

Jezične igre kao poticaj za razvoj socijalnih vještina i emocionalne inteligencije

Ivić, Valerija

Master's thesis / Diplomski rad

2023

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:147:931437>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-18**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Valerija Ivić

JEZIČNE IGRE KAO POTICAJ ZA RAZVOJ SOCIJALNIH
VJEŠTINA I EMOCIONALNE INTELIGENCIJE

Diplomski rad

Mentor rada:

izv. prof. dr. sc. Katarina Aladrović Slovaček

Zagreb, rujan 2023.

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Emocionalni i socijalni razvoj kod djece	2
2.1. <i>Razumijevanje emocionalnih i socijalnih vještina</i>	4
2.2. <i>Važnost emocionalne inteligencije za školski uspjeh</i>	6
2.3. <i>Uloga učitelja</i>	7
3. Igra	9
3.1. <i>Vrste igre</i>	11
3.2. <i>Didaktička igra</i>	12
3.3. <i>Važnost didaktičke igre u nastavi</i>	13
4. Jezične igre u nastavi Hrvatskoga jezika	15
4.1. <i>Uloga učitelja u provođenju igara</i>	17
4.2. <i>Učenje i poučavanje nastavnog sadržaja Hrvatskoga jezika</i>	18
5. Istraživanje	19
5.1. <i>Opis uzorka i instrumenta</i>	19
5.2. <i>Cilj i problemi istraživanja</i>	20
5.3. <i>Hipoteze istraživanja</i>	21
5.4. <i>Rezultati istraživanja</i>	21
6. Zaključak	26
7. Literatura	27
8. Prilozi	29
9. Izjava o izvornosti rada	52

Sažetak

Socioemocionalni razvoj djetetova života ima znatan utjecaj na formiranje njegove ličnosti. Prepoznavanje i razumijevanje vlastitih osjećaja, kao i osjećaja drugih, sposobnost rješavanja problema i sukoba, suradnja s drugima i izgradnja sigurnih i zdravih odnosa, vještine su koje obuhvaćaju socijalni i emocionalni aspekt. Da bi se one razvile, ključnu ulogu ima okolina koja svojim sigurnim i poticajnim djelovanjem stvara sretno, samouvjereno, empatično i kompetentno dijete. Učitelj je jedan od ključnih aktera djetetovog okruženja. Aktivnim slušanjem, stvaranjem ugodnog i pozitivnog razrednog okruženja te odabirom primjerenih metoda rada učitelj može poticati socioemocionalni razvoj učenika. Za taj je razvoj ključna igra koja potiče učenje, istraživanje i emocionalnu otpornost, stoga ju brojni učitelji prepoznaju kao važnu metodu u nastavi. Osim socioemocionalne kompetencije, za djetetov je razvoj važna i jezična kompetencija. U nastavi Hrvatskoga jezika ona se može razvijati različitim jezičnim igrama. Jezične igre potiču učenje jezičnih sadržaja, razvijaju kreativnost, samostalnost i samopouzdanje, a nastava dobiva dinamično i kreativno okruženje za učenje. U svrhu ovoga rada provedeno je istraživanje u trećem razredu jedne osnovne škole u Krapinsko-zagorskoj županiji. U istraživanju je sudjelovalo 17 učenika, a cilj istraživanja bio je ispitati korisnost jezičnih igara u nastavi Hrvatskoga jezika. Željelo se ispitati koje su jezične igre učenicima bile najzanimljivije, koliko uporaba jezičnih igara provedenih na satima Hrvatskoga jezika utječe na samovrednovanje učenika, na socijalni i emocionalni razvoj te na stvaranje navika čitanja knjiga. Dobiveni rezultati pokazuju da su se učenici najbolje samovrednovali iz područja jezika i komunikacije. Istraživanje je potvrdilo da implementacija jezičnih igara u nastavi Hrvatskoga jezika pozitivno utječe na socijalni i emocionalni razvoj i na motivaciju učenika za čitanje knjiga. Također se pokazalo da su Igra neobičnih zanimanja i Meditacija učenicima bile najzanimljivije igre, što potvrđuje kako je igre važno i potrebno uključivati u nastavu, kako Hrvatskoga jezika, tako i drugih nastavnih predmeta.

Ključne riječi: socioemocionalni razvoj, učitelj, igra, poučavanje hrvatskoga jezika, jezične igre

Summary

The socioemotional development of a child's life significantly influences the formation of their personality. Recognizing and understanding one's own feelings, as well as the feelings of others, the ability to solve problems and conflicts, collaborate with others, and

build secure and healthy relationships encompass the social and emotional aspects. To foster these skills, the environment plays a pivotal role by creating a safe and encouraging atmosphere that nurtures a happy, confident, empathetic, and competent child. Teachers are key players in a child's environment. Through active listening, creating a pleasant and positive classroom environment, and selecting appropriate teaching methods, teachers can promote students' socioemotional development. In this regard, play is essential, as it encourages learning, exploration, and emotional resilience, leading many educators to recognize it as a vital method in teaching. In addition to socioemotional competence, linguistic competence is also important for a child's development. In the Croatian language classroom, it can be nurtured through various language games. These games stimulate language learning, foster creativity, independence, and self-confidence, while also creating a dynamic and creative learning environment. This study was conducted in a third-grade class of an elementary school in the Krapina-Zagorje County. Seventeen students participated in the research, which aimed to explore the usefulness of language games in Croatian language instruction. The study sought to determine which language games were most interesting to the students, how the use of language games during Croatian language classes affected students' self-evaluation, social and emotional development, and reading habits. The obtained results reveal those students self-evaluated most positively in the domain of language and communication. The research confirmed that incorporating language games into Croatian language instruction has a positive impact on students' social and emotional development, as well as their motivation to read books. The study highlighted that "Unusual Professions Game" and "Meditation" were the most intriguing games for the students.

Keywords: socioemotional development, teacher, play, Croatian language teaching, language games

1. Uvod

Suvremeno doba sa sobom donosi brojne izazove s kojim se dijete treba suočiti u obitelji, školi ili u igri s prijateljima. Važnu ulogu u tome kako će se dijete snaći ima socioemocionalni razvoj. Da bi svladalo izazove, već u ranom djetinjstvu treba razviti socijalne vještine, emocionalnu inteligenciju te sposobnost prepoznavanja i kontroliranja vlastitih emocija. Hoće li se razvoj socijalnih vještina i emocionalne inteligencije u djetinjstvu potaknuti na primjeren, kreativan i zabavan način ovisi o djetetovoj okolini koja bi prije svega trebala biti poticajna, sigurna i topla. Socioemocionalni razvoj važan je i za uspjeh u školi. Emocionalna inteligencija, u kombinaciji s kvocijentom inteligencije omogućuje akademski i opći uspjeh u životu. Iako je kvocijent inteligencije izuzetno važan, emocionalna inteligencija ipak igra ključnu ulogu u suočavanju s izazovima, stresnim situacijama i konfliktima koji su u školi česti. Učitelj je jedan od aktera djetetovog okruženja, stoga je njegova uloga u razvoju socioemocionalnog aspekta djetetova života velika. Da bi se u razredu stvorilo pozitivno emocionalno okruženje, učitelj treba prepoznati važnost svoje uloge. Aktivno slušanje, empatija i socijalne vještine osobine su koje svaki učitelj treba imati kako bi razumio svoje učenike i pomogao im u njihovo razvoju. Pristup koji okolina može pružiti djetetu za socioemocionalni razvoj je igra. Igra zauzima značajno mjesto u djetinjstvu te kroz nju dijete, osim što se zabavlja, ono i uči, istražuje svijet oko sebe, razvija emocionalnu otpornost, motoričke i socijalne sposobnosti. S obzirom na to da igra ima veze s djetetovim kognitivnim, emocionalnim i socijalnim razvojem, brojni pedagozi i učitelji prepoznali su je kao važan alat u nastavnom procesu. Didaktičkom igrom dijete uči, aktivno sudjeluje na satu te pokazuje veći interes za nastavni sadržaj. Uz socioemocionalnu, motoričku i kognitivnu kompetenciju, za djetetov razvoj važna je i jezična kompetencija, a njezin razvoj učenicima omogućuje kvalitetna nastava Hrvatskoga jezika. Potaknuti učenike na aktivno sudjelovanje i usvajanje jezičnih sadržaja moguće je korištenjem različitih nastavnih metoda i strategija, poput jezičnih igara. Jezičnim igrama nastava Hrvatskoga jezika dobiva dinamično i kreativno okruženje za učenje. Uvođenjem jezičnih igara dijete razvija jezične vještine, kreativnost, samopouzdanje, socijalne vještine te se oslobađa straha od pogrešaka.

U ovome radu govori se o igri i njezinoj integraciji u nastavi. Drugo poglavlje rada govori o socioemocionalnom razvoju te o ulozi okoline za njegov razvoj. Naglašava se važnost emocionalne inteligencije kod školskog uspjeha te uloge učitelja kao aktera

djetetove okoline u stvaranju ugodnog i sigurnog razrednog okruženja. U trećem poglavlju govori se o igri koja pozitivno doprinosi djetetovom kognitivnom, emocionalnom i socijalnom razvoju. Spominju se vrste igara, važnost integracije didaktičke igre u obrazovanju te uloga učitelja u provođenju igre u nastavi. Četvrto poglavlje govori o ulozi jezičnih igara u razvoju govorne kompetencije u nastavi Hrvatskoga jezika. Ističe se važnost učiteljeva odabira metoda poučavanja prilagođene učenikovim sposobnostima i dobi.

2. Emocionalni i socijalni razvoj kod djece

Socioemocionalni aspekt djetetova života važan je proces oblikovanja ličnosti. Prepoznavanje i razumijevanje vlastitih emocija, kao i emocija drugih, sposobnost rješavanja problema i konflikta, izgradnja zdravih odnosa te suradnja s drugima uključuju emocionalne i socijalne sposobnosti, a okolina koja pomaže razviti te sposobnosti stvara sretno, samouvjereni, suosjećajno i kompetentno dijete. Socioemocionalni razvoj oblikuje se na temelju individualnih karakteristika djeteta te njegovog okruženja u kojem se razvija i raste. Roditelji, skrbnici, učitelji i ostali odrasli koji čine djetetovu okolinu imaju ključnu ulogu u procesu socioemocionalnoga razvoja pružanjem topline i podrške, oblikovanjem pozitivnih ponašanja te stvaranjem prilika za uključivanje djeteta u socijalne interakcije (Lantieri, 2012). Način na koji okolina gradi odnos s djetetom u ranom djetinjstvu imat će pozitivne ili negativne dugoročne učinke na djetetovu emocionalnu sigurnost. Prve interakcije u ranom djetinjstvu ključne su za razvijanje sigurne privrženosti koja djetetu pruža osjećaj sigurnosti i povjerenja, a ima značajan utjecaj na psihosocijalnu prilagodbu. Privrženost koja se razvije u ranoj dječjoj dobi utječe na cjelokupni razvoj i ponašanje, kako u djetinjstvu, tako i u odrasloj dobi. Roditelji koji na primjeren način reagiraju na dječje potrebe i ponašanje kod djeteta će razviti sigurnu privrženost koja mu daje mogućnost pokazivanja svojih pozitivnih i negativnih osjećaja te sposobnost davanja adekvatnog odgovora na probleme i konflikte. Sigurno privrženo dijete također ima razvijenu sposobnost emocionalnog izražavanja, stvaranja zdravih socijalnih odnosa, empatičnog pristupa prema drugim ljudima te manju vjerojatnost da će u kasnijoj dobi razviti neki od poremećaja u ponašanju. Roditelji svojom toplinom, dosljednošću, kvalitetnim razgovorom i podrškom mogu stvoriti snažnu vezu i sigurnu privrženost s djetetom i na taj mu način omogućiti da razvije kvalitetne emocionalne i socijalne vještine (Brajša-Žganec, 2003). Istraživanja su pokazala da dijete počinje učvršćivati socioemocionalnu zrelost u dobi od osam godina, odnosno u prvim

razredima osnovne škole (Lantieri, 2012). Dijete je tada u mogućnosti kontrolirati emocije, posebno ljutnju, poštivati obiteljska, razredna i druga pravila, surađivati s vršnjacima, kulturno se izražavati te prihvaćati svoje i tuđe emocije i potrebe. Djeca u dobi od 8 do 11 godina postaju svjesnija posljedica svojih postupaka te bolje i preciznije shvaćaju svoje ponašanje i emocije koje doživljavaju. Važan aspekt razvoja djece te dobi je socijalni kontakt. „To znači da ona svijet doživljavaju kroz određeni filter, koji nastaje iz njihove svijesti o sebi samome u usporedbi s drugima“ (Lantieri, 2012, str. 81). Prema tome, kako bi dijete bilo spremno za školu, osim tjelesne, motoričke, spoznajne i govorne zrelosti, treba razviti i socijalnu i emocionalnu zrelost. Svako je dijete individualno i jedinstveno, što znači da se razlikuje postignuta razina razvijenosti različitih osobina i sposobnosti (Starc, 2005). Kako bi svako dijete postiglo svoj najviši potencijal i socioemocionalnu zrelost, roditelji i učitelji mu trebaju omogućiti sigurnu i ugodnu okolinu za rast i razvoj. Djeca u dobi od 8 do 11 godina velik značaj pridaju mišljenju drugih ljudi, stoga se njihov doživljaj samih sebe može oblikovati upravo na temelju kritika koje dobiju iz okoline. Kako bi dijete uspješno svladalo takve situacije, Lantieri (2012) predstavlja nekoliko vježbi i strategija za razvoj emocionalnih i socijalnih vještina. Vježbe se temelje na dvije metode:

1. Tjelesno opuštanje (putem progresivnog opuštanja mišića)
2. Duhovna koncentracija (putem vježbi pozornosti).

Vježbom progresivnog opuštanja mišića dijete uči prepoznavati napetost u svome tijelu i emocije koje doživljava u stresnim situacijama. Kako bi vježbanje bilo kvalitetnije i adekvatnije djetetovom uzrastu, mogu se koristiti balon i točke za mjerenje stresa, odnosno „biodots“. Dijete će također svladati tehniku dubokog disanja kojom se oslobađa napetost i opuštaju mišići. Vježbom duhovne koncentracije i pozornosti dijete prepoznaje važnost pravilnog disanja prilikom koncentracije na različite svakodnevne izazove. Ispravno i duboko disanje omogućuje umirivanje uma i usredotočenost na zadatke. Ovom se vježbom na primjeru jedenja grožđice i pritom samostalnog otkrivanja i razumijevanja osjećaja u tom trenutku, iskustveno shvaća pozornost. Dijete, osim što razvije vještine koncentracije, iskustvenim učenjem prepoznaje važnost pozornosti u svakodnevnim situacijama. Temeljni je cilj ovih vježbi da dijete prepozna i razumije svoje emocije, snalazi se u stresnim okolnostima te pronalazi adekvatna rješenja problema u svakodnevnim situacijama (Lantieri, 2012). Na koji će način dijete razviti emocionalne i

socijalne vještine ovisi o okolini u kojoj se nalazi. Dijete kroz socijalizaciju usvaja, prepoznaje i razumije emocije prilagođavajući se obiteljskim i kulturnim normama i obrascima ponašanja. Upravo je zbog toga važno da dijete uz sebe ima okolinu koja mu pruža sigurnost i podršku (Brajša-Žganec, 2003). „Kada djeca poput Elija odrastaju u obitelji i u školi gdje se potiče bavljenje vlastitim unutarnjim svijetom, veća je vjerojatnost da će se ona razviti u zdrave, empatične i optimistične osobe“ (Lantieri, 2012, str. 159).

2.1. Razumijevanje emocionalnih i socijalnih vještina

Važnu ulogu u cjelokupnom funkcioniranju čovjeka imaju emocije. Riječ „emocija“ dolazi od latinske riječi „movere“ što znači pokrenuti se i engleske riječi „motion“ što znači pokret. Emocije oblikuju čovjekovo ponašanje, percepciju i međuljudske odnose. „Tako možemo reći da su emocije moćni „strojevi“ koji nas pokreću iznutra, ali i na vanjsko ponašanje (Chabot, 2009, str. 37). Ne postoji jedinstvena podjela emocija na primarne i sekundarne kao ni teorija definiranja emocija, već ih znanost tumači na više različitih načina. Zajedničko stajalište svim teorijama emocija je da se emocije sastoje od različitih međusobno povezanih reakcija koje dolaze kao posljedica određene situacije ili događaja. Na temelju socijalnog iskustva pojedinca javljaju se emocije koje potiču spoznajne procese, kao i fiziološka i bihevioralna postupanja pojedinaca (Brajša-Žganec, 2003). Prema Chabotu (2009) strah, ljutnju, tugu, gađenje prezir, iznenađenje i veselje Paul Ekman prepoznaje kao primarne emocije koje su univerzalne te se javljaju u društvima i kulturama diljem svijeta. Pojedinaac, uz osnovne emocije, kroz različite životne situacije može osjetiti još puno nijansi emocija. Sposobnost prepoznavanja i vladanja vlastitim osjećajima može se razvijati već od ranog djetinjstva. Kako bi dijete razvilo sposobnost razumijevanja vlastitih emocija, najprije treba proći fazu usvajanja emocija koja se razvija u ranom djetinjstvu. Dijete u interakciji s okolinom pokazuje emocije, uči ih prepoznavati i kontrolirati. Tijekom faze usvajanja emocija do izražaja dolazi djetetov temperament, refleksne reakcije te usvojene specifične emocionalne karakteristike (Brajša-Žganec, 2003). Prema Shapiro (1997) jedan od većih emocionalnih problema suvremenog svijeta s kojim se susreću djeca je kontroliranje emocija, posebno agresivnih. Svladati emocionalnu kontrolu ne znači samo razgovarati s djetetom o istoj, već ju treba i vježbati. Razgovor ima utjecaja na kontrolne centre u mozgu zadužene za razmišljanje, ali je utjecaj na emocionalnu kontrolu ograničen. Postoje strategije koje se mogu koristiti kod usvajanja emocionalne kontrole, a među njima je igra „Ostani hladan“

kojom dijete uči ostati smireno i koncentrirano na izvlačenje štapića dok ga druga osoba zadirkuje i uznemiruje. Ako dijete uspješno izvuče štapić, dobiva jedan bod, a ako uz to ostane smireno i usredotočeno, dobiva dva boda. Nadalje, važno je djecu naučiti prepoznavati tjelesne reakcije na njihove emocije kako bi, kada se pojave, ispravno reagirali na njih tehnikom koja ih najviše umiruje, primjerice duboko disanje. Ovakve se situacije također mogu vježbati igrom. Prikladna igra za umirivanje tijela može biti „Ostani miran“. Djecu se namjerno dovodi u situaciju koja bi u njima mogla potaknuti agresivnost, ljutnju i bijes kako bi se izravno suočila s neugodnom emocijom, a njihov je zadatak kontrolirati vlastite emocije. Kada je dijete razvilo sposobnost usvajanja i kontroliranja emocija, prelazi u fazu diferenciranja. Dijete na temelju socijalnih i emocionalnih iskustava te u interakciji s okolinom povezuje i odvaja osjećaje, ovisno u kojoj se situaciji nalazilo (Shapiro, 1997). „Dakle, ova faza uključuje strategije koje su usklađene s društvenim očekivanjima, a omogućuje minimaliziranje ili pretjerano naglašavanje izražavanja emocija kao i prikrivanje nekih emocija“ (Brajša-Žganec, 2003, str. 18). U ovoj su fazi roditelji modeli ponašanja, što znači da ih dijete promatra, oponaša njihove oblike ponašanja i izražavanja osjećaja te se tako kroz socijalizaciju emocija stvaraju obiteljski obrasci ponašanja. Posljednja i najsloženija faza je transformacija ili reorganizacija emocija u kojoj se postiže najviša razina emocionalnoga razvoja. Socijalnom interakcijom dijete steče emocionalno iskustvo koje uz verbalno izražavanje emocija stvara transformaciju i međusobno miješanje emocija. Prema tome, djeca različitim tempom razvijaju sposobnost razumijevanja emocija, pri čemu individualne razlike utječu na njihovo interpretiranje emocionalnih izraza i iskustva. Dijete u starosti od tri godine ima sposobnost raspoznavanja emocionalnih izražaja, a djetetovim razvojem raste i sposobnost razumijevanja vlastitih i tuđih emocija pri čemu se razvija empatija. U dobi od dvije i tri godine kada dijete usvaja jezične vještine, uz okolinski poticaj počinje razgovarati o emocijama (Brajša-Žganec, 2003). „Tako dijete počinje objašnjavati putem kognitivnih procesa emocionalne reakcije iz okoline“ (Brajša-Žganec, 2003, 38). Kako bi dijete osvijestilo i razumjelo vlastite emocije, ključnu ulogu ima stav i pristupanje djetetove okoline o emocijama. Ako okolina uči razumijevanju i prihvaćanju vlastitih emocija, dijete ima veću mogućnost ostvariti uspeh u životu (Shapiro, 1997). Kada djetetova obitelj otvoreno i slobodno razgovara o osjećajima, bez obzira radi li se o ugodnim ili neugodnim, omogućuje mu da bolje razumije vlastite emocije i tako razvije emocionalni vokabular. Razvijenim emocionalnim vokabularom dijete može lakše savladati konflikte, pronaći adekvatna rješenja problema i kontrolirati vlastitim

emocijama. Prema Shapiro (1997) neke od strategija razvoja emocionalnog vokabulara mogu biti da dijete imenuje sve osjećaje za koje je čulo te ih zapiše u bilježnicu, da daje vlastito mišljenje o tome što osjećaju pojedini ljudi na fotografijama iz časopisa te da opiše situaciju kada se ono susrelo s takvim osjećajima. Dijete u ovakvom obliku interakcije, osim emocionalnih, razvija i nove kognitivne i socijalne vještine, a ispravno stečeni emocionalni i socijalni obrasci ponašanja čine prosocijalno ponašanje koje pozitivno utječe na stvaranje kvalitetnih i sigurnih odnosa s drugim ljudima. Djeca s usvojenim prosocijalnim ponašanjem imaju sposobnost rješavanja sukoba, suradnje s vršnjacima, empatije, pokazuju veće uspjehe u školi i tako razvijaju vještine emocionalne inteligencije (Brajša-Žganec, 2003). „Moramo jačati suosjećajnost, uviđavnost i iskrenu empatiju u odnosu prema drugima kako bismo se mogli suočiti s dubokim emocionalnim, društvenim, političkim i duhovnim nevoljama svoga vremena“ (Lantieri. 2012, str. 163).

2.2. Važnost emocionalne inteligencije za školski uspjeh

Donošenje važnih životnih odluka, uspjeh u školi i na poslu, u društvu se najčešće pripisuje kvocijentu inteligencije. Određuje se standardiziranim testovima koji procjenjuju verbalne i neverbalne vještine, sposobnost interpretacije vizualnih, prostornih i motoričkih informacija, pamćenje, razumijevanje govora, rješavanje problema, vizualno-motoričke sposobnosti te vještine obrade informacija (Shapiro, 1997). Škole i kulture naglašavaju važnost akademskih uspjeha misleći da su rezultat samo kognitivnih sposobnosti i ne znajući da istraživanja pokazuju kako kvocijent inteligencije doprinosi samo manji dio, oko 20 % za životni uspjeh, dok ostalih 80 % ovisi o drugim čimbenicima. Jedan od ključnih čimbenika je emocionalna inteligencija koja podrazumijeva „mogućnost motiviranja samoga sebe i ustrajavanje unatoč poteškoćama i frustracijama; obuzdavanje impulzivnosti i odgađanje trenutka primanja nagrade; reguliranje svojih raspoloženja i onemogućavanje uzrujanosti da zaguši sposobnost razmišljanja; suosjećanje i nadanje“ (Goleman, 1997, str. 34). Prema tome, postoje takozvana dva uma, odnosno dvije vrste inteligencije, a to su racionalna i emocionalna. IQ (kvocijent inteligencije) odnosi se na razinu kognitivnih sposobnosti, dok se EQ (emocionalna inteligencija) odnosi na emocionalnu svijest i socijalne vještine. U nekoliko istraživanja potvrđeno je da postoji povezanost između školskog i akademskog uspjeha i određenih područja emocionalne inteligencije poput interpresonalne sposobnosti, psihosocijalne prilagodljivosti i sposobnosti upravljanja stresom (Brebrić, 2008; prema Parker i sur., 2004; 2004a; 2006). Samo jedna od tih inteligencija nije dovoljna za uspjeh

kako u školi, tako i u životu. Iako je kvocijent inteligencije neupitno značajan za odabir zanimanja, a samim time i za uspjeh, takva vrsta inteligencije ne može pripremiti čovjeka na krizne životne situacije. Činjenica da osoba niže školske ili akademske uspjehe ne govori puno o tome kako reagira, upravlja svojim emocijama i kako se snalazi u životnim situacijama izvan obrazovne institucije. S druge strane, ljudi s visokom razinom emocionalne inteligencije koji imaju sposobnost razumijevanja i prihvaćanja svojih i tuđih osjećaja, imaju veću mogućnost uspjeha u svim područjima života (obrazovnim, ljubavnim i poslovnim) (Goleman, 1997). U longitudinalnom istraživanju koje je provela Brebrić (2008) utvrđena je povezanost prepoznavanja i razumijevanja vlastitih emocija s boljim općim školskim uspjehom kao i boljim uspjehom iz nastavnih predmeta Matematike, Hrvatskoga jezika, stranog jezika te Prirode i društva. Emocionalna inteligencija manje je podložna genetskim uvjetovanostima u usporedbi s kvocijentom inteligencije što znači da djetetova okolina – roditelji, odgajatelji i učitelji mogu utjecati na njegovu emocionalnu inteligenciju i tako mu povećati šansu za uspjehom u budućnosti (Shapiro, 1997). Poučavanje i razvoj emocionalne inteligencije u školama je vrlo rijetko te mnogi učitelji i ravnatelji ne znaju koje sve pozitivne učinke takvo poučavanje donosi. Učenje o vlastitim osjećajima, empatiji, načinima rješavanja sukoba, suočavanju s tjeskobom i strahom i održavanju samokontrole daje pozitivne rezultate kada je u pitanju djetetov osjećaj vlastite vrijednosti (Goleman, 1997). „Škola je presudno i definirajuće iskustvo koje će silno utjecati na djetetovu mladost i kasniji život. Djetetov osjećaj o vlastitoj vrijednosti uvelike ovisi o njegovoj sposobnosti postizanja uspjeha u školi“ (Goleman, 1997, str. 285; prema Hamburg, 1992). Važnu ulogu u tome može imati učitelj.

2.3. Uloga učitelja

Emocionalno stanje učenika ima ključnu ulogu u procesu učenja. Učenikov interes za učenjem, motiviranost i emocionalna angažiranost potiču njegove kognitivne sposobnosti i sposobnosti učenja što poboljšava opći školski uspjeh. S druge strane, negativna emocionalna stanja poput straha, stresa i niskog samopouzdanja ne potiču proces učenja te loše utječu na cjelokupni uspjeh. Poučavanjem učitelj treba prepoznati važnost svoje uloge u stvaranju pozitivnog emocionalnog stanja učenika te u odabiru strategija za isto. Prema Iliću (2008) za uspješno vođenje emocionalna je inteligencija puno važnija od kognitivne zato što emocionalno stanje učitelja ovisi o tome kako se nosi s problemima u razredu te na koji način rješava sukobe i loša raspoloženja. Emocionalna inteligencija učiteljima omogućuje da među učenicima stvori pozitivno razredno ozračje

te prijateljske odnose pune sigurnosti i podrške. Kako bi se svaki učenik osjećao dobro i sigurno u školskom okruženju učitelj treba poticati fiziološku, socijalnu, psihološku i duhovnu ugodu. Učitelj može stvoriti fiziološku ugodu na nekoliko načina, kao što je puštanje mirne glazbe za vrijeme nastave, uređenjem i osvježenjem učionice mirisom. Promjenom različitih metoda rada, primjerice grupnog rada te uvođenjem grupnih rasprava i različitih aktivnosti koje potiču učenikove interese i motivaciju učitelj potiče socijalnu ugodu. Razvijanjem psihološke ugone učenika se potiče i motivira na promišljanje o dosadašnjim i budućim vlastitim uspjesima, o uključivanju u različite projekte te prepoznavanju važnosti učenja i školovanja. Da bi učenik razvio duhovnu ugodu, učitelj u razredu treba poticati razgovore o smislu života, vlastitoj vrijednosti i o ostvarivanju dobrobiti u okolini. Gledanje na učenika kao osobu koja je sposobna naučiti, razumjeti i usvojiti vještine, a ne kao osobu s problemima i teškoćama vodi k uspjehu. Empatija i suosjećanje važne su osobine učitelja za uspješno vođenje razreda. Kako bi uključivanje empatije u poučavanje bilo uspješno, učitelj treba znati prepoznati učenikove emocije, pomoći mu da se na primjeren način nosi s problemima i školskim obavezama te u učeniku poticati emocije koje pozitivno utječu na proces učenja. Učiteljeva sposobnost prepoznavanja i razumijevanja srži problema svakog učenika pomaže mu da kontrolira vlastite emocije te stvara sigurne i suradničke odnose s odraslima i vršnjacima (Chabot, 2009). „Umijeće empatičke komunikacije sastoji se u navođenju učenika da izrazi najdublje emocije te da razumije svoj unutrašnji doživljaj“ (Chabot, 2009, str. 104). Aktivno slušanje, kao temeljni aspekt komunikacije, pomaže učitelju prepoznati emociju i teškoću s kojom se učenik nosi. Učenik koji ne zna prepoznati i razumjeti emocije teško razgovara o svojim osjećajima, a učiteljeva je uloga aktivnim slušanjem prepoznati takvu teškoću i pomoći učeniku da dublje izrazi svoje emocije. Učenik svoje emocije može izražavati verbalno ili neverbalno. Neverbalni znakovi koje učenik daje za vrijeme nastave, dok samostalno uči ili se igra puno govori o njegovom emocionalnom stanju, a učiteljeva uloga je prepoznati takve neverbalne znakove (Chabot, 2009). Shapiro (1997) navodi kako psiholog Albert Mehrabian tvrdi da se emocionalno značenje poruke kroz interakciju neverbalnim putem prenosi 93 %, a riječima kojima se osobe tijekom razgovora služe 7 %. Neverbalna komunikacija je kontinuirana i ne prestaje tijekom interakcije, dok verbalna može biti trenutna i privremena, što znači da će u nekom trenutku stati. Važnost razumijevanja neverbalne komunikacije je neupitna te pomaže djetetu da bude prihvaćeno, samouvjereno te uspješno u rješavanju problema (Shapiro, 1997). Učenik će moći izražavati svoje emocije i razgovarati o njima u onom trenutku

kada prepozna da ga učitelj prihvaća i razumije bez osuđivanja (Chabot, 2009). „Za početak, učiteljima ne smije biti neugodno razgovarati o osjećajima; svakom učitelju to nije ugodno ili to ne želi“ (Goleman, 1997, str. 290). Prema tome, važno je da učitelj napreduje, razvija svoje vještine, nauči razumijevati i prepoznavati vlastite emocije kako bi isto mogao i s učenicima.

3. Igra

Već dugi niz stoljeća izvor velikog interesa mnogih filozofa, biologa, sociologa, liječnika i pedagoga je igra. Ne javlja se samo u ljudskom životu, već i u životima brojnih viših životinja. Iako je igra najvećim dijelom karakteristična za djetinjstvo, može se javiti i u odrasloj dobi (Bognar, 1986). Razlika u igri između djeteta i odraslog čovjeka je u tome što je dijete za vrijeme igre otvorenije, slobodnije i smirenije. Dijete kroz igru koristi sve svoje sposobnosti te nesvjesno i s lakoćom odabire one igre koje odgovaraju njegovom psihičkom i fizičkom razvoju. Igrom dijete može pokazati svoj karakter jer mu upravo ona daje potpunu slobodu i samostalnost. Igrajući se, dijete često preuzima ulogu odraslog čovjeka i ulazi u različite životne okolnosti za koje još nije dovoljno zrelo te tako imitira situacije koje su se već dogodile u komunikaciji s odraslim osobama (Duran, 2003). Igra nije samo za zabavu, već ima puno veću i značajniju ulogu u djetinjstvu. Utječe na djetetov emocionalni, socijalni i kognitivni razvoj tako što dijete kroz igru istražuje svijet oko sebe, razvija kreativnost i motoričke sposobnosti te uči razvijati socijalne odnose suradnjom, rješavanjem konflikata te dijeljenjem (Peti-Stantić, A. i Velički V., 2008). Dijete kroz igru također uči biti otporno na stresne situacije u svakodnevnom životu. Otpornost, osim što uči vladati stresnim situacijama, smanjuje mogućnost pojave anksioznosti i depresije te je jedna od važnijih karakteristika uspješnih ljudi. Da bi dijete izraslo u zdravu, sretnu i kompetentnu osobu, Danci naglašavaju važnost slobodne igre u djetinjstvu koja potiče slobodu, samostalnost i samopoštovanje. U danskom odgoju djece ističe se veći naglasak na otpornost kroz svakodnevne situacije nego na školski uspjeh jer dijete koje stekne otpornost, samostalnost i snalažljivost razvit će vještine potrebne za školski uspjeh (Alexander i Dissing Sandahl, 2018).

Iako se jako dugo proučava, još ne postoji potpuna i jedinstvena definicija igre. Da igra postoji već stoljećima govori činjenica da je Aristotel pisao o njoj. Za Aristotela je igra uživanje, opuštanje i odmor od napornog rada, što znači da je igra zapravo pauza od rada. Dok Aristotel kroz dokolicu povezuje rad i igru, Roger Caillois ih u potpunosti suprotstavlja. Za njega je igra neproduktivna te se od nje ne može stvoriti ništa dobro i

korisno, dok je rad koristan i daje bogatstvo. Naglašava pozitivnu stranu igre, a to je da ljudi kroz igru mogu pobjeći od svojih problema i svakodnevnog života (Bognar, 1986). „Igra je nadomjestak za užitak koji čovjek ne nalazi u radu, nagrada za mrcvarenje i žrtvovanje što ih iziskuje rad koji nije potreba čovjeka, ona je „šarena laža“, imaginarni svijet utjehe nakon žrtve i odricanja“ (Bognar, 1986, str. 13). S druge strane, F. M. Ch. Fourier zamišlja rad kao izvor sreće i zadovoljstva kao što je to u igri te tvrdi da rad treba biti privlačan svakom čovjeku. Teorija viška energije jedna je od psiholoških teorija koje objašnjavaju igru. Naime, H. Spencera smatra da su igra i rad dvije različite suprotnosti jer se radom zadovoljavaju osnovne ljudske potrebe, a igrom se izbacuje višak energije koju čovjek ima nakon što zadovolji svoje potrebe. Psiholog K. Groos krajem 19. stoljeća stvara teoriju pripravne škole koja je imala najveći utjecaj na druge teorije. Razvijajući različite vještine tijekom djetinjstva, dijete se priprema za odrasli život. „A upravo igra je to razvijanje vlastitih sposobnosti iz vlastite unutrašnje potrebe, i bez ikakvog vanjskog cilja“ (Bognar, 1986, str. 16). Proučavajući svoje pacijente, S. Freud je zaključio da se uzroci većih psihičkih problema u odrasloj dobi javljaju u djetinjstvu te da dijete kroz igru proživljava različite neugodne situacije i emocije kako bi ih uspješno svladalo. Svaka se sljedeća teorija igre temeljila na teoriji viška energije ili teoriji pripravne škole. Većina se teoretičara slaže da dijete igrom istražuje svijet oko sebe, upoznaje okolinu, te razvija svoje fizičke i psihičke sposobnosti. Iako se za igru može reći da je slobodna te u djetetu stvara sreću i zadovoljstvo, vrlo često je ozbiljna aktivnost u kojoj dijete ulaže velik trud koristeći svoje sposobnosti kako bi došlo do nekog cilja u igri (Bognar, 1986). Iako se smatra da je igra slobodna aktivnost, a svaka ima svoja unaprijed određena pravila, sloboda se ne odražava u nepoštivanju pravila, već u povjerenju prema okolini u kojoj se dijete igra. Kako bi se povjerenje steklo, svaki sudionik igre treba biti spreman na ravnopravno i pravedno sudjelovanje te na odustajanje od privilegirane uloge u igri (Peti-Stantić, A. i Velički V., 2008). Okolina kojom je dijete okruženo pripada određenoj kulturi i tradiciji. Način na koji je dijete odgajano, predmetima kojima je okruženo kao i sama igra ovise o kulturi u kojoj živi. Tako dijete koje živi u siromašnoj i nerazvijenoj zemlji ima kraće djetinjstvo, a samim time je i igra nerazvijena. S druge strane, dijete koje odrasta u tehnološki, ekonomsko i gospodarsko razvijenoj zemlji bira složenije i razvijenije igre, a djetinjstvo je slobodnije i traje duže. Iz igre se može zaključiti koji je stupanj psihičkog razvoja dijete postiglo te kakvo je djetinjstvo imalo. Temelj i jedan od glavnih čimbenika psihičkog razvoja je način komunikacije između djeteta i odrasle osobe koje počinje već od rođenja. Koje će obrasce ponašanja dijete usvojiti ovisi upravo

o interakciji između djeteta i odrasle osobe koji su u toj zajednici prihvaćeni. Na temelju ranih socijalnih interakcija te važnosti kulture u cjelokupnom razvoju djece, igra čini specifičnu dječju subkulturu u kojoj djeca samostalno biraju, stvaraju, izmjenjuju i prenose igru, priču i pjesmu. Na taj se način razvija dječja tradicija koja se prenosi s generacije na generaciju. U njoj su naglašeni jasni obrasci ponašanja, pravila igara, dijeljenja uloga u igri te načini rješavanja sukoba koji se mogu pojaviti za vrijeme igre. U dječjoj se tradiciji često mogu prepoznati navike, vrijednosti i običaji odraslih osoba iz njihove kulture (Duran, 2003). Proučavajući igru, Nizozemac Johan Huizinga je u velikom broju socijalnih pojava prepoznao obilježja igre. Primjerice, kompetitivnost koja se javlja u poslovnom životu posljedica je natjecateljskih igara u djetinjstvu (Bognar, 1986). Prema tome, razvijanjem emocionalnih i socijalnih vještina, usvajanjem obrazaca ponašanja i vrijednosti društva u dječjoj se tradiciji dijete priprema za svijet odraslih (Duran, 2003). „Igra, i sve ono što je vezano za svijet djetinjstva, važna je karika u procesu socijalizacije, u procesu dosezanja ljudske prirode koja djeci nije samo dana već i kulturom zadana“ (Duran, 2003, str. 36).

3.1. Vrste igre

S obzirom na to da različiti autori različito tumače igru, postoji više podjela igre. Postoji više vrsta igara, stoga različiti autori navode različite vrste, a razlikuju se s obzirom na zadatke, sadržaj, sredstva za igranje i organizaciju (Fučkar, 1955). Bognar (1986) navodi podjelu igre koju prikazuju i drugi pedagozi poput Fröbela, Arkina i Toličića. To su senzorne igre, igre izražavanja, motorne i misaone igre. Fučkar (1955) dijeli igru na stvaralačku, pokretnu i didaktičku. Stvaralačka je igra ona koja se javlja kod djece koja ne pohađaju predškolske ustanove. U takvoj igri nema pravila, dijete koristi igračke i druge materijale, samo sebi postavlja cilj te određuje na koji će način doći do tog cilja. Koristi igru kako bi oponašalo stvarni život, poistovjetilo se s odraslim osobama te samostalno donosilo odluke. Ovakvom igrom dijete razvija svoju maštu i kreativno mišljenje. Za razliku od stvaralačke igre, pokretne igre imaju pravila koja, kako bi dijete došlo do određenog cilja, mora poštivati. Takve igre uči promatrajući svoju okolinu, odnosno stariju djecu ili odrasle osobe. Temeljni cilj pokretnih igara je da dijete gleda svoju okolinu, odnosno stariju djecu ili odrasle osobe te da nauči osnovne pokrete poput hodanja, trčanja, hvatanja, skakanja i snalažljivosti. Posljednja vrsta igre koju Fučkar (1955) spominje su didaktičke igre koje pozitivno djeluju na djetetov kognitivni razvoj. O njima će riječ biti nešto malo kasnije. Kako Duran (2003) navodi, većina se teoretičara

igre opredjeljuje za podjelu na funkcionalnu igru, simboličku igru i igru s pravilima. Funkcionalnom igrom dijete uči nove funkcije poput motoričkih, osjetilnih i perceptivnih promatrajući vlastite funkcije i karakteristike objekata s kojima se igra. Pojava i razvoj funkcionalne igre uvelike ovisi o ranim socijalnim interakcijama. Odrasla osoba ima važnu ulogu u razvoju funkcionalne igre. Kako bi dijete razvilo funkcionalnu igru, treba imati uzora u svojoj okolini, odnosno odraslu osobu koja će se igrati. Simbolička igra predstavlja događaje i situacije iz stvarnosti, a za njezin je razvoj nužna socijalna interakcija. Simbolička igra naziva se još i igra uloga u kojoj dijete u nekoj zamišljenoj životnoj situaciji ulazi u ulogu odrasle osobe prikazujući neko zanimanje. Simboličkom igrom dijete razvija temeljne socijalne vještine te kontrolira vlastito ponašanje. Igre s pravilima javljaju se u dobi od 7 do 11 godina. Dijete, osim što igre s pravilima prihvaća iz tradicije, ono također stvara nove. Loptanje, šah, karte samo su neke od igara s pravilima u kojima se djeca natječu. Osim što postoje pravila, zajednička disciplina, pravedna igra i komunikacija važni su aspekti igre s pravilima. Iako su pravila uglavnom jednostavna, neke igre zahtijevaju visoku razinu intelektualnog i moralnog razvoja. Može se zaključiti da postoje brojni načini klasificiranja dječje igre, a ovisе o različitim kriterijima. Neki od kriterija su vrsta rekvizita koji se koristi u igri kao što su lopte ili karte; psihičke funkcije kao što su igre koje potiču opažanje, memoriju i motoričke vještine; sadržaj igre u koji spadaju igre traženja ili lovljenja i socijalna funkcija u kojoj se igre mogu podijeliti na one koje potiču socijalnu diferencijaciju ili socijalnu integraciju (Duran, 2003).

3.2. *Didaktička igra*

Igra, osim što je važna za zabavu, razvoj kreativnosti i mašte, stvaranje novih ideja i otkrivanje svijeta, važna je i za učenje i razvijanje kognitivnih sposobnosti. „Ističe se da je igra značajna za spoznajni razvoj jer stvara poticajnu situaciju, situaciju s umjerenom dozom novine, optimalnom dozom repetitivnosti, relaksiranu, bez elemenata prisile itd“ (Duran 2003, str. 145). Takva igra uz koju se uči zove se didaktička igra. Didaktičkom igrom dijete razvija jezične vještine, sposobnosti pamćenja i koncentracije, logičko i kritičko mišljenje te socijalne vještine poput komunikacije s drugima, timskog rada te suradnje. Prema tome, didaktičkom se igrom potiču pozitivne odgojne i obrazovne vrijednosti (Fučkar, 1955). Jan Amos Komensky jedan je od prvih pedagoga koji je prepoznao igru kao važan aspekt predškolskog i školskog odgoja i obrazovanja. Zalagao se da škola bude zabavno i privlačno mjesto za učenike u kojem će na zanimljiv i

kreativan način učiti, stvarati i istraživati svijet oko sebe. Predlagao je provođenje natjecateljske igre i igre uloga u kojoj učenici preuzimaju ulogu neke djelatnosti i tako stječu novo znanje i razvijaju svoje vještine. Na takav se način dijete priprema za život. (Bognar, 1986). Osim Komenskog, za didaktičku su se igru zalagali i mnogi drugi pedagozi i psiholozi, a jedan od njih je Ivan Furlan koji je smatrao da dijete najbolje uči kroz igru. Proučavanjem odnosa igre i učenja zaključio je da se didaktičkom igrom može postići visoka razina koncentracije i pamćenja, djeca su tijekom učenja pozitivnija i aktivnija u odnosu na druge oblike učenja te se sporije umaraju (Bognar, 1986; prema Furlan, 1986). Prema Fučkaru (1955) postoje dvije vrste didaktičke igre, a to su didaktičke igre s materijalom i bez materijala. Kako bi dijete u igri s materijalom došlo do cilja, koristi se različitim sredstvima, predmetima i igračkama. Kako bi ti materijali pobudili interes kod djeteta, trebaju biti dinamični te oblikovani tako da odgovaraju određenoj igri. Igre bez materijala, za razliku od igara s materijalom, zahtijevaju višu razinu kognitivnog razvoja. Nazivaju se još i igre s riječima. U takvim igrama može sudjelovati veći broj djece, stoga se mogu provoditi u predškolskoj ustanovi ili u razredu. Neke od igara s riječima su zagonetke, nadopunjavanje rečenica, opisivanje predmeta i osmišljavanje priče u kojima dijete treba donositi zaključke, brzo reagirati i izražajno govoriti (Fučkar, 1955). Kako bi učenje kroz igru bilo što uspješnije, poželjno je poticati i razvijati socijalne odnose među vršnjacima, dopustiti slobodu izražavanja i iskazivanja kreativnosti tijekom igre, dati djetetu dovoljno vremena za razmišljanje, a okolina kojom je dijete okruženo trebala bi biti poticajna i opremljena materijalima za učenje (Bognar, 1986).

3.3. *Važnost didaktičke igre u nastavi*

Sve više psiholoških istraživanja igre dovela su do većeg zanimanja za provedbu igre u nastavi. Brojne škole diljem svijeta koriste igru u nastavi kako bi se prilagodile potrebama učenika, a neke od njih uvele su i predmet Igra. Da bi se škola prilagodila potrebama djeteta, važno je dublje ga poznavati i stvarati okolinu u kojoj će se dijete osjećati slobodno i u kojoj će kroz igru zadovoljiti svoje potrebe. Tradicionalna je škola, za razliku od suvremene, u središte postavljala aktivnost nastavnika, dok su učenici na nastavi bili pasivni. Suvremena škola naglašava važnost praktičnog rada i aktivnosti učenika. Upravo didaktička igra omogućuje da se učenici kroz nju aktivno uključe u proces učenja (Bognar, 1986). Istraživanja o učinkovitosti provedbe igre na nastavi pokazuju da je učenje kroz igru djelotvornije od tradicionalnog načina poučavanja,

učenici su aktivniji na satu, atmosfera u razredu je ugodnija, a svi sadržaji naučeni kroz igru učenici duže pamte (Nikčević-Milković, Rukavina, Galić, 2011). Uz to, igra izaziva veći interes i motivaciju, te učenje postaje zanimljivije.

„Aktivnost kroz igru ne umara djecu, nema monotonije (te teške i česte boljke naše škole), smanjuju se irelevantne aktivnosti, a moguća je ujednačena zastupljenost svih vrsta aktivnosti, što sve rađa visokim obrazovnim učinkom igre, koji posebno dolazi do izražaja u trajnosti znanja“ (Bognar, 1986, str. 118).

Tako igra u nastavi utječe na obrazovni proces školstva. Osim na obrazovni, igra djeluje i na odgojni aspekt. Igrom dijete uči osnovne moralne vrijednosti, stječe različita iskustva, razvija komunikacijske vještine i sudjeluje u različitim socijalnim situacijama što utječe na pozitivan razvoj ličnosti djeteta. Kako bi igra u nastavi imala pozitivan učinak na odgojni i obrazovni razvoj djeteta te kako bi nastava bila dinamična i uspješna, važan je učitelj koji, odabirom igara i metoda rada, omogućuje kvalitetno učenje kroz igru. Osim toga, važno je da se učitelj kvalitetno pripremi, postavi pravila igre i upozna ih s učenicima (Đurić, 2009). Igra se u nastavi najčešće primjenjuje u uvodnom dijelu sata, odnosno u motivaciji te na satu ponavljanja i utvrđivanja nastavnoga sadržaja, ali se može provoditi i u ostalim etapama sata (Nikčević-Milković, Rukavina, Galić, 2011). Iako se igra u nastavi može provoditi s učenicima različite dobi i sposobnosti, veliki značaj ima kod učenika s teškoćama od kojih velik dio njih pokazuje pozitivne rezultate korištenja igre u nastavi. Za igru se smatra da je potpuno slobodna aktivnosti, a u nastavi se takvom igrom ne bi ostvarili odgojno-obrazovni ishodi. Prema tome, zadaci i sadržaji koje učenici trebaju usvojiti moraju se na neki način uklopiti u igru prema određenim pravilima. Pravila u igri ne moraju biti strogo određena, ona se mogu mijenjati ili stvarati nova što igri u nastavi daje određenu dozu slobode. Neke didaktičke igre nemaju pravila, ali se u takvim igrama naglašava dječja spontanost i sloboda što razvija maštu i kreativno mišljenje. Igre koje se najčešće koriste u nastavi su igre uloga, igre s pravilima te konstruktorske igre. Igre uloga važne su jer dijete, preuzimajući uloge ljudi, životinja ili neživih stvari, komunicira, razvija jezične i govorne vještine te uči rješavati konflikte. Igre s pravilima česte su u nastavi jer su prikladne za različite odgojno-obrazovne zadatke. Različite matematičke, jezične igre, igre sa sadržajima iz prirode i društva primjerice igre snalaženja u prometu i glazbene igre samo su neke od igara s pravilima. U takvim je igrama važno postojanje pravila kojih se treba pridržavati i koja određuju sam tijek igre. Osnovna karakteristika konstruktorskih igara je korištenje različitih materijala i

predmeta poput kamena, pijeska, kocke, kutije itd. Važnost konstruktoriskih igara očituje se u razvoju motoričkih vještina, stvaralačkih sposobnosti i mašte. Smisao takvih igara je stvaranje nekog produkta koji kasnije može imati uporabnu vrijednost, ali i ne mora. Dijete se ovakvom vrstom igre potiče na rad i stvaranje, a ako je konačni produkt uspješno napravljen, dijete razvija samopouzdanje (Bognar, 1986). Istraživanje koje su provele Nikčević-Milković, Rukavina i Galić (2011) pokazuje da su se učiteljima razredne nastave igre kao što su igre asocijacija, igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, rebusi i križaljke pokazale najefikasnijima. Istraživanje je također pokazalo da učitelji igru u nastavi koriste na svim predmetima te više puta tjedno.

4. Jezične igre u nastavi Hrvatskoga jezika

Osim emocionalno-socijalne, motoričke i kognitivne kompetencije, za djetetov cjelokupni razvoj važna je i govorna kompetencija. Ključnu ulogu u razvoju govorne kompetencije kod djeteta imaju roditelji, odgojitelji i učitelji. Jezične igre jedan su od načina ostvarivanja visoke razine govorne kompetencije jer takvim igrama dijete na zanimljiv i njemu prikladan način usvaja jezične sadržaje. Kako dijete kroz igru uči, razvija vještine i stvara navike, tako jezičnim igrama uči svladati jezik i njegove sadržaje, gramatiku i pravopis te pismeno i usmeno izražavanje (Aladrović Slovaček, 2018). Jezična igra je „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, Velički, 2008, str. 7). Rano poučavanje jezičnih vještina važno je kako bi se dijete snašlo i u drugim nastavnim predmetima. Prema tome, jezične sadržaje djetetu treba predstaviti na kreativan i zanimljiv način poput igre koja za učenike predstavlja zabavan oblik učenja. Osim zabave, igrom se u razredu stvara ugodna radna atmosfera što za dijete predstavlja učenje jezičnih sadržaja uz slobodno izražavanje bez straha od pogreške. Kako bi učenje jezičnih sadržaja kroz igru bilo uspješno, igra treba biti prilagođena djetetovim sposobnostima, interesima i dobi. Prednost jezičnih igara je u tome što se mogu koristiti u bilo kojem dijelu sata kao i na satu ponavljanja i vježbanja ili na satu usvajanja novih nastavnih sadržaja. Postoji više vrsta jezičnih igara s obzirom na sadržaj, uvježbavanje ili usvajanje pojedinih gramatičkih sadržaja te leksičke i pravopisne jezične igre. S obzirom na sadržaj koji se igrom želi usvojiti, postoje igre slušanja, govorenja, čitanja i pisanja. Igre s obzirom na uvježbavanje ili usvajanje određenih gramatičkih sadržaja su fonološke, morfološke i sintaktičke igre. Leksičke su igre one koje razvijaju rječnik i mentalni

leksikon, a igre kojima se uče pravopisna pravila nazivaju se pravopisne igre (Aladrović Slovaček, 2018).

Povezanost igre kao imanentne aktivnosti svakog djeteta i jezika kao čovjekove temeljne sposobnosti sporazumijevanja na nastavi Hrvatskoga jezika u nižim razredima osnovne škole omogućuje svakom učeniku uspješno učenje i usvajanje jezičnih sadržaja. Govorni se razvoj, kao i cijela ličnost, kod djece razvija individualno, stoga je od velike važnosti na nastavi poštovati individualne karakteristike govornog razvoja svakog učenika (Peti-Stantić, Velički, 2008). „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). Kako bi dijete izraslo u jezično kompetentnu osobu, treba usvojiti jezične djelatnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja koje se u nastavi mogu provoditi kroz različite jezične igre. Provedeno istraživanje (Aladrović Slovaček, Srzentić i Ivanković, 2013) pokazuje da u nastavi prevladavaju igre govorenja i to 61,1 %, zatim igre čitanja (16,7 %) i pisanja (16,7 %), a najmanje se koriste igre slušanja (5,6 %).

Igrajući se, dijete je više motivirano, brže pamti, lakše usvaja nastavni sadržaj te postaje aktivni sudionik nastavnog procesa, a ne samo pasivni promatrač. Veći dio nastavnih jedinica Hrvatskoga jezika u nižim razredima moguće je provesti koristeći jezične igre u svakom dijelu sata. Budući da se u nižim razredima osnovne škole na satu Hrvatskog jezika uče temeljne komunikacijske vještine, usvajaju se osnovna pravopisna pravila i rečenično ustrojstvo te se bogati rječnik, učitelj vrlo lako može osmisliti novu ili prilagoditi već postojeću igru s obzirom na potrebe učenika. Kako bi se učenici zainteresirali za nastavni sadržaj, jezične je igre najbolje koristiti u uvodnom, odnosno motivacijskom dijelu sata, iako se one mogu koristiti i u glavnom i završnom dijelu. Istraživanje koje su provele K. Aladrović Slovaček, D. Srzentić i M. Ivanković (2013) upravo dokazuju da učitelji razredne nastave najviše koriste igru u motivacijskom dijelu sata (61,1 %), a najmanje u glavnom dijelu sata, odnosno u dijelu obrade i sinteze (5,6 %). Odgovornost, strpljivost, kreativnost i prihvaćanje različitosti samo su neke od osobina koje dijete usvaja uvođenjem jezičnih igara na nastavi Hrvatskoga jezika. Na koji će način učenici prihvatiti igru, koliko će sat Hrvatskoga jezika biti dinamičan i uspješan, ovisi najprije o učitelju koji, svojom sposobnošću i znanjem da odabere primjerene aktivnosti i igre, svoje učenike motivira i potiče na promjene (Aladrović Slovaček, 2018).

4.1. *Uloga učitelja u provođenju igara*

Učitelj, njegova osobnost, način poučavanja i metode koje koristi u svom radu uvelike određuju uspješnost usvajanja jezičnog sadržaja. Da bi učitelj uspješno izvršavao svoju ulogu u odgojno-obrazovnom sustavu poučavanja treba u svom razredu primjenjivati suvremene metode poučavanja, pratiti promjene u obrazovanju i razvoj tehnologije. Učitelj suvremenog doba suočava se s velikim izazovima i odgovornostima prema svakom učeniku te obavlja različite psihofizičke i organizacijsko-kreativne aktivnosti koje se razlikuju od tradicionalnog odgojno-obrazovnog procesa. Svaki bi učitelj trebao posjedovati stručnost, želju i sposobnost da prihvati inovativne i nestandardne pristupe u nastavi. Njegova motivacija, inicijativa i podrška od velike su važnosti za stvaranje pozitivnog okruženja za učenje, rast i razvoj svakog učenika (Pavličević-Franić i Aladrović Slovaček, 2011). Isto vrijedi za učitelje koji uključuju igru u nastavi jer svaka zahtjeva temeljitu pripremu i stručnost. Prije samog provođenja igre u nastavi, učiteljev je zadatak prilagoditi ju sposobnostima, dobi, zanimanjima i potrebama svakog učenika. Kako bi se igra uspješno provela, učitelj treba voditi brigu o dinamičnosti igre tako da su zadaci dovoljno zanimljivi i da ne traju predugo što može zadržati učenikov interes. Također, učiteljeva je uloga osiguravanje nastavnih sredstava i pomagala potrebnih za igru. Nastavna sredstva mogu biti već izrađena ili ih mogu samostalno pripremati u suradnji s učenicima ili njihovim roditeljima. Učitelj treba osigurati da svaka igra, odnosno njezin sadržaj ostane u središtu pozornosti i da ne dopusti da ga zamijene pravila, ciljevi ili tehnički elementi igre učenike (Nikčević-Milković, Rukavina, Galić, 2011; prema Čudina-Obradović, 1996).

„Igra omogućava i kvalitativno nov odnos nastavnika i učenika u kojemu vidimo budućnost: nastavnik više nije osoba koja održava disciplinu, on je drug i suradnik koji djecu uvažava, koji ne smatra da sve zna, nego u druženju s djecom i sam uči i mijenja se“ (Bognar, 1986, str. 119).

Pažljivo promišljanje o navedenim čimbenicima osigurava da igra u nastavi bude što učinkovitija i korisnija za učenike. Da bi učenik bio motiviran za igru, kako u nastavi općenito, tako i u nastavi Hrvatskoga jezika, svaki bi učitelj trebao biti svjestan svoje uloge i odgovornosti te ulagati u neprestano vlastito obrazovanje kako bi ostali stručni i uspješni u svome radu (Pavličević-Franić i Aladrović Slovaček, 2011). U nastavi Hrvatskoga jezika učitelj predstavlja govorni uzor i primjer svojim učenicima, stoga je važno kako piše i govori jer to direktno djeluje na jezični razvoj učenika. Učiteljev primjer može biti od velikog značaja za njihovu jezičnu kompetenciju i sposobnost.

Komunikacija s učiteljem omogućuje djetetu stjecanje jezičnih vještina, razvijanje sposobnosti komunikacije te uči poštovati svoj materinski jezik kao sredstvo izražavanja i komunikacije s drugima. Učitelj ima ključnu ulogu u prenošenju jezične osviještenosti učenicima, a jedan od primjerenih i kreativnih načina na koji to može učiniti je uporabom jezičnih igara u nastavi Hrvatskoga jezika (Aladrović Slovaček, 2018).

4.2. Učenje i poučavanje nastavnog sadržaja Hrvatskoga jezika

Učenje hrvatskog standardnog jezika izuzetno je važno u obrazovanju jer stvara temelj za usvajanje drugih nastavnih predmeta. Učeći hrvatski standardni jezik, učenik usvaja različite komunikacijske vještine važne za uspješno snalaženje i svladavanje problema u svakodnevnom životu. Također mu omogućuje da stekne osnovu čitalačke, medijske, informacijske i međukulturne pismenosti koje utječu na njegov osobni razvoj i cjeloživotno učenje. Temeljna svrha učenja nastavnog predmeta Hrvatski jezik je omogućiti učenicima detaljno i primjereno sporazumijevanje na hrvatskom standardnom jeziku. Uz to, cilj je usvajanje znanja o jeziku kao sustavu, razvijanje vještina slobodnog izražavanja misli i osjećaja. (Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije, 2019). Osim obrazovne funkcije, predmet Hrvatski jezik ima i odgojnu funkciju jer se „na njem izgrađuju i u njem pohranjuju sve kulturne nacionalne vrijednosti koje ne mogu biti bez odraza na volontativni i emocionalni angažman svih koji se njime služe“ (Težak, 1996, str. 24). U prvom obrazovnom ciklusu, odnosno od 1. do 4. razreda, na nastavi Hrvatskoga jezika potrebno je poučavati kroz praktično korištenje jezika u svakodnevnim situacijama, s ciljem razvijanja komunikacijske kompetencije učenika. U tom je ciklusu važnija učenikova sposobnost učinkovitog izražavanja i komuniciranja, nego razvoj lingvističke strukture jezika (Lazarich, 2017). Provedbom različitih komunikacijskih strategija, učenici aktivno sudjeluju u razumijevanju, vrednovanju i stvaranju različitih govornih i pisanih tekstova. Na taj se način učenici uče učinkovito izraziti i komunicirati na hrvatskom jeziku u različitim situacijama te aktivno sudjelovati u društvu (Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije, 2019).

Satnica materinskog jezika prema Nastavnom planu i programu u osnovnoškolskom obrazovanju do šestog razreda predviđa 175 sati nastave Hrvatskoga jezika godišnje, dok je u sedmom i osmom razredu broj sati manji i to 140 (Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006). Promatrajući broj sati materinskog jezika u drugim europskim zemljama i u Hrvatskoj, zaključuje se da je tjedna satnica u nižim razredima većine

europskih zemalja šest ili sedam sati, dok je u Hrvatskoj pet (Lazzarich, 2017). Nastava Hrvatskog jezika provodi se kroz tri međusobno povezana predmetna područja. To su hrvatski jezik i komunikacija, književnost i stvaralaštvo te kultura i mediji. Usvajanjem sadržaja iz sva tri predmetna područja, učenik razvija komunikacijske vještine, usvaja jezične djelatnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja te obogaćuje vlastiti rječnik (Nacionalni kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije, 2019).

Odabir adekvatnih metoda učenja i poučavanja rezultira učenikovim uspjehom, a da bi učenici bili potaknuti da usvajaju znanja, razvijaju vještine i formiraju vlastite stavove, učitelj u nastavi treba primjenjivati različite metode. S ciljem postizanja visokih obrazovnih rezultata, obrazovni sustavi bi trebali podupirati različite nastavne metode, dok istovremeno učiteljima daju fleksibilnost u odabiru aktivnosti koje su prilagođene učenikovim potrebama i sposobnostima. Osim odabira aktivnosti, učitelj prati koliko su učenici uključeni u nastavni proces te uspostavlja pozitivan odnos i interakciju između učenika i njega te učenika međusobno (Terhart, 2001). Poučavanje nastavnog predmeta Hrvatski jezik temelji se na prepoznavanju vlastitih potencijala, stavova, zanimanja i zahtjeva svakog učenika i njihovom vlastitom jezičnom razvoju. Prema tome, učenici su, kao aktivni sudionici, u središtu nastavnog procesa, a ne samo prenošenje sadržaja (Bežen, 2008). Suvremena nastava jezika koristi komunikacijsko-funkcionalni pristup koji naglašava važnost igre i praktične uporabe jezika u komunikaciji. Porastom digitalizacije, metodika Hrvatskoga jezika sve se više okreće poticanjem nastavnoga rada u digitalnom okružju. S obzirom na to da učenik i njegove potrebe trebaju biti u središtu odgojno-obrazovnog procesa, na učitelju je da kontinuirano prati društvene, tehnološke i kulturne promjene kako bi u učeniku potaknuo kreativnost i aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu, a na nastavi Hrvatskoga jezika dinamičnost i razvoj jezičnih vještina (Lazzarich, 2017).

5. Istraživanje

5.1. Opis uzorka i instrumenta

Za potrebe ovoga istraživanja održano je pet sati Hrvatskoga jezika u trećem razredu jedne osnovne škole u Krapinsko-zagorskoj županiji. U istraživanju je sudjelovalo 17 učenika. Budući da su sudionici istraživanja učenici, prije same provedbe istraživanja roditelji su ispunili suglasnost za sudjelovanje učenika u istraživanju. Od pet sati

Hrvatskoga jezika, održan je jedan sat iz područja jezika i komunikacije, dva sata iz područja književnosti i stvaralaštva te dva sata lektire. Svaki je sat oblikovan kroz različite igre uzimajući u obzir predmetno područje i nastavnu jedinicu za određeni sat. Na satu jezika i komunikacije korištene jezične igre bile su usmjerene na učenikov socijalni razvoj, dok je naglasak na satu književnosti i stvaralaštva bio na učenikovom emocionalnom razvoju. Iz područja jezika i komunikacije provedena je nastavna jedinica *Imenice za oznaku zanimanja*, a igre korištene za taj sat su: *Pronađi svoje zanimanje* i *Igra neobičnih zanimanja*. Iz područja književnosti i stvaralaštva provedene su sljedeće nastavne jedinice: *Putnici*, *Mirjana Mrkela* i *Hrvatska*, *Marinko Marinović*. Igre koje su se provele na nastavnoj jedinici *Putnici*, *Mirjana Mrkela* su: *Meditacija*, *Putopis iz mašte* i *Raznolikost svijeta*, a na nastavnoj jedinici *Hrvatska*, *Marinko Marinović* su: *Dodaj riječ* i *Akrostih*. Lektiru koju su učenici trebali pročitati je *Čudnovate zgode šegrta Hlapića*, a provedene igre na prvom satu su: *Oluja ideja*, *Pričanje u krugu*, *Pogodi tko sam*, *Što ćeš izabrati*, *Intervju s Hlapićem*, *Pismo*; na drugom satu: rad u skupinama gdje su učenici trebali osmisliti novo mjesto radnje, novog lika, drugačiji završetak te situaciju Zmajevu jaję. Nakon svakoga sata učenici su ispunjavali listić za samovrednovanje o provedenom satu, a na kraju posljednjeg sata upitnik o igri. Listići za samovrednovanje oblikovani su pitanjima zatvorenoga tipa u kojem su učenici trebali obojati skalu onoliko koliko se slažu s navedenom tvrdnjom. Upitnik je sastavljen od pitanja zatvorenog i otvorenog tipa u kojem su učenici dali svoj stav o igri općenito te o igri u nastavi. Odabir instrumenata za istraživanje kao što su listići za samovrednovanje i upitnik omogućuju prikupljanje što više važnih podataka koji pokazuju utjecaj igre u nastavi na djetetov rast i razvoj. Najveći broj ispitanika, njih 94,12 % tvrdi da se voli igrati, dok se 5,88 % ispitanika voli igrati samo ponekad. Na pitanje „Igraš li se u školi?“ svi su ispitanici (100 %) odgovorili potvrdno. S tvrdnjom „Na nastavi Hrvatskoga jezika volim učiti kroz igru“ 88,24 % ispitanika se složilo, dok se 11,76 % ispitanika niti slažu, niti ne slažu s istom.

5.2. Cilj i problemi istraživanja

Temeljni je cilj ovoga istraživanja ispitati korisnost jezičnih igara u nastavi Hrvatskoga jezika. U skladu s ciljem istraživanja postavljeni su sljedeći problemi:

1. Ispitati koje su jezične igre i aktivnosti učenicima bile najzanimljivije.
2. Ispitati koliko uporaba jezičnih igara u nastavnome sadržaju utječe na samovrednovanje učenika u nastavnom gradivu.

3. Ispitati koliko su jezične igre korištene u području književnosti i stvaralaštva bile značajan poticaj za socijalni razvoj učenika.
4. Ispitati koliko su jezične igre korištene u području jezika i komunikacije bile značajan poticaj za emocionalni razvoj učenika.
5. Ispitati stav učenika o poticanju jezičnih igara korištenih na satu lektire za čitanje knjiga.

5.3. *Hipoteze istraživanja*

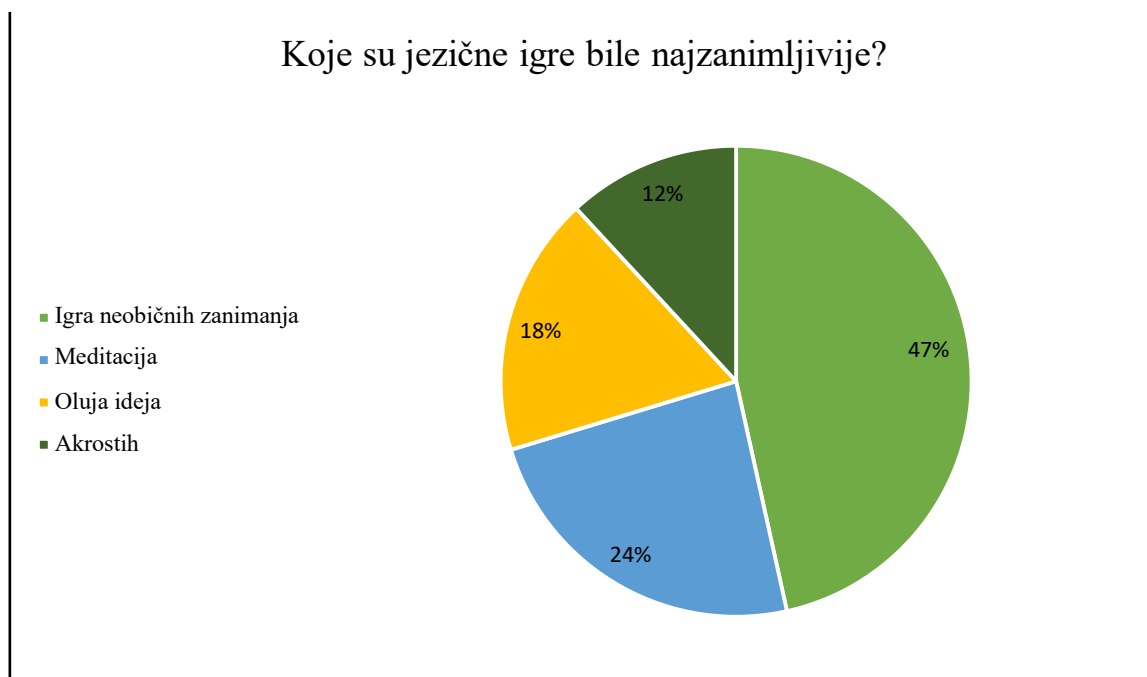
U skladu s temeljnim ciljem i problemima istraživanja postavljene su sljedeće hipoteze:

1. Očekuje se da će *Igra neobičnih zanimanja* i igra *Meditacija* učenicima biti najzanimljivije.
2. Očekuje se da će se učenici najbolje samovrednovati nakon provedbe jezičnih igara u nastavnom području jezika i komunikacije, a najlošije u području lektire.
3. Očekuje se da će jezične igre korištene u području književnosti i stvaralaštva potaknuti učenike da često surađuju s drugima.
4. Očekuje se da će jezične igre korištene u području jezika i komunikacije potaknuti učenike da imaju visoko razumijevanje da prijatelji u razredu imaju različita zanimanja i osobnosti.
5. Očekuje se da će jezične igre korištene na satu lektire poticati učenike na čitanje knjiga.

5.4. *Rezultati istraživanja*

Prvi je cilj istraživanja ispitati koje su jezične igre i aktivnosti provedene na satima Hrvatskoga jezika učenicima bile najzanimljivije. *Igra neobičnih zanimanja* za učenike je bila najzanimljivija te je njih 47,06 % glasalo za nju. Nakon nje slijedi igra *Meditacija* za koju je glasalo 23,53 % učenika, potom *Oluja ideja* za koju je glasalo 17,65 % te na posljednjem mjestu je igra *Akrostih* za koju je glasalo 11,76 % učenika (grafikon 1). S obzirom na dobivene rezultate, može se potvrditi prva hipoteza koja pretpostavlja da su *Igra neobičnih zanimanja* i *Meditacija* učenicima najzanimljivije.

Grafikon 1. Stavovi ispitanika – koje su jezične igre bile najzanimljivije



Drugi je cilj istraživanja ispitati koliko uporaba jezičnih igara u nastavnome sadržaju utječe na samovrednovanje učenika u nastavnom gradivu. U tablici 1. prikazani su rezultati samovrednovanja učenika nakon sata jezika i komunikacije, književnosti i stvaralaštva te lektire. Nakon svakoga sata učenici su kroz različite tvrdnje samovrednovali aktivnost na satu, odnos s učenicima iz razreda te zainteresiranost za nastavni sadržaj. Što se tiče aktivnosti na satu, učenici su se najbolje samovrednovali u području jezika i komunikacije i književnosti i stvaralaštva, a najlošije u području lektire. Učenici su odnos s vršnjacima i zainteresiranost za nastavni sadržaj najbolje samovrednovali u području jezika i komunikacije, a najlošije u području lektire. S obzirom na dobivene rezultate, može se potvrditi druga hipoteza koja pretpostavlja da će se učenici najbolje samovrednovati nakon provedbe jezičnih igara u nastavnom području jezika i komunikacije, a najlošije u području lektire.

Tablica 1. Samovrednovanje učenika

	Samovrednovanje učenika								
	Aktivnost na satu			Odnos s vršnjacima			Zainteresiranost za nastavni sadržaj		
	Ne slažem se.	Slažem se.	U potpunosti se slažem.	Ne slažem se.	Slažem se.	U potpunosti se slažem.	Ne slažem se.	Slažem se.	U potpunosti se slažem.
	f			f			f		
Jezik i komunikacija	0	0	17	0	0	17	0	1	16
Književnost i stvaralaštvo	0	0	17	0	2	15	0	2	15
Lektira	2	6	9	1	3	13	1	1	15

Treći je cilj istraživanja ispitati koliko su jezične igre korištene u području književnosti i stvaralaštva bile značajan poticaj za socijalni razvoj učenika. Željelo se provjeriti koliko se često učenici uključuju u socijalnu interakciju, odnosno koliko često surađuju s drugima. Rezultati pokazuju da većina učenika, njih 82,36 % uvijek surađuju s drugima, 11,76 % često surađuje, a 5,88 % učenika rijetko surađuje s drugima (grafikon 2). S obzirom na dobivene rezultate, može se opovrgnuti treća hipoteza koja pretpostavlja da će jezične igre korištene u području književnosti i stvaralaštva potaknuti učenike da često surađuju s drugima, dok su rezultati pokazali da većina ispitanika uvijek surađuje s drugima. U upitniku se htjelo ispitati na koji način učenik rješava sukobe kada se jave tijekom igre s prijateljima. Od 14 ispitanika koji su odgovorili na postavljeno pitanje, njih 50 % rješava sukobe razgovorom, 21,43 % isprikom, isto toliko (21,43 %) pozove odraslu osobu, a 7,14 % ispitanika sukobe rješava tako što se najprije smire. Rezultati su pokazali da učenici ispravno reagiraju ako se nađu u socijalnim konfliktima te se ne odlučuju za agresivne načine rješavanja sukoba.

Grafikon 2. Stavovi ispitanika – koliko su jezične igre značajan poticaj za socijalni razvoj učenika



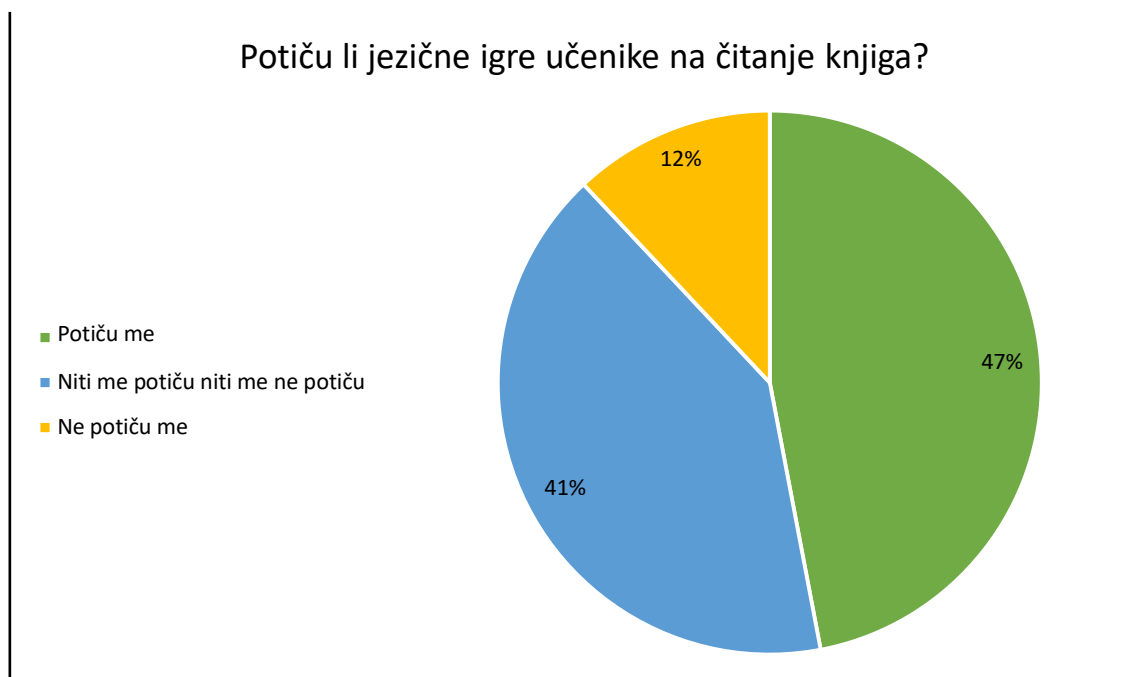
Četvrti je cilj istraživanja ispitati koliko su jezične igre korištene u području jezika i komunikacije bile značajan poticaj za emocionalni razvoj učenika. Željelo se ispitati koliko učenici imaju razumijevanja da prijatelji u razredu imaju različita zanimanja i osobnosti. Rezultati pokazuju da 88,24 % ispitanika ima visoko razumijevanje da prijatelji u razredu imaju različita zanimanja i osobnosti, njih 11,76 % ima srednje razumijevanje, dok niti jedan ispitanik (0 %) nije odgovorio da ima nisko razumijevanje da prijatelji u razredu imaju različita zanimanja i osobnosti (grafikon 3). S obzirom na dobivene rezultate, može se potvrditi četvrta hipoteza koja pretpostavlja će jezične igre korištene u području jezika i komunikacije potaknuti učenike da imaju visoko razumijevanje da prijatelji u razredu imaju različita zanimanja i osobnosti. Rezultati su pokazali da korištenje jezičnih igara može potaknuti učenike na prihvaćanje drugih u razredu te samim time poticati emocionalni razvoj.

Grafikon 3. Stavovi ispitanika – koliko su jezične igre značajan poticaj za emocionalni razvoj učenika



Peti je cilj istraživanja ispitati stav učenika o poticanju jezičnih igara korištenih na satu lektire za čitanje knjiga. 47,06 % ispitanika odgovorilo je da su ih jezične igre potaknule na čitanje knjiga, njih 41,18 % je odgovorilo da ih jezične igre niti potiču, niti ne potiču na čitanje, a 11,76 % ispitanika odgovorilo je da ih jezične igre ne potiču na čitanje knjiga (grafikon 4). S obzirom na dobivene rezultate, može se potvrditi peta hipoteza koja pretpostavlja da će jezične igre korištene na satu lektire poticati učenike na čitanje knjiga.

Grafikon 4. Stavovi ispitanika – potiču li jezične igre učenike na čitanje knjiga



6. Zaključak

Cjelokupni razvoj djeteta u suvremenom društvu obilježen je mnogim izazovima, a suočavanje s istim zahtijeva razvoj socijalnih vještina i emocionalne inteligencije od ranog djetinjstva. Da bi socioemocionalni razvoj bio potaknut na kreativan i djetetu primjeren način, ključna je okolina koja prije svega treba biti sigurna i poticajna. Učitelj, kao važna figura u djetetovom životu, aktivnim slušanjem, empatijom i odabirom ispravnih i primjerenih metoda rada može razumjeti svoje učenike, stvoriti pozitivno emocionalno okruženje i podržati socioemocionalni razvoj svojih učenika. Uključivanje igre, kao najvažnije dječje aktivnosti, u nastavi potiče socioemocionalni razvoj, razvijanje socijalnih i motoričkih vještina te emocionalne otpornosti. Upravo je zbog toga važno implementirati igru u svaki nastavni predmet pa tako i u Hrvatski jezik. Kroz jezične igre učenici lakše uče jezične sadržaje, aktivno sudjeluju na satu, razvijaju kreativnost te pospješuju rezultate vlastitog učenja.

Istraživanje provedeno u svrhu ovoga rada potvrđuje da jezične igre imaju pozitivan utjecaj na razvoj učenika. Lakše usvajanje jezičnih sadržaja, prihvaćanje i razumijevanje drugih učenika, razvijanje empatije i suradnja s vršnjacima samo su neki od benefita uključivanja jezičnih igara u nastavi Hrvatskoga jezika. Istraživanje je pokazalo da jezične igre pozitivno djeluju na samovrednovanje učenika u području jezika i komunikacije.

Također, Igra neobičnih zanimanja i Meditacija igre su koje su se pokazale kao najzanimljivije učenicima. Zaključno, istraživanje je potvrdilo da jezične igre pozitivno djeluju na čitanje, emocionalnu inteligenciju i socijalne vještine učenika. Igra kao takva ostavlja neizbrisiv trag u djetetovom životu te mu pruža mogućnost napretka i rasta u emocionalno, socijalno i jezično kompetentnu osobu.

7. Literatura

1. Aladrović Slovaček, K.; Srzentić, D., & Ivanković, M. (2013). Jezične igre u nastavnoj praksi. *PLAY AND PLAYING IN EARLY CHILDHOOD*, 14.
2. Aladrović Slovaček, K. (2018). *Kreativne jezične igre*. Zagreb: Alfa d.d.
3. Alexander, J. J., Dissing Sandahl, I. (2018). *Danski odgoj djece: što najsretniji ljudi na svijetu znaju o odgoju samopouzdanе i sposobne djece*. Zagreb: Egmont.
4. Bežen, A. (2008). *Metodika - znanost o poučavanju nastavnog predmeta*. Zagreb: Učiteljski fakultet i Profil.
5. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
6. Brajša-Žganec, A. (2003). *Dijete i obitelj, emocionalni i socijalni razvoj*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
7. Brebrić, Z. (2008). Neke komponente emocionalne inteligencije, školski uspjeh, prosocijalno i agresivno ponašanje učenika u primarnom obrazovanju. *Napredak*, 149 (3), 296-311. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/82742>
8. Chabot, D., Chabot. M. (2009). *Emocionalna pedagogija: osjećati kako bi se učilo - Kako uključiti emocionalnu inteligenciju u vaše poučavanje*. Zagreb: Educa.
9. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
10. Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre). *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 58(3.), 345-354. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/82605>
11. Fučkar, S. (1955). *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca.
12. Goleman, D. (1997). *Emocionalna inteligencija – zašto je važnija od kvocijenta inteligencije*. Zagreb: Mozaik knjiga.
13. Ilić, E. (2008). Emocionalna inteligencija i uspješno vođenje. *Ekonomski pregled*, 59 (9-10), 576-592. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/28692>
14. Ivić, S., Krmpotić, M. (2022). *Zlatna vrata 3: integrirani radni udžbenik hrvatskog jezika u trećem razredu osnovne škole 2. dio*. Zagreb: Školska knjiga.
15. Lantieri, L. (2012). *Vježbe za razvoj emocionalne inteligencije*. Split: Harfa.

16. Lazzarich, M. (2017). *Metodika Hrvatskoga jezika u razrednoj nastavi*. Rijeka: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
17. Međupredmetne teme – škola za život. Preuzeto s <https://skolazazivot.hr/medupredmetne-teme/>
18. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. (2006). Nastavni plan i program za osnovnu školu. Preuzeto s https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2006_09_102_2319.html
19. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. (2019). Kurikulum za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj. Preuzeto s https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html
20. Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., & Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 57(25), 108-121. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/71642>
21. Pavličević-Franić, D. & Aladrović Slovaček, K. (2011). Utjecaj načina poučavanja na motivaciju i stav učenika prema hrvatskome jeziku kao nastavnome predmetu. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 152(2), 171-188. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/82732>
22. Peti Stantić, A. i Velički, V. (2008). *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa d.d.
23. Starc, B. (2005). Spremnost za školu. *Dijete, vrtić, obitelj*, 11 (39), 5-7. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/178167>
24. Terhart, E. (2001). *Metode poučavanja i učenja: uvod u probleme metodičke organizacije poučavanja i učenja*. Zgareb:Educa.
25. Težak, S. (1996). *Teorija i praksa nastave Hrvatskoga jezika 1*. Zagreb: Školska knjiga.

8. Prilozi

Prilog 1. Priprema za nastavni sat Hrvatskoga jezika iz područja jezika i komunikacije

osnovna škola:		školska godina: 2022./2023.	
studentica: Valerija Ivić	razred: 3.	nadnevak:	mentor:
PRIPREMA ZA IZVOĐENJE NASTAVNOG SATA HRVATSKOGA JEZIKA			
PREDMETNO PODRUČJE:	A. Hrvatski jezik i komunikacija		
NASTAVNA JEDINICA:	Imenice za oznaku zanimanja		
ISHODI:	OŠ HJ A.3.1. Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture.		
RAZRADA ISHODA:	OŠ HJ A.3.1. – služi se novim riječima u skladu s komunikacijskom situacijom i temom – pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju		
MEĐUPREDMETNE TEME/ DOMENE/ ODGOJNO – OBRAZOVNA OČEKIVANJA:	osr A.2.1. Razvija sliku o sebi. osr A.2.3. Razvija osobne potencijale. uku A.2.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. uku B.2.4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.		
NASTAVNE METODE:	Metoda razgovora, metoda usmenog izlaganja, metoda slušanja, metoda maštanja		
OBLICI RADA:	Frontalni oblik rada, individualni rad, rad u skupinama		
KORELACIJA Unutarpredmetna	OŠ HJ B.3.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta. (koristi se jezičnim vještinama,		

	aktivnim rječnikom i temeljnim znanjima radi oblikovanja uradaka u kojima dolazi do izražaja kreativnost, originalnost i stvaralačko mišljenje, istražuje, eksperimentira i slobodno radi na temi koja mu je bliska, razvija vlastiti potencijal za stvaralaštvo)
KORELACIJA Međupredmetna	PID OŠ C.3.2. Učenik raspravlja o utjecaju pravila, prava i dužnosti na pojedinca i zajednicu. (Uvažava različitosti i razvija osjećaj tolerancije.)
VREDNOVANJE ZA UČENJE	Daje povratne informacije o razumijevanju jezičnih sadržaja. Npr.: Prepoznaješ imenice i glagole kao vrstu riječi. Pripazi kod stvaranja novih imenica u nazivima zanimanja.
VREDNOVANJE KAO UČENJE	Samovrednovanje (Prilog 2.)
VREDNOVANJE NAUČENOG	/
NASTAVNI IZVORI, SREDSTVA, MEDIJI I POMAGALA:	Nazivi zanimanja, fotografije predmeta, karta grada, listić za samovrednovanje
PRILAGODBE	/

PLAN PLOČE:			
TIJEK IZVOĐENJA NASTAVNE JEDINICE			
NASTAVNA ETAPA NASTAVNA SITUACIJA	SADRŽAJ NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)	NASTAVNE METODE I OBLICI RADA	ISHODI NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)
Uvodni dio sata (motivacija)	<p>Učiteljica pozdravlja učenike, predstavlja se te objašnjava pravila igre. Učionica je prethodno pripremljena tako da su klupe složene u 4 skupine. Na svakom je stolcu zalijepljena slika predmeta koji se koristi u određenom zanimanju. Svi učenici stoje pred pločom.</p> <p><i>Igra „Pronađi svoje zanimanje“</i> <i>Sada će svatko od vas izvući papir na kojem piše neko zanimanje. Vaš je zadatak pronaći fotografiju predmeta koji odgovara zanimanju kojeg ste izvukli te sjesti na to mjesto.</i></p> <p><i>Najava</i> Kada učenici pronađu svoje mjesto, učiteljica najavljuje spoznavanje novih sadržaja o imenicama za oznaku zanimanja, a potom svaki učenik predstavi svoje zanimanje i predmet koji se koristi u tom zanimanju.</p> <p>Učenici također odgovaraju na sljedeća pitanja: Imenuje li imenica za oznaku zanimanja muško ili žensko zanimanje? Koja je riječ skrivena u riječi tvog zanimanja? Od koje vrste riječi je nastala imenica koja izriče tvoje zanimanje?</p>	<p>Individualni rad</p> <p>Metoda razgovora, metoda slušanja</p>	<p>osr A.2.1.</p> <p>OŠ HJ A.3.1.</p>

<p>Glavni dio sata</p>	<p>Učenici ostaju u skupinama te im učiteljica objašnjava pravila sljedeće igre.</p> <p><i>„Igra neobičnih zanimanja“</i> <i>Sada zamislite da se nalazite u neobičnom i izmišljenom gradu. Vi ste članovi vijeća tog grada, a pred vama je jedan jako važan zadatak. Trebate zaposliti sve stanovnike tog grada, no nailazite na problem. Taj grada nema niti jedno zanimanje, stoga će svaka skupina osmisliti naziv za jedno novo, neobično i izmišljeno zanimanje. Neka naziv zanimanja bude kreativan, maštovit, a može biti i smiješan. Naziv zapišite na papir.</i></p> <p>Nakon što je svaka skupina osmislila naziv zanimanja, skupine međusobno mijenjaju nazive zanimanja te sada svaka skupina dobiva novo zanimanje.</p> <p><i>Sada pogledajte zanimanje koje ste dobili. Vaš je zadatak razmisliti što bi to zanimanje predstavljalo, odnosno što bi ljudi na tom poslu radili te kako bi izgledao njihov radni dan. Potom ćete izabrati tri predmeta iz učionice koja će se koristiti u tom zanimanju. Predmeti mogu biti i izmišljeni.</i></p> <p>Učenici predstavljaju svoja zanimanja ostatku razreda te odgovaraju na pitanja: Koja je riječ skrivena u riječi vašeg zanimanja? Od koje vrste riječi je nastala imenica koja izriče vaše zanimanje?</p> <p>Nakon predavljanja, učenici s učiteljicom sjedaju u krug. Učiteljica učenicima pokazuje kartu grada. <i>Sada napokon vidimo kako izgleda naš neobični grad. Naš je zadatak smjestiti zanimanja u grad, ovisno o tome gdje bi se ta zanimanja obavljala.</i></p>	<p>Rad u skupinama</p> <p>metoda slušanja, metoda razgovora, metoda maštanja</p>	<p>uku A.2.3.</p> <p>osr A.2.1. uku A.2.3.</p> <p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>osr A.2.1. osr A.2.3.</p>
-------------------------------	---	--	---

<p>Završni dio sata</p>	<p>Sat završava razgovorom o zanimanjima. Učiteljica učenicima postavlja pitanja:</p> <p><i>Kojim zanimanjem biste se vi voljeli baviti kada odraste? Zašto? Želite li raditi s odraslim ljudima, djecom, životinjama ili sami? Koje osobine biste trebali imati za obavljanje vašeg zanimanja iz snova? Imate li vi te osobine?</i></p> <p>Samovrednovanje</p> <p>Učiteljica učenicima dijeli listić.</p> <p><i>Pažljivo pročitajte sljedeće tvrdnje. Ako mislite da ste dobro svladali današnji nastavni sadržaj, pravokutnik obojite do kraja, ako mislite da vam je potrebno malo moje pomoći, pravokutnik obojite do sredine, a ako nešto ne razumijete i mislite da niste svladali današnji nastavni sadržaj, pravokutnik obojite samo do prve crte.</i></p> <p>Tvrdnje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivno sam sudjelovao/la u radu u skupinama. 2. Tijekom sata sam slobodno izražavao/la svoje ideje. 3. Bolje razumijem prijatelje u razredu i shvaćam da imaju različita zanimanja i osobnosti. 	<p>Individualni oblik rada</p> <p>Metoda razgovora, metoda slušanja</p>	<p>OŠ HJ A.3.1. PID OŠ C.3.2.</p> <p>uku B.2.4.</p>
--------------------------------	---	---	---

Prilog 2. Priprema za nastavni sat Hrvatskoga jezika iz područja književnosti i stvaralaštva 1

osnovna škola:		školska godina: 2022./2023.	
studentica: Valerija Ivić	razred: 3.	nadnevak:	mentor:
PRIPREMA ZA IZVOĐENJE NASTAVNOG SATA HRVATSKOGA JEZIKA			
PREDMETNO PODRUČJE:	B. Književnost i stvaralaštvo		

NASTAVNA JEDINICA:	Putnici, Mirjana Mrkela
ISHODI:	<p>OŠ HJ B.3.1. Učenik povezuje sadržaj i temu književnoga teksta s vlastitim iskustvom.</p> <p>OŠ HJ B.3.2. Učenik čita književni tekst i uočava pojedinosti književnoga jezika.</p> <p>OŠ HJ B.3.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.</p>
RAZRADA ISHODA:	<p>OŠ HJ B.3.1. – iskazuje misli i osjećaje nakon čitanja književnoga teksta</p> <p>OŠ HJ B.3.2. – prepoznaje i izdvaja temu književnoga teksta – prepoznaje redoslijed događaja – povezuje likove s mjestom i vremenom radnje – opisuje likove prema izgledu, ponašanju i govoru</p> <p>OŠ HJ B.3.4. – koristi se jezičnim vještinama, aktivnim rječnikom i temeljnim znanjima radi oblikovanja uradaka u kojima dolazi do izražaja kreativnost, originalnost i stvaralačko mišljenje</p>
MEĐUPREDMETNE TEME/ DOMENE/ ODGOJNO – OBRAZOVNA OČEKIVANJA:	<p>uku A.2.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema Učenik primjenjuje strategije učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz praćenje i podršku učitelja.</p> <p>uku A.2.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.</p> <p>uku B.2.4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p> <p>uku D.2.2. 2. Suradnja s drugima Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim</p>

	situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.
NASTAVNE METODE:	Metoda razgovora, metoda usmenog izlaganja, metoda rada s književnoumjetničkim tekstom, metoda slušanja, metoda govorenja, metoda čitanja, metoda pisanja, metoda maštanja
OBLICI RADA:	Frontalni oblik rada, individualni rad, rad u paru
KORELACIJA Unutarpredmetna	OŠ HJ A.3.1. Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture. (pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju)
KORELACIJA Međupredmetna	Sat razrednika – igram se i učim
VREDNOVANJE ZA UČENJE	Tijekom cijelog sata učiteljica prati odnos učenika prema radu i njihovo snalaženje u zadanim zadacima i aktivnostima i daje im povratne informacije o razumijevanju pročitanoog književnog djela.
VREDNOVANJE KAO UČENJE	Samovrednovanje
VREDNOVANJE NAUČENOG	/
NASTAVNI IZVORI, SREDSTVA, MEDIJI I POMAGALA:	Udžbenik
PRILAGODBE	/

PLAN PLOČE:

Mirjana Mrkela:

Putnici

Likovi:

Tema:

Putopis iz mašte

Kada ste išli na putovanje?

Što ste vidjeli?

Kakvi su krajolici?

Kakvi ljudi ondje žive?

TIJEK IZVOĐENJA NASTAVNE JEDINICE

NASTAVNA ETAPA NASTAVNA SITUACIJA	SADRŽAJ NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)	NASTAVNE METODE I OBLICI RADA	ISHODI NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)
Doživljajno – spoznajna motivacija	<p>Igra „Meditacija“</p> <p>Učiteljica pozdravlja učenike te objašnjava pravila igre.</p> <p><i>Sada ćete svi zatvoriti svoje oči i pažljivo slušati sljedeću priču. Ovom ću vas pričom odvesti na jedno daleko i uzbudljivo putovanje, a vi ćete također sudjelovati u stvaranju priče odgovarajući na moja pitanja.</i></p> <p><i>Sada zatvorite oči i zamislite da smo oputovali na jedno daleko putovanje. Hodate pustinjom. Što vidite? Kakav je pijesak? S kim razgovarate? Na devama dolazite do jedne oaze. Kakva je oaza? Što prvo činite kada dođete? Kakva je voda? Kakve su biljke? Ima li ljudi? Ako ima, kakvi su i razgovarate li s njima? Na kojem jeziku? Na devama izlazite iz pustinje i dolazite do jedne jako brze rijeke. Kakva je rijeka? Kupa li se netko? Ima li životinja? Što vidite u daljini? Prešli ste rijeku i sada nastavljate svoje putovanje u džipu. Razgledavate safari. Koje životinje vidite? Koje se odmaraju? Koje trče? Kako životinje reagiraju kada vas vide? Bojite li se? Biste li neku životinju ponijeli kući? Koju? Prilazi vam jedna velika životinja. Koja? Dolazi do</i></p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda govorenja, metoda maštanja</p> <p>Frontalni oblik rada</p>	<p>OŠ HJ B.3.4. OŠ HJ A.3.1. uku A.2.2. uku A.2.3.</p>

	<p>vas i govori vam: „Budi se!“ Ovdje završava vaše putovanje koje ste zapravo sanjali. Možete otvoriti oči.</p>		
<p>Najava i lokalizacija teksta</p>	<p>Učiteljica najavljuje priču Mirjane Mrkele <i>Putnici</i>. Na ploču zapisuje naziv priče te ime i prezime autora, a učenici u svoje bilježnice. Učiteljica učenicima govori nešto o Mirjani Mrkeli.</p> <p><i>Mirjana Mrkela rođena je u Beogradu, ali se u svojoj mladosti preselila u Zadar. Piše priče, romane i drame koji su objavljeni u mnogim časopisima i udžbenicima kao što je priča koju ćemo danas čitati. Dobila je nagradu Grigor Vitez za svoj roman „Dragi Olivere“ koji je proglašen najboljim književnim tekstom 2012. godine.</i></p>	<p>Metoda pisanja</p> <p>Metoda usmenog izlaganja</p> <p>Frontalni oblik rada</p>	<p>OŠ HJ A.3.¹.</p>
<p>Interpretativno čitanje</p> <p>Emocionalno – intelektualna stanka</p>	<p>Učiteljica interpretativno čita priču <i>Putnici</i>.</p> <p>Slijedi emocionalno-intelektualna stanka u kojoj učenici svoje doživljaje i asocijacije, koji su se pojavili za vrijeme slušanja teksta, oblikuju u iskaze.</p>	<p>Metoda čitanja, metoda slušanja</p> <p>Frontalni oblik</p>	<p>OŠ HJ A.3.¹.</p>
<p>Izražavanje doživljaja</p>	<p>Učiteljica postavlja pitanja potiče učenike na izražavanje doživljaja.</p> <p>Kako vam se svidjela priča? Što vam se najviše svidjelo? Ima li nešto u priči što vam se nije svidjelo?</p>	<p>Metoda razgovora, metoda govorenja</p> <p>Frontalni oblik, individualni oblik</p>	<p>OŠ HJ B.3.1. uku A.2.2.</p>
<p>Interpretacija priče</p>	<p>Učenici čitaju priču, a zatim odgovaraju na pitanja. Nakon čitanja priče učiteljica objašnjava nepoznate riječi, ako ih ima.</p> <p>Možemo li odrediti točno vrijeme radnje ove priče? Što se nalazi na kraju dvorišta? Što znači da „zid izaziva“? Koga izaziva? Što o tome misle odrasli? Čega se djeca najviše vole igrati? O kakvim putovanjima maštaju? Zašto na prometalu nastane velika svađa? Pronađi u tekstu i pročitaj kako je izgledala svađa. Što se dogodilo kada su se djeca umorila od dogovaranja? Kamo biste vi nastavili putovati da se nalazite</p>	<p>Metoda razgovora, metoda rada s književnoumjetničkim tekstom, metoda govorenja, metoda čitanja</p> <p>Frontalni oblik, individualni oblik</p>	<p>OŠ HJ B.3.2. OŠ HJ A.3.1. uku A.2.2.</p>

	na zidu? Komu će djeca ispričati o svojim putovanjima?		
Sinteza	Učenici određuju temu priče. <i>Koji se sve likovi spominju u priči? Jesu li svi ti likovi stvarni?</i>	Metoda razgovora, metoda govorenja Frontalni oblik, individualni oblik	OŠ HJ B.3.2. OŠ HJ A.3.1.
Stvaralački rad	<p><i>Putopis iz mašte</i></p> <p><i>Zamislite da s prijateljem u klupi sjedite na zidu i otputujete na daleko putovanje. Zemlja u kojoj putujete može biti stvarna ili izmišljena. Svaki će par izvući jedan predmet iz kutije. Trebate osmisliti putopis o toj zemlji u kojem ćete opisati kada ste išli, što ste vidjeli, kakvi su krajolici te kakvi ljudi ondje žive. Predmet koji ste izvukli trebate iskoristiti u priči (pr. gdje ste našli taj predmet, za što služi...). Svoje putopise zapišite u bilježnice.</i></p> <p>Učiteljica na ploču zapisuje pitanja. Učenici čitaju putopise.</p> <p><i>Igra Raznolikost svijeta</i> <i>Zamislite jedan grad ili državu u koju biste voljeli otputovati. U jednoj rečenici reći ćete svoje ime i mjesto u koje želite otputovati. Pažljivo slušajte jedni druge. Ja ću prva reći svoj primjer. Ja sam Valerija i jako bih voljela otputovati u Valenciju.</i></p> <p>Svaki učenik izgovara što je zamislio te učiteljica svakom učeniku daje pozitivnu ili negativnu povratnu informaciju. Ako učenik kaže naziv mjesta koje počinje sa istim glasom kao i ime, dobit će pozitivnu povratnu informaciju, a u suprotnom će dobiti negativnu povratnu informaciju.</p>	Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda govorenja, metoda maštanja Rad u paru, individualni rad	OŠ HJ B.3.4. uku A.2.3. uku D.2.2.

Samovrednovanje	<p><i>Samovrednovanje</i></p> <p>Učiteljica učenicima dijeli listić.</p> <p><i>Pažljivo pročitajte sljedeće tvrdnje i obojite ih onoliko koliko se slažete s njima.</i></p> <p>Tvrdnje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Predlažem nove ideje i rješenja te u tome osjećam slobodu. 2. Spreman/na sam pružiti pomoć svojim prijateljima u razredu. 3. Prihvaćam ideje i rješenja koja nude moji prijatelji u razredu. 	<p>Metoda razgovora Metoda pisanja</p> <p>Individualni oblik</p>	<p>uku B.2.⁴.</p>
------------------------	--	--	------------------------------

Prilog 3. Priprema za nastavni sat Hrvatskoga jezika iz područja književnosti i stvaralaštva 2

osnovna škola:		školska godina: 2022./2023.	
studentica: Valerija Ivić	razred: 3.	nadnevak:	mentor:
PRIPREMA ZA IZVOĐENJE NASTAVNOG SATA HRVATSKOGA JEZIKA			
PREDMETNO PODRUČJE:	B. Književnost i stvaralaštvo		
NASTAVNA JEDINICA:	Hrvatska, Marinko Marinović		
ISHODI:	<p>OŠ HJ B.3.1. Učenik povezuje sadržaj i temu književnoga teksta s vlastitim iskustvom.</p> <p>OŠ HJ B.3.2. Učenik čita književni tekst i uočava pojedinosti književnoga jezika.</p> <p>OŠ HJ B.3.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.</p>		
RAZRADA ISHODA:	<p>OŠ HJ B.3.1. - iskazuje misli i osjećaje nakon čitanja književnoga teksta</p> <p>OŠ HJ B.3.2. – uočava ritam, rimu i usporedbu u poeziji za djecu</p>		

	<p>OŠ HJ B.3.4.</p> <p>– koristi se jezičnim vještinama, aktivnim rječnikom i temeljnim znanjima radi oblikovanja uradaka u kojima dolazi do izražaja kreativnost, originalnost i stvaralačko mišljenje</p> <p>– razvija vlastiti potencijal za stvaralaštvo</p>
<p>MEĐUPREDMETNE TEME/ DOMENE/ ODGOJNO – OBRAZOVNA OČEKIVANJA:</p>	<p>osr B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.</p> <p>osr C.2.4. Razvija kulturni i nacionalni identitet zajedništvom i pripadnošću skupini.</p> <p>uku A.2.3.</p> <p>3. Kreativno mišljenje</p> <p>Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.</p> <p>uku B.2.4.</p> <p>4. Samovrednovanje/samoprocjena</p> <p>Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p>
NASTAVNE METODE:	Metoda razgovora, metoda usmenog izlaganja, metoda rada s književnoumjetničkim tekstom, metoda slušanja, metoda govorenja, metoda čitanja, metoda pisanja, metoda maštanja
OBLICI RADA:	Frontalni oblik rada, individualni oblik rad, rad u skupinama
KORELACIJA Unutarpredmetna	<p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture. (pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju)</p>
KORELACIJA Međupredmetna	Sat razrednika – igram se i učim
VREDNOVANJE ZA UČENJE	Tijekom cijelog sata učiteljica prati odnos učenika prema radu i njihovo snalaženje u zadanim zadacima i aktivnostima i daje im povratne informacije o razumijevanju pročitanoj književnoj djela i poznavanju književno-teorijskih pojmova (rima, stih, strofa).
VREDNOVANJE KAO UČENJE	Samovrednovanje (Prilog 3.)
VREDNOVANJE NAUČENOG	/
NASTAVNI IZVORI, SREDSTVA, MEDIJI I POMAGALA:	Udžbenik (Ivić, S., Krmptić, M. (2022). Zlatna vrata 3: integrirani radni udžbenik hrvatskog jezika u trećem razredu osnovne škole 2. dio. Zagreb: Školska knjiga.)
PRILAGODBE	/

PLAN PLOČE:

Marinko Marinović:

Hrvatska

Tema:

Najljepši stih:

TIJEK IZVOĐENJA NASTAVNE JEDINICE

NASTAVNA ETAPA NASTAVNA SITUACIJA	SADRŽAJ NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)	NASTAVNE METODE I OBLICI RADA	ISHODI NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)
Doživljajno – spoznajna motivacija	<p>Igra „Dodaj riječ“</p> <p>Učiteljica najavljuje učenicima igru te objašnjava pravila. Učenici su podijeljeni u četiri skupine. Svaka će skupina dobiti jednu strofu pjesme „Hrvatska“ u kojoj nedostaju neke riječi. Zadatak svake skupine je u prazna polja upisati riječi za koje smatraju da bi se mogle nalaziti na tome mjestu u pjesmi. Učenici imaju slobodu izabrati bilo koje riječi.</p> <p>Predstavnik svake skupine čita strofu s novim riječima.</p> <p>Svaka skupina zatim ponovno dobiva istu strofu u kojoj nedostaju riječi te papiriće s riječima koje nedostaju u strofi. Učenici trebaju riječ staviti na mjesto gdje nedostaje.</p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda govorenja, Rad u skupinama</p>	<p>OŠ HJ B.3.4. OŠ HJ A.3.1. osr B.2.4. uku A.2.3.</p>
Najava i lokalizacija književnog teksta	<p>Učiteljica najavljuje pjesmu Marinka Marinovića „Hrvatska“.</p> <p><i>Strofe koje je svaka skupina dobila čine pjesmu „Hrvatska“ koju je napisao Marinko Marinović.</i></p> <p>Na ploču zapisuje naziv pjesme te ime i prezime autora, a učenici u svoje bilježnice. Učiteljica učenicima govori nešto o Marinku Marinoviću.</p> <p><i>Marinko Marinović bio je vojni sudac, političar i književnik. Budući da je u ratu bio branitelj naše domovine, u svojim je djelima često pisao o Hrvatskoj. Pisao je i knjige za djecu, a najpoznatije su „Zvijezde u potoku“ i „Dabar Karlo“.</i></p>	<p>Metoda pisanja</p> <p>Metoda usmenog izlaganja</p> <p>Frontalni oblik rada</p>	<p>OŠ HJ A.3.¹.</p>

<p>Interpretativno čitanje</p> <p>Emocionalno – intelektualna stanka</p>	<p>Učenici otvaraju udžbenike na 118. stranici. Učiteljica interpretativno čita pjesmu „Hrvatska“.</p> <p>Slijedi emocionalno-intelektualna stanka u kojoj učenici svoje doživljaje i asocijacije, koji su se pojavili za vrijeme slušanja pjesme, oblikuju u iskaze.</p>	<p>Metoda čitanja, metoda slušanja</p> <p>Frontalni oblik</p>	<p>OŠ HJ A.3¹.</p>
<p>Izražavanje doživljaja</p>	<p>Učiteljica postavlja pitanja potiče učenike na izražavanje doživljaja.</p> <p>Kako vam se svidjela pjesma? Što vam se najviše svidjelo?</p>	<p>Metoda razgovora, metoda govorenja</p> <p>Frontalni oblik, individualni oblik</p>	<p>OŠ HJ B³.1.</p>
<p>Interpretacija pjesme</p>	<p>Jedan učenik iz svake skupine čita strofu koju je ta skupina dobila na početku sata. Ostali učenici prate udžbenik i provjeravaju je li skupina stavila sve riječi na odgovarajuće mjesto.</p> <p>Koja je ovo vrsta književnog teksta? Po čemu prepoznamo pjesmu? Koliko strofa ima pjesma? Koliko stihova ima svaka strofa? Ima li pjesma rimu? Navedi jedan primjer. Kako nazivamo pjesmu koja govori o ljubav prema narodu i domovini? Je li pjesma „Hrvatska“ domoljubna pjesma? Po čemu to možete zaključiti? Što znači da hrvatski narod tu stoljećima živi? S čime je pjesnik usporedio domovinu? U kojem mjesecu domovina slavi svoj rođendan? Kako se naziva praznik koji obilježavamo povodom rođendana naše domovine?</p>	<p>Metoda razgovora, metoda rada s književnoumjetničkim tekstom, metoda govorenja, metoda čitanja</p> <p>Frontalni oblik, individualni oblik</p>	<p>OŠ HJ B.3.2.</p> <p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>osr C.2.4.</p>
<p>Sinteza</p>	<p><i>O čemu pjesma govori?</i> Učenici određuju temu pjesme. <i>Izaberite jedan stih koji vam je najljepši i objasnite zašto ste izabrali baš taj stih. Prepišite ga u svoje bilježnice.</i></p>	<p>Metoda razgovora, metoda govorenja</p> <p>Frontalni oblik, individualni oblik</p>	<p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>OŠ HJ B.3.1.</p>
<p>Stvaralački rad</p>	<p>Igra „Akrostih“</p> <p>Učenici rade u skupinama. Svaka će skupina dobiti papir na kojem riječ DOMOVINA piše okomito tako da se čita odozgo prema dolje. Svaka skupina treba osmisliti pjesmu u kojoj sva početna slova svakog stiha čine riječ DOMOVINA.</p> <p>Svaka skupina čita razredu svoju pjesmu.</p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda govorenja, metoda maštanja</p> <p>Rad u paru, individualni rad</p>	<p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>OŠ HJ B.3.4.</p> <p>osr B.2.4.</p> <p>uku A.2.3.</p>

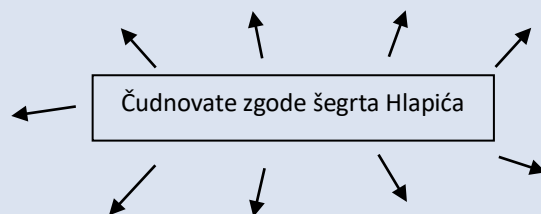
Samovrednovanje	<p><i>Samovrednovanje</i></p> <p>Učiteljica učenicima dijeli listić.</p> <p><i>Pažljivo pročitajte sljedeće tvrdnje i obojite ih onoliko koliko se slažete s njima.</i></p> <p>Tvrdnje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osjećam pozitivne emocije kada se od mene traži da surađujem s drugima. 2. Volim upoznavati nove pjesme kroz različite igre. 3. Osjećam pripadnost razredu te prepoznajem ispravne vrijednosti prijateljstva. 	<p>Metoda razgovora Metoda pisanja</p> <p>Individualni oblik</p>	<p>uku B.2.⁴.</p>
------------------------	---	--	------------------------------

Prilog 4. Priprema za nastavni sat Hrvatskoga jezika – lektira 1. sat

osnovna škola:		školska godina: 2022./2023.	
studentica: Valerija Ivić	razred: 3	nadnevak: 21.4.2023.	mentor:
PRIPREMA ZA IZVOĐENJE NASTAVNOG SATA HRVATSKOGA JEZIKA			
PREDMETNO PODRUČJE:	B. Književnost i stvaralaštvo		
NASTAVNA JEDINICA:	Čudnovate zgode šegrta Hlapića		
ISHODI:	<p>OŠ HJ B.3.1. Učenik povezuje sadržaj i temu književnoga teksta s vlastitim iskustvom.</p> <p>OŠ HJ B.3.2. Učenik čita književni tekst i uočava pojedinosti književnoga jezika.</p> <p>OŠ HJ B.3.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.</p>		
RAZRADA ISHODA:	<p>OŠ HJ B.3.1. – prepoznaje etičke vrijednosti teksta</p> <p>OŠ HJ B.3.2.</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> – prepoznaje i izdvaja temu književnoga teksta – prepoznaje redoslijed događaja – povezuje likove s mjestom i vremenom radnje – opisuje likove prema izgledu, ponašanju i govoru <p>OŠ HJ B.3.4.</p> <ul style="list-style-type: none"> – koristi se jezičnim vještinama, aktivnim rječnikom i temeljnim znanjima radi oblikovanja uradaka u kojima dolazi do izražaja kreativnost, originalnost i stvaralačko mišljenje
MEĐUPREDMETNE TEME/ DOMENE/ ODGOJNO – OBRAZOVNA OČEKIVANJA:	<p>osr A.2.1. Razvija sliku o sebi.</p> <p>osr A.2.3. Razvija osobne potencijale</p> <p>uku A.2.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.</p>
NASTAVNE METODE:	Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda maštanja, metoda pisanja
OBLICI RADA:	Frontalni rad, individualni rad, rad u paru
KORELACIJA Unutarpredmetna	<p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture. (pripovijeda događaje nižući ih kronološki, pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju)</p>
KORELACIJA Međupredmetna	Sat razrednika – igram se i učim
VREDNOVANJE ZA UČENJE	Tijekom cijelog sata učiteljica prati odnos učenika prema radu i njihovo snalaženje u zadanim zadacima i aktivnostima i daje im povratne informacije o razumijevanju pročitanog književnog djela.
VREDNOVANJE KAO UČENJE	/
VREDNOVANJE NAUČENOG	/
NASTAVNI IZVORI, SREDSTVA, MEDIJI I POMAGALA:	Papiri s nazivima likova, papiri s događajima
PRILAGODBE	/

PLAN PLOČE:



TIJEK IZVOĐENJA NASTAVNE JEDINICE

NASTAVNA ETAPA NASTAVNA SITUACIJA	SADRŽAJ NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)	NASTAVNE METODE I OBLICI RADA	ISHODI NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)
<p>Uvodni dio sata (motivacija)</p>	<p>Oluja ideja</p> <p>Učiteljica na sredini ploče piše naslov knjige – <i>Čudnovate zgode šegrta Hlapića</i> te objašnjava pravila igre.</p> <p><i>Igrat ćemo igru Oluja ideja. Kao što možete vidjeti, na sredini ploče sam napisala naslov Čudnovate zgode šegrta Hlapića. Recite prvo što vas asocira na priču. To može biti jedan događaj, neki lik, mjesto ili vrijeme radnje, pojam, predmet, stvar ili nešto drugo, a ja ću sve te asocijacije napisati oko naslova.</i></p> <p>Pričanje u krugu</p> <p><i>Sada vas molim da svi dođete pred ploču i sjednete u krug. Ispričat ćemo priču Čudnovate zgode šegrta Hlapića tako da će jedan učenik započeti, a zatim onaj pokraj njega nastaviti. Kada dođemo do posljednjeg učenika, on/ona treba završiti priču. Svaki učenik može reći jednu ili dvije rečenice, a pritom trebate voditi računa o tome da priča treba biti ispričana do kraja kada dođe do posljednjeg učenika u krugu. Asocijacije na ploči vam mogu pomoći da se prisjetite događaja i likova.</i></p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja</p> <p>Frontalni oblik</p> <p>Individualni oblik</p>	<p>osr A.2.1.</p> <p>OŠ HJ B.3.2.</p> <p>OŠ HJ A.3.1.</p>

<p>Glavni dio sata</p>	<p>Učenici se vraćaju na svoja mjesta.</p> <p>Igra „Pogodi tko sam“ <i>Koje ste sve likove spomenuli dok ste pričali priču u krugu? Možete li se sjetiti još nekih likova koji se javljaju u knjizi, a niste ih spomenuli? Biste li željeli biti jedan od likova u knjizi? Ako da, koji i zašto?</i></p> <p><i>Sada će netko od vas doći pred ploču te izvući papirić na kojem piše ime jednog lika. Ne govoreći razredu o kojem se liku radi, trebate se predstaviti kao taj lik, a ostali učenici će pogoditi o kome je riječ.</i></p> <p>Igra se ponavlja nekoliko puta.</p> <p>Likovi: Gita, majstor Mrkonja, Majstorica, Crni čovjek, Grga, dječak Marko</p> <p>Igra „Što ćeš izabrati?“ <i>Ovu ćemo igru igrati u trojkama. Trebam tri učenika koja će doći pred ploču. Jedan će učenik biti Hlapić, drugi će biti anđeo, a treći mali vražić. Učenik koji će biti Hlapić sjedit će na stolcu ispred razreda. S njegove desne strane stajat će anđeo, a s njegove lijeve strane vražić. Hlapić će izvući papirić na kojem piše jedan događaj iz knjige. U tom događaju Hlapić se nalazi u nedoumici. Zadatak anđela je da nagovori Hlapića da učini dobro djelo, a zadatak vražića je da nagovori Hlapića da učini loše djelo. Anđeo i vražić mogu sami smisliti što bi u tom trenutku bilo dobro, a što loše djelo. Hlapić će na kraju sam odlučiti što želi učiniti.</i></p> <p>Događaji: Hlapić je pronašao sve ukradene stvari.</p> <p>Hlapić je susreo Grgu i Crnog čovjeka u kolima. Hlapić na sajmu ugleda siromaha koji</p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja</p> <p>Frontalni oblik, individualni oblik</p> <p>Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda maštanja</p> <p>Frontalni oblik</p>	<p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>OŠ HJ B.3.2. osr A.2.1.</p> <p>OŠ HJ B.3.4. osr A.2.1. osr A.2.3.</p>
-------------------------------	---	--	--

	<p>ne može prodati niti jednu košaru.</p> <p>Nakon što Hlapić odluči što želi učiniti, učiteljica učenicima postavlja pitanja: <i>Što je Hlapić u knjizi učinio? Biste li i vi tako učinili? Možete li zaključiti koja je tema ovog romana?</i> (Dobro uvijek pobjedi zlo).</p> <p>Igra „Intervju s Hlapićem“ <i>Dva će učenika izaći pred ploču. Jedan će učenik biti novinar, a drugi Hlapić. Zadatak novinara je postaviti Hlapiću što zanimljivija i neobičnija pitanja. Možete ga pitati nešto o njegovom životu, pustolovinama, prijateljima ili nešto sasvim drugo. Hlapić će nam dati odgovore na ta pitanja.</i> Igra se ponavlja nekoliko puta.</p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda maštanja</p> <p>Rad u paru</p>	<p>OŠ HJ B.3.1. OŠ HJ A.3.1.</p> <p>OŠ HJ B.3.4. osr A.2.1. osr A.2.3. uku A.2.3.</p>
Završni dio sata	<p><i>Pismo</i></p> <p>Učenici pišu naslov Čudnovate zgode šegrta Hlapića.</p> <p><i>Napisat ćete kratko pismo majstoru Mrkonji kako biste ga savjetovali što bi trebao promijeniti u svom ponašanju i odnosu prema Hlapiću.</i></p> <p>Nekoliko učenika čita svoje pismo.</p>	<p>Metoda pisanja, metoda slušanja</p> <p>Individualni rad</p>	<p>OŠ HJ B.3.4. uku A.2.3.</p>

Prilog 5. Priprema za nastavni sat Hrvatskoga jezika – lektira 2. sat

osnovna škola:		školska godina: 2022./2023.	
studentica: Valerija Ivić	razred: 3	nadnevak:	mentor: Vesna Ptiček
PRIPREMA ZA IZVOĐENJE NASTAVNOG SATA HRVATSKOGA JEZIKA			
PREDMETNO PODRUČJE:	B. Književnost i stvaralaštvo		

NASTAVNA JEDINICA:	Čudnovate zgode šegrta Hlapića
ISHODI:	OŠ HJ B.3.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.
RAZRADA ISHODA:	OŠ HJ B.3.4. – koristi se jezičnim vještinama, aktivnim rječnikom i temeljnim znanjima radi oblikovanja uradaka u kojima dolazi do izražaja kreativnost, originalnost i stvaralačko mišljenje
MEĐUPREDMETNE TEME/ DOMENE/ ODGOJNO – OBRAZOVNA OČEKIVANJA:	osr A.2.1. Razvija sliku o sebi. uku A.2.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. uku B.2.4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.
NASTAVNE METODE:	Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda maštanja, metoda pisanja
OBLICI RADA:	Frontalni rad, rad u skupinama, individualni rad
KORELACIJA Unutarpredmetna	OŠ HJ A.3.1. Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture. (pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju)
KORELACIJA Međupredmetna	Sat razrednika – igram se i učim
VREDNOVANJE ZA UČENJE	Tijekom cijelog sata učiteljica prati odnos učenika prema radu i njihovo snalaženje u zadanim zadacima i aktivnostima i daje im povratne informacije o uspješnosti rješavanja zadataka.
VREDNOVANJE KAO UČENJE	Samovrednovanje – Prilog 1.
VREDNOVANJE NAUČENOG	/
NASTAVNI IZVORI, SREDSTVA, MEDIJI I POMAGALA:	Zadaci za rad u skupinama, glinamol, papir za pismo

PLAN PLOČE:			
TIJEK IZVOĐENJA NASTAVNE JEDINICE			
NASTAVNA ETAPA NASTAVNA SITUACIJA	SADRŽAJ NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)	NASTAVNE METODE I OBLICI RADA	ISHODI NASTAVNE ETAPE (SITUACIJE)
Uvodni dio sata	<p>Učionica je prethodno pripremljena za rad u skupinama. Učiteljica na početku sata dijeli učenike na četiri skupine. Učenici se trebaju prebrojiti na četvorke. Učiteljica svakoj skupini dodjeljuje mjesto u učionici i zadatak, a onda svakoj skupini zasebno objašnjava njihov zadatak te dijeli papire za pisanje.</p> <p>1. skupina – Novo mjesto radnje U prvoj skupini učenici trebaju izmisliti novo mjesto radnje u knjizi koje su Hlapić i Gita posjetili u svojim pustolovinama. To mjesto treba biti izmišljeno, neobično i nesvakidašnje. Trebaju napisati naziv mjesta, opisati kako izgleda te što su Gita i Hlapić tamo radili. Na tome se mjestu nalazi neobičan stroj. Učenici trebaju nacrtati stroj, a onda će ostalim učenicima opisati kako stroj izgleda, za što služi, može li pomoći Hlapiću i Giti i kakve zvukove proizvodi.</p> <p>2. skupina – Novi lik Učenici trebaju izmisliti novog lika u knjizi. To može biti čovjek, životinja ili neobično biće. Učenici će napisati njegovo ime, opisati kako lik izgleda, koliko ima godina, gdje je upoznao Hlapića i Gitu te kako se ponaša prema njima. Taj lik jako voli plesati pa je tako osmislio svoj kratki ples – učenici trebaju pokazati kratki ples razredu (mogu uz glazbu ili bez).</p> <p>Treća skupina – Zmajevo jaje Hlapić je u jednoj od pustolovina pronašao neobično zmajevo jaje. Učenici trebaju odgovoriti na sljedeća pitanja: Što se dogodilo kada je Hlapić ugledao zmajevo jaje? Po čemu je Hlapić prepoznao da se radi o zmajevom jajetu? Je li se iz njega stvarno izlegao zmaj? Učenici zatim pomoću glinamola izrađuju zamišljeno zmajevo jaje.</p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja</p> <p>Frontalni rad</p>	osr A.2.1.

	<p>Četvrta skupina – Drugačiji završetak</p> <p>Učenici se najprije trebaju prisjetiti kakav je završetak bio u knjizi, a onda osmisliti drugačiji i neočekivani završetak u kojem Hlapić i Gita pronalaze pismo.</p> <p>Učenici trebaju odgovoriti na sljedeća pitanja: Gdje su Hlapić i Gita pronašli pismo? Tko ga je napisao? U pismu se pojavljuje nova izmišljena riječ – koja je to riječ i što znači? U pismu je pisalo nešto neobično i zanimljivo – što je pisalo? (Učenici trebaju napisati to pismo)</p> <p>Izaberi jedan emotikon koji prikazuje ugođaj pisma – tužni, veseli, zamišljeni i iznenađeni emotikon. Zalijepi ga u pismo.</p>		
Glavni dio sata	<p>Učenici rješavaju zadatke po skupinama, učiteljica obilazi razredom i pomaže ako je potrebno.</p> <p>Kada su svi završili, svaka skupina predstavlja svoj zadatak ostatku razreda.</p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja, metoda maštanja, metoda pisanja</p> <p>Rad u skupinama</p>	<p>OŠ HJ B.3.4.</p> <p>OŠ HJ A.3.1.</p> <p>osr A.2.1.</p> <p>uku A.2.3.</p>
Završni dio sata	<p><i>Samovrednovanje</i></p> <p>Učiteljica učenicima dijeli listić.</p> <p><i>Pažljivo pročitajte sljedeće tvrdnje i obojite ih onoliko koliko se slažete s njima.</i></p> <p>Tvrdnje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Često odlazim u knjižnicu i sam/sama biram knjige koje me zanimaju. 2. Osjećam ugodne emocije kada čitam knjige. 3. Razgovaram s prijateljima o knjigama koje pročitam. 	<p>Metoda razgovora, metoda pisanja</p> <p>Individualni rad</p>	

Prilog 6. *Upitnik o igri*

SPOL: M Ž

1. Voliš li se igrati? DA NE PONEKAD

2. Koliko se često igraš? SVAKI DAN SAMO VIKENDOM JEDNOM MJESEČNO NIKADA

3. Igraš li se kod kuće? DA NE

4. Igraš li se u školi? DA NE

5. Koja ti je igra najdraža?

6. S kime se najviše voliš igrati? SAM/A S PRIJATELJIMA S OBITELJI S KUĆNIM LJUBIMCOM

7. Na koji način rješavaš sukobe kada se jave tijekom igre s prijateljima?

7. Igrate li se na nastavi? DA NE

8. Na kojem se satu najviše igrate?

9. Oboji kvadrate na sljedeći način:

Crvenom bojom – uopće se ne slažem

Plavom bojom – niti se slažem, niti se ne slažem

Zelenom bojom – u potpunosti se slažem

a) Na nastavi Hrvatskoga jezika volim učiti kroz igru.

b) Na nastavi Hrvatskoga jezika volim sudjelovati u igrama koje od mene traže kreativnost i maštu.

c) Igre na satu Hrvatskoga jezika me potiču da više čitam.

c) Kroz igru mogu naučiti kako bolje komunicirati s drugima i kako poštivati svoje prijatelje.

10. Prisjeti se igara koje smo igrali na satu Hrvatskoga jezika. Koja ti se od njih posebno svidjela?

9. Izjava o izvornosti rada

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

(vlastoručni potpis studenta)