

# Didaktička igra u nastavi hrvatskog jezika

---

**Dušak, Manuela**

**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:147:548634>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-09**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**MANUELA DUŠAK**

**DIPLOMSKI RAD**

**DIDAKTIČKA IGRA U NASTAVI  
HRVATSKOG JEZIKA**

**Čakovec, rujan, 2020.**

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

**DIPLOMSKI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Manuela Dušak

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Didaktička igra u nastavi hrvatskog jezika

MENTOR: izv. prof. dr. sc. Tamara Turza-Bogdan

**Čakovec, rujan 2020.**

## SADRŽAJ

SAŽETAK .....	
SUMMARY .....	
1. UVOD .....	1
2. IGRA .....	2
2.1. Igra u nastavi .....	2
2.2. Važnost igre u nastavnom procesu .....	3
3. DIDAKTIČKA IGRA .....	5
3.1. Vrste didaktičkih igara .....	7
4. KURIKULUM I MOGUĆNOSTI ZA DIDAKTIČKU IGRU .....	13
4.1. Kurikulum za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj .....	14
4.1.1. Pregled ishoda prema razredima i predmetnim područjima s primjerima didaktičkih igara .....	16
5. ULOGA NASTAVNIKA .....	27
6. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA .....	28
6.1. Predmet istraživanja .....	28
6.2. Rezultati .....	28
6.3. Rasprava .....	35
7. ZAKLJUČAK .....	36
LITERATURA .....	37
PRILOG .....	38
Izjava o samostalnoj izradi rada .....	39

## SAŽETAK

Cilj ovog rada je predstaviti i opisati didaktičke igre te njihove vrste. Početak rada opisuje igru u osnovnom obliku, na koji način se može iskoristiti u nastavi te koja je njezina uloga. Potom se navode i opisuju vrste didaktičkih igara i načini na koje se mogu iskoristiti u nastavi Hrvatskog jezika. Navode se neki od ishoda iz Kurikuluma za predmet Hrvatski jezik te na koji način se ishodi mogu ostvariti korištenjem didaktičkih igara. Istraživanjem, koje je provedeno među učiteljima razredne nastave i predmetne nastave Hrvatskog jezika, željelo se utvrditi koriste li didaktičke igre u nastavi Hrvatskog jezika te koje igre najčešće koriste. Također, ispitalo se u kojem dijelu sata predmeta Hrvatski jezik najčešće koriste didaktičke igre te u kojem predmetnom području. Istraživački problem izriče da učitelji razredne nastave koriste didaktičke igre u većoj mjeri nego učitelji predmetne nastave Hrvatskog jezika, a rezultati su to i potvrdili. Također, istraživanje je pokazalo da korištenje didaktičkih igara motivira učenike za rad i učenje te da postaju aktivni sudionici odgojno-obrazovnog procesa.

**Ključne riječi:** didaktičke igre, nastava Hrvatskog jezika, motivacija učenika.

## SUMMARY

The purpose of this paper is to present and describe didactic games and their types. The beginning of paper describes the game in basic form, the ways it can be used and the role it has in teaching. Then, didactic games are stated and described as well as the ways they can be used in Croatian language teaching. In this paper are stated some of the outcomes from the Curriculum for the subject Croatian language and also the ways they can be achieved by using didactic games. The research, which was conducted among primary school and Croatian language teachers, aimed to determine whether didactic games are used in Croatian language teaching and which games teachers use the most. Also, it was examined in which part of the lesson of subject Croatian language didactic games are used the most and in which subject area. The research problem states that primary school teachers use didactic games more than Croatian language subject teachers and the results have confirmed that. Also, the research has shown that by using didactic games students are more motivated and they become active participants in the educational process.

**Key words:** didactic games, Croatian language teaching, student motivation.

## 1. UVOD

Didaktičke igre se koriste u svrhu učenja i poučavanja. Svaka igra treba imati definiran cilj koji se njome želi postići. Ako cilj nije postignut, didaktička igra nije ostvarila svoju svrhu. Ostvarenje cilja, a i usvajanje sadržaja ovisi o nastavniku. On treba motivirati učenike za rad i učenje. Treba iskoristiti zanimljive i kreativne aktivnosti kojima će privući pažnju učenika i poticati ih na aktivno sudjelovanje u odgojno-obrazovnom procesu. Igre treba prilagoditi mogućnostima, dobi i sposobnostima učenika.

Prvo poglavlje ovog rada obuhvaća pojam igre kao oblik učenja i njezinu važnost u nastavi. Važno je na koji način će se igra pripremiti i iskoristiti za ostvarenje cilja. U sljedećem poglavlju definira se didaktička igra i njezine vrste s ponekim primjerima igara koje se mogu iskoristiti u nastavi. Spomenut će se njihov utjecaj na razvoj pažnje, zaključivanja i govora te njihova odgojna vrijednost. U poglavlju nakon toga, navode se obilježja kurikulumuma te pregled kurikulumuma za nastavni predmet Hrvatski jezik. Opisuju se predmetna područja te navode neki ishodi po razredima osnovne škole. Potom se predlažu igre koje se mogu iskoristiti u nastavi Hrvatskog jezika kako bi se ostvarili navedeni ciljevi. U posljednjem poglavlju opisuje se uloga nastavnika u odgojno-obrazovnom procesu, kako on može motivirati učenike za aktivno sudjelovanje te odabrati aktivnosti pomoću kojih će se ostvariti odgojno-obrazovni ishodi.

Nakon spomenutih poglavlja koje obuhvaćaju teorijski dio, iznijet će se opis, ciljevi i rezultati istraživačkog dijela rada.

## 2. IGRA

„Čovjek nije samo misaono biće, ni samo radno biće, nego je i *homo ludens* – biće koje se igra“ (Aladrović Slovaček, 2018, str. 7). To se ponajprije očituje u djetinjstvu kada se igrom djeca izražavaju. Djetinjstvo treba biti prožeto igrom, a s obzirom na to da je ona prirodni oblik učenja, predstavlja unutrašnju potrebu djeteta, trebala bi se koristiti i u školi. Isto kao i izvor sreće i zabave, igra treba biti i pomoć kod učenja (Dončić, 2018). Kroz igru dijete razvija logičko zaključivanje, apstraktno mišljenje te intelektualne sposobnosti. Uz pomoć igre skuplja iskustva i spoznaje svijet oko sebe. Osim toga, dijete kroz igru stječe prijatelje te razvija socijalne vještine. U odgojno-obrazovnom procesu ona potiče aktivnost učenika te pozitivno utječe na njihovu pažnju.

### 2.1. Igra u nastavi

Kroz istraživanja učinkovitosti igara u razrednoj nastavi, potvrđeno je da je učenje kroz igru učinkovitije od klasičnog načina učenja, tj. poučavanja, dovodi do veće učenikove aktivnosti te pridonosi boljoj razrednoj atmosferi. Tako je Boocock u Enciklopediji odgoja (The Encyclopedia of Education) proveo istraživanje u SAD-u, a iz rezultata je vidljivo kako igra motivira učenike za rad, povećava pažnju i interes te da je učenje putem igre je zanimljivije nego korištenjem drugih načina učenja (1971, prema Bognar, 1986). Sadržaji koji su naučeni primjenjujući igre ostaju u dugoročnom pamćenju.

Igre se u nastavi mogu primjenjivati u svim dijelovima nastavnog sata, a najčešće se koriste kao motivacija u uvodnom dijelu sata te prilikom ponavljanja nastavnih sadržaja.

Primjenjivanje igara u nastavi zahtijeva dobru pripremljenost nastavnika. Ponajprije treba utvrditi zašto neku igru uvode u nastavu te koji cilj žele njome postići. Nastavnik igre treba prilagoditi dobi, sposobnostima, potrebama i zanimanjima učenika. Uz to, treba brinuti o vremenu i dinamičnosti kako igra ne bi postala dosadna te da samim time učenicima ne oduzima zanimanje i pažnju. Igre se ne bi trebale koristiti samo za suzbijanje monotonije nastavnog sata ili popunjavanje vremena, već moraju imati određenu svrhu.

Kao što je već navedeno, igra potiče aktivnost učenika. Kako bi se aktivnost ostvarila, nastava treba biti zanimljiva i kreativna. „Kada je učenik zainteresiran za

nastavu, on će željeti saznati i spoznati što više činjenica, njegova pažnja će također biti veća, što pak ubrzava zapamćivanje i olakšava razumijevanje sadržaja učenja“ (Trninić, 2017, str.17). Učenik će lakše zapamtiti nastavni sadržaj ako aktivno sudjeluje na satu. Važno je da ni u jednom trenu nastava, samim time i igra, ne postane dosadna. Treba uzeti u obzir da učenici, osobito oni prvog razreda osnovne škole, cijeli školski sat ne mogu sjediti i slušati nastavnika kako predaje. Zbog toga je važno različitim aktivnostima pobuditi njihov interes i volju za učenjem. To se najbolje može ostvariti kroz igru.

## 2.2. Važnost igre u nastavnom procesu

Nastavni proces zahtijeva uporabu velikog broja aktivnosti za učenike. Svaka od aktivnosti je namijenjena ostvarenju ciljeva, tj. obrazovnih ishoda. Mnogim učenicima riječ igra donosi pozitivnije stavove nego kad se spomenu druge nastavne metode zbog zanimljivog načina rada kojeg ona donosi. Usvajanje sadržaja kroz igru mnogo je lakše i za one učenike koji teže usvajaju nastavni sadržaj te su oni samim time više uključeni u nastavu (Bognar, 1986). Kako bi se ovom metodom postigao željeni učinak, nastavnik treba biti upoznat s razlozima zbog kojih koristi određenu igru te s ciljem koji njome želi postići. Pošto je nastavni proces zajedničko sudjelovanje učenika i učitelja, na taj će način i učenici biti upoznati s onime što se želi ostvariti.

Igra je aktivnost kroz koju se dijete kreativno razvija. „Kreativnost se može definirati kao sposobnost koja uključuje uočavanje, doživljavanje i proizvodnju različitih i neobičnih ideja“ (Aladrović Slovaček, 2018, str. 11). Odgojno-obrazovni sustav, prema tome, ne bi trebao zanemariti aktivnost koja uključuje navedeno. Štoviše, učenikov interes za igru može usmjeriti k usvajanju novih nastavnih sadržaja. Na primjer, na satovima Hrvatskog jezika koriste se igre simulacije, igrokazi, igre uloga kroz koje se učenik uživljava u određenu situaciju, odnosno ulogu i time pokazuje te razvija svoju kreativnost. Učenik tako preuzima ponašanje, razmišljanje i osjeća likova, no zapravo sadržaje usvaja kroz vlastito iskustvo te to dovodi do boljeg pamćenja sadržaja. Uz to, njegova se pažnja usmjerava na određeni problem, stoga se time uči prihvaćanju mišljenja drugih. Nastavnik bi trebao znati stvoriti situaciju koja budi stvaralaštvo i zanimanje i kod onih učenika koje neki sadržaj ne zanima (Trškan, 2006). To će postići različitim aktivnostima i metodama rada.



Igra se može primjenjivati u svim nastavnim situacijama; motivaciji, završnom dijelu, kod usvajanju sadržaja ili pak kod ponavljanja, odnosno utvrđivanja sadržaja. Kroz igru također mogu biti zastupljeni i mnogi oblici rada kao što su individualni, rad u paru ili rad u skupinama.

Individualni rad pruža učeniku mogućnost samostalnog učenja. Predstavlja individualizaciju učenja, dakle poštuje učenikove mogućnosti, interese, sposobnosti. U nastavi se susreće u obliku domaćih zadataka, rješavanju samostalnih zadataka, prikupljanju određenih materijala. Čudina-Obradović (2008) daje zanimljiv primjer aktivnosti za prvi razred, a može se iskoristiti kao individualni rad (prikupljanje materijala) učenika kod učenja slova. Aktivnost nosi naziv *Banka slova*, a sastoji se od kartica na koju učenik upisuje slovo koje je naučio. Tada kod kuće iz raznih časopisa izrezuje velika i mala slova u raznim veličinama, oblicima i bojama te ih lijepi na odgovarajuću karticu s naučenim slovom. Uz to, može nacrtati neki predmet koji počinje tim slovom.

Rad u paru potiče na suradnju, razumijevanje drugog i prihvaćanje različitosti. Kod takvog rada, dvoje učenika zajedno uče jedan od drugoga. Mogu se ispravljati, dopunjavati ili poučavati. Ponekad u paru mogu biti učenici od kojih je jedan slabiji u nečemu, mogu biti podjednaki ili pak svaki od njih može izraziti neku svoju jaču stranu. Upravo takav rad je koristan za stjecanje socijalnih iskustava.

Kod grupnog rada, grupa mora djelovati kao jedna cjelina. Svaka od njih ima odgovornost za ostvarenje zajedničkog cilja. Treba obratiti pozornost na to da nijedan od članova grupe ne ostane „po strani“, već da sudjeluju svi. Važno je da se zna što je čiji zadatak te da zajedno dođu do krajnjih rezultata. Ima zadataka u kojima sve grupe rade isto, a s druge pak strane svaka od grupa može dobiti različit zadatak. Učiteljev zadatak jest da pravilno organizira rad grupa. Treba ih upoznati s time što treba raditi, na koji način i zašto. Potom formira grupe i svakoj dodijeli određeni zadatak. Nakon što grupe obave zadatke, iznose svoje rezultate. Zatim slijedi sinteza ukupnih rezultata. Isto kao kod rada u paru, u ovom obliku rada razvijaju se socijalne vještine.

### 3. DIDAKTIČKA IGRA

Sama riječ „didaktika“ ima dugu povijest. Izvorno potječe iz grčkog jezika, a nakon toga je postala latinskom posuđenicom koja je danas uobičajen stručni pojam u velikom dijelu svijeta. „Didaskein“ je tako otprilike značilo „poučavati“ ili „držati nastavu“. U novom vijeku ponovno se javlja kod Jana Amosa Comeniusa koji je napisao *Veliku didaktiku* u kojem je predstavio teorijski i praktični program za nastavu (Adamček, 2002). Tako se didaktika definira kao znanost o učenju i poučavanju. Prema tome, didaktičke igre imaju za cilj učenje, što znači da svaka igra mora biti osmišljena na način da učenici pomoću nje nauče ili utvrde određene sadržaje. „Didaktička igra utječe na razvijanje pozitivnih osobina ličnosti. Razvijaju maštu, pomažu učenicima da se osamostale i usvoje pravila i sadržaj igre“ (Aladrović Slovaček, 2018, str. 14). Uz takve igre, uče se odgovornosti, pravednosti i pravilnom ponašanju. Didaktička igra trebala bi se sastojati od zadatka kojeg treba izvršiti, cilja i pravila igre te aktivnosti gdje učenici samostalno izvršavaju zadatke (Aladrović Slovaček, 2018).

Učenje postaje uspješnije što je učenik motiviraniji i aktivniji u učenju. Igra, kao prirodan način učenja, pruža usvajanje velike količine sadržaja. Uz to, učeniku pruža zadovoljstvo te on neće postati pasivan promatrač u nastavnom procesu, već aktivniji i motiviraniji sudionik. Kad učenik postane zainteresiran za nastavu, željet će saznati što više informacija o određenom sadržaju, a time će i njegova pažnja postati veća, što pak olakšava pamćenje samih sadržaja. Ukoliko se neki učenicima nezanimljiv sadržaj izvede u obliku igre, on će ubrzo postati zanimljiv i učenici će ga prihvatiti. Igrajući se dijete nesvjesno uči.

„Didaktičke igre su igre koje utječu na razvoj pažnje, sposobnosti zapažanja, mišljenja, pravilnog zaključivanja i pamćenja, govora. One su jedne od osnovnih odgojno-obrazovnih metoda rada s djecom. Zadatak im je da djeca igrom utvrde i probude stečeno znanje o predmetima i njihovim svojstvima. Postignuti rezultati u igri, uz rješavanje postavljenih zadataka, pružaju starijima i odgajateljima sliku o razini dječjeg znanja. Odgojna je vrijednost didaktičkih igara velika. Pridržavajući se pravila prilikom rješavanja raznih zadataka, kod mlade osobe se razvija logično hotimična pažnja i pamćenje, mišljenje, govor, kao i sposobnost opažanja raznih osobina predmeta ili materijala. U didaktičkim igrama se uspoređuju obilježja raznih predmeta i pojava, stvaraju se zaključci, klasificiraju se predmeti po oznakama, vrši analiza i sinteza, generalizira se ili uopćava – stvara pojmove. U didaktičkim igrama djeca trebaju biti dosjetljiva, brzo reagirati, znati svoje misli izraziti smislenim i povezanim govorom razumljivo, jasno i književnim jezikom“ (Fučkar, 1955, 5-7).

Primjenjujući didaktičke igre u nastavi, treba stvoriti ravnotežu između učenja i zabave. Ni u jednom trenutku učeniku ne smije postati dosadno do te mjere da gubi

volju za učenjem i za igrom. S druge pak strane, igra ne smije postati čista zabava. Točno je da je igra napravljena da se učenik zabavlja, no mora biti svjestan da i uči jer je to cilj svake didaktičke igre. Na temelju navedenog, nastavnik mora znati pravilno organizirati igre. Nije dovoljno da ih samo donese na nastavu i takve preda učenicima za rad. Treba ih upoznati s ciljem koji svaka igra ima, usmjeriti ih kako i što treba raditi. Igra treba zaokupiti pažnju u cijelosti, poticati aktivnost te razvijati stvaralačku maštu. Treba primijeniti stečeno znanje te pravilno reagirati i snaći se u određenim situacijama koje ona od učenika zahtijeva.

Kao što je navedeno, pomoću didaktičkih igara učenik bi trebao samostalno zaključivati i djelovati. Ako se osvrnemo na frontalnu nastavu, ona nekad nije pogodna za to. Kod takve nastave učenicima često postaje dosadno pa se zaokupe nečime što im je u tom trenu zanimljivije, primjerice zadirkivanje susjeda u klupi, „šaranje“ u bilježnicama, a samim time ne obraćaju pažnju na nastavnika i na sadržaj koji im on predstavlja. Najveći dio vremena učenici provedu sjedeći i gledajući u nastavnika i u ploču. Treba imati na umu da oni ne smiju postati suvišni i da je nastava zajednička interakcija učitelja i učenika. To nikako ne govori da frontalna nastava nikad nije dobra ili kvalitetna, no važnije od učitelja koji je cijeli sat u središtu jest da se učenima zaokupi pažnja, da su aktivni sudionici procesa te da im sadržaji budu zanimljivi kako bi im ostali u pamćenju.

U nastavi igra može biti učinkovita pod vodstvom stručnog i dobrog nastavnika. Njegova uloga korištenjem igara se ne smanjuje, štoviše postaje složenija. Igra omogućava da učenici i učitelji postanu prijatelji i da ih on uvažava, a ne da smatra kako samo on sve zna. U druženju i igri s učenicima, sam uči i mijenja se (Bognar, 1986).

Didaktička se igra razlikuje od slobodne dječje igre. Kroz slobodnu igru, djeca mogu slučajno nešto naučiti, no većinom se samo zabavljaju. Kako je nastava organiziran odgojno-obrazovni proces, takvom se igrom ne bi mogli ostvariti odgojno-obrazovni ishodi. Zato igra u nastavi uvijek mora biti u funkciji poučavanja i ostvarivanja ciljeva.

### 3.1. Vrste didaktičkih igara

Bognar (1986) spominje tri vrste didaktičkih igara. To su igre uloga, igre s pravilima i konstruktorske igre.

a) Igre uloga su vrlo česte. Ako promatramo dječju igru, možemo zapaziti da se često igraju učitelja, trgovine, svatova, preoblače se i slično pri čemu preuzimaju uloge drugih ljudi. Kroz igre uloga djeca razvijaju socijalne vještine. Također, pogodne su i za razvoj govora s obzirom na to da se u takvim igrama mnogo komunicira. Ponekad se i čita, piše, pjeva, računa iz čega je vidljivo da su igre uloga pogodne za razvoj različitih aktivnosti, stoga imaju velike mogućnosti da se koriste u nastavi.

U školi se igre uloga najčešće koriste kod dramatizacije priča i tekstova, tj. izvedbe igrokaza. Ponekad u tome sudjeluje samo grupa učenika, a ostali su gledatelji, dakle većina ne bi došla na red da sudjeluje u izvedbi. U nastavi treba pronaći mogućnosti da sudjeluju svi učenici jer ako bilo koji učenik ne sudjeluje, igra za njega nema smisla.

Pri korištenju igara uloga u nastavi, razlikuju se tri etape, a to su motivacija, akcija i refleksija (Bognar, 1986). Motivacija je vrlo važna ako želimo da igra bude uspješna. Ponekad učenici ne moraju osjetiti volju i potrebu za igrom koju je učitelj predvidio, no tada im je potrebno nekako privući pažnju, odnosno dati im poticaj. To može biti putem kostima, lutaka ili nekog drugog pribora koji je izrađen za određenu igru. Važno je da učenici žele biti uključeni.

Sljedeća etapa, akcija, predstavlja izvođenje same igre, odnosno aktivno sudjelovanje svih učenika. Učenicima treba prepustiti da se igraju, a učitelj se može umiješati kada je to nužno, primjerice ako se sami ne mogu dogovoriti i surađivati.

Refleksija podrazumijeva razmišljanja i analizu gdje se učenicima može omogućiti da iznesu svoje doživljaje. Uz to, mogu dati prijedloge za moguće promjene u samoj igri. Ponekad je igra pogodna za raspravu o određenim problemskim situacijama, primjerice odnosi u obitelji, sukobi između prijatelja i slično.

Bognar (1986) predstavlja nekoliko varijanti igre uloga. Prvu naziva *prirodna igra uloga* koja se susreće u slobodnoj igri kad se djeca igraju škole, bolnice, trgovine. Ima mogućnost govornog izražavanja i socijalizacije, a takav oblik igre uloga je

pogodan za nastavnika da provjeri što je učenik upamtio na nastavi. Primjer te varijante igre uloga u nastavi je sljedeći.

#### „Pošta

Zadaci: pojmovi, službenik, šalter, pismo, paket, dopisnica, žig, marka, telefon; pozdravljanje; razgovor sa strankama; način predaje pisma, paketa; način telefoniranja.

Sredstva: prostorija učionice (ili neki drugi pogodan prostor) preuredi se u poštu, načine se pisma, paketi, dopisnice, papirni novac i nekoliko telefona igračkaka.

Učenici se upoznaju s poštom i poslovima koji se tamo obavljaju. Podijele im se uloge, obuku odgovarajući kostimi, napiše se odgovarajuća oznaka na šalteru. Stranke ulaze i traže odgovarajuće usluge, pišu adrese, predaju i primaju novac, pakete, telefoniraju, čekaju da dođu na red“ (Bognar, 1986, str.123).

Ovaj primjer igre je odabran jer je korisno da se učenici upoznaju s poslovima na pošti, da znaju pravilno pisati adrese, razgovarati. Uz to, vježba se pisanje, čitanje i računanje.

Kao sljedeću varijantu, navodi *problemsku igru uloga*. Ona polazi od problemske situacije koju treba razriješiti u igri. Ona pak omogućava veće usmjeravanje na nastavni sadržaj, tj. zadatak. Jedan od primjera jest igra *Na ulici*.

#### „Na ulici

Zadaci: odnos prema starijim osobama, pomoć u nevolji, izražavanje govorom i pokretom.

Sredstva: kostimi za dječaka, djevojčicu i baku.

Nastavnik objašnjava situaciju: ulicom nailazi starica s košarom. U gužvi netko nenamjerno zakvači košaru i starica pada (problem). Dražen i Nela su u neposrednoj blizini. Postavlja se slika tako da svi nepomično stoje u zadanoj situaciji.

Na znak, slika oživljava i počinje razgovor, improvizacija. Učenici koji su nosioci uloga sami improviziraju tijek događaja. Nakon improvizacije provodi se analiza. Sljedeća grupa pokušava prikazati događaj na drugačiji način“ (Bognar, 1986, str. 124).

Ova igra daje učenicima slobodu da improviziraju kako će postupiti u situaciji kad baka pada. Također, nakon izvedbe igre se provodi analiza gdje se razgovara i razmišlja o postupcima učenika. Važno je da iz navedene situacije uoče problem te ga pokušaju riješiti. Upravo im takva igra omogućava samostalno razmišljanje i zaključivanje.

Sljedeća varijanta je *vezana igra uloga* gdje se uloge uzimaju iz stripa, filma ili priče. Zadan je okvirni sadržaj, no učenici, u skladu sa svojom ulogom, improviziraju

komunikaciju. Sadržaj se može i izmijeniti ili pak nastaviti – da učenici izmisle što je dalje bilo.

## b) Igre s pravilima

Kao što samo ime govori, karakteristika tih igara su pravila kojima se određuje tijek igre. Ona se mogu mijenjati, prilagođavati dobi učenika ili potrebama nastave. To mogu biti stolne igre kod kojih se za igru koristi ploča, glazbene igre ili igre na otvorenome. Mogu se podijeliti na strateške igre i tzv. igre na sreću.

Kroz strateške igre igrač izražava spoje sposobnosti – spretnost, brzinu, znanje, rješavanje problema. Najčešće se igraju u parovima, a pobjeđuje uspješniji igrač. No, ponekad natjecanje može negativno utjecati na učenike koji učestalo gube u igrama. Zbog toga ih treba primjenjivati oprezno i razumno. Jedan primjer strateške igre koja se može koristiti u nastavi jest *Lisice i zečevi*.

„Zadaci: razvoj kombinatorike, karakteristike šumskih životinja.

Sredstva: ploča za igru, 20 figura zečeva i 2 figure lisice.

Figure su smještene na svojim polovicama ploče. Igraju dva igrača. Jedan ima zečeve, a drugi lisice. Igrač sa zečevima nastoji svoju figuru dovesti na devet crvenih polja i ako uspije, on je pobjednik. Zečevi se kreću po jedno polje naprijed ili ukoso. Lisice se također kreću za jedno polje, ali u svim pravcima. Lisice „jedu“ zečeve tako da ih preskaču. „Pojedeni“ zečevi ispadaju iz igre. Lisica može istovremeno preskočiti i više zečeva ako joj to dopušta položaj“ (Bognar, 1986, str. 129-130).

Igre na sreću, isto kao i strateške igre, su natjecateljske, no o rezultatu odlučuje slučajnost. Tipičan primjer je svima znana igra *čovječe, ne ljuti se*. U nastavi se kocka može iskoristiti na razne način, na primjer, na nju se mogu zalijepiti ilustracije koje mogu poslužiti za govorne i pismene vježbe.

Bognar (1986) kao primjer za igru na sreću navodi *Loto slovima*. Zadatak te igre jest upoznavanje slova. Za igru su potrebna slova, koja se mogu izrezati ili uzeti iz slovarice i ploča za igru koju dobije svaki igrač. No, svatko od njih ima različite ploče. Izrezana slova (ili ona iz slovarice) se stave u kutiju, a igrači redom izvlače po jedno slovo. Ako to slovo postoji na njihovoj ploči, stavljaju ga na pripadajuće polje. Slova koje igrač izvuče iz kutije, a ne postoje na njegovoj ploči, odlaže pored nje. Pobjednik je onaj koji slovima prekrije cijelu ploču.

Ova igra je vrlo korisna za učenike prvog razreda kod ponavljanja slova. Može se malo i otežati, primjerice da iz slova koja nisu pripadala njegovoj ploči, igrač načini nekoliko riječi.

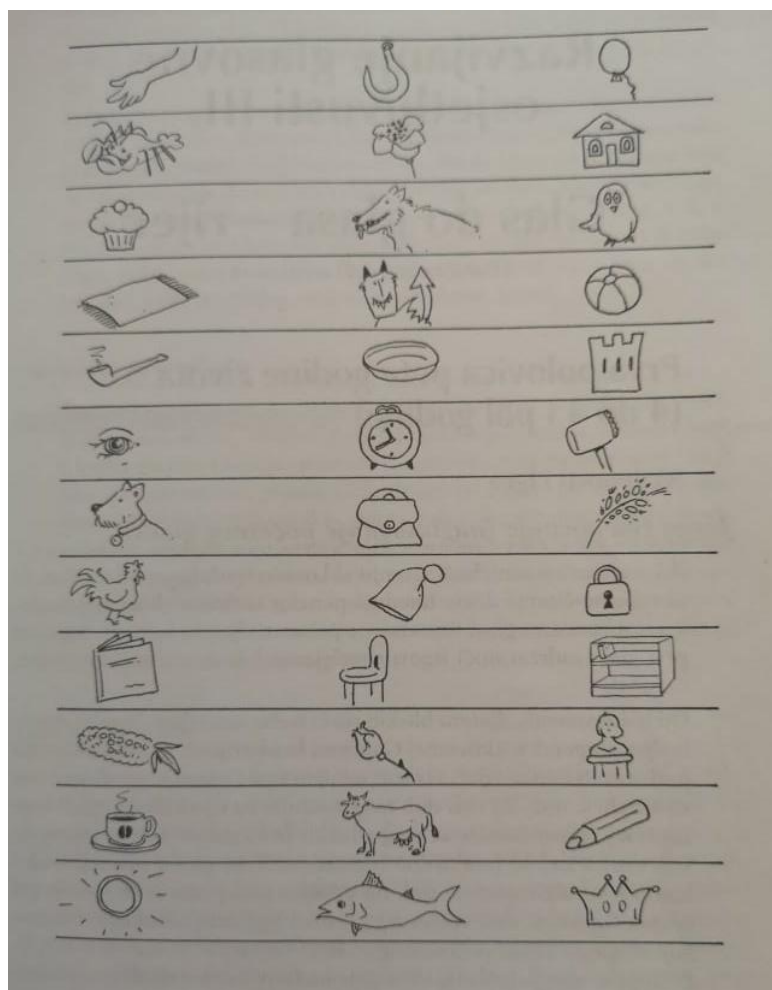
c) Konstruktorske igre razvijaju maštu i stvaralačke sposobnosti. Kod takvih igara postoji konkretni materijal koji učenik oblikuje na svoj način. Materijal može biti pijesak, plodovi, kocke, kutije i slično. Kod ovakvih igara nije bitno natjecanje i pobjeda, već konačan rezultat koji se najčešće može iskoristiti u samoj igri. Tako, primjerice, učenik može izraditi automobil, vlak ili drugo vozilo kojim će se dalje kretati u igri.

Mogu se podijeliti prema različitim kriterijima:

1. pronalaženje kombinacija nenamjernim rukovanjem materijalom
2. oblikovanje
3. redanje materijala
4. grafičko predstavljanje
5. građenje gotovim materijalom
6. utilitarne konstrukcije
7. rimovanje i stihotvorstvo (Bognar, 1986, str 145).

Spomenuto rimovanje se u nastavi Hrvatskog jezika najčešće povezuje sa satovima na kojima se učenici upoznaju s pjesništvom. Važno je da znaju uočiti riječi koje se rimuju. Čudina-Obradović (2008) navodi različite aktivnosti kojima se razvija osjetljivost na rime. Jedan od primjera je aktivnost gdje jedan učenik izriče bilo koju riječ, a ostali moraju odgovoriti novom riječju u rimi. Primjerice, učenik izriče riječ trava, a odgovor, odnosno riječ koja se rimuje jest krava.

Sljedeći zanimljiv primjer koji se može iskoristiti u nastavi Hrvatskog jezika jest prikazan na slici 1. Učenici najprije imenuju sve sličice u svakom redu, zatim trebaju prepoznati riječi koje se rimuju i tako izbaciti onu riječ koja se u rimi ne slaže s ostalim riječima. Primjerice, u drugom redu su prikazani rak, mak i kuća. Učenik treba prepoznati rimu u riječima rak-mak, a potom zaključiti da je uljez riječ kuća koja se ne podudara sa spomenutim riječima.



Slika 1. Što ne pripada redu – prepoznavanje riječi koja se u rimi ne slaže s drugim riječima (Čudina-Obradović, 2008, str. 99).

Također, Bognar (1986) konstruktorske igre dijeli i prema vrsti materijala, a to su igre prirodnim, neoblikovanim materijalom, igre djelomično oblikovanim materijalom, igre konstruktorskim materijalom te igre figuralnim elementima. Raznim prirodnim materijalom, pijeskom, kamenjem, plodovima, djeca mogu izraditi neke predmete za igru, na primjer životinje od plodova kestena, vijence od cvijeća itd. Oblikovani materijal odnosi se na prerađen materijal, primjerice papir, žice, konac, karton, čačkalice i sl. Od njega pak djeca mogu izraditi kuću, a pri tome vježbaju mjerenje određenih elemenata kako bi ih spojili na pravilan način.



Konstruktorskim materijalom djeca se susreću već u mlađoj dobi kada od raznih kocaka za slaganje grade elemente za igru. Najpoznatiji je lego-materijal, a njime najčešće grade vozila ili zgrade. Figuralnim elementima dijete se služi kad, primjerice, od figurica životinja slaže farmu, od figurica ljudi selo ili nešto tome slično. Mnogi materijali daju djetetu slobodu da se njime služi na svoj način, tj. pruža mu mogućnost da samostalno istražuje i dolazi do različitih rješenja. Kreirajući svoje zamisli, dijete razvija stvaralačke sposobnosti.

#### 4. KURIKULUM I MOGUĆNOSTI ZA DIDAKTIČKU IGRU

Kurikulum i didaktika imaju neke zajedničke teme kao što su ciljevi odgoja, proces učenja i poučavanja, organizacija rada i slično, no, naravno, i razlike. Didaktika je usmjerena na zakonitosti odgojno-obrazovnog procesa, a kurikulum na školski sustav. Prije izrade kurikulumu, treba voditi računa o njegovu opsegu, znanostima koje određuju nastavne sadržaje te da se sadržaj kurikulumu proširi na sadržaje važne za stjecanje određenih navika. Ključno je određivanje ciljeva učenja. Također, treba utvrditi djelatnosti koje učenik mora obaviti kako bi se vidjelo je li postigao određeni cilj. To bi značilo da učenik na kraju nastavne jedinice može razlikovati, identificirati, imenovati, srediti, konstruirati, izvješćivati, demonstrirati, izreći i primijeniti pravilo. Prema Peko, Pintarić (1999), kurikulum objedinjuje ciljeve, sadržaje, metode, postupke i vrednovanje. Dakle, on objedinjuje aktivnosti u nastavnom radu, s time da su uključeni i učitelj i učenici. Prema Cindrić i sur. (2010), teorijske odrednice za izradu kurikulumu mogu biti različite, a neke od njih su raznolikost komunikacije (može biti verbalna, vizualna i dr.), primjerenost dobi, motivacija, građanski odgoj i obrazovanje, znanstvena utemeljenost sadržaja itd.

Kurikulum ima nekoliko obilježja:

„1. Kurikulumom se određuju zadaci škole (svake ili pojedine) u obliku organiziranih sekvenci učenja koje su potrebne da bi se iskazalo određeno ponašanje.

2. Obrazovni sadržaj navedeni su tako (u obliku semantički jednoznačnih i operacionaliziranih ciljeva učenja) da se može pratiti njihovo ostvarenje.

3. U kurikulumu su navedeni načini i sredstva njegova ostvarenja.

4. Oblikovani su testovi kojima se može ispitati ostvarenje ciljeva učenja“ (Cindrić i sur., 2010, str. 82).

Jedno od pitanja na koje kurikulum mora odgovoriti odnosi se na organizaciju. Dijelove treba povezati u cjelinu na način da se uči tako da bi se mogle ostvariti promjene u ponašanju učenika. Kurikulum naglašava iskustveno učenje, a neki od načina takvog učenja jesu igranje uloga, igre simulacija, projekt-metoda i drugi. U središtu je misao: „najbolje se uči ono što sami činimo, u čemu smo stvarno angažirani, kad slobodno formiramo odgovore na neku situaciju“ (Jelavić, 2003, str. 129). Upravo zbog toga, nastavno ozračje treba biti poticajno, pogodno za učenje na taj način. Iako nastavnik poučava, treba se orijentirati na postignuća učenika. Korištenjem različitih, poticajnih i zanimljivih didaktičkih igara, učenik se može

osamostaliti, samostalno zaključivati i dolaziti do ciljeva. Na temelju svojih iskustava, doći će do većih postignuća i boljih rezultata.

Temeljnim dokumentom odgojno-obrazovnog sustava smatra se nacionalni kurikulum. Prema njemu se izrađuju svi ostali dokumenti ili kurikulumi za školu. Sadržaji koji se nalaze u nacionalnom kurikulumu omogućuju njihovo razumijevanje, usvajanje, upoznavanje i primjenu.

„Nacionalni okvirni kurikulum definira sljedeće:

- operacionalizirane ciljeve odgoja i obrazovanja, što znači da se određuju ishodi učenja ili kompetencije učenika,
- općeobrazovne ciljeve po pojedinim odgojno-obrazovnim područjima i nastavnim predmetima, čime se osigurava integracija područja i predmeta,
- minimalnu satnicu i druge kurikulumske sastavnice kako bi se školama omogućila izrada školskog kurikuluma, a ujedno ostvario i nacionalni standard,
- opće smjernice za programiranje nastavnog rada u školama, dakle osnova za izradu školskog kurikuluma i predmetnih kurikuluma“ (Cindrić i sur., 2010, str.88-89).

Na temelju nacionalnog kurikuluma, nastaje školski kurikulum koji svaka škola sastavlja za svoje učenike. Sastoji se od predmeta koji se poučavaju. Broj predmeta se razlikuje s obzirom na škole, jesu li to osnovne škole, srednje, opće itd. Školski kurikulum sadrži i aktivnosti koje su usmjerene na kognitivni, psihomotorički i afektivni razvoj, odnosno na znanja, sposobnosti, motoričke vještine, stavove i procjenjivanje. Osim što obuhvaća propisane predmete, odnosno glavne predmete, uključuje i izvannastavne i izvanškolske aktivnosti, aktivnosti s darovitim učenicima ili pak s učenicima s teškoćama u razvoju. Škola je prepoznatljiva upravo zbog takvih aktivnosti. Prema tome, školski kurikulum je pod utjecajem obilježja škole i njezinim okruženjem.

#### 4.1. Kurikulum za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj

Kurikulumom za nastavni predmet Hrvatski jezik kao dokumentom, povezane su sve razine odgojno-obrazovnog procesa na temelju kojih se poučava i uči hrvatski jezik. Također je i povezan s drugim odgojno-obrazovnim područjima, međupredmetnim temama i ostalim nastavnim predmetima. Svrha učenja i poučavanja nastavnog predmeta Hrvatski jezik jest osposobljavanje učenika za jasno, točno i prikladno sporazumijevanje hrvatskim standardnim jezikom, usvajanje znanja o jeziku kao sustavu, slobodno izražavanje misli, osjećaja i stavova te spoznavanje vlastitoga,

narodnog i nacionalnog jezično-kulturnog identiteta<sup>1</sup>. Učenici moraju razumjeti kako je važno da se znaju koristiti hrvatskim standardnim jezikom, a uz to, naučiti prihvaćati jezike drugih naroda. Učenik se stavlja u središte te ga se potiče da stečene spoznaje primjenjuje u svakodnevnim situacijama.

- Odgojno-obrazovni ciljevi učenja i poučavanja

Učenik:

- ovladava temeljnim jezičnim djelatnostima slušanja, govorenja, čitanja, pisanja te njihovim međudjelovanjem, jezičnim znanjem i znanjem o hrvatskome jeziku kao sustavu
- stvara pisane i govorne tekstove različitih sadržaja, struktura, namjena i stilova te razvija aktivan rječnik; stječe naviku i potrebu za čitanjem i pisanjem različitih neprekinutih, isprekidanih, mješovitih i višestrukih tekstova u osobne i javne svrhe
- čita i interpretira reprezentativne tekstove hrvatske i svjetske književnosti na temelju osobnoga čitateljskoga iskustva i znanja o književnosti te razvija kritičko mišljenje i literarni ukus
- otkriva različite načine čitanja razvijajući iskustva čitanja koja oblikuju i preoblikuju osobna iskustva te otvaraju nove perspektive, potiču razvoj literarnoga ukusa, mašte i refleksiju o svijetu, sebi i drugima
- pronalazi u različitim izvorima sadržaje i informacije o kojima kritički promišlja, procjenjuje njihovu pouzdanost i korisnost, prepoznaje kontekst i namjeru autora te funkcionalno primjenjuje višestruku pismenost, samostalno rješava probleme i donosi odluke
- razvija vlastiti jezično-kulturni identitet komunikacijom na jednom ili više djelatnih jezičnih idioma hrvatskoga jezika, poštuje različite jezične i kulturne zajednice i njihove vrijednosti, jača nacionalni identitet i pripadnost narodu i državi upoznavanjem i njegovanjem kulturno-povijesne baštine te izgrađuje vlastiti svjetonazor i njeguje moralne i estetske vrijednosti (MZO, <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Publikacije/Predmetni/Kurikulum%20nastavnoga%20predmeta%20Hrvatski%20jezik%20za%20osnovne%20skole%20i%20gimnazije%20u%20RH.pdf>, str.8, 20.8.2020).

Nastavni predmet Hrvatski jezik je organiziran u tri predmetna područja, a to su hrvatski jezik i komunikacija, književnost i stvaralaštvo te kultura i mediji. Kroz sva tri područja, učenici razvijaju komunikacijsku i jezičnu kompetenciju. Kroz predmetno područje hrvatski jezik i komunikacija se ostvaruju učenje i poučavanje. Kako bi mogao prenositi svoje ideje, misli i stavove, učenik u komunikacijskim situacijama različite strategije čitanja, slušanja, govorenja i pisanja.

---

<sup>1</sup> Ministarstvo znanosti i obrazovanja, <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Publikacije/Predmetni/Kurikulum%20nastavnoga%20predmeta%20Hrvatski%20jezik%20za%20osnovne%20skole%20i%20gimnazije%20u%20RH.pdf>, 20.8.2020.

Kao što se može zaključiti po samom nazivu, predmetno područje književnost i stvaralaštvo je orijentirano na čitanje i recepciju književnih tekstova. Iznimno je važno da učenik čita književne tekstove jer na taj način razvija samog sebe, kritično mišljenje i stavove. Na taj način, također, može proširivati svoj rječnik, što mu može samo koristiti na način da razvija komunikacijske vještine. Ipak, učenik ne treba čitati samo ono što mu nastavnik odredi, ono što se mora, već može slobodno birati tekstove kako bi stjecao čitateljske navike.

Predmetno područje kultura i mediji odnosi se na istraživanje veza između tekstova i njihovih oblika, između kultura življenja i društvenih odnosa, međuodnosa autora i publike te visoke umjetnosti i popularne kulture<sup>2</sup>.

#### 4.1.1. Pregled ishoda prema razredima i predmetnim područjima s primjerima didaktičkih igara

##### 1. razred – predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija

OŠ HJ A.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje misli, potrebe i osjećaje.

Važno je poticati učenike na razgovor, na izražavanje vlastitih stavova, a uz to naučiti ih pravilno birati riječi s obzirom na sadržaj koji žele iznijeti. Prema Kurikulumu, kako bi ovaj ishod bio ostvaren, učitelj treba birati različite aktivnosti kojima se potiče razgovor.

Primjer igre koju učitelj može iskoristiti jest kocka koja sa svih strana ima ilustracije (ovisno o temi o kojoj se želi razgovarati) prema kojima učenik treba osmisli priču. Može se igrati u grupama, tako da svaka grupa dobije kocke s različitim ilustracijama. Svakom od članova grupe pripada jedna ilustracija prema kojoj osmisli jednu rečenicu. Na kraju rečenice povežu u priču koju ispričaju pred cijelim razredom. Svrha ove igre jest poticanje maštovitosti i kreativnosti te, naravno, razvijanje izražajnih sposobnosti.

*Govoriti lako* jest igra pomoću koje se također razvijaju komunikacijske vještine. Igrač se za ovu ulogu može pripremiti tako da mu učitelj kaže kako stolac na kojem

---

<sup>2</sup> MZO, <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Publikacije/Predmetni/Kurikulum%20nastavnoga%20predmeta%20Hrvatski%20jezik%20za%20osnovne%20skole%20i%20gimnazije%20u%20RH.pdf>, str.10, 20.8.2020).

sjedi ili predmet koji drži u ruci ima čarobnu moć. On mu omogućuje da govori lako, bez straha. Učitelj određuje vrijeme koje će igrač imati za pričanje te temu koja može biti, na primjer što mu se toga dana događalo u školi. Kad učitelj da znak (unaprijed dogovoren, pr. pljesak dlanovima), na igračevo mjesto dolazi drugi, koji se sam javi ili ga odabere učitelj (Fileš, Jelčić, Jurić Stanković, Lugomer, Motik, Pečaver, Rožman, Tuksar, 2008). Na ovaj način, učenici se oslobađaju straha od javne komunikacije, razvijaju samopouzdanje, maštovitost, kreativnost i izražajne vještine.

1. razred – predmetno područje Književnost i stvaralaštvo

OŠ HJ B.1.1. Učenik izražava svoja opažanja, misli i osjećaje nakon slušanja/čitanja književnog teksta i povezuje ih s vlastitim iskustvom.

Nakon pročitane pjesme ili književnog teksta, učenici trebaju izraziti svoje dojmove i osjećaje. Umjesto da ih se samo pita kako su se osjećali ili kako im se svidio tekst, to se može učiniti na zanimljiviji način. Učitelj svakom učeniku može podijeliti izrezane krugove, kvadrate ili nešto drugo po želji u različitim bojama; siva, crna, crvena, zelena, žuta itd. Nakon pročitane pjesme ili priče, učenici pomoću boja iskazuju svoje osjećaje. Učitelj ih pita zašto su odabrali baš tu boju, što povezuju s temom pjesme ili priče, nekim događajem i slično. Nekad se to može povezati sa situacijama kad su se učenici osjećali tužno, sretno, zbunjeno i sl. zbog nečeg što im se dogodilo u životu. Krugovi ili kvadrati bijele boje (ili drugi predmet koji ima veze s temom teksta/pjesme) se mogu izrezati u dijelove slagalice koju učenici trebaju složiti u uvodnom dijelu sata, a čitanja teksta/pjesme, boje ga bojom koja odgovara njihovim dojmovima i osjećajima.

1. razred – predmetno područje Kultura i mediji

OŠ HJ C.1.3. Učenik posjećuje kulturne događaje primjerene dobi.

Kako bi se ovaj ishod ostvario, učitelj treba odabrati kulturne sadržaje koji će biti primjereni učenicima prvog razreda; kazališne predstave, izložbe, posjet muzeju i slično. Samim time što će učenici posjetiti nešto od navedenog, možemo reći da je ishod djelomično ostvaren. No, nakon bilo kojeg kulturnog događaja, treba razgovarati o dojmovima i izraziti svoj doživljaj samog kulturnog događaja. Kako se to ne bi svelo samo na razgovor ili pismeno iznošenje dojmova, situacija može biti zanimljivija. Na primjer, nakon odgledane kazališne predstave, učenici mogu izraditi

lik koji ih se najviše dojmio. Ovisno o predstavi, primjerice ako je bila o životinjama, mogu donijeti svoje plišane životinje u školu umjesto da ih izrađuju. Razred se može na jedan pretvoriti u kazalište. Prije svega, s učenicima treba ponoviti kako se ponaša u kazalištu. Jedna osoba može prodavati karte i odvesti učenike i učitelja/učiteljicu do predviđenih mjesta za sjedenje (kasnije se priključi ostalima kako cijeli sat ne bi bila pasivna). Potom, nekoliko učenika može, koristeći lutke koje su izradili, izraziti svoje doživljaje – opisati zašto je izradio lutku baš tog lika, zbog čega ih se on dojmio. Nakon toga, ovisno o predstavi koju su gledali, neki od učenika mogu izvesti skraćenu verziju predstave na način na koji su je oni doživjeli i upamtili.

Drugi način, možda jednostavniji za učenike prvog razreda, bi bio da nakon odgledane predstave, učenici pantomimom pokušaju prikazati odabrane likove iz predstave (ovisno o tome koji ih se najviše dojmio).

## 2. razred – predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija

OŠ HJ A.2.5. Učenik upotrebljava i objašnjava riječi, sintagme i rečenice u skladu s komunikacijskom situacijom.

Razrada ovog odgojno-obrazovnog ishoda ima više sastavnica, a jedna od njih je da učenik odabire odgovarajuće riječi i upotrebljava ih u oblikovanju sintagmi i rečenica.

Aladrović Slovaček (2018) daje zanimljiv primjer igre kojoj je cilj povezati riječi u sintagme i ovladati tekstnom kompozicijom. Igra *Spoji me* igra se u skupinama. Svaka skupina dobiva po 20 – 30 kartica na kojima se nalazi po jedna riječ kojoj treba pronaći par, a on se nalazi na drugoj kartici. Te riječi su uparene tako da čine sintagme. Učiteljica traži od učenika da pokušaju spojiti riječi otkrivanjem parova kao u igri memori. Igra je natjecateljska, kako među skupinama, tako i unutar skupine. Tko skupi najviše parova, smatra se pobjednikom. Nakon što su otkriveni svi parovi, učenici trebaju naglas pročitati sintagme kako bi se provjerilo jesu li riječi točno uparene. Također, učiteljica može odabrati neku od sintagmi kao naslov priče, dok učenici u sljedećih nekoliko minuta, poštujući naslov, trebaju napisati kratku priču u kojoj će upotrijebiti čim više sintagmi i sklopiti ih u rečenice.

Također, učiteljica može zadati nekoliko rečenica u kojima su krivo upotrijebljene sintagme, riječi, npr. Za limunadu mi treba jedan ljubičasti limun. Tada učenici trebaju prepoznati pogrešku u rečenici i ispraviti ju koristeći pravilnu riječ.

2. razred – predmetno područje Književnost i stvaralaštvo

OŠ HJ B.2.2. Učenik sluša/čita književni tekst i razlikuje književne tekstove prema obliku i sadržaju.

Važno je da učenik čita i sluša s razumijevanjem kako bi mogao znati o čemu književni tekst govori, koji su likovi, je li tekst priča, igrokaz, bajka (po obilježjima) i slično.

Kako bi čitanje s razumijevanjem bilo zanimljivije, učenike se može podijeliti u manje skupine. U skupini se odabire osoba koja čita tekst, a svi ostali slušaju. Potom učenici igraju kviz temeljen na pročitanoj tekstu – ako je tekst bio igrokaz, pitanja mogu biti o tome koliko su likova primijetili, o čemu su razgovarali itd., a svako pitanje ima više ponuđenih odgovora. Pobjednička skupina je ona koja prikupi najviše točnih odgovora.

Ako pak primjerice želimo utvrditi jesu li učenici upamtili redoslijed događaja u priči, prije čitanja im se napomene da pažljivo slušaju jer će nakon pročitanoj nacrtati najvažnije događaje onim redom kojim su se događali u priči. Na taj način će im biti lakše upamtiti sadržaj određene priče.

2. razred – predmetno područje Kultura i mediji

OŠ HJ C.2.2. Učenik razlikuje medijske sadržaje primjerene dobi i interesu.

Ovaj ishod se, između ostalog, ostvaruje kroz animirane, dokumentarne i igrane filmove za djecu. Kod gledanja filmova, često nastavnici samo pokrenu film, a učenici provedu gotovo cijeli nastavni sat gledajući ga. Potkraj sata se eventualno zapišu naslov i autora filma, a za domaću zadaću ponekad trebaju nacrtati neki događaj.

Isto kao kod čitanja novih tekstova, tako bi i nakon pogledanog filma, trebalo izraziti svoje doživljaje i provjeriti zapamćeno. Stoga, aktivnost za provjeru može biti slična igri dan-noć. Učiteljica čita tvrdnje vezane za film, a ako je tvrdnja točna, učenici ostanu stajati na mjestu, a ako je netočna, čučnu i isprave tvrdnju.



Ako bi film trajao kraće, tako da se stigne pogledati dva puta uz neke dodatne aktivnosti, nakon prvog gledanja objavili bi dojmove, a tada bi slijedilo drugo gledanje. Učenici bi bili podijeljeni u 4 skupine, svaka skupina bi dobila kuvertu na kojoj bi pisalo na što da obrate pozornost tijekom gledanja filma (redosljed događaja, glavni i sporedni likovi, boja i zvuk u filmu). Prva skupina bi dobila kuvertu s izrezanim sličicama iz filma koje moraju složiti – onim redom kako se zbivalo. Tada bi zapisali redosljed događaja. Druga bi skupina na veći papir trebala nacrtati glavnog junaka/junakinju filma opisuju vanjski i unutarnji izgled uz pomoć unaprijed pripremljenih i izrezanih riječi koje lijepe na papir oko njega/nje.

Treća skupina bi trebala ispisati sporedne likove i njihove karakteristike. Četvrta bi skupina dobila papiriće u raznim bojama, na poseban papir bi lijepili boje koje su u filmu najviše zastupljene, trebali bi navesti što je u filmu bilo takve boje. Bili bi zaduženi i za vrste zvukova u filmu, žutom bojom bi označili govor, crvenom glazbu i plavom šumove iz filma.

3. razred – predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija

OŠ HJ A.3.5. Učenik oblikuje tekst služeći se imenicama, glagolima i pridjevima uvažavajući gramatička i pravopisna pravila.

Kod usvajanja sadržaja koji se odnose na vrste riječi – imenice, pridjeve i glagole, važno je da učenici znaju prepoznati vrste riječi u rečenicama, a ne da samo nauče definiciju za svaku od vrsta. Učitelj/učiteljica tako može pripremiti kratak igrokaz (učenici mogu pomoći) u kojem će „likovi“ biti imenice, glagoli i pridjevi. Likovi mogu biti izrađeni od kartona koji se nalazi na drvenom štapiću, a na poledini se nalazi tekst igrokaza. Likovi najprije predstavljaju sebe, navode primjere gdje ih učenici mogu naći i slično. Također, igrokaz može biti napravljen na način da razgovaraju primjerice o tome koja vrsta riječi je najvažnija, a da se na kraju zaključi kako su sve vrste jednako važne. Nakon toga bi slijedio razgovor o samom igrokazu, što su učenici zapamtili, koje je riječi spomenuo lik imenica, glagola ili pridjeva i slično.

Kod provjere usvojenosti sadržaja, mogu se izraditi kartice za memori, na primjer: upariti riječ pernica s karticom na kojoj piše imenica, riječ trčati s karticom gdje se nalazi glagol itd. Igrati se može u parovima, a nakon što učenici odigraju, provjeri se

jesu li točno uparili kartice. Potom im se još može zadati da oblikuju kratak tekst služeći se riječima s kartica.

Još jedan primjer igre (igra se u skupinama) jest da učiteljica odredi jedno slovo, npr. slovo m, a učenici trebaju ispisati čim više imenica na slovo m, potom može odrediti drugo slovo prema kojem će ispisivati glagole i pridjeve. Svaka točna riječ donosi jedan bod, a pobjednička skupina je ona koja ima najviše prikupljenih bodova. Putem ove igre učenici razvijaju pisačke sposobnosti, glasovnu osjetljivost, a isto tako uvježbavaju vrste riječi.

### 3. razred – predmetno područje Književnost i stvaralaštvo

OŠ HJ B.3.2. Učenik čita književni tekst i uočava pojedinosti književnog jezika.

Razrada ovog ishoda ima više sastavnica, od uočavanja mjesta i vremena radnje u tekstu, opisivanja likova prema izgledu, govoru i ponašanju do uočavanja ritmičnosti i rime u poeziji za djecu.

Aladrović Slovaček (2018) navodi zanimljivu igru za osvještavanje rime kao glasovnog podudaranja riječi. Igra se zove *Rima rima rima*, a najbolje je da se igra u dvije ili tri skupine. Učiteljica/učitelj odredi prvu riječ prema kojoj učenici trebaju osmisliti riječ koja se s njome podudara u rimi. Svaki sljedeći učenik zadaje novu riječ, a ako se učenik ne može sjetiti riječi, ispada iz kruga. Na taj način se dobiva pobjednik svake skupine. U ovoj igri važno je da učenici pažljivo slušaju, stoga se razvija i aktivno slušanje.

### 3. razred – predmetno područje Kultura i mediji

OŠ HJ C.3.2. Učenik razlikuje tiskane publikacije primjerene dobi i interesima.

Cilj ovog ishoda je da učenik može razlikovati knjige, udžbenike, časopise, plakate i slično te da samostalno čita tekstove u časopisima za djecu. Također, učenik, potaknut određenim medijskim sadržajem, izražava svoje mišljenje te stvara vlastite uratke.

Primjer aktivnosti za ovaj ishod jest *Strip nakon filma*. Nakon gledanja filma prilagođenog njihovoj dobi, učenici se dijele u skupine. Zadatak svake skupine je drugačiji, no zajednički cilj jest da ga prikažu u obliku stripa. Tako bi prva skupina prikazala najmračniji dio filma, druga skupina najtužniji dio, treća najstrašniji,

četvrta najzanimljiviji dio filma, no situacije ovise o samome filmu (Aladrović Slovaček, 2018). Osim što na ovaj način utvrđuju znanje o stripu, uče razlikovati važno od nevažnog prema situacijama koje trebaju prikazati stripom.

4. razred – predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija

OŠ HJ A.4.4. Učenik piše tekstove prema jednostavnoj strukturi.

Ovaj ishod odnosi se na pisanje tekstova prema strukturi s uvodom, razradom i završetkom, pisanje velikog početnog slova u imenima naroda, stanovnika, država, geografskih cjelina, knjiga, filmova i novina itd.

Kako bi učenici usvojili pravilno pisanje velikog početnog slova u imenima naroda, stanovnika i država, može se odigrati igra prema poznatoj igri država-grad-selo. Igra se prilagodi nastavnom sadržaju, u ovom slučaju učenici bi trebali na zadano slovo upisivati (pisanim slovima) narod, državu i stanovnika poštujući pravilo za pisanje velikog početnog slova.

Također, može se odigrati natjecateljska igra u dvije skupine. Učenici stoje ispred ploče u dvije kolone, a učiteljica/učitelj na ploču stavlja dva papira s imenima naroda, države ili stanovnika. Na jednom papiru je napisano točno rješenje, dok je na drugom netočno. Na učiteljičin/učiteljev znak, učenici koji su prvi u koloni iz svake skupine, moraju dotaknuti papir na kojem je napisan točan naziv. Igra se nastavlja dok svi učenici ne dođu na red, a pobjednička skupine je ona koja je skupila najviše točnih odgovora.

Obrazovno postignuće ovih igara jest razlikovati pravilno i nepravilno napisane nazive država, stanovnika i naroda (od naziva se mogu izvesti i pridjevi).

4. razred – predmetno područje Književnost i stvaralaštvo

OŠ HJ B.4.2. Učenik čita književni tekst i objašnjava obilježja književnog teksta.

Učenik treba usvojiti obilježja pojedinog književnog teksta, prepoznati likove i događaje itd.

Pojedine teme iz književnih tekstova mogu se prikazati aktivnošću pod nazivom *Živa slika (zaustavljeni prizor)*. Učenici su podijeljeni u skupine i svaka skupina dobije na papiru jedan dio njima poznatog teksta. Imaju određeno vrijeme da ga pročitaju kako bi se podsjetili o čemu se radi. Nakon toga, tijelima trebaju oblikovati situaciju iz

teksta. Na primjer, ako se radi o djelu Mate Lovraka Družba Pere Kvržice, jedna skupina može dobiti dio gdje Pero i Šilo kreću čamcem po Milo Dijete, druga skupina gdje Medu spuštaju u bunar, treća skupina prikazuje kako sređuju stari mlin i tako dalje. Nakon dogovora kako će to izvesti, sve skupine, osim jedne, odlaze na mjesto kako bi mogli pogledati što je prva skupina pripremila. Učenici pokušaju pogoditi koji dio teksta je skupina prikazala, a na znak učiteljice/učitelja (unaprijed dogovoren – npr., pljesak), slika se pokreće te skupina improvizira govor i pokrete iz prizora. Aktivnost traje toliko dugo dok sve grupe ne prikažu svoje zaustavljene prizore (Fileš i sur., 2008). Ovom tehnikom se jača samopouzdanje, potiče verbalna i neverbalna komunikacija, a uz to, razvija se pažnja, koncentracija, kreativnost.

Sljedeća aktivnost koja može pomoći u usvajanju sadržaja o obilježjima teksta, likovima, događajima jest kviz. Kviz se može napraviti u programima kao što su Kahoot ili Wordwall. Učenici mogu biti organizirani u nekoliko skupina, a učitelj/učiteljica čita pitanja. Skupina koja se prva javi, ima pravo odgovoriti na pitanje, ako je odgovor točan, osvaja jedan bod. Pobjednička skupina jest ona koja sakupi najviše bodova. Ova aktivnost potiče suradništvo unutar skupina i aktivno slušanje.

#### 4. razred – predmetno područje Kultura i mediji

OŠ HJ C.4.2. Učenik razlikuje elektroničke medije primjerne dobi i interesima.

Prema razradi ovog ishoda, važno je da učenik može razlikovati televiziju, Internet i radio. Uz to, da objašnjava razliku između novinskih priloga na televiziji i radiju (primjerice, intervju).

Aktivnost koja može pomoći kod ostvarenja ovog ishoda, a može se iskoristiti u završnom dijelu sata, ili sljedeći sat ako želimo da učenici kod kuće prikupe podatke s televizije i radija je sljedeća. U sredini razreda se osigura prazan prostor, a učenici mogu biti podijeljeni u dvije skupine – jedna će predstavljati televizor, a druga radio. Svaki igrač, s obzirom na skupinu, je važan dio medija i bez njega on ne može funkcionirati. Učenici se unaprijed mogu dogovoriti koji dio će predstavljati (kod kuće pronađu primjerice, kratku vijest, reklamu i slično) te aktivnost izvode pred ostalim učenicima. Na primjer, učenici koji predstavljaju televizor, mogu izraditi kutiju s otvorom iza kojeg će stajati koja će im poslužiti kao televizor. Potom, pošto želimo saznati što su učenici primijetili da mogu pronaći na televiziji, svaki

predstavlja unaprijed odabranu vijest, reklamu, najavu i slično. Pošto je televizija vizualni i slušni medij, učenici mogu nacrtati neke prizore koje će im poslužiti u predstavljanju. Isto se događa i s učenicima koji predstavljaju radio. Nakon izvedbe ove aktivnosti, još se jednom ponavljaju razlike između televizije i radija, navode neke prednosti ili nedostaci. Prednosti ove aktivnosti su jačanje samopouzdanja, poticanje mašte, razvijanje maštovitosti i kreativnosti, suradnje.

5. razred - predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija

OŠ HJ A.5.5. Učenik oblikuje tekst i primjenjuje znanja o promjenjivim i nepromjenjivim riječima na oglednim i čestim primjerima.

Između ostalog, učenik treba moći provoditi stupnjevanje pridjeva na uporabnoj razini. Aktivnost koja može poslužiti kod sata usvajanja sadržaja komparacije pridjeva jest *Tražim skupinu* (Fileš i sur., 2008). Učitelj na prethodnom satu govori učenicima da na sljedeći sat Hrvatskog jezika donesu igračku, knjigu ili neki drugi predmet koji za njih ima posebnu važnost. U uvodnom dijelu sata, učenici se slobodno kreću prostorom, može se uključiti lagana glazba, a na znak učitelja/učiteljice formiraju skupine prema zadanim obilježjima. Obilježja mogu biti najstarija igračka, najdraža knjiga, najljepša lutka itd. Nakon što formiraju skupine, svako učenik treba izreći jednu rečenicu o svom predmetu, npr. *Ovo mi je najdraža lutka, mnogo je ljepša od Anine, iako je njezina novija*. Nakon te aktivnosti, slijedila bi usporedba pridjeva koje su učenici koristili te uočavanje različitih oblika istog pridjeva s obzirom na stupanj (pozitiv, komparativ ili superlativ).

Aktivnost koja može poslužiti u završnom dijelu sata kod iste teme, jest *Voćna salata*. Učenici sjede u krugu, ali za jednog učenika nije predviđen stolac i on stoji unutar kruga. Podijeljeni su u tri skupine: pridjevi u pozitivu, pridjevi u komparativu i pridjevi u superlativu. Treba paziti da sjede naizmjenice, kako dva učenika koji predstavljaju primjerice, pozitiv ne bi sjedili jedan do drugog. Tada učenik koji se nalazi unutar kruga izgovara rečenicu u kojoj će koristiti opisni pridjev, npr. *Ja imam dužu kosu od Marije*. U tome trenutku, učenici trebaju prepoznati da je upotrijebljen pridjev u komparativu i, svi oni koji predstavljaju komparativ, brzo mijenjaju mjesta. Učenik koji je stajao u krugu i izgovarao rečenicu također sjeda na slobodno mjesto koje zauzme. Učenik koji je ostao bez mjesta dolazi u krug i izgovara drugu rečenicu u kojoj koristi neki drugi stupanj komparacije (Fileš i sur., 2008).

## 6. razred – predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija

OŠ HJ A.6.5. Učenik oblikuje tekst i primjenjuje jezična znanja o promjenjivim vrstama riječi na oglednim i čestim primjerima.

Dio ovog ishoda jest da učenik u govoru i pismu upotrebljava glagolske oblike za izricanje vremena i načina.

Učenici se podijele u onoliko skupina koliko je usvojenih glagolskih vremena. Svaka skupina dobije listić s istim tekstom koji moraju prepričati u onom glagolskom vremenu koje im je zadano. Tekst je napisan tako da su korišteni samo glagoli u infinitivu. Učenici tekst mogu prepričati na način na koji žele, preuzimaju uloge koje su u tekstu zadane. Unutar skupine mogu odrediti jednog učenika koji će to izvesti pred ostalima, a ako tekst ima više uloga, odabiru više učenika. Ostali učenici bilježe pogrešno upotrijebljene glagole, ako ih ima (Fileš i sur., 2008). Ako želimo da sudjeluju svi članovi skupine, svaki član odabire barem jednu rečenicu koju će prepričati. Aktivnost potiče jezično izražavanje, usustavljuje se upotreba glagolskih vremena i pravilan izgovor.

## 7. razred – predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija

OŠ HJ A.7.5. Učenik oblikuje tekst i primjenjuje znanja o sintaktičkom ustrojstvu rečenice na oglednim i čestim primjerima.

Kod usvajanja sadržaja o sintaktičkom ustrojstvu rečenice, u završnom dijelu sata kada se želi zaključiti koliko su učenici upamtili, ili kod satova ponavljanja, može se iskoristiti sljedeća aktivnost. Učenici se dijele u dvije skupine, jedna skupina sjedi u krugu, dok druga stoji iza njih, po jedan učenik iza svakog koji sjedi. Učitelj/učiteljica prije sata pripremi šešir ili kutiju u kojoj su kartice s napisanim nazivima službi riječi u rečenici. Uključuje se glazba, a dok ona traje, igrači koji sjede šalju kutiju ili šešir u krug. Kad glazba stane, onaj igrač koji drži kutiju/šešir u rukama, uzima jednu od kartica, čita naziv službe, a zatim izvodi improvizirani prizor, npr. *Ja sam predikat i izričem radnju*. Igrač koji stoji iza njega ponavlja osnovne obavijesti koje je čuo tako da govori u 3. licu jednine. Može i preoblikovati rečenicu ili dodati obavijest, npr. *On je predikat i znači radnju, a može biti imenski i glagolski. U rečenici Sunce sija, predikat je riječ sija* (Fileš i sur., 2008). Vježba se izvodi dok se svi učenici ne izredaju, a kasnije mogu zamijeniti mjesta. Ovom

aktivnošću uključuje prepoznavanje, definiranje i određivanje pojedinih službi riječi u rečenici te njihovo razumijevanje.

8. razred – predmetno područje Kultura i mediji

OŠ HJ C.8.1. Učenik prosuđuje utjecaj medijskih tekstova radi komercijalizacije.

Važno je da učenici uoče značenje zvuka u filmu, funkciju zvuka u filmu, glazbu, šumove, različite uloge zvukova i glazbe u filmu.

U uvodnom dijelu sata kod sadržaja o filmu i zvukovima u filmu, učenici mogu odigrati pantomimsku radnju, npr. prikazati početak svog dana, razgovor s prijateljima, gledanje nekih sadržaja na televiziji itd. Podijeljeni su u skupine, od kojih 1 učenik prikazuje radnju pantomimom, a ostali trebaju ozvučiti taj prizor: jedan riječima (iznošenje razmišljanja i unutarnjeg monologa), drugi šumovima, a treći glazbom (pjevanjem ili nekim instrumentom) (Fileš i sur., 2008).

Važno je da učenici uoče kako u različitim situacijama (bile one tužne, sretne, napete) zvukovi imaju različite uloge. Isto kao u njihovim prikazima radnja pantomimom, tako se i u filmu za različite teme koriste različiti zvukovi koji doprinose samom sadržaju filma.

## 5. ULOGA NASTAVNIKA

Sam nastavnik mora biti spreman učiti i napredovati kako bi mogao odgovoriti na sve izazove odgojno-obrazovnog procesa. On predstavlja izvor znanja i nadahnuća učenicima, stoga treba biti otvoren za nova znanja i spreman na promjene koje donose nova tehnologija i tempo života (Aladrović Slovaček, 2018). Poznato je da djeca oponašaju svoje uzore, prema tome nastavnik treba iskoristiti svoju ulogu kako bi učenicima prenosio, ne samo sadržaj, već i vrijednosti. Osim što treba dobro poznavati struku, nastavnik treba razvijati sposobnost za učiteljski poziv koji zahtijeva stvaralačku maštu. Igra je učenicima najpristupačnija metoda učenja, a nastavnik odgojno-obrazovni proces treba organizirati na način da iskoristi igru kao metodu kojom će ostvariti cilj. Ciljeve igara treba jasno definirati, odnosno treba znati što se kojom igrom želi postići. Uz to, igre treba prilagoditi sposobnostima, interesima, dobi i mogućnostima učenika. Važno je da su učenici motivirani za rad, a to ne mogu postići sami; potreban je nastavnik koji će ih, koristeći zanimljive aktivnosti, motivirati i privući njihovu pažnju sa svrhom usvajanja sadržaja. „U nastavi hrvatskog jezika učitelj je osoba koja je govorni model i uzor svojoj djeci, odnosno učenicima, stoga nije nevažno kako učitelj piše, a osobito kako govori“ (Aladrović Slovaček, 2018). Vlastitim ponašanjem i aktivnošću može stvoriti poticajnu i pozitivnu atmosferu u razredu, a pomno odabranim didaktičkim igrama sudjelovati u ostvarivanju ciljeva zajedno sa svojim učenicima.



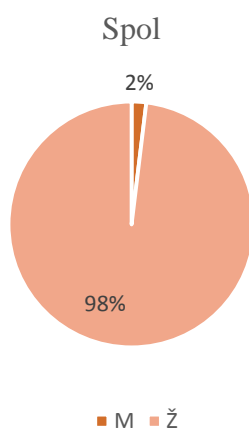
## 6. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

### 6.1. Predmet istraživanja

Istraživanje je provedeno online u obliku upitnika Google obrasca, a sudjelovalo je 52 učitelja razredne nastave i predmetne nastave Hrvatskog jezika. Istraživanjem se željelo utvrditi koriste li učitelji didaktičke igre u nastavi Hrvatskog jezika i koje igre najčešće koriste. Također, smatraju li da didaktičke igre imaju prednosti i nedostatke koje su to prednosti, a koji nedostaci. Uz navedeno, istraživački problem jest da učitelji razredne nastave koriste didaktičke igre u većoj mjeri od učitelja predmetne nastave.

### 6.2. Rezultati

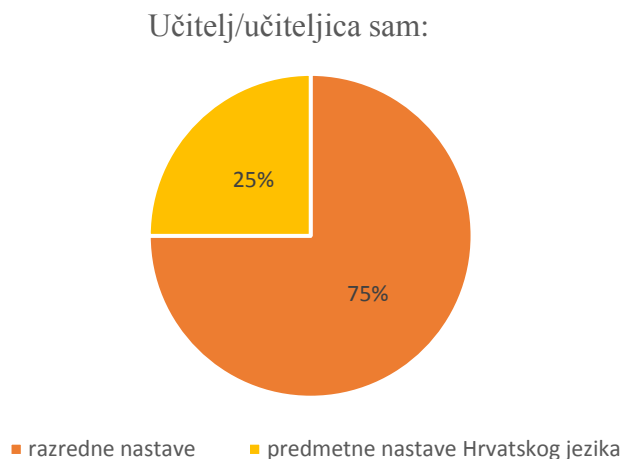
#### 1. *Spol*



Grafikon 1: odgovor na prvo pitanje ankete.

Prema podacima iz grafikona, vidljivo je da 2% muških sudionika, a 98% ženskih. Ukupan broj sudionika jest 52, prema tome, 1 je osoba muškog spola, dok je 51 osoba ženskog spola.

## 2. Učitelj/učiteljica<sup>3</sup> sam:

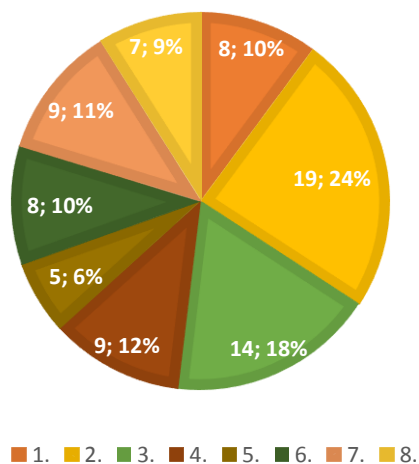


Grafikon 2: odgovor na drugo pitanje ankete.

Prema podacima iz grafikona, vidljivo je da je 25% sudionika ankete učitelja predmetne nastave Hrvatskog jezika, dok je 75% njih učitelja razredne nastave.

## 3. „Označite koji ste razred/razrede imali školske godine 2019./2020.“

Razredi u školskoj godini 2019./2020.



Grafikon 3: odgovor na treće pitanje ankete.

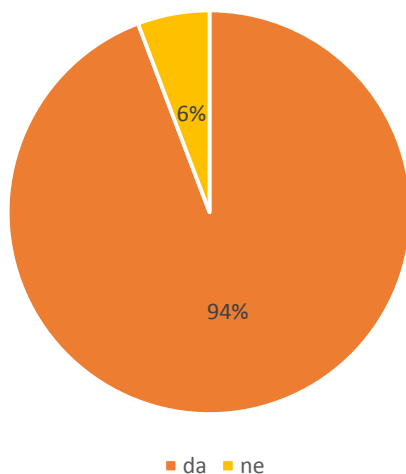
Vidljivo je da je 24% sudionika ankete, tj. njih 19 u školskoj godini 2019./2020. poučavalo 2. razred osnovne škole. Najmanje označen odgovor nosi 6%, tj. 5 učitelja

<sup>3</sup> u daljnjem tekstu, radi lakšeg snalaženja, koristit će se pojam učitelj koji će predstavljati oba spola.

koji su označili da su poučavali 5. razred osnovne škole. No, može se zaključiti da su u anketi zastupljeni svi razredi osnovne škole.

#### 4. „Koristite li didaktičke igre u nastavi Hrvatskog jezika?“

Korištenje didaktičkih igara

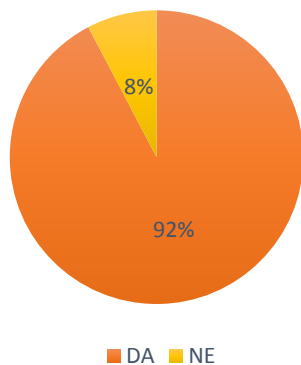


Grafikon 4: odgovor na četvrto pitanje ankete.

Od ukupnog broja sudionika ankete, njih 49, tj. 94% koristi didaktičke igre u nastavi Hrvatskog jezika, dok njih troje, tj. 6% ne koristi didaktičke igre. Ako usporedimo predmetnu nastavu Hrvatskog jezika i razrednu nastavu, ispada da se didaktičke igre koriste više u razrednoj nastavi. No, ukupan broj ispitanika razredne nastave jest 39, a od toga 2 ne koristi igre u nastavi, dok je ukupan broj ispitanika predmetne nastave Hrvatskog jezika 13, a samo 1 ne koristi didaktičke igre. Može se zaključiti da se igre ipak koriste u velikoj mjeri kako u razrednoj nastavi, tako i u predmetnoj nastavi

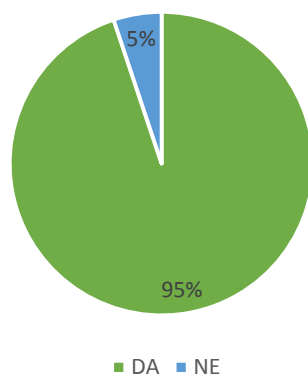
Hrvatskog jezika. Razlika je prikazana sljedećim grafikonima.

Korištenje igara - predmetna nastava



Grafikon 5. korištenje didaktičkih igara u predmetnoj nastavi Hrvatskog jezika

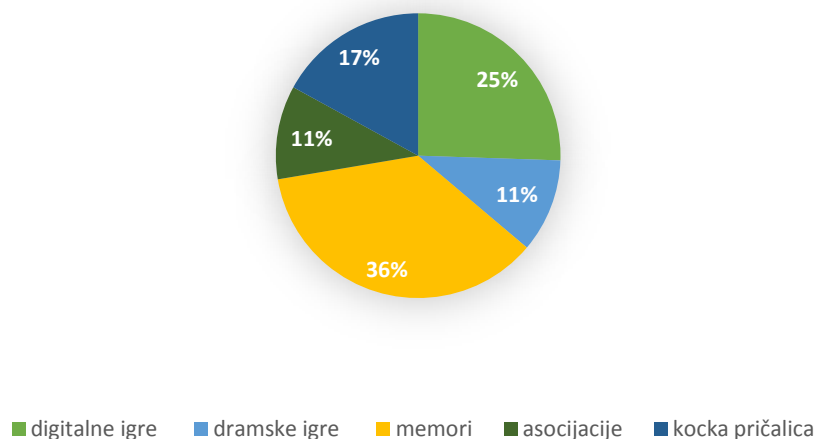
Korištenje igara - razredna nastava



Grafikon 6: korištenje didaktičkih igara u razrednoj nastavi

5. „Ako je vaš odgovor na prethodno pitanje potvrđan, navedite igre koje najčešće koristite.“

### Najčešće korištene igre

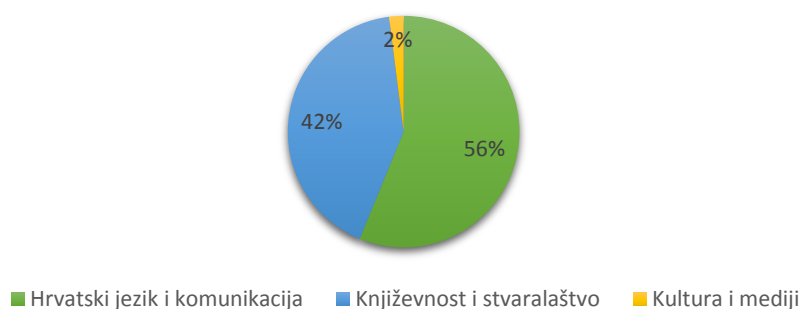


Grafikon 7: odgovor na peto pitanje ankete.

Kao što je vidljivo iz grafikona, najveći postotak pripada igri memori. Potom slijede digitalne igre kao što je, primjerice kviz. U grafikonu su naznačene igre koje se najčešće koriste, odnosno one koje su, prema odgovorima učitelja, značajnije za analizu. Ostale igre koje su učitelji naveli u anketi su: bingo, rebus, karte sa zadacima, križaljke i pantomima, a broj takvih odgovora je podosta manji od navedenih u grafikonu.

6. „U kojim područjima predmeta Hrvatski jezik najčešće koristite didaktičke igre?“

### Područja u kojima se koriste didaktičke igre



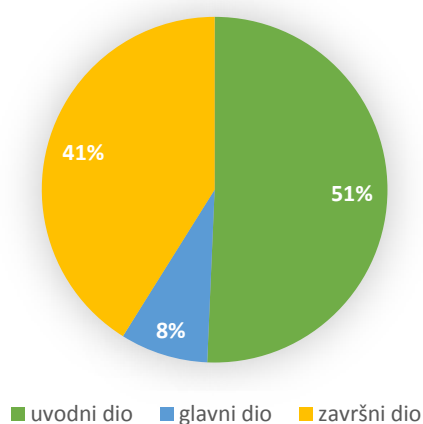
Grafikon 8: odgovor na šesto pitanje ankete.

Sudionici ankete su na ovom pitanju mogli odabrati više odgovora jer je moguće da neki učitelji u svim područjima predmeta Hrvatski jezik koriste didaktičke igre u istoj mjeri.

Kao što se može primijetiti iz grafikona, najčešće se igre koriste u predmetnom području Hrvatski jezik i komunikacija, koje zauzima 56% odgovora, a najmanje u predmetnom području Kultura i mediji sa 2% odgovora.

7. „U kojem dijelu sata predmeta Hrvatski jezik najčešće koristite didaktičke igre?“

Korištenje didaktičkih igara prema dijelovima sata



Grafikon 9: odgovor na sedmo pitanje ankete.

Didaktičke se igre najčešće koriste u uvodnom dijelu sata, kao motivacija učenika, a najmanje u glavnom dijelu sata. U većoj mjeri se koriste i u završnom dijelu.

8./9. „Smatrate li da korištenjem didaktičkih igara učenici postaju aktivniji sudionici u odgojno-obrazovnom procesu? Obrazložite svoj odgovor.“

Svi sudionici ankete smatraju da korištenjem didaktičkih igara učenici postaju aktivniji, dakle 100% sudionika jest označilo odgovor DA. Najznačajnija obrazloženja navedena su u tablici.

***Razlozi zbog kojih učitelji smatraju da su učenici aktivniji ako se u nastavi***

<b><i>Hrvatskog jezika koriste didaktičke igre.</i></b>	
Učenicima je zanimljivije učiti igrajući se.	Pažljiviji su.
Motiviraniji su za rad.	Kroz igru sami zaključuju, dolaze do ciljeva i rade umjesto da cijeli sat sjede i slušaju.
Razbija se monotonija.	Igre pobuđuju interes.
Stvara se pozitivna atmosfera za rad.	Igre su im zanimljive i zabavne, a tako i nesvjesno uče.

Tablica 1: odgovor na deveto pitanje ankete.

Učitelji smatraju kako je učenicima zanimljivije učiti kroz igru jer često nisu ni svjesni da uče. Postaju aktivniji jer igre pobuđuju interes. Kroz igru učenici sami dolaze do ciljeva što je svakako bolje nego da cijeli sat sjede i prepisuju sadržaj.

10. „Navedite prednosti korištenja didaktičkih igara u nastavi.“

<b><i>Prednosti korištenja didaktičkih igara.</i></b>	
Učenici su motiviraniji i spremni na rad.	Igre doprinose dinamici sata i unose pozitivnu energiju u razred.
<u>Povećava im se pažnja i koncentracija.</u>	Sadržaj lakše usvajaju uz igru.
Potiču na aktivnost i komunikaciju.	Daju brzu povratnu informaciju.
Razvijaju maštu, kreativnost socijalne vještine – uvažavanje drugih.	Manji otpor učenika prema sadržaju.

Tablica 2: odgovor na deseto pitanje ankete.

Na ovo pitanje ankete učitelji su mogli napisati nekoliko odgovora, a u tablici iznad su izdvojeni oni koji se najčešće pojavljuju. Može se zaključiti kako korištenje didaktičkih igara ima mnogo prednosti, a najviše puta učitelji su odgovorili kako igre povećavaju koncentraciju učenika te da im je i pažnja veća, usmjerena je na sadržaj. Također, igre doprinose dinamici sata, razbijaju monotoniju i stvaraju pozitivnu energiju u razredu. Korištenjem didaktičkih igara, učenici razvijaju maštu, kreativnost, uče suradnji i razvijaju socijalne vještine.

11. „Navedite nedostatke korištenja didaktičkih igara u nastavi.“

<i>Nedostaci korištenja didaktičkih igara.</i>	
manjak vremena	nedostatak opreme i materijala
duža priprema za satove na kojima se želi koristiti didaktička igra	buka u razredu

Tablica 3: odgovor na jedanaesto pitanje ankete.

Iako 23% sudionika ankete smatra da didaktička igra nema nedostatak ako se koristi s jasnim ciljem i ako je pravilno odabrana, ostali kao nedostatke navode manjak vremena, nedostatak opreme i materijala, a neki čak kao nedostatak navode buku. Također, smatraju da se za satove na kojima bi htjeli koristiti igre trebaju duže pripremati.

### 6.3. Rasprava

Kao što je vidljivo prema rezultatima istraživanja, u njemu su sudjelovale 52 osobe, od toga 1 osoba muškog spola, a 51 osoba ženskog spola. Svi sudionici smatraju kako korištenjem didaktičkih igara učenici postaju aktivniji sudionici u odgojno-obrazovnom procesu.

Učitelji smatraju da su didaktičke igre koriste, a neki od razloga su poticanje komunikacije, suradnje, razvijaju maštu, učenici su aktivniji i pažnju usmjere na igru kojom se zapravo dolazi do cilja nekog nastavnog sadržaja.

Kao glavni nedostatak naveli su vrijeme kojeg je nekad premalo da bi se igre uklopile u nastavni proces. Još jedan od nedostataka koji se pojavio u većoj mjeri jest nedostatak materijala i opreme kojom bi se igre mogle izvesti.

Istraživački problem se prihvaća, didaktičke igre koriste se u većoj mjeri u razrednoj nastavi nego u predmetnoj nastavi Hrvatskog jezika. Ipak, vrlo mali broj sudionika, samo njih 3 od ukupno 52, uopće ne koriste didaktičke igre.



## 7. ZAKLJUČAK

Didaktičke igre imaju funkciju poučavanja i učenja. Nastavnik svaku takvu igru treba dobro pripremiti i prilagoditi učenicima na način da uzme u obzir njihovu dob, sposobnosti i interese. Treba pripaziti da igra ne izgubi smisao, a to je da se njome ostvari odgojno-obrazovni cilj. Velika prednost korištenja didaktičkih igara u nastavi jest što se i sadržaj koji učenicima možda i nije zanimljiv, može usvojiti i ostvariti svoj cilj bez da učenici pružaju otpor prema njemu. Uloga nastavnika također je velika; treba koristiti zanimljive aktivnosti kojima će privući pažnju i motivirati učenike sa svrhom stjecanja znanja i vještina. Provedeno istraživanje je pokazalo da učitelji koriste didaktičke igre u nastavi zbog toga što smatraju da su na taj način učenici motiviraniji i spremni za rad. Korištenjem didaktičkih igara, učenici imaju veću koncentraciju i pažnju. Didaktičke igre najčešće koriste u uvodnom dijelu sata. Smatram to poželjnim jer učenike treba motivirati na samom početku sata, a kako drugačije nego na njima najprirodniji način – kroz igru.

Iz rezultata istraživanja koje je provedeno u SAD-u, vidljivo jest kako igra motivira učenike za rad, povećava pažnju i interes te da je učenje putem igre je zanimljivije nego korištenjem drugih načina učenja (1971, prema Bogner, 1986). Iste argumente su naveli učitelji razredne i predmetne nastave Hrvatskog jezika u istraživanju provedenom za izradu ovog rada. Važno je učenicima pobuditi interes za određeni sadržaj, a, koristeći igru kao njima najprihvatljiviji način, sadržaji će im ostati u dugom pamćenju.

Smatram da igre ne treba koristiti za „popunjavanje“ vremena ili samo s ciljem zabave. Svaka igra treba imati jasno definiran cilj koji se njome želi postići. Pripremi nastave na takav način treba posvetiti podosta vremena, no učitelji trebaju imati na umu da su tamo upravo zbog učenika koji upijaju sve što im oni predstave, kako i nastavni sadržaj, tako i vrijednosti. Biti učitelj znači biti strpljiv, biti spreman na promjene i snalaženje u različitim situacijama jer su i učenici različiti. Njima su uzor upravo učitelji, modeli koje će oponašati, stoga, osim nastavnom sadržaju, učimo ih suradnji, strpljivosti, razumijevanju i uvažavanju drugih.

## LITERATURA

1. Adamček, V. (2002). *Didaktika razredne kvake: rasprave o didaktici, metodici i razvoju škole*. Zagreb: Educa
2. Aladrović Slovaček, K. (2018). *Kreativne jezične igre*. Zagreb: Alfa
3. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga
4. Cindrić, M., Miljković, D., Strugar, V. (2010). *Didaktika i kurikulum*. Zagreb: IEP-D2
5. Čudina-Obradović, M. (2008). *Igrom do čitanja: igre i aktivnosti za razvijanje vještine čitanja*. Zagreb: Školska knjiga
6. Dončić, A. (2018). *Didaktičke igre u nastavi* (završni rad). preuzeto s <https://repositorij.ffos.hr/islandora/object/ffos:3974>
7. Fučkar, S. (1955). *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca
8. 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: Hrvatski centar za dramski odgoj
9. Jelavić, F. (2003). *Didaktika*. Zagreb: Naklada Slap
10. Ministarstvo znanosti i obrazovanja na adresi <https://mzo.gov.hr/> (20.8.2020.)
11. Peko, A., Pintarić, A. (1999). *Uvod u didaktiku hrvatskog jezika*. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera: Pedagoški fakultet Osijek
12. Trminić, A. (2007). *Uloga jezičnih igara u nastavi hrvatskog jezika u djece mlađe školske dobi* (diplomski rad). preuzeto s <https://repositorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg:324>
13. Trškan, D. (2006). *Motivacijske tehnike u nastavi* (pregledni rad). preuzeto s [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=39224](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=39224)

## PRILOG

### Prilog 1: Pitanja iz ankete

<b>Pitanja:</b>	<b>Ponudeni odgovori:</b>
Spol :	M/Ž
Učitelj/učiteljica sam:	Razredne nastave / predmetne nastave
Označite koji razred/razrede ste imali školske godine 2019./2020.	1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8.
Koristite li didaktičke igre u nastavi Hrvatskog jezika?	Da/ne
Ako je vaš odgovor na prethodno pitanje točan, navedite koje igre najčešće koristite.	
U kojim područjima predmeta Hrvatski jezik najčešće koristite didaktičke igre?	Književnost i stvaralaštvo, Hrvatski jezik i komunikacija, Kultura i mediji
U kojem dijelu sata predmeta Hrvatski jezik najčešće koristite didaktičke igre?	U uvodnom dijelu, u glavnom dijelu, u završnom dijelu.
Smatrate li da korištenjem didaktičkih igara učenici postaju aktivni sudionici odgojno-obrazovnog procesa?	Da / ne
Objasnite odgovor na prethodno pitanje.	
Navedite prednosti korištenja didaktičkih igara u nastavi.	
Navedite nedostatke korištenja didaktičkih igara u nastavi.	

Izjava o samostalnoj izradi rada

IZJAVA

kojom ja, Manuela Dušak, OIB 14648359396, izjavljujem da sam diplomski rad pod nazivom Didaktička igra u nastavi hrvatskog jezika, izradila sama, uz mentorstvo izv. prof. dr. sc. Tamare Turza-Bogdan.

POTPIS