

DOI 10.51558/2490-3647.2021.6.4.325

UDK 371.39:004

Primljeno: 03. 06. 2021.

Stručni rad  
Professional paper

**Filduza Prušević Sadović**

## **IMPLEMENTACIJA DIGITALNIH IGARA U NASTAVNI PROCES**

Živimo u vreme intenzivnih društvenih načinima. Tehnologija svakodnevno napreduje i vodi ka novim načinima rešavanja problema, načina rada, kao i načinima dolaženja do znanja. Digitalne igre kao deo savremene tehnologije, pored toga što su zabavne, nude mogućnost drugačijeg koncepta učenja. Igranje digitalnih igara, ako se pravilno implementiraju u nastavni proces, može imati višestruke pozitivne efekte. Ako želimo da sagledamo nastavu budućnosti ne možemo to učiniti gledajući nastavu kakva je sada. Moramo posmatrati decu dok igraju video igre. Videćemo da su angažovani, uzbuđeni, aktivni dok uče prelazeći jedan nivo igre za drugim. Digitalno okruženje je dovelo do pojave da današnja deca usvajaju informacije na drugačiji način nego što su to činili njihovi roditelji. Umesto da informacije primaju pasivno od početka do kraja, što su omogućavale prethodne tehnologije učenja kao što su knjige, štampani materijali, televizijske emisije, današnja deca su u interaktivnom odnosu sa tehnologijama učenja. Primena digitalnih igara u nastavi omogućava podsticanje kreativnosti kod dece, što je u suprotnosti sa aktuelnim načinom rada u školama u kojima se učenicima uglavnom nude gotova rešenja. Učenje kroz igru predstavlja kontrolisan proces lične aktivnosti učenika kroz koju se pronalaze rešenja i odgovori na određena pitanja. Cilj ovog rada jeste da ukaže na uticaj digitalnih igara na efekte učenja, na motivaciju učenika, kao i načine njihove implementacije u nastavni proces. Želimo da ukažemo na činjenicu da se svakodnevno iskustvo učenika u igranju digitalnih igara, stečeno van školskih ustanova, može iskoristiti u svrhu prenošenja i usvajanja novih znanja.

**Ključne reči:** aktivnost; digitalne igre; interaktivna nastava; učenje

## UVOD

Igra je prirodna aktivnost dece. Žan Pijaže (Jean Piaget) kao i Džerom Bruner (Jerome Bruner), smatrali su da je igra dečiji rad. Najbolji način za učenje jeste putem praktičnog rada. Međutim, u našem sistemu obrazovanja nastavnici je teško da implementiraju igru u akademsko vreme predviđeno nastavnim planom i programom. Uvođenjem igre u nastavni proces kao sredstva i okruženja za učenje, ovaj pristup se može promeniti. Digitalne video igre podstiču povećanje prisustva određenih hormona u srednjem mozgu, što olakšava skladištenje i prizivanje informacija stečenih na ovaj način (Howard-Jones 2015) .

Igranje je alat koji deca koriste za učenje o svetu i društvu. Kroz igru, njihove socijalne i kognitivne potrebe se mogu zadovoljiti i razvijati. Igra je način na koji deca stupaju u interakciju sa okruženjem u kome žive i stiču iskustva neophodna za razumevanje društva i odnose među ljudima.

Učenje kroz igru nije nova pojava. Prema Bredšou i Louenstajnu (Bradshaw i Lowenstein 2007) korišćenje igara za učenje je prilično drevna tehnika. Na primer, igre su korišćene kao sredstvo kojim su trenirani vojnici za rat. Igra je od suštinskog značaja za razvoj jer doprinosi kognitivnom, fizičkom, društvenom i emocionalnom blagostanju dece i mladih. Igra omogućava deci da stvaraju i istražuju svet koji ih okružuje, suočavajući se sa sopstvenim strahovima, glumeći uloge odraslih, igrajući se sami, sa drugom decom ili sa odraslima (Ginsburg 2007). Igra pomaže deci da samostalno rešavaju probleme, jer tokom igranja deca stvaraju i rešavaju situacije koje podsećaju na stvarne. Kada se od deteta zatraži da reši školski ili stvarni, realni problem, ono će koristiti veštine koje praktikuje tokom igre. Igra doprinosi razvijanju ličnosti deteta u potpunosti. Kroz igru se razvijaju i jačaju kreativnost deteta, fizičke i kognitivne sposobnosti. Korišćenje igre kao alata za učenje u ranom detinjstvu doprinosi potpunijem pristupu nastavnim sadržajima i omogućava sveobuhvatan razvoj ličnosti svakog deteta. Igra omogućava deci da koriste svoju kreativnost dok razvijaju maštu, spretnost i fizičku, kognitivnu i emocionalnu snagu. Igra je važna za zdrav razvoj intelekta (Ginsburg 2007).

Kroz igru, deca mogu sintetizovati i lakše shvatiti informacije koje su naučila. Posle obrade lekcije, deca kroz igru prenose informacije koje su upravo naučila u zamišljene „stvarne“ situacije. Ako se igranje ne može koristiti u okviru obrade novih sadržaja, onda je važno koristiti igru nakon što se sadržaj obradi, kako bi učenici bili u prilici da lakše shvate sadržaj koji su upravo učili. Vigotski je insistirao na značaju igre kao sredstva koje utiče na dečji razvoj. Prema njegovoj teoriji, igra ima značajnu

ulogu u razvoju dečjeg govora i pismenosti. Vigotski smatra da igra ima značajnu ulogu u prelazu od egocentričnog govora do sledećeg stupnja u razvoju kod deteta uzrasta od tri do sedam godina. Takođe, tvrdi i da se kroz igru razvijaju kulturne vrednosti kod deteta, zahvaljujući različitim iskustvima kroz koja deca prolaze tokom igre. Vigotski je verovao da se razvoj jezika odvija u kulturnom i društvenom okruženju. Igra je bitan element u ranom detinjstvu, jer deci pruža priliku da (1) izraze svoje ideje i svoja osećanja, (2) prepoznaju i testiraju svoje znanje o stvarnosti i (3) steknu dobru osnovu za predškolsko i školsko učenje (Saracho 2012).

Najviše nejasnoća vezanih za definiciju igre odnosi se na činjenicu da u literaturi o razvoju dece pojam igra označava najveći deo društvenih i samostalnih aktivnosti deteta, bez obzira na to da li je to zaista igra ili nije (Pellegrini 2009). Da bi neka aktivnost bila označena kao igra ona mora posedovati sledeće komponente (Saracho 2012):

- a) ne postoje strogo određena pravila aktivnosti
- b) simuliraju se realne emocije
- c) prisutna je unutrašnja motivacija
- d) postoji slobodan izbor.

Postojanje navedenih komponenti igru razlikuje od posla, navika, rituala i aktivnosti koje su povezane sa igrom, kao što su istraživanje i imitacija (Saracho 2012).

## **ULOGA DIGITALNIH IGARA U NASTAVNOM PROCESU**

„Digitalne igre u obrazovanju obezbeđuju platformu za aktivno učenje, tj. one omogućavaju učenje putem iskustva i otkrića, prilagođavaju se potrebama korisnika, njihovim predznanjima i interesovanjima, obezbeđuju trenutnu povratnu informaciju o nivou postignutog uspeha i mogu doprineti razvoju novih metoda učenja, poučavanja i razumevanja“ (Ristić, Mandić 2017: 124)

Iako je igranje digitalnih igara deci i mladima dobro poznato, u okviru formalnog obrazovanja pojedinci ih i dalje smatraju neozbiljnom aktivnošću pa njihove mogućnosti nisu u potpunosti otkrivene i iskorišćene. Učenje korišćenjem digitalnih igara može biti zasnovano na rešavanju vrlo jednostavnih zadataka, do rešavanja problema koji zahtevaju visok nivo sposobnosti. Digitalne igre mogu biti akcione, avanturističke, igre borbi, slagalice, igranje uloga, sportske i strategijske. Interaktivnost digitalnih video igara stimuliše učenje i podstiče učesnike igre da

postizu nove rezultate ili usvajaju nova znanja. One takođe, učenicima omogućavaju razvijanje kompjuterskih veština neophodnih u društvu koje se neprekidno tehnološki razvija (Griffiths 2002).

Postoje određeni kriterijumi o kojima moramo voditi računa prilikom odabira igre koju ćemo predstaviti učenicima u nastavnom procesu (Deubel 2006):

- uzrast učenika, njihove karakteristike, pol, takmičarski duh i prethodno iskustvo sa digitalnim igrama
- prilagođenost cilja uzrastu učenika
- da li učenici sa posebnim potrebama mogu da učestvuju u igri?
- da li se u igri pojavljuju naznake polne ili rasne uvrede za neku grupu učenika?
- broj učesnika u igri; koliko učenika može igrati u isto vreme i da li veliki broj učenika ostaje po strani?
- uloga nastavnika: pasivni posmatrač ili aktivni učesnik igre.

Deubel (2006) takođe smatra da postoji nekoliko bitnih činilaca koji utiču na efektivno učenje pomoću digitalnih igara. Igre moraju podsticati učenje i aktivnost učenika na visokom nivou. Pravila i ciljevi su takođe bitne komponente dobre organizacije nastave uz korišćenje digitalnih igara. Nastavnici treba da obezbede jasne i vidljive rezultate igre i brzu povratnu informaciju. Od učenika se očekuje da nema samo interaktivnu ulogu u odnosu sa igrom već i sa ostalim učenicima.

Prilikom implementacije digitalnih igara u nastavni proces treba voditi računa o sledećem:

1. Utvrditi svrhu upotrebe digitalne igre u nastavnom procesu. Kada postanemo svesni svrhe upotrebe određene igre lakše nam je da odlučimo koju igru da uključimo u nastavni proces. Digitalne igre mogu biti korišćene sa ciljem da se učenicima olakša usvajanje nastavnog sadržaja, da se sadržaj pojednostavi i prilagodi mogućnostima učenika. Takođe, digitalne igre možemo koristiti sa ciljem da obogatimo nastavni proces. Na ovaj način nastavni sadržaj predstavljamo putem različitih medija što učenike osposobljava da dolaze do izvora znanja na različite načine. Digitalne igre mogu nam, takođe, poslužiti kako bi se kroz njihovo korišćenje dopunili, osvežili nastavni sadržaji. Igranje igara u parovima i grupama, omogućava razvijanje nekih veština i sposobnosti koje učenici ne usvajaju kroz druge modele nastavnog rada, takmičenje među grupama, osvajanje visokih rezultata, a sve to utiče na motivaciju i takmičarski duh kod učenika.

2. Nastavnik mora, pre nego se odluči da igru koristi u nastavnom procesu, igru odigrati sam i uveriti se da li je ona u skladu sa ciljevima učenja. Kada nastavnik napravi odgovarajući izbor igre, prilikom igranja treba da obrati pažnju na sledeće elemente: da li igra omogućava kontrolu od strane nastavnika. Pojedine digitalne igre omogućavaju nastavniku da sadržaje prilagođava individualnim potrebama učenika. Digitalne igre takođe moraju biti jednostavne i odgovarajuće za intuiciju učenika, što znači da za njihovo korišćenje učenicima neće trebati dodatna objašnjenja i uputstva. Na osnovu sadržaja i načina na koji je on prezentovan, nastavnik može predvideti da li će igra biti zanimljiva učenicima ili ne. Ukoliko je igra zanimljiva, učeničko angažovanje će biti veće, a samim tim će i rezultata tog angažovanja reflektovan kroz znanje biti bolji. Nastavnik igrajući igru može da sagleda da li su sadržaji predstavljeni na različite načine kako bi se zadovoljile različite potrebe i načini učenja učenika. Isti sadržaj može biti predstavljen i kroz grafikone, fotografije, tekst i na druge načine. Igra bi, takođe, trebala da bude kreirana tako da kroz nivoe težine problema sadržaj može biti prilagođen različitim mogućnostima učenika, njihovim prethodnim iskustvima i znanjima. Ukoliko nastavnik vodi računa o svim nabrojanim segmentima digitalne igre biće u mogućnosti da odluči da li je igra pogodna ili nije za korišćenje u nastavnom procesu, odnosno da li zadovoljava ciljeve i zadatke nastave.
3. Komunikacija učitelja i nastavnika sa roditeljima je bitna u svim segmentima školskog života. Kada nastavnik odluči da uvede digitalne igre u nastavni proces, jako je bitno da roditelji budu obavešteni o njegovim postupcima, kako ne bi imali pogrešan utisak da njihova deca igraju beznačajne igrice za vreme nastave. Nastavnik mora objasniti roditeljima svrhu i vrednost igara koje uvodi u nastavni proces.
4. Povremeno igranje igara u nastavi neće dovesti do efekata koji se potiču ako su igre kroz raspored časova planirane redovno. Postoji pozitivna korelacija između redovnog 40-minutnog svakodnevnog igranja digitalnih video igara i razvoja brzine misaonih operacija kao što su pamćenje i sposobnost rešavanja problema (Chuang & Chen 2009).
5. U zavisnosti od broja raspoloživih kompjutera, digitalne igre možemo uključiti u nastavni proces na više načina. Digitalne igre mogu biti implementirane kao aktivnost u uvodnom delu časa sa ciljem da se učenici uvedu u novu nastavnu jedinicu ili u završnom delu časa kao način da se sumiraju rezultati časa. Takođe, igranje igara u parovima ili grupama učenike osposobljava za timski rad.

6. Digitalne igre omogućavaju nastavniku da prati napredovanje učenika tokom igre. Na osnovu problema na koje učenici nailaze tokom igre i načina na koji ih rešavaju, nastavnik planira sledeće nastavne postupke, na koje sadržaje učenja više obratiti pažnju, šta su nejasnoće i slično. Pojedine digitalne igre sadrže na kraju izveštaje o postignuću učenika. Nastavnik je u mogućnosti da na osnovu određenih grafikona vidi odgovore i uspeh učenika u određenim sadržajima igre. Takođe, učenike treba podsticati da prate sopstveno napredovanje i rezultate koje postižu u igri. Nakon završetka igre, nastavnik organizuje diskusiju u odeljenju kako bi učenici razmenili iskustva o poteškoćama, uspesima i rezultatima. Na ovaj način nastavnik dobija povratnu informaciju kako bi unapredio naredne nastavne korake predupređujući greške i probleme koji su se javljali do tada i izgrađujući osnovu za sticanje novih znanja.

## **EFEKTI DIGITALNIH IGARA**

Digitalne igre omogućavaju savremen pristup nastavnom procesu. One pred učenike postavljaju optimalne, odgovarajuće izazove na koje oni treba da odgovore. Svojom dizajnom i izgledom podstiču motivaciju kod učenika te učenici uče kroz zabavu. Takođe, pravovremena, konstantna povratna informacija i prilagođenost različitim mogućnostima učenika digitalne igre čini da učenik ima želju da preuzme inicijativu u učenju, da bude onaj koji će aktivno učestvovati u procesu dolaženja do znanja. Da bi digitalna igra bila deo nastavnog procesa, odnosno sredstvo učenja i poučavanja, mora zadovoljiti četiri elementa iz metode *4C connect, construct, contemplate, continue*, odnosno ona mora biti logički povezana sa sadržajima, ciljevima i zadacima učenja, njen sadržaj i građa moraju odgovarati uzrastu, mogućnostima, nivou znanja učenika, njen sadržaj treba da podstiče učeničku misaonu aktivnost, da utiče na razvoj logičkih struktura i misaonih operacija, i da sama igra predstavlja nastavak i nadgradnju nastavnog procesa. Britanska obrazovna agencija za komunikaciju i tehnologiju (BECTA 2001), kao i Kompanija za vrednovanje obrazovne multimedije (TEEM 2002) obavile su istraživanje u kome su McFarlane i saradnici došli do saznanja da digitalne igre u nastavi kod učenika pozitivno utiču na: rešavanje problema, sekvencijalno učenje, zaključivanje i memorisanje. Takođe, istim istraživanjem se došlo i do zaključka da digitalne igre doprinose ličnom i društvenom razvoju učenika, razvoju jezika i pismenosti, razvoju kreativnosti, matematičkog mišljenja, motorike, kao i razvoju znanja i razumevanja sveta (Ristić, Mandić 2017).

Digitalne igre motivišu učenike zato što su maštovite, pune izazova, bude znatiželju i angažuju sva čula, čime se povećava njihova pažnja i interesovanje (Malone 1981; Garis 2002).

Igranje digitalnih igara prolazi najčešće kroz sledeće faze:

Start ili početak – bitan element obrazovnog sadržaja jeste da izazove interes kod učenika i podstakne motivaciju za učenje. Kroz digitalne igre u kojima su animacije vrlo živopisne, deci zanimljive i podstiču veliki broj čula, učenici doživljavaju sadržaje igara bliskije nego kada su isti sadržaji predstavljeni na neki drugi način.

Izrada zadatka, rešavanje problema – nakon inspirativnog ulaska u svet igre, učenici prolazeći kroz nivoe igre, napreduju prema cilju igre i na taj način izgrađuju znanje, stiču veštine predviđene ciljem i zadacima nastave. Učenici dolaze do novih saznanja sopstvenim radom i koristeći postojeća znanja.

Promišljanje rešenja – učenici isprobavaju više načina za prevazlaženje datog problema. Na ovaj način se stečeno znanje proverava, utvrđuje.

Digitalne igre u obrazovnom procesu nailaze na različite prepreke. Prema European Schoolnet istraživanju nastavnici su rangirali devet prepreka na koje nailaze prilikom korišćenja digitalnih igara: previsoka cena digitalnih igara i problemi sa licenciranjem, problem uklapanja digitalnih igara u nastavni plan i program, nedostatak adekvatnih digitalnih igara, negativni stavovi nastavnika, nedostatak obuke i podrške za nastavnike, neusklađenost sadržaja digitalne igre sa kurikulumom, briga o eventualnom negativnom uticaju igara, nedostatak informacija o obrazovnim potencijalima digitalnih igara, ograničenja vezana za vrednovanje učenika (Wastinau et al. 2009: 43).

Nastavnici najčešće koriste digitalne igre u nastavi matematike, istorije, geografije, stranih i maternjih jezika. Jedan broj digitalnih igara, koje nastavnici mogu koristiti u toku realizacije nastavnih sadržaja, možemo pronaći na internetu. Primeri takvih igara su:

Fast English, [www.gametolearnenglish.com/fast-english](http://www.gametolearnenglish.com/fast-english), igra koja podstiče učenje engleskog jezika u najranijem predškolskom i školskom uzrastu. Igra poseduje bazu od 500 reči.

Matematičke igre, [www.math-play.com](http://www.math-play.com), koje nude besplatne matematičke igre za osnovce razvrstane prema sadržaju, uzrastu i vrsti igre.

Storybird, [www.storybird.com](http://www.storybird.com), web alat za pričanje ili dopisivanje priča na zadate teme gde deca ulaze u svet pisanja i stvaranja.

Boowa and Kwala, [www.boowakwala.uptoten.com/kids/boowkwala-home.html](http://www.boowakwala.uptoten.com/kids/boowkwala-home.html), sajt poseduje 800 igara namenjenih učenicima mlađeg školskog uzrasta, kao i deo za vaspitače, nastavnike i roditelje.

Zabavne mozgalice, [www.funbrain.com](http://www.funbrain.com), sajt koji je 2010. godine izabran za jedan od najboljih sajtova za decu, a sadrži igre, knjige i stripove.

## ZAKLJUČAK

Prisustvo digitalnih sredstava omogućio je nastanak velike industrije digitalnih igara koje imaju široku primenu u različitim aspektima ljudskog života i rada. One svoje mesto nalaze, osim u obrazovanju, i u ekonomiji (složene ekonomske igre simulacije na poslovanju na berzi), u vojsci (simulatori letenja, simulatori za izviđanje i ometanje), medicini (bio-medicinske simulacije u hirurgiji), u arhitekturi, dizajnu vozila, vazduhoplova i brodogradnji (Ristić, Radovanović, 2016: 110). Poslednjih nekoliko decenija digitalne igre su postale neizostavan deo odrastanja savremene dece. Vrednosti digitalne igre za dečji razvoj su višestruke i nedovoljno istražene. Kroz igru deca upoznaju i istražuju svet i društvo u kome žive. Rešavajući problemske situacije i rešavajući zamišljene konflikte razvijaju veštine rešavanja problema koje se mogu koristiti u realnom životu. Kroz digitalnu igru kod dece se razvijaju kognitivne veštine kao što su kreativnost, mašta, a utiču i na emocionalni razvoj jer kroz igranje uloga proživljavaju različita osećanja. Ono što digitalnim igrama daje prednost u odnosu na klasične igre koja deca igraju vekovima unazad jeste vizuelni i interaktivni aspekt ovih igara. Interaktivni aspekt digitalnih igara omogućava onima koji igraju aktivnu kontrolu što odgovora deci i mladima. Iako postoji otpor jednog dela nastavnika prema ovoj tehnologiji učenja, kao ni drugi ni ovaj tehnološki val se ne može zaustaviti, pa je svrsishodnije razmišljati na koji način integrisati prednosti i mogućnosti iste u nastavni proces, nego se boriti protiv nje.

## LITERATURA:

1. Bradshaw, Marta, Arlene Lowenstein (2007). *Innovative teaching strategies in nursing and related health professions*, Jones & Bartlett Learning, Burlington, MA
2. Chuang, Tsung-Yen, Wei-Fan Chen (2009), "Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study", *Educational Technology & Society*, 12 (2), 1-10.
3. Deubel, Patricia (2006), "Game on!", *T.H.E. Journal (Technological Horizons in Education)* 33 (6), 30-35.

4. Garris, Rosemary, Robert Ahlers, James E. Driskel (2002), Games, motivations and learning: A research and practice model, *Simulations and Gaming*, 33(4), 441-467
5. Ginsburg, Kenneth (2007), "The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds", *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
6. Griffiths, Mark (2002), "The educational benefits of videogames", *Education and Health*. 20 (3) 47-51.
7. Howard-Jones, Paul, Michela Ott, Theo van Leeuwen, Bert De Smedt (2015), "The potential relevance of cognitive neuroscience for the development and use of technology-enhanced learning, Learning", *Media and Technology*, 40:2, 131-151.
8. Malone, Thomas W. (1981), *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*, Pipeline, 6(2), 50.
9. Pellegrini, Anthony D. (2009), *The role of play in human development*, Oxford University Press, New York
10. Ristić, Miroslava, Danimir Mandić (2017), *Obrazovanje na daljinu*, Učiteljski fakultet u Beogradu, Beograd
11. Ristić, Miroslava, Ivica Radovanović (2013), *Internet u obrazovanju*, Učiteljski fakultet u Beogradu, Beograd
12. Saracho, Olivia N. (2012), *An integrated play-based curriculum for young children*, Routledge, New York
13. Wastiau, Patricia, Caroline Kearney, Wouter Van den Berghe (2009), *How are digital games used in schools?*, European Schoolnet, Belgium

**On line izvori:**

1. Fast English, [www.gamestolearnenglish.com/fast-english](http://www.gamestolearnenglish.com/fast-english), pristupljeno 12. 6. 2021.
2. Matematičke igre, [www.math-play.com](http://www.math-play.com), pristupljeno 12. 6. 2021.
3. Storybird, [www.storybird.com](http://www.storybird.com), pristupljeno 12. 6. 2021.
4. Boowa and Kwala, [www.boowakwala.uptoten.com/kids/boowkwala-home.html](http://www.boowakwala.uptoten.com/kids/boowkwala-home.html), pristupljeno 12. 6. 2021.
5. Zabavne mozgalice, [www.funbrain.com](http://www.funbrain.com), pristupljeno 12. 6. 2021.

## IMPLEMENTATION OF DIGITAL GAMES IN THE TEACHING PROCESS

### Summary:

We live in a time of intense social change. Technology is advancing every day and is leading to new ways of solving problems, ways of working, as well as the way of coming to knowledge. Digital games as part of modern technology, in addition to being fun, offer the possibility of a different learning concept. Playing digital games, if properly implemented in the teaching process, can have multiple positive effects. If we want to see the teaching of the future, we cannot do that by looking at the teaching of what it is now. We have to watch the children during they play video games. We will see that they are engaged, excited, active as they learn by crossing one level of the game after another. The digital environment has led to the phenomenon that today's children adopt information in a different way than their parents did. Instead of receiving information passively from beginning to end, which was made possible by previous learning technologies such as books, printed materials, television shows, today's children are in an interactive relationship with learning technologies. The application of digital games in teaching enables the encouragement of creativity in children, which is in contrast to the current way of working in schools in which students are mostly offered ready-made solutions. Learning through play is a controlled process of the personal activity of students through which solutions are found and answers to certain questions. The aim of this paper is to point out the influence of digital games on the effects of learning, on the motivation of students, as well as the ways in which they can be implemented in the teaching process. In this way, students' everyday experience in playing digital games, acquired outside of school, could be used for the purpose of transferring and acquiring new knowledge.

**Keywords:** activity; digital games; interactive teaching; learning

Adresa autorice  
Authors' address

Filduza Prušević Sadović  
Univerzitet u Beogradu  
Učiteljski fakultet  
filduza@yahoo.com