

Glazbeni elementi i elementi igre u svrhu motivacije učenika u nastavi

Tigeli, Kristina

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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:147:498680>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-15**

Repository / Repozitorij:

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**KRISTINA TIGELI
DIPLOMSKI RAD**

**GLAZBENI ELEMENTI I
ELEMENTI IGRE U SVRHU
MOTIVACIJE UČENIKA U
NASTAVI**

Zagreb, srpanj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE
(Čakovec)

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnice: Kristina Tigeli

**TEMA DIPLOMSKOG RADA: Glazbeni elementi i elementi igre u svrhu
motivacije učenika u nastavi**

MENTOR: doc. dr. sc., Goran Lapat

SUMENTOR: viši predavač, Branimir Magdalenić

Zagreb, srpanj 2020.

SADRŽAJ

SADRŽAJ	1
SAŽETAK	3
SUMMARY	4
1. UVOD	5
2. MOTIVACIJA	6
2. 1. Motivacijske tehnike	7
2. 2. Koncept flow	8
3. HUMANISTIČKO OBRAZOVANJE.....	9
4. O GLAZBI.....	10
4. 1. Glazba i učenje.....	10
4. 2. Kako odabrati pravu glazbu	12
4. 3. Glazba i produktivnost rada	13
4. 4. Pamćenje i glazba	13
4. 5. Moć glazbe.....	13
5. MOZART EFEKT	13
6. VIBROAKUSTIČNA TERAPIJA.....	14
7. PJESMA U ODGOJNOM RADU S DJECOM.....	15
8. GLAZBENA MOTIVACIJA ZA PRIHVAĆENJE LIRSKE PJESME	15
8. 1. Glazbena motivacija kod interpretacije književnog djela	16
9. O IGRI	16
9. 1. Igra uloga	19
9. 2. O igrama s pjevanjem	21
9. 2. 1. Izbor igre s pjevanjem.....	22
9. 2. 2. Priprava za usvajanje igre s pjevanjem	22
9. 2. 3. Uvježbavanje igre s pjevanjem	24
9. 2. 4. Igre s pjevanjem u krugu-kolu	24
9. 2. 5. Igre u koloni	25
9. 2. 6. Igre slobodnih oblika	26
9. 2. 7. Igre mješovitih oblika	26
9. 2. 8. Male glazbene dramatizacije.....	26
9. 3. Usporedba učenja i igre	27
9. 4. Dramska igra.....	28
9. 4. 1. Igre kojima se služi dramski odgoj	29
9. 5. Elementi igre i humor	30
10. ODREDNICE I SMJERNICE ZA POTICANJE MOTIVACIJE.....	31

11. MOŽE LI SE UČENJE TABLICE MNOŽENJA UČINITI ZABAVNIM?.....	31
12. MOTIVACIJA IGROM RIJEČI.....	33
12. 1. Brojalica.....	35
13. MEĐUSOBNI UTJECAJI RIJEČI, SLIKE I GLAZBE.....	36
14. KAKO IGROM USPJEŠNO RAZVIJATI DJETETOV KVOCIJENT INTELIGENCIJE	38
15. PRIMJERI NASTAVE U KOJOJ SE PRIMJENILA IGRA ILI GLAZBA.....	39
16. ORFF SCHULWERK.....	48
17. ZAKLJUČAK	50
LITERATURA	52
Izjava o samostalnosti izrade	54

SAŽETAK

U radu se proučava kako i na koji način putem elemenata igre i glazbe možemo motivirati učenike za nastavne sadržaje koji se usvajaju u školi. Jasno je da će učenici biti motiviraniji ako će im sam proces učenja biti zabavan, ako će poticati njihovu maštu i kreativnost. U knjizi *Učitelji za učitelje* autori navode da bi učenje trebalo biti organizirano tako da učenici razviju pozitivne osjećaje o sebi i drugim učenicima u razredu. Ako učenje zadovolji potrebu za samoostvarenjem, učenici će ga smatrati nečim vrlo značajnim u svome životu i bit će više motivirani. Svakom je djetetu potrebna igra, a ona se manifestira kretanjem, aktivnošću i djelovanjem. Igra izaziva radost i osjećaj ispunjenja, ali ona za dijete nikako nije zabava ili razonoda, već vrlo ozbiljna stvar. U knjizi *Mozart efekt* autor govori kako glazba u mnoge učionice donosi pozitivno i opušteno ozračje, ali i omogućuje osjetilno povezivanje nužno za dugoročno pamćenje. Campbell (2005) u knjizi *Mozart efekt* govori da glazba u nekim učionicama može služiti kao kulisa, odnosno prikrivati zvukove industrije ili prometa, a njome je moguće i uspješno pobuditi uzbuđenje, osloboditi stres prije ispita i utvrditi naučen sadržaj. U ovom radu prikazat će se koliko je važna motivacija učenika u nastavi putem igara i glazbe kako bi učenici bili što nesputaniji, kreativniji i uspješniji u izvršavanju obrazovnih zadataka koje se od njih očekuju.

KLJUČNE RIJEČI:

Motivacija, učenici, nastavni sat

SUMMARY

The paper studies how and in what way we can motivate students through the elements of play and music for the teaching contents that are adopted in school. It is clear that students will be more motivated if the learning process itself will be fun for them, if it will stimulate their imagination and creativity. In the book *Teachers for Teachers*, the authors state that learning should be organized so that students develop positive feelings about themselves and other students in the classroom. If learning satisfies the need for self-realization, students will consider it something very significant in their life and will be more motivated. Every child needs play, and it is manifested by movement, activity and action. The game evokes joy and a sense of fulfillment, but it is by no means fun or entertainment for the child, but a very serious matter. In the book *Mozart Effect*, the author says that music brings a positive and relaxed atmosphere to many classrooms, but also enables the sensory connection necessary for long-term memory. Campbell (2005) in his book *Mozart Effect* says that music in some classrooms can serve as a backdrop, ie to mask the sounds of industry or traffic, and it can successfully arouse excitement, relieve stress before exams and determine the learned content. This paper will show how important it is to motivate students in teaching through games and music so that students are as unfettered, creative and successful as possible in performing the educational tasks that are expected of them.

KEYWORDS:

Motivation, students, lesson

1. UVOD

Poradi mnogobrojnih dobrobiti i pozitivnog utjecaja na život djeteta aktivnost koja već dugo zaokuplja interes stručnjaka različitih domena jest igra stoga je i mene zainteresirala ova tema kod odabira za diplomski rad. Igra karakterizira djetinjstvo, ali su joj skloni i odrasli. Mnogi pedagozi smatraju da igrom dijete treba biti zaokupljeno i tijekom nastave. U povijesti nije bilo tako, naime o prilagođavanju škole djetetu, njegovim interesima i mogućnostima tada se nije pridavalo velike pažnje. Tvrđilo se da škola nije igra, da ulaskom u nju prestaje donedavno shvaćanje provođenja vremena te da se sa zabave prelazi na rad koji je ozbiljan (Bognar, 1986). Način na koji bi svako obrazovanje djece trebalo započeti jest kroz igru, dopuštajući da ih duh zabave vodi u pravom smjeru (Suzuki, 2002).

„-igra povećava motivaciju, interes, izaziva veću pažnju, te učenje čini zanimljivijim nego drugi načini rada

- učenje i zapamćivanje činjenica podjednako je u igri kao i pri korištenju teksta ili izlaganja, ali je ispitivanjima ustanovljeno da je igra ipak djelotvornija

- igre simulacije pozitivno utječu na osjećaj kontrole okoline i vlastite sudbine, jer učenik tako može steći iskustvo i promatrati efekt svog ponašanja, što na drugi način nije moguće

- igre se mogu primijeniti s učenicima različite dobi i različitih sposobnosti, ali se pokazalo da su posebno korisne za djecu koja se ne mogu iskazati, djecu iz depriviranih socijalnih sredina ili onu koja imaju neke druge poteškoće“ (Bognar, 1986, str. 64).

Istraživanje koje je razmatralo odnos igre i učenja provedeno je u sklopu projekta osječkog Zavoda 'Rad u prvom razredu sa šestogodišnjacima'. Sva ispitivanja provedena su u prvom razredu zbog toga jer su u prvi razred upisana djeca i sa šest godina. Pošto se njima još teže prilagoditi nastavi. Ispitivanjem se želio ustanoviti učinak igre u usvajanju nastavnog sadržaja te ga kod toga usporediti s učinkom druge, ali isto tako primjerene metode. Želja istraživača bila je ustanoviti kako korištenje igre utječe na trajnost znanja. Autor istraživanja polazio je od dvije pretpostavke:

„1. učenje putem igre ne pokazuje znatnije razlike u odnosu prema drugim adekvatnim nastavnim postupcima, 2. znanje stečeno igrom trajnije je od znanja stečenog drugim postupcima“ (Bognar, 1986, str. 69).

Rezultati istraživanja pokazali su da je učenje putem igre nešto efikasnije od učenja pomoću nastavnih listića. Znanja usvojena igrom trajnija su od znanja koja su usvojena nastavnim listićima (Bognar, 1986).

Sljedeće navedeno istraživanje bilo je bazirano na istraživanju učinkovitosti primjene igre u razrednoj nastavi. Cilj istraživanja autora Nikčević-Milković, Rukavina i Galić bio je ispitati koliko se igra koristi u razrednoj nastavi te kakva je njena učinkovitost. Ovim je istraživanjem bilo obuhvaćeno 66 učitelja razredne nastave iz jedanaest osnovnih škola u Ličko-senjskoj županiji. Na temelju istraživanja koje su autori proveli potvrdili su da se igra koristi u razrednoj nastavi i da je učinkovita u radu s djecom. Igre koje su se učiteljima razredne nastave pokazale učinkovitima su: igre asocijacija, igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, križaljke i rebusi. Učenici prema provedenom istraživanju najviše vole igre asocijacija i natjecateljske igre. Također je utvrđeno da učitelji igre najviše koriste u uvodnom i završnom dijelu sata (Nikčević-Milković, Rukavina, Galić, 2011).

Glazba nam nudi mnogobrojne prednosti u nastavi stoga je mnogi pedagozi sve više koriste te time obogaćuju proces učenja. Glazbom se ubrzava učenje, a ono se odvija na dubljoj razini, poput „pjesmice abecede“. Omogućuje nam opuštanje nakon stresa ili poteškoća, ujedinjuje grupe, motivira ih na pokret, unosi energiju u grupu, potiče desnu moždanu polutku, aktivirajući time veći dio mozga, usmjerava i potiče kreativnost aktiviranjem misaonog dijela mozga.

Ovim diplomskim radom želi se prikazati uloga igre i glazbe u motivaciji učenika u neglazbenim predmetima. Upoznati glazbu i igru kroz povijest, proučiti emocije vezane uz igru i glazbu, proučiti Mozart efekt i terapiju glazbom, prikazati primjere glazbe i igre za učionicu.

2. MOTIVACIJA

Riječ motivacija dolazi od latinskog glagola *movere* koji se prevodi s izrazom kretati se. Motivaciju povezujemo s idejom pokretačke snage koja nas navodi na određenu aktivnost. Ona jest jedna od važnijih komponenti koja djeluje na ishode učenja, ali isto tako jedna od najtežih za mjerenje. Postoje mnogobrojni čimbenici koji

učenike potiču na učenje. Kao na primjer to mogu biti učenički interesi i ciljevi koje učenik želi učenjem ostvariti, iskustvo i postignuće u nekom području, ali i osobine onoga što uči. Danas se u psihologiji motivacija najčešće određuje kao stanje u kojem smo iznutra pobuđeni nekim potrebama, porivima, željama ili motivima na određeno ponašanje koje je usmjereno prema postizanju nekog cilja. Visoka motivacija potiče na učenje, a utječe i na to kako i koliko će učenici naučiti. Učenici koji su motivirani da nauče neki sadržaj korisno upotrebljavaju više kognitivne procese te na taj način usvoje više od učenika koji su manje motivirani (Vizek Vidović, Rijavec, Vlahović-Štetić i Miljković, 2014).

Prema Lučić (2005) motivacija je u povezanosti s radom, naporom, zalaganjem, kao i s ustrajnošću te podliježe shvaćanjima unutar određenog socijalnog konteksta.

Pitanjem motivacije bavio se i Albert Einstein koji je govorio da je najvažniji motiv za rad u školi, a i u životu, zadovoljstvo u radu, zadovoljstvo u njegovom rezultatu i znanju o vrijednosti koju taj rezultat ima za zajednicu. Kaže da je poznavao djecu koja su više voljela školu nego praznike (Vizek-Vidović i sur., 2014).

2. 1. Motivacijske tehnike

Motivacijske tehnike prisutne su u svim stadijima nastave, a nastavnici njima pokušavaju privući učenikovu pažnju na nastavni sadržaj. U nastavi različite motivacijske i nastavne tehnike i metode utječu na emocionalni doprinos učenika. Također stvaraju pozitivno nastavno ozračje te pospješuju zanimanje učenika za nastavni sadržaj koji se obrađuje (Trškan, 2006).

Prema Trškan u nastavi se mogu koristiti sljedeće nastavne motivacijske tehnike: ispunjaljke, križaljke, mreže, skrivalice, asocijacije, kvizovi i mentalne mape. Kvizovi mogu biti jako različiti. Postoji mogućnost natjecanja u kojem sudjeluju svi učenici, skupine ili određeni učenici. Kvizovi mogu biti oblikovani i kao poznati i aktualni televizijski kvizovi. Uz njih se često koriste i zagonetke, rebusi, igre vješala, kratki zvučni zapisi, kratki video zapisi, karikature, skice, mimika, pantomima, odjeća, predmeti, modeli, lopte, lutke, kolaž, različite igre (ždrijeb, lov na blago, i sl.), crtanje, kratke smiješne priče, anegdote, citati, metafore itd. Najčešće korištene motivacijske

tehnike u školama su tehnike zapisivanja zamisli ili brainwriting te oluje ideja ili brainstorming (Trškan, 2006).

2. 2. Koncept flow

Koncept flow opisao je mađarski psiholog Mihaly Csikszentmihalyi koji se zanimao za korišćene sreće. Prema riječima Mihalya Csikszentmihalyia sreća ne ovisi o vanjskim događajima, već o tome kako ih se predočuje. Sreća je stanje koje zahtjeva pripremu, potrebno ju je njegovati i

braniti. Unutrašnje stanje zadovoljstva i ispunjenosti moguće je postići i tijekom učenja. Obilježja koja karakteriziraju flow su:

- visoka koncentracija odnosno potpuna usredotočenost na aktivnost
- stvara osjećaj ugone i zadovoljstva
- izaziva razvoj

Taj osjećaj toliko je jak da je motiviran samim sobom. Vanjske nagrade time postaju nebitne i ne vode pojedinca u bavljenju s aktivnošću. Nakon proživljenog dobrog osjećaja, želja pojedinca je ponovno proživljavanje tog osjećaja. Ponavljanje se smatra monotonim, pa je potrebno unaprijediti izvedbu, čime se podrazumijeva unapređenje vlastitih vještina.

Flow je time stanje uma koje je u potpunosti uronjeno u aktivnost kojom se bavi. Pojedinaac je kod toga povezan s aktivnošću svim svojim kognitivno – afektivnim – voljno – djelatnim snagama. Prema Jerčić (2018) da bi učenje bilo učenju u punom smislu riječi u nastavi bi se učenici trebali „ubacivati“ u flow. Njegovati naviku stvaranja tog hiperproduktivnog stanja uma.

Csikszentmihalyi je istraživao aktivnosti koje su formirane da proizvode optimalna iskustva (sport, slikarstvo, skladanje...). To su ujedno aktivnosti koje pružaju osjećaj ugone te pojedinac kada se njima bavi ima osjećaj kao da ništa drugo ne postoji. Obilježja takvih aktivnosti su:

- “imaju pravila koja zahtijevaju svladavanje vještine, postavljaju ciljeve, zahtijevaju i omogućuju unapređenje sposobnosti, pružaju povratnu informaciju, omogućuju

osjećaj kontrole, drukčije su od svakodnevnog postojanja i mjerodavne stvarnosti (što povećava koncentraciju i uključenost)“ (Jerčić, 2018, str. 119).

Svim se navedenim obilježjima moguće poslužiti kako bi se potaknula motivacija učenika. Nastava osmišljena da od učenika ne očekuje aktivno promišljanje, odnosno da učenici postanu gledatelji, a ne sudionici prema Jerčić (2018) ne može pobuditi motivaciju.

3. HUMANISTIČKO OBRAZOVANJE

Prema humanističkom pristupu učenje i poučavanje se treba odvijati u „ugodnu školskom ozračju ispunjenom igrom, šalom, kognitivnim izazovima, međusobnim razumijevanjem, suradnjom i podrškom“ (Miljčević-Riđički i sur., 2003, str. 1). Škola treba biti organizirana tako da uspjeh nije samo moguć, nego i ostvariv. To nikako ne znači snižavanje kriterija. U nastavu je potrebno unijeti: uključenost učenika, relevantnost sadržaja koji se uče i problemski pristup. Glasser tvrdi da učitelji trebaju pokušati svaki predmet povezati s nečim što djeca rade izvan škole. Također smatra da kada je relevantnost odsutna iz sadržaja koji se uči, učenici nisu motivirani za učenje.

Glavne pretpostavke humanističkog obrazovanja su:

1. Usmjerenost na učenika. Što znači da je učenik pojedinac koji u poučavanje unosi svoje osobno iskustvo i potrebe.
2. U procesu učenja učitelj je facilitator, pomagač i suradnik. Učitelj koji je uspješan u tome stvara klimu koja vrednuje i naglašuje jedinstveno osobno iskustvo i potrebe učenika.
3. Humanističko obrazovanje učenje vidi kao individualni akt. Najvrijednije učenje po toj se pretpostavci odvija kada ga dijete smatra potrebnim, važnim i smislenim.
4. Cilj humanističkog obrazovanja je pomoći učeniku da postane samo ostvarena ličnost te prema tome sadržaj učenja nije cilj nego sredstvo za ostvarivanje ciljeva.

5. Rast i razvoj pojedinca ne odvija se u izolaciji, već u suradničkoj okolini. Natjecanje ometa proces učenja prema teoriji humanističkog poučavanja (Miljević-Ridički i sur. 2003).

4. O GLAZBI

„Kad ništa ne pomaže, samo glazba obriše suze i ohrabri srce.“

(Njemačka narodna poslovice)

Glazba već tisućama godina ima važnu ulogu u društvu. U južnoj Francuskoj, Pirinejima i Rusiji pronađene su spiljske slike flauta i drvenih čegrtaljki stare 30 000 godina. To ukazuje na važnost umjetnosti u životu naših predaka. Čini se da nema ljudske kulture bez glazbe. Glazba se bez iznimke izražava u vezi s religijom, kod različitih slavlja i plesova (HDS ZAMP, 2012). Glazba je od samoga rođenja sastavni dio svakidašnjega života čovjeka. I prije samog rođenja ona može imati važnu ulogu u ljudskom razvoju. Ona stimulira osjećaj ugone i opuštenosti kod fetusa. Glazba je umjetnost koju ljudi vole jer im poboljšava kvalitetu života. Glazbom možemo izraziti ljudske osjećaje poput ljubavi, tuge i osjećaja pripadnosti, a koje je ponekad teško iskazati riječima. Glazba ima važnu ulogu u društvenim institucijama i religioznim obredima, poput rođendana, vjenčanja, pogreba, sportskih natjecanja ili vojnih događanja. Oduvijek je glazba predstavljala sastavni dio odgoja i obrazovanja te se njena prisutnost u odgojno-obrazovnom sustavu shvaćala kao razumljiva stvar. Od kada je glazba postala sastavnim dijelom čovjekova života, postala je i predmetom odgoja te predstavlja jednu od vrsti odgojno obrazovne konstante kroz cijelu povijest školstva. Ljudi su od davnina vjerovali u moć glazbe te su glazbom umirivali zle duhove, olakšavali rad, podizali ratničku hrabrost te u glazbi pronalazili vlastito zadovoljstvo (Dobrota i Ćurković, 2006).

4. 1. Glazba i učenje

Bilo bi neizbježno koristiti i oponašati glazbu pošto nas je priroda opskrbila s toliko bogatim spektrom zvukova na Zemlji. Mnogi naši glazbeni instrumenti rezultat su

varijacije životinjskih ili drugih prirodnih zvukova. Korištenje glazbe kao pomoć u učenju stara je ideja. U novije vrijeme učinjen je velik broj istraživanja učinka glazbe na slušatelja. Pokazalo se da ona utječe na emocije, ritam disanja i srca, stav tijela i mentalne slike slušatelja. Iz toga se zaključuje da glazba može promijeniti ponašanje učenika. Glazba djeluje pozitivno kada ju koristimo kako bi unijeli energiju, raspodijelili grupe, stvorili opuštenu atmosferu, potaknuli učenička prethodna iskustva, razvili međuljudske odnose, odredili temu ili ton dana, stimulirali um, potaknuli zabavu i nadahnuli učenike. Jensen u knjizi *Super nastava* postavlja pitanje: je li glazbi mjesto u predmetu koji nije glazba? Autor tvrdi da jest. Postoji puno načina na koje se ona može koristiti. Znanje je moguće brže usvojiti uz pomoć glazbe, a primjeri za to su mnogobrojni. Učenje abecede može se provoditi kroz pjesmu, postoji također mogućnost da učenici usvoje mnoge riječi i fraze uz pomoć pučkih pjesama. Kroz pjesmu se dijete uči socijalnim vještinama, bontonu i ritualima. Glazba je, uz prijatelje, pojava s kojom su djeca okružena. Ona u većini razreda nedostaje. Učionice su vizualno prilagođene boravku učenika, zato je dobro koristiti i druge podražaje poput auditivnih i kinestetičkih. Na taj bi se način okolina za učenje prilagodila učenicima, odnos s djecom bio bi na višoj razini te bi se zbog toga pospješio proces učenja glazbom (Jensen, 2003). Klasičnu je glazbu najbolje primijeniti u aktivnom izlaganju bilo koje teme. Preporuka su glazbenici poput Beethovena, Mozarta i Rossinija. Za poticanje dramatičnosti, posebnog zamišljanja i pričanja priča korisna je glazba iz drugih razdoblja klasike poput Satiea i Rahmanjinova. Koristi se kao tiha pozadina ili ako je učitelj uvježban za koncertno čitanje može se upotrijebiti kao nositelj sugestije na dvije razine.

Sporija je glazba idealna za opuštanje i zamišljanje. Autor preporučuje *new age* glazbenike poput Stevena Halperna, Georgije Kelly i Adama Geigera (Jensen, 2003). Korištenje glazbe za učenje kod učitelja pobuđuje najviše nedoumica, međutim pokazalo se da korištenje tehnika povezanih s teorijom „zvučni valovi potiču moždane valove“ pomaže učenicima unaprijediti kvalitetu učenja (Jackson, 2009). Također prema Jackson glazba za koncentraciju može pomoći učenicima i učiteljima u apstraktnom zaključivanju, u mentalnim zadacima kao i u povećanju motivacije. Glazba korištena u pravo vrijeme daje mnogo prednosti. Može povećati koncentraciju, filtrira ometajuće faktore i usmjerava misli na učenje.

Bugarski psiholog Georgi Lozanov koji je utemeljio školu ubrzanog učenja, smatra da učenje uz glazbu brzine oko 60 otkucaja u minuti koristi u zapamćivanju sadržaja uz manje svjesni napor (Jackson, 2009.). „Uz glazbu učenje postaje ugodna vježba. Jednostavno postane lakše shvatiti na što treba obratiti pozornost i što učiniti s tim. Korištenje svih osjetila u učenju te kasnije ponavljanju, olakšava prisjećanje i razumijevanje naučenog“ (Jackson, 2009, str. 30).

4. 2. Kako odabrati pravu glazbu

Glazba djeluje na emocije, a može izazvati i tjelesne reakcije. Poradi toga potrebno je pažljivo odabrati isječke glazbe tako da je moguće povezati aktivnost s ugodajem kojeg glazba stvara. Vrlo je važno izabrati pravu glazbu da bi postigli željeni ugođaj. Trebala bi se postaviti pitanja koja će pomoći u odabiru prave glazbe za određene situacije.

- „ 1. Koju vrstu emocionalnog stanja želite pobuditi?
2. Koja je prikladna glasnoća za tu priliku?
3. Imate li glazbu s pravim instrumentima?
4. Treba li vam isječak s pjevačem solistom, s jazz skupinom, sa zborom, s elektronskom glazbom, s orkestrom, ili jednostavno rock ili pop pjesma?
5. Uzmite u obzir dob vaših učenika, te imajte na umu da postoji određeni generacijski jaz. Dakle glazba koja se sviđa vama, ne mora se uvijek sviđati i njima“ (Jackson, 2009, str. 131-132).

Kod izbora prave glazbe potrebno je pažnju usmjeriti i na tempo izvođenja. Ako učitelji žele opustiti učenike trebaju izabrati 40 do 60 taktova po minuti tj. spor tempo. Ako želi povećati pažnju koristit će skladbe umjerenog tempa odnosno 60 do 70 taktova po minuti, a želi li povećati aktivnost učenika koristit će skladbu brzine 70 do 120 taktova po minuti (Jensen, 2003).

4. 3. Glazba i produktivnost rada

Slušanje glazbe tijekom dana može biti stimulirajuće, no treba pripaziti da vrijeme slušanja ne prijeđe trećinu našeg budnog stanja. U tom slučaju može izazvati umor. Glazbu je potrebno birati s obzirom na to što radimo. Ako primjerice čitamo ili učimo vokalna glazba će nam smetati, zbog toga jer privlači pozornost na tekst. Mnogi muzikoterapeuti smatraju da funkcija glazbe nije samo zabaviti ljude, već je i moćno sredstvo koje utječe na čovjeka (Gazibara i Živković, 2009).

4. 4. Pamćenje i glazba

Bave li se učenici bilo kojom apstraktnom mišlju ili izvode zaključke iz pokusa glazba će im kod toga pripremiti um za učenje. Pravilnom se primjenom glazbe stimulira lijeva polutka mozga kako bi se potaknulo logičko i analitičko mišljenje. Isto tako pobuđuje se i desna polutka mozga kako bi se shvatila cjelovita slika i moglo razmišljati kreativnije (Jackson, 2009).

4. 5. Moć glazbe

„Glazba je u današnje vrijeme svima lako dostupna i njezine učinke često uzimamo zdravo za gotovo. Međutim, osim zabavne, kulturološke i reklamne vrijednosti, glazba ima i mnoge 'skrivenih' moćnih učinke“ (HDS ZAMP, 2012, str. 1).

5. MOZART EFEKT

Glazba prikriva neugodne zvukove i osjećaje te time može usporiti i ujednačiti moždane valove. U školi učeniku može pomoći u uspostavljanju ravnoteže između logičnije lijeve i intuitivnije desne strane mozga. Taj se međuodnos smatra temeljem kreativnosti. Ako se učenik nalazi u emocionalnom, rastresitom raspoloženju slušanje Mozartovih ili baroknih skladbi mogu mu pomoći uravnotežiti svijest i mentalno ga sabrati. S druge strane, ako je učenik analitičan i teško mu je improvizirati, romantičnom i *new age* glazbom može postići učinak preusmjerenja svijesti s lijeve

na desnu polutku i poradi toga se opustiti. Glazba utječe na disanje. Ritam glazbe utječe na ritam disanja. Dublje i sporije disanje optimalno je te pridonosi nadzoru nad emocijama, dubljem razmišljanju i boljem metabolizmu. Usporavanjem tempa ili slušanjem glazbe sporijih zvukova u pravilu je moguće produbiti i usporiti disanje. Na taj se način um smiruje. Taj se efekt postiže gregorijanskim koralom, *new age* i ambijentalnom glazbom. Glazba isto tako utječe na rad srca, puls i krvni tlak. Ljudsko je srce posebno osjetljivo na zvuk kao i na glazbu. Rad srca reagira na glazbene varijable poput frekvencije, tempa i dinamike te ga u pravilu ubrzava ili usporava u skladu s ritmom zvuka. Pusti li se brža glazba srce će brže kucati. Isto tako što je glazba sporija srce će sporije kucati. Kao i na primjeru disanja, sporiji rad srca ublažava tjelesnu napetost i stres, umiruje um te pomaže tijelu da se samo iscijeli. Glazba služi poput prirodnog srčanog elektrostimulatora. Poznato je da glazba ublažuje mišićnu napetost te poboljšava pokrete tijela i koordinaciju. Glazba utječe na tjelesnu temperaturu pa nas tako ona uzvišena može preplaviti toplinom. Ona također može povisiti razinu endofrina te regulirati razine hormona vezanih uz stres. Glazba i zvuk mogu poboljšati i imunološke funkcije. Glazba također mijenja percepciju vremena i prostora (Campbell, 2005).

6. VIBROAKUSTIČNA TERAPIJA

Pedagog Olav Skille osamdesetih je godina dvadesetog stoljeća u Norveškoj počeo s korištenjem glazbe kao oblikom terapije za djecu s teškim tjelesnim i mentalnim invaliditetom. Osmislio je osobito okružje u kojem su djeca „uranjala“ u zvuk te ga nazvao „glazbena kupka“. Provođenjem takvog oblika terapije ustanovio je da određena djela *new age*, ambijentalne, klasične i popularne glazbe mogu ublažiti napetost mišića te pomoći u opuštanju djece. Skilleova metoda poznata je kao vibroakustična terapija, a ona povećava raspon pokreta kralježnice, ruku, kukova i nogu (Campbell, 2005).

7. PJESMA U ODGOJNOM RADU S DJECOM

Pjesma je oduvijek bila emotivni izraz i potreba ljudskog bića. Pjevanje znatno pridonosi razvoju glazbenih sposobnosti djece, glazbenog sluha, osjećaja za ritam, glazbenog pamćenja i razvoju glasovnih mogućnosti djece. Lijepo i dotjerano otpjevana dječja pjesma utječe na razvoj estetskih osjećaja djeteta i stvara osnove za formiranje njegova glazbenog ukusa. Pjesma osim značenja za glazbeni odgoj ima i veliku općedogjnu vrijednost. Vedra pjesma stvara radosno raspoloženje koje potiče da djeca aktivnije i s većim oduševljenjem obavljaju različite zadatke. Pjesme koje opisuju ljepote naše domovine, junačke događaje iz prošlosti, podvige i pobjede radnih ljudi razvijaju domoljubne osjećaje i utječu na formiranje morala u djece. Tekstovi pjesama proširuju znanja i iskustva djece iz područja prirode i društva i materinjeg jezika te time doprinose intelektualnom razvoju djeteta. Također potiču razvoj kulturnih i higijenskih navika. Aktivna suradnja djece u usvajanju komponenata lijepog pjevanja pridonosi razvoju pozitivnih crta karaktera djece, samosvladavanju i samodisciplini, upornosti u svladavanju problema te radosti poradi postignutog uspjeha u radu. Jedan od najsnažnijih pokretača aktivnosti uz pjesmu jest interes djece za istu (Manasteriotti, 1987).

8. GLAZBENA MOTIVACIJA ZA PRIHVAĆENJE LIRSKE PJESME

„Poezija s glazbom dijeli melodioznost i ritmove pa također može ojačati srce, proširiti pluća i okrijepiti unutarnje organe“ (Campbell, 2005, str. 72).

Glazbeno djelo kao motivacija za učenje lirske pjesme može se iskoristiti za skoro sve vrste lirske poezije. Doživljavanje lirske pjesme postaje intenzivnije ako se glazbenim djelom stvori odgovarajući ugođaj. Glazbeno djelo može pokrenuti procese imaginacije i na taj način motivirati učenike za raznovrsnije doživljavanje pjesničkih slika u pejzažnim pjesmama. Vivaldijeve sklade na temu godišnjih doba (Proljeće, Ljeto, Jesen, Zima) veoma uspješno vodi učenike/učenice u dublje doživljavanje lirskih pjesama koje uključuju motive tih godišnjih doba. Rodoljubnu pjesmu učenici isto tako doživljavaju na dublji način ako se odabere odgovarajuća glazbena motivacija, odnosno glazbeno djelo koje budi rodoljubne osjećaje. Jedno od važnih

načela suvremene nastave je načelo korelacije koje se ostvaruje uključivanjem glazbenih djela u nastavu poezije. „To načelo dobiva posebno značenje u estetskom odgoju, a time se otvaraju nova pitanja u metodici nastave književnosti i ostalih estetskih područja“ (Rosandić, 2005, str. 318).

8. 1. Glazbena motivacija kod interpretacije književnog djela

Slušanjem glazbe prema Rosandiću (2005) stvara se prikladno ozračje za interpretaciju književnog djela. Najprije se odabire glazbeno djelo (u cjelini ili fragmentu) koje je tematsko-idejno i stilski povezano s literarnim djelom. Pa se tako odabiru glazbena djela inspirirana pripovjednim tekstom. Nakon slušanja glazbenog djela odnosno njegovog doživljavanja i izražavanja učeničkih doživljaja kreće se s literarnom analizom lika ili epizode koja je poslužila kao glazbena inspiracija.

9. O IGRI

„Kamo bi nas odvelo da pamtimo baš sve što svakog dana doživljavamo u kući, u školi, na ulici? Međutim, ima stvari koje ipak treba dobro zapamtiti. Sjeti se one pjesmice: 'En ten tini, sava, raka, tini!' Sigurno je znaš napamet, a uopće je nisi učila. Jednostavno Ti je sjela u mozak. Znaš zašto? Zato što si se igrala, jer si u igri stalno ponavljala te riječi, jer Te je to veselilo, jer Ti je bilo zanimljivo. A ono što čovjek uči s radošću, što voli i što ga zanima, uči pa i pamti najlakše, s najmanje zamora“ (Pletenac, 2004, str. 15).

Igra je složeni fenomen koji se različito određuje s obzirom na područje znanosti koje ju proučava. Poznata je u svim razdobljima povijesti kao i u različitim odgojno-obrazovnim sredinama. Spominje ju i Aristotel u svojoj knjizi Politika. Daje neke karakteristike igre te napominje:

- “ - igra je uživanje
- igra je opuštanje
- igra je odmor“ (Bognar, 1986, str. 8).

Psihologija igru smatra aktivnošću karakterističnom za djetinjstvo te se smatra da treba razlikovati igru djeteta od igre odraslog čovjeka. Igra je po svom podrijetlu socijalna, a historijski uvjetovana. „Svaka generacija ima svoje djetinjstvo koje se u mnogo čemu razlikuje, ali je svakom djetinjstvu svojstvena želja za igrom, veseljem, pjesmom, pričom i kretanjem“ (Peteh, 2018, str. 16).

„Dječje su igre svjesna stvaralačka aktivnost tijekom koje se ostvaruje komunikacija između djeteta i stvarnosti koja ga okružuje. Igre mogu biti spontane u kojima nema posebnih pravila, igre oponašanja u kojima se igra ulogu nekog drugog, konstruktivne igre u kojima se, prema elementima, postavlja cilj igre te u skladu s ciljem planiraju pojedine aktivnosti. Posebna vrsta igara su tzv. simulacije, jedan od odgojno-obrazovnih postupaka kojima se kroz igru oponašaju neke životne pojave, procesi, ponašanja“ (Peteh, 2018, str. 95).

Igra je učinkovit način obrazovnog rada jer budi pažnju učenika te ih motivira na aktivnost. Aktivnost provedena kroz igru ne zamara djecu te se ne čini monotonom. Također omogućava ujednačenu zastupljenost raznih vrsta aktivnosti, što doprinosi visokim obrazovnim učinkom igre. Time se produbljuje trajnost znanja. U nastavi međutim igra može biti od koristi jedino ako je dobro vođena. U širem smislu, svaka igra ima određenu odgojno-obrazovnu vrijednost, ali je ona nenamjerna. Slobodnom se igrom ne bi realizirali odgojno-obrazovni zadaci pošto je nastava smišljen i organiziran odgojno-obrazovni proces. Zato odgojno-obrazovni zadaci moraju biti utkani u igru. Igra koja se primjenjuje u nastavi jest didaktička igra koja se razlikuje od slobodne dječje igre, pa zbog toga neki autori smatraju da to i nije igra već samo igrolike aktivnosti. Stoga je bitno da didaktička igra ima karakteristike igre, odnosno da je učenik doživljava kao igru. Potrebno je poradi toga poznavati osnovne karakteristike dječje igre, razvojne faze igre te provjeriti didaktičke igre u praksi (Bognar, 1986).

„Promatrajući razvoj čovjeka često se susrećemo s podjelom aktivnosti na one koje su prikladne samo za djecu, odnosno sve koji su još u razvoju, i aktivnosti za odrasle. Takav je primjer i podjela na igru i rad. Nesumnjivo je da je igra dobra priprema za rad te da je igra odgovarajuća aktivnost za dijete, a rad za odrasle. No, ne treba zanemariti činjenicu da i djeca participiraju u radu, a da odrasli sudjeluju u igrama. Odvajanje rada i odmora te kategoriziranje rada kao korisnog, a odmaranja

kao pripreme za sljedeće razdoblje rada, dovodi do zaključka da se radom realiziraju važne stvari za kvalitetu života, a odmorom (i igrom kao aktivnošću za popunjavanje slobodnog vremena) jednostavno gubi vrijeme. Tako i osnovna namjena škola postaje učenje za budući radni život gdje igra ima smisla ako je usmjerena nekom svrhovitom cilju, po mogućnosti upoznavanju odnosa i funkcioniranja u budućem radnom životu. Tako nas i pedagogija i psihologija savjetuju da ne zanemarimo »aktivnost igranja« kod djeteta jer joj je uloga važna za pravilan rast i razvoj“ (Zagorac, 2006, str. 73-74).

Prema Piagetu postoje tri osnovne strukture igre povezane u jedan niz: igra-vježba, simbolička igra i igra s pravilima. Struktura igre odgovara strukturi mišljenja djeteta na određenom stupnju razvoja (Bognar, 1986).

Što je dijete starije, to aktivnost u kojoj se dijete igra postaje složenija i bogatija, pa se igra može klasificirati prema nekom kriteriju. Prema Bognaru najpogodnija podjela je ona prema vrsti aktivnosti koja dominira u pojedinoj igri. Dakle igre se po tom kriteriju dijele na: senzorne igre, igre izražavanja, motorne igre i misaone igre (Bognar, 1986).

Furlan smatra kako igra i učenje nisu pojmovi koji se isključuju što se može potkrijepiti ovim citatom: „Ne samo da dijete igrom može učiti, već u igri ono, vjerojatno, najbolje uči...Ako se učenje provodi u obliku igre i ako je rezultat učenja važan za uspjeh u igri, onda je sigurno da će dijete biti maksimalno motivirano i da će takvo učenje biti vrlo uspješno“ (Bognar, 1986, str. 37). Peteh smatra da je učenje putem igre „voljno učenje, nenametljivo, trajno, neprimjetno, bez prisile“ (Peteh, 2018, str. 57).

Psiholozi poput Piageta, Eriksona i Vygotskog slažu se da dijete igru koristi za samoučenje. Isto kao što odrasli razmišljaju o situacijama u kojima se nalaze i donose odluke o njima, tako dijete o situacijama, ljudima, stvarima i događajima promišlja kroz igru (Nikčević-Milković, Rukavina, i Galić, 2011).

Prema Bognaru didaktička igra ne bi smjela biti suprotnost slobodnoj igri. Dakle igra koja uključuje pravila bi prema njemu trebala biti takva da se u njoj pravila mogu mijenjati, izmišljati, stvarati. Smatra da velik broj didaktičkih igara nema pravila, nego da se one gotovo isključivo oslanjaju na učeničku spontanu aktivnost i kreativnost. Različita je podjela didaktičkih igara te ih tako Kamenov (1983) prema Bognaru dijeli na funkcionalne igre, igre uloga, igre s pravilima i konstruktorske igre, a sam ih Bognar dijeli na igre uloga, igre s pravilima i konstruktorske igre (Bognar, 1986).

9. 1. Igra uloga

Takve su igre vrlo raširene. Djeca se preoblače u likove iz svoje okoline, likove iz priča, također igraju se obitelji, trgovine, pošte itd. Kod takve igre djeca najčešće preuzimaju uloge ljudi, životinja, a ponekad i neživih stvari koje se personificiraju. U takvim se igrama najčešće djeca bave međuljudskim odnosima. U njima se naglasak stavlja na komunikaciju, pa su pogodne za govorni razvoj djece. Igre uloga nisu pogodne samo za razvoj govora u njima se djeca mogu baviti i pisanjem, čitanjem, računanjem, pjevanjem, sviranjem ili slikanjem, stoga su veoma pogodne za primjenu u nastavi (Bognar, 1986). Neki od primjera igre uloga su:

Igra: Pošta

Zadaci koji se tijekom igre usvajaju: službenik, šalter, pismo, paket, dopisnica, žig, poštanska marka, način telefoniranja, način predaje pisma te pozdravljanje. Sredstva koja se koriste su: prostorija učionice koja se preuredi u poštu, naprave se pisma, dopisnice, paketi, novčanice te se nabavi par igračaka telefona. Potrebno je učenike podijeliti u uloge (opcionalno obući u kostime). Svaki od učenika dobiva odgovarajući zadatak uloji u kojoj se nalazi. Opis tijeka igre: stranke ulaze i traže odgovarajuće usluge, pišu adrese, predaju ili primaju novac, pakete, telefoniraju, čekaju da dođu na red.

Igra: Idemo u posjet

Zadaci koji se usvajaju tijekom igre su: pozdravljanje, razgovor, ponašanje za stolom. Sredstva koja se koriste su: improvizirani namještaj u stanu, pribor za jelo, jednostavni kostimi za različite uloge. Prije početka igre podijele se uloge, pa su tako jedni gosti, a drugi domaćini. Opis tijeka igre: gosti dolaze i donose poklone, a domaćini ih primaju te uvode u kuću/stan. Improvizira se večera, razgovor kod stola, blagovanje jela... Kako bi igra postala zanimljivija nastavnik može zatražiti od jednog učenika koji je u uloji gosta da se ponaša drugačije od uobičajenih pravila ponašanja. Nakon te aktivnosti slijedi analiza postupaka gostiju i domaćina.

Igra: Sapun i ručnik

Zadaci koji se usvajaju tijekom igre su: važnost sapuna i ručnika za čistoću. Svrha: razvoj govornog izražavanja. Sredstva koja se koriste su: lutke. Igra se može organizirati na razne načine. Tako da o sebi govori najprije lutka sapuna, a zatim lutka

ručnika. Moguće je odglumiti prepirku sapuna i ručnika o tome tko je u higijeni važniji ili kao tuženje lutaka o tome kako ih djeca ne koriste dovoljno. Druga je varijanta problemska igra uloga. Ona se od prethodnih primjera razlikuje u tome što polazi od neke problemske situacije koju u igri treba riješiti. Evo nekoliko primjera problemske igre uloga.

Igra: Na ulici

Zadaci koji se igrom usvajaju su: odnos prema starijim osobama, pomoć u nevolji, izražavanje govorom i pokretom. Sredstva koja se koriste su: kostimi za dječaka, djevojčicu i baku. Jedan od mogućih scenarija: ulicom nailazi starica s košarom. U gužvi netko nenamjerno okrzne staricu i ona pada (problem). Ante i Jana su u neposrednoj blizini. Slika se postavlja tako da su prvo svi zamrznuti odnosno stoje nepomično u zadanoj situaciji. Na znak, slika oživi i počinje razgovor koji se improvizira. Nakon učeničke improvizacije provodi se analiza. Zadatak sljedeće grupe je da drugačije prikaže događaj.

Treća varijanta igre uloga je vezana igra uloga. Uloge se u takvoj varijanti igre uzimaju iz priče, filma ili stripa. Učenici, nosioci uloga, drže se okvirnog sadržaja, no govor je prepušten improvizaciji u skladu s njihovom ulogom. Takva se igra može igrati u nastavcima, na način da se nastavi na mjestu na kojem se stalo prošli put. U ovu varijantu ubrajaju se i one igre uloga u kojima postoje pravila, ali je učenicima dana mogućnost da ulogama daju osebujne karakteristike.

Igra: Proljeće i cvijeće

Zadaci koji se ostvaruju u igri su: pojam proljeća, slušanje glazbe, izražavanje glazbom i pokretom. Sredstva koja se koriste su: trijagl, glazbeni instrument za nastavnika. Igra se odvija uz nastavnikovo pripovijedanje:

„Zima je i cvijeće spava pod snijegom (djeca čuče pognutih glava). Dolazi proljeće i budi cvijeće svojim zlatnim zvončićima (dijete koje ima ulogu proljeća prolazi između cvjetova zvoneći trijaglom). Cvijeće polako diže glave, budi se i počinje rasti (svira nastavnik). Cvijeće pleše na proljetnom povjetarcu (pjeva se i svira neka pjesma o proljeću)“ (Bognar, 1986, str. 125).

Drugu grupu igara čine igre s pravilima. Bognar u svojoj knjizi „Igra u nastavi na početku školovanja“ navodi Lipovčevu podjelu strukturnih elemenata igara s ulogama koja se navodi u cijelosti:

- „ - zadatak, koji izlazi iz nastavnog programa i ugrađuje se u igru
- sadržaj, koji se uvježbava ili ponavlja, primjeren je dobi učenika
- aktivnost, koja je obično kombinacija svih četiriju vrsta aktivnosti (senzornih, motornih, misaonih i aktivnosti izražavanja)
- pravilo kojim se određuje način izvođenja igre
- rezultat, koji se ustanovljava na kraju igre“ (Bognar, 1986, str. 128).

Prema Bognaru igre s pravilima pružaju neiscrpne mogućnosti korištenja u nastavi jer su primjenjive za ugradnju vrlo konkretnih odgojno-obrazovnih zadataka. To su različite matematičke igre poput varijanti domina, lota i tombole. U njima se ubrajaju i razni oblici jezičnih igara poput igara sa slovima, različitih govornih i pismenih vježbi kod kojih se mogu koristiti razne vrste karata. Nadalje igre s realnim sadržajima iz prirode i društva gdje su najprikladnije varijante igre čovječe ne ljuti se. Sadržaj može biti u povezanosti sa snalaženjem u prometu, pojavama u prirodi (seoba ptica) i društvenim događajima poput bitki, razmjene dobara, donošenje samoupravnih odluka. Mogu se koristiti stolne igre, pločice za domino, pokretne igre koje se mogu izvoditi u prirodi te glazbene igre. Postojanje pravila je osnovna karakteristika takvih igara, a njima se određuje tijek igre. Pravila se ne trebaju shvaćati previše kruto. Ona se mogu mijenjati prema potrebama nastave te dobi učenika. Vrlo je pozitivno kada učenici osmisle vlastita pravila igre, koje tada treba zapisati što je ujedno i vrlo vrijedan oblik pismene vježbe. Igre s pravilima se prema kriteriju donošenja odluka u igri mogu podijeliti u dvije velike grupe: strateške igre i igre na sreću. Strateške se igre najčešće igraju u paru, a pobjeđuje uspješniji igrač. To negativno utječe na one učenike koji zbog slabijih mogućnosti stalno gube u igri. Natjecanje u takvim igrama nije u potpunosti razjašnjeno, ali smatra se da ono ne mora biti štetno ukoliko se primjeni oprezno, ako se odvija u grupama te ako svima omogućava doživljavanje i pobjede i poraza (Bognar, 1986).

9. 2. O igrama s pjevanjem

Igre s pjevanjem su vrsta pokretnih igara. Učenici ih usvajaju s ustaljenim pravilima. Igre s pjevanjem jednako utječu na razvoj govornih i glazbenih sposobnosti kod

učenika kao i razvoj njihovih ritmičkih pokreta. U igrama s pjevanjem govor, pjevanje i pokret se ujedinjaju u ujednačenu, estetsku formu. Sve su igre s pjevanjem kolektivne. Na taj se način osigurava emotivno doživljavanje igre, povećava se osjećaj suodgovornosti za pravilnu izvedbu i slijedenje pravila igre. Jednostavne riječi pjesama služe stvaranju konkretnih predodžbi koje učenike potiču na pantomimsko izražavanje. Tekstovi pjesama obogaćuju dječji rječnik, proširuju znanja o prirodi i njihovoj okolini, a stihovi kod učenika razvijaju smisao za ljepotu i melodičnost govorene riječi. Igre s pjevanjem obuhvaćaju ritmičke pokrete kao na primjer oponašanje radova, život u prirodi i u svijetu životinja. Igre s pjevanjem mogu se izvoditi isključivo uz pjevanje bez potrebe za instrumentalnom pratnjom (Manasteriotti, 1978).

9. 2. 1. Izbor igre s pjevanjem

Pravilan izbor igre s pjevanjem ovisi o njezinoj uspješnoj izvedbi te se u izboru igre ne rukovodi samo glazbenim sposobnostima učenika nego i njihovom vještinom izvođenja pokreta. Pjesma uz koju se izvodi igra treba sadržavati sve odlike dobre dječje pjesme. Preporučljivo je da opseg melodije bude manji od opsega glasa djece, jer igra sadrži i fizičke napore. Osim neprikladnog opsega i komplicirani ritmovi pričinjaavaju djeci poteškoće kod izvedbe igre. Duge note (cijele note i polovinke) djeca u pjevanju ne mogu izdržati jer nemaju daha. U izboru igara potrebno se voditi načelom sistematičnosti i postupnosti što se tiče glazbe i pokreta (Manasteriotti, 1978).

9. 2. 2. Priprava za usvajanje igre s pjevanjem

Uspješno izvođenje igre s pjevanjem ovisi u velikoj mjeri o prethodnoj voditeljevoj pripravi. Voditelj igre mora najprije sam dobro i u potpunosti usvojiti igru. To podrazumijeva izražajno pjevanje pjesme, pri čemu je potrebno da pjeva intonativno čisto i da potpuno vlada tekstem pjesme. Isto tako treba biti siguran u pravila igre i prethodno provjeriti način na koji će s djecom izvesti igru. Prvi susret učenika s igrom uz pjevanje je ključan jer će presuditi hoće li im se igra svidjeti ili ne te hoće li u budućnosti imati pozitivan stav prema takvoj igri. U većini slučajeva bolje je da djeca

prethodno usvoje pjevanje pjesme te da je nakon toga izvode kao igru s pjevanjem. Verbalno objašnjavanje pravila igre neposredno prije izvođenja u pravilu ne daje zadovoljavajuće rezultate te otežava provođenje i organizaciju igre. Da bi se prvo izvođenje igre s pjevanjem uspješno odvijalo u veselom raspoloženju učenika, potrebno je da prethodno i gotovo neprimjetno usvoje pravilo igre. To bi bilo moguće ako se u popratnom tekstu kod obrade pjesme opiše kako se igra izvodi. Na primjer igra s pjevanjem *Mali ples* (Manasteriotti, 1978, str. 101).

MALI PLES Prijevod sa slovačkoga

1. Lije-va no-ga, de-sna no-ga, ple-še drug uz dru-ga svo-ga,
 2. Ho-pa cu-pa, ho-pa cu-pa, pru-ži ob-je ru-ke sku-pa,
 3. Des-na ru-ka, lije-va ru-ka i-gra-ju se sa-da sku-pa,

du - bo - ko se sad po - klo - ni, pa se vje - što tad o - kre - ni.
 du - bo - ko se sad po - klo - ni, pa se vje - što tad o - kre - ni.
 du - bo - ko se sad po - klo - ni, pa se vje - što tad o - kre - ni.

Slika 1: Prikaz igre s pjevanjem *Mali ples* (izvor: Manasteriotti, 1978)

Prema Manasteriotti (1978) priprava za učenje igre s pjevanjem tekla bi u tom smjeru: Voditelj priča priču kako je šetajući začuo ljupku pjesmu djevojčica i dječaka te u tom trenutku pjeva i upoznaje učenike s pjesmom. Voditelj nakon izvođenja pjesme nastavlja s pričom. Društvo nije samo pjevalo, već je i plesalo uz pjesmu. Kada su pjevali o lijevoj nozi, dignuli su lijevu nogu, kada su pjevali o desnoj nozi, dignuli su desnu nogu. Na riječi „pleše drug uz druga svoga“ izvode se sitni koraci na mjestu. Zatim se duboko poklone paru sa kojim su plesali i završe ples s okretom. Ovim opisom djeca upoznaju pravila igre. Slijedi voditeljeva demonstracija plesa. Nakon demonstracije nastavlja se priča. Voditelj pripovijeda kako djecu nije želio ometati te nastavlja šetnju, a ubrzo začuje drugu skupinu djece koja izvode istu melodiju uz isti ples. U tom dijelu voditelj ponavlja ples s pjesmom. Nakon ponovljenog izvođenja

završava se priča. Voditelj pripovijeda kako je djeci koja su ga naučila ovom plesu i pjesmi zahvalio i obećao da će i on nekoga naučiti ovu igru s pjevanjem.

9. 2. 3. Uvježbavanje igre s pjevanjem

Igra s pjevanjem uvježbava se na satovima Glazbene kulture i Tjelesne i zdravstvene kulture. Kada se igre uvježbavaju najčešće se primjenjuje ovaj metodički postupak:

- „1. pobuđuje se interes djece za novu igru i riječima i zornim sredstvima približuje djeci njezin sadržaj;
2. pokazuje se djeci kako se igra izvodi. U tom pomažu djeca koja imaju razvijeniju vještinu pokreta. Igra se i prvi puta mora izvesti točno i skladno jer će to utjecati na kvalitetu pokreta ostale djece;
3. igra se izvodi najprije s manjim skupinama djece“ (Manasteriotti, 1978, str. 72).

Ne smiju se pojaviti djeca koja bi bila pasivni promatrači, već trebaju sudjelovati u igri s nekim zadatkom. Mogu pomagati u pjevanju ili dati svoj kritički sud o pjevanju ili plesu igrača. Vrlo je važno dati točnu intonaciju prije početka pjevanja kako bi djeca što pravilnije pjevala. Također se ne smije dozvoliti da pjesma prijeđe u dječje nadvikivanje poradi nježnih dječjih glasnica koje bi se mogle oštetiti. Isto tako potrebno je posvetiti jednaku pažnju dječjim pokretima kao što se posvećivalo i pjevanju. Najčešći pokret u igrama s pjevanjem je hod s različitim modifikacijama koji može biti više ili manje ritmiziran. Hod može biti popraćen pokretima ruku i može se odvijati u kolu, koloni ili kao slobodni oblik. Hod djece poboljšava se u svakoj prilici. Igre s pjevanjem mogu se koristiti na satovima Tjelesne i zdravstvene kulture na kojima se povezuju s tjelovježbom. Na primjer hod uz pratnju bubnja korisna je priprava za ritmizirani hod uz pjevanje (Manasteriotti, 1978).

9. 2. 4. Igre s pjevanjem u krugu-kolu

Najveću skupinu igara s pjevanjem čine igre koje se izvode u formaciji spojenog ili nespojenog kruga odnosno kola. U tim igrama učenici stiliziranim kretnjama pojedine

prizore koji se spominju u tekstu pjesme. Osim pantomimskih pokreta, koji oponašaju različite radnje, u igrama se često izvode i pokreti koji ne oponašaju različite radove. Na primjer hodanje rubom kola, raznoliki ritmički pokreti i osnovni plesni motivi. Takvi pokreti služe za stvaranje radosnog i živahnog raspoloženja. Najprirodniji oblik za većinu dječjih igara s pjevanjem jest oblik kruga-kola. Razlog tome je što se igrači međusobno vide i mogu jedni druge kontrolirati. Onaj koji je u sredini kruga jednako je udaljen od ostalih. U skupinu igara s pjevanjem koje se izvode u formaciji kruga odnosno kola spadaju igre *Mi smo mali maleni*, *Ruke*, *Sve do grada Daruvara*, *Snjegović* i *Ide mačak* (Manasteriotti, 1978).

MI SMO MALI MALENI
V. Janusová - A. Bilóvá

Živo

1. Mi smo ma-li, ma-le-ni, bi-je-li su nam zu-bi-ći.
2. Mi smo ma-li, ma-le-ni, o-či-ce smo o-pra-li.
3. Mi smo ma-li, ma-le-ni, pe-ri-mo sad ru-ke svi.

Tra la la la sva-tko zna da ih pe-re će-tki-ca.
Tra la la la sva-tko zna da se vo-dom u-mi-va.
Tra la la la sva-tko zna njih sa-pu-nom pe-rem ja.

Slika 2: Prikaz primjera igre s pjevanjem *Mi smo mali maleni* (izvor: Manasteriotti, 1978)

9. 2. 5. Igre u koloni

Igre u koloni su igre koje se izvode u obliku linije, bilo ona ravna ili savijena, a u kojima su djeca poredana jedan iza drugoga ili jedan do drugoga. Oblik igre ovisi o sadržaju pjesme. Postoje igre u kojima nema glavne uloge, no u većini se nalazi igrač s glavnom ulogom. Glavne uloge mogu biti stalne ili mogu biti promijenjene prilikom promjene igre. Težište igre u koloni stavlja se na pokret odnosno hod u koloni ili vrsti, na orijentaciju u prostoru i na održavanju ravnoteže na prijelazu iz skoka u stojeći stav. Potrebno je paziti da se prilikom igre učenici uspravno drže, slijede pravila i usklađuju

pokrete s pjevanjem. U ovu skupinu spadaju igre Pilići, Tramvaj-auto-vlak, Vlak, Pekar, Raste mrkva, Grah i Mali ples (Manasteriotti, 1978).

9. 2. 6. Igre slobodnih oblika

Igre slobodnih oblika jesu najslobodnije, ali i najsloženije skupine igara s pjevanjem. Što se tiče pokreta ne izvode se u fiksiranom obliku. Izvodimo ih u različitim oblicima što ovisi o sadržaju igre. Fiksirani oblik igre kočio bi učeničku kreativnost, no to ne znači da se ne mogu izvoditi u krugu ili koloni. Slobodan oblik igre vidljiv je pri „lovljenju“ u trku, pri slobodnom izvođenju radnji igrača i pri kolektivnim pantomimskim pokretima. Kod vođenja ovakvih igara učitelj mora biti taktičan da naglo ne prekine radosno raspoloženje učenika kod kojeg bi moglo doći i do ozljeda (primjer lovljenje). U ovu skupinu spadaju igre Mišići, Bijela kvočka i Bim-bom (Manasteriotti, 1978).

9. 2. 7. Igre mješovitih oblika

Ovaj se oblik igara izvodi u dva ili više osnovnih oblika, npr. u koloni ili kolu uz slobodne pokrete. Sadržaji igara mješovitih oblika obuhvaćaju sadržaje koji se odnose na živa bića, ali i predmete. Kod većine igara mješovitih oblika primjenjuju se jednostavna izražajna sredstva glazbe, pokreta i riječi. U ovu skupinu spadaju igre Snjegović i zečići, Žabe i roda, Na vratima, Zečići i djeca i Djeca i zečići (Manasteriotti, 1978).

9. 2. 8. Male glazbene dramatizacije

Glazbena dramatizacija je najemotivniji oblik igara. „Dramatizacija je igra u kojoj djeca prikazuju neku radnju u kojoj su osobe živa bića, ljudi ili životinje, ili predmeti“ (Manasteriotti, 1978, str. 109). Glazbena se dramatizacija priprema kroz dulje vremensko razdoblje na satovima Hrvatskog jezika djeca se upoznaju sa sadržajem, sa karakteristikama i usvajaju tekst. Tekst dramatizacije ne uči se napamet pošto bi ih koncentracija na tekst ometala u igri. Na satu glazbenog odgoja učenici usvajaju pjesmu koja će se u dramatizaciji izvoditi. Također se može slušati samo glazba uz

koju bi djeca izvodila pokrete, dok se u Tjelesnoj i zdravstvenoj kulturi ti pokreti uvježbavaju a na satovima likovnog djeca pripremaju jednostavna pomagala. U takvim opširnim pripremama djeca unose svoju osobnost u govor, glas, tumačenje pjesme te na taj način doprinose svojim radom uspješnosti izvedbe igre.

9. 3. Usporedba učenja i igre

Razumijevanje učenja kao igre autorica Jerčić (2018) objašnjava uspoređivanjem procesa učenja s formalnim obilježjima igre prema Huizingi.

Prvo obilježje koje Jerčić navodi jest da je igra slobodan čin. Igra se ne može zapovjediti jer bi time prestala biti igrom. Time bi postala puko izvršenje naloga. Djeca se isto kao i životinje igraju zbog zadovoljstva koje im igra pruža. Slobodno odabiru igrati se. Isto tako učenje kao i igra treba biti samostalno odabrana aktivnost. Prema autorici nametnuto učenje nije učenje već izvršavanje naloga o bubanju informacija. U takvom slučaju motivacija je vezana uz vanjsku uputu /ili nalog/ ili uvjet. Učenje koje je slobodan čin učenika pokrenut je i održavan proces zadovoljstvom spoznavanja. „...igrati se može uz veliku ozbiljnost, predanost i oduševljenje, no prisutna je svijest o isključenosti iz tekućeg života tijekom odvijanja igre. Igra nije pragmatična u smislu da neposredno zadovoljava biološke i egzistencijalne potrebe, ona je nužna jer je funkcija kulture i, kako kaže Huizinga, kultura sama“ (Jerčić, 2018, str. 121). Kad učenje poprimi ove odlike igre i postane popraćeno i vođeno velikom ozbiljnošću, predanošću i oduševljenjem djece, pokretačka će snaga procesa biti motivacija za spoznajom. Drugo obilježje igre prema Huizingi jest njezina završenost i omeđenost. Igra se odvija u prostornim i vremenskim okvirima te ima početak i kraj. Isto tako proces učenja ima svoj početak i kraj kao i mjesto radnje (um). Ponovljivost igre sljedeće je obilježje koje Huizinga ističe. Igra ima zadana pravila i elemente odnosno stalan oblik koji se može ponoviti. Učenje se postiže precizacijom načina učenja. Metoda isto kao i igra ima jasna pravila i redosljed koraka što omogućava stalno ponavljanje tih pravila i redosljeda koraka odnosno ponavljanje učenja. Igra stvara red. Odstupanje od reda kvari igru te je čini beznačajnom. Na isti način proces učenja posjeduje unutarnju strukturu. Od susreta s nepoznatim činjenicama koje označavaju zbrkan skup informacija do početne organizacije i stvaranja uzročno-posljedičnih veza, složenije organizacije i definiranje zaključaka sve do završetka

učenja i stvorenog sustava spoznaja. Igra ima ljepotu. S obzirom da igranje stvara određenu formu igra ima i estetski faktor. Prema Huizingi ljepota se igre očituje „...u napetosti, ravnovjesju, ujednačenju, izmjenjivanju, kontrastu, variranju, vezivanju i razlučivanju, razrješenju“ (Jerčić, 2018, str. 121). Spomenuti elementi ljepote igre čine i ljepotu učenja. Element napetosti također je prisutan u igri poradi neizvjesnosti same igre. Cilj igrača je pobjeda, no on ne zna hoće li uspjeti prilikom čega se stvara napetost, ali isto tako i sposobnost igrača. Ista je napetost prisutna i prilikom učenja jer osoba koja uči ne zna hoće li cilj spoznavanja biti postignut. Poradi te neizvjesnosti učenik mora dodatno napregnuti svoje mogućnosti i unaprijediti svoje domete.

Na temelju navedenih obilježja igre autorica Jerčić (2018) zaključuje da igra nema svrhu izvan nje same, već je svrha igre - igranje. Prema njoj igra je motivirana ostvarenjem ciljeva igre protkane ljepotom, napetošću, a postiže se izazivanjem sposobnosti igrača. Učenje se opisuje na sličan način kao i igra. Učenje je prema tome motivirano ostvarenjem svrhe učenja, a to je spoznavanje. To je spoznavanje prožeto ljepotom, praćeno napetošću, a postiže se izazivanjem sposobnosti igrača (Jerčić, 2018).

9. 4. Dramska igra

Dramska igra je intelektualna ili fizička aktivnost u kojoj njezini sudionici preuzimaju uloge. Ona ima svoja pravila te ponekad i natjecateljski karakter (Fileš, Jelčić, Jurić Stanković, Lugomer, Motik, Pečaver, Rožman, Tuksar, 2008).

Elisabeth Dienesch koristi dramske igre kojima razvija stvaralačke sposobnosti učenika/učenica. Dramske igre koje ona provodi obuhvaćaju tjelesnu ekspresiju (pokret, mimiku, geste) i verbalnu ekspresiju (disanje, artikulaciju, govor). Kao poticaji za stvaranje dramske situacije mogu poslužiti crteži na temelju kojih se stvara tekst drame. Slušanje glazbe kao glazbeni poticaj može poslužiti kao predložak za stvaranje dramske situacije (Rosandić, 2005).

9. 4. 1. Igre kojima se služi dramski odgoj

Voćna salata jest igra kojom se služi dramski odgoj. U njoj igrači sjede na stolicama u krugu. Jedan igrač koji nema stolice nalazi se u središtu kruga. Prije no što igra počne igračima se razbrajanjem dodijele imena voća (npr. jabuka, kruška, šljiva, breskva...) tako da barem tri igrača predstavljaju isto voće. Igraču koji stoji u središtu kruga također se dodjeljuje naziv voća. Igrač u središtu kruga uzvikne jedan od naziva voća po vlastitom izboru, a svi oni koji su ranije dobili taj naziv, ustanu i zamijene mjesta. Ako uzvikne *Voćna salata!* Svi igrači zamjenjuju mjesta. Kad sudionici koji su sjedili na stolicama mijenjaju mjesta, igrač koji se nalazio u sredini pokušava sjesti na jedno od oslobođenih stolaca. Onaj igrač koji ostaje bez mjesta ostaje u središtu kruga i nastavlja igru. Svi igrači kroz cijelo vrijeme provođenja igre ostaju ono voće koje su bili i na početku. Tom se igrom postižu odgojni zadaci kao što su: stvaranje vedrog ozračja u skupini, razvijanje pozitivne kompetitivnosti, razvijanje sposobnosti suradnje, slobodnije komuniciranje te razvijanje svijesti o potrebi poštivanja pravila igre. Uz odgojne zadatke postižu se i funkcionalni zadaci kao što su: razvoj motoričkih sposobnosti, zagrijavanje, razgibavanje, razvoj pažnje i koncentracije. Igra je motivirajuća za sve školske uzraste. S njome se kod učenika stvara vedro ozračje aktivirajući ih psihički i fizički poradi toga jer zahtjeva pažnju, koncentraciju i zapažanje.

Strujni krug je igra u kojoj učenici zajedno sa svojim voditeljem stoje u krugu i drže se za ruke. Voditelj igraču do sebe stisne dlan te na taj način šalje električni impuls u strujnom krugu. Igrač koji je stiskom ruke primio impuls šalje ga na isti način dalje u istome smjeru. Nakon što je impuls došao ponovno do voditelja, voditelj ga može ponovno poslati u istom smjeru, a ujedno ga može usmjeriti na drugu stranu. Kada skupina usvoji vježbu, voditelj može slati različite impulse. Na primjer jedan jači i dva slabija, dva kratka i jedan dugi ili po vlastitoj želji voditelja. Ako se impuls do voditelja vrati izmijenjen vježba se prekida i započinje ispočetka. Igrači trebaju imati zatvorene oči kako ne bi pratili kretanje stiska. Dok voditelj usmjeravajući vježbu prati stisak pogledom. Za uspjeh ove igre zaslužan je svaki pojedinac. Ako jedan od njih ne učini što se od njega očekuje cijela će skupina biti onemogućena u izvršavanju zadatka. Igrum se učenicima razvija pažnja, motoričke sposobnosti, koncentracija i taktilne osjetilnosti.



Slika 3: Prikaz igre strujni krug (izvor Fileš i sur., 2008)

9. 5. Elementi igre i humor

Igra i humor imaju nekoliko funkcija unutar nastave. Odmor i opuštanje atmosfere jedna je od funkcija koja dobro dođe u misaono aktivnoj nastavi. Kratke igre ili humoristični elementi (vicevi, smiješne anegdote vezane uz sadržaj) učenicima daju mali predah. Poticanje mišljenja, kreativnosti i omogućavanje kreativnog izražavanja također je moguće potaknuti. Kako bi se to postiglo učenicima se može postaviti zadatak da na temelju sadržaja osmisle vlastitu igru ili osmisle humoristični prikaz lekcije. Tako mogu osmisliti smiješnu sliku, karikaturu, satiričnu priču i slično. Takav pristup od učenika zahtijeva puno razmišljanja i kreativnog pristupa. Humor i igra sadržavaju element tehnika pamćenja te se mogu koristiti kako bi se zapamtili neki faktografski podaci. Upotreba igre i humora u nastavi može pružiti pozitivna iskustva tijekom učenja. Na taj način učenici izgrađuju pozitivnu sliku učenja (Jerčić, 2018).

10. ODREDNICE I SMJERNICE ZA POTICANJE MOTIVACIJE

Čovjek je najmotiviraniji za to da bude sretan, poradi toga učenje i poučavanje trebalo bi biti oblikovano na način da stvara prilike da učenici postignu unutarnje zadovoljstvo. Učenje bi prema Jerčić (2018) trebalo biti motivirano samim sobom. Učenje i rad poprimaju atmosferu igre i pružaju jednak učinak igre ukoliko učenici počnu učiti poradi učenja, raditi poradi rada, djelovanja ili stvaranja. Proces učenja i poučavanja koji je organiziran tako da rezultira razvojem sposobnosti motivira učenje. Širenjem dometa vlastitih sposobnosti poradi ostvarenja cilja razrješava se napetost u igri učenja odnosno pobjeđuje se. Učenje treba pružiti osjećaj kontrole nad vlastitim procesom misli, a time se omogućuje stvaralački pristup interakciji sa sadržajima. Kontrola unutarnjeg stanja i stvaralaštvo motivirajući su faktori jer oslobađaju pojedinca omogućujući mu da na njemu svojstven način uredi početni kaos. U učenju treba postaviti ciljeve. U početku je učenicima potrebno jasno prenijeti i obrazložiti ciljeve učenja kako bi učenje poprimilo formu igre u kojoj je poznato što se treba postići. Kada je učenje vremenski omeđeno i postavljeno unutar određenog prostora (igre) bilo da se radi o grupnom radu, prostoru vanjskog igrališta, metodi, osmišljavanju predstave, kviza, natjecanja, rasprave...“...naglašava se dojam iz stvarnosti izdvojene sfere koja privremeno dokida sa stvarnim životom“ (Jerčić, 2018, str. 123). Takav je ambijent karakterističan za flow i igru.

Cilj razvoja umijeća učenja jest samostalno učeničko strukturiranje novih sadržaja i iskustava. Kako bi učenici razvili naviku autostrukturiranja iskustava i sadržaja u početku im je potrebna struktura koja postepeno postaje sve fleksibilnija. Metode učenja mogu poslužiti kao primjer takve strukture (Jerčić, 2018).

11. MOŽE LI SE UČENJE TABLICE MNOŽENJA UČINITI ZABAVNIM?

Većini se djece početno učenje matematike čini zanimljivim, no do problema dolazi kada je potrebno automatizirati tablicu množenja. Većina djece nije u mogućnosti dugo sjediti za knjigom, a ni roditelji često nemaju vremena pomagati svome djetetu pri učenju. Jedan od načina kako zainteresirati dijete za ponavljanje tablice množenja mogao bi biti korištenje didaktičkih računalnih igrica.

Kako bi se ispitala korisnost primjene didaktičkih računalnih igara autorica Loparić (2006) izvršila je eksperiment u kojem je uključila učenike pet osnovnih škola u Međimurskoj županiji.

Cilj istraživanja bio je ustvrditi je li uvježbavanje množenja pomoću računalnih igara efikasnije od tradicionalnih nastavnih pomagala poput nastavnih listića, igre dremuckanja i ekipnih natjecanja. Eksperiment se sastojao od blok-sata vježbanja tablice množenja i dijeljenja pomoću računalnih igrica. Za tu aktivnost odabrane su dvije vrste natjecateljskih igrica one suradničke i individualne. Na kraju su sata učenici dobili radni listić sa zadacima i linkom na internetsku stranicu gdje se nalaze spomenute igre (Arcademics, 2020).

Prije sata uvježbavanja bio je proveden inicijalni diktat od 20 pitanja, a isti taj diktat proveden je i za tjedan dana. U kontrolnoj skupini također je proveden isti diktat na početku istraživanja.

Odrađeni su satovi vježbe, zadana je ista domaća zadaća i napravljen drugi diktat nakon tjedan dana vježbanja. U kontrolnoj skupini nije bilo nikakvih utjecaja na načine vježbanja – učiteljice su radile koristeći nastavne materijale i različite igre, ali bez upotrebe računalnih igara. Četiri mjeseca nakon eksperimenta, napravljen je još jedan diktat kako bi se moglo uočiti postoji li razlika u trajnosti znanja s obzirom na kontrolnu i eksperimentalnu skupinu. Uz diktat, učenici su trebali napraviti procjenu koliko su navedeni sadržaj učili preko praznika te navesti imaju li kod kuće pristup internetu i jesu li uvježbavali tablicu množenja uz pomoć računalnih igara.

Uočeno je da je eksperimentalna skupina na inicijalnom testiranju imala nešto slabije postignute rezultate, dok je nakon eksperimenta rezultat eksperimentalne skupine nešto bolji od rezultata kontrolne. I kod trećeg diktata eksperimentalna je skupina postigla bolji rezultat u odnosu na kontrolnu skupinu. Zaključuje se da postoji razlika u zadržavanju znanja između učenika koji su uvježbavali tablicu množenja upotrebom računalnih igara u odnosu na učenike koji nisu koristili računalne igre kod uvježbavanja množenja (Loparić, 2015).

12. MOTIVACIJA IGROM RIJEČI

„Djeca se ne igraju samo običnim i neobičnim igračkama (kamenčićima, kockama, lutkama, autićima, robotima, klaunima, mastersima...). Djeca se igraju i riječima“ (Rosandić, 2005, str. 326). Djeca se počinju igrati riječima, prema istraživanjima mnogih autora, već u najranijem djetinjstvu. Autor Rosandić (2005) postavlja pitanja: „Kako zadržati draž jezičnih igara (igara riječima) u nastavi poezije? Kako ih uključiti u komunikacijski proces kao motivirajuće sredstvo za primanje i tumačenje poezije?“ U stilskom sredstvu, igri riječima, riječi se „ponašaju“ neočekivano. U igri se riječima odstupa od uobičajene funkcije jezika. Motivacije igre riječima, prema Rosandiću (2005), mogu se temeljiti na: skraćivanju riječi, proširivanju riječi, neočekivanom spajanju slogova, neočekivanom spajanju riječi te glasovnom preoblikovanju riječi. Motivacija zahtjeva uvjete koji se odnose na psihološke odrednice poput zanimanja, znatiželje, očekivanja te fizičku i psihičku oslobođenost. Osim jezične igre, moguće je organizirati i igre u kojima se riječi razlažu. Prvotno djeca na određenom primjeru upoznaju postupak, a nakon toga sami razlažu zadane riječi. Primjer igre razlaganja riječi moguće je ostvariti na pjesmi Zvonimira Baloga *Jasno mi je da buča buči*. Pa tako možemo razložiti riječ VOLAN po slogovima. Dakle riječ se sastoji od dva sloga. Zadatak je osamostaliti svaki slog te se tako dobe dvije riječi. Prva riječ označava životinju, a druga biljku. Na isti način možemo razložiti riječi jabuci i formula. Isto tako dijete se može pozvati na igru riječima koja se odvija na način kao kada ga pozivamo na rezanje dijelova crteža ili fotografija koje slobodno lijepi u kolaž. Igra riječi se može temeljiti i na pjesmi Grigora Viteza *Vrste luka*. Na papirić se napiše riječ kojoj treba „odrezati“ jedan njezin dio. Odrezani dio lijepi se na drugu riječ koja se pojavljuje u igri. Na papiriću se na primjer nalazi riječ BEZOBRAZLUK. Toj riječi potrebno je odrezati jedan dio koji će se nalijepiti na riječ koja će se pojaviti u igri. Na taj se način mogu dobiti riječi koje nešto znače, a i ne moraju. Igra se može provoditi na način da svaki učenik, svaka učenica ili skupina dobije po jedan papirić s jednom riječi koju treba „razložiti“ odnosno odrezati joj jedan njezin dio. Kad učenici obave „razlaganje“ riječi, počinje „slaganje“ novih riječi. Jedan učenik ili učenica napiše na ploču jedinicu koju je „odrezao“/ „odrezala“, a ostali toj riječi dodaju onu riječ koju smatraju odgovarajućom. Sve se dobivene kombinacije zapišu na ploču. Evo primjera kako bi to izgledalo na ploči:

BEZOBRAZLUK → LUK → O+LUK = OLUK (ŽLIJEB)

BEZOBRAZLUK → BEZOBRAZ → BEZOBRAZ+NIK = BEZOBRAZNIK

BEZOBRAZLUK → BEZ LUK → BEZ+CVIJET+LUK = BEZCVIJETLUK

Nakon što se iscrpe sve mogućnosti, počinje se čitati Vitezova pjesma *Vrste luka* u kojoj učenici otkrivaju igru riječima koju je osmislio autor. Igra se također može provoditi na način da se na ploču napišu riječi kojima se treba dodati riječ ili slog zadan na papiriću. Na papiriću se na primjer napišu prefiksi BEZ i POD te riječi DAN i NOĆ, a učenici ih naljepljuju na odgovarajuće riječi napisane na ploči. Kad bi na primjer na ploči pisala riječ ROĐEN učenik bi dodao DAN i stvorio riječ ROĐENDAN, na isti način bi na riječ BLAG dodao riječ DAN i stvorio riječ BLAGDAN. Na riječ BOG mogao bi dodati DAN i stvorio bi prezime BOGDAN. Djeca također mogu povezivati riječi koje se u svakodnevnom govoru ne povezuju te bi tako ušli u područje nonsensa. Djecu nonsensna igra osobito privlači. Spajanje nespojivog mogli bismo usporediti sa spajanjem slikovnih elemenata u tehnicu kolaža (Rosandić, 2005).

Igre riječima, prema Čudina-Obradović vrlo se dobro mogu primijeniti u sustavnom poučavanju glasovne raščlambe pomoću fonograma. Kod primjene fonogramske metode potrebno je uspostaviti vedro ozračje. Zadatke bi učenicima trebalo predstaviti kao igru u kojoj se događaju „čarolije“ (rak se pretvara u mrak ili u zrak i sl.). Kao primjer navodi se nekoliko skupina riječi pogodnih za fonogramsku vježbu:

roj (broj, kroj)

osa (rosa, kosa)

lan (dlan, plan, član)

lak (mlak, vlak, slak)

Učeniku se načini fonogramski listić te mu se diktira riječ i traži od njega da je ispiše na listić upisivanjem početnog slova u „kućicu“. Nakon toga učenik na crtu upiše cijelu riječ (Čudina-Obradović, 2002).

12. 1. Brojalica

Vrsta je umjetničko književnog teksta skoro pa ritmička igra, ritmička cjelina, igra riječima, vrsta onomatopeje ili oblik dječjeg stvaralaštva. Brojalica je kratka pjesma jer se govori na jednom tonu. Ona je i mala ritmična cjelina, jer do izražaja dolazi ritam i melodičnost ili šala. Mogu biti vrlo vesele što djeca vole jer vole humor, neočekivane situacije, obrate i vedrinu.

Prema mišljenju brojnih pedagoga velik je interes djece za brojalicama. Koriste se najčešće za poticaj jezičnih i glazbenih kompetencija djeteta.

„Brojalica je sredstvo igre, poticaj za igru, dopuna igri i igra sama. Često je izvor novih ideja. Omogućuje izmišljanje šaljivih riječi, novih kovanica i novih pokreta. Brojalica je pristupačna djeci – lako se pamti, ima ritam, melodična je“ (Peteh, 2018, str. 57).

Brojalice razvijaju ritam i pokret. Ritam se može pokazati pokretom prstiju, šakom, rukama, nogama ili tijelom. Kod toga se mogu koristiti instrumenti poput: udaraljka, zvečki, bubnjeva te trianqli. Brojalica se može izgovarati na visokom ili niskom tonu, polako ili brzo, tiho ili glasno. Ritam se može naglasiti pucketanjem prstima, tapšanjem po ramenu, koljenima. Njime se razvijaju kinestetička osjetljivost, sluh i motorika.

Pokret se pri izgovoru brojalice može izraziti kroz pljesak, njihanje, mahanje ruku, toptanje nogu, poskakivanje, kretanje u jednom smjeru, u dvije kolone i slično. U brojalici se kod završne riječi mogu koristiti različite kretnje poput: čučnja, bježanja, poskoka, geganja, okretaja ili dodirivanja određenog predmeta. Maštovit učitelj može brojalicu koristiti u stvaranju raspoloženja, kao uvod u aktivnost, u tijeku ili na kraju aktivnosti (Peteh, 2018).

Primjer kod sata koji je u povezanosti sa pokladama. Kao uvod u temu izgovara se narodna brojalica. Izvodi se uz udaraljke, pokrete nogama i rukama. Ponavlja se tako dugo dok se većina učenika ne okupi oko učitelja i ne počnu izgovarati uz pokrete ostvarujući metar i ritam.

„Fašnik se je oženio

Pepelnicu zaručio.

Pepelnica zaručnica

Fašnik mladoženja.

Debela repa

Moj klobuk“ (Lučić, 2005, str. 221).

Daljnje izvođenje brojalice izvodi se uz pokrete, pljeskanje, izmjenu veselog i podrugljivog glasa, tiho-glasno, kretanje u paru te improvizirani ples.

13. MEĐUSOBNI UTJECAJI RIJEČI, SLIKE I GLAZBE

Prema autorici Lučić (2005) škola je nesavršena društvena institucija na koju se svi žale. Također navodi učeničke izjave prvog razreda koji su sljedeći „Boli me glava. Neću u školu. Ne volim ići u školu. U školi mi je dosadno“ (Lučić, 2005, str. 5). Postavljaju se pitanja zašto je to tako i što učiniti kako bi se to promijenilo. Dolaskom djeteta u školu mijenja se njegov način života. U školi gdje je sve organizirano i zadano dijete se mora prilagoditi takvom načinu života. U školi se, prema mišljenju autorice Lučić (2005), od učenika očekuje da mirno sluša čemu ga podučavaju, da pamti i govori naučeno te da se pristojno ponaša. Uz sve to treba mirno sjediti 45 minuta. Nastava je pretežito frontalna, verbalna i dosadna. Učionice se učeniku čine „mračnim“ i „hladnim“. Svatko se sjeća svog prvog učitelja, bilo da je on ostao „svijetla“ ili „tamna“ točka u očima učenika. „Učenik osjeća ljubav svojega učitelja koja zrači u odabiru putova i postupaka poučavanja. Ta je ljubav ugrađena u njegov umjetnički, estetski, ljudski pristup promišljanja nastavnog procesa i ponašanja prema učeniku“ (Lučić, 2005, str. 5). Za ostvarivanje tih ciljeva odlične mogućnosti pružaju materinski jezik i književnost, likovna i glazbena kultura. Učitelj u nastavnu djelatnost uvodi integrirane metode, mijenja razredno ozračje i pronalazi odgovarajuće metodičke postupke u kojima se najbolje uočavaju učenikove, ali i njegove stvaralačke sposobnosti. „Mračnu“ i „hladnu“ učionicu učitelj preobražava u učionicu scenu u kojoj se učenike potiče na kreativnost i stvaranje.

Sve se više naglašava potreba za drugačijom vrstom učenja te za organizacijom nastavnog procesa usmjerenoga prema učeniku i njegovim potrebama. Afektivno učenje, podrazumijeva razvijanje zanimanja, stajališta, prosudbi, vrednota i sklonosti. Takav pristup uključuje organizaciju i način rada u školskoj učionici, izvan nje i škole. Zadano vrijeme u kojem se ostvaruju postavljene zadaće ubraja se među teškoće u

nastavnoj djelatnosti s mlađim učenicima. Učitelji, suočavajući se s tim svakodnevno, pokušavaju svoje metodičke postupke prilagoditi učenicima i učiniti ih privlačnim. Učenici bi poradi toga osjećali uspjeh i zadovoljstvo tijekom nastavnih aktivnosti. Metodički model Prožimanje riječi, slike i glazbe u metodici nastao je na temelju dugogodišnjeg promišljanja, a fokusirao se na umjetnička područja zbog gore navedenih razloga. Autori istraživanja su s učiteljicama obavili razgovor o istraživanju i načinu njegova provođenja s učenicima razredne nastave. Nakon što se definirao i razjasnio cilj krenuli su s praktičnim ostvarivanjem modela. Provodio se kao empirijsko istraživanje jednom mjesečno tijekom školske godine. Cilj metode je bio u postojećim uvjetima i prirodnijom organizacijom odgojno-obrazovne djelatnosti pomoći u uklanjanju straha, nervoze i dosade učenika te potaknuti njihovo aktivnije sudjelovanje i suradnju. Također se želio pronaći prepoznatljiv model u jezično umjetničkom području s učenicima razredne nastave koji će se kombinirati s postojećim oblicima. Klasični 45-minutni nastavni sat je u ovom modelu zamijenjen nastavnim danom i nastavnim situacijama različitog vremenskog trajanja. Na kraju nastavnog dana učenici su uključeni u vrednovanje odgojno-obrazovnog procesa. Nastavne se zadaće nisu ostvarivale jedino u učionici već i u školskoj i mjesnoj knjižnici, muzeju u Zagrebu i Kumrovcu te u školskom dvorištu i predvorju škole preuređenom u izložbeni etnoprostor u Donjoj Stubici. Preoblikovala se organizacija djelatnoga prostora poradi boljitka učeničke komunikacije u različito kružno i polukružno sjedenje ili sjedenje na podlošcima na podu te se tako izbjegavalo sjedenje u klupama jedan iza drugog. Katkad ni učiteljski stol nije bio odvojen od učenika već je bio zajedno s učeničkim. Na taj je način omogućen zajednički dolazak do rješenja i stvaralačkih ostvarenja. Prema Lučić (2005) ovaj model podrazumijeva uvažavanje sposobnosti, zanimanja i temeljne potrebe učenika za stvaranje bez prisile. Učenici slobodno biraju člana za rad u paru ili skupinama i istražuju narodne običaje te pisano i likovno stvaraju. Imaju mogućnost samostalnog rada kada osjećaju potrebu za to bez obzira odstupa li takav rad od dogovora.

14. KAKO IGROM USPJEŠNO RAZVIJATI DJETETOV KVOCIJENT INTELIJENCIJE

Stimulacija razvoja funkcionalnog razmišljanja

Najnovija istraživanja govore da se logičko razmišljanje i brzo rješavanje problema mogu vježbati i da mozak može ostvariti određeno „stanje forme“. Priče (koje su djeca nazvala zadatkovi) su zamišljene tako da stvore trenutke razmišljanja, ali i radost poslije uspješnog rješavanja. Mnoge od priča djeca neće uspjeti riješiti sama, dakle smišljene su tako da u rješavanju moraju sudjelovati i učitelji ili roditelji. Primjerene su i za rad s cijelom grupom. Zajedničkim se snagama uvijek lakše dolazi do rješenja. Može se zadati i pravilo: postavljač zagonetke odgovara samo s da ili ne. Dodatno pravilo moglo bi glasiti: ako sudjeluje više igrača jedan odgonetač ima pravo postavljati pitanja sve dok dobiva potvrdne odgovore. Može se ograničiti i broj postavljenih pitanja. Smisao ovih priča je da se rješenja nipošto ne otkrivaju prije nego što se djeca zaista potrudu da ih sama pronađu. Većina tih priča tip je logičke mozgalice (Rajović, 2017).

Jako je stimulativno kada se pogođeno rješenje nagradi pljeskom svih prisutnih. Tako se potiče natjecateljski duh, a i djeci se šalje jasna poruka da je kreativno razmišljanje nešto dobro i korisno (Rajović, 2017).

Igra *Bacamo kocku* primjerena je djeci školske dobi. Djeca sjede u krugu. Svako dijete ima ispred sebe jedan komadić papira i na njemu neki odabrani predmet koji ga predstavlja. Djeca bacaju kocku i prosljeđuju je u smjeru kazaljke na satu. Dijete koje započinje, prije bacanja kocke, izgovara jednu rečenicu, a zatim baca kocku i pomiče svoj predmet za onoliko polja (papira) koliko pokazuje kocka. Predmet će se zaustaviti pred nekim djetetom u krugu, a ono treba ponoviti rečenicu koju je prvo dijete reklo i dodati svoju. Igra zahtijeva koncentrirano i aktivno slušanje te osmišljavanje vlastitih rečenica. Cilj je dovesti priču do svršetka. U ovoj igri nema ispadanja, ako dijete ne kaže ništa, jednostavno baca kocku i igra se nastavlja (Velički, 2013).

Stvaranje priča uz pomoć osjetila sluha

Pogađamo i imenujemo zvukove (npr. iza vrata) i razmišljamo kome pripadaju ili kako ih možemo stvoriti. Smišljamo priče koje zuje, koje lupaju, koje grme ili šapuću...

Zvučna pamtilica: u kutijice jednakog oblika i boje zatvore se različiti predmeti. Tako su na primjer dvije prazne, dvije u sebi mogu skrivati zvončić, dvije kamenčić i sl. Djeca traže parove i smišljaju imena za određene zvukove. Odaberu se različiti instrumenti ili predmeti koji stvaraju zvukove (npr. lupkanje olovkom, stolicom, škripanje vratima, gužvanje papira...). Bitno je razmisliti kojim bi se redom mogli složiti zvukovi. Potrebno je uvježbati redosljed tako da ga djeca mogu ponoviti. Postoji i mogućnost snimanja stvorenog zvuka. Zajedno s djecom smišlja se priča prema tim zvukovima. Ona teče usporedno sa zvukovima, odnosno, prati zvučnu podlogu (Velički, 2013).

Stvaranje priča uz pomoć mirisa

„Prisjećamo se raznih mirisa (kupaonice, ormara, kuhinje...). Napravimo 'mirisne kutijice'-vatu natopljenu određenim mirisom (ili npr. neko voće, suho lišće, limun...) zatvorimo u neprozirnu posudicu i prekrijemo gazom. Ako napravimo po dva ista para, možemo zaigrati i 'mirisnu pamtilicu'. Pogađamo i smišljamo mirisne riječi“ (Velički, 2013, str. 114).

15. PRIMJERI NASTAVE U KOJOJ SE PRIMJENILA IGRA ILI GLAZBA

1. aktivnost: Kiša i vjetar

Svrha aktivnosti bila je razvijanje sposobnosti slušanja, otkrivanja značenja riječi, izražavanje ritma govorom i pokretom tijela, ponavljanje glagola. Dob učenika kojima je namijenjena aktivnost je od drugog do četvrtog razreda. Oko četrdeset minuta bilo je predviđeno trajanje aktivnosti. Pribor koji su učenici koristili je olovka i papir.

Opis aktivnosti: prvo slijedi upoznavanje sa pjesmom „Šiša kiša“ Paje Kanižaja – čitanje i kratka analiza pjesme. Nakon toga se razred dijeli u dvije skupine – jedna skupina učenika će predstavljati kišu, druga vjetar. Učenici će nadalje tražiti glagole - učenici koji su kiša traže u pjesmi glagole koje proizvodi kiša (lije, mije, pljušti, šušti, pada, lijeva, itd.) i zapisuju ih u bilježnicu. Učenici koji predstavljaju vjetar čine isto, ali traže glagole koje proizvodi vjetar (hući, fijuče, zavija, vrišti, miluje, itd.). Nakon tih aktivnosti zapodjene se razgovor o značenju pojedinih riječi. Nakon što učenici shvate značenja svih riječi uslijedi igra kiše i vjetra. Učenici u skupinama od dva do

tri učenika oponašaju zvukove kiše i vjetra prateći ih pokretima tijela. Kod te aktivnosti uvodi se i mijenja ritam. Zapodjene se razgovor pitanjima poput: Jesi li se kada osjećao kao ova kiša ili vjetar? Ispričaj nam što se dogodilo! Ostale mogućnosti kod primjene te aktivnosti su sljedeće: igra se može primijeniti na satu glazbene kulture naglašavajući pritom ritam kod izvođenja aktivnosti ili na satu tjelesne i zdravstvene kulture naglašavajući pritom izvođenje pokreta.

2. aktivnost: Zbrajanje i oduzimanje

Svrha aktivnosti je automatizacija zbrajanja i oduzimanja brojeva do deset. Dob učenika kojima je namijenjena aktivnost je šest do sedam godina, dakle prvi razred. Predviđeno trajanje aktivnosti je deset minuta. Pribor koji je potreban za izvođenje aktivnosti je radio ili glazbalo, kartončići s brojevima do deset. Po jedan kartončić za svakog učenika.

Opis aktivnosti: na početku se učenicima dijele kartončići s brojevima. Učenici slobodno šecu po učionici. Učitelj/učiteljica uključuje radio ili glazbalom, udaraljka, proizvodi ritam. Učenici se kreću na zadani ritam, plešu, zabavljaju se. Učitelj/učiteljica prekine glazbu i zadaje neki zadatak zbrajanja ili oduzimanja u skupu brojeva do deset. Oni učenici kojima na kartonu piše broj koji je rješenje zadanog zadatka trebaju visoko u zrak dignuti svoje kartončiće, a oni učenici koji nemaju broj koji je rezultat zadatka čučnu. Provjeri se točnost, a nakon toga učenici zamijene kartončiće, glazba se uključuje i igra se nastavlja.

Ostale mogućnosti: ova se igra može provoditi i u drugom razredu s kartončićima na kojima su umnošci kod vježbe množenja.

3. aktivnost: Maske

Svrha aktivnosti je razvoj pozitivne slike o sebi, razvijanje grupne povezanosti, međusobnog poštovanja, uvažavanja različitosti, stvaranje vedrog i prijateljskog raspoloženja. Ova je aktivnost primjenjiva svakoj dobi učenika. Predviđeno trajanje aktivnosti je oko trideset minuta. Pribor koji je potreban kod ove aktivnosti su listovi papira, bojice, radio i CD s glazbom.

Opis aktivnosti: zapodjene se razgovor o maskenbalu. Učenici daju prijedloge vezane uz maskiranje. Koju svoju dobru osobinu mogu naglasiti maskom? Žele li se svi prurušiti istom maskom? Zadatak je zajednička izrada maski. Taj se zadatak provodi

na način da učenici počinju crtanje maske i rade sve dok svira glazba. Kad glazba stane, papiri se zamjenjuju i učenici nadopunjuju neku drugu masku. Glazba se prekida nekoliko puta i papiri mijenjaju crtača sve dok se maske ne završe. Na kraju se priredi izložba zajedničkih radova. Slijedi razgovor o radovima. Učenici u parovima razgledavaju maske i biraju sebi i prijatelju masku kojom bi se voljeli maskirati. Obrazlažu svoj izbor u paru. Ostale mogućnosti: aktivnost se može primijeniti i kod izrade nekog drugog zajedničkog rada poput plakata ili postera.

4. aktivnost: Vrijednosti

Svrha aktivnosti je bogaćenje repertoara vrijednosti, razvijanje i njegovanje pozitivnih osobina.

Aktivnost je primjerena svakoj dobi. Predviđeno trajanje aktivnosti je oko trideset minuta.

Potreban pribor za provođenje aktivnosti je radio ili neko glazbalo. Kutijica ili vrećica sa zadacima. U zadacima se spominje neka od ljudskih vrijednosti, na primjer:

„Reci što je za tebe pravda

Ispričaj priču o govorenju istine

Ispričaj priču 'Učinio sam dobro djelo'“ (Miljević - Ridički i sur., 2003, str. 103).

Opis aktivnosti: glazba svira, a učenici dodaju kutijicu ili vrećicu sa zadacima jedan drugome pritom sjedeći u krugu. U jednom trenutku glazba utihne i kod kojeg učenika je zastala kutijica sa zadacima taj učenik izvlači papirić sa zadatkom i izvršava ga. Nakon toga glazba počinje ponovo i kutijica putuje dalje ukруг do ponovnog prestanka glazbe. Nakon izvršenih nekoliko zadataka učenici na poticaj učitelja mogu napraviti plakat o vrijednostima o kojima se govorilo u aktivnosti toga dana. Ako ponestane vremena, aktivnost se može nastaviti drugi puta, a plakat se može nadopunjavati. Ostale mogućnosti: igra se može sastojati i iz zadataka koji traže poznavanje nekog nastavnog sadržaja koji se prethodno obrađivao, dakle tom bi se aktivnošću provelo vježbanje i ponavljanje sadržaja.

5. aktivnost: Crtanje zvukova

Svrha aktivnosti je osvještavanje osobnih doživljaja asocijacija povezanih sa zvukom. Ova je aktivnost primjerena svakoj dobi učenika. Predviđeno trajanje aktivnosti je četrdeset minuta.

Pribor koji je potreban kod ove aktivnosti je pribor za crtanje, radio i CD s različitim zvukovima (kapanje vode, kiša, pljusak, tresak vratima, paljenje auta, puhanje vjetra, šuštanje lišća, škripanje vratima...).

Opis aktivnosti: u uvodnom dijelu mogu se pogađati zvukovi koje dijete proizvodi, na primjer: škripi vratima, pili, pljeska, lupa nogama o pod, hoda...), ostali žmire i pogađaju izvor zvuka. Djeci se podijeli pribor za crtanje. Pustimo zvukove na CD-u, na svaki zadan zvuk, djeca crtaju različite vrste crta i primjenjuju različite boje. U završnom dijelu aktivnosti u skupinama (4 do 5 učenika) razgovara se o doživljaju pojedinog zvuka, pojedinčevu izboru boja, linija, oblika te o krajnjem rezultatu proizašlom iz slušanja tih zvukova. Uočavaju se sličnosti i razlike u učeničkim radovima. Komentiraju se emocije koje izazivaju pojedini zvukovi (Miljević - Riđički i sur., 2003).

Slijede opisi satova koji su odrađeni prošle godine, a u kojima se koristila igra i glazba ili samo jedno od toga.

Sat likovne kulture u 4. razredu uz elemente glazbe

Sat likovne kulture održan je u Osnovnoj školi Štrigova za vrijeme Stručno-pedagoške prakse.

Nastavna cjelina koja se obrađivala bila je boja. Nastavna tema bila je kompozicija i nijanse boja, a likovno područje slikanje. Korištene su skladbe Claude Debussy- Clair de Lune i Piovani – Suita iz “La Vita È Bella”, kao nevizualni motiv kojim se motivirao rad djece čiji je zadatak bio osjećaje koje su osjetili tijekom slušanja skladbi prenijeti temperom na svoje radove.

Svrha aktivnosti bila je osvještavanje osobnih emocija povezanih sa odslušanim skladbama kao i osvještavanje povezanosti simbolike boja s emocijama. Rad je bio apstraktan.

Uvodna aktivnost: slušanje skladbi, razgovor o doživljenim emocijama i stvaranje korelacije pojmom tona u likovnoj i glazbenoj kulturi.

Središnji dio sata: glazba svira u pozadini dok učenici svoje osjećaje povezane sa dotičnom glazbom prenose bojama na papir.

Završni dio sata: preko radova analizirala se učenička kreativnost, individualnost, pojavljivanje i učestalost odabrane emocije gledajući finalne verzije učeničkih uradaka.

Učenici su brže i lakše, na njima zanimljiviji način, usvojili nastavni sadržaj kompozicije i nijansi boja. Tijekom rada bili su opušteniji te su zadatku pristupili s više zanimanja i izvršili ga na kreativniji način.



Slika 4: Prikaz učeničkih radova na temu sata kompozicija i nijanse boja (izvor: osobna arhiva)

Sat likovne kulture bez elemenata glazbe

Javni sat iz likovne kulture održan u II. Osnovnoj školi Čakovec u 2. razredu bez elemenata glazbe.

Uvodni dio sata: Potreban pribor za ovaj sat bile su tempere i bijeli papir. Nakon što se utvrdilo da učenici imaju potreban pribor prelazi se na tumačenje čistoće boje,

primjerom iz svakodnevnog života, puloverom različitih nijansi crvene boje. Upitalo ih se primjećuju li razliku u boji te kako bi tu razliku opisali. Kad su se uočile razlike nastavilo se s pojašnjavanjem da je boja na novoj odjeći jarka, intenzivna, čista, dok je na ispranoj odjeći zagasita, blijeda, neintenzivna, nečista. Na taj se način došlo do, za njih, novog pojma čistoće boje. Nečiste boje „kao“ da su se uprljale crnim ugljenom, ili je na njih pao mrak, ozbiljnije su i teže, a neke su izbledile, oprale se u perilici rublja, ili je na njih pao snijeg ili bijela magla, lakše su. Upitalo ih se znaju li kako se dobivaju nečiste boje. Kao primjer dobivanja nečistih boja pokazali su im se pravokutnici različite nijanse crvene boje koji su se postepeno približavali sivoj ne boji. Upitani su znaju li kakva je razlika između čistih i nečistih boja. Tumačilo se da postoji prisustvo bijele, sive i crne ne boje u nečistim bojama, dok u čistim bojama njih nema. Nastavilo se s primjerima iz svakodnevnog života, pošto je vani bilo tmurno, maglovito vrijeme to se povezalo s nečistim bojama, a primjer duge bio je dan kao primjer za čiste boje. Učenici su upitani gdje još u svojoj okolini mogu vidjeti primjere čistih i nečistih boja. Nakon toga su pogledali kako to izgleda na primjerima umjetničkih djela koja su im predočena. Reprodukcija: Matisse, *Atelje u potkrovlju*, Juan Gris *Mrtva priroda ispred prozora*. Na tim su djelima trebali uočiti zagasite tonove. Prozvalo se par dobrovoljaca koji su pokazali željeno, nastavilo se s čitanjem pjesme Dobriše Cesarića *Voćka poslije kiše* koja ih je uvela u njihov zadatak. Motiv kojeg su učenici trebali naslikati bila je voćka prema individualnoj zamisli učenika potaknutih recitiranjem pjesme. Poveo se razgovor o tome što su u pjesmi čuli, što se s voćkom dogodilo, kako je izgledala, kakvo je nebo za vrijeme i poslije kiše te kako voćka izgleda kada se sunce sakrije. Tijekom sata otklanjaju se učeničke nedoumice i moguće poteškoće. Djeca su vrlo kreativno pristupila radu. Zadnjih pet minuta ostavljeno je za analizu radova.



Slika 5: Prikaz najuspješnijeg dječjeg rada po izboru razreda (izvor: osobna arhiva)



Slika 6: Prikaz nepotpunog dječjeg rada (izvor: osobna arhiva)

Osvrt na učeničke radove

Većina se učeničkih radova smatra uspješnim, radove su osmislili na vrlo kreativan način i nije bilo preslikavanja od „susjeda“. Očigledna je dječja maštovitost i jedinstvenost. Svaki je rad poseban na svoj način. Rad prikazan na slici 3 nije napravljen s puno pažnje, uzet je najdeblji kist kojeg je dijete posjedovalo i njime samo nemarno potezalo linije (grane), vidljiva je shema za drvo i oblake, rub papira je uzet kao linija tla. Nije baš vidljivo nijansiranje tonova, a ni pozadina nije ispunjena u cijelosti.

Atmosfera u razredu

Tijekom sata osjećalo se da su učenici sniženog raspoloženja tijekom izvršavanja zadatka. Na kraju sata ih se upitalo žele li na sljedećem satu slušati glazbu uz izvršavanje zadataka. Svi učenici u razredu jednoglasno su viknuli: Da! Po tome se zaključilo da bi atmosfera bila na višoj razini, a učenici opušteniji tijekom sata.

Sat hrvatskog jezika u 1. razredu uz elemente glazbe

Obrađivano je nastavno područje jezičnog izražavanja, a nastavna jedinica je pričanje po nizu slika, govorna vježba Jež i balon.

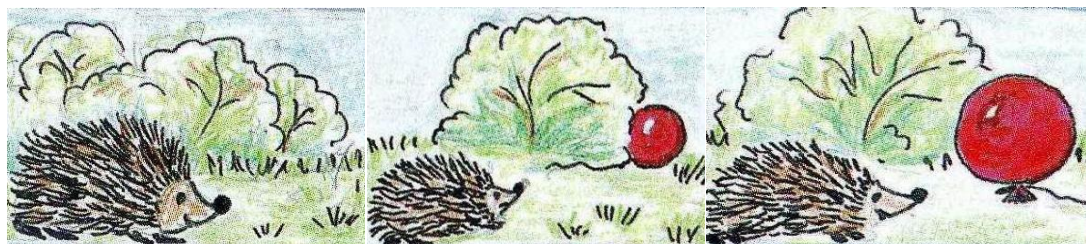
Svrha sata jest oblikovati i ispričati kratku priču prema poticaju (vizualnom-prikazi priče Jež i balon te auditivnom- pjesma iz Ježeve kućice Branka Ćopića).

Uvodni dio sata: motivacija igrom asocijacija. Na ploču je napisan pojam JEŽ, a zadatak učenika je prisjetiti se što više asocijacija koje se povezuju s tom životinjom. Tom se igrom najavilo da će se tijekom sata pričati o ježu.

Središnji dio sata: uz prikaze koji prate priču Jež i balon koji se postepeno stavljaju na ploču jedan po jedan pjeva se pjesma Ježeve kućice Branka Ćopića te se na taj način povezuju dvije aktivnosti: pjevanje pjesme i pričanje zadane priče po nizu slika. Kako učenici ne bi bili nezaposleni, pjevanje se prekida kako bi se postavljala pitanja te se na taj način aktiviraju i učenici jer moraju pratiti u kojem trenutku će se pojaviti zadatak namijenjen njima. Nakon toga usmeno prepričavaju priču Jež i balon.

Završni dio sata: Učenicima se dijeli cjelovit prikaz priče (svih 6 sličica), a njihov je zadatak u oblačiće iznad ježa upisati misli koje je imao u određenim situacijama. Učenici zadatak izvršavaju u paru. Učenici povezuju sve što su čuli u uvodnom i

središnjem dijelu sata, dakle asocijacije i radnju uglazbljene slikovnice Ježeva kućica Branka Ćopića. Bit tog dijela sata je razviti i pobuditi maštu i kreativnost.



ŠULJATI

NJUŠKATI

UGLEDATI

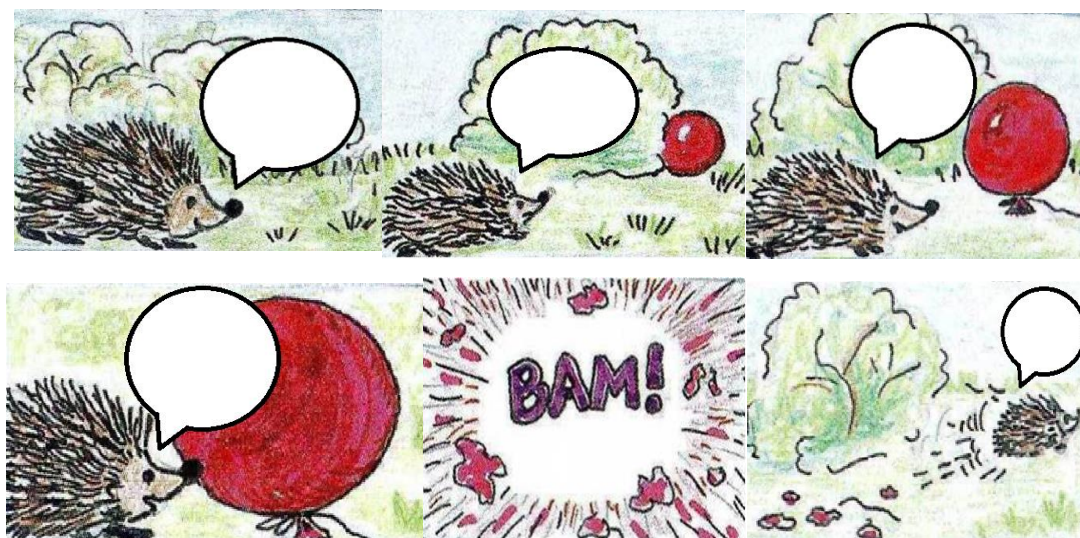


POIGRATI

PUKNUTI

UPLAŠITI, POBJEĆI

Slika 7: Prikaz priče *Jež i balon* (Izvor: razredna-nastava.net, 31. 5. 2020.)



Slika 8: Prikaz stripa napravljenog za učenike (izvor: vlastiti uradak)

Sat je učenicima bio zanimljiviji, pokazali su oduševljenje i zainteresiranost za priču prilikom pjevanja pjesme. Potaknula se učenička mašta kod izvršavanja zadatka prepričavanja priče svojim riječima. Bili su neopterećeni i naizgled opušteniji u pričanju. Kod uvodne igre asocijacija učenička je aktivnost bila izraženija. Igra asocijacija ih je također potaknula na povezivanje situacija iz stvarnog života sa zadatkom iz igre.

16. ORFF SCHULWERK

Tridesetih godina dvadesetog stoljeća skladatelj Carl Orff stvorio je sustav uvođenja prirodnog u „dirljiv, izražajan slušni svijet“(Campbell, 2005, str. 181). Njegov je pristup poznat kao Orff Schulwerk metoda kojom je povezoao ritmičan govor nalik rapu, geste, pokrete i sviranje jednostavnih udaraljki. Tako se djeca prilikom izgovora dječje pjesmice ili priče pri tome kreću plješću i sviraju bubnjeve i ksilofone. Jednostavni napjevi posuđeni su iz narodne tradicije te se koriste s ciljem razumijevanja glazbe bez potrebe čitanja nota. Sve s ciljem pristupanja glazbi putem pokreta, pjesme, plesa i sviranja. „Dijete se, putem Orffove metode, budi u svijetu u kojem je glazbeni vokabular utkan u pokret, govor, rimu te instrumentalni i vokalni rad“ (Campbell, 2005, str. 181).

Priroda i društvo

Za drugi razred prilikom ponavljanja nastavne jedinice *Članovi obitelji* kao motivacija na početku sata primjerena bi bila pjesma *Bratec Martin*. Njome bi se učenici koji imaju braću prisjetili svoje povezanosti s njima. Mogla bi se otpjevati i odsvirati uz instrumentalnu pratnju djece. Djeca bi bila podijeljena u četiri skupine od kojih bi prva skupina udarala ritam na bubnju, druga na tamburinu, treća bi ritam izvodila štapićima, a četvrta na činelama. Navedene instrumente sviraju istovremeno s različitim ritmom, a tekst pjesme mogao bi se izvoditi u kanonu. Pa bi tako jedni pjevali *Bratec Martin, bratec Martin kaj još spiš* dok bi se druga skupina uključila na riječi *kaj još spiš* sa početkom pjesme *Bratec Martin kaj još spiš*. Treća bi se skupina priključila kod oznake 3 s tekstom početka pjesme dok se četvrta uključuje na riječi teksta *bim, bam, bom* kod oznake 4 s riječima s početka pjesme *Bratec Martin*. Time da učenici trebaju biti već prije upoznati s izvođenjem pjesme. Na ovaj bi se način učenicima stvorilo vedro raspoloženje i potaknula dodatna učenikova aktivnost. Na takav bi način ponavljanje sadržaja djeci ostalo duže u pamćenju.

BRATEC MARTIN
- kanoon -

Šaljivo

4 2

Bra- tec Mar- tin, bra- tec Mar- tin kaj još spiš,

BUBANJ
TAMBUKIN

ŠTAPIC
ČIMELA

3

kaj još spiš. ve- ti vu- ra tu- će ve- ti vu- ra tu- će

B
T
C
S
C

4

bim, bam, bom, bim, bam, bom.

B
T
C
S
C

Slika 9: Prikaz notnog zapisa pjesme *Bratec Martin* (Golčič, 1998., notni zapis za Orffov instrumentarij Stojko 2020.)

17. ZAKLJUČAK

Pregledom literature potvrđeno je korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. Igra uz učenje pomaže djetetu u sazrijevanju te kroz nju razvija govor, jezične kompetentnosti, kreativnost, kritičko mišljenje kao i smisao za humor. Isto tako dobrobit igre vidljiva je i na području socijalno emocionalnog razvoja što se zrcali u razvoju slike o sebi, razvoju samopoštovanja, empatije kao i motivacije. Igram se postiže psihomotorni razvoj koji uključuje razvoj grube i fine motorike. Njome se učenje čini zanimljivijim pa se time i kod učenika s teškoćama povećava uključenost u rad. Igra u nastavi služi za motivaciju učenika ponajviše u uvodnom dijelu sata te kod ponavljanja i utvrđivanja nastavnog sadržaja. Može se reći da je igra osnova dječjeg razvoja kroz povijest čovječanstva. Isto tako vidljivo je da se s razvojem ljudske civilizacije također mijenjaju i razvijaju oblici i metode igre. Djeca današnjice sve više igru u prirodi sa svojim vršnjacima zamijenjuju računalnim igricama, pa tako i virtualnim prijateljima, što nije najbolje rješenje.

Za svako dijete se može reći da posjeduje muzikalnost koja se tijekom školovanja sve više razvija. Pjevanje prema Manasteriotti uvelike pridonosi razvoju glazbenih sposobnosti kod djece, osjećaja za ritam te razvoju glasovnih mogućnosti. Pjesma osim što je značajna za Glazbenu kulturu ima i veliku općeodgojnu vrijednost. Vedre pjesme stvaraju veselo raspoloženje kojima se učenici potiču da s većim entuzijazmom i aktivnošću obavljaju različite zadatke. Dok domoljubne pjesme razvijaju osjećaj patriotizma i utječu na moralne osobine djece. Prema Jackson učenje uz glazbu postaje ugodna vježba. Učenik time lakše shvaća na što treba obratiti pozornost tijekom učenja. Navodi da se korištenjem svih osjetila u učenju kao i u ponavljanju olakšava razumijevanje naučenog. Vrlo je važno izabrati pravu glazbu kako bi se time ostvario željeni ugođaj. Na temelju toga treba pažljivo izabirati isječke glazbe kako bi bilo moguće povezati aktivnost s ugođajem kojeg glazba stvara. Glazbom unosimo radost kako u dječji tako i u svijet odraslih. Djeca primjenom glazbenih aktivnosti upoznaju glazbeni govor kod kojeg se izražavaju zvukovnim sredstvima odnosno glasom, zvukovima tijela i udaraljka.

Motivacija jest ona čudesna riječ ujedno i trenutak uzajamne komunikacije između učitelja i učenika. O njoj ne ovisi samo krajnji rezultat aktivnosti, već njome aktiviramo dječju pozornost te podupiremo napetost iščekivanja glavnog događaja u

aktivnosti. Posebno značenje u razvoju djece imaju brojalice. One su nam značajne za razvijanje ritma i pokreta kao i za obogaćivanje verbalne komunikacije učenika. Brojalice se kroz metodički pristup mogu recitirati, pjevati, modelirati ili crtati. Pa se tako mogu upotrijebiti u neglazbenim predmetima kao što je Hrvatski jezik, Likovna kultura, Priroda i društvo i Tjelesna i zdravstvena kultura. Kada djeca krenu u školske klupe sposobna su učiti napamet, a mnoge jednostavne činjenice u njihove su glavice pohranjene putem pjesmica i glazbenih igrica. Primjenom elemenata glazbe i igre u korelaciji s neglazbenim predmetima učenicima daje veći interes za usvajanje nastavnog sadržaja te ga na taj način lakše i usvajaju. Kroz glazbu i igru kod usvajanja različitih sadržaja učenja učenici s više entuzijazma pristupaju učenju. Na taj način dobiva se ugodno ozračje u razredu, potiče učenika na veću pažnju te dodatnu aktivnost. Uključivanjem glazbe i igre u nastavne predmete doprinosi se većoj učinkovitosti i zanimljivosti nastave. Takav način rada učenicima omogućava veću opuštenost tokom nastave, pridonosi lakšem razumijevanju činjenica, razmišljanju, logičkom zaključivanju te većoj zrelosti za daljnje obrazovanje i život.

LITERATURA

1. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
2. Campbell, D. (2005). *Mozart efekt : Primjena moći glazbe na iscjeljenje tijela, jačanje uma i oslobođenje kreativnog duha*. Čakovec: Dvostruka Duga d.o.o.
3. Fileš, G., Jelčić, D., Jurić Stanković, N., Lugomer V., Motik, M., Pečaver, B., Rožman K., Tuksar, M., (2008). *Zamisli, doživi, izrazi! Dramske metode u nastavi hrvatskog jezika*. Zagreb: Pili-poslovi d.o.o.
4. Golčić, I. (1998). *Pjesmarica za osnovne škole*. Zagreb: Hrvatsko književno društvo Sv. Jeronima
5. Jackson, N. (2009). *Mala knjiga glazbe za učionicu: Primjena glazbe za poboljšanje pamćenja, motivacije, učenja i kreativnosti*. Zagreb: Ostvarenje d.o.o.
6. Jensen, E. (2003). *Super-nastava: nastavne strategije za kvalitetnu školu i uspješno učenje*. Zagreb: Educa.
7. Jerčić, M. (2018). *Učiti se može naučiti*. Zagreb: Alfa d.d.
8. Lučić, K. (2005). *Prožimanje riječi, slike i glazbe u metodici književnosti u razrednoj nastavi*. Zagreb: Školska knjiga d.d.
9. Manasteriotti, V. (1978). *Zbornik pjesama i igara za djecu: priručnik muzičkog odgoja*. Zagreb: Školska knjiga.
10. Miljević-Ridički, R., Miljković, D., Pavličević-Franić, D., Rijavec, M., Vizek-Vidović, V., Vlahović-Štetić, V. i Zarevski P. (2003). *Učitelji za učitelje: primjeri provedbe načela Aktivne/efikasne škole*. Zagreb: IEP d.o.o.
11. Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alinea.
12. Pletenac, V. (2004). *Put prema uspješnom učenju ili kako treba učiti*. Zagreb: Naklada Slap.
13. Rajović, R. (2017). *Kako igrom uspješno razvijati djetetov IQ*. Split: Harfa d.o.o.
14. Rosandić, D. (2005). *Metodika književnoga odgoja*. Zagreb: Školska knjiga.
15. Suzuki, S. (2002). *Odgoj s ljubavlju: glazbom do neslućenih sposobnosti*. Zagreb: Centar za glazbenu poduku.
16. Velički, V. (2013). *Pričanje priča-stvaranje priča: Povratak izgubljenom govoru*. Zagreb: Alfa d.d.

17. Dobrota, S. i Ćurković, G. (2006). Glazbene preferencije djece mlađe školske dobi. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*. Vol. LII No. 15-16, 105-113.
18. Gazibara, D., Živković, I. (2009). Glazba kao terapijsko sredstvo. *Sveta Cecilija: časopis za sakralnu glazbu*. Vol. 79 No. 3/4, 56-65.
19. Loparić, S. (2015). Može li učenje tablice množenja biti zabavno. *Poučak: časopis za metodiku i nastavu matematike*. Vol. 16 No. 62, 59-66.
20. Nikčević-Milković, A., Rukavina, M. i Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*. Vol. LVII No. 25, 108-121.
21. Trškan, D. (2006). Motivacijske tehnike u nastavi. *Povijest u nastavi*. Vol. IV No. 7 (1), 19-28.
22. Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*. Vol 13 No. 1, 69-80.
23. Arcademic Skill Builders – Math Games, Language Arts Games, and much more na adresi <http://www.arcademicskillbuilders.com>. (31. 5. 2020.)
24. Hrvatski centar za dramski odgoj na adresi http://www.hcdo.hr/knjiznica/knjiz_kamber.htm (5. 6. 2020.)
25. Hrvatsko društvo skladatelja, Zaštita autorskih muzičkih prava (HDS ZAMP) na adresi http://www.zamp.hr/uploads/documents/korisnici/ZAMP_brosura_Moc_glazbe.pdf
26. Razredna-nastava. net na adresi <https://www.razredna-nastava.net/stranica.php?id=536> (31. 5. 2020.)
27. Hrvatski centar za dramski odgoj na adresi http://www.hcdo.hr/knjiznica/knjiz_kamber.htm (5. 6. 2020.)
28. Stojko, M. (2020). Notni zapis za Orffov instrumentarij u pjesmi *Bratec Martin*

Izjava o samostalnosti izrade

Izjavljujem da sam diplomski rad *Glazbeni elementi i elementi igre u svrhu motivacije učenika u nastavi* samostalno napisala pod vodstvom mentora doc. dr. sc. Gorana Lapata i sumentora višeg predavača Branimira Magdalenića. Vlastoručnim potpisom potvrđujem izjavu o samostalnoj izradi rada.

POTPIS
