

Igra kao poticaj u nastavi gramatike

Jurić, Ana

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:544933>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-02**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education -
Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Ana Jurić

IGRA KAO POTICAJ U NASTAVI GRAMATIKE

Diplomski rad

Zagreb, srpanj, 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Ana Jurić

IGRA KAO POTICAJ U NASTAVI GRAMATIKE

Diplomski rad

Mentorica rada:

doc. dr. sc. Katarina Aladrović Slovaček

Zagreb, srpanj, 2021.

SAŽETAK

U ovome se radu polazi od djetetovog usvajanja jezika koje se odvija na spontan i neopterećen način slušanjem govora u svom okruženju. Kasnije, u obrazovnim institucijama, djeca uče jezik. U hrvatskim se školama uči hrvatski standardni jezik (Pavličević-Franić, 2005). Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2019. godine objavljuje Kurikulum za nastavni predmet Hrvatski jezik, a naglasak će biti na područje gramatike u trećem razredu osnovne škole. Aktivno sudjelovanje učenika omogućuje komunikacijsko-funkcionalni pristup koji obuhvaća didaktičku igru koja nastavu čini dinamičnijom i motivirajućom, a učenici, brže i bez zamora, uče apstraktne i nezanimljive sadržaje poput gramatike (Pavličević-Franić, 2005). Gramatika je najviše zastupljena u predmetnom području hrvatski jezik i komunikacija. U njezinom se lakšem svladavanju koriste jezične igre. Cilj jezičnih igara je ovladavanje jezikom i njegovim sadržajima poticanjem pisanog i usmenog izražavanja (Aladrović Slovaček, 2018). Iako igra djeluje kao motivacija, istaknuta je i učiteljeva uloga.

U svrhu ovoga rada provedeno je i istraživanje djeluje li igra kao poticaj u nastavi gramatike. Istraživanje je provedeno u dva treća razreda koja su činila kontrolnu i eksperimentalnu skupinu u kojoj su održana tri nastavna sata s uključenim jezičnim igrama. Problemi istraživanja bili su ispitati općeniti stav učenika o igri u nastavi, razlikuje li se stav o igri s obzirom na spol i stav prema školi, utječe li provedba jezičnih igara na znanje gramatike, kakav je stav učenika o provedenim jezičnim igrama te razlikuju li se stavovi o igri s obzirom na skupine. Rezultati pokazuju da se učenici ponekad igraju na satu Hrvatskoga jezika te je vidljivo da spol i stav prema školi ne utječu na stav o igri. Također, rezultati su pokazali da se skupini u kojoj su provedene jezične igre svidio ovakav način učenja kroz igru, a i ostvarili su bolje rezultate iz ispita o sadržaju iz gramatike od kontrolne skupine.

Ključne riječi: učenje jezika, gramatika, jezične igre, igra kao motivacija

SUMMARY

In this study „Language Game as a Motivation in Grammar Teaching“, the starting point is the child's language acquisition, which takes place in a spontaneous and unladen way by listening to speech in his environment. Furthermore, in educational institutions, children learn the language. Croatian standard language is taught in Croatian school (Pavličević-Franić, 2005). In 2019, the Ministry of Science and Education published Curriculum for the subject Croatian language and the emphasis will be on the field of grammar in the third grade of primary school. The active participation of students enables a communicative-functional approach that includes a didactic game which makes teaching more dynamic and motivating. In this way, students can faster and without fatigue learn abstract and uninteresting content such as grammar (Pavličević-Franić, 2005). Grammar is the most represented in the subject area of the Croatian language and communication. Language games are used to make easier overcome of materials. The goal of language games is to master the language and its contents by encouraging written and oral expression (Aladrović Slovaček, 2018). Although game works as a motivation, the teacher also has a significant role.

For the purpose of this study, a research was conducted on whether game acts as a motivation in grammar teaching. The research was conducted in two third grades which consisted of a control and experimental group in which were held three lessons with language games included. The research problems were to examine general attitude of students about the game in teaching, whether the attitude about the game is different considering gender and attitude towards school, whether the implementation of language games affects grammar knowledge, what is the attitude of students about proven language games and whether their attitudes about the game differ considering the groups. The results show that students sometimes play in the Croatian language class and it is visible that gender and attitude towards school do not affect the attitude about the game. In addition, the results show that the group in which the language games were conducted liked this way of learning through game and they achieved better results from the grammar content exam more than the control group.

Key words: language learning, grammar, language games, game as motivation

SADRŽAJ

1.	UVOD	1
2.	UČENJE JEZIKA	3
2.1.	<i>Hrvatski jezik kao nastavni predmet u Nastavnom kurikulumu</i>	5
2.2.	<i>Usvajanje gramatike.....</i>	7
2.3.	<i>Položaj gramatike u Kurikulumu za nastavni predmet Hrvatski jezik</i>	10
3.	IGRA	13
3.1.	<i>Didaktička igra</i>	14
3.2.	<i>Jezična igra.....</i>	15
3.2.1.	<i>Igra i gramatika</i>	17
4.	IGRA KAO MOTIVACIJA U NASTAVI JEZIKA	20
5.	ISTRAŽIVANJE.....	23
5.1.	<i>Opis uzorka istraživanja</i>	23
5.2.	<i>Opis instrumenta istraživanja.....</i>	24
5.3.	<i>Ciljevi i hipoteze</i>	29
5.4.	<i>Rezultati istraživanja</i>	30
6.	RASPRAVA I ZAKLJUČAK.....	43
7.	LITERATURA.....	46
	PRILOZI	48
	IZJAVA O IZVORNOSTI DIPLOMSKOG RADA	56

1. UVOD

Pohađanjem modula hrvatski jezik na Učiteljskom fakultetu u Zagrebu moja ljubav prema hrvatskom jeziku samo je rasla. Na kolegijima koji obuhvaća spomenuti modul susrela sam se i s pojmom jezične igre, a kroz seminare neke od tih igara sam i bolje upoznala. Tako je nastalo moje zanimanje za jezične igre, ali i općenito za igre u nastavi. Što se tiče hrvatskoga jezika, odlučila sam se za područje gramatike zbog saznanja i iskustva koji pokazuju da je upravo to područje učenicima jedno od najnezanimljivijih, ali i najtežih. Ovim radom željela sam pobliže proučiti igru u nastavi, odnosno može li ona biti poticajna za učenike upravo u nastavi gramatike.

Jezik se može definirati kao „jedna od osnovnih čovjekovih integrativnih sposobnosti koja ga razlikuje od svih drugih bića“ (Peti-Stantić i Velički, 2008, str. 5). Potreba za jezikom se javlja već u ranom djetinjstvu, a dijete ga usvaja slušajući ljude koji ga okružuju, posebice svoju majku. Ne čudi da se upravo zbog toga prvi jezik naziva materinski (Pavličević-Franić, 2005). Kasnije, u školskim ustanovama djeca uče, u ovome slučaju, hrvatski standardni jezik. U hrvatskom obrazovanju 2019. godine donesen je Kurikulum za nastavni predmet Hrvatski jezik. Ovaj dokument objavilo je Ministarstvo znanosti i obrazovanja. Njegov opis i sastavnice također će biti spomenute u ovome radu. Predmetna područja na koja je nastavni predmet Hrvatski jezik podijeljen u ovome dokumentu jesu hrvatski jezik i komunikacija, književnost i stvaralaštvo te kultura i mediji. S obzirom na temu ovoga rada, pomnije će se proći i uvidjeti položaj i zastupljenost gramatike u trećem razredu osnovne škole što najviše obuhvaća domena hrvatski jezik i komunikacija.

Ono što je neodvojivo od djece jest igra. Igra nije samo zabava. Njome su djeca ostvarila prva iskustva, vještine, sposobnosti i znanja (Peti-Stantić i Velički, 2008). Kao takva, igra mora biti i neizostavni dio nastavnog procesa. Provedena istraživanja Pavličević, Miljević-Ridički i sur., Peti-Stantić i Velički, Pavličević-Franić i Aladrović Slovaček potvrđuju da se učenici u nastavi jezika vole igrati te na taj način nastavni sadržaj usvajaju brže i lakše (1996, 2004, 2009, 2011; prema Aladrović Slovaček, 2018). U razdoblju od prvog do četvrtog razreda učenici su i dalje u fazi kada im u učenju pomažu konkretni materijali. Igra im to omogućuje na način da se djeca kroz igru stavljaju u razne životne situacije gdje učenici koriste svoje jezične kompetencije

i znanja. Većina se jezičnoga sadržaja može oblikovati i prezentirati kao didaktička igra. To znači da dijete igrajući se zapravo uči, a da toga nije ni svjesno. Didaktičke igre mogu biti neke tek osmišljene igre, ali i igre koje već postoje i koje učenici poznaju pa ih je potrebno samo didaktički preoblikovati. Ovakav pristup nastavi potiče aktivnost i koncentraciju učenika, brže učenje, a nastava je dinamičnija i zanimljivija (Pavličević-Franić, 2005). Posebna vrsta didaktičkih igara jesu jezične igre. Cilj tih igara je ovladavanje jezikom i njegovim sadržajem potičući usmeno i pisano izražavanje, a to uključuje i sadržaj iz gramatike i pravopisa (Aladrović Slovaček, 2018). Igra će zainteresirati učenike za nastavni sadržaj, ali veliki motivator je i učitelj koji mora svojim znanjem, vještinama, kreativnošću te voljom i željom biti spreman na planiranje i pripremu nastavnog sata koji će uključivati jezične igre. Autorica Miljević-Ridički i suradnici (2000) navode kako srećom ipak većina učitelja u sebi ima potrebnu radoznalost i mudrost, ali su i učenici otvoreni za nešto novo, suvremeno što je dovoljan razlog da se pokuša drukčije učiti hrvatski jezik.

2. UČENJE JEZIKA

Jezik ima posebnu ulogu u životu čovjeka. Budući da je čovjek društveno biće, upravo je jezik jedan od načina kojim čovjek ostvaruje komunikaciju s drugim ljudima i tako djelomično ispunjava svoju prirodnu potrebu za druženjem. Svaki jezik ima svoje norme koje treba poštivati želimo li se pravilno koristiti određenim jezikom. Ono s čime je jezik svakako povezan jest govor jer on je jedan od zvučnih i najbržih načina prijenosa poruke. Prema svemu navedenom „jezik možemo u užem smislu definirati kao apstraktan sustav znakova i pravila po kojima se ti znakovi kombiniraju u svrhu sporazumijevanja, odnosno prijenosa obavijesti“ (Pavličević-Franić, 2005, str. 14). Postoje dva načina učenja jezika i prema njima čovjek govori jezicima koje je usvojio i koje je naučio. Čovjek već u ranom djetinjstvu uviđa potrebu za jezikom i komunikacijom kako bi olakšao iznošenje svojih potreba i želja. Tada se najčešće usvaja materinski jezik. Kasnije, poslije ranog razvojnog razdoblja, dijete uči neke nove jezike (Pavličević-Franić, 2005). Jezik koji dijete usvaja odvija se spontano, neopterećeno, u okruženju u kojem se svaki dan nalazi, a usvaja ga slušajući svoju obitelj ili neku drugu osobu. S druge strane, u raznim odgojno-obrazovnim institucijama, na osmišljen i zadan način, dijete uči druge jezike. Osvrnuvši se na proces usvajanja materinskog jezika, on se može podijeliti na najmanje četiri aspekta. Prvi aspekt započinje odmah nakon što se dijete rodi. Tada se razvija glasovni sustav djeteta u kojem se povezuju i miješaju receptivna i produktivna varijanta. Drugi aspekt odnosi se na upotrebu jezičnih oblika vlastitog jezika, odnosno na gramatiku. Ovdje je vrlo važan i kognitivni razvoj djeteta jer nemaju sva djeca istu sposobnost usvajanja jezika pa je nekima potrebno puno više vremena kako bi razumjeli određene gramatičke strukture. Treći aspekt uključuje sposobnost razumijevanja i semantiku, a četvrti komuniciranje upotrebom govora. Zadnja dva aspekta su povezana jer se značenje glasanja i govora djeteta može promatrati samo kao dio neke komunikacijske situacije u djetetovu životu (Prebeg-Vilke, 1991). Kada je riječ o svrsi nastave hrvatskoga jezika u školi, Težak (1996) ističe kako je to ponajprije spoznaja o biti, osnovama i značajkama hrvatskoga jezika, razvoj svijesti o potrebi učenja i njegovanja istog te na kraju i pravilna uporaba književnoga, odnosno standardnoga hrvatskoga jezika u govorenju i pisanju. Što se tiče gramatike, u školama bi valjalo koristiti komunikacijski pristup jer je gramatika apstraktna, a djeca u ranoj dobi najbolje uče kada im se nešto zorno prikazuje, u ovom slučaju tu pomaže svakodnevna komunikacija. Nadalje, komunikacijski pristup jezik shvaća kao

sustav što znači da ga treba usvajati u njegovoj sveukupnosti, da deskriptivna didaktička gramatika počinje lingvističkim opisima postupno, da je jezik važno učiti tako da bude u funkciji svakodnevne komunikacije, a ne da se oslanja na iznošenje napamet naučenih gramatičkih pravila, da usvajanje polazi induktivnom metodom, da je važno učenje kroz igru zbog manjeg zamora i bržeg učenja te da je potrebno obratiti pažnju na individualnost, stvaralaštvo i interkulturalizam (Pavličević-Franić, 2005). Komunikacijsko-funkcionalni pristup ističe važnost komunikacije, odnosno primjene jezika u životnim situacijama, ali i razvoj praktične jezične uporabe, a ne samo teorijsko znanje o jeziku. „Rabeći najprije konkretne logičke izričaje (bez obzira na moguće 'pogrješke'), a poslije i apstraktne gramatičke paradigme, dijete će tijekom školovanja postupno naučiti proizvoditi i standardnojezične oblike na svim jezičnim razinama“ (Pavličević-Franić, 2005, str. 73). Količina nastavnog sadržaja godinama se povećava ili mijenja, a zadaća učitelja je odabrati najbolje moguće postupke, metode i situacije kojima će učenicima približiti nastavni sadržaj, a nastavu učiniti zanimljivijom, primjerenijom dobi učenika, jednostavnijom, ali i učinkovitijom. Takvom načinu poučavanja, u čijem je središtu učenik, teži i komunikacijsko-funkcionalni pristup te stvaralačka nastava koji se mogu primijeniti i za učenje i usvajanje hrvatskoga jezika. Obilježja ovog pristupa su i didaktička igra, funkcionalna jezična komunikacija, uporaba različitih nastavnih sredstava, pomagala, metoda i postupaka, korištenje metode indukcije koja polazi od poznatog, jednostavnijeg prema uopćavanju i teorijskom učenju te na kraju i ono zaista važno jest uloga učitelja, njegova otvorenost, spremnost na uporabu različitih i drukčijih metoda i postupaka, njegova osposobljenost i volja za učenjem i osuvremenjivanjem nastave kako bi učenike zaista zainteresirao za nastavni sat i sadržaj koji treba usvojiti i naučiti. Učitelj treba imati volju, želju i motivaciju te se okrenuti kreativnoj nastavi koja je drukčija od uobičajenog tradicionalnog pristupa (Pavličević-Franić, 2005). U današnjoj nastavi Hrvatskoga jezika, učitelji imaju određeni stupanj slobode koji im dopušta odabir metodičkih predložaka koji će pomoći učenicima u usvajanju sadržaja, zatim odabir raznih metoda, postupaka i tehnika kojima će sadržaj približiti učenicima, usmjeriti nastavu prema učeniku, aktivno ga uključiti u ostvarenje ishoda učenja, a na kraju dobiti i konkretnu povratnu informaciju od učenika te na taj način poboljšati i unaprijediti daljnje učenje i poučavanje.

2.1. Hrvatski jezik kao nastavni predmet u Nastavnom kurikulumu

U hrvatskim školskim ustanovama djeca uče hrvatski standardni jezik. Za razliku od žargona i mjesnog govora koji učenici govore u svakodnevnim životnim situacijama, standardni jezik je sustav koji je uređen svjesnim gramatičkim i pravopisnim pravilima te normativnim rječnikom. Upravo zbog ovih odrednica standardni se jezik mora učiti (Frančić, Hudeček i Mihaljević, 2005). Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2019. godine izdaje Nacionalni kurikulum Republike Hrvatske za predškolski, osnovnoškolski i srednjoškolski odgoj i obrazovanje. Na temelju toga, Ministarstvo je donijelo i odluku o kurikulumu za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj.

U uvodu dokumenta navodi se kako je ovo jedinstven dokument u kojem su povezane sve razine odgojno-obrazovnog procesa u kojima se uči i poučava hrvatski jezik. On se poučava kao materinski jezik ili kao jezik društvene sredine. Također, istaknuta je i njegova svrha učenja i poučavanja, a to je:

„osposobljavanje učenika za jasno, točno i prikladno sporazumijevanje hrvatskim standardnim jezikom, usvajanje znanja o jeziku kao sustavu, slobodno izražavanje misli, osjećaja i stavova te spoznavanje vlastitoga, narodnog i nacionalnog jezično-kulturnog identiteta. Učenicima se omogućuje primanje, razumijevanje, vrednovanje i stvaranje različitih govornih i pisanih tekstova primjenom komunikacijskih strategija.“ (Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj, NN 10/2019)

Važno je kod učenika poticati sklonost prema čitanju i umjetnosti riječi, a jezik usvajati kao sustav što podrazumijeva razvoj četiriju jezičnih djelatnosti, govorenja, slušanja, čitanja i pisanja. Spomenuto je kako je ovaj dokument napisan u skladu s temeljnim znanostima. U ovome slučaju to su jezikoslovlje i znanost o književnosti. Cilj je da učenik bude u središtu te da ga se pripremi za primjenu stečenog teorijskog znanja i vještina.

Što se tiče strukture kurikuluma za Hrvatski jezik, on se sastoji od tri domene, odnosno od tri povezana predmetna područja, a to su hrvatski jezik i komunikacija, književnost i stvaralaštvo i kultura i mediji. „Predmetno područje hrvatski jezik i komunikacija temelji se na učenju i poučavanju jezičnim znanjima te na ovladavanju jezikom kao sustavom s uporabnoga stajališta“ (NN 10/2019). Pri tome se stavlja naglasak na razvijanje komunikacijske kompetencije. Učenik u različitim komunikacijskim situacijama primjenjuje jezične djelatnosti i tako iznosi svoja razmišljanja, stavove, ideje i vrijednosti. „Predmetno područje književnost i

stvaralaštvo utemeljeno je na čitanju i recepciji književnoga teksta koji je iskaz umjetničkoga, jezičnog, spoznajnog i osobnog poimanja svijeta i stvarnosti“ (NN 10/2019). Čitanjem raznih tekstova i njihovim uspoređivanjem želi se učenika potaknuti na razvijanje čitalačkih navika i kulture, ali i iznošenje vlastitih osjećaja te da učenicima čitanje postane užitek i potreba. „Predmetno područje kultura i mediji odnosi se na istraživanje veza između tekstova i njihovih oblika, između kultura življenja i društvenih odnosa, međudnosa autora i publike te visoke umjetnosti i popularne kulture“ (NN 10/2019). Pri tome je važno učenike naučiti da se prema medijskim porukama odnose kritički, da upoznaju i razumijevaju kulturu u različitim područjima i s različitih gledišta te da prihvate kako postoje različita mišljenja i stavovi koji se javljaju u njihovu društvu i okruženju.

Ono što je svakako novo u odnosu na Nastavni plan i program su ishodi učenja. Odgojno-obrazovni ishodi učenja napisani su prema vertikalno-spiralnom načelu i sastoje se od tri sastavnice smještene u obliku tablice, a to su odgojno-obrazovni ishod, razrada ishoda i razine usvojenosti ishoda. Neki od ishoda mogu sadržavati i preporuku te uputu kako ostvariti određeni ishod. Valja napomenuti kako se u dokumentu nalazi opis razine „dobar“. Opis ostalih razina nalazi se u metodičkim priručnicima predmetnog kurikuluma. Nadalje, istaknuta je povezanost hrvatskog jezika s drugim nastavnim predmetima, ali i međupredmetnim temama (NN 10/2019).

Uloga učitelja je da koristi inovativan pristup u nastavi te da konstantno razvija svoja znanja. Kurikulumski način poučavanja zahtijeva nastavu usmjerenu na učenika. Učenik je u središtu nastavnog procesa i cilj je ovakvog poučavanja stvoriti samostalnog, odgovornog i samopouzdanog učenika koji će biti spreman na cjeloživotno učenje.

U Kurikulu za nastavni predmet Hrvatski jezik (2019) opisano je što sve obuhvaćaju i sastavnice vrednovanja. U sastavnice vrednovanja ulaze stečena znanja o jeziku, književnosti, medijskoj, kulturnoj i međukulturnoj pismenosti, sposobnost razumijevanja jezičnih, književnih i kulturnih koncepata te njihova međusobna povezanost i primjena znanja i koncepata na razini analize i sinteze te stvaranje novih znanja i koncepata. Istaknute su vrste vrednovanja prema pristupu (vrednovanje za učenje, vrednovanje kao učenje i vrednovanje naučenoga). Autorica Kolar Billege (2020) daje kritički osvrt na vrednovanje razine ishoda. Navodi kako razina ishoda ne može biti predmet vrednovanja već ishod treba definirati na razini koja će omogućiti vertikalno-spiralno nadograđivanje sljedećim sadržajima i koja je u skladu s matičnom znanošću.

2.2. Usvajanje gramatike

Jasno je kako učenik treba poznavati govorni instrumentarij jezika koji uči ponajprije zbog uspješnije upotrebe tog jezika. Na to se nadovezuje i govor kao bitna sastavnica ljudskog bića. Težak (1996) navodi kako bi se upravo iz fonetske i fonološke tematike u nastavi trebali pronaći sadržaji o govoru i govornim jedinicama, govoru i pismu, govornim organima i tvorbi glasova, glasovima hrvatskoga jezika, podjeli glasova, glasovnim promjenama, naglašavanju, rečeničnoj intonaciji i stilogenosti glasova. Naravno, svi ovi sadržaji raspoređeni su tijekom školovanja učenika s obzirom na njihov razvoj te u ovom slučaju s njihovim glasovnim navikama. Sve definicije fonetskih i fonoloških pojmova u mlađim razredima osnovne škole trebaju se definirati tako da ih učenici razumiju bez obzira na to što je ta definicija možda i nepotpuna. Svaka definicija podrazumijeva i dodatno objašnjenje. Prilikom usvajanja ovog dijela gramatike prednost se ipak daje fonologiji, ali obje se discipline nesustavno, ali čvrsto uče s ostalim jezičnim područjima. Važno je njihove spoznaje usvajati i na teorijskoj i na praktičnoj razini. U osnovnoj školi težište ipak treba biti na praktičnom dijelu uz poznavanje osnovnog teoretskog znanja. Najčešće su to vježbe povezane s usmenim i pismenim izražavanjem (Težak, 1996).

Kada je riječ o morfologiji, u osnovnoškolskom obrazovanju ona se najčešće svodi na sustave deklinacije i konjugacije te vrstama riječi. Morfologiju je potrebno učiti sustavno. Težak (1996) ističe da se u osnovnoj školi učenike samo uvodi u morfologiju. Učenici minimalno spoznaju osnovne pojmove koji su im potrebni i prije učenja vrsta riječi, deklinacije i konjugacije, a to su riječ, imenica (rod i broj), glagol (lice i vrijeme u višim razredima osnovne škole) i pridjev. Pri planiranju sata učitelj mora u izboru didaktičkih postupaka obratiti pažnju na mjerilo koliko se često određeni oblici koriste i jesu li govorne navike djece u skladu sa standardnom hrvatskom morfologijom. Prilikom usvajanja ovog dijela gramatike trebalo bi koristiti metodu indukcije gdje će učenici na temelju primjera doći do definicije, a samo ponekad, radi uštede vremena, koristiti metodu dedukcije (Težak, 1996).

Nastava gramatike u području sintakse većinom obuhvaća rečenicu i njezino ustrojstvo, vrste rečenica, značenje i vrstu riječi te njihove oblike, red i sročnost u rečenici. U osnovnoj se školi veliki naglasak stavlja na rečenicu kao osnovnu obavijesnu jedinicu. Učenici se

najprije s njome trebaju upoznati na razini pojavnosti, a kasnije se susreću s razmatranjem rečeničnog ustrojstva, rečeničnih vrsta i odnosa riječi u rečenici. U nižim razredima osnovne škole težište je na prepoznavanju i pravilnoj upotrebi. Ova površinska razina jest dovoljna, ali raznim praktičnim primjerima i vježbama učenike se privikava i na dubinsku analizu rečenice (Težak, 1996).

Kao suvremen pristup usvajanju jezičnih sadržaja u nastavi, već je spomenuto, predlaže se komunikacijsko-funkcionalni pristup. Ovaj metodički model temelji se na načelu humanističke edukacije, a primjeren je ranoj fazi usvajanja jezika jer se ističe da usvajanje apstraktnog sadržaja poput gramatike treba poučavati kroz komunikaciju, odnosno poučavanje treba biti zorno s uključenim primjerima svakodnevnih situacija (Pavličević-Franić, 2005). Pojava apstraktnih gramatičkih pojmova koje ne razumiju uglavnom navodi učenike na učenje istih napamet što ne može biti ispravno u metodičkom i didaktičkom pogledu. U komunikacijsko-funkcionalni pristup poučavanju uključeni su i odnosi među osobama koje sudjeluju u komunikaciji, njihovi osjećaji i osobine ličnosti. Normativna je gramatika zato preoblikovana u funkcionalnu školsku (didaktičku) gramatiku, odnosno postala je primijenjena komunikacijska gramatika. Do toga je došlo jer učenje normativne gramatike nije ključno za uspješnije usvajanje jezika u ovome razdoblju i za razvijanje komunikacijskih sposobnosti. Didaktička gramatika je gramatika u kojoj su gramatički sadržaji prilagođeni djeci, odnosno njihovim spoznajnim mogućnostima i interesima. Obilježja ove gramatike su deskriptivnost ili opisnost, imanentnost ili primjerenost te funkcionalnost što podrazumijeva jezik u svrhu svakodnevnog komuniciranja. Cilj ovakvog jezično-izražajnog pristupa jest da učenici komunikacijom usvoje gramatiku, a ne obrnuto (Pavličević-Franić, 2005).

Prilikom usvajanja jezika postoje i određene nastavne etape koje učiteljima pomažu da bi učenici što lakše, sustavnije i bolje usvojili pojedini sadržaj. Prema Beženu, Budinski i Kolar Billege (2018) postoji osam nastavnih etapa u strukturi nastavne jedinice iz jezika, a to su priprema ili motivacijski uvod, rad na jezičnometodičkom predlošku, najava sadržaja nastavne jedinice, upoznavanje jezične pojave u kontekstu, vježbanje, ponavljanje i utvrđivanje, vrednovanje učenikovih postignuća te pravopisna sekvenca za globalno pamćenje riječi. Nastavne etape i ciljevi istih izdvojene su iz ponuđene strukture nastavne jedinice u učenju imenica. Na početku sata, u pripremi ili motivacijskoj situaciji, učitelji

moгу raznim usmjerenim zadatcima poticati komunikaciju, a naglasak treba biti na neposrednoj okolini kao glavnom poticaju. Uključivanjem različitih osjetila učenike se motivira za učenje novih sadržaja i to ponajprije sredstvom komunikacije. Nadalje, tijekom rada na jezičnometodičkom predlošku do izražaja ponovno dolaze učenikove recepcijske i komunikacijske kompetencije, a u najavi sadržaja nastavne jedinice učenici se najčešće upoznaju s jezičnim pojmom koji će učiti na satu. U sljedećoj nastavnoj etapi učenici gramatičku pojavu sagledavaju u kontekstu. Uključuje se vizualno predočavanje kako bi učenici lakše usvojili sadržaj na funkcionalnoj razini, a logičkim povezivanjem dobivaju mogućnost usvojeno znanje prenijeti u svakodnevnu situaciju. U etapi vježbanja učenici u praksi iznose naučeno dajući svoje primjere ili stečeno znanje koriste u različitim komunikacijskim situacijama dok se u etapi ponavljanja i utvrđivanja predlaže igrolika aktivnost koja će pomoći u jezičnom razvoju i zadržavanju koncentracije. Vrednovanje učenikovih postignuća podrazumijeva zadatke kojima će se provjeriti postignuća učenika, a u ovoj etapi su često uključeni i stvaralački zadatci. Zadnja etapa omogućuje učiteljima da ponude učenicima određene riječi koje prikazuju pravopisne dvojbe koje se teško objašnjavaju pa te riječi učenici globalno pamte. Također, na ovaj način učenici uočavaju i važnost pisanog jezika koji se razlikuje od govorne komunikacije (Bežen i sur., 2018).

Uzevši u obzir sve navedeno, u nižim razredima osnovne škole učenici usvajaju samo pojedine dijelove gramatike hrvatskoga jezika. Ovisno o stupnju razvoja i dobi učenika taj se sadržaj produbljuje i proširuje. Cilj je usvajanje gramatike ne temeljiti na učenju definicija i pravila napamet već primijeniti pristup koji će učenicima omogućiti da komunikacijom dođu do gramatike. I u navedenim nastavnim etapama zastupljen je takav pristup kao jedan od ispravnijih osobito za učenike od prvog do četvrtog razreda. Od gramatičkih sastavnica u prvom i drugom razredu često se koristi sadržaj fonetike i fonologije, a kasnije značajno mjesto zauzimaju morfologija i sintaksa koja se bavi rečenicom kao osnovnom komunikacijskom jedinicom. Usvajanje gramatike se treba odvijati u skladu s matičnom znanosti, sposobnostima učenika te korištenjem suvremenog pristupa nastavi temeljenog na komunikaciji i u čijem se središtu nalazi učenik.

2.3. Položaj gramatike u Kurikulumu za nastavni predmet Hrvatski jezik

Spomenuto je kako Kurikulum za nastavni predmet Hrvatski jezik (2019) ima tri domene, odnosno tri predmetna područja, a to su hrvatski jezik i komunikacija, književnost i stvaralaštvo te kultura i mediji. Budući da se u ovome radu osvrćemo na područje gramatike, domena koja će se pomnije promatrati jest hrvatski jezik i komunikacija. Od prvog do petog razreda, u ovome predmetnom području, važno je provoditi aktivnosti učenja koje pomažu u povezivanju jezičnih vještina koje su usvojene u ranom razdoblju s jezičnim vještinama i znanjima koja će učenici tek učiti (NN 10/2019).

Gramatika ili slovnica je jezikoslovna disciplina u kojoj se proučavaju temeljne zakonitosti funkcioniranja nekog jezika navodi se u *Hrvatskoj enciklopediji* (2002). Nadalje, istaknuto je da se posebna pozornost pridaje ustroju i funkciji pojedinih jezičnih sredstava ili jedinica, pri čemu se misli na oblik, riječi, skupove riječi, rečenice i tekst. U jezikoslovlju, znanosti koja se bavi proučavanjem jezika, razlikuje se više vrsta gramatike. Prema glavnoj podjeli postoji opisna (deskriptivna) gramatika koja se bavi opisivanjem određenog stanja nekog jezika, zatim normativna gramatika kojom se utvrđuju pravila koja moraju poštovati govornici određenog standardnog jezika žele li taj jezik pravilno upotrebljavati. Postoji i poredbeni (komparativna) gramatika kojom se uspoređuju gramatike različitih, ali najčešće srodnih jezika. Valja još istaknuti sinkronijsku i dijakronijsku gramatiku. Sinkronijska se bavi suvremenim stanjem nekog jezika, a dijakronijska ili povijesna gramatika prati i proučava ustrojstvo jezika u njegovu razvoju. Od navedenih gramatika, hrvatsku školsku gramatiku najviše možemo približiti onoj normativnoj. Učenici u hrvatskim školama na satu Hrvatskoga jezika većinom uče razna jezična pravila koja će im pomoći u pravilnom korištenju hrvatskoga standardnog jezika bilo to u govoru ili u pismu. Kako je u hrvatskome školstvu trenutno na snazi Nastavni kurikulum (2019), u ovome radu detaljnije će biti riječi o tome što taj dokument sadrži na području gramatike u razrednoj nastavi s naglaskom na treći razred osnovne škole jer je u tome razredu provedeno kasnije opisano istraživanje.

U trećem razredu osnovne škole, na početku domene hrvatski jezik i komunikacija, u prvom odgojno-obrazovnom ishodu nastavlja se razvoj učenikove govorne kompetencije. Učenik je u komunikacijskim situacijama sposoban samostalno prilagođavati ton i intonaciju što je

nastavak na točno izgovaranje svih glasova u riječi i intoniranje izjavne, upitne i usklične rečenice koje se kao razrada odgojno-obrazovnog ishoda javlja u drugom razredu. Također, učenik može točno izgovarati riječi koje su često korištene u pisanoj ili govornoj komunikaciji, odnosno koje su dio aktivnoga rječnika, a u njima se nalaze glasovi č, ć, dž, đ, ije/je/e/i. Ono gdje se svakako vidi produbljivanje i proširivanje sadržaja odnosi se na ishod OŠ HJ A.3.5. u kojem je navedeno da „učenik oblikuje tekst služeći se imenicama, glagolima i pridjevima, uvažavajući gramatička i pravopisna pravila“ (NN 10/2019). Učenici su do sada bili samo upoznati s imenicama koje su učili u drugom razredu. Ovim ishodom oni upoznaju još dvije vrste riječi, a to su glagoli i pridjevi. Imenice, glagoli i pridjevi pripadaju leksičkim ili punoznačnim riječima. Takve riječi izriču sadržaj vanjskoga ili unutrašnjega svijeta i one su promjenljive (Barić i sur., 2005). Nakon učenja glagola učenici bi trebali moći na oglednim primjerima uočiti glagolsku radnju, stanje ili zbivanje, odnosno općenito prepoznati glagole. Ista je situacija i prilikom usvajanja pridjeva. Može se primijetiti da je naglasak i na tome da učenici pridjeve povezuju s već naučenom vrstom riječi, odnosno s imenicima. Prema tome, u razradi ishoda se ističe da će učenik moći pisati pridjeve uz imenice kako bi stvorio življu i potpuniju sliku. S druge strane, znanje o imenicama se upotpunjuje upoznavanjem umanjenica i uvećanica pa će tako učenik biti sposoban prepoznati ogledne i česte primjere. Ovaj vrlo značajan nastavni sadržaj u Nastavnom kurikulumu za nastavni predmet Hrvatski jezik (2019) nije popraćen nikakvim sadržajem kojim bi se mogli ostvariti navedeni odgojno-obrazovni ishodi niti ikakvim preporukama za ostvarenje istih. Zanimljivo je da je istaknuto da će učenik naučenim vrstama riječi oblikovati tekst, a tekst oblikuje stvarajući rečenice. Prema tome, da bi se mogla strukturirati rečenica kao gramatička jedinica, važno je djecu, uz spomenute tri vrste riječi, naučiti i prilogima. Također, istraživanjem Budinski o kompetencijama učenika, utvrđeno je da učenici prilikom pisanja sastavaka u približno jednakim postotcima koriste i pridjeve i priloge (2012; prema Kolar Billege, 2020). Tu opet do izražaja dolazi uloga učitelja koji svojim znanjem, vještinama i voljom učenicima treba približiti ovaj gramatički sadržaj (vrste riječi) kako bi im on bio što jasniji, zanimljiviji i lakše savladiv. Ove vrste riječi učenici svakodnevno koriste u svome govoru i kao takve vrlo ih je važno naučiti upotrebljavati gramatički ispravno što predstavlja ogromnu zadaću i izazov za učitelja, ali i učenike. Upravo će ovaj nastavni sadržaj biti dio provedenog istraživanja koje će kasnije biti spomenuto u ovome radu. Osim vrsta riječi, u odgojno-obrazovnom ishodu spominje se i razlikovanje jesne i niječne rečenice što se ponavlja kao ishod iz drugog razreda. Sve

naučeno u ovome predmetnom području učenik prenosi i kako bi što uspješnije ostvario postavljene odgojno-obrazovne ishode predmetnih područja književnost i stvaralaštvo te kultura i mediji.

Sadržajno je u Nastavnome kurikulumu za nastavni predmet Hrvatski jezik (2019) gramatika zastupljena u predmetnom području hrvatski jezik i komunikacija iako je vrlo važna i u ostvarivanju odgojno-obrazovnih ishoda domena književnost i stvaralaštvo te kultura i mediji. Osim toga, nastojanje da se nastavni sadržaj usvaja po vertikalno-spiralnom modelu većinom je i uočen, ali i dalje postoje nelogičnosti (npr. niječnice se uče prije vrsta riječi, točnije glagola). No, može se primijetiti kako se prelaskom u viši razred proširuju i produbljuju određeni nastavni sadržaji. Isto tako, neki se odgojno-obrazovni ishodi i/ili razrade ishoda i ponavljaju. Prema tome, u određivanju sadržaja važno je poštovati metodički pristup, a „to znači da se u strukturiranju sadržaja uvažavaju spoznaje matičnih i odgojno-obrazovnih znanosti“ (Kolar Billege, 2020, str. 169). Sadržaj i preporuke za ostvarivanje ishoda vezanih uz područje gramatike nisu svaki puta detaljno opisani pa je učitelj taj koji svojim znanjem i kompetencijama mora izabrati udžbenike i metodičke predloške koji će učenicima pomoći u što boljem i smislenijem svladavanju jezika, a posebice gramatike.

3. IGRA

Igra je sastavni dio u životu svakog čovjeka. Jedna od odlika čovjeka jest da je on *homo ludens*, odnosno biće koje se igra. U *Hrvatskoj enciklopediji* (2003) se navodi kako je igra pojam koji se danas vrlo često koristi u društvenim i humanističkim znanostima. Prema tome, igra je definirana i na području psihologije, pedagogije, ali i informatike. S obzirom na područje ovoga rada, valja pratiti definicije igre u psihološkoj i pedagoškoj sferi. Psihologija, definirajući igru, ističe kako ona na čovjeka djeluje opuštajuće te da pozitivno utječe na njegovo raspoloženje i podizanje uzbuđenja. Pedagoška definicija pojam igre vezuje uz djetinjstvo te ju dijeli na funkcionalnu, simboličku i igru s pravilima. Funkcionalna igra je igra koja se određuje kao igra novim funkcijama koje se razvijaju kod djeteta, a to su motoričke, osjetne i perceptivne funkcije. Dijete se s jedne strane bavi ispitivanjem vlastite funkcije, a s druge strane s osobitostima objekata. Simbolička igra se smatra vrlo bitnim elementom u kontekstu psihičkoga razvoja djeteta. Ruski lingvisti ovu vrstu igre nazivali su i „igrom uloga“. Igrajući se na ovaj način djeca su se već od ranog djetinjstva pripremala za svoje buduće uloge u životu. Ono što svakako doprinosi razvoju simboličke funkcije je komunikacija jer da nje nema, ne bi bilo ni simboličke igre. U periodu od sedme do jedanaeste godine djeca se počinju igrati igrama koje sadrže određena pravila. Ovakve igre u gotovom obliku zadržavaju se tijekom cijeloga života. One mogu imati senzomotoričke kombinacije ili intelektualne kombinacije u kojima se pojedinci natječu (Duran, 1995). Svakako valja spomenuti da djeca upravo u spontanoj igri usvajaju svoja prva iskustva, znanja, vještine i sposobnosti, odnosno na taj način upoznaju i svijet koji ih okružuje. Djeca nisu svjesna kako na taj način uče, ali to je nešto što je u igri konstantno prisutno. Tako djeca igrom mogu razvijati maštu, empatiju, razumijevanje za druge ljude i odnose među ljudima te toleranciju. Vrlo značajna stavka koju igra mora sadržavati je sloboda. Ako nema slobode u igri, to onda više nije igra. Sama sloboda ne podrazumijeva odustajanje od pravila u igri koja postoje već se misli na slobodu u povjerenju među svim osobama koje sudjeluju u igri. Ovakav način razmišljanja teži tome da svi igrači ravnopravno sudjeluju (Peti-Stantić i Velički, 2008).

Igra za djecu mora biti jedno lijepo iskustvo. Igrom sve ozbiljnije stvari postaju jednostavnije i prihvatljivije. Na ovaj način će djeca lakše i brže naučiti i usvojiti potrebne informacije jer im igra pruža veselje i opuštenost (Pavličević-Franić, Aladrović Slovaček i

Ivanković, 2011). „Igra je ekspresivna, autotelična, samostalna, divergentna aktivnost“ (Duran, 1995, str. 25). Odrasli upravo u igri djetetu daju najveću samostalnost i dijete igrom pokazuje sve svoje kompetencije i sposobnosti. Ona ga potiče na izražavanje kreativnosti, rješavanje problema, učenje vještina (društvenih i tjelesnih), pretvaranje raznih ideja u praksu, prihvaćanje u društvu te svladavanje emocionalnih problema (Britton, 2000). Valja naglasiti kako je igra aktivnost u kojoj dijete ne pronalazi poteškoće s koncentracijom i samostalnošću. Prema tome, slijedi preporuka koja ističe da bi se upravo takav dječji pristup igri trebao iskoristiti i u nastavi prilikom usvajanja novih nastavnih sadržaja ili vježbanja i ponavljanja već naučenih (Đurić, 2009).

3.1. Didaktička igra

Igra pozitivno utječe na razvoj i osjećaje djeteta. Upravo je zbog svih svojih sastavnica igra poželjna i u nastavi. Učenici se danas susreću s velikim opusom nastavnog sadržaja te se pronalaze različiti načini kako olakšati usvajanje znanja na što zanimljiviji i svrhovitiji način. Tu se javlja pojam didaktičke igre kojoj je cilj poučavanje kroz igru. Didaktička igra pripada obilježjima komunikacijsko-funkcionalnog pristupa pa se temelji na principima komunikacije i humanističke edukacije (Pavličević-Franić, 2005). Autorica Duran navodi da se didaktičke igre uvrštavaju u kategoriju igara s pravilima i mogu se podijeliti na igre mašte, igre šanse, igre realnosti i igre sposobnosti, a spajanjem tih vrsta igara nastaju jezične igre (1995; prema Aladrović Slovaček, 2018). Učenjem kroz igru učenik uči nesvjesno i ono što bi mu vjerojatno predstavljalo poteškoće, igrom puno lakše usvaja. S druge strane, didaktička igra doprinosi i poboljšanju nastave. Nastava postaje dinamična, zanimljiva, nestereotipna i motivirajuća. „Igra u nastavi znači povećanje motivacije i interesa učenika. Izaziva njihovu pažnju, povećava koncentraciju, traži aktivno sudjelovanje, čini učenje zanimljivijim od tradicionalnih metoda poučavanja, što na posljepku rezultira značajnim uspjehom (napretkom) u učenju“ (Pavličević-Franić, 2005, str. 77). Korištene igre mogu biti tek osmišljene, ali moguće je preoblikovati i igre koje već postoje (npr. Čovječe, ne ljuti se!, Domino, igra asocijacija, pantomima, igranje uloga) (Pavličević-Franić, 2005). Ono što je značajno je da se, ovisno o vrsti, didaktičke igre mogu igrati u različitim oblicima što podrazumijeva igranje u paru, skupini ili individualno. Igra daje učeniku odmak od svakodnevice, odnosno omogućuje mu zamišljanje svog svijeta daleko od učionice te kao takva potiče i djetetovu maštu. Na taj način učenik razvija i komunikacijske

kompetencije te razvija osjećaj zadovoljstva i pripadnosti (Šego, 2009). Ovakav pristup nastavi od učitelja zahtijeva dosta uloženog truda i vremena prilikom planiranja i pripreme za ostvarenje i korištenje igara u nastavi (Đurić, 2009). No, krajnji rezultat i otvorenost učenika prema radu i takvom načinu učenja zasigurno će učitelju biti dodatni poticaj za što češće korištenje ovakvog suvremenijeg pristupa nastavnom satu. Čudina-Obradović navodi da učitelj u osmišljavanju i igranju igre mora znati zašto tu igru želi koristiti u svojoj nastavi, kako će učenici sudjelovati u igri, što se od njih očekuje i što će se na kraju tom igrom postići. Učitelj učenike mora upoznati s tim karakteristikama. Također, igru je važno prilagoditi potrebama, dobi i sposobnostima učenika. Učitelj treba imati na umu da igra bude dinamična, da ne bude preduga, ali ni prekratka te da su učenicima dostupna sva potrebna sredstva i pomagala (1996; prema Nikčević-Milković, Rukavina i Galić, 2011). S druge strane postoji i otpor prema ovakvom pristupu nastavi, odnosno primjeni igre u nastavi gdje se igra smatra neozbiljnom aktivnošću, da se koristi samo kako nastava ne bi bila monotona i da popuni „prazni hod“ u nastavi, da je bučna i da unosi previše uzbuđenja (Nikčević-Milković i sur., 2011).

Prema svemu navedenom, ipak je svakako poželjno uvrstiti igru u nastavu. Ona se može koristiti u svakom dijelu nastavnog sata. Može biti motivacija učenicima na početku sata, kao aktivnost prilikom vježbanja i ponavljanja, kao način provjere usvojenosti nastavnog sadržaja na satu. Igra kao prirodna potreba učenika svakako će doprinijeti učinkovitosti nastave i iako zahtijeva određeni angažman i vrijeme učitelja za planiranje i pripremu, krajnji rezultat je ipak najbitniji. Zadovoljstvo, motiviranost i spremnost učenika za rad dovoljan su motiv za uključivanje igre u nastavu.

3.2. Jezična igra

Već je spomenuto kako je jezična igra kombinacija igara koje pripadaju didaktičkim igrama, a to su igre mašte, igre šanse, igre realnosti i igre sposobnosti. Jezičnu igru je najbolje definirati kao „prostor u kojem se i odrasli i djeca oslobađaju u vlastitom jeziku, u kojem doista uživaju u njemu intuitivno svladavajući pravila i stječući sposobnost postupiti u skladu s pravilima ili ih (svjesno) prekršiti“ (Peti-Stantić i Velički, 2008, str. 7). Cilj jezičnih igara temelji se na ovladavanju jezikom i njegovim sadržajem kroz različite vrste igara koje potiču pismeno i usmeno izražavanje, a na taj se način djeci pomaže i u svladavanju gramatičkog i pravopisnog

sadržaja koji im stvara određene poteškoće tijekom školovanja (Aladrović Slovaček, Srzentić i Ivanković, 2013). Ovakvi sadržaji učenicima su apstraktni i nezanimljivi i upravo su jezične igre te koje će nastavu učiniti prihvatljivijom, a nastavni sadržaj lakše usvojiv. Jezične igre učenicima omogućavaju da se uživljavaju u različite situacije, pojave ili stvari, ulaze u ulogu određenih likova te se na taj način pomoću riječi, ali i pokreta i zvukova emocionalno i fizički angažiraju. Ovaj način igre djeci je vrlo zabavan, ali im i pomaže u lakšem i boljem izražavanju jezikom. Cilj igre, u kojoj se jezik kao izražajno sredstvo isprepliće s brojnim drugim izražajnim sredstvima, jest socijalizacija djeteta u okruženju u kojem živi i u kojem se igra (Peti-Stantić i Velički, 2008). Nadalje, Pavličević-Franić i sur. (2011) navode kako učenici, igrajući jezične igre, razvijaju jezično-komunikacijske kompetencije. No, valja naglasiti kako dolazi i do razvijanja svijesti o četirima jezičnim djelatnostima, odnosno o dobrome govorenju, slušanju, čitanju i pisanju. Prema tome, u ranom poučavanju materinskog jezika, potrebno je djecu poučavati kroz igru. Na taj način bi lakše i jednostavnije usvajali sadržaj koji im je težak i nezanimljiv, a to je najčešće gramatika. J. Piaget je, također, tvrdio kako se dijete do 12. godine života nalazi u fazi konkretnih operacija te je to još jedan znanstveni poticaj da djeca jezik usvajaju i uče sudjelujući u raznim konkretnim jezičnim primjerima i situacijama te tako razvijaju jezične kompetencije (1977; prema Aladrović Slovaček, 2018). Nastava se na gotovo svim predmetima u školi odvija na materinskome jeziku pa bi na temelju toga učitelji, tijekom ranog učenja jezika, trebali uvesti igru kao poticajan i učinkovit način rada. Najčešća podjela jezičnih igara je ona s obzirom na sadržaj koji će se u igri usvojiti ili ono što se želi uvježbati i ponoviti. Uzimajući to u obzir, razlikujemo jezične igre kojima se želi bolje ovladati pojedinim jezičnim sadržajima pa tako postoje igre slušanja, govorenja, čitanja i pisanja. Ako želimo jezičnim igrama uvježbati ili usvojiti pojedini gramatički sadržaj u tome pomažu fonološke, morfološke i sintaktičke jezične igre. Leksičke igre su one kojima učenici obogaćuju rječnik i razvijaju svoj mentalni leksikon. Za ovladavanje pisanja velikog i malog slova, bilježenja dijakritičkih znakova, jata i interpunkcije, odnosno za ovladavanje pojedinih pravopisnih pravila koriste se pravopisne igre (Aladrović Slovaček, 2018). Miljević-Ridički i sur. (2000) navode da glavno pitanje suvremene nastave postaje kako pronaći učenicima interesantne načine, postupke, metode i pristupe za primjerenije učenje i poučavanje, odnosno kako učenicima prezentirati i prenijeti sve opsežniji nastavni sadržaj koji moraju usvojiti. Upravo tu valja opet naglasiti važnost jezičnih igara. Njihova uporaba je „višestruko korisna jer se ne ostvaruju samo

obrazovni zahtjevi i ciljevi, nego i socio-emocionalni, koji su ranoj dobi jednako važni za razvoj cjelokupne djetetove osobnosti“ (Aladrović Slovaček, 2018, str. 18). U korist jezičnih igara idu i rezultati provedenog istraživanja (Aladrović Slovaček, Zovkić, Cevković, 2014) koji pokazuju da su učenici nakon provedenih jezičnih igara ostvarili bolje znanje i stavove u odnosu na prijašnja istraživanja te su uspješnije ovladali komunikacijskim vještinama u govoru i pismu što je potvrda da korištenje jezičnih igara i općenito igre u nastavi potiče razvoj komunikacijskih vještina.

Igra u nastavi potiče učenike na aktivno sudjelovanje, razmišljanje i koncentraciju. Jezične igre pomažu mu u lakšem svladavanju apstraktnih i teških sadržaja hrvatskoga jezika, a posebice gramatike, sadržaja kojem učenici najčešće dopisuju epitet „dosadan“. Ulazeći u razne uloge i prolazeći kroz razne jezične situacije učenici usvajaju jezična znanja i kompetencije na jedan zanimljiv, zabavan, poticajan i kreativan način. Učenici nisu ni svjesni da kroz igru zapravo i uče. U dječjoj prirodi je da se voli igrati, a u toj fazi i učiti kroz konkretne primjere i zato bi igra trebala zauzimati posebno mjesto u nastavi. Naravno, provođenje određenih igara, a ponajprije jezičnih, od učitelja zahtijeva veliki trud i promišljanje, ali svakako će takav oblik rada pomoći učenicima u svladavanju nastavnog sadržaja što je i jedan od ciljeva svakog učitelja.

3.2.1. Igra i gramatika

Hrvatska gramatika ugrubo obuhvaća četiri velika područja, a to su fonetika i fonologija, morfologija, tvorba riječi i sintaksa. Većina ovih područja na neki način može se povezati s igrom. Prema tome razlikujemo igre, s obzirom na uvježbavanje ili usvajanje pojedinih gramatičkih sadržaja, na fonološke, morfološke i sintaktičke igre.

Fonološke igre obuhvaćaju područje fonologije. Fonologija je dio znanosti o jeziku koji utvrđuje i opisuje jedinice jezičnoga znaka (foneme) koje imaju određenu razlikovnu funkciju u jeziku te pravila njihove raspodjele (Barić i sur., 2005). Upravo je cilj fonoloških igara poticati glasovnu osjetljivost, osvještavati izgovor pojedinih glasova i ispravno naglašavanje riječi, poticati glasovnu analizu i sintezu te pravilno intonirati rečenice. S obzirom na sadržaj fonologije, ove jezične igre karakterističnije su za predškolsku dob, ali vrlo su značajne i u nastavi osobito na početku školovanja. Djeca bi tada već trebala znati pravilno artikulirati glasove, ali utjecajem okruženja i još uvijek najčešćom uporabom

mjesnog govora, učenici na početku školovanja imaju poteškoća s izgovorom pojedinih glasova. Za provedbu ovih igara nije potrebno puno vremena, a djecu će opustiti pa bi se zbog toga trebale naći u nastavi hrvatskoga jezika (Aladrović Slovaček, 2018).

Barić i sur. (2005) morfologiju definiraju kao dio gramatike koja proučava vrste riječi i njihove oblike, odnosno njihovu morfološku strukturu. Promatrajući područje morfologije u nastavi gramatike ona podrazumijeva poznavanje vrsta riječi te deklinaciju, rod i broj imenskih vrsta riječi, konjugaciju glagola te komparaciju pridjeva. Morfološke će igre u nastavi omogućiti učenicima olakšano učenje ovog inače učenicima zahtjevnog sadržaja. Također, ovim igrama učenici će osvijestiti razliku između imanentne, urođene gramatike i normativne gramatike i to ponajprije u oblikovanju riječi. U nižim razredima osnovne škole morfološke igre se koriste u svrhu ponavljanja obilježja imenica, glagola i pridjeva te njihovog prepoznavanja i svrstavanja u pojedine kategorije. Kod imenica su to bića, stvari, pojave, emocije, ideje, rod i broj. Glagole upoznaju u okviru prošlog, sadašnjeg i budućeg vremena te kao radnju, stanje ili zbivanje. Pridjeve učenici prepoznaju kao opisne, posvojne i gradivne. Učitelji morfološke igre mogu uključiti u nastavu kao oblik motivacije za određenu nastavnu jedinicu, za utvrđivanje ili ponavljanje nastavnog sadržaja (Aladrović Slovaček, 2018). Različite morfološke igre upotrebljene su i u istraživanju koje će biti opisano u ovome radu.

Treća vrsta jezičnih igara koja se bavi gramatikom jesu sintaktičke jezične igre. Sintaksa je dio gramatike koji opisuje rečenično ustrojstvo, gdje se izlažu pravila o slaganju riječi u rečenice (Barić i sur., 2005). Valja istaknuti kako je rečenica osnovna komunikacijska jedinica. U današnje vrijeme ona biva često okrnjena, odnosno želi se reći što više koristeći što manje riječi. Iz toga proizlazi da se u sastavljanju rečenice ne poštuje temeljna struktura, poredak riječi je slobodan pa čak i nelogičan što može dovesti do problema u komunikaciji. Kako do toga ne bi došlo, ali i kako bi djeca osvijestila važnost pravilnog konstruiranja rečenice, u nastavi bi trebalo poticati sintaktičke jezične igre. Ova vrsta jezičnih igara povezana je i s drugim jezičnim igrama. Za njihovo ostvarenje bitno je poznavanje morfologije i leksikologije, ali i poštivanje načela jezičnih djelatnosti u kojima će se ove igre ostvariti. Već je od prvog razreda potrebno ukazivati na proizvodnju kvalitetnih rečenica koje na početku mogu biti oblikovane kao odgovori na pitanja, koje nastaju točnim odabirom

riječi i njihovom kombinacijom, a kasnije i na njihovo vezivanje u veće cjeline i oblikovanje teksta (Aladrović Slovaček, 2018).

Iz svega navedenog, vidljivo je kako igra i gramatika nisu dva nespojiva pojma. Igra je zasigurno djeci puno bliža i od njih je neodvojiva. Za njih je to prirodna spontana aktivnost i potreba koja u njima budi osjećaj sreće, opuštenosti, ali i uzbuđenja. S igrom se susreću svakodnevno i voljno joj pristupaju. S druge strane, gramatika je za njih dio hrvatskoga jezika koji često ne razumiju, smatraju dosadnim i osobito teškim. Upravo bi uključivanjem igre u nastavu gramatike djeca mogla početi shvaćati gramatiku na ponešto drukčiji način. Njezino usvajanje i učenje djeci bi moglo postati zanimljivije, a samim time i lakše i brže. Sudjelovanje u igri utjecat će i na veću koncentraciju kod djece te će se zadržavati njihova pažnja. Igre treba pomno birati ovisno o kojem se nastavnom sadržaju radi i koji se jezični ciljevi žele postići. Naravno, svaka igra doprinosi ostvarenju spoznajnih ciljeva kao što su razvoj mašte i kreativnog mišljenja, razvoj motoričkih vještina i kognitivnih i perceptivnih sposobnosti te sposobnosti zamišljanja (Aladrović Slovaček, 2018). Ovakvim se pristupom djeci nešto što ih baš i ne zanima prikazuje uz pomoć onoga što vole i što ih veseli te će to doprinijeti boljim rezultatima i većom količinom naučenog sadržaja.

4. IGRA KAO MOTIVACIJA U NASTAVI JEZIKA

Jezičnim sadržajima, sadržajima koji su najčešće apstraktni, u nastavi treba pristupiti komunikacijsko-stvaralačkim pristupom. Odabran je ovakav pristup jer takav nastavni sadržaj treba poučavati zorno te prilikom poučavanja koristiti primjere iz svakodnevnih komunikacijskih situacija. U prilog tome svakako ide i činjenica da su učenici uvijek otvoreni za nove suvremenije metode rada, da su spremni hrvatski jezik učiti na drukčiji način (Miljević-Ridički i sur., 2000). Pavličević-Franić i Aladrović Slovaček provele su istraživanje u kojem je ispitano i koliko učenici vole nastavni predmet Hrvatski jezik, a dobiveni rezultati pokazali su da Hrvatski jezik zauzima sredinu ljestvice dragih odnosno manje dragih predmeta (2009; prema Aladrović Slovaček, 2018). Takav stav učenici prenose i općenito na hrvatski jezik pa se javlja tzv. strah od jezika pa čak i loše komuniciranje na pisanoj i na usmenoj razini. Kako bi se djecu oslobodilo od takvog negativnog stava u nastavu je potrebno uključiti i koristiti igru kao nastavnu strategiju koja će razrednu atmosferu učiniti ugodnijom i prihvatljivijom, ali isto tako će doprinijeti i da se težak i apstraktan nastavni sadržaj usvoji na jednostavniji način (Aladrović Slovaček, 2018). Pritom je učenicima za rad svakako potrebna motivacija. Uzme li se u obzir definicija motivacije koju koriste psiholozi, motivacija je stanje u kojem smo iznutra pobuđeni nekim potrebama, željama i motivima koji su usmjereni na određeno ponašanje kojim bismo postigli ostvarenje nekog cilja. Dvije su vrste motivacije, a to su intrinzična i ekstrinzična motivacija (Aladrović Slovaček i sur., 2013). Intrinzična motivacija se promatra kao odgovor na unutarnje potrebe učenika. Unutarnje potrebe uključuju radoznalost, potrebu za znanjem i osjećaje kompetencije te rasta i razvoja. Ovaj oblik najčešće se javlja kada su nastavni sadržaji sami po sebi učeniku dovoljno zanimljivi da ga odmah motiviraju na učenje bez ikakve potrebe za nagrađivanjem njihova zalaganja. Ekstrinzična motivacija svoj izvor ima izvan učenika. Nastavni sadržaj u većini slučajeva učenicima nije zanimljiv ili ga ima jako puno pa je učenike potrebno dodatno motivirati za rad. Neki od oblika ekstrinzične motivacije su učiteljeva pohvala, dobar rezultat na ispitu, ocjena. No, važno je učenike motivirati i drugim načinima kao što je primjena kvalitetne nastave, konstantnim poticanjem na rad te stvaranjem motivirajućeg i stvaralačkog okruženja u razredu (Aladrović Slovaček i sur., 2013). Takav oblik rada može se postići i uključivanjem igre u nastavu. Autorice Peti-Stantić i Velički (2008) upravo navode kako je učenje koje se zasniva na igri najprirodnija i najjednostavnija djetetova aktivnost. Kao takva nužno je da bude u nastavi.

Igrom djeca otkrivaju svoje mogućnosti, razvijaju određene sposobnosti i vještine. Igra je važna i za stjecanje iskustva, za učenje i stvaranje. Ono što je svakako odlika igre je da kod djece potiče razvoj mašte i kreativnosti (Aladrović Slovaček, 2018). S druge strane, „cilj nastave hrvatskog jezika u primarnom obrazovanju jest stvoriti jezično kompetentnu osobu – sposobnu izraziti vlastite spoznaje, osjećaje i stavove pritom se pravilno služeći standardnim jezikom“ (Aladrović Slovaček, 2018. str. 19). Gotovo sve nastavne jedinice Hrvatskoga jezika u nižim razredima osnovne škole mogu se uspješno poučavati korištenjem jezičnih igara. Odlična karakteristika ovakvog pristupa poučavanju je ta da se igre mogu primijeniti u bilo kojem dijelu nastavnog sata, ali i vrsti sata, bilo da je riječ o usvajanju novog ili vježbanju i ponavljanju već naučenog nastavnog sadržaja. Ipak, najbolje ih je koristiti u uvodnom dijelu sata kada se učenike želi motivirati i zainteresirati za sadržaj koji slijedi (Aladrović Slovaček, 2018). Jezične igre mogu biti novoosmišljene, ali mogu se preoblikovati i one koje već postoje. Ovakvim odmakom od tradicionalnog pristupa nastavi, učenicima se omogućuje razvijanje komunikacijske sposobnosti, bogaćenje rječnika, usvajanje rečeničnog ustrojstva, a ne učenje napamet određenih pravila i definicija koje možda i ne razumiju. Također, učenici na satu nisu pasivni promatrači i slušači već aktivno sudjeluju u nastavi, sadržaj im je interesantniji, lakše uče, a to sve doprinosi i boljem konačnom uspjehu (Aladrović Slovaček, 2018).

Bognar i Matijević (2005) pak navode da učenika nitko ne može ništa naučiti, da učenik nešto može naučiti samo sam i to vlastitim angažmanom. Ali, to ne znači da mu u tome nije potrebna nikakva pomoć. Kao važna osoba u učenikovu životu koja će mu u tome pomoći jest učitelj. Učitelj kao poznavatelj pedagogije, didaktike i metodike, voditelj je i organizator odgojno-obrazovnog procesa. Isto tako, on je onaj tko zasigurno drži određenu vezu između hrvatskog jezika i učenika. Prema tome ima i veliku ulogu u motivaciji učenika za usvajanje jezika. Njegova je odluka kako će učenike motivirati za rad i koje će metode i postupke za motiviranje koristiti. Učitelj mora znati da je učenikov kapacitet za primanje obavijesti ograničen i uvjetovan različitim faktorima pa mora odabrati valjane informacije koje će učeniku predstaviti i učinkovite načine kojima će ih učenik moći usvojiti u kratkom vremenu (Miljević-Ridički i sur., 2000). Također, odabrane jezične igre moraju biti primjerene učenikovom kognitivnom i jezičnom razvoju, svrhovite i didaktički oblikovane. Osim kao organizator nastavnog procesa, učitelj je i svojevrsan model i uzor kojeg učenici promatraju. U školskim ustanovama uči se hrvatski standardni jezik i upravo tim jezikom trebali bi govoriti i učitelji te pritom ne zaboraviti

činjenicu da su oni model kojeg djeca prate i oponašaju. I na ovaj način učenici uče. Dakako, učitelju su česti sugovornici upravo djeca, a sva djeca nemaju razvijene iste sposobnosti pa je potrebno da učitelj posjeduje osobine kojima će moći odgovoriti na individualne potrebe svakog učenika. Naravno, važno je da učitelj kao motivator ima potrebne verbalne sposobnosti, razvijenu stvaralačku maštu te razvijene socijalne vještine i toleranciju (Aladrović Slovaček i sur., 2013).

Opisan veliki značaj igre upućuje kako je ona odlična motivacija učenika u nastavi jezika. Njezinom upotrebom, osim motivacije, postiže se aktivnost i uključenost učenika u rad, koncentracija, dodatno promišljanje i zaključivanje, razvijanje znanja i vještina te razvoj mašte i kreativnosti. Osim toga, igra kao takva doprinosi da se učenik osjeća ugodnije, da razredom vlada pozitivno ozračje, učenici razvijaju socijalne i komunikacijske vještine, upoznaju se s primjerima iz svakodnevnice situacije, pomažu i potiču razumijevanje jedni prema drugima te uče ili ponavljaju određeni nastavni sadržaj. Kao motivator, učitelj mora imati određene kompetencije kojima će moći na što djelotvorniji način osmisliti nastavni sat te igre koje će u njega uključiti. Zato je itekako važno biti svjestan uloge koju nosi učitelj te konstantno ulagati u obrazovanje. Učenje i poučavanje hrvatskoga jezika nalazi se u uzročno-posljedičnom odnosu. Riječ je o materinskom jeziku, ali i jeziku koji se koristi u svakodnevnoj komunikaciji s drugima te su zbog toga, za postizanje uspjeha, važni upravo znanje materinskoga jezika i visoka razina pismenosti (Pavličević-Franić i Aladrović Slovaček, 2011). Prednosti igre u nastavi su mnogobrojne i uključivanjem igre u nastavu ostvaruje se jedan suvremen i nadasve prihvatljiv pristup.

5. ISTRAŽIVANJE

5.1. Opis uzorka istraživanja

Istraživanje je provedeno u osnovnoj školi (matična škola i područno odjeljenje) u središnjem dijelu Republike Hrvatske. U istraživanju je sudjelovalo 37 učenika ($N = 37$) u dva treća razreda. U područnoj školi sudjelovalo je 17 učenika ($N = 17$) koji su predstavljali kontrolnu skupinu, a u matičnoj školi sudjelovalo je 20 učenika ($N = 20$) koji su pripadali eksperimentalnoj skupini. Od ukupnog broja ispitanih učenika bilo je 20 dječaka ($N = 20$), tj. 54,1 %, dok je djevojčica bilo 17 ($N = 17$), tj. 45,9 %. Ovi podatci prikazani su u tablicama 1 i 2.

Tablica 1

Prikaz broja ispitanika prema spolu

Spol	Broj ispitanih učenika	Postotak
M	20	54,1 %
Ž	17	45,9 %
ukupno	37	100,0 %

Tablica 2

Prikaz broja ispitanika u kontrolnoj i eksperimentalnoj skupini

Vrsta skupine	Broj ispitanih učenika	Postotak
kontrolna skupina	17	45,9 %
eksperimentalna skupina	20	54,1 %
ukupno	37	100,0 %

5.2. Opis instrumenta istraživanja

Istraživanje je provedeno tako da je učenicima prvo dodijeljen isti anketni upitnik (prilog 1) kojim se ponajprije nastojao ispitati općeniti stav učenika o igri, o igri u školi i o Hrvatskom jeziku kao nastavnom predmetu. Upitnik se sastojao od 17 pitanja. Na prvoj stranici ispitanici su trebali naznačiti spol i razred. U prvom pitanju učenici su na brojevnoj skali od 1 do 5 (1 – uopće ne volim, 5 – jako volim) zaokružili vole li ići u školu. U drugom i trećem zadatku ponuđeni odgovori su bili *da*, *ne* i *ponekad*, a učenici su se trebali izjasniti vole li se igrati i vole li se igrati vani. U sljedećem pitanju ispitanici su morali zaokružiti i koliko vremena provode vani u igri, u dvorištu, parku, s prijateljima. Ponuđeni odgovori su bili *do sat vremena*, *do dva sata*, *dva do tri sata* i *više od tri sata*. Nakon ovoga, slijedila su dva pitanja otvorenog tipa u kojima su učenici odgovarali na pitanja čega se najčešće igraju vani, a koje igre najčešće igraju kod kuće. Isto tako, u ovome upitniku nalazila su se i pitanja vezana za igru na računalu, kao npr. koliko vremena dnevno provode za računalom ili mobitelom i što najčešće rade za računalom gdje se od učenika tražilo da zaokruže samo jedan odgovor (*gledam crtane filmove*, *igram igrice*, *tražim nešto za nastavu*, *tražim neke informacije*, *na društvenim mrežama sam*). Nakon općenitih stavova o igri, uslijedila su pitanja o zastupljenosti igre u školi i o školskim predmetima. Tako su se učenici morali izjasniti igraju li se u školi tijekom odmora ili se ne igraju, odnosno zaokružiti odgovor *ponekad* ako se u školi pod odmorom igraju samo nekada. Učenici su iznijeli i svoj stav o tome koji predmet vole najviše, a koji najmanje. Također, pomoću skale od 1 do 5 (1 – uopće ne volim, 5 – jako volim) izjasnili su se koliko vole Hrvatski jezik kao nastavni predmet. Što se tiče igre u školi, učenici su u otvorenom pitanju dali odgovor na kojem satu se najviše igraju, ali i zaokružili odgovor igraju li se na satu Hrvatskoga jezika, misle li da se na satu Hrvatskoga jezika trebaju više igrati te vole li se uopće igrati i učiti kroz igru. Zadnje pitanje ovog upitnika bilo je otvorenog tipa, a učenici su pisali što bi oni, da mogu, promijenili u nastavi Hrvatskoga jezika. Nakon upitnika o stavovima učenika, učenici su dobili i isti ispit za provjeru znanja o imenicama i glagolima (prilog 2). Pomoću rezultata ovih ispita može se usporediti provjeravana početna razina znanja između dvaju trećih razreda koji sudjeluju u istraživanju. Ispit o imenicama i glagolima sadržavao je deset pitanja. Učenici su morali prepoznati točne tvrdnje, među ponuđenim riječima zaokružiti traženu vrstu riječi, razlikovati opće i vlastite imenice, preoblikovati riječi iz jednine u množinu i obrnuto, razvrstati imenice prema rodu, napisati

definiciju glagola svojim riječima, prepoznati glagole u rečenicama, od imenica načiniti glagole, prepoznati točno napisane rečenice te na kraju sami napisati rečenicu koja mora sadržavati određene elemente. Ispit je ukupno imao 33 boda. Nakon provedenog upitnika i ispita u trećem razredu osnovne škole, koji čini eksperimentalnu skupinu, provedena su tri nastavna sata Hrvatskoga jezika. Proveden je sat ponavljanja imenica i glagola, sat učenja novog nastavnog sadržaja – usvajanje pridjeva te sat vježbanja i ponavljanja pridjeva. Cilj je bio u svaki nastavni sat, osim čitanja i rada na tekstu, rješavanja raznih zadataka, uključiti i najmanje tri jezične igre. Na prvom nastavnom satu korištene su ove jezične igre: *Pantomima*, *Imenuj!*, *Kojeg sam roda? Oboji me!* i *Pokaži me...* Na drugom nastavnom satu, satu usvajanja pridjeva, također su korištene jezične igre, a ovaj put su to bile: *Pridjevska priča*, *Uglazbljeni pridjevi* i *Igra pogađanja*. Igre *Vidim nekog/nešto...* i *Čovječe, prepoznaj me!* su jezične igre koje su se igrale treći nastavni sat prilikom ponavljanja pridjeva. Korištene jezične igre su modificirane jezične igre iz knjige *Kreativne jezične igre* (2018) autorice Katarine Aladrović Slovaček.

Slijedi kratak opis spomenutih jezičnih igara:

PANTOMIMA

Učenici izvlače papiriće na kojima se nalaze imenice i one na kojima se nalaze glagoli. Svaki učenik izvući će jedan papirić i pred razredom samo pokretom, bez govora, pokušati pokazati ono što mu piše na papiriću. Kako bi učenici znali pogađaju li imenicu ili glagol, prije igre su dogovoreni znakovi. Pljesak je znak za imenicu, a tapšanje koljena znak za glagol. Učenik znakom, prije prikazivanja, obavještava ostale o kojoj se vrsti riječi radi.

Riječi na papirićima: imenice (ptica, zrakoplov, kuća, vrata, majmun, slikar, riba, žaba, klaun, stol) i glagoli (plivati, sjediti, klizati, rezati, pjevati, plesati, skakati, spavati, plakati, jesti, voziti).

IMENUJ!

U igri *Imenuj!* učenici su podijeljeni u parove. Prva zadana tema je *škola*. Zadatak učenika, tj. para je napisati što više imenica vezanih uz zadanu temu. Učenici za pisanje odgovora imaju tri minute, a odgovore pišu u bilježnicu. Nakon isteka vremena parovi čitaju svoja rješenja, a pobjednik je onaj par koji je napisao najviše imenica prema zadanoj temi.

Sljedeća tema u ovoj igri je *ljeto*. U ovom krugu parovi moraju napisati u svoje bilježnice što više glagola uz zadanu temu. Zadano vrijeme i ovaj put su tri minute. Parovi na kraju čitaju svoja rješenja, a ponovno je pobjednik onaj par koji je napisao najviše glagola prema zadanoj temi.

KOJEG SAM RODA? OBOJI ME!

U cilju ponavljanja rodova imenica, igra se ova jezična igra. Učiteljica odredi da će crvena boja označavati ženski rod, zelena boja srednji rod i plava boja muški rod. Učenici, također, pripremaju bojice ili flomastere u tim bojama. Učiteljica čita 20-ak imenica, a kada čuju pročitane imenice, učenici moraju podići bojicu ovisno o tome kojeg je roda određena imenica. Čitane su sljedeće imenice: *noge, Zagreb, sol, voda, šećer, Sljeme, sunce, oko, roditelji, vrapci, roda, nos, vuk, pjesma, bojice, prozor, računalo, zubi, učiteljica, more, šljive, sreća, tata, krilo*.

POKAŽI ME!

Ovom jezičnom igrom ponavljaju se vrste glagola. Prije početka igre s učenicima se dogovaraju znakovi. Npr. ako izrečeni glagol označava radnju, učenici podižu ruke u zrak. Ako glagol izriče stanje, učenici mirno stoje rukama uz tijelo. Ako pak glagol izriče zbivanje, učenici će čučnuti. Učiteljica čita 15-ak glagola. Pročitani su sljedeći glagoli: *trčati, ulaziti, sijevati, sjediti, čitati, drijemati, kuhati, razmišljati, grmjeti, ležati, pisati, plakati, šutjeti, pjevati, spavati, nositi*.

PRIDJEVSKA PRIČA

Učenici u ovoj jezičnoj igri ostaju na svojim mjestima, ugodno se smjeste i zažmire. Zatim ih učiteljica vodi pričom u neki kraj, opisuje što se sve može vidjeti, čuti, osjetiti, postavlja pitanja na koja učenici tijekom priče odgovaraju te tako zajedno s učenicima slaže priču. Priča se može modificirati i smišljati na taj način da bude u skladu s metodičkim predloškom koji će se ili koji se čitao na nastavnome satu. Budući da učenici žmire, učiteljica lagano po ramenu dotakne učenike koji će dati odgovor na postavljeno pitanje tijekom pričanja priče.

Primjer priče (ukoso napisane rečenice pitanja su koja se postavljaju učenicima):

Zamislite da smo se uputili na jedan šumoviti brežuljak. Polako hodamo uskom stazicom koja je puna kamenja. Među tim kamenjem jedan je ipak bio posebniji od ostalih. Vi ga uzimate. *Kakav je taj kamen?* Taj kamen spremate u torbu i nastavljate dalje. Kasna je jesen. Tlo je bilo

prekriveno lišćem. *Kakve su boje ti listovi?* Dok hodamo, čuje se šuškanje lišća. Pogledamo oko sebe. *Kakvo je drveće koje nas okružuje? Ima li na njemu listova?* Obično je u ovo vrijeme hladno, ali ovaj studeni bio je zaista topao. *Je li ti vruće? Kako se rashlađuješ?* Nešto se čuje, a zvuk postaje sve glasniji što znači da nam se netko približava. *Bojiš li se? Što misliš što se to čuje? Kakav je zvuk koji čuješ?* Oh, ali to je samo skupina djece koja se vraća s brežuljka. Pozdravljamo ih. *Kakva su djeca koju susrećemo? Kako su obučena? Imaju li kakvu planinarsku opremu?* Već dugo hodamo. Zagrijali smo se i zaista nam je vruće. U duljini čujemo žubor rijeke. Odlučimo se malo umiti. *Kakva je voda? Želiš li se okupati u njoj?* Nastavljamo dalje. Vadiš svoju novu kartu iz torbe. Pokazuje da nam do vrha treba još samo malo. A od gore se pruža prekrasan pogled. Napokon smo stigli. Vidimo naš grad. *Kakve su zgrade grada? Ima li kuća? Kakve su te kuće? Vidiš li još nešto?* A onda smo na vrhu ugledali veliku plavu kutiju u kojoj se nalazi kamenje svih onih koji su došli do vrha. Uzimaš onaj kamen koji si stavio u torbu i crnim flomasterom na njega napišeš svoje ime. Taj kamen ubaciš u kutiju. Sada smo ostavili znak da smo se i mi popeli do vrha.

Na kraju slijedi razgovor s učenicima o njihovim opisima i vrstama riječi koje su koristili prilikom opisa, odnosno o pridjevima.

UGLAZBLJENI PRIDJEVI

Učiteljica, prije početka igre, odabire instrumental ili skladbu koju će reproducirati učenicima. Prvo glazbu učenici slušaju samostalno te razmišljaju i zamišljaju ono na što ih podsjeća. Nakon toga, učenici se dijele u parove. Učiteljica ponovno reproducira skladbu, a učenici u paru zapisuju pridjeve kojima bi opisali poslušanu skladbu. Pobjednik je onaj par koji je napisao više pridjeva. Tijekom prvog slušanja učenici mogu pisati sve ono na što ih asocira skladba, a onda, prilikom rada u paru, od imenica mogu načiniti pridjeve. U ovom eksperimentu odabrana je skladba „Jesen“, a skladatelj je Antonio Vivaldi.

IGRA POGAĐANJA

Svaki učenik izvlači jednu karticu s fotografijom na kojoj se nalazi životinja, biljka ili stvar koju treba opisati, a u svome opisu učenik treba koristiti što više pridjeva kako bi ostali učenici mogli pogoditi što se to nalazi na fotografiji. Onaj učenik koji misli da zna odgovor, podignut će ruku. Ako odgovor nije točan, učenik nastavlja s opisivanjem dok netko ne pogodi što se nalazi na

fotografiji. Cilj ove jezične igre je da učenici primjene naučeno, odnosno da upotrebljavaju pridjeve prilikom opisa i sastavljanja rečenica.

Na fotografijama se mogu nalaziti: *jabuka, čizme, oči, romobil, baka, čaša, lopta, bicikl, žirafa, čaj, panda, morski pas, klavir, slon, avion, kos, nož, spužva, papiga, zec, kosa*. (Ovisno o tome koliko je učenika toliko bi trebalo biti i fotografija tako da svaki učenik ima priliku opisati jednu fotografiju.)

VIDIM NEŠTO/NEKOG...

U igri „Vidim nešto/nekog...” učenici pomoću pridjeva opisuju ono što ili koga vide. Učitelj igru započinje svojim primjerima kao što su *Vidim nešto veliko i zeleno...* ili *Vidim nekoga s dugom smeđom kosom i crvenim naočalama...* Zadatak učenika je pogoditi što ili koga učitelj vidi. Nakon učitelja, na ovaj način učenici opisuju što oni vide, a ostali pogađaju. Bitno je da učenici zaista opisuju ono što vide u učionici ili kroz prozor tako da ostali igrači mogu prema opisu i korištenim pridjevima otkriti o komu ili čemu je riječ.

ČOVJEČE, PREPOZNAJ ME!

Učenici su podijeljeni u skupine kako sjede. Bacaju kocku i ovisno na koje polje stanu čita se pitanje o imenicama, glagolima ili pridjevima. Učenici se u skupini dogovaraju kojim redoslijedom će bacati kocku i odgovarati na pitanja. Pobjednik je ona skupina koja prva dođe do završne točke. Igra ima 40 polja, a od toga 9 je crvenih i plavih, 12 zelenih, 7 žutih i 3 crna polja. Ako učenik stane na crveno polje, postavlja mu se pitanje o imenicama. Ako stane na plavo polje, o glagolima. Pitanje o pridjevima učenici dobivaju ako stanu na zeleno polje. Žuta polja označavaju stop i tada se učeniku ne postavlja pitanje, a crna polja znače povratak na početak (start). Ako učenik na pitanje odgovori točno, njegova skupina se pomiče jedno polje naprijed. U slučaju da učenik netočno odgovori, skupina se pomiče jedno polje unazad. Svaka skupina jednom može iskoristiti pomoć (joker), odnosno tada učeniku koji treba pomoć, pomaže ostatak njegove skupine. Pobjednik je ona skupina koja prva dođe do kraja, tj. cilja. Glavni cilj ove igre je da učenici ponove tri vrste riječi, imenice, glagole i pridjeve.

U tjedan dana održani su svi planirani nastavni sati. Isti nastavni sadržaj, na svoj uobičajeni način, provodi i učiteljica u kontrolnoj skupini. Nakon provedenih nastavnih sati

učenici u obje skupine dobili su isti ispit za provjeru znanja usvojenosti pridjeva (prilog 3). Kao i ispit proveden prije eksperimenta, ispit poslije eksperimenta također je imao deset pitanja i ukupno 33 boda. U ispitu su učenici trebali svojim riječima definirati što su to pridjevi, odabrati je li napisana tvrdnja o pridjevima točna ili netočna, među ponuđenim riječima prepoznati pridjeve, odrediti točno napisanu rečenicu, preoblikovati zadane imenice u pridjeve te sami napisati rečenicu sa zadanim elementima. Eksperimentalna skupina je uz ispit za provjeru usvojenosti pridjeva dobila i upitnik u kojem su mogli iznijeti svoj stav o provedenim nastavnim satima (prilog 4). U tom upitniku ispitanici su trebali naznačiti spol, a zatim u prvom pitanju, pomoću skale od 1 do 5 (1 – uopće mi se nisu svidjeli, 5 – jako su mi se svidjeli), odrediti jesu li im se svidjeli provedeni sati. Zatim, u pitanju otvorenog tipa, učenici su odgovarali koja im se igra najviše svidjela i zašto. Sljedeća tri pitanja imala su tri ponuđena odgovora: *da*, *ni da ni ne* i *ne*, a od ispitanika se tražilo da iskažu svoj stav o tome jesu li im igre provedene na satu pomogle u boljem razumijevanju nastavnog sadržaja, sviđa li im se ovakvo učenje kroz igru i misle li da bi se na satu Hrvatskog jezika trebali više igrati. U posljednjem, šestom pitanju, učenici su opisivali svoj idealan sat Hrvatskoga jezika.

5.3. Ciljevi i hipoteze

Temeljni cilj istraživanja bio je provjeriti stav učenika o igri i djeluje li igra kao poticaj u nastavi gramatike i općenito u nastavi Hrvatskoga jezika.

Prema temeljnom cilju postavljeni su sljedeći problemi istraživanja:

1. Ispitati stavove učenika o igri u nastavi općenito i u nastavi Hrvatskoga jezika.
2. Ispitati razlikuju li se učenici u svojim stavovima o igri s obzirom na spol i stav prema školi.
3. Ispitati utječe li provedba jezičnih igara na znanje gramatike kod učenika trećeg razreda.
4. Ispitati stavove učenika o provedenim jezičnim igrama.
5. Ispitati razlikuju li se stavovi o igri s obzirom na skupine (eksperimentalnu i kontrolnu).

Prema navedenom cilju i problemima istraživanja donesene su i postavljene sljedeće hipoteze:

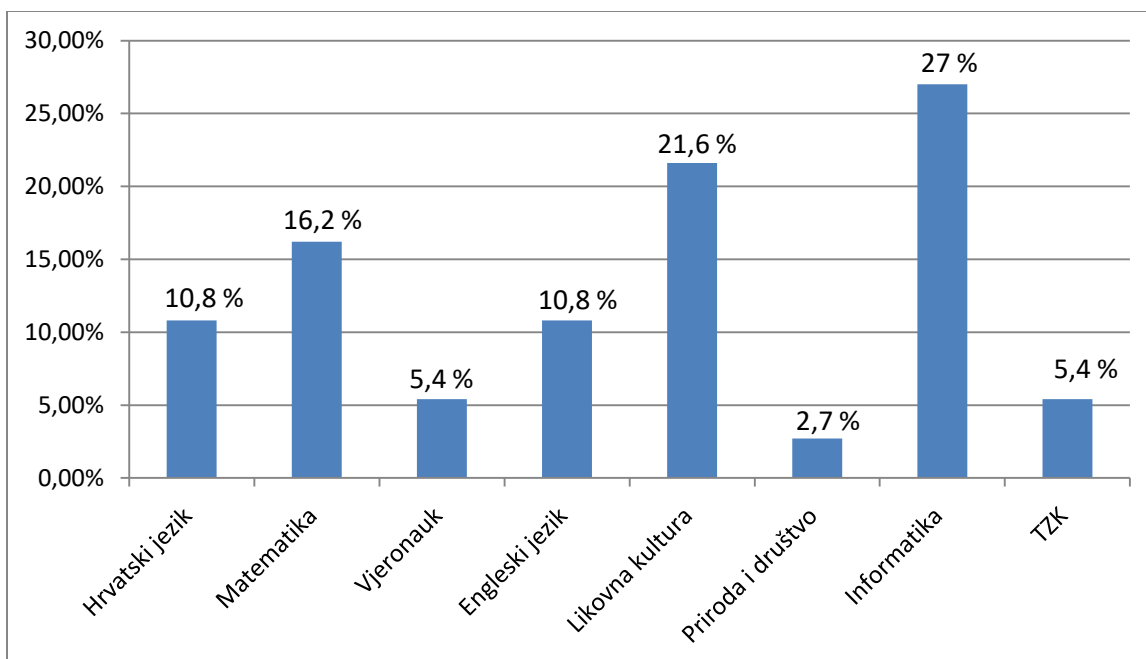
1. Očekuje se da se učenici ponekad igraju u nastavi Hrvatskoga jezika. Pretpostavlja se da se učenici najviše igraju na satu Tjelesne i zdravstvene kulture te da taj predmet i

- najviše vole. Također, očekuje se i da učenici misle kako bi se na satu Hrvatskoga jezika trebali više igrati.
2. Očekuje se da se ne razlikuju stavovi učenika o igri s obzirom na spol i stav o školi, odnosno da i dječaci i djevojčice vole igru i da to koliko vole školu također ne ovisi o njihovom pozitivnom stavu prema igri.
 3. Očekuje se da provedba jezičnih igara pozitivno utječe na znanje gramatike kod učenika trećeg razreda i da eksperimentalna skupina u kojoj su provedene jezične igre pokaže bolje rezultate od kontrolne skupine u kojoj jezične igre nisu provedene.
 4. Očekuju se pozitivne reakcije i stavovi učenika o provedenim jezičnim igrama. Također, očekuje se da su provedene jezične igre na satu pomogle učenicima u boljem razumijevanju nastavnog sadržaja.
 5. Očekuje se da ne postoje značajne razlike u stavovima eksperimentalne i kontrolne skupine o igri. Očekuje se da se obje skupine vole igrati i provoditi vrijeme u igri vani te da se igraju i u školi pod odmorom.

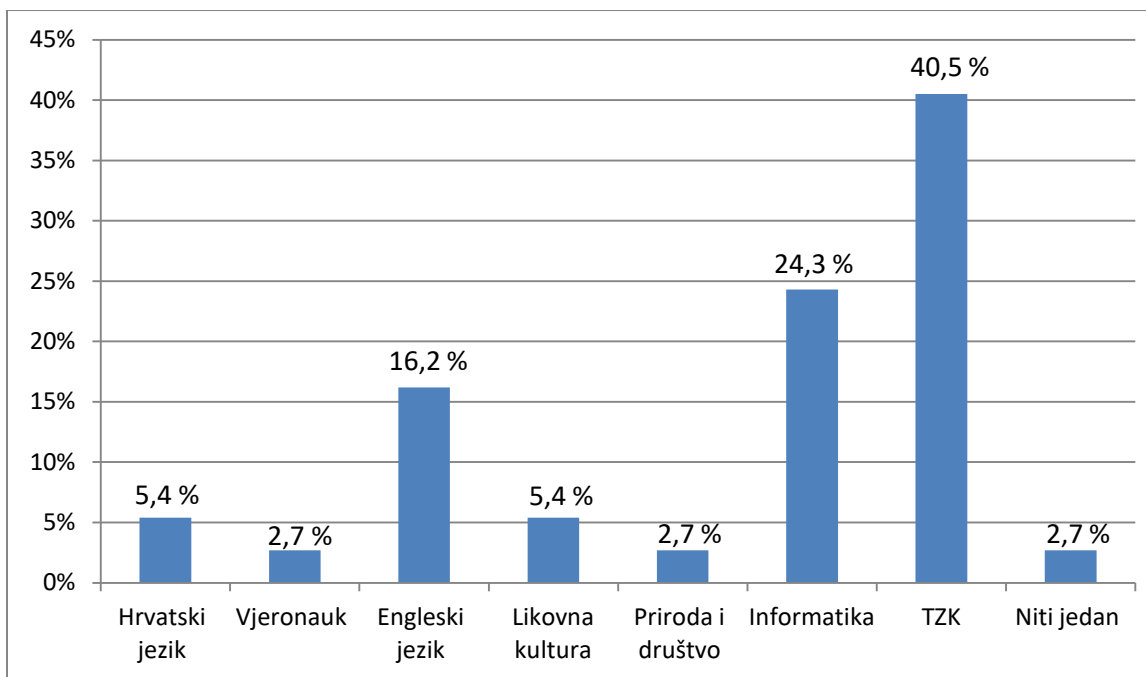
5.4. Rezultati istraživanja

Prvi postavljeni cilj ovog istraživanja bio je ispitati stavove učenika o igri u nastavi općenito i u nastavi Hrvatskoga jezika. Kako bi se utvrdili navedeni stavovi ispitanika, promatraju se sljedeća pitanja iz upitnika koji su ispunjavali učenici: *Koji ti je predmet najdraži?*, *Na kojem satu se najviše igrate?*, *Igrate li se na satu Hrvatskoga jezika?* i *Misliš li da se na satu Hrvatskoga jezika trebate više igrati?* Dobiveni rezultati, prikazani grafom na slici 1, su pokazali da 10,8 % ispitanika navodi Hrvatski jezik kao najdraži predmet, 16,2 % Matematiku, Vjeronauk 5,4 %, Engleski jezik 10,8 %, Likovnu kulturu 21,6 %, Prirodu i društvo 2,7 %, Informatiku 27 % i Tjelesnu i zdravstvenu kulturu 5,4 %. Prema tome, najviše učenika navodi Informatiku kao najdraži nastavni predmet. Na sljedećem grafu, na slici 2, prikazani su rezultati koji upućuju na to na kojem satu se učenici najviše igraju. Dobiveni rezultati su: Hrvatski jezik 5,4 %, Vjeronauk 2,7 %, Matematika 16,2 %, Likovna kultura 5,4 %, Priroda i društvo 2,7 %, Informatika 24,3 %, Tjelesna i zdravstvena kultura 40,5 %, a niti jedan navodi 2,7 % ispitanika. Učenici se najviše igraju na satu Tjelesne i zdravstvene kulture, ali kao drugi nastavni predmet na kojem se najviše igraju je Informatika koja je, kao što je već navedeno,

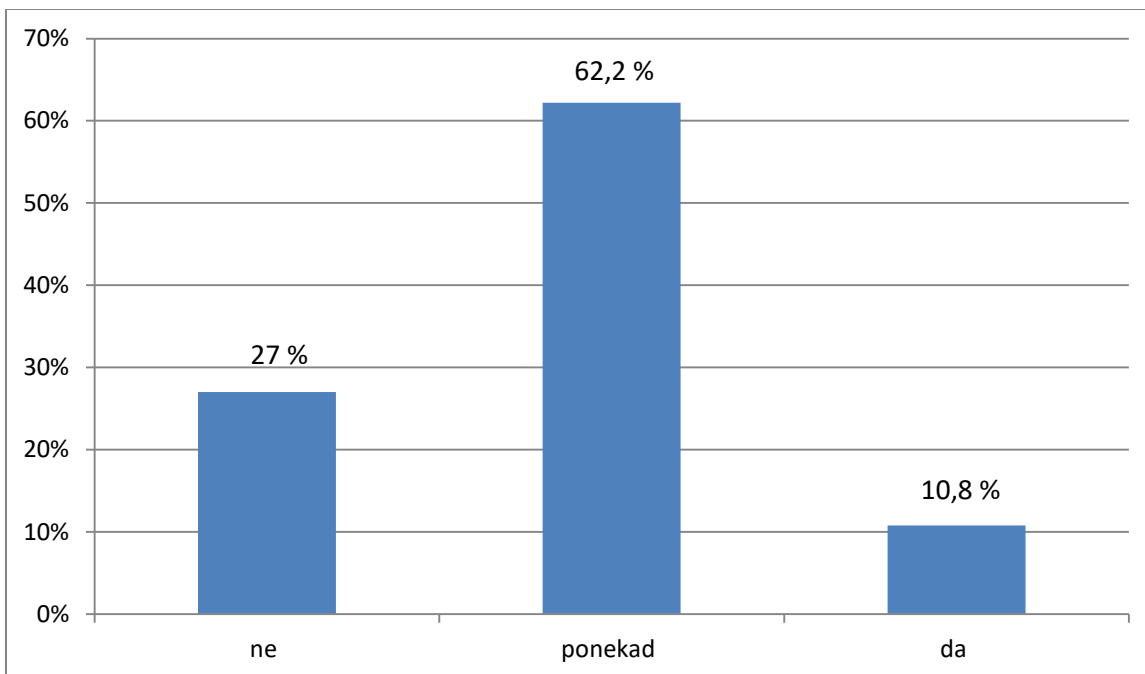
najvećem postotku učenika i najdraži predmet. Valja naglasiti da je većina ispitanika eksperimentalne skupine birala Tjelesnu i zdravstvenu kulturu kao predmet na kojem se najviše igraju, a ispitanici kontrolne skupine većinom su birali Informatiku. Sljedeći podatak koji se ispitivao je koliko se učenici igraju na satu Hrvatskoga jezika. Rezultati, prikazani na slici 3, pokazuju kako je 27 % učenika odgovorilo da se ne igraju na satu Hrvatskoga jezika, 62,2 % igra se ponekad, a 10,8 % ispitanika izjašnjava da se igraju na satu Hrvatskoga jezika. Također, dobiveni rezultati pokazali su i da 59,5 % učenika smatra da se na satu Hrvatskoga jezika ne bi trebali više igrati, 29,7 % je neodlučno, a 10,8 % misli da bi se trebali više igrati. Rezultati su prikazani na slici 4. Promatrajući rezultate, može se zaključiti da je potvrđena hipoteza koja kazuje da se učenici ponekad igraju na satu Hrvatskoga jezika. Nadalje, potvrđeno je i da se učenici najviše igraju na satu Tjelesne i zdravstvene kulture, ali promatrajući rezultate prema skupinama, to nije tako. Gledajući kako se izjasnila eksperimentalna skupina, njih 14 od 20 ipak bira Tjelesnu i zdravstvenu kulturu, dok kod kontrolne skupine prevladava Informatika koju je biralo 9 od 17 ispitanika. Dio hipoteze koji se odnosi na to da je učenicima Tjelesna i zdravstvena kultura najdraži predmet nije potvrđena jer su rezultati pokazali kako je to Informatika. Također, pretpostavljeno je da će se učenici izjasniti da se na satu Hrvatskoga jezika trebaju više igrati, ali rezultati ne pokazuju tako. Najveći postotak učenika njih 59,5 % smatra da se ne bi trebali više igrati. Učenici su na kraju bili pitani, u otvorenom obliku pitanja, što bi oni, da mogu, promijenili u nastavi Hrvatskoga jezika. Neki od učeničkih prijedloga su da se smanji dužina tekstova u knjigama, da manje pišu u bilježnicu, da više čitaju, da se više igraju jer im je dosadno stalno sjediti, da žele više pričanja priča, crtanja i gledanja filmova.



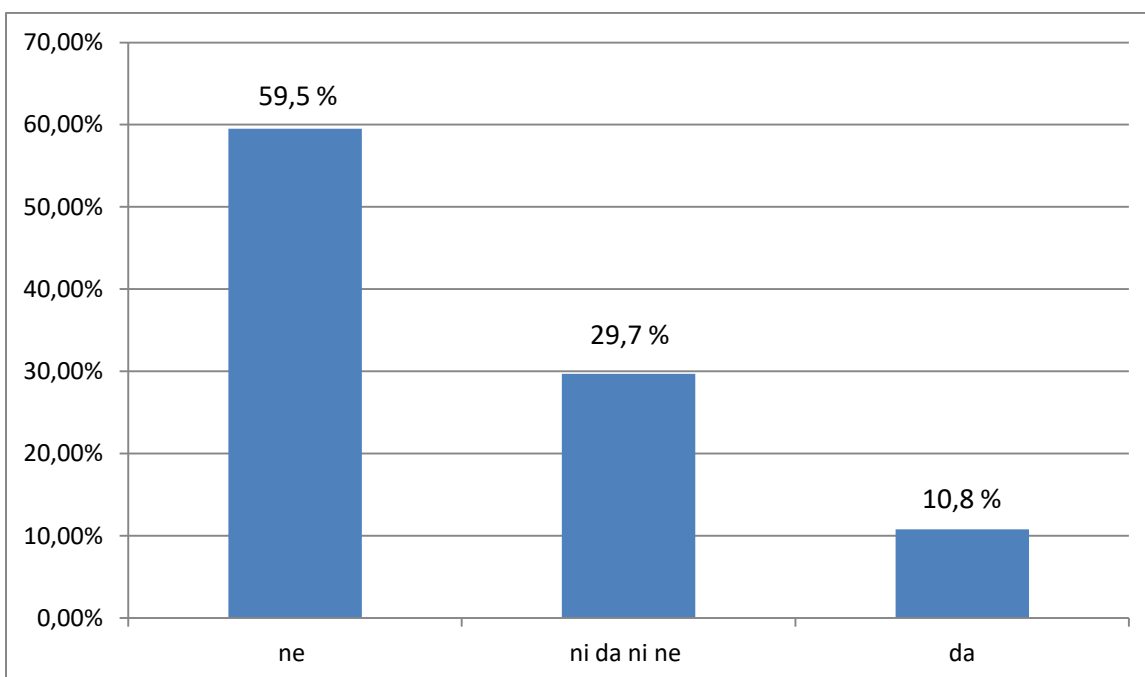
Slika 1. Grafički prikaz rezultata u varijabli: najdraži predmet



Slika 2. Grafički prikaz rezultata u varijabli: predmet na kojemu se najviše igram

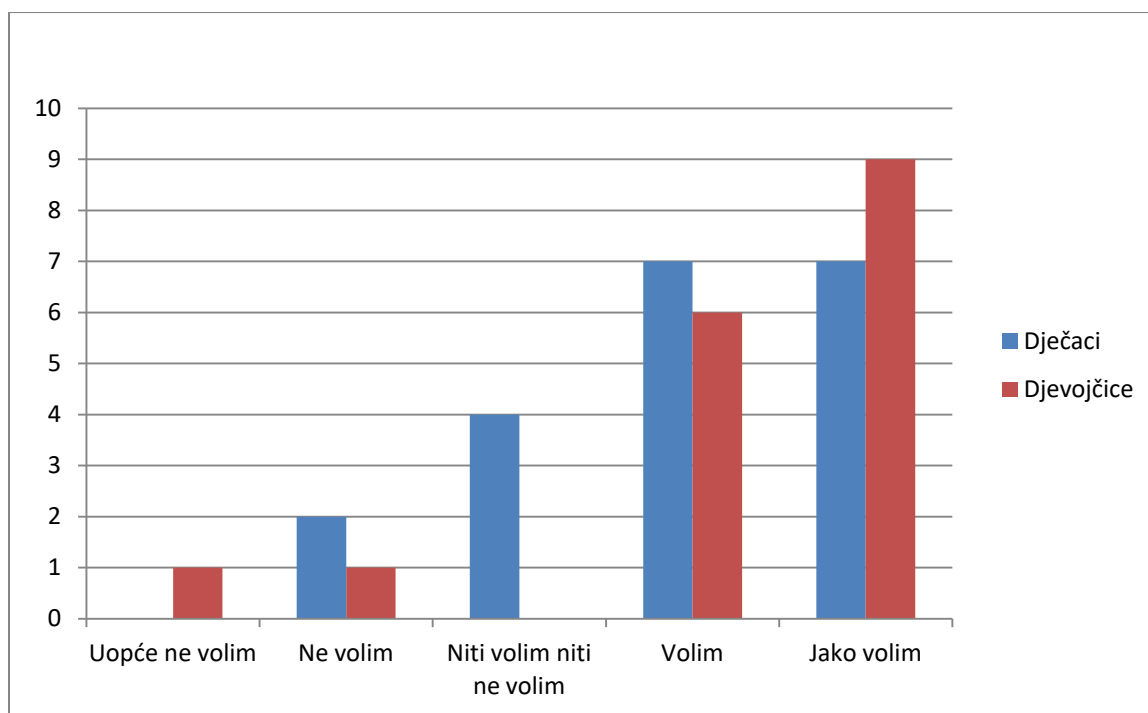


Slika 3. Grafički prikaz rezultata u varijabli: igram se na satu Hrvatskoga jezika

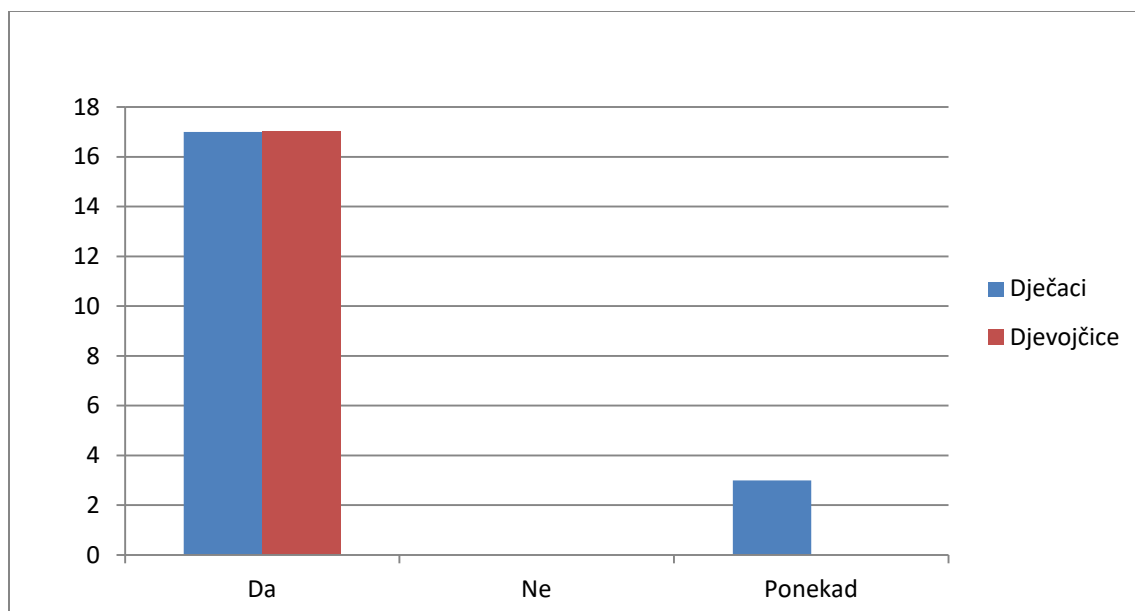


Slika 4. Grafički prikaz rezultata u varijabli: želim više igre na satu Hrvatskoga jezika

Drugi problem ispitivanja bavio se stavovima učenika, odnosno razlikuju li se stavovi učenika prema igri ovisno o spolu i stavu prema školi. Mann-Whitneyevim testom utvrđeno je kako nema statistički značajne razlike o stavu prema igri s obzirom na spol učenika i na njihov stav prema školi. Točnije, rezultati prikazani na slikama 5 i 6 pokazuju da većina učenika školu voli ili jako voli, a sve djevojčice, njih 17, i gotovo svi dječaci, njih 17 od 20, vole se igrati. Ovim rezultatima potvrđena je hipoteza da se ne razlikuju stavovi učenika o igri s obzirom na spol i stav o školi, odnosno da i dječaci i djevojčice vole igru i da to koliko vole školu također ne ovisi o njihovom pozitivnom stavu prema igri.



Slika 5. Grafički prikaz ispitanika u varijabli: koliko volim ići u školu s obzirom na spol



Slika 6. Grafički prikaz ispitanika u varijabli: volim se igrati s obzirom na spol

Mann-Whitneyev test koristio se i za dobivanje rezultata o tome utječe li provedba jezičnih igara na znanje gramatike kod učenika trećeg razreda. Važno je napomenuti kako su kontrolna i eksperimentalna skupina u testu prije provedbe eksperimenta, odnosno jezičnih igara u eksperimentalnoj skupini, imale slične rezultate, tj. (početnu) razinu znanja o imenicama i glagolima. Nakon održanih nastavnih sati i učenja pridjeva, obje skupine riješile su test o pridjevima. Mann-Whitneyevim testom pokazano je da nema značajne razlike među skupinama, ali ipak je nešto bolje rezultate ostvarila eksperimentalna skupina ($M = 20,38$), skupina u kojoj su provedene jezične igre, u odnosu na kontrolnu skupinu ($M = 17,38$). Rezultati su vidljivi u tablici 3. Uzevši u obzir kako su prije provođenja eksperimenta obje skupine imale slične rezultate u prvom ispitu, prema dobivenim rezultatima nakon eksperimenta, može se potvrditi hipoteza koja je glasila da će eksperimentalna skupina u kojoj su provedene jezične igre ostvariti bolje rezultate u rješavanju ispita o pridjevima od kontrolne skupine u kojoj jezične igre nisu provedene. Isto tako može se zaključiti i da su jezične igre pozitivno utjecale na usvajanje nastavnog sadržaja iz područja gramatike, u ovome slučaju u usvajanju pridjeva.

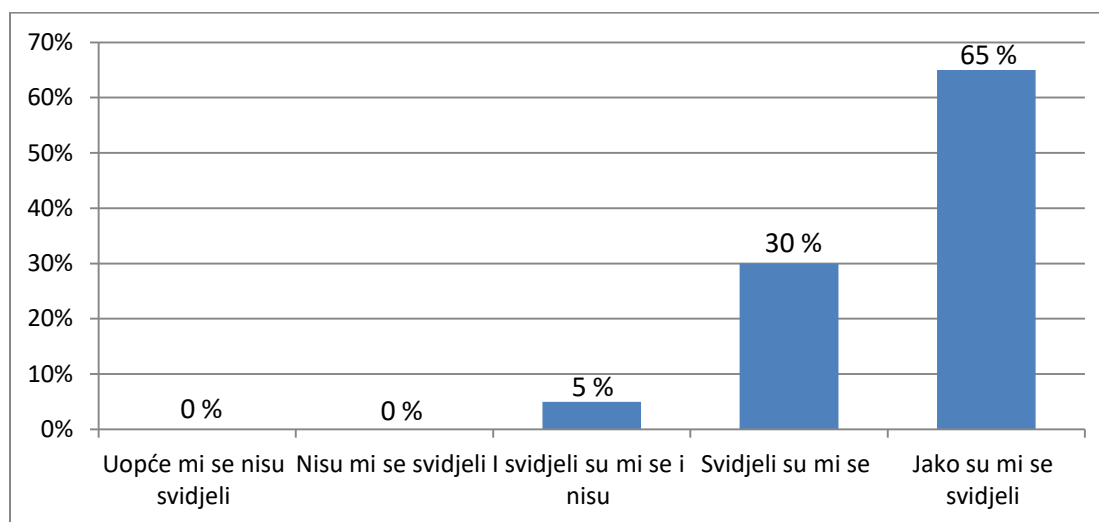
Tablica 3

Prikaz rezultata riješenosti ispita o pridjevima s obzirom na skupinu

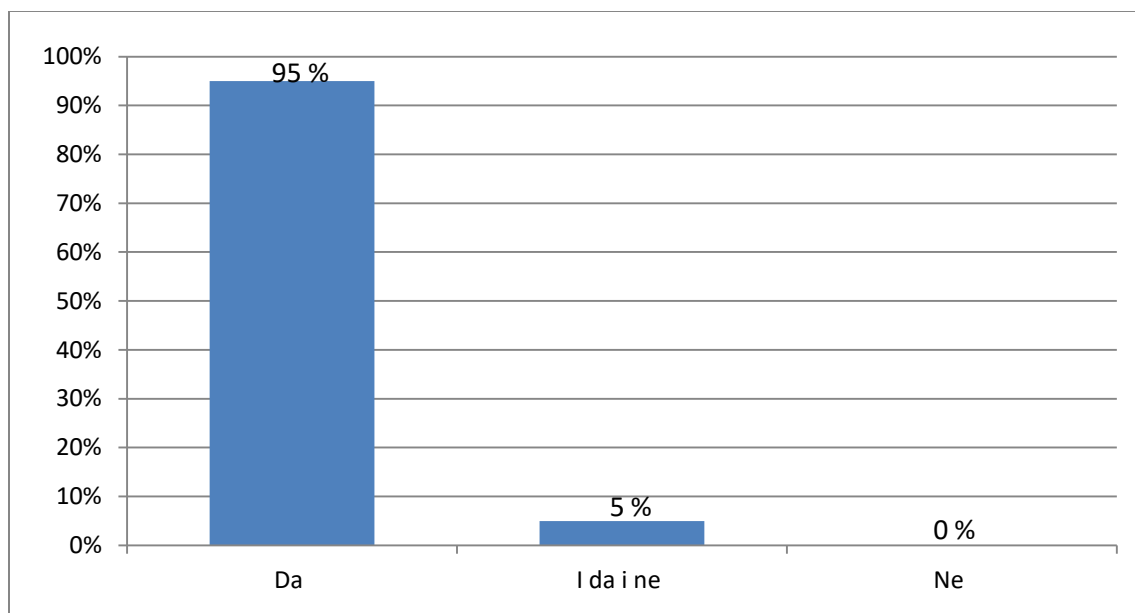
Vrsta skupine	Rezultat testa (sredina ranga)
kontrolna skupina	17,38
eksperimentalna skupina	20,38

Nakon provođenja provjere znanja o pridjevima, učenicima eksperimentalne skupine dan je upitnik u kojem su iznijeli svoj stav o provedenim nastavnim satima. Cilj je bio ispitati stav učenika o provedenim jezičnim igrama i jesu li one djelovale poticajno za usvajanje nastavnog sadržaja na području gramatike, odnosno jesu li pomogle u razumijevanju određenog nastavnog sadržaja. Rezultati, prikazani na slici 7, pokazuju da su se većini učenika jako svidjeli provedeni sati, odnosno tako smatra njih 65 %. Da su im se sati svidjeli, izjašnjava se njih 30 %, a 5 % ispitanika nije sigurno jesu li im se provedeni sati svidjeli ili nisu. Nitko od učenika se nije izjasnio da im se sati nisu svidjeli ili da im se uopće nisu svidjeli. Također, na grafu, prikazanom na slici 8, može se iščitati da nitko od učenika ne navodi kako mu provedene igre na satu nisu pomogle u boljem razumijevanju nastavnog sadržaja. Čak 95 % ispitanika bira odgovor „da“, tj. da su im jezične igre pomogle u boljem razumijevanju gramatike, a 5 % smatra i da jesu i da nisu pomogle. Kao najdraže provedene jezične igre učenici navode igru *Čovječe, prepoznaj me!* i igru pantomime. Najmanje birane igre su *Uglazbljeni pridjevi* i *Pridjevska priča*. Isti rezultati (slika 9) javljaju se i prilikom izjašnjavanja ispitanika o tome sviđa li im se ovakvo učenje kroz igru. Tako 95 % učenika navodi da im se sviđa ovakvo učenje kroz igru, 5 % učenika odgovara i da im se sviđa i da im se ne sviđa. Nitko od učenika nije birao odgovor da im se ovakvo učenje kroz igru ne sviđa. Dobiveni rezultati svakako su pokazatelj da se djeca vole igrati, a na taj način i učiti. Pitanje *Misliš li da bi se na satu Hrvatskoga jezika trebali više igrati?* postavljeno je ispitanicima iz eksperimentalne skupine u upitniku prije, ali i poslije provođenja jezičnih igara. Na slici 10, odnosno na grafu, prikazano je kako u upitniku prije nitko od učenika nije smatrao da bi se trebali više igrati na satu Hrvatskoga jezika, a u upitniku poslije ipak je 30 % učenika tako mislilo. 55 % i dalje nije sigurno trebaju li se više igrati na satu Hrvatskoga jezika, dok njih 15 % smatra da ne trebaju. U upitniku prije provedenih sati 35 % učenika nije bilo sigurno želi li

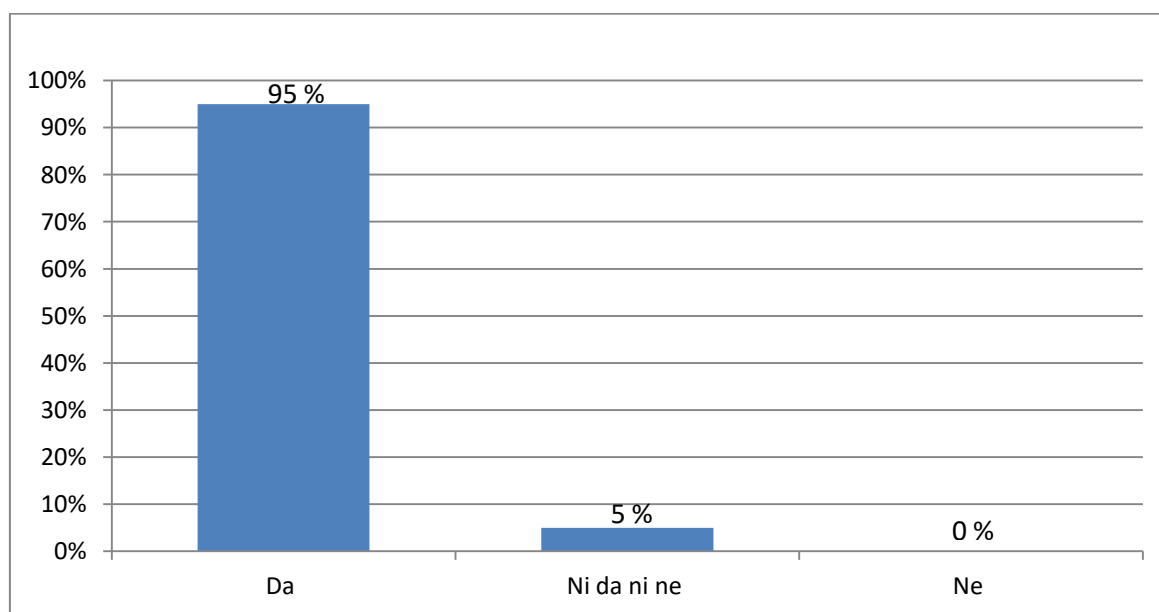
više igre na satu Hrvatskoga jezika, a čak njih 65 % je odgovorilo kako misli da se ne trebaju više igrati. U zadnjem pitanju drugog upitnika, učenici eksperimentalne skupine imali su priliku napisati i opisati svoj idealni sat Hrvatskoga jezika. Gotovo svi učenici navode kako bi uz čitanje, pisanje i rješavanje zadataka uveli i igre kako bi njihov sat bio što zabavniji. Neki od učenika i iznose svoju ideju kako bi ta igra izgledala pa daju primjer da se nakon pročitano­g teksta odigra igra u kojoj bi ponovili broj imenica, odnosno izdvajali bi imenice u jednini i množini ili bi ponavljali pridjeve na način da učenici pogađanjem slova otkriju o kojem je pridjevu riječ. Iz svega navedenog zaključuje se da su provedene igre ipak bile poticajne za učenike i da im se svidio način učenja kroz igru u području gramatike. Zbog manjka iskustva igre na satu učenici su vjerojatno smatrali da igri u razredu i na nastavnom satu nije mjesto. Uvidjevši da je to ipak moguće i da se igranjem može i učiti, učenici su iznijeli stav kako se žele više igrati na satu Hrvatskoga jezika, ali ipak određeni dio učenika i dalje u to nije siguran. No, ovim rezultatima potvrđena je hipoteza da će učenici imati pozitivne reakcije i stavove o provedenim jezičnim igrama kao i da će provedene jezične igre na satu pomoći učenicima u boljem razumijevanju nastavnog sadržaja.



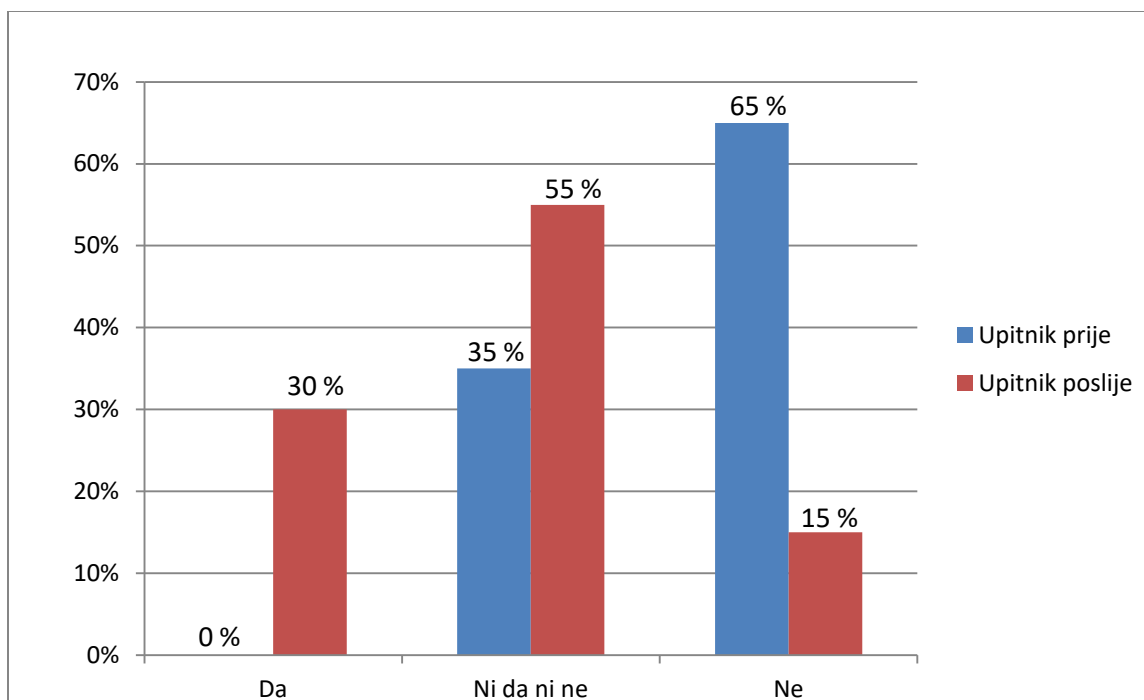
Slika 7. Grafički prikaz rezultata u varijabli: mišljenje učenika o provedenim nastavnim satima



Slika 8. Grafički prikaz rezultata u varijabli: provedene igre pomogle su mi u boljem razumijevanju nastavnog sadržaja



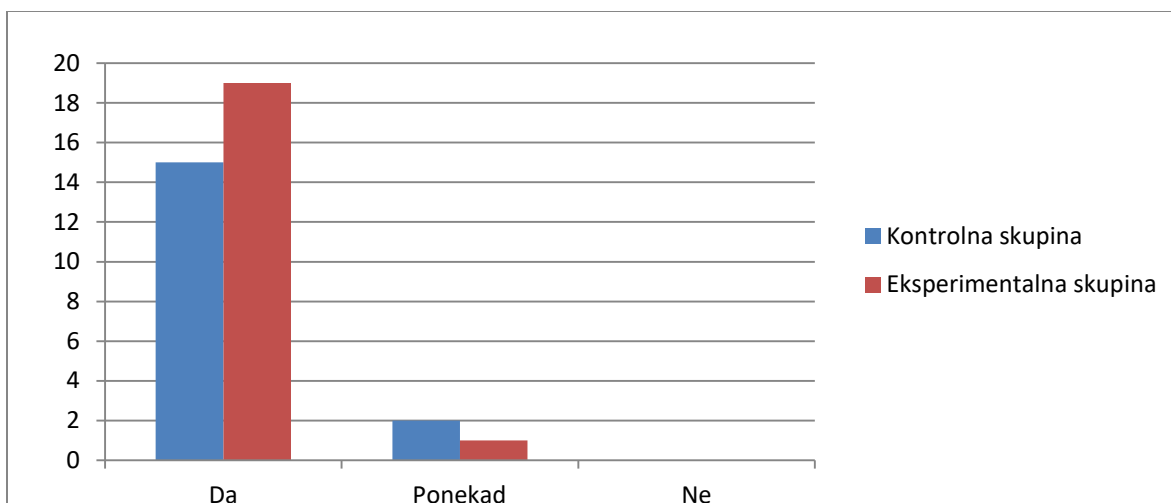
Slika 9. Grafički prikaz rezultata u varijabli: sviđaju mi se provedeni nastavni sati u kojima su korištene jezične igre u nastavi gramatike



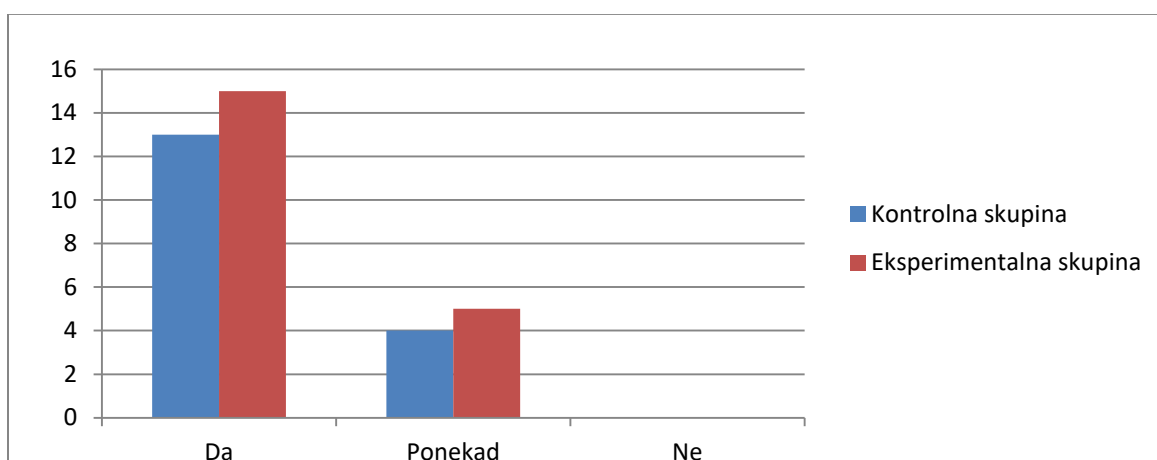
Slika 10. Grafički prikaz rezultata u varijabli: potrebno se više igrati na satu Hrvatskoga jezika s obzirom na vrijeme istraživanja

Nadalje, ovim istraživanjem ispitivala se i razlika u stavovima o igri između kontrolne i eksperimentalne skupine. Rezultati koji se odnose na pitanje *Voliš li se igrati?* mogu se vidjeti na slici 11. 15 od 17 ispitanika kontrolne skupine odgovara da se voli igrati, odnosno njih 88,2 %, a samo dvoje učenika voli se igrati ponekad što je 11,7 %. Ni jedan učenik se ne izjašnjava da se ne voli igrati. Kada je riječ o eksperimentalnoj skupini, 95 % učenika, njih 19 od 20, voli se igrati, a samo jedan ispitanik izjašnjava da se voli igrati ponekad što čini 5 %. Rezultati pokazuju da se većina učenika iz obje skupine, i kontrolne i eksperimentalne voli igrati. Kada je riječ o igri vani, u dvorištu, parku ili s prijateljima rezultati su na slici 12, 13 od 17 učenika kontrolne skupine, to jest 76,5 %, voli se igrati vani. Četiri učenika, što iznosi 23,5 %, voli se igrati ponekad, a ni jedan učenik ne iznosi da se ne voli igrati vani. Igre kojih se učenici najčešće igraju vani su igre *lovice* i *skrivača*. U eksperimentalnoj skupini 75 % ispitanika, njih 15 od 20, voli se igrati vani dok se ponekad voli igrati njih 25 %, odnosno 5 učenika. Nitko ne iznosi da se ne voli igrati. Kao najčešće igre kojih se igraju vani, djevojčice navode igru *lovice*, a kod dječaka je to *nogomet*. Prema dobivenim rezultatima da se zaključiti da se učenici iz obje skupine vole igrati vani. Učenici su u upitniku pitani i koliko vremena provede vani u igri. Rezultati su na slici 13.

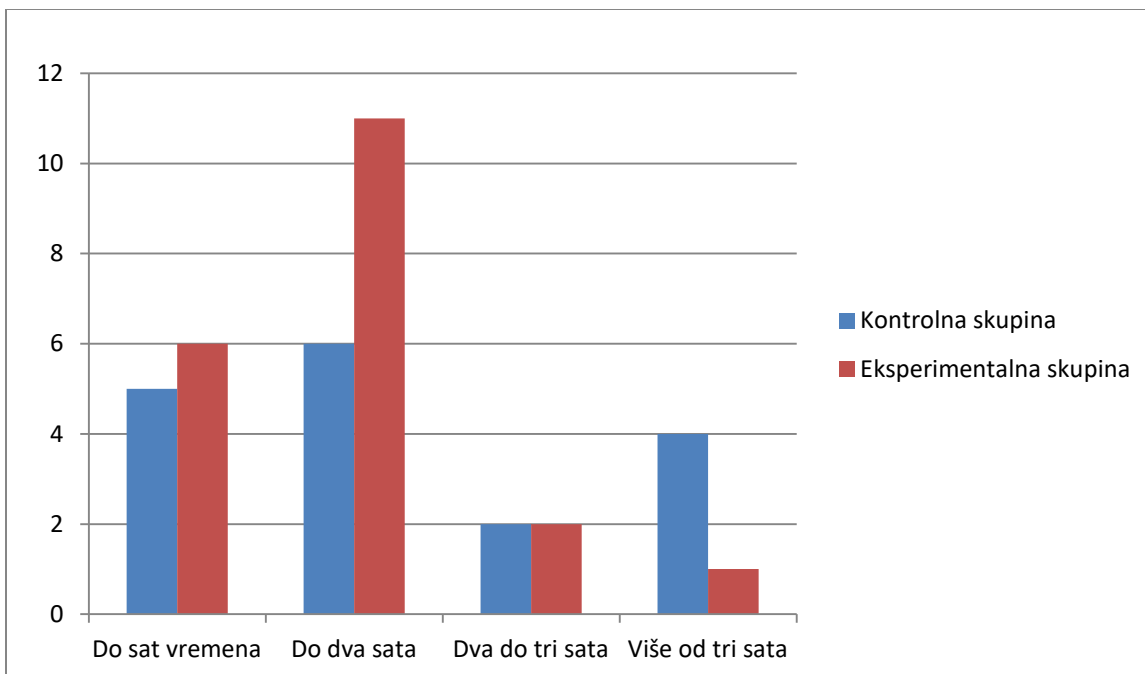
Vidljivo je da kod kontrolne skupine 5 od 17 (29,4 %) ispitanika vani u igri svaki dan provodi do sat vremena, do dva sata provodi njih 6 od 17 (35,3 %), dva do tri sata dvoje ispitanika (11,8 %), više od tri sata 4 ispitanika (23,5 %). U eksperimentalnoj skupini svaki dan u igri vani do sat vremena provodi 6 od 20 (30 %) ispitanika, do dva sata provodi njih 11 od 20 (55 %), dva do tri sata provodi dvoje učenika (10 %) i više od tri sata vani u igri dnevno provodi jedan učenik (5 %). Rezultati pokazuju da većina učenika, u obje skupine, u igri vani svaki dan provede do dva sata. Zanimljivi rezultati (slika 14) slijede u pitanju igraju li se učenici u školi pod odmorom. U kontrolnoj skupini 12 od 17 (70,6 %) ispitanika odgovara da se igra, a 5 od 17 (29,4 %) ispitanika se igra ponekad. Ni jedan ispitanik kontrolne skupine nije se izjasnio da se ne igra u školi tijekom odmora. S druge strane, u eksperimentalnoj skupini samo jedan od 20 učenika odgovara da se igra pod odmorom (5 %), a 19 učenika odgovara da se igra ponekad što iznosi 95 % ispitanika. Nitko od učenika ne navodi da se ne igra tijekom odmora u školi. Rezultati pokazuju da ipak postoji značajna razlika, odnosno da se više učenika iz kontrolne skupine igra u školi tijekom odmora. Prema tome, vrlo je dobro što su se nastavni sati s uključenim jezičnim igrama proveli u razredu eksperimentalne skupine. Iz svega navedenog valja zaključiti da je hipoteza da ne postoje značajne razlike u stavovima eksperimentalne i kontrolne skupine o igri potvrđena te da se obje skupine vole igrati i provoditi vrijeme u igri vani, odnosno da se igraju i u školi pod odmorom, djelomično potvrđena. Između kontrolne i eksperimentalne skupine ne postoji značajna razlika u stavovima o igri. Obje se skupine vole igrati i provoditi vrijeme u igri vani, ali kontrolna se skupina ipak značajno više igra u školi tijekom odmora nego što to čini eksperimentalna skupina.



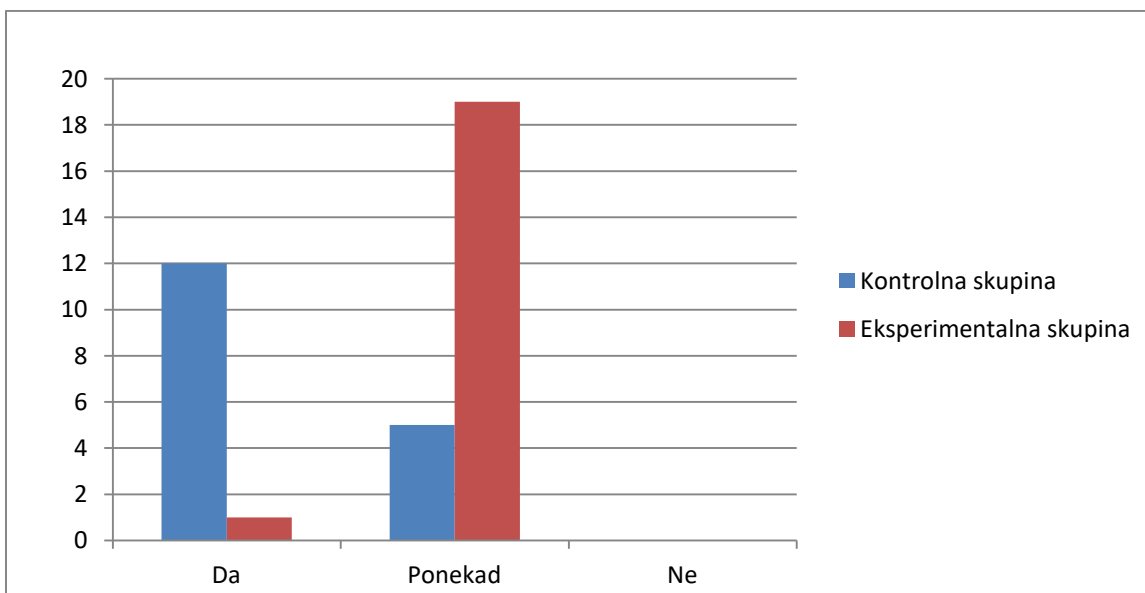
Slika 11. Grafički prikaz rezultata u varijabli: volim se igrati s obzirom na skupinu



Slika 12. Grafički prikaz rezultata u varijabli: volim se igrati vani s obzirom na skupinu



Slika 13. Grafički prikaz rezultata u varijabli: dnevno provedem vani u igri s obzirom na skupinu



Slika 14. Grafički prikaz rezultata u varijabli: igram se u školi tijekom odmora s obzirom na skupinu

6. RASPRAVA I ZAKLJUČAK

Temeljni cilj ovoga istraživanja bio je ispitati stav učenika o igri i djeluje li igra kao poticaj u nastavi gramatike. Istraživanje je provedeno u središnjoj Hrvatskoj u dva treća razreda. Jedan razred činio je kontrolnu skupinu, a drugi je činio eksperimentalnu skupinu. Bitna razlika između ovih dviju skupina je da su u razredu koji čini eksperimentalnu skupinu provedene različite jezične igre na satu Hrvatskoga jezika.

Polazeći od temeljnog cilja istraživanja, postavljeno je pet problema. Prvi problem odnosi se na stav učenika o igri u nastavi općenito i u nastavi Hrvatskoga jezika. Što se tiče igre u nastavi Hrvatskoga jezika, pretpostavljeno je da se učenici ponekad igraju, ali i da smatraju da bi se trebali više igrati. Također, pretpostavljeno je da se najviše igraju na satu Tjelesne i zdravstvene kulture. Prema tome i prema postavljenoj hipotezi, očekivalo se da taj predmet učenici i najviše vole. Dobiveni rezultati pokazuju kako je hipoteza djelomično potvrđena. Učenici se zaista ponekad igraju na satu Hrvatskoga jezika, ali njih čak 59,5 % smatra da se ne bi trebali više igrati. Gledajući ukupan rezultat ispitanika, potvrđeno je da se najviše igraju na satu Tjelesne i zdravstvene kulture, ali taj predmet im nije i najdraži. Većina učenika ipak bira Informatiku kao omiljeni predmet što se može povezati s izražajnom prisutnošću digitalnih medija u životu djece.

Drugi problem istraživanja bio je ispitati razlikuju li se učenici u svojim stavovima o igri s obzirom na spol i stav prema školi. U odnosu na ovaj problem istraživanja postavljena je hipoteza da se stavovi učenika o igri neće razlikovati s obzirom na spol i stav o školi. Pritom se misli da i dječaci i djevojčice vole igru i da to koliko vole školu ne utječe na njihov pozitivan stav o igri. Rezultati pokazuju da nema statistički značajne razlike o stavu prema igri s obzirom na spol učenika i na njihov stav prema školi što potvrđuje postavljenu hipotezu.

U trećem problemu istraživanja nastojalo se ispitati utječe li provedba jezičnih igara na znanje gramatike kod učenika trećeg razreda. U skladu s ovim problem postavljena je hipoteza da će provedba jezičnih igara pozitivno utjecati na znanje iz gramatike kod učenika trećeg razreda, tj. da će eksperimentalna skupina u kojoj su provedene jezične igre pokazati bolje rezultate od kontrolne skupine u kojoj te jezične igre nisu provedene. Mann-Whitneyevim testom

pokazano je da nema značajne razlike među skupinama, ali ipak je nešto bolje rezultate ostvarila eksperimentalna skupina ($M = 20,38$) u odnosu na kontrolnu skupinu ($M = 17,38$).

Četvrtim problemom nastojali su se ispitati stavovi učenika o provedenim jezičnim igrama. Na temelju toga, upitnik je ispunjavala samo eksperimentalna skupina. Postavljenom hipotezom se očekuje da će učenici imati pozitivne reakcije i stavove o provedenim jezičnim igrama i da će im provedene igre pomoći u boljem razumijevanju nastavnoga sadržaja. Iz dobivenih rezultata zaključuje se da su provedene igre ipak bile poticajne za učenike i da im se svidio način učenja kroz igru u području gramatike čime je potvrđena hipoteza.

Na kraju slijedi i peti problem čija je svrha bila ispitati razlikuju li se stavovi o igri s obzirom na skupine pritom misleći na kontrolnu i eksperimentalnu skupinu. Hipoteza, koja proizlazi iz ovog problema, označava kako se ne očekuje da postoje značajne razlike u stavovima skupina o igri. Također, očekuje se da se obje skupine vole igrati i provoditi vrijeme u igri vani, ali i da se igraju u školi pod odmorom. Postavljena hipoteza u ovom je slučaju djelomično potvrđena. Rezultati pokazuju da ne postoje značajne razlike u stavovima eksperimentalne i kontrolne skupine o igri te da se obje skupine vole igrati i provoditi vrijeme u igri vani. S druge strane, dio hipoteze da se učenici igraju i u školi pod odmorom, nije potvrđen. Naime, iz rezultata se može iščitati kako se kontrolna skupina, njih 70,6 %, ipak značajno više igra u školi tijekom odmora nego što to čini eksperimentalna skupina, samo 5 % ispitanih.

Uz sve navedeno, može se zaključiti kako igra zaista zauzima važno mjesto u djetetovu životu, a tako i u nastavi. Igra je zaista koristila kao poticaj u nastavi gramatike. Uključujući igru u nastavu jezika učenici su postali motiviraniji, koncentriraniji i aktivno su sudjelovali na satu. Kroz igru su nesvjesno učili, a i sami su potvrdili kako im je ona pomogla u boljem razumijevanju nastavnog sadržaja, odnosno gramatike. Sve te činjenice bile su spomenute i u teorijskom dijelu ovoga rada. Također, kao što su pokazala i brojna prijašnja istraživanja, i u ovom istraživanju je skupina u kojoj su provedene jezične igre ostvarila bolje rezultate u provedenom ispitu znanja o pridjevima. To je još jedan dokaz koji govori da bi učitelji zaista u svoju nastavu trebali uključiti igru koja će pomoći u ostvarenju boljih rezultata kada je riječ o znanju, ali i pomoći u stvaranju ugodne i pozitivne atmosfere u razredu. Ovakav suvremeni pristup nastavi motivirat će i učenike na sudjelovanje u istoj gdje će oni postati njezini aktivni sudionici. Pozitivan stav o jezičnim igrama pokazuje i činjenica da učenici ističu kako bi i oni, da

mogu, u svoju nastavu uključili različite oblike jezičnih igara. Doživljena atmosfera u razredu prilikom provođenja eksperimenta zaista djeluje poticajno i odličan je pokazatelj koliko djeca mogu uživati u nastavnom procesu, ali ujedno i usvajati određena znanja i vještine. Igra je vrlo važan dio djetetova života i ne postoji ni jedan značajni razlog koji bi mogao opovrgnuti korisnost igre i u nastavi pogotovo uzimajući u obzir da ona pomaže prilikom usvajanja zahtjevnog i suhoparnog sadržaja kao što je gramatika.

7. LITERATURA

- Aladrović Slovaček, K. (2018). *Kreativne jezične igre*. Zagreb: Alfa.
- Aladrović Slovaček, K., Ivanković, M. i Srzentić, D. (2013). Jezične igre u nastavnoj praksi. U B. Petrović-Soči i A. Višnjić-Jevtić (Ur.) *Igra u ranom djetinjstvu* (str. 14-23). Zagreb: OMEP Hrvatska i Alfa.
- Aladrović Slovaček, K., Ceković, A. i Zovkić, A. (2014). Jezična igra u ranoj školskoj dobi kao preduvjet razvoja dobrih komunikacijskih vještina. U B. Petrović-Soči i A. Višnjić-Jevtić (Ur.) *Igra u ranom djetinjstvu* (str. 11-23). Zagreb: OMEP Hrvatska i Alfa.
- Barić, E., Lončarić, M., Malić, D., Pavešić, S., Peti, M., Zečević, V. i Znika, M. (2005). *Hrvatska gramatika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Bežen, A., Budinski, V. i Kolar Billege, M. (2018). *Što, zašto, kako u poučavanju hrvatskoga jezika*. Zagreb: Profil, Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet.
- Bognar, L. i Matijević, M. (2005). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Britton, L. (2000). *Montessori učenje kroz igru za djecu od 2 do 6 godina*. Zagreb: HENA COM.
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre). *Školski vjesnik*, 58 (3), 345-354.
- Frančić, A., Hudeček, L. i Mihaljević, M. (2005). *Normativnost i višefunkcionalnost u hrvatskome standardnom jeziku*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- Kolar Billege, M. (2020). *Sadržaj, ishodi i vrednovanje u Hrvatskome jeziku – metodički pristup*. CROSBİ. Preuzeto 18.4.2021. s <https://www.bib.irb.hr/1064899>
- Leksikografski zavod „Miroslav Krleža“ (2002). *Hrvatska enciklopedija 4: Fr - Ht*. Zagreb: Leksikografski zavod „Miroslav Krleža“.
- Leksikografski zavod „Miroslav Krleža“ (2003). *Hrvatska enciklopedija 5: Hu - Km*. Zagreb: Leksikografski zavod „Miroslav Krleža“.

- Miljević-Ridički, R., Miljković, D., Pavličević-Franić, D., Rijavec, D., Vizek-Vidović, V., Vlahović-Štetić, V. i Zarevski, P. (2000). *Učitelji za učitelje, primjeri provedbe načela Aktivne i efikasne škole*. Zagreb: IEP d.o.o.
- Ministarstvo znanosti i obrazovanja [MZO]. (2019). Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj. Preuzeto 7.6.2021.:
https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html
- Nikčević-Milković, A., Rukavina, M. i Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola*, 57 (1), str. 108-121.
- Pavličević-Franić, D. i Aladrović Slovaček, K. (2011). Utjecaj načina poučavanja na motivaciju i stav učenika prema hrvatskome jeziku kao nastavnome predmetu. *Napredak*, 152 (2), str. 171-188.
- Pavličević-Franić, D., Aladrović Slovaček, K. i Ivanković, M. (2011). Psiholingvistički utjecaj kreativnih jezičnih igara na usvajanje hrvatskoga jezika u osnovnoj školi. U M. Orel (Ur.) *Sodobni pristopi poučavanja prihajajućih generacija* (str. 112-121). Ljubljana: EDUvision.
- Pavličević-Franić, D. (2005). *Komunikacijom do gramatike*. Zagreb: Alfa.
- Peti-Stantić, A. i Velički, V. (2008). *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa.
- Prebeg-Vilke, M. (1991). *Vaše dijete i jezik*. Zagreb: Školska knjiga.
- Šego, J. (2009). Utjecaj okoline na govorno-komunikacijsku kompetenciju djece; jezične igre kao poticaj dječjemu govornom razvoju. *Govor* 26, (2), 119-149.
- Težak, S. (1996). *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika 1*. Zagreb: Školska knjiga.

PRILOZI

Prilog 1. Prvi upitnik za učenike

SPOL: M Ž

RAZRED: _____

1. Koliko voliš ići u školu?

(1 – uopće ne volim, 2 – ne volim, 3 – niti volim, niti ne volim, 4 – volim, 5 – jako volim)

1 2 3 4 5

2. Voliš li se igrati? DA NE PONEKAD

3. Voliš li se igrati vani? DA NE PONEKAD

4. Koliko vremena svaki dan provedeš vani u igri (u dvorištu, parku, s prijateljima)?

a) do sat vremena

b) do dva sata

c) dva do tri sata

d) više od tri sata

5. Čega se najčešće igrate?

6. Koje igre najčešće igraš kod kuće? (Napiši barem jednu.)

7. Koliko vremena dnevno provodiš za računalom ili mobitelom?

a) do sat vremena

b) do dva sata

c) dva do tri sata

d) više od tri sata

8. Što najčešće radiš za računalom? Samo jedan odgovor zaokruži!

- a) gledam crtane filmove
- b) igram igrice
- c) tražim nešto za nastavu
- d) „googlam“ nešto (tražim neke informacije)
- e) na društvenim mrežama sam

9. Igraš li se u školi tijekom odmora? DA NE PONEKAD

10. Koji ti je predmet najdraži? _____

11. Koji predmet najmanje voliš? _____

12. Koliko voliš Hrvatski jezik kao nastavni predmet?

(1 – uopće ne volim, 2 – ne volim, 3 – niti volim, niti ne volim, 4 – volim, 5 – jako volim)

1 2 3 4 5

13. Na kojem satu se najviše igrate? (Napiši.)

14. Igrate li se na satu Hrvatskoga jezika? DA NE PONEKAD

15. Misliš li da se na satu Hrvatskoga jezika trebate više igrati?

DA NI DA NI NE NE

16. Voliš li se igrati i učiti kroz igru? DA NE PONEKAD

17. Da možeš nešto promijeniti u nastavi Hrvatskoga jezika, što bi to bilo?

IMENICE I GLAGOLI

1. Odredi je li tvrdnja TOČNA ili NETOČNA.

Imenice su riječi kojima imenujemo bića, stvari i pojave. **TOČNO** **NETOČNO**

Imenice mogu biti samo u jednini. **TOČNO** **NETOČNO**

2. Među ponuđenim riječima zaokruži sve imenice.

Luka torta plivati oblak tužan

3. U sljedećim rečenicama podcrtaj opće imenice i zaokruži vlastite imenice.

Kristina je pronašla malu mačku.

Marko putuje vlakom u Zagreb.

4. Imenice u jednini preoblikuj u množinu.

Imenice u množini preoblikuj u jedninu.

brod - _____ stolovi - _____

ljudi - _____ konj - _____

5. Ponuđene imenice razvrstaj prema rodu.

oko

ormari

lopta

MUŠKI ROD

SREDNJI ROD

ŽENSKI ROD

6. Što su glagoli?

7. U sljedećim rečenicama podcrtaj glagole.

Baka peče moj najdraži kolač.

Kiša pada, a Vesna nema kišobran.

8. Od zadanih imenica napiši glagole.

hod - _____

san - _____

sluh - _____

ples - _____

9. Zaokruži slovo ispred točno napisane rečenice.

A) Petar ima dvije sestra.

B) Djevojčica Jelena ne čita novine.

C) Neznamo tko nam dolazi u goste.

10. Napiši rečenicu koja sadrži imenicu u množini i glagol koji označuje radnju.

Prilog 3. Ispit o pridjevima proveden nakon eksperimenta

PRIDJEVI

1. Što su pridjevi?

2. Odredi je li tvrdnja TOČNA ili NETOČNA?

Pridjevi su riječi koje dodajemo imenicama i glagolima. **TOČNO** **NETOČNO**

U rečenici *Marko ima plavu torbu*. riječ *plava* je pridjev. **TOČNO** **NETOČNO**

Pridjevi samo odgovaraju na pitanje od čega je što. **TOČNO** **NETOČNO**

3. Među ponuđenim riječima zaokruži sve pridjeve.

veselo

staklena

hodati

bakin

čaj

4. U sljedećim rečenicama podcrtaj sve pridjeve.

Marijin konj zove se Sivko.

Ja imam veliku crvenu torbu.

Martinina rođendanska torta bila je zaista ukusna.

5. Pročitaj riječi i riješi zadatke.

a) Podcrtaj pridjeve koji odgovaraju na pitanje kakvo je što.

b) Zaokruži pridjev koji je nastao od vlastite imenice.

c) Prekriži riječ koja nije pridjev.

veliko	brzo
Lanin	okruglo
	šareno
bratov	Zagreb

6. Na crtu napiši koliko je pridjeva u rečenici.

Lucija voli nositi zelenu majicu dugih rukava. _____

On zaista brzo trči, sigurno zbog novih sportskih tenisica. _____

Volim jesti bakin domaći kruh namazan slatkim voćnim pekmezom. _____

7. Zaokruži slovo ispred točno napisane rečenice.

A) Ona je anina prijateljica.

B) Cvijeće sam stavila u Maminu staklenu vazu.

C) Tina se voli igrati sa sestrinim novim igračkama.

8. Zadane imenice preoblikuj u pridjeve.

hladnoća - _____ tuga - _____

brat - _____ grad - _____

9. Napiši rečenicu koja sadrži najmanje dva pridjeva i imenicu u množini.

Prilog 4. Upitnik proveden u eksperimentalnoj skupini nakon održanih nastavnih sati

1. Jesu li ti se svidjeli provedeni sati sa studenticom prošli tjedan?

(1 – uopće mi se nisu svidjeli, 2 – nisu mi se svidjeli, 3 – i svidjeli su mi se i nisu,
4 – svidjeli su mi se, 5 – jako su mi se svidjeli)

1 2 3 4 5

2. Koja igra ti se najviše svidjela i zašto?

3. Jesu li ti igre provedene na satu pomogle u boljem razumijevanju nastavnog sadržaja?

DA NI DA NI NE NE

4. Sviđa li ti se ovakvo učenje kroz igru?

DA NI DA NI NE NE

5. Misliš li da bi se na satu Hrvatskog jezika trebali više igrati?

DA NI DA NI NE NE

6. Opiši svoj idealan sat Hrvatskoga jezika!

IZJAVA O IZVORNOSTI DIPLOMSKOG RADA

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

(vlastoručni potpis studenta)