Стојановић (Стојановић, 2014; 2011), дајући примат унутрашњој (акцент је на томе да се ученици

⁵ Ауторка рада је седам година радила као наставник српског језика и књижевности у основној школи, а последњих 12 година запослена је на Катедри за српску књижевност и језик Филозофског факултета у Приштини са привременим седиштем у Косовској Митровици где је, између осталог, ангажована на предметима Српски књижевни фолклор и Народна књижевност.

⁶ Истражујући како се савремена наставна технологија може користити у обради наставних јединица из народне књижевности, Буба Стојановић даје примере како мултимедијалне презентације посвећене важним догађајима у животу наших предака могу ученицима приближити време, појмове или предмете који су данас избачени из употребе (Стојановић, 2011: 107).

⁷ <https://drustvosi.fil.bg.ac.rs/2025/01/16/program-66-republickog-zimskog-seminara/>

заинтересују за предмет, односно градиво које им се предаје), а не спољашњој мотивацији (награде и оцене, према томе, нису показатељ да ће ученик, након завршеног часа, или школе, наставити самоиницијативно да истражује оно о чему је на часу слушао од наставника). С тим у вези, не треба никако остати имун на то да је „дигитално окружење или дигитални контекст (је) свеprisутан“ (Вукановић, 2017: 102), те да ученици своја сазнања не шире више искључиво у школи, већ управо супротно, код куће, истражујући преко разних веб сајтова и туторијала о темама/питањима које их интересују. Уосталом, „присуство дигиталних медија у приватном и професионалном животу утицало је на појачане захтеве за њиховим коришћењем у образовању, па такви захтеви (и очекивања) нису мимоишли ни наставу књижевности“ (Божић, 2014: 530). Иако још увек тешко признајемо, генерације данашњих ученика основних и средњих школа, али и студената, више су заинтересоване за визуелне и аудио садржаје, из којих шире своје сазнања, него за слушање живе речи у школи, од наставника који не користи (веб) алате, односно наставна средства њима блиска (Божић, 2016: 71). У том смислу, износимо и мишљење Немање Вукановића који сматра да ученици треба да одржавају тзв. менталну кондицију, односно да буду информатички писмени и оспособљени за самообразовање (Вукановић, 2017: 103). То је, заправо, неопходно, како би се деца укључила и у друштвени живот. Јелена Спасић сматра да „учење кроз игру боље мотивише ученике“ (Спасић, 2022: 74), док Ђуришић-Бојановић, још 2001. године упозорава на појаву да ученици замерају својим наставницима да им застареле садржаје предају на начин који није занимљив (Ђуришић-Бојановић, 2001). Биљана Солеша такође пише о томе да „потребама и захтевима данашњих ученика веома присутна традиционална предавачко-репродуктивна настава са доминантним фронталним обликом рада, наглашеном централном предавачком улогом наставника не може одговорити“ (Солеша, 2017: 433–434). Са друге стране, све више је наставника који, у складу са својим могућностима, као и могућностима васпитно-образовне установе у којој раде, покушавају да иновирају наставу јер они „иновирање наставе не доживљавају као притисак, већ као лични избор“ (Ђерић и др., 2017: 2).⁸ Снежана Божић је радила истраживање о ставовима

⁸ Издвајамо интерактивну презентацију коју су осмислили професори српског језика и књижевности из основне школе у Лозници и Митровачке Гимназије. Интердисциплинарним приступом, кроз међупредметно повезивање знања које су стекли из општеобразовних предмета, ученици су решавањем асоцијација, осмосмерке и сличних игара долазили до важних закључака о роману *Злочин и казна*. Више о томе на линку Института за модерно образовање: <https://www.institut.edu.rs/zivotna-skola-po-dostojevskom-2/>

наставника о потребама у вези са употребом интернета у свакодневном наставном раду где је дошла до закључка да „испитаници који су раније завршили студије (старији) у мањој мери користе савремену технологију; да наставници с дужим радним стажом мање користе интернет и мултимедије у односу на млађе колеге; да већина наставника српског језика и књижевности користи интернет у приватне и наставне сврхе и има позитиван став о његовој примени у настави књижевности...” (Божић, 2014: 543). Оваква сазнања довела су нас до идеје да направимо везу између градива из књижевности и забаве за ученике средњих школа што смо искористили и као пилот истраживање за ову тему.

ПИЛОТ ИСТРАЖИВАЊЕ

У мају 2025. године на Филозофском факултету Универзитета у Приштини са привременим седиштем у Косовској Митровици, на предлог Катедре за српску књижевност и језик, а у сурорганизацији са Подружницом Друштва за српски језик и књижевност за Косово и Метохију и Огранком Вукове задужбине за Косово и Метохију, одржан је први квиз знања из књижевности за ученике гимназија и средњих стручних школа на северу Косова и Метохије.⁹ Квиз је одржан путем веб платформе *Вордвол*,¹⁰ а један од циљева квиза, поред забаве, био је и добијање повратне информације од ученика о самим играма те коришћењу информационо-комуникационе технологије, односно „информатизације образовања“ (Божић, 2016: 70) у настави књижевности ради побољшања заинтересованости ученика за градиво из књижевности. Овом приликом, наводимо неколико одговора које су ученици оставили на евалуационим листићима које су попуњавали.¹¹ Дакле, на питање како би оценили овај квиз, од њих 56, 50 ученика одговорило је оценом 5, 5 ученика оценом 4 и 1 ученик оценом 3 (негативних оцена није било). Када се говори о јасноћи постављених питања у квизу, највећи број ученика (25) означио је питања јасним, њих двадесеторо је означило да су питања „довољно јасна“, десеторо ученика штиклирало је поље

⁹ С обзиром на то да се ради о првом квизу који је требало да се организује преко веб платформе, није искључена била бојазан, односно страх од недовољног броја заинтересованих ученика. Уместо тога, одзив ученика био је и више него задовољавајући, а квиз је реализован без икаквих потешкоћа и са великим задовољством.

¹⁰ Квиз се састојао од десет игара: *Књижевна географија, Откриј појам, Брза питања, Књижевна осмосмерка, Књижевна вешалица, Препознај ко је на слици, Одговори на питања, Повежи лик и дело, Повежи аутора и дело и Пронађи уљеза.*

¹¹ Попуњени Евалуациони листићи чувају се у архиви Катедре за српску књижевност и језик Филозофског факултета Универзитета у Приштини са привременим седиштем у Косовској Митровици, а изглед Евалуационог листића биће дат на крају овог рада као прилог.

„врло јасна“, 1 ученик означио је да су питања нејасна, док ниједан ученик није означио поље „врло нејасна“. У делу који се односи на разноликост питања, 27 ученика означило је да је разноликост питања добра, 19 је означило поље „изузетна“, 8 ученика сматрало је да су питања довољно разнолика, а двоје ученика је навело да је разноликост питања „лоша“. У једном делу евалуационог листића требало је да означе поље које се односи на тежину питања. 41 ученик означио је да су питања умерено тешка, за 12 њих питања су била „тешка“, за њих двоје „превише тешка“, а за једног ученика „превише лака“. На треће питање, које се односило на припрему ученика за квиз, 30 њих је означило да се није припремало за квиз, 13 се припремало „умерено“, 7 „површно“, 4 „добро“ и 2 „изузетно“. Ученици су, такође, издвојили игре које су им се највише допале у квизу (одговора је било различитих те се не може издвојити игра „победник“), а на питање шта би променили у квизу, тачније у играма, већина ученика написала је да би продужила време играња. У делу где је требало написати коментар о играма и о квизу, издваја се коментар ђака који су написали да би волели да градиво које слушају на часовима из српског језика и књижевности може бити представљено на сличан начин.

ГЕЈМИФИКАЦИЈА НА ПРИМЕРУ ПЕСМЕ *БОЈ НА МИШАРУ* ПРЕДСТАВЉАЊЕ ИГАРА

Игре смо креирали на веб платформи *Вордвол*. Овој платформи се приступа преко било ког интернет претраживача. Регистрација је бесплатна, а налог који се отвара може бити бесплатан, али се може приступити и тзв. надограђеној верзији коју треба купити. Плаћена верзија омогућава кориснику неограничено креирање активности и приступ свим играма које платформа нуди. Уколико желимо да креирамо игре, морамо имати налог. Али, уколико желимо само да приступимо играма, налог није потребан. Платформа нуди различите начине да приступимо већ постојећим играма (преко QR кода, преко линка и слично).¹² За спровођење активности потребан је интернет, рачунар, таблет или паметни телефон, али уколико васпитно-образовна установа није покривена интернет мрежом, ова веб платформа нуди могућност штампања материјала који наставник ученицима може поделити као домаћи задатак или радни лист за вежбање на часу.¹³ Платформа, такође, нуди велики број

¹² Испод описа игара налази се QR код чијим се скенирањем може погледати или одиграти едукативно-забавна игра.

¹³ Изглед штампане верзије једне игре дат је на крају рада као прилог.

подешавања унутар игре (звук, тајмер, визуелни стил, број покушаја и слично) након чега аутоматски генерише игру коју смо креирали. Значајна је зато што подстиче интерактивно учење, подржава индивидуални, групни или тимски рад, а може да послужи и као показатељ задржавања знања ако се активност спроводи након дужег времена од обрађене наставне јединице. Може се користити и за уводни део часа, као додатна мотивација ученика, али и у завршном делу часа када се приступа кратком утврђивању наставне јединице. О значају мотивације у процесу учења/образовања писала је Наташа Лалић Вучетић (2016), истичући да се „квалитетним наставним процесом може подстицати и развијати мотивација и код ученика који већ имају и код оних који немају развијену мотивацију за учење“ (Вучетић, 2016: 2).

Прва игра (*Осмосмерка*). У игри су дати називи 13 локалитета и 11 ликова који су опевани у песми. Време трајања игре је 6 минута, а циљ игре је пронаћи у осмосмерци све тражене појмове. На овај начин ученици поспешују концентрацију и несвесно, али активно усвајају дате појмове. Игра се може играти у уводном или завршном делу часа.

Друга игра (*Ко је на слици*). Примарни циљ ове игре јесте да ученици препознају лик који је дат на слици, а који је опеван у песми која се обрађује. У овој игри укупно је 6 питања; једно питање односи се на препознавање лика народног певача од ког је Вук Караџић записао песму *Бој на Мишару*. За сваку слику ученици имају тридесет секунди за размишљање, док се коцкице на слици постепено отварају. Ученици могу и након истека предвиђених пола минута да притисну *гонг* и означе тачан одговор, али ће у том случају добити само један поен. Важно правило игре односи се на то да се већи број поена добија ако се у што краћем року притисне *гонг* и тачно одговори на питање. Ова игра може се играти у уводном делу часа, са циљем да се провери предзнање ученика о историјском догађају опеваном у песми и његово шире интересовање како за догађај, тако и за ликове.



Осмосмерка



Ко је на слици?

Трећа игра (*Укрштеница*). За ову игру предвиђено време је 5 минута. Укрштеницу чини 12 појмова искључиво везаних за песму *Бој на Мишару*. За сваки тачан одговор добија се по један бод, а освојени бодови остају забележени и у случају да истекне време за играње. Игра се препоручује за завршни део часа, када су ученици већ стекли одређено знање о догађају и ликовима, односно историјским личностима опеаним у песми.

Четврта игра (*Тачно/Нетачно*). Ову игру чини 10 питања која су осмишљена тако да се прави корелација српске народне књижевности и историје, географије, сликарства и филмске уметности. Време трајања ове игре је 2 минута. За сваки тачан одговор добија се по један бод. Важно је знати да не постоји шанса да се ученик врати на питање на које је већ (погрешно) одговорио иако предвиђено време још није истекло. Повезаност садржаја из више предмета позитивно утиче не само на обнављање већ постојећих, већ и ширење знања из области које нису (можда) обухваћене предвиђеним наставним садржајем. Игра се препоручује искључиво за завршни део часа.



Укрштеница



Тачно/Нетачно

Пета игра (*Избаци уљеза*). У овој игри код ученика се развија способност препознавања оног елемента који не припада групи. С тим у вези, ученик се фокусира на брзо решавање проблема те на тај начин развија логику и подстиче аналитичко размишљање. Предвиђено време трајања ове игре је 2 минута у оквиру којих ученици треба да одговоре на 5 задатих питања (пронаћи уљеза међу јунацима, међу локалитетима, међу врстама стиха, међу птицама и међу важним историјским годинама). За сваки тачан одговор добија се по један бод. Препорука је да ову игру треба играти у завршном делу часа.

Шеста игра (*Квиз питања*). Главни циљ ове игре, коју чини 12 питања, јесте да се утврде стечена знања о песми те да кључне чињенице остану трајно у памћењу ученика. Игра садржи питања која су кључна за анализу песме; дакле, све оно што је значајно за песму и

догађај који је опеван у њој, представљено је у овој игри. Време предвиђено за ову игру је 5 минута, а за сваки тачан одговор добија се по један бод. Препоручује се за играње у завршном делу часа.

Седма игра (*Вешалица*). Појмови који су дати: Карађорђе, Ослобођење Србије, Шабац, Кулин Капетан, Филип Вишњић, узимају се за кључне појмове у песми. Игра је више забавног него едукативног карактера, будући да се ови појмови појављују и у претходним играма, а може се користити и самостално, у уводном делу часа. Ученици имају 5 минута да открију тражене појмове и 9 покушаја пре него да буду „овешани“. За време трајања игре ученици могу прелазити на следећи појам, уколико не знају решење претходног појма. Након сваког откривеног појма, наставник може развити дискусију са ученицима и затражити од њих да објасне откривени појам. На тај начин имаће увид у њихово предзнање о питању које обрађују, или ће, пак, сваки појам искористити као начин да их уведе у наставну јединицу.



Избаци уљеза



Квиз питања



Вешалица

ЗАКЉУЧАК

Покушајем примене гејмификације у настави, може се у три смера позитивно утицати на ученике. Прво, ученици ће имати контролу над својим поступцима и одлукама. Друго, осећаће се способним и ефикасним у извршавању задатака и, треће, уколико су игре екипног карактера, ученици ће имати осећај припадности и повезаности са другим људима. Применом гејмификације може се подстаћи/пробудити креативност код ученика, што може резултирати тиме да ученици сами почну да креирају интерактивне задатке или дигиталне игре. Поред веб платформе коју смо ми користили, постоји и низ других веб алата који могу бити врло занимљиви: Kahoot (<https://kahoot.it/>), Google Forms (<https://workspace.google.com/products/forms/>), Quizizz (<https://webflow-dev.quizizz.com/homepage-au?lng=en>), Socrative (<https://b.socrative.com/login/teacher/>). Помоћу ових алата могу се организовати едукативно-забавна

одељењска, па и школска такмичења из српског језика и књижевности. Одређени веб алати (Socrative, на пример), поред ових могућности, дају и могућност текстуалних одговора ученика.

У том случају, применом гејмификације, може се говорити и о теорији самодетерминације која подразумева аутономију и компетентност ученика који су „важан предуслов за позитиван психолошки развој“ (Лалић-Вучетић и др., 2009: 355). Од интерперсоналног стила наставника зависи умногоме боље појмовно разумевање, развијање креативности, јачање самопоуздања и опадање нивоа анксиозности код ученика (Лалић-Вучетић и др., 2009: 355). Поред тога, гејмификација може позитивно утицати и на то да ученици буду потпуно фокусирани на градиво те самим тим продуктивнији, што у њима може изазвати осећај задовољства. Тако се, отварањем ове теме, долази и до теорије тока, под којом подразумевамо стање потпуне уроњености у неку активност. Ту тему, ипак, остављамо за неко од будућих истраживања.

ЛИТЕРАТУРА

- Божић, С. (2014). Примена интернета у настави књижевности – ставови и поступања наставника. *Philologia Mediana*, 6, 529–546.
- Божић, С. (2016). Методички аспекти примене интернета у настави књижевности: предуслови, изазови, реализација. У: М. Ристић и А. Вујовић (ур.). *Дидактичко-методички приступи и стратегије – подршка учењу и развоју деце*. (70–81). Београд: Учитељски факултет.
- Вукановић, Н. (2017). Учење у уобичајеном и дигиталном окружењу. *Наша школа*, 3–4, 99–110.
- Гејмификација. (2023). У: Оташевић и др., *Речник нових речи* (68). Београд: Институт за српски језик САНУ.
- Берић, И., Малинић, Д. и Шефер Ј. (2017). Како унапредити процес иновирања школске праксе. *Иновације у настави*, XXX (4), 1–13. doi: 10.5937/inovacije1704001D
- Лалић Вучетић, Н. (2016). Могућности развијања мотивација за учење: перспектива наставника и ученика. *Иновације у настави*, XXIX (1), 1–15.
- Лалић-Вућетић, Н., Берић, И. и Ђевић, Р. (2009). Ученичка аутономија и интерперсонални стил наставника у теорији самодетерминације. *Зборник Института за педагошка истраживања*, 41 (2), 349–366. DOI: 10.2298/ZIP10902349L
- Максић, С. (2021). Истине и заблуде о креативном учењу. *Иновације у настави*, XXXIV, 1, 1–13.

- Николић, Љ. и Милић, Б. (2007). *Читанка са књижевнотеоријским појмовима за први разред средње школе*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Солеша, Б. (2017). Информационо-комуникациона технологија у настави књижевности. У: Маринковић, С. (ур.). *Културно-потпорна средства у функцији наставе и учења*. (433–442). Ужице: Учитељски факултет.
- Спасић, Ј. (2022). Језичке игре у уџбеницима српског језика за први разред основне школе. *Иновације у настави*, XXXV (4), 73–84. DOI: 10.5937/inovacije2204073S
- Стојановић, Б. (2011). Савремена наставна технологија и народна књижевност. *Иновације у настави*, XXIV, 2, 103–109.
- Стојановић, Б. (2014). Методички приступ делима народне књижевности. *Годишњак Учитељског факултета у Врању*, V, 415–426.
- Ђуришић-Војановић, М. (2001). Stavovi nastavnika prema problemima u nastavi. *Zbornik Instituta za pedagoška istraživanja*, 33, 377–388.
- <https://drustvosj.fil.bg.ac.rs/2025/01/16/program-66-republickog-zimskog-seminara/>
- <https://kahoot.it/>
- <https://workspace.google.com/products/forms/>
- <https://webflow-dev.quizizz.com/homepage-au?lng=en>
- <https://b.socrative.com/login/teacher/>
- <https://www.institut.edu.rs/zivotna-skola-po-dostojevskom-2/>

GAMIFICATION IN TEACHING FOLK LITERATURE ON THE EXAMPLE OF THE EPIC POEM VOJ NA MISHARU

Abstract: The teaching of folk literature at the secondary level of education is mostly carried out in a traditional manner and, due to its characteristics (a large number of foreign/Turkic words, archaisms, anachronisms, etc.), is extremely difficult for students to understand (or completely incomprehensible). Therefore, this paper will explore the possibilities of applying gamification in teaching folk literature on the example of the epic poem Battle of the Mishar. The use of game elements in the teaching process can positively affect student motivation and promote additional engagement in understanding the text, which would have a positive consequence of longer-term retention of key information. In order to demonstrate that gamification makes teaching more dynamic and interesting, we have designed several games (associations, rebuses, crosswords, eight-way, hangers and quizzes) that we will use with the help of information and communication technologies as a teaching tool, in this case important for students to connect material from history, geography (and even biology) with the poem we are working on, which will further contribute to the broader picture and a deeper understanding of the poem. This way of teaching places students at the center of the teaching process, while the teacher replaces his role as the main source of knowledge with the role of facilitator and encourages students to engage in independent research and critical thinking, which is the goal of modern teaching.

Keywords: gamification, information and communication technologies, modern teaching, folk literature, Battle of the Mishar.

ПРИЛОГ 1

ЕВАЛУАЦИОНИ ЛИСТИЋ: *КЊИЖЕВНИ ЛАВИРИНТ*

13. 5. 2025. године

Овај листић је осмишљен да помогне организаторима да добију конструктивну повратну информацију. Анониман је, те вас молимо да будете максимално искрени.

1. Оцена квиза (1-5)

Оцените квиз у целини од 1 до 5, где 1 значи „врло лоше“, а 5 „изузетно“.

Оцена: ____

2. Садржај квиза

• Јасноћа питања:

- Врло нејасна
- Нејасна
- Довољно јасна
- Јасна
- Врло јасна

• Разноликост питања (типови, жанрови, периоди):

- Врло лоша
- Лоша
- Довољна
- Добра
- Изузетна

• Тежина питања:

- Превише лака
- Лака
- Умерена
- Тешка
- Превише тешка

3. Ваше учешће

• Припрема за квиз:

- Нисам се припремао/-ла
- Површно
- Умерено
- Добро
- Изузетно

4. Повратна информација

- Која игра вам се највише допала у квизу?

-
- Која игра вам се најмање допала у квизу?

-
- Шта бисте променили или побољшали?
-

6. Ваше препоруке

- Како бисте желели да наставник унапреди квизове у будућности?
-

ПРИЛОГ 2

Штампана верзија једне од креираних игара на платформи **Вордвол**.

КВИЗ ПИТАЊА

Date: _____

Name: _____

- Од ког народног певача је Вук записао песму "Бој на Мишару"?
 A Тешан Подруговић B Старац Милија
 C Филип Вишњић D Старац Рашко
- Ком циклусу песама припада песма "Бој на Мишару"?
 A Преткосовском
 B Покосовском
 C Хајдучком
 D О ослобођењу Србије и Црне Горе
- Који догађај је опеван у песми "Бој на Мишару"?
 A Први српски устанак
 B Други српски устанак
 C Први балкански рат
 D Први светски рат
- Ко је био вођа Првог српског устанка?
 A Милош Обреновић
 B Карађорђе Петровић
 C Кнез Лазар
 D Стојан Чулић
- Како се другачије зову јуначке песме? Означи све тачне одговоре.
 Select 3 answers
 A Неисторијске B Мушке
 C Женске D Историјске
 E Десетерачке
- У коју књигу "Српских народних пјесама" је Вук сврстао песму "Бој на Мишару"?
 A У прву (лирске песме)
 B У другу (епске песме старијих времена)
 C У трећу (епске песме средњих времена)
 D У четврту (епске песме новијих времена)
- Мишар је насељено место у близини града Шапца у ком округу у Србији?
 A Топлички округ B Јабланички округ
 C Мачвански округ D Шумадијски округ
- Која је војска била бројнија?
 A српска B турска
- Између кога се води дијалог у песми?
 A Карађорђа и Кулин-капетана
 B Гавранова и Кулин-капетана
 C Гавранова и Кулинове каде
 D Карађорђа и Кулинове каде
- Која два стиха приказују поенту песме?
 A "Полећела два врана гаврана// са Мишара поља широкога"
 B "Српска војска турску надвладала// погибе ти Кулин-капетана"
 C "Рани сина, пак шаљи на војску// Србија се умирит не може!"
 D "Саво, водо, валовита, ладна,// ждери, Саво, наше душманине!"
- Где, и када, је Вук забележио ову песму?
 A У Срему, у време Другог српског устанка
 B У Срему, у време Првог српског устанка
- На који начин се изводе епске песме?
 A Уз гитару B Уз гусле
 C Уз лиру D Уз кавал