УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ

ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

16.10.2015. године

ИЗВЕШТАЈ О ПОДОБНОСТИ ТЕМЕ, КАНДИДАТА И МЕНТОРА ЗА ИЗРАДУ ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ

I ПОДАЦИ О КОМИСИЈИ

1. *Датум и орган који је именовао комисију*: 30.9.2015. године, Наставно-научно веће Филолошког факултета Универзитета у Београду.

Одлуком **бр. 2219/1** Наставно-научног већа Филолошког факултета Универзитета у Београду образована је Комисија за одобрење теме за израду докторске дисертације Милице Првуловић „Утицај лудичких активности на учење енглеског језика као страног на академском нивоу и ставови студената о њиховом коришћењу“.

2. *Састав комисије са назнаком имена и презимена сваког члана, звања, назив уже научне области за коју је изабран у звање и назива факултета, установе у којој је члан комисије запослен:*

1. др Ненад Томовић, доцент, енглески језик, Филолошки факултет

2. др Ивана Трбојевић Милошевић, доцент, енглески језик, Филолошки факултет

3. др Јулијана Вучо, редовни професор, италијански језик, Филолошки факултет

II БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

Милица Првуловић је у октобру 2007. године дипломирала на Филолошком факултету, Универзитет у Београду, на Групи за енглески језик и књижевност са просечном оцемон 9,09 (девет и 09/100). Од 2009. године похађа докторске студије такође на Филолошком факултету у Београду, модул Језик, смер Методика наставе. У досадашњем току студија (осам положених испита) остварила је просечну оцену 9,38 (девет и 38/100).

Од 24. 10. 2007. године ангажована је као сарадник за извођење вежби на Катедри за англистику Филолошког факултета. 1. 10. 2011. изабрана је по први пут у звање лектора за ужу научну област Англистика, предмет Савремени енглески језик. Радила је на следећим курсевима:

- Енглески језик као изборни предмет за студенте друге године, ново Б2 (школска 2007/08 и 2008/09 година);
- Енглески језик као изборни предмет за студенте друге године, ниво А2 (школска 2008/09 и 2009/10 година);
- Енглески језик као изборни предмет за студенте прве године, ниво А2 (школска 2008/09 година);
- Енглески језик као изборни предмет за студенте прве године, ниво Б2 (школска 2010/11 година);
- Методика наставе, спец. 2 за студенте треће године (летњи семестар школске 2008/09, зимски семестри 2009/10 и 2010/11 године);
- Пројекат пракса за студенте четврте године, обављање организационих и административних послова (од летњег семестра 2009/10 до зимског семестра 2013/14);
- Савремени енглески језик Г-1 и Г-2, интегрисане вештине (од зимског семестра 2011/12 до зимског семестра 2014/15);
- Примењена лингвистика и настава енглеског језика 1 (зимски семестер 2013/14);
- Савремени енглески језик П-1 и П-2 (ниво Б2) (од зимског семестра 2014/15 до сада).

Члан је Удружења наставника енглеског језика (*English Language Teacher Association – ELTA*). Један је од уредника часописа *ELTA Newsletter* и *ELTA Journal*. Излагала је на научним скуповима у земљи и иностранству. У марту 2013. (26. и 27.) је била гостујући предавач енглеског језика на Факултету за трговину и пословање у Цељу, Словенија. У лето 2011. (мај, јун, јул и август) ангажована је од стране Британског савета на пилот пројекту *Steps to Success* који се тицао успостављања платформе за обуку будућих/младих наставника.

III БИБЛИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

(2015). The magic of being a good teacher. Rad izložen na međunarodnom skupu *The Magic of Innovation: New Trends in Language Research and Teaching Foreign Languages* održanom na Državnom univerzitetu za međunarodne odnose u Moskvi (MGIMO University) 24. i 25. aprila 2015. – rad je u procesu objavljivanja

(2014). Analiza grešaka u sastavima na engleskom jeziku. *Komunikacija i kultura.* (http://komunikacijaikultura.org/KK5/KK5Prvulovic.pdf).

(2014). The ups and downs of learning phrasal verbs. Rad izložen na međunarodnom skupu *Foreign Language Teaching and Applied Linguistics (FLTAL '14)* održanom na International Burch University u Sarajevu 9. i 10. maja 2014. (zbornik radova, Azamat Akbarov, urednik). str: 1369-1375.

(2014). One way of using writing to uncover and overcome comprehension and grammatical weaknesses in students of English as a subsidiary subject. Rad izložen na međunarodnom skupu *English language and literature studies: Embracing edges (ELLSEE)* održanom na Filološkom fakultetu u Beogradu od 7. do 9. decembra 2012. (zbornik radova, dr Zoran Paunović, urednik). str: 273-285. [u koautorstvu]

(2010). Britanske studije: isti sadržaj – dva stanovišta. Rad izložen na međunarodnom skupu *Autonomija učenika i nastavnika u nastavi jezika i književnosti* održanom na Filozofskom fakultetu u Nikšiću 1. i 2. oktobra 2009. (zbornik radova priredile: Julijana Vučo, Biljana Milatović). str: 82-92. [u koautorstvu]

(2010). The development of personal pronouns in English. *Reči, časopis za jezik, književnost i kulturološke studije*. Prof. dr Nada Todorov, urednik. str: 78-91.

IV ОЦЕНА ДА ЈЕ КАНДИДАТ ПОДОБАН ДА РАДИ ДИСЕРТАЦИЈУ

Увидом у биографију и библиографију кандидата, Комисија сматра да кандидаткиња Милица Првуловић испуњава све услове за израду докторске дисертације.

V ОЦЕНА ПОДОБНОСТИ ПРЕДЛОЖЕНОГ МЕНТОРА
НАПОМЕНА:

За ментора је предложен др Ненад Томовић, доцент Филолошког факултета у Београду, Катедра за енглески језик и књижевност.

Библиографија ментора са најмање 5 јединица релевантних за област из које се ради докторска дисертација.

Tomović, N. 2003. „Communicative Techniques in Large Classes". Beograd: Philologia 1, 31-39.

Tomović, N. 2005. „Prva gramatika engleskog jezika u Srbiji". Beograd: Philologia 3, 165-170.

Tomović, N. 2006. „Inovacije u nastavi prevođenja za studente anglistike". Zbornik radova sa naučnog skupa Novi aspekti u nastavi jezika održanog u Kosovskoj Mitrovici 27. i 28. maja 2005. godine. Kosovska Mitrovica. 195-202.

Tomović, N. 2007. „Terminologija u gramatikama engleskog jezika“. U *Savremene tendencije u nastavi jezika i književnosti*. Beograd: Filološki fakultet, 85-91.

Tomović, N. 2008. „O ’Učitelju amerikanskoga jezika’“. U *Srpski jezik* XIII/1-2. Beograd: Filološki fakultet, 599-605.

Tomović, N. 2013. “Cultural Content in ELT Textbooks”, *Integrating Culture and language teaching in TEYL,* Conference Proceedings N^{0} 16, Jagodina: Pedagoški fakultet.

Комисија сматра да др Ненад Томовић, доцент, испуњава све услове за ментора ове докторске дисертације за област примењена лингвистика, односно методика анставе енглеског језика.

VI ОЦЕНА ПОДОБНОСТИ ТЕМЕ:

ОЦЕНА:

1. *формулације назива тезе (наслова)*

Комисија закључује да је назив тезе „Утицај лудичких активности на учење енглеског језика као страног на академском нивоу и ставови студената о њиховом коришћењу“ прикладан и да адекватно репрезентује суштину предложене теме истраживања.

2. *предмета (проблема) истраживања*

Утицај лудичких активности на успешно учење енглеског језика као страног, са освртом на студенте филолошког усмерења

Предмет истраживања

Предмет истраживања је утицај лудичких активности на успешно учење енглеског језика као страног, са освртом на студенте филолошког усмерења. У ту сврху спроведено је истраживање на Филолошком факултету Универзитета у Београду током другог семестра школске 2014/2015. године и оно обухвата студенте различитих година који уче енглески језик као изборни предмет и којима је то прва година учења енглеског језика на факултету. Са студентима је у том периоду на часовима коришћено десет лудичких активности кроз које је понављано градиво. Пет активности је служило за утврђивање граматике а других пет за утврђивање вокабулара.

У настави страних језика користе се различити приступи како би се олакшало усвајање градива. Један од њих јесте примена лудичких активности, односно дидактичких

игара. Многи научници и аутори, најчешће филозофи, антрополози и психолози, баве се појмом игре. Они у свом раду покушавају да дефинишу игру, да нађу разлог за њено постојање, да објасне њен значај и да изврше категоризацију различитих игара. Неслагање у њиховим тврдањама понекад је велико, али ни један од њих не доводи у питање значај игре. Због чињенице да је игра веома разноврсна, спонтана и непредвидива, њено дефинисање и истраживање је тежак задатак (Whitebread, 2012: 13-14). У раду ће се прво анализирати дефиниције и категоризације игара из угла филозофије и психологије (Groos, 1912; Huizinga, 1949; Caillois, 1961; Clark, 1970; Avedon, 1971; Cook, 2000). Та анализа објашњава употребу термина лудичке активности, а не само игра. Затим ће се пажња посветити тумачењу лудичких активности које се користе у настави енглеског, односно страног језика, и њиховој класификацији (Mackey, 1965; Shears & Bower, 1974; McCallum, 1980; Lee, 1986; Hadfield, 1990; Wright, Betteridge & Buckby, 2006).

Мекалум (McCallum 1980: ix-x) наводи бројне, веома значајне разлоге зашто лудичке активности треба користити у настави: учесници уживају у њима, оне су важне за развијање способности ученика да комуницирају на страном језику, омогућавају да се страни језик користи на спонтан и креативан начин, позитивно утичу на мотивацију ученика, омогућавају да се ученик фокусира на одређену језичку структуру, могу се користити за утврђивање или проширивање знања, у њима у подједнакој мери могу да учествују и бржи и спорији ученици, оне се могу прилагодити тако да одговарају различитим узрастима и нивоима знања, стварају атмофсеру позитивног надметања, могу се користити у бројним наставним контекстима, кроз њих се могу развијати све језичке вештине (писање, читање, говор и слушање), извор су повратне информације за наставника, и обезбеђују високи степен учешћа ученикâ.

У новијим истраживањима на тему коришћења лудичких активности у настави страног језика приметно је да преовлађују истраживања рађена са ученицима старости од око 5 до 15 година (Wang, 2010; Stojković & Jerotijević, 2011b; Hartani, 2012; Tuan, 2012; Aslanabadi, 2013). Неколицина аутора бави се местом које ове активности имају у средњим школама или на универзитету (Frankiln, Peat & Lewis, 2003; Al-Issa, 2009; Cervantes, 2009, Šuštić, 2014). Због тога сматрамо да је допринос кандидаткиње у испитивању коришћења игара у раду са студентима значајан.

Комисија закључује да је предложени предмет истраживања подобан својом сложеношћу, актуелношћу и значајем у области дисертације.

3. *Библиографија прелиминарних истраживања*

Кандидаткиња Милица Првуловић приложила је прелиминарну библиографију од 156 библиографских јединица релевантних за истраживање. Овде наводимо јединице које је кандидаткиња навела као најзначајније за истраживање:

БИБЛИОГРАФИЈА

Alemi M. (2010). Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary. *MJAL 2.* (425-438).

Al-Issa, A. (2009). ELT games and teacher beliefs: The use of games in teacher education in Oman. *Reflections on English Language Teaching, Vol. 8, No. 1.* (35-52).

Allen, V. (1983). *Techniques in Teaching Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.

Al Neyadi, O. S. (2007). The Effects of Using Games to Reinforce Vocabulary Learning. (99-107). Dostupno na http://marifa.hct.ac.ae/files/2011/07/The-Effects-of-Using-Games-to-Reinforce-Vocabulary-Learning.pdf (20.8.2015.)

Al Zaabi, H. R. (2007).The Use of Memory and Guessing Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. Dostupno na http://marifa.hct.ac.ae/files/2011/07/The-Use-of-Memory-and-Guessing-Games-in-Teaching-Vocabulary.pdf (19.9.2015.)

Anić, V., Horvat-Vukelja, Ž. & Hruš, V. (1985). *Igra je igra je igra: priručnik za nastavnike stranih jezika.* Zagreb: Školska knjiga.

Antonaros, S. & Couri, L. (2003). *Teaching Young Learners: Action Songs, Chants & Games.* London : Express Publishing.

Apt, K. R. & Rooij, R. V. (Eds.) (2008). *New Perspectives on Games and Interaction.* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Aslanabadi, H. (2013). The Effect of Games on Improvement of Iranian EFL Vocabulary Knowledge in Kindergartens. *International Review of Social Sciences and Humanities Vol. 6, No. 1.* (186-195).

Avedon, E. M. (1971). The Structural Elements of Games. In E. M. Avedon & B. Sutton-Smith (Eds.) *The Study of Games.* (419-426). New York: Wiley.

Ayu, L. D. & Murdibjono. (2012). The Use of Games in Teaching English at *SMAN 2 PARE*. Dostupno na http://jurnal-

online.um.ac.id/data/artikel/artikel2F52ED8757B2931EE9B7AE011A1263E5.pdf (5.8.2015.)

Azar, A. S. (2012). The Effect of Games on EFL Learners' Vocabulary Learning Strategies. *International Journal of Basic and Applied Science, Vol.1, No.2.* (252-256).

Bjelica, N. i Ostojić, B. (1983). *Igre u nastavi stranih jezika.* Sarajevo: Svjetlost.

Botturi, L. & Loh, C. S. (2008). Once Upon a Game: Rediscovering the Roots of Games in Education. In Miller, C. (Ed.) *Games: Purpose and Potential in Education.* New York: Springer. (1-23).

Byrne, D. (1986). *Teaching Oral English: New Edition.* Harlow: Longman.

Byrne, D. (1987). *Techniques for Classroom Interaction.* New York & London: Longman.

Caillois, R. (1961). *Man, Play and Games* (Meyer Barash, Trans.). New York: Free Pres of Glencoe. (Original work published 1958)

Casares, J., Donna A. Dickson, D. A., Hinton, J. & Phelps, A. *The Future of Teaching and Learning in Higher Education*. Dostupno na: https://www.rit.edu/provost/sites/rit.edu.provost/files/future_of_teaching_and_learning_reportv13.pdf (24.9.2015.).

Case, A. (2008). Why does my teacher use games in an adult class? Do games have a place in an adult ESL class?. Dostupno na: http://www.usingenglish.com/articles/games-in-adult-esl.html (15.7.2015.).

Celce-Murcia, M. & McIntosh, L. (Eds.) (1979). *Teaching English as a Second or Foreign Language.* Cambridge: Newbury House Publishers.

Cervantes, P. E. (2009). Livening Up College English Classes with Games. *English Teaching Forum, 3.* (20-38).

Chamberlin, A. & Stenberg, K. (1983). *Play and Practice! Graded games form English Language Teaching.* Skokie: National Textbook Company.

Chanseawrassamee, S. (2012). Teaching Adult Learners English Through a Variety of Activities: Perception on Games and Rewards. *US-China Foreign Language Vol. 10, No. 7.* (1355-1374). David Publishing.

Chen, I-J. (2005). Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning. *The Internet TESL Journal, Vol. XI, No. 2* Dostupno na http://iteslj.org/Techniques/Chen-Games.html (22.8.2015.)

Chickering, A. W. & Gamson, Z. F. (1987). Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education. *AAHE Bulletin.* (3-7).

Christie, J. F. & Johnsen, E. P. (1983). The Role of Play in Social-Intellectual Development. *Review of Educational Research, Vol. 53, No. 1* (93-115).

Clark, C. A., (1970). *Serious Games.* New York: Viking Press.

Comenius, J. A. (1907). *The Great Didactic* (M. W. Keatinge Trans.). London: Adam and Charles Black. (Original work published 1633-1638). (203-210).

Cook, G. (2000). *Language Play, Language Learning.* Oxford: Oxford University Press.

Cross, D. (1992). *A Practical Handbook of Language Teaching.* Prentice Hall International (UK) Limited.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco, Washington, London: Jossey-Bass Publishers.

Dalton, E. (2005). Language Learning Games: Why, When, and How. Dostupno na http://gaeacoop.org/dalton/publications/LanguageGames.pdf (13.8.2015.)

Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal*. Dostupno na URL:http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html (22.8.2015.)

Dobson, J. (1972). Try One of My Games. In K. Croft (Ed.) *Readings on English as a Second Language.* (361-377). Cambridge, Massachusetts: Winthrop Publishers, Inc.

Doğan, Y., Batdi, V., Yildirim, B. & Dönder, A. (2012) Teachers' Views on the Effects of Fun Language Teaching on Students' Psychological, Social and Affective domains. Dostupno na https://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2012/06/doganvidpaper.pdf (6.8.2015.)

Edge, J. (1993). *Essentials of English Language Teaching.* London: Longman.

Edge, J. & Garton, S. (2009). *From Experience to Knowledge in ELT.* Oxford: Oxford University Press.

Ellis, R. (2005). Principles of Instructed Language Learning. *The Asian EFL Journal. Volume 7 Issue 3.* (9-24).

El-Shamy, S. (2001). *Training Games: Everything You Need to Know about Using Games to Reinforce Learning.* Virginia: Stylus Publishing, LLC.

Ersoz, A. (2000). Six games for EFL/ESL classroom. *The Internet TESL Journal*, 6(6). Dostupno

na http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html (18.8.2015.)

Franklin, S., Peat M. & Lewis, A. (2003). Non-traditional Interventions to Stimulate Discussion: The Use of Games and Puzzles. *Journal of Biological Education. 37(2).* (79-84).

Fry, H., Ketteridge, S. & Marshall, S (Eds.) (2009). *A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education: Enhancing Academic Practice, Third edition.* New York: Routledge.

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century.* New York: Basic Books.

Graham, K. L. & Burghardt, G. M. (2010). Current Perspectives on the Biological Study of Play: Signs of Progress. *The Quarterly Review of Biology. Vol. 85, No. 4.* (393-418).

Gredler, M. E. (2004). Games and Simulations and their relationships to learning. In Jonassen D. H (Ed.) *Handbook of Research on Educational Communications and Technology (2nd ed.)* (571-581).

Groos, K. (1912). *The Play of Men* (Elizabeth L. Baldwon Trans.). New York and London: D Appleton and Company. (Original work published 1901)

Grubor, V. J. (2012). *Stavovi prema učenju engleskog kao stranog jezika i njihov uticaj na postignuće*. Doktorska disertacija. Beograd: Filološki fakultet.

Gruneau, R. S. (1980). Freedom and Constraint: The Paradoxes of Play, Games, and Sports. *Journal of Sport History, Vol. 7, No. 3.* (68-86).

Gunn, C. & McCallum, A. (2005). Climbing Grammar Mountain: An Interactive Learning Experience. *English Teaching Forum. Vol. 43. No. 4.* (38-45).

Hadfield, J. (1990). *Beginners' Communication Games.* Longman.

Hadfield, J. (1992). *Classroom Dynamics.* Oxford: Oxford University Press.

Hall, S. G. (1904). *Adolescence: Its Psychology and its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education.* New York: D. Appleton and Company.

Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the primary classroom*. New York: Longman.

Harmer, J. (1998). *How to Teach English*. Harlow: Longman.

Hartani, A. L. (2012). The Effectiveness of Mime Game in Teaching English Grammar. *TEYLIN 2: from Policy to Classroom.* (15-21).

Hornjak, S. (2013). Igre kao didaktički materijali u nastavi stranoh jezika. U Vučo J. i Durbaba O. (ur.). *Jezik i obrazovanje*. Beograd: Filološki fakultet. (411-421).

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens.* Routledge & Kegan Paul.

Huyen, N. & Nga, K. (2003). The Effectiveness of Learning Vocabulary through Games. *Asian EFL Journal*. Dostupno na http://70-40-196-162.bluehost.com/dec_03_vn.pdf (14.8.2015.)

Jacobs, G. M. & Liu, K. K. (1996). Integrating Language Functions and Collaborative Skills in the Second Language Classroom. *TESL Reporter 29, 1*. (21-33).

Kant, I. (1900). *Kant on Education.* (Annette Churton, Trans.) Boston: D. C. Heath & Co. Publishers.

Kara, M. (2009). Games in the Teaching of Foreign Languages. 1st International Symposium on Sustainable Development, Sarajevo, Bosnia and Herzegovina. (16-20).

Kitić, S. (2007). *An Introduction to Methodology of English Language Teaching.* Niš: Filozofski fakultet u Nišu.

Klippel, F. (1980). Games with Aims: Classification and Adaptation of Foreign Language Teaching Games. *Proceedings of the 11th ISAGA Conference.* Geneva, Switzerland. (400-415).

Köksal, O., Çekiç, A. & Beyhan, Ö. (2014). Wievs of Turkish EFL Students with regard to Learning Grammar with Games. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications, Volume: 5 Issue: 1*. (82-92).

Kouřilová, T. (2015). *Grammar Games in ELT.* Master's Thesis. Univerzita Palackého v Olomouci. Pedagogická fakulta. Dostupno na: https://theses.cz/id/85j60g/DP_Tereza_Kouilov_TISK_2.pdf (10.8.2015.)

Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis. Issues and Implications.* New York: Longman.

Kumar, R. & Lightner, R. (2007). Games as an Interactive Classroom Technique: Perceptions of Corporate Trainers, College Instructors and Students. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Volume 19, Number 1*. (53-63).

Kupečková, L. (2010). *Game-like activities*. Bachelor thesis. Brno: Faculty of Education, Masaryk University.

Kvantifikacija stavova studenata o učenju stranih jezika – Beliefs About Language Learning Inventory (BALLI), Horwitz – skala stavova učenika o učenju stranih jezika. Dostupno

na https://coerll.utexas.edu/methods/ (15.9.2015.)

Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Lee, S. K. (1995). Creative games for the language class. *Forum, 33(1), 35*. Dostupno na http://dosfan.lib.uic.edu/usia/E-USIA/forum/vols/vol33/no1/P35.htm (19.8. 2015.)

Lee, W. R. (1986). *Language Teaching Games and Contests.* Oxford: Oxford University Press.

Lightbown, P. M. & Spada, N. (2006). *How Languages are Learned: Third Edition.* Oxford: Oxford University Press.

Low, D. (2010). Teaching Inductively: Games in the Tertiary Classroom. *Proceedings of the 16th UniServe Science Annual Conference.* (72-78).

Mackey, W. (1965). *Language teaching analysis.* London: Longman.

Mahmoud, A. A. A. & Tanni, Z. A. (2014). Using Games to Promote Students' Motivation towards Learning English. *Al-Quds Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies - Vol. 2 - No.* (11-33).

Masri, A. A. & Najar, M. A. (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research Vol. 4, No. 9.* (144-152)

Mawaddah, Y. (2010). Using Games in Teaching Vocabulary: An Experimental Study at Seventh Grade of MTs. Darussalam, Ulujami Jakarta Selatan. Dostupno na http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/5805/1/YULIA%20MAWADDAH-FITK (17.8.2015.)

Mayasari, A. (2009). The Effectiveness of Using Games in Teaching Vocabulary to the Third Grade Students of SD Ta'mirul Islam Surakarta. Dostupno na http://eprints.uns.ac.id/9993/1/106832810200908071.pdf (15.8.2015.)

McCallum, G. P. (1980). *101 Word Games*. 1st Edition. New York: Oxford University Press.

McKeachle, W. J., Pintrich, P. R., Lin, Y-G. Smith, D. A. F. (1986). *Teaching and Learning in the College Classroom: A Review of the Research Literature.* Michigan: The University of Michigan.

Millis, B. J. (2005). The Educational Value of Cooperative Games. *International Association for the Study of Cooperation in Education Newsletter, Volume 24, Number 3.* (5-7).

Miočinović, Lj. (2002). *Pijažeova teorija intelektualnog razvoja.* Beograd: Institut za pedagoška

istraživanja.

Moseley, A. & Whitton, N. (Eds.). (2014). *New Traditional Games for Learning: A Case Book.* New York: Routledge.

Mubaslat, M. M. (2012). The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage. Dostupno na http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf (29.7.2015.)

Musilová, L. (2010). *Grammar Games in ELT*. Bachelor Thesis. Masaryk University Brno, Faculty of Education.

Nettleton, K. F. (2008). Fair Game: Gender Differences in Educational Games. In Miller, C. (Ed.) *Games: Purpose and Potential in Education.* New York: Springer. (55-72).

Nikitina, L, & Furuoka, F. (2006). Re-examining Horwitz's Beliefs About Language Learning Inventory (BALLI) in the Malaysian Context. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching, Vol. 3, No. 2.* (209-219). Centre for Language Studies. National University of Singapore.

Obee, B. (1999). *The Grammar Activity Book.* Cambridge: Cambridge University Press.

Ojeda, F. A. (2004). *The Role of Word Games in Second/Language Acquisition: Second-Language Pedagogy, motivation, and Ludic Tasks*. Dissertation, University of Florida.

Ostojić, B. (1986). *Kreativnost u nastavi stranih jezika*. Sarajevo: Svjetlost.

Oxford, R. L. & Crookall, D. (1990). Learning strategies: Making language learning more effective through simulation/gaming. In D. Crokall & R. L. Oxford (Eds.) *Simulation, Gaming and Language Learning.* (109-118). New York: Newbury House Publishers.

Paris, T. N. S. T. & Yussof, R. L. (2012). Enhancing Grammar Using Board Game. *Procedia - Social and Behavioral Sciences 68*. (213 – 221).

Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games.* New York: Oxford University Press.

Pasovic Petrovic, E. (2014). Games in the Language Classroom – To Play is to Learn. Dostupno na https://dspace.mah.se/bitstream/handle/2043/17961/Ema%20EX%202014%20PDF.pdf?sequence=2 (16.9.2015.)

Pellegrini, A. D. (2009). *The Role of Play in Human Development*. Oxford (UK) and New York: Oxford University Press.

Petrova Gjorgjeva, E. & Kirova, S. (2013). Game as a necessary technique for learning foreign

languages. U Vučo J. i Durbaba O. (ur.). *Jezik i obrazovanje*. Beograd: Filološki fakultet. (423-435).

Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood.* London: Routledge and Kegan Paul Ltd.

Pilipović, V. (2010). *The Basics of English Language Teacning.* Novi Sad: Prometej.

Radić Bojanić, B. (2010). *Primena pojmovne metafore u usvajanju vokabulara engleskog jezika kao stranog.* Doktorska disertacija. Novi Sad: Filozofski fakultet.

Richard-Amato, P. A. (1988). *Making it Happen: Interaction in the Second Language Classroom.* New York & London: Longman.

Richards, J. C. & Rodgers, T. S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.

Rieber, L. P. (2001). Designing learning environments that excite serious play. Paper presented at the annual meeting of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education, Melbourne, Australia.

Rieger, B. (2009). Hungarian University Students' Beliefs About Language Learning: A Questionnaire Study. *WoPaLP Vol. 3*. (112-113).

Rinvolucri, M. (1984). *Grammar Games.* Cambridge University Press

Rinvolucri, M & Davis, P. (1995). *More Grammar Games: Cognitive, affective and movement activities for EFL students.* Cambridge: Cambridge University Press.

Rixon, S. (1992). *How to use games in language teaching*. London: Modern English Publications.

Roginska, M. (2013). Game-based language teaching. *World Scientific News.* (14-19).

Rohani, M. & Pourgharib, B. (2013). The Effect of Games on Learning Vocabulary. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences, Vol, 4 (11)* (3540-3543). Science Explorer Publications.

Rosenbaum, P. R. & Rubin, D. B. (1983). The Central Role of the Propensity Score in Observational Studies for Causal Effects. *Oxford Journals, Vol. 70, No. 1*. (41-55). Oxford: Oxford University Press.

Rouch, R. L., Char, L. Y. C., Deboer, J. Jr. & Dallmann, M. (1978). *The teaching of reading.* New York: Holt, Rinehart and Winston.

Saju, S. M. (2014). Use of Language Games in Higher Education Scenario. *Proceedings of the*

International Conference on Trends and Innovations in Language Teaching – TILT 2014. (337-339).

Saricoban, A. & Metin, E. (2000). Songs, verse and games for teaching grammar. *The Internet TESL Journal 6 (10).* Dostupno na: http://iteslj.org/Techniques/Saricoban-Songs.html (13.7.2015.).

Schwarz, N. (2013). Can Grammar Be Fun? Entertaining Ways of Teaching Grammar. *International Proceedings of Economics Development & Research, Vol. 77*. (1-4). Dostupno na: http://www.ipedr.com/vol77/001-ICLMC2014_LN00025.pdf (19.9.2015.)

Scrivener, J. (1994). *Learning Teaching: A guidebook for English language teachers.* Oxford: Heinemann.

Seymour, D. & Popova, M. (2005). *700 Classroom Activities*. Oxford: Macmillan.

Shears, L. M. & Bower, E. M. (Eds.) (1974). *Games in Education and Development.* Springfield: Charles C Thomas Publisher.

Sigurðardóttir, S. D. (2010). The use of games in the language classroom. Dostupno na http://skemman.is/stream/get/1946/6467/13457/1/Sigridurdogg2010.pdf (8.9.2015.)

Silvers. M. (1982). Games for the classroom and the English-speaking club. *English Teaching Forum.* (29-38).

Simović, V. (2012). Igra u nastavi/učenju stranog jezika. *Filologija i univerzitet: tematski zbornik radova.* Niš: Filozofski fakultet. (678-687).

Simpson, A. J. (2011). Why Use Games in the Language Classroom? *Humanising Language Teaching. 13/2.* Dostupno na http://www.hltmag.co.uk/apr11/mart02.htm (22.8.2015.)

Simpson, A (2015). *Using Games in the Language Classroom*. E-book published by Smashwords. Dostupno na: http://research.sabanciuniv.edu/26774/1/using-games-in-the-language-classroom.pdf (30.7.2015.).

Sion, C. (1985). *Recipes for Tired Teachers: Well-Seasoned Activities for the ESOL Classroom.* USA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.

Sobhani, M. & Bagheri, M. S. (2014). Attitudes toward the Effectiveness of Communicative and Educational Language Games and Fun Activities in Teaching and Learning English. *Theory and Practice in Language Studies, Vol. 4, No. 5.* (1066-1073).

Sørensen, B. H. & Meyer, B. (2007). Serious Games in language learning and teaching – a theoretical perspective. *Situated Play, Proceedings of DiGRA Conference*. (559-566).

Spalkova, K. (2007). The Use of Games for Vocabulary Representation and Revision to Young

Learners. Dostupno na http://is.muni.cz/th/135435/pedf_b/BP-text.pdf?lang=en (20.9.2015.)

Stojković, M. K. & Jerotijević, D. M. (2011a). Reasons for Using or Avoiding Games in an EFL Classroom. *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics (May 5-7)* Sarajevo. (940-947) Zbornik radova.

Stojković, M. K. & Jerotijević, D. M. (2011b). Teachers' and Students' Attitudes towards Using Games in Serbian EFL Classrooms. *Uzdanica: časopis za jezik, književnost, umetnost i pedagoške nauke. VIII/1.* (31-42). Jagodina: Pedagoški fakultet.

Sugar, S. (1998). *Games That Teach.* San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.

Suits, B. (1990). *Grasshopper: Games, Life, and Utopia.* Boston: David R. Godine.

Susser, B. (1979). The Noisy Way: Teaching English with Games. *JALT Journal, Volume 1*. (57-70).

Šuštić, K. (2014). *Ludički element u podučavanju Španjolskog kao stranog jezika s odraslima.* Diplomski rad. Zagreb: Filozofski fakultet.

Taheri, M. (2014). The Effect of Using Language Games on Vocabulary Retention of Iranian Elementary EFL Learners. *Journal of Language Teaching and Research, Vol. 5, No. 3*. (544-549). Finland: Academy Publisher.

Thornbury, S. (2006). *An A-Z of ELT: A dictionary of terms and concepts used in English Language Teaching.* Oxford: Macmillan.

Tomović, N. (2007). *Terminologija primenjene lingvistike.* Magistarski rad. Beograd: Filološki fakultet.

Torrealba, C. (1999). Oh games!! I bet they work in language classes!!! *MexTESOL Journal, 23 (2).* (49-66).

Toth, M. (1995). *Children's games: a teacher's resource book of games for young learners of English.* Oxford: Macmillan.

Tuan, L. T. (2012). Vocabulary Recollection through Games. *Theory and Practice in Language Studies, Vol. 2, No. 2*. (257-264). Finland: Academy Publisher.

Tuan, L. T. & Doan, N. T. M. (2010). Teaching English Grammar Through Games. *Studies in Literature and Language. Vol. 1, No. 7.* (61-75). Québec, Canada: Canadian Academy of Oriental and Occidental Culture.

Tunchalearnpanih, P. (2013). Using Games on P.6 Students' Vocabulary Learning. *FLLT*

Conference Proceedings by LITU, Issue 2, No. 1. (816-825).

Uberman, A. (1998). The use of games for vocabulary presentation and revision. *Forum, 36(1).* (20-27). Dostupno na http://dosfan.lib.uic.edu/usia/E-USIA/forum/vols/vol36/no1/p20.htm (19.8.2015.)

Ur, P. & Wright A. (1992). *Five-Minute Activities: A resource book of short activities.* Cambridge: Cambridge University Press.

Utaminingsih, M. N. (2013). Improving Students' Speaking Ability through Story Board Game. *Journal of English Language Teaching, ELT FORUM 2 (2).* (1-7).

Yolageldili, G. & Arikan, A. (2011). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Online, v10 n1*. (219-229).

Valipour, V. & Aidinlou, N. A. (2014). The Effect of Language Games on Learning English Listening-Speaking Skills of Iranian Pre-School Students. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences, Vol. 4 (2).* (647-650).

Vibulphol, J. (2004). *Beliefs about language learning and teaching approaches of pre-service EFL teachers in Thailand*. Oklahoma: Faculty of the Graduate College.

Vossoughi, H. & Zargar, M. (2009). Using Word-Search-puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iranian EFL Learners. *Journal of Teaching English as a Foreign Language and Literature of Islamic Azad University of Iran, 1 (1).* (79-85).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and Society: The development of higher mental processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wallace, M. (1982). *Teaching Vocabulary.* Heinemann Educational Books.

Wang, Y. (2010). Using Communicative Language Games in Teaching and Learning English in Taiwanese Primary Schools. *Journal of Engineering Technology and Education, Vol. 7, No.1.* (126-142).

Wang, Y., Shang, H. & Briody, P. (2011). Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English. *International Journal of Learning & Development Vol. 1, No. 1.* (127-141).

Whitebread, D. (2012). *The Importance of Play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations.* Brussels: Toy Industries of Europe.

Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning: Third Edition.* Cambridge: Cambridge University Press.

Zimmerman, C. B. (2014). Teaching and Learning Vocabulary for Second Language Learners. In Celce-Murcia, M., Brinton, D. M. & Snow, M. A. (Eds.) *Teaching English as a Second or Foreign Language: Fourth Edition.* Boston: Heinle Cengage Learning. (288-302).

Zimmerman, E. & Salen, K. (2003). *Rules of Play.* MIT Press.

1. *Циљеви истраживања*

Основни циљ истраживања јесте утврђивање у којој мери лудичке активности у настави енглеског језика доприносе успешнијем савладавању градива. Поред тога, утврдиће се да ли студенти имају позитиван став о овим активностима на часовима енглеског језика. У односу на постављени циљ истраживања претпоставка је да лудичке активности могу допринети успеху студената у савладавању енглеског језика. Такође, ове активности и њихова примена у настави доприносе успостављању пријатније атмосфере у учионици, као и успостављању приснијих односа између ученика и наставника, као и између самих ученика.

У сврху истраживања дефинисане су следеће хипотезе:

H_0: Примена лудичких активности у настави позитивно утиче на резултате студената
H_0: Учење вокабулара применом лудичких активности позитивно утиче на резултате студената
H_0: Учење граматике применом лудичких активности позитивно утиче на резултате студената
H_0: Студенти имају позитиван став о примени лудичких активности у настави енглеског језика

Резултати истраживања ће бити значајни у пружању јасније слике о лудичким активностима и њиховој примени у настави енглеског језика и помоћи ће у адекватном приступу приликом осмишљавања сваке лудичке активности и организације такве наставе за студентску популацију филолошког усмерења

План рада и методе истраживања

У иницијалној фази израде докторске дисертације дефинисан је проблем истраживања и начињен преглед важеће литературе у овој области. У другој фази биће спроведено истраживање које ће обухватити студенте Филолошког факултета,

Универзитета у Београду, који уче енглески језик као изборни предмет, како бисмо утврдили утицај лудичких активности у настави енглеског језике на њихов успех у учењу језика. У трећој фази прикупљени подаци биће статистички анализирани и добијени резултати биће разматрани у складу са претходно дефинисаним проблемом и теоријским поставкама.

Докторска дисертација биће структуирана према фазама истраживачког рада.

У теоријском делу рада прво ће се анализирати дефиниције и категоризације игара из угла филозофије и психологије. Затим ће се пажња посветити тумачењу лудичких активности које се користе у настави енглеског језика као страног и њиховој класификацији.

У методолошком делу рада биће приказани и објашњени сви делови нацрта истраживања.

У делу који се односи на резултате истаживања биће приказани сви поступци обраде података и наведени добијени резултати.

У оквиру дискусије докторске дисертације биће разматрани добијени резултати и изведени основни закључци.

<u>Методе истраживања:</u>

У истраживачком делу рада биће представљена оцена утицаја лудичких активности у настави енглеског језика у условима неексперименталног нацрта, односно квази-експеримента, при чему ће бити формиране две групе, експериметнална и контролна, и то као неслучајни узорци из исте популације студената Филолошког факултета у Београду.

С обзиром на то да у конкретном случају није могуће образовати групе испитаника случајним одабиром (тзв. рандомизацијом), за потребе овог истраживања биће узете већ постојеће групе студената. Поменуто чини кључну разлику у односу на експеримент. Истраживач не може да контролише ко ће бити изложен дејству варијабле, односно лудичке активности (одсуство рандомизације). Међутим, како би донели поуздане каузалне закључке у оваквим условима неопходно је да обе групе (експериментална и контролна) буду уједначене по свим другим важним особинама осим експерименталне варијабле. Тек након што је овај захтев испуњен (закон једне варијабле - да експериментална и контролна група буду једнаке по свим варијаблама осим по једној, експерименталној варијабли), разлике између група (на основу теста након третмана) можемо приписати искључиво утицају експерименталне варијабле. На овај начин се умањује пристрасност услед избора узорака експерименталне и контролне групе која има извор у опаженим и неопаженим факторима.

Одсуство случајног одабира приликом формирања група изискује да број студената у обе групе буде уједначен. У ту сврху биће примењен метод упаривања опсервација на основу склоности ка учешћу у третману, тј. лудичкој активности. Примена овог метода заснива се на претпоставци да се сваки студент који учествује у лудичкој активности упарује са сличним неучесником, односно студентом из контролне групе полазећи од што је могуће ширег скупа екстерних (опажаних/конфундирајућих) варијабли.

Аналитички оквир за примену неексперименталних метода оцене каузалних ефеката на основу оцењене вероватноће партиципације поставили су Розенбаум и Рубин (Rosenbaum & Rubin 1983). Будући да тачност неексперименталних оцена утицаја третмана зависи од квалитета података и од метода који је примењен у оцени просечних ефеката, у овом раду биће примењено неколико техника оцене просечних ефеката лудичких активности у учењу енглеског језика попут метода потпуног упаривања (енгл. *full matching*), оптималног упаривања (енгл. *optimal matching*), најближег суседа (енгл. *nearest neighbour matching*).

Према Розенбауму и Рубину (Rosenbaum & Rubin 1983) метод упаривања лица експерименталне групе са одговарајућим лицима контролне групе заснива се на претпоставци да су очекивани резултати независни од учешћа у лудичкој активности, посматрано у односу на условни скуп опажаних карактеристика. Тиме је у оцени утицаја лудичке активности уведена претпоставка о условној независности. У статистичком смислу, то значи да постоји скуп опажаних варијабли за које су очекивани резултати, у узорку студената који су учествовали у лудичкој активности и студената који нису учествовали у лудичкој активности, независни од учешћа у тој активности.

Да би се превазишао проблем вишедимензионалности скупа условних варијабли X, по коме се врши уједначавање јединица посматрања узорка учесника и неучесника, Розенбаум и Рубин (1983) су показали да, ако је расподела јединица у третману случајна за дати скуп карактеристика лица пре излагања третману, тада је случајна и за композитну променљиву.

Очекивна разлика у средњим вредностима резултата за избалансирани узорак учесника и упарених неучесника, према Розенбауму и Рубину (Rosenbaum & Rubin 1983), непристрасна је оцена просечног ефекта третмана, ако је испуњена претпоставка о условној независности.

Корак који претходи оцењивању просечних ефеката лудичке активности јесте провера да ли је задовољен услов избалансираности јединица посматрања кроз узорке учесника и неучесника у третману. Уколико је услов о избалансираности потврђен, то значи да ће студенти са истом оцењеном вероватноћом партиципације имати исту дистрибуцију опажаних и неопажаних карактеристика, које чине скуп контролних променљивих X, без обзира на то да ли су или нису учествовали у лудичкој активности.

Оцена вероватноће учешћа у лудичкој активности добија се применом стандардних бинарних модела вероватноће као што су логит и пробит модели.

Предвиђање условних вероватноћа учешћа у лудичкој активности у овом раду заснива се на оцењеној пробит регресији бинарне променљиве која узима вредност један ако студент учествује у лудичкој активности и нула ако не учествује.

Методолошки инструменти за прикупљање података у истраживању

Како би реализовали истраживање неопходни су нам одређени инструменти. Под инструментима истраживања подразумевамо методолошки осмишљена средства за систематско прикупљање података у складу са предметом и циљем истраживања. У конкретном случају биће примењени следећи инструменти:

1. Улазни тест

Пре почетка наставе, студенти Филолошког факултета раде улазни тест типа вишечланог избора који у конкретном случају третирамо као класификациони тест (енгл. *placement test*). Тест има 30 задатака и сваки носи по 1 поен. Сваки задатак има 4 дистрактора, од којих је само један тачан и треба га заокружити.

Сврха улазног теста јесте одређивање нивоа знања полазника пре почетка наставе. Овако добијени резултати треба да омогуће уједначавање студената у експерименталној и контролној групи које нису формиране случајним одабиром, већ су узете постојеће групе студената и третиране као експериментална и контролна група. У првом кораку, према унапред утврђеном критеријуму који се односи на минимални број бодова који студент треба да оствари на улазном тесту, биће формиран иницијални узорак студената, док би у следећем кораку, њихови резултати били употребљени као једна од варијабли на основу којих ће студенти у експерименталној и контролној групи бити уједначени.

2. Излазни тест

Након завршетка експерименталне наставе, која обухвата рад са контролном и експерименталном групом, приступамо финалном тестирању. У тестирању ће бити коришћен тест вишечланог избора (енгл. *multiple choice*). Тест има 10 задатака и сваки носи по 1 поен. Сваки задатак има 4 дистрактора, од којих је само један тачан и треба га заокружити.

3. Упитник о лудичким активностима коришћеним на часу

Упитником о лудичким активностима коришћеним на часу биће прикупљена запажања студената експерименталне групе о тим активностима након сваког часа у току

експеримента. Након урађене активности на часу, студенти попуњавају упитник у којем на скали од 1 до 5 одговарају на постављена питања. Такође, предвиђено је и да испитаник дâ коментар о свакој лудичкој активности.

4. Упитник о социо-демографским карактеристикама студената и њиховом искуству у учењу енглеског језика; уитник о ставовима студената према учењу енглеског језика; упитник о стратегијама учења енглеског језика и ваннаставном инпуту

Одсуство случајног процеса у одабиру студената експерименталне и контролне групе изискује њихово претходно уједначавање по свим другим важним особинама осим експерименталне варијабле (лудичке активности). Без овог уједначавања студената није могуће донети ваљане каузалне закључке о утицају лудичке активности на њихов успех. У ту сврху, биће креирани посебни упитници о социо-демографским карактеристикама студената и њиховом искуству у учењу енглеског језика, о ставовима студената према учењу енглеског језика, као и о стратегијама учења енглеског језика и ваннаставном инпуту. Пре саме израде упитника неопходно је јасно дефинисати које су то екстерне (објашњавајуће/конфундирајуће) варијабле у односу на које бисмо уједначавали студенте у експерименталној и контролној групи. Листа екстерних варијабли биће дата у оквиру посебне тачке која се односи на дефинисање варијабли у истраживању.

5. Евиденција о присуству студената часовима енглеског језика у току трајања експеримента

У циљу добијања коначног броја студената на основу чијих резултата и попуњених упитника ће бити извршена анализа утицаја лудичких активности на њихов успех, водиће се евиденција о присуству часовима енглеског језика у току трајања експеримента. Студенти који буду имали више од три изостанка неће бити узети у обзир.

<u>Начин одабира, величина и конструкција узорка</u>

Узорак ће обухватити студенте различитих година студија Филолошког факултета, Универзитета у Београду, који уче енглески језик као изборни предмет и којима је то прва година учења енглеског језика на факултету, при чему ће њихов коначан број у узорку зависити од изостанка са часа у време трајања истраживања. За потребе испитивања постојања узрочно-последичне везе међу појавама у нашем истраживању (утицај лудичких активности на успех студената), биће узете већ постојеће групе студената и третиране као експериментална и контролна група. Неслучајна расподела студената у поменуте групе изискује њихово међусобно уједначавање према унапред дефинисаним варијаблама попут резултата студената са улазног теста, старости студента, просечне оцене у току студија, година учења енглеског језика, ваншколске изложености енглеском језику, као и става студената према учењу енглеског језика.

Варијабле у истраживању

1. Зависна варијабла у истраживању

Зависна варијабла дефинисана је као успех, односно постигнуће студената у учењу енглеског језика са коришћењем и без коришћења лудичких активности.

2. Независна (предикторска) варијабла у истраживању

Независна варијабла у нашем истраживању јесу лудичке активности у настави енглеског језика

3. Екстерне (објашњавајуће/конфундирајуће) варијабле у истраживању

У условима неслучајне расподеле студената у експерименталну и контролну групу, биће урађено њихово уједначавање према следећим варијаблама:

- Резултати студената са улазног теста (UT)
- Старост студента (GOD)
- Просечна оцена у току студија (OCENA)
- Године учења енглеског језика (GODUC)
- Да ли је студент учио енглески језик на још неки начин осим у школи (VANSKOLE)
- Колико књига на енглеском језику је студент прочитао у последњих годину дана (KNJIGE)
- Колико често је студент читао чланке написане на енглеском језику (новине, часописи/ интернет) у последњих годину дана (INTERNOVCAS)
- Колико често студент гледа филмове/серије на енглеском језику (FILM)
- Колико често је студент разговарао на енглеском језику у последњих годину дана (не рачунајући часове енглеског) (RAZGOV)
- Композитни скор/фактор добијен на основу ставова студената према учењу енглеског језика - *Скала ставова према учењу енглеског језика* (FACTOR)

Метод анализе података

У пракси се користе два приступа. Први, дескриптивна статистика, има за циљ да прецизно опише и прикаже основне карактеристике испитиваног феномена. Други подразумева у најширем смислу, статистику закључивања.

У анализи података прикупљених у истраживању биће коришћена оба приступа. Дескриптивна статистика биће урађена за обе групе студената и обухватиће табеле фреквенције, унакрсне табеле, мере центрелне тенденције и мере дисперзије. У оквиру

статистике закључивања, како би се испитао утицај лудичких активности на успех студената користиће се регресиона метода. Поред тога, биће урађена и факторска анализа ставова студената према учењу енглеског језика са циљем креирања композитног скора као предиктора (екстерне варијабле) у регресионој анализи. Такође, за податке прикупљене упитником о коришћењу лудичких активности на часу који се односе на запажања студената експерименталне групе о лудичким активностима након сваког часа у току експеримента биће урађена посебна дескриптивна статистика.

Статистичка обрада података

Прва фаза статистичке обраде подразумева припрему података за обраду. Након креирања табела са улазним подацима у форми MS Excel фајлова (формат xls и csv) уследиће идентификација и елиминисање атипичних и екстремних вредности (аутлејера), као и замена недостајућих података. У ту сврху биће коришћени одговарајући модули статистичких програмских пакета SPSS, верзија 21 и R. У другој фази статистичке обраде података, поред дескриптивне статистике, биће урађено и испитивање утицаја лудичких активности на успех студената уз примену регресионе методе. Дескриптивна статистика са свим њеним елементима биће припремљена уз помоћ MS Excel-а и статистичког програмског пакета SPSS, верзија 21, док ће анализа утицаја лудичких активности бити извршена у програмском окружењу R применом одговарајућих *add-in* пакета. За потребе израде композитног скора за ставове студената према учењу енглеског језика као екстерне варијабле биће коришћен посебан пакет FACTOR 10.3.01 for Windows 7.

Очекивани резултати:

Милица Првуловић очекује да ће ово истраживање показати како лудичке активности утичу на учење енглеског језика као страног са посебним освртом на учење граматике и вокабулара, али и на укупне резултате испитаника у учењу енглеског језика.

VII ЗАКЉУЧАК СА ОБРАЗЛОЖЕНОМ ОЦЕНОМ О ПОДОБНОСТИ ТЕМЕ КАНДИДАТА
НАПОМЕНА:

На основу наведених података о кандидату, Комисија констатује да је кандидаткиња Милица Првуловић подобна за израду докторске дисертације.

На основу постављених циљева и очекиваних резултата, Комисија констатује да је предложена тема подобна за израду докторске дисертације у области примењене лингвистике.

На основу наведених података о предложеном ментору, Комисија констатује да је др Ненад Томовић подобан за ментора предложене докторске дисертације.

На основу изнетог Комисија предлаже Наставно-научном већу Филолошког факултета Универзитета у Београду да донесе позитивне оцене о подобности кандидаткиње Милице Првуловић и предложене теме докторске дисертације: „Утицај лудичких активности на учење енглеског језика као страног на академском нивоу и ставови студената о њиховом коришћењу“, а да се за ментора именује др Ненад Томовић, доцент Филолошког факултета у Београду.

ПОТПИСИ ЧЛАНОВА КОМИСИЈЕ

1. др Ненад Томовић, доцент, енглески језик, Филолошки факултет

2. др Ивана Трбојевић Милошевић, доцент, енглески језик, Филолошки факултет

3. др Јулијана Вучо, редовни професор, италијански језик, Филолошки факултет