

Obilježja didaktičkih igrara u nastavi početnih razreda primarnog obrazovanja

Pevec, Viktorija

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:147:996011>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-17**

Repository / Repozitorij:

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



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

**VIKTORIJA PEVEC
DIPLOMSKI RAD**

**OBILJEŽJA DIDAKTIČKIH IGARA U
NASTAVI POČETNIH RAZREDA
PRIMARNOG OBRAZOVANJA**

Čakovec, rujan 2020.

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

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnika: **Viktorija Pevec**
**OBILJEŽJA DIDAKTIČKIH IGARA U NASTAVI
POČETNIH RAZREDA PRIMARNOG OBRAZOVANJA**

MENTOR: **doc. dr. sc. Tomislav Topolovčan**

Čakovec, rujan 2020.

Sadržaj

SAŽETAK.....	1
UVOD.....	1
1. Didaktika.....	2
1.1. Didaktika kao teorija (odgoja i) obrazovanja	2
1.2. Didaktika kao teorija poučavanja	3
1.3. Didaktika kao kibernetičko-informacijska teorija	3
1.4. Didaktika kao teorija kurikuluma.....	4
1.5. Didaktika kao teorija nastavne komunikacije.....	4
2. Obilježja didaktičkih igara	5
3. Zašto se treba igrati?	6
4. Korištenje didaktičkih igara na satu matematike	7
4.1. Matematika kroz igru u prvom razredu.....	8
4.1.1. Ishod: MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20.....	8
4.1.2. Ishod: MAT OŠ D.1.1. Analizira i uspoređuje objekte iz okoline prema mjerivu svojstvu.....	11
4.2. Matematika kroz igru u drugom razredu.....	12
4.2.1. Ishod: MAT OŠ C.2.1. Opisuje i crta dužine.....	12
4.2.2. Ishod: MAT OŠ E.2.2. Određuje je li neki događaj moguć ili nemoguć.....	14
5. Priroda i društvo	15
5.1. Priroda i društvo u prvom razredu	15
5.1.1. Ishod: PID OŠ A.1.3. Učenik uspoređuje organiziranost različitih prostora i zajednica u neposrednome okružju.....	15
5.1.2. Ishod: PID OŠ B.1.3. Učenik se snalazi u prostoru oko sebe poštujući pravila i zaključuje o utjecaju promjene položaja na odnose u prostoru.....	17
5.2.1. Ishod: PID OŠ A.2.1. Učenik uspoređuje organiziranost u prirodi i objašnjava važnost organiziranosti.....	19
5.2.2. Ishod: PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.....	21
6. Hrvatski jezik	23
6.1. Zašto koristiti jezične igre?	23
6.2. Hrvatski jezik prvi razred.....	23

6.2.1. Ishod: OŠ HJ 1.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.	24
6.2.2. Ishod: OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.	25
6.3. Hrvatski jezik drugi razred	27
6.3.1. Ishod: „OŠ A.2.6. Učenik uspoređuje mjesni govor i hrvatski standardni jezik.“	27
6.3.2. Ishod: „OŠ HJ B.2.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.“	28
7. Još neke zanimljive igre	28
7.1. „Zbrajanje slova/ brojeva“	28
7.2. „Trik sa šeširom“	29
7.3. „Čuvaj se krokodila“	29
8. Metodologija	30
8.1 Cilj istraživanja	30
8.2. Problemi	30
8.3 Uzorak	30
8.4 Instrument istraživanja	31
8.5 Postupak	31
10. Rasprava	32
ZAKLJUČAK.....	35
PRILOZI.....	36
Literatura:	40
IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA.....	42

SAŽETAK

U ovom radu govori se o važnosti i pozitivnim karakteristikama igara. Govori se o tome kako igre utječu na cjelokupan razvoj djeteta. Utječu na kognitivni razvoj, razvoj govora, socijalno emocionalni i psihomotorni razvoj. Ako je dijete sretno dok se igra, pozitivno stanje uma poboljšava kakvoću moždanog razvoja. Iz tog razloga je važno koristiti igre u nastavi. Igre koje se koriste u nastavi, zamišljene za poučno- edukativni kontekst, pod budnim nadzorom učitelja nazivamo didaktičkim igrama. U ovom radu je provedeno istraživanje na učiteljima sa svrhom da se pokuša samim istraživanjem dovesti do toga da si postave pitanje trebaju li više poraditi na osmišljavanju zanimljivije nastave za svoje učenike, a druga svrha je bila istraživanje različitih igara te pokušaj ostvarivanja različitih ishoda kroz raznovrsne igre. U ovom radu se mogu pronaći didaktičke igre koje se mogu koristiti na satovima obrazovnih predmeta (Hrvatski jezik, Matematika, Priroda i društvo) u prvom i drugom razredu osnovne škole. Odabrano je nekoliko ishoda koje moraju učenici (prvi i drugi razred osnovne škole) ostvariti. Zatim je za svaki ishod nabrojano i opisano nekoliko igara kojima je moguće ostvarenje tog ishoda. Osim toga tijekom izrade ovog rada provedeno je istraživanje na učiteljima razredne nastave koji su odgovarali na pitanja vezana uz didaktičke igre. Iznijeli su svoje mišljenje o važnosti korištenja igara na nastavi te su napisali gdje pronalaze igre koje koriste. Učitelji su također prokomentirali nekoliko igara koje se nalaze u ovom radu. Iznijeli su svoje mišljenje o opisanim igrama te su ocijenili bi li te igre ostvarile zadane ishode.

Ključne riječi: igra, didaktičke igre, prvi razred, drugi razred

SUMMARY

The main topics discussed in this paper are the importance of games and all of their advantages, as well as their contribution to the development of children. It is evident that games affect child's speech, cognitive development, sociological, emotional and psychomotor progress. Happiness that children experience while playing can improve the wellbeing of the brain, stimulating it to function properly. That is one of the reasons why it is crucial for games to be included in lectures, especially in younger years. Such games, with instructive - educational intent and performed

under the watchful eye of teachers, are called didactic games. This paper presents a research that was conducted on teachers with two purposes - to encourage teachers to ponder about more interesting ways of presenting the material to their pupils, and to explore various sorts of games and the possibility of presenting study material through them. This paper covers games that can be used in educational subjects, such as Croatian, Math, Nature and society, in first and second grade of primary school. A few outcomes have been chosen, which should be achieved by first and second graders. Furthermore, games have been chosen for each outcome, described in detail. Regarding the teachers participating in the research about the didactic games - their part was to introduce their opinion on such games, comment on some of the games mentioned in this paper, and grade them according to their opinion.

Key words: game, didactic games, first grade, second grade

UVOD

Dijete se kroz igru razvija. Igrom dolazi do rješavanja problema, kritičkog mišljenja, kreativnosti. Također igra dovodi dijete do usvajanja jezičnih pravila i funkcija, razvoja jezične kompetentnosti. Što se socijalno- emocionalnog razvoja tiče, igrom dijete razvija sliku o sebi, samopoštovanje, samokontrolu, samoregulaciju, motivaciju te empatiju. Osim toga igra utječe i na psihomotorni razvoj djece, odnosno igrom se razvija gruba i fina motorika. Iz svih ovih razloga poželjno je i potrebno koristiti igre u nastavi. Igre, ako imaju edukativnu ulogu i ako se koriste na nastavi, nazivamo didaktičkim igrama. To su igre koje utječu na razvoj pažnje, sposobnosti zapažanja, mišljenja, pravilnog zaključivanja i pamćenja, govora. One su jedna od osnovnih odgojno obrazovnih metoda rada s djecom, a zadatak im je da djeca utvrde i probude stečeno znanje o predmetima i njihovim svojstvima.

U ovom radu ću nabrojati nekoliko ishoda iz obrazovnih predmeta (Matematika, Priroda i društvo, Hrvatski jezik) te za svaki ishod osmisliti nekoliko didaktičkih igara kojima bi se ti ishodi mogli ostvariti.

Provest ću istraživanje na učiteljicama razredne nastave u kojem ću ih pitati o njihovom mišljenju korištenja didaktičkih igara u nastavi te o tome mogu li se igre koje ću navesti, preuzeti, osmisliti ili pak prilagoditi, iskoristiti za ostvarenje ishoda koje sam odabrala.

1. Didaktika

Didaktika je grana pedagogije koja teorijski i iskustveno prikuplja spoznaje o školskoj nastavi i učenju. Bavi se pitanjem svrhe i zadataka nastave koje vidi u obrazovnim (stjecanje znanja, razvijanje sposobnosti) i odgojnim ciljevima (razvijanje interesa, afirmacija racionalnih stavova, poticanje korisnih potreba).¹

Didaktika je teorija koja se bavi analizom i planiranjem procesa učenja i poučavanja koji se ostvaruje u nastavi, ali to je i kritika konkretne nastavne prakse (kako bi se unaprijedila teorija).

Prema knjizi „Didaktika i kurikulum“ (Cindrić, Miljković i Strugar, 2010) postoje različite didaktičke teorije. U ovom ću ih dijelu opisati i međusobno usporediti. Teorije o kojima ću pisati se donekle međusobno prožimaju, ali prikazat ću njihove posebnosti, odnosno ono po čemu se najviše razlikuju i kako su povezane s nastavnom praksom.

1.1. Didaktika kao teorija (odgoja i) obrazovanja

Obrazovanje se smatra jednim od ključnih pojmova didaktike. Međutim, postoje nastojanja da ga se zamijeni konceptom samoodređenja, odnosno sposobnosti da se oblikuju vlastiti odnosi prema prirodnoj i društvenoj stvarnosti (u skladu s postavljenim ciljevima). Cilj (odgoja i) obrazovanja bi trebao biti postizanje samoodređenja, odnosno zadovoljavanje temeljnih psiholoških potreba. „U tom smislu Klafki postavlja pet teza kao temelj planiranja nastave:

1. Pomagati učenicima da razvijaju sposobnost kritičkog razmišljanja, prikladnu emocionalnost i sposobnost djelovanja u skladu s postavljenim ciljevima.
2. Poučavanje i učenje treba biti interakcijsko. Pritom se učenici postupno sve više osamostaljuju i stječu sposobnosti za samostalno (cjeloživotno) učenje.
3. Učenje dijelom mora biti učenje otkrivanjem.
4. Zahtjevi za učenike postupno se povećavaju: oni najprije sudjeluju u planiranju pojedinih etapa nastave, potom u njezinoj evaluaciji, a na kraju se provodi *nastava o nastavi* (otvorena nastava ili nastava usmjerena na učenika).

¹ Enciklopedija, <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=14982>

5. Nastava je i socijalni proces: u njoj dolazi do interakcija različitih osobnosti učenika i učitelja pa je to svakodnevna prigoda za uvježbavanje socijalnih vještina.“ (Cindrić, Miljković, Strugar

1.2. Didaktika kao teorija poučavanja

Cilj didaktike, prema ovoj teoriji, je kreirati uvjete za međusobno sporazumijevanje i partnerstvo učitelja i učenika u ostvarivanju nastavnih ciljeva i zadataka, metoda i nastavnih sredstava te (samo)kontrole uspjeha. Didaktičko djelovanje u navedenoj teoriji se sastoji od više međusobno povezanih djelatnosti: planiranje, realizacija i analiza nastave, savjetovanje sudionika nastave, vrednovanje napretka u učenju i poučavanju, upravljanje školom i školskim sustavom. S tim djelatnostima se povezuju četiri opće pretpostavke:

1. Učenici nastavom trebaju steći kompetencije (znanja, sposobnosti, stavove) koji su potrebni za osobnu i društvenu reprodukciju. Ne kompetenciju bez samoodređenja, ni samoodređenje bez kompetencije. Osim samoodređenja i kompetencije, bitna je i solidarnost, odnosno odgovornost za samoodređenje i kompetencije drugoga.
2. Nastava treba biti povezana sa svakodnevnim životom, tj. Sa stvarnim iskustvima, emocijama i socijalnim odnosima.
3. Nastavni sadržaji (prikazani u 2. točki) i njihova namjera (opisana u 1. točki) zajedno čine potpunu predodžbu o ciljevima nastave.
4. Učenje i poučavanje treba imati na umu potrebe učenika, ali treba biti i u kontekstu društvenih interesa i potreba.

1.3. Didaktika kao kibernetičko-informacijska teorija

U kibernetici se proces upravljanja ili vođenja prema nekom cilju uz konstantnu korekciju naziva regulacija. Tako možemo shvatiti i proces odgoja i obrazovanja: vođenje prema cilju uz stalnu korekciju. U tom procesu je učitelj regulator, a strategija koja se primjenjuje jest odgojno-obrazovni proces. Izvršni članci su mediji: učitelj (izvor znanja) i/ili sredstva kojima se pritom koristi. Mjerni instrumenti kontroliraju proces (brzina učeničkog napredovanja u procesu).

1.4. Didaktika kao teorija kurikuluma

Važnost u navedenoj teoriji se pridaje ostvarivanju ciljeva nastave. To je cilju usmjeren pristup. Koraci za organizirano učenje (poučavanje) prema tom pristupu su:

1. Prikupljanje, opis i raspoređivanje ciljeva
2. Opis, klasifikacija i odabir nastavnih metoda potrebnih za optimalno ostvarivanje ciljeva
3. Kontrola učenja (jesu li učenici ostvarili ciljeve), to je ujedno i polazna osnova za novi krug postavljanja ciljeva

1.5. Didaktika kao teorija nastavne komunikacije

Nastava je komunikacijski proces (sa svim svojim defektima). Taj proces obilježava jedanaest aksioma:

1. „Permanencija: ne možemo ne komunicirati,
2. Odnos: svaka komunikacija uspostavlja određeni odnos,
3. Određenost: sudionici svake komunikacije određuju uloge u kojima komuniciraju,
4. Ekonomičnost: sudionici se ponašaju ekonomično s obzirom na rizike i troškove komunikacije
5. Institucija: komunikacija je usmjerena prema ustaljivanju,
6. Očekivanja: u sve komunikacijske odnose ulaze očekivanja (koja narušavaju te odnos, dodat ćemo)
7. Pravila i uloge: određene su jednakošću i komplementarnošću sudionika
8. Sadržaji i odnosi: tek iz situacijskog konteksta proizlazi čini li poruku određeni sadržaji ili odnos među komunikatorima,
9. Kontrola: svaka komunikacija, više ili manje latentno, sadržava upute, savjete i mišljenja, a svrha joj je kontrola komunikacije
10. Smetnje: manji ili veći šumovi koji umanjuju djelotvornost komunikacijskog procesa,
11. Sredstvo ili vlastiti cilj: komunikacija je ili više instrumentalna ili više konzumna, tj. Ili je (više) sredstvo za ostvarivanje nekog cilja ili je sama sebi svrhom.“(Cindrić i sur., 2010)

2. Obilježja didaktičkih igara

Kako bi se omogućilo djeci da zadovolje ishode koje svaka nastavna jedinica zahtijeva, a da im u isto vrijeme bude zanimljivo na nastavi, možemo koristiti didaktičke igre. To su igre kojima je funkcija školsko učenja.

Nakon što su suvremene teorije učinkovitog učenja pokazale da je učenje najučinkovitije kad je aktivno, iskustveno, smješteno te kad se temelji na problemima i pruža neposrednu povratnu informaciju, edukativne su se igre transformirale u didaktičke. To su igre posebno zamišljene za poučno- edukativni kontekst, pod budnim nadzorom učitelja (Boghiana i Cojocariua, 2014).

Prikladnim didaktičkim igrama doprinosi se integraciji znanja iz različitih predmeta, razvoju kreativnog mišljenja, poboljšanju prave vrijednosti znanja, vještina i sposobnosti dobivenih u školi (Aransky i Klarin, 1987).

Igra se u pedagoškoj literaturi određuje kao pedagoška strategija. Ona je strategija odgoja, strategija obrazovanja te metoda učenja. Igra je oblik simulacija. Kao takva ona omogućuje stjecanje znanja, razvoj sposobnosti i doživljaj posljedica vlastitih postupaka. Velik i važan dio čini u odrastanju i životu čovjeka jer ga uči o životu. U igri, osoba postaje svjesna posljedica svojih postupaka i uči se nositi s njima, stajati iza onoga što je učinjeno (Bognar i Matijević 2009).

Igra je oblik simulacija, što znači da u svakodnevnom životu označava glumu ili pretvaranje. Postoje brojni razlozi primjenjivanja simulacija u znanosti i učenju, umjesto realnih događaja. Matijević i Topolovčan (2017.) ističu da je igra globalna didaktička strategija za ostvarivanje ciljeva učenja. Problem današnje škole je prisutni tradicionalni pristup obrazovanju koji se temelji na frontalnoj nastavi. Puno se govori o tome da škola i nastavnici trebaju uvažavati interese, potrebe i sposobnosti učenika, ali to sve ostaje u teoriji. Škola se temelji na autoritetu, vrednovanju znanja učenika putem ocjena i gomilanju domaćih zadaća. U posljednjih nekoliko godina povećan je interes za primjenom igre u nastavnom procesu o čemu svjedoče mnoga istraživanja.

Igra je osnovna i najvažnija aktivnost djeteta. Slobodna je, spontana te proizlazi iz unutrašnje potrebe djeteta. Značaj igre je u poticanju fizičkog, spoznajnog i socijalno-emocionalnog razvoja te u oslobađanju od napetosti i rješavanju konflikta. Igram dijete iskušava stvaralačke sposobnosti, razvija maštu, emocije, tjelesne sposobnosti, spretnost, stječe povjerenje u vlastite sposobnosti te stvara pozitivnu

sliku o sebi. Dijete također igrom usvaja govor, razvija mišljenje i pamćenje, uči socijalno ponašanje i stvara prijateljstva i druge socijalne odnose (Grgec Petroci, Vranko i Rebac 2009).

Dijete kroz igru razvija sve razvojne aspekte:

- a) kognitivni (igrom do rješavanja problema, kritičkog mišljenje, kreativnosti, evaluacije)
- b) razvoj govora (igrom do usvajanja jezičnih pravila i funkcija, razvoja jezične kompetentnosti)
- c) socijalno-emocionalni (igrom do razvoja slike o sebi, razvoja samopoštovanja, samokontrole, samoregulacije, motivacije, empatije)
- d) psihomotorni (igrom do razvoja grube i fine motorike)

S obzirom na to da je igra prirodni oblik učenja i razvoja djeteta, ona se treba koristiti u nastavi. Istraživanja su pokazala da je učenje kroz igru efikasnije od klasičnog načina poučavanja (Galić, Nikčević-Milković i Rukavina, 2011).

Fučkar (1955., str. 5-7) navodi važnost didaktičkih igara za razvoj djeteta: „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.“

3. Zašto se treba igrati?

Prema knjizi „Igra na danski način“ (Dissing Sandahl, 2009), autorica navodi zašto se treba igrati. Od 1970. godine, vrijeme provedeno u igri na otvorenom, smanjilo se za čak 90 posto. U isto vrijeme porasla je pretilost, psihički poremećaji i samoozljeđivanje kao posljedica nemogućnosti slobodnog igranja na otvorenom.

Fizička igra ima utjecaj na razvoj moždanog tkiva djeteta. Što je mozak sposobniji, samim time je i dijete sposobnije pronalaziti rješenja za izazove koji ga očekuju u životu.

U igri djeca uživaju što dovodi do osjećaja sreće djeteta. Igram se zadovoljavaju djetetove potrebe. Međutim u današnje vrijeme djeca nemaju vremena za prepoznavanje vlastitih potreba.

„Tijekom igranja u dječjem se mozgu pojačavaju postojeće i stvaraju nove živčane veze (sinapse), povećavajući plastičnost mozga. Tako tjelesna aktivnost stimulira razvoj mozga. Veselje i uzbuđenje dodatno stimuliraju moždanu plastičnost jer pozitivna ili negativna vrijednost sinaptičke veze utječe na njezinu kakvoću.“ (Dissing Sandahl 2009) Drugim riječima, ako je dijete sretno dok se igra, pozitivno stanje uma poboljšava kakvoću moždanog razvoja. Što se više „vježba“ mozak, to je agilniji i spremniji primiti nove dojmove i naučiti nove stvari bez negativnog utjecaja na već naučeno. Dugoročno gledajući, poticanjem igara, što u nastavi, što kod kuće, dobivamo sretnu djecu koja će odrasti u sretne ljude.

4. Korištenje didaktičkih igara na satu matematike

Matematika ima vrijednost i intelektualnu ljepotu, bogata je i poticajna te zaokuplja i privlači ljude svih dobnih skupina, raznolikih interesa i sposobnosti. Nosila je i nosi važnu ulogu u napretku društva u prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Nužna je za razumijevanje svijeta koji nas okružuje i za upravljanje vlastitim životom. Matematika omogućuje razvoj matematičkih znanja i vještina kojima će se učenici koristiti u osobnome, društvenome i profesionalnome životu. Matematička pismenost jedan je od važnih preduvjeta za razvoj životnih vještina pojedinca, primjenu matematičkih strategija, cjeloživotno učenje, otvorenost za uporabu novih tehnologija te ostvarivanje vlastitih potencijala. Matematika potiče kreativnost, preciznost, sustavnost, apstraktno mišljenje i kritičko promišljanje koje pomaže pri uočavanju i rješavanju problema iz svakodnevice i društvenoga okruženja. Odabirom primjerenih strategija poučavanja te kreativnim načinima izvedbe nastavnoga procesa može se uvelike utjecati na razinu usvojenosti znanja i stjecanje vještina i stavova.²

² MZOS, http://mzos.hr/datoteke/6-Predmetni_kurikulum-Matematika.pdf

Mnogim je učenicima matematika mrska. Najčešći uzrok tome jest loše organizirana nastava, što dovodi do nezainteresiranosti učenika. Kako bi se spriječila nezainteresiranost, važna je motivirajuća atmosfera na nastavi. Način na koji se može motivirati učenike, a samim time i povećati interes i zanimanje za predmet matematike jest uvođenje didaktičkih igara.

Školski predmet matematika je u kurikulumu podijeljen na pet domena: brojevi, algebra i funkcije, oblik i prostor, mjerenje i podatci te statistika i vjerojatnost. Nedjeljivost domena se stalno primjećuje jer usvojenost koncepata jedne domene često pretpostavlja usvajanje koncepata u drugim domenama. Tom povezanošću matematika se spoznaje kao zaokružena cjelina. Cjelovitim pristupom usvajanja domena stječu se matematička znanja i vještine i razvijaju matematičke kompetencije koje podrazumijevaju prikazivanje i komuniciranje matematičkim jezikom, logičko mišljenje, argumentiranje i zaključivanje, matematičko modeliranje i rješavanje problema te uporabu tehnologije.³

4.1. Matematika kroz igru u prvom razredu

Nabrojat ću i opisati nekoliko didaktičkih igara koje bismo mogli koristiti za ostvarivanje odabranih ishoda. Za prvi razred je posebno bitno koristiti didaktičke igre jer su učenici još jako zaigrani i teško im se koncentrirati četrdeset i pet minuta na nastavi, ako se radi tradicionalnim, klasičnim pristupom. Igre će omogućiti djeci da nauče što je potrebno, a da se pritom zabave i nemaju osjećaj da uče.

4.1.1. Ishod: MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20.

Jedna od igara koja će pridonijeti ostvarenju odabranog ishoda je: „Plavi i crveni tim“.

Potreban materijal su crvene i plave kartice napravljene od kartona ili papira. Na plavim karticama se nalaze redni brojevi napisani brojkom, a na crvenim karticama redni brojevi napisani riječima.

Učiteljica svakom učeniku dijeli karticu. Zatim se učenici natječu na način da što brže formiraju kolone. Grupa koja se prva poreda je pobijedila.⁴

³ MZOS, http://mzos.hr/datoteke/6-Predmetni_kurikulum-Matematika.pdf

⁴ Škola za život, <https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/03/MATEMATIKA-1-O%C5%A0-Redni-brojevi-do-20-usvajanje-novih-nastavnih-sadr%C5%BEaja-DK.pdf>

„Slova na kamenčiću“ (Slunjski, 2003) je igra koja mi je poslužila kao motivacija za osmišljanje igre kojom će učenici ostvariti odabrani ishod.

Igru sam nazvala „Poredaj kamenčiće“. Potreban materijal su: plosnati kamenčići na kojima se može pisati (20 komada) i flomasteri. Učenici na svaki kamenčić crtaju zadane geometrijske likove. Na 5 kamenčića crtaju trokut, na pet kvadrat, na 5 pravokutnik i na 5 krug. Zatim učiteljica zadaje zadatak da učenici poslože kamenčiće jedan ispod drugoga, na način da su im kamenčići s nacrtanim trokutima najbliže ploči, kamenčići s kvadratićima iza trokuta, s pravokutnicima nakon njih te zadnji kamenčići s krugovima. Slijedi postavljanje pitanja učenicima: „Koji po redu su trokuti, kvadrati, pravokutnici, krugovi?“

Igra se može zakomplicirati na način da učiteljica ispituje svakog učenika koji geometrijski lik želiš da bude prvi, jedan učenik odgovara, zatim svi stavljaju taj geometrijski lik na prvo mjesto. Nakon toga ispituje drugog učenika koji geometrijski lik želi da bude drugi i tako dok se ne dođe do rednog broja 20. Zatim učenici u parovima ispituju jedan drugoga koji po redu su kamenčići s nacrtanim trokutima, koji po redu su kamenčići s nacrtanim kvadratima...

„Slova kao rublje“ (Slunjski, 2003) je igra koja mi je poslužila kao motivacija za igru „Životinje u redu“ koju sam također osmislila za ostvarenje ishoda: „MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20.“.

Potreban materijal su kartoni izrezani na male kvadratiće (15cm) na koje su zalijepljene slike (ilustracije, fotografije) različitih životinja. Umjesto kartona sa zalijepljenim slike (ilustracije, fotografije), mogu se staviti plastificirane slike. Uže koje se pričvrsti na plakat, ploču ili nešto slično i kvačice. Kvačice su pričvršćene na uže te učenici trebaju poredati životinje (fotografija 1). Na primjer: prva, treća i peta životinja su ptice. Uzimaju kartone na kojima su slike ptica te pričvršćuju kvačicama (broje kvačice po redu te pravilnom kvačicom pričvrste karton).

Primjer prema kojem možemo poredati životinje (fotografija 2):

- a) prva, treća i peta životinja po redu su ptice (vrabac, kos, lastavica)
- b) druga životinja po redu ima surlu (slon)
- c) jedanaesta, dvanaesta i dvadeseta životinja po redu žive u moru (morski pas, hobotnica, riba)
- d) devetnaesta životinja ima dugačak vrat (žirafa)
- e) osma i deveta životinja su najčešći kućni ljubimci (pas, mačka)



Fotografija 2: „Životinje u redu“ završetak igre

4.1.2. Ishod: MAT OŠ D.1.1. Analizira i uspoređuje objekte iz okoline prema mjerivu svojstvu.

Igru koju sam namijenila za ostvarenje odabranog ishoda je „Muhomlat“.

Potreban materijal su dvije lopatice za muhe i a4 papiri s fotografijama, slikama ili ilustracijama različitih predmeta, građevina, životinja.

Učenici su podijeljeni u dvije skupine. Po jedan iz svake skupine dolazi pred ploču. Svaki učenik dobiva lopaticu za muhe. Učiteljica stavlja na ploču magnetom dvije fotografije zgrada. Nakon toga postavlja pitanje: „Koja zgrada je viša?“ Učenik koji prvi lopaticom za muhe udari po višoj zgradi osvaja bod za svoju skupinu. U slučaju da učenik udari krivu fotografiju, skupina gubi jedan bod. Nakon toga učiteljica stavlja jednu fotografiju psa i jednu fotografiju miša te postavlja pitanje „Tko je manji?“ i tako dalje dok se ne poredaju svi učenici.

Igru možemo zakomplicirati na način da na jednom papiru imamo objekt, životinju ili predmet koji je u stvarnom životu veći, duži, viši prikazan manjim, kraćim, nižim od objekta, životinje predmeta na drugom papiru. Na primjer na jednom a4 papiru imamo konja koji je prikazan na polovici papira, dok na drugom papiru imamo mačku koja je prikazana preko cijelog papira. Važno je učenicima naglasiti da se pitanja koja učiteljica postavlja u ovoj igri odnose na stvarni život, a ne kako je prikazano na papiru. Cilj ove igre je da učenici razmišljaju i analiziraju predmete koje znaju iz svoje okoline.

Primjeri usporedbi za ovu igru: Zmija, glista; rijeka, jezero; automobil, kamion (dužina); žirafa, kokoš; zgrada, kuća; automobil, čovjek; (visina); slon, pas (debljina); zgrada, čovjek; lubenica, rajčica (veličina).

4.2. Matematika kroz igru u drugom razredu

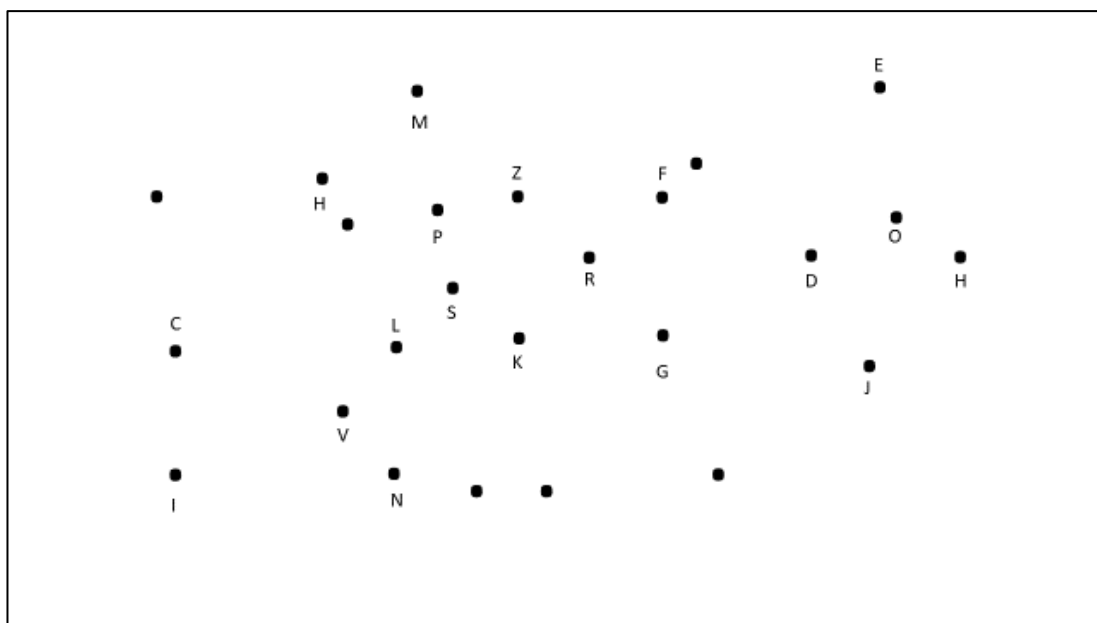
Matematika je učenicima jako apstraktan predmet pa je važno da se od početnih razreda osnovne škole, taj predmet pokuša učenicima što više približiti. Jedan od najboljih načina da učenici zavole matematiku je korištenje igara na nastavi.

Nabrojat ću nekoliko igara koje se mogu iskoristiti u drugom razredu osnovne škole za ostvarenje odabranih ishoda.

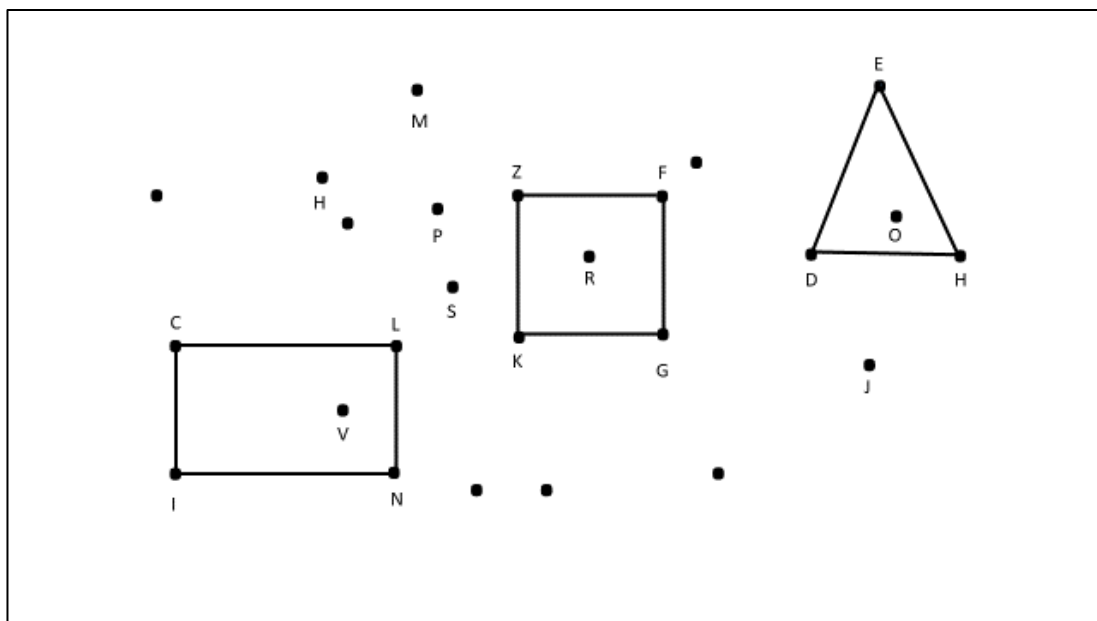
4.2.1. Ishod: MAT OŠ C.2.1. Opisuje i crta dužine.

Igra koju sam osmislila za ostvarivanje ishoda: „Koja grupa će prije?“

Potreban materijal su a3 papiri (za svaku grupu). Na papirima su nacrtane točke, neke su imenovane, a neke nisu (slika 1). Učenici u grupama (3 učenika su u jednoj grupi) moraju spojiti točke prema uputama. Svaki učenik dobiva kovertu u kojoj se nalaze upute koje dužine treba spojiti. Nakon što spoje točke dobivaju geometrijske likove (slika 2). Na plakat moraju napisati od koliko dužina se sastoje likovi te matematičkim jezikom napisati imena svih dužina. Ona grupa koja prva točno riješi je pobjednik.



Slika 1: Točke koje se trebaju spojiti u geometrijske oblike



Slika 2: Točke spojene u geometrijske oblike

Druga igru, osmišljenu za ostvarivanje ishoda, sam nazvala: „Miš putuje do sira“. Potreban materijal su 3 slike miša zalijepljene na magnet, 3 slike sira zalijepljene na magnet, kreda, ploča, priča o mišu.

Na ploči je nacrtana dužina, zakrivljena crta i izlomljena crta. Svaka crta vodi do sira. Ispred svake crte se nalazi miš (magnetom zalijepljena sličica miša). Učenici moraju otkriti koji je najkraći put do sira tako da voze magnet po crtama. To je naravno ravna crta. Ravna omeđena crta se naziva dužina. Označimo početak ravne crte točkom M (miš), a krajnju točku imenujemo slovom S (sir).

Zatim učenici slušaju priču o tome što je sve susreo miš na putu do sira.

Priča: Mali miš je tražio sir. Ne za sebe, već za svog gazdu. Naime to vam je bio poseban miš. On je bio kućni ljubimac, a njegov gazda je jako volio sir, ali nije imao novaca da ga kupi. Miš je krenuo u potragu za sirom po svijetu. Na putu je sreo zeca i vuka. Pitao ih je znaju li oni možda gdje da nađe sir, međutim oni nisu znali. Išao je miš dalje, naišao je na pijetla. Pijetao je bio uvijek spreman pomoći pa mu je rekao za jednu tvornicu u kojoj se nalazi puno sira. Miš je došao do tvornice, uzeo mali komad sira i odnio gazdi.

Na ploči se nalaze magneti na kojima su zalijepljene slike životinja: zec, vuk, koza, pijetao, žaba.

Zadatak učenika je da na pravac slože životinje koje je miš susreo na putu do sira. Zatim umjesto sličica, na pravcu označavaju točke koje pripadaju pravcu, a koje ne pripadaju. Točka Z (zec), V(vuk) , P(pijetao) pripadaju pravcu, a točke K (koza) i Ž(žaba) ne pripadaju pravcu.

4.2.2. Ishod: MAT OŠ E.2.2. Određuje je li neki događaj moguć ili nemoguć.

Igra za ostvarenje odabranog ishoda: „Igra s kockicama“

Potreban materijal je jedna velika kocka kućne izrade. Učenici stoje u krugu. Učiteljica odabire jednog učenika koji dolazi u sredinu i baca kocku. Zadatak učenika je da ako dobije paran broj mora reći jedan događaj koji je moguć, a ako dobije neparan broj mora reći jedan događaj koji je nemoguć. Nakon toga učenik predaje kocku drugom učeniku. Igra traje tako dugo dok svi učenici ne dođu na red.

Primjeri mogućih događaja: Moguće je pročitati jednu stranicu knjige u pet minuta. Moguće je otvoriti vrata jednom rukom.

Primjeri nemogućih događaja: Nemoguće je vidjeti ribu koja leti. Nije moguće baciti kocku i dobiti broj sedam.

Igra koju također možemo iskoristiti za ostvarenje odabranog ishoda: „Koje boje?“

Potreban materijal je neprozirna vrećica i kugle različitih boja.

Učiteljica donosi četiri kugle crvene boje, dvije plave i jednu žutu. Stavlja ih u vrećicu. Proziva učenike te postavlja pitanja:

- a) Je li moguće da iz vrećice izvučeš crvenu kuglu?
- b) Je li veća vjerojatnost da ćeš izvući crvenu kuglu ili žutu?
- c) Je li moguće izvući žutu kuglu?

- d) Je li moguće izvući plavu kuglu?
- e) Je li moguće izvući crnu kuglu? Zašto nije?
- f) Je li moguće izvući kocku iz vrećice?

5. Priroda i društvo

Znanja, vještine i stavovi koja učenici stječu u nastavnome predmetu Priroda i društvo omogućavaju im bolje razumijevanje svijeta koji ih okružuje, lakše snalaženje u novim situacijama u prirodnome i društvenome okruženju te donošenje odluka za osobnu dobrobit, dobrobit zajednice i prirode. Učenjem o domu, obitelji te lokalnoj i široj zajednici izgrađuje se osobni, kulturni i nacionalni identitet učenika uz istodobno razvijanje osjetljivosti za druge i cjelokupno životno okruženje. Zato je važno različitim aktivnostima i igrama stvoriti zanimljivu i motivirajuću atmosferu u razredu.⁵

5.1. Priroda i društvo u prvom razredu

Priroda i društvo je predmet koji je važan za uspostavljanje temelja znanja, kako bi učenici uspjeli pratiti i razumjeti predmete koji dolaze u višim razredima osnovne škole (Geografija, Povijest, Biologija, Fizika, Kemija), a usko su povezani s Prirodom i društvom. Zato je važno od početnih razreda nastojati što jasnije i zanimljivije djeci predočiti nastavni sadržaj kako bi to znanje koje nauče ostalo trajno. Nabrojati će nekoliko ishoda koje učenici moraju ostvariti u prvom razredu osnovne škole te će za svaki odabrani ishod opisati nekoliko igara kojima se ishod može ostvariti.

5.1.1. Ishod: PID OŠ A.1.3. Učenik uspoređuje organiziranost različitih prostora i zajednica u neposrednome okruženju.

Igrama koje će nabrojati se ostvaruje dio ishoda vezan uz prometna pravila, znakove i organizaciju prometa.

„Prometni vrtuljak“ je jedna od igara osmišljena za ostvarenje ishoda: PID OŠ A.1.3. Učenik uspoređuje organiziranost različitih prostora i zajednica u neposrednome okruženju.

⁵ MZOS, http://mzos.hr/datoteke/7-Predmetni_kurikulum-Priroda_i_drustvo.pdf

Potreban materijal je vrtuljak kućne izrade na kojem se nalaze fotografije prometnih znakova. Učenici zavrte vrtuljak te ovisno o tome koji prometni znak im pokaže strelica, moraju objasniti. Igra se tako dugo dok se ne usvoje svi znakovi na vrtuljku.

Prometni znakovi koji se nalaze na vrtuljku te objašnjenje koje učenik mora dati:

- a) Znak stop: obavezno zaustavljanje vozila.
- b) Znak za obilježeni pješački prijelaz: pješak prelazi cestu, ali mora pogledati lijevo, desno, lijevo prije prelaska.
- c) Znak zabrane prometa za pješake: pješak ne smije hodati cestom tamo gdje se nalazi ovaj znak.
- d) Biciklistička staza: dozvoljen promet biciklistima.
- e) Pješačka staza: dozvoljeno šetanje.
- f) Ograničenje brzine: auto ne smije voziti brže od propisane brzine.
- g) Zeleno svjetlo na semaforu za pješake: pješaci mogu prijeći cestu.
- h) Crveno svjetlo na semaforu: auto se mora obavezno zaustaviti.

„Čovječe, ne ljuti se u prometu!“ je također igra osmišljena za ostvarivanje odabranog ishoda. Za igru je potreban plakat na kojem je izrađena igra, kocka, četiri magneta i kartice sa zadacima.

Učenici su podijeljeni u četiri grupe. Jedan učenik iz svake grupe dolazi pred ploču i baca kocku. Kada dolazi na ljubičasto polje koje zahtijeva rješenje postavljenog pitanja, ostali iz grupe mu pomažu.

Ako učenik stane na zebri ide naprijed. Ako stane na polje sa semaforom kojem je upaljeno crveno svjetlo mora čekati jedno bacanje. Ako stane na polje sa semaforom kojem je upaljeno zeleno svjetlo baca još jedanput kocku. Ako učenik stane na ljubičasto polje i zajedno sa svojom grupom krivo odgovori na pitanje, vraća se na početak. Pobjednik je ona grupa koja prva dođe do cilja.

Zadaci na ljubičastom polju:

- a) Vozila se kreću po _____. (kolniku)
- b) Pješaci hodaju po _____. (pločniku)
- c) Cestu prelazimo na mjestu koje se zove _____. (zebra)
- d) Kojom stranom ceste se voze automobili? (desnom)
- e) Kojom stranom ceste hodaju pješaci ako nema pločnika? (lijevom)

- f) Što je raskrižje? (Mjesto gdje se sijeku, križaju ulice)
- g) Koja boja na semaforu zabranjuje prolazak pješaku? (crvena)
- h) Jesu li pješaci sudionici u prometu? (da)⁶

Još jedna, malo kompliciranija igra kojom se može ostvariti ishod je „Vuna i promet“.

Potreban pribor su klupko vune i slike prometnih znakova, semafora, prometnog policajca (onoliko slika koliko je učenika).

Učenici stoje u krugu. Unutar kruga se nalaze slike prometnih znakova, semafora, prometnog policajca. Učenici se dodaju klupkom vune na način da početak vune moraju držati, a klupko baciti prijatelju/prijateljici te mu zadati zadatak na koji znak treba stati. Nakon što učenik stane na zadani prometni znak, baca klupko dalje, ali jedan dio drži u ruci. Onom učeniku kojem dodaje moraju opisati znak na koji mora stati. Primjerice, stani na znak koji označava obilježeni pješački prijelaz... Nakon što svi učenici stanu na znak koji im je netko od prijatelja zadao stvorit će paukovu mrežu koju trebaju pokušati otpetljati na način da onaj koji zadnji ima klupko treba ga vratiti predzadnjem te mu reći da se makne sa znaka koji označava primjerice, obavezno zaustavljanje i tako do prvog učenika.

Fotografije znakova: znak stop, znak za obilježeni pješački prijelaz, znak kojim se obilježava biciklistička staza, znak za pješačku stazu, crveno svjetlo na semaforu za vozače, žuto svjetlo na semaforu, zeleno svjetlo na semaforu za vozače, znak zabrane prolaska pješaka, fotografija policajca okrenutog leđima prema pješaku, fotografija policajca okrenuto prema pješaku, znak za podzemni pješački prijelaz, znak za ograničenje brzine, znak zabrane prolaska biciklima, znak za parking, znak za opasnost na cesti, crveno svjetlo na semaforu za pješake, zeleno svjetlo na semaforu za pješake.

5.1.2. Ishod: PID OŠ B.1.3. Učenik se snalazi u prostoru oko sebe poštujući pravila i zaključuje o utjecaju promjene položaja na odnose u prostoru.

Za ostvarenje odabranog ishoda sam osmislila igru: „Tražimo predmet“.

Potreban materijal je bilo kakav manji predmet.

⁶ Razredna nastava, <https://www.razredna-nastava.net/stranica.php?id=543>

Jedan učenik izlazi iz razreda na jednu minutu. Drugi učenik dobiva od učiteljice neki manji predmet (privjesak, olovku, gumicu) koji mora sakriti negdje u razredu. Učenik koji je bio izvan razreda se vraća te traži predmet na način da se kreće onako kako ga njegovi prijatelji iz razreda navode. Učenici moraju navoditi prijatelja koji je bio van razreda tako da mu govore kojim putem mora ići da dođe do predmeta. Ne smiju mu otkriti koji je predmet u pitanju i ne smiju mu reći gdje se nalazi (npr. blizu prozora) nego mu trebaju govoriti: skreni lijevo, hodaj prema naprijed, skreni desno, pomakni se ulijevo, vrati se natrag, ispruži ruku ispred sebe..

Druga igra, također osmišljena za ostvarenje ishoda: „PID OŠ B.1.3. Učenik se snalazi u prostoru oko sebe poštujući pravila i zaključuje o utjecaju promjene položaja na odnose u prostoru.“ je „Imaginarna šetnja“ (može u učionici, dvorani ili razredu).

Učiteljica i učenici stoje u koloni i idu u imaginarnu šetnju.

Učiteljica priča priču: Nalazimo se ispred škole. Silazimo niz stepenice. Hodamo ravno naprijed (mali koraci). Hodamo, hodamo. Stanite! Ispred nas je velika lokva vode od kiše koja je jučer padala. Idemo svi skrenuti lijevo kako bismo ju zaobišli (skrećemo svi lijevo). Uspjeli smo. Sad dalje hodamo prema naprijed. Hodamo. Hodamo. Odjednom čujemo neki zvuk iza sebe. Okrećemo se, ali ne vidimo ništa. Pogledamo lijevo, pogledamo desno, i dalje ne vidimo ništa. Pogledamo gore, pogledamo dolje. Nema ničega. Učinilo nam se. Okrećemo se ponovno prema naprijed i nastavljamo hodati. Hodamo, hodamo. Nešto se začulo s naše desne strane. Okrećemo se svi udesno. Šušti lišće. Nešto je ispod njega. Ispod lišća je mali miš. Hodamo unatrag. Napraviti ćemo četiri polagana koraka prema natrag kako ne bismo uplašili malog miša. Miš nas je uočio, pogledao nas i brzo pobjegao iza drveta. Gledamo iza drveta, gledamo lijevo, gledamo desno, ali nema ga na vidiku. Više ga ne vidimo ni ne čujemo. Hodamo dalje prema naprijed, hodamo, i najednom osjećamo da je nešto kapnulo na nas. Pogledamo prema gore. Oblaci su sivi. Počet će padati kiša. Brzo se okrećemo i idemo natrag u školu.

5.2.1. Ishod: PID OŠ A.2.1. Učenik uspoređuje organiziranost u prirodi i objašnjava važnost organiziranosti.

Igre korištene za ostvarenje odabranog ishoda, odnosno dijela ishoda vezanog uz pojmove recikliranja sam osmislila na četvrtoj godini, za zadatak izrade procesne drame, na predmetu „Dramski odgoj“. Napisat ću aktivnosti procesne drame kroz jedan školski sat, ali prije toga ću nabrojati obilježja procesne drame.

Obilježja procesne drame su : sudjelovanje svih sudionika, odsutnost vanjske publike, aktivno sudjelovanje voditelja u samom procesu (voditelj u ulozi), sastoji se od epizoda i organizirana je u etape. Ovisno o potrebama i strukturi drame, učitelj može sudjelovati u radu grupe na tri načina. Može preuzeti autoritativnu ulogu (kapetan, šef, vođa...), ulogu koja podrazumijeva skromniju poziciju u odnosu na druge (novopridošlica) i c) ulogu koja je između najvišeg autoriteta i najnižeg u hijerarhiji (drugi u zapovjednom lancu bez apsolutnoga autoriteta).

Zbog preopterećenosti učenika, ali i drugačijih potreba suvremenih naraštaja postaje nužno tragati za drugačijim, zanimljivijim, a opet učinkovitim pristupima. Jedan od takvih pristupa jest procesna drama, ali i dramski odgoj općenito. Procesnu dramu, učenici smatraju zanimljivom i zabavnom. Privlačnost i učinkovitost procesne drame povezana je s čestim grupnim ulogama. Takve uloge omogućavaju da i oni učenici, koji sebe smatraju netaleantiranim ili imaju tremu prije javnoga nastupa, daju svoj doprinos koji itekako određuje daljnji proces stvaranja. Isto tako taj način rada omogućava hrabrija i samopouzdanija da istupe i preuzmu pojedinačne uloge i na taj način daju procesu doprinos koji i njih same ispunjava. Korištenjem procesne drame, stvara se pozitivno ozračje koje je izrazito važno za učenje. Sva djeca vole se igrati i zbog toga rado sudjeluju u dramskim aktivnostima te na taj način otvaraju sebe za nešto novo i stvaraju iskustva koja im omogućavaju da se u stvarnom svijetu poistovjete s nekim, suosjećaju s drugima (slabijima) i zauzmu za sebe, svoje ideje i ideale (Rimac Jurinović, 2016).

Nakon aktivnog sudjelovanja u procesnoj drami koju sam osmislila, učenici će moći pravilno razvrstati otpad te će razumjeti utjecaj čovjeka na okoliš.

Uloga učiteljice u procesnoj drami jest takva da se ona pretvara da je vanzemaljka po imenu Emili. Ima obučen zeleni plašt te je sa sobom donijela kutiju, fotografije, kuverte sa sličicama, kutije koje će učenici bojati, te razne materijale koji se mogu reciklirati (kora od banane, plastična boca, ispunjena bilježnica...)

Procesna drama započinje tako da učiteljica ulazi u razred (još nije preuzela ulogu Emili), a učenici sjede u svojim klupama. učiteljica primjećuje da je dobila e-mail. Pročita ga naglas učenicima: „ Ja sam Emili. Dolazim iz 25. stoljeća s planeta Marsa i u velikom sam problemu. Molim vas da se ne uplašite kad me vidite i da mi pokušati pomoći. Sve ću vam objasniti kad se vidimo.“

Nakon što učiteljica pročita e-mail, odlazi iz razreda te se vraća obučena u zeleno, preuzima ulogu Emili. Objašnjava učenicima kako je došla iz budućnosti te da su ljudi u 20., 21. stoljeću tako zagadili prirodu da smrad dolazi skroz do njezinog planeta (Marsa). Kako bi spriječili da se dogodi takvo onečišćenje prirode, Emili učenicima zadaje zadatke kojima će takvo zlo spriječiti.

Prva aktivnost koju Emili zadaje učenicima jest: „Slaganje slagalice“.

Razred je podijeljen na 5 grupa po 4 učenika. Svaka grupa dobije jednu kuvertu sa slikom. Ta slika je izrezana i dijelovi su pomiješani, a učenici imaju zadatak pravilno složiti sliku i napisati što se na njoj vidi. Rješenja: plastika, organski otpad, staklo, papir, metali. Emili postavlja pitanje jesu li znali da se sve te stvari mogu reciklirati. Emili pohvaljuje učenike jer su uspješno riješili prvi zadatak i samim time su jedan korak bliže do spašavanja Zemlje.

Sljedeći zadatak koji je Emili zadala učenicima jest da u grupi oboje kutije (koje im je prethodno dala) prema uputama. Svaka grupa boji svoju kutiju: kutiju za recikliranje organskog otpada učenici boje smeđom bojom, kutiju za papir plavom, kutiju za plastiku žutom i kutiju za metale ljubičastom bojom.

Emilijana objašnjava kako će ova aktivnost pomoći učenicima da zapamte kakve su boje kante/vreće za otpad i što se u njih baca te će tako moći pravilno razvrstavati otpad što će pomoći opravku planeta.

Slijedi aktivnost u kojoj su učenici podijeljeni u dvije grupe te se natječu tko će brže pravilno razvrstati otpad u kutije koje su obojali. Učenici od Emili dobivaju neke stvari koje treba odložiti u pravu kutiju (bilježnica, kora od banane, plastična boca, čavlići...)

Grupa koja u zadanom vremenu (3-4 minute) uspije pravilno razvrstati više stvari je pobjednik.

Sljedeća aktivnost je namijenjena za utvrđivanje znanja o pravilnom razvrstavanju otpada. Emili svakom učeniku daje jednu stvar koja se može reciklirati (komadić papira, plastična boca, bilježnica, boca od soka, ostatak od jabuke...) Svi učenici

sjede u krugu, osim jednog koji stoji na sredini kruga. Zadatak učenika koji stoji jest odabrati jednu kantu u koju možemo ubaciti nešto što se može reciklirati (na primjer „kanta za recikliranje papira“). Svi učenici koji imaju predmete koji idu u odabranu kantu moraju zamijeniti mjesta. Učenik koji je odabrao kantu također treba pokušati zauzeti mjesto. Učenik koji je ostao bez sjedećeg mjesta odabire drugu kantu za recikliranje (ne smije ponoviti istu kantu). Ako učenik kaže: „Recikliranje“, svi učenici moraju s nekim zamijeniti mjesto.

Nakon svih aktivnosti, Emili se mora vratiti. Rekla je učenicima kako misli da su uspješno riješili sve njezine zadatke i upozorava ih da dobro zapamte sve što su naučili/radili. Zamolila ih je da brinu o okolišu i najavljuje svoj skori dolazak na Zemlju kako bi provjerila jesu li je poslušali i brinu li o okolišu.

5.2.2. Ishod: PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.

Igre koje sam namijenila za ostvarenje ishoda su : „Prošlost, sadašnjost, budućnost“ i „Lovimo datume“.

Za igru „Prošlost, sadašnjost, budućnost“ potreban materijal je: 3 kutije za svaku grupu (prošlost, sadašnjost, ?), sličice (automobil u sadašnjosti, bicikl u sadašnjosti, automobil u prošlosti, bicikl u prošlosti, glačalo u sadašnjosti, glačalo u prošlosti, televizor u sadašnjosti, televizor u prošlosti, telefon sadašnjosti, telefon prošlosti, zidni sat sadašnjosti, zidni sat prošlosti).

Radi se u skupini. Učenici su podijeljeni u 4 skupine. Svaka skupina dobiva 2 kutije u koje treba složiti sličice koje su dobili (slika 3). Jedna kutija označava prošlost, a druga sadašnjost. Trebaju predmete razvrstati na način da ako su se koristili u prošlosti, sličicu stave u kutiju na kojoj piše prošlost, ako pak se koriste u sadašnjosti, tada ju stave u kutiju na kojoj piše sadašnjost. Nakon što završe, učiteljica svakoj skupini daje još jednu kutiju na kojoj je nacrtan veliki upitnik. Pita učenike što misle da bi trebalo pisati na toj kutiji (budućnost). Sljedeći zadatak učenika je da svaki iz grupe odabere po jedan predmet koji su razvrstali u prošlost i sadašnjost te da nacrtaju kako misle da će taj predmet izgledati u budućnosti. Učenici nakon što nacrtaju izabrani predmet stavljaju ga u kutiju na kojoj piše upitnik. Dok svi završe, učiteljica vadi crteže te zajedno s ostalim učenicima bira najbolji,

najmaštovitiji. Pobijedila je skupina koja ima sve točno raspodijeljeno i najmaštovitije crteže za izgled predmeta u budućnosti.



Slika 3: „Sadašnjost, prošlost, budućnost“

Sljedeća igra za ostvarenje ishoda je „Lovimo datume“.

Potreban materijal je glazba, šešir i u njemu papirići s napisanim datumima. Svaki učenik izvlači iz šešira papirić na kojem piše datum. Na nekim papirićima su datumi napisani rednom brojkom (1.3., 2.8, 23.6.), dok su na drugim papirićima napisani riječima (prvi ožujka, drugi kolovoza, dvadeset i treći lipanja). Najprije učenici izvlače papirić iz šešira, ali ne smiju pogledati koji datum gore piše. Zatim staju u krug, učiteljica pušta glazbu, a učenici plešu. Nakon što učiteljica zaustavi glazbu, učenici moraju brzo pronaći prijatelja koji ima napisan isti datum kao oni. Može se igrati na ispadanje, tako da onaj par koji se zadnji pronađe, ili se ne uspije pronaći ispadne iz igre. Nakon što su pronašli svoj par, učenici preklope papirić s datumom, bace ga natrag u šešir. Kad se svi papiri skupe, učiteljica malo protrese šešir, zatim ponovno slijedi izvlačenje datuma.

6. Hrvatski jezik

Hrvatski jezik je jezik javne komunikacije i jezik u službenoj uporabi u Republici Hrvatskoj. Osposobljenost za komunikaciju na hrvatskome standardnom jeziku učenicima je polazište za učenje svih drugih nastavnih predmeta. Učeći hrvatski jezik, učenici stječu osnove čitalačke, medijske, informacijske i međukulturne pismenosti, što je preduvjet osobnomu razvoju, uspješnom školovanju, cjeloživotnom učenju te kritičkom odnosu prema nizu pojava u društvenom i poslovnom životu. Svrha učenja i poučavanja predmeta Hrvatski jezik leži u osposobljavanju učenika za jasno, točno i prikladno sporazumijevanje hrvatskim standardnim jezikom.⁷

6.1. Zašto koristiti jezične igre?

Jezik je jedna od osnovnih čovjekovih sposobnosti kojom se razlikuje od svih drugih bića. Spoj igre (osnovne dječje djelatnosti) i jezika (jednog od osnovnih sredstava sporazumijevanja u svijetu) omogućuje neopterećeno učenje i ovladavanje društvenim i jezičnim ulogama. Govor se djelomično razvija spontano, međutim djetetu je potrebna poticajna okolina koja će mu pružiti obilje visokokvalitetnog govora. Djeci se trebaju pružiti prilike u kojima se mogu slobodno izražavati, a to se upravo može ostvariti kroz jezične igre kada odrasli djeci čitaju, pjevaju, pričaju, sudjelovanjem u dijalozima s odraslima te samostalnim izražavanjem u monolozima.⁸

6.2. Hrvatski jezik prvi razred

Hrvatski jezik je najbitniji predmet u hrvatskim školama jer je potreban na svim predmetima. Važno je, od najranije dobi, učiti djecu pravilima jezika, naročito u komunikaciji kako bi mogli razmjenjivati ideje, izražavati se i iznositi svoja mišljenja. Odabrala sam nekoliko ishoda koje učenici moraju ostvariti u prvom razredu osnovne škole na predmetu „Hrvatski jezik“ te sam nabrojala i opisala nekoliko igara koje bi mogle poslužiti za ostvarenje istih.

⁷ MZOS, http://mzos.hr/datoteke/1-Predmetni_kurikulum-Hrvatski_jezik.pdf

⁸ Vrtici-du.hr, <https://vrtici-du.hr/wp-content/uploads/2020/03/Jezi%C4%8Dne-igre.pdf>

6.2.1. Ishod: OŠ HJ 1.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.

Igru koju sam namijenila za ostvarenje ishoda zove se: „Pitanja i odgovori“ (Allue, Fiella i Garcia, 2001).

Učenici sjede u krugu (slika 4). Prvi učenik šapćući postavi pitanje prijatelju koji mu sjedi s desne strane, a on njemu odgovara također šapćući. Nakon toga učenik koji je odgovarao na pitanje, postavlja pitanje prijatelju koji sjedi s njegove desne strane i upamti njegov odgovor kao da je odgovor na pitanje koje je njemu bio postavio prvi učenik. I tako sve dok ne dođu svi učenici u krugu na red. Nakon toga svaki učenik naglas kaže pitanje koje mu je bilo postavljeno i odgovor koji je dobio tako da kaže: „S ove strane su me pitali (koliko imam godina), a s ove strane su mi odgovorili (cvijeće).“



Slika 4: „Pitanja i odgovori“ (Allue, Fiella i Garcia, 2001, str. 9)

Još jedna igra namijenjena za ostvarenje ishoda: „Nađi 5“ (Prosokhova, 2017).

Učitelj/ica zadaje glagol kojem dijete treba pripojiti pet (5) odgovarajućih imenica. Na primjer: "Što možemo kupiti?" Dijete treba odgovoriti s pet logičnih rečenica: "Možemo kupiti kuću. Možemo kupiti knjigu. Možemo kupiti torbu. Možemo kupiti nakit. Možemo kupiti psa."

Prijedlog mogućih pitanja:

- a) Što možemo rezati?
- b) Što možemo jesti?
- c) Što možemo brisati?
- d) Što možemo gledati?
- e) Što možemo graditi?

„Kotrlja se lopta, jedan, dva tri...“ je igra također namijenjena za ispunjenje ishoda: „OŠ HJ 1.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.“

Jedan učenik postavlja drugom pitanja, a drugi na njih odgovara pazeći da pritom ne izgovori zabranjene riječi. Prvi igrač nastoji "uloviti" drugog u trenutku nepažnje i svojim pitanjima namjerno ga navodi na to da izgovori "zabranjenu" riječ. Zabranjene riječi su: „crno“, „bijelo“, "da" i „ne“. Svaki krug igre započinjemo pjesmicom u kojoj se određuju pravila igre:

Kotrlja se lopta, jedan, dva, tri, na pitanja moja odgovaraj ti. “Crno“ i „bijelo" ne izgovaraj, s „da“ i „ne“ ne odgovaraj.

Primjer pitanja i odgovora:

- a) Jesi li ti djevojčica? Jesam.
- b) Voliš li gledati filmove? Svaki dan volim pogledati dobar film.
- c) Koje boje je tvoja pernica? Najtamnije boje?
- d) Koje boje je zid u učionici? Boje praznog papira.
- e) Sviraš li gitaru? Nisam nikad naučila.

6.2.2. Ishod: OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.

Igre, za pomoć u ostvarenju odabranog ishoda, sam preuzela iz knjige „200 logopedskih igara“ (Prosokhova, 2017), a to su: „Reci suprotno“, „Luckaste rečenice“, „Rulet s prijedlozima“ i „Suvišna riječ“.

„Reci suprotno“ je igra u kojoj učitelj izgovara riječ, a učenici trebaju reći protuznačnicu toj riječi („suprotnost“ ili riječ „suprotnog značenja“).

Primjeri: često – rijetko, podići – spustiti, hrapavo – glatko, prvi – posljednji, istok – zapad, ružno – lijepo, sin – kći.

„Luckaste rečenice“ je igra koja je djeci veoma zabavna jer vole besmislice u govoru. Igra se na način da učitelj osmisli besmislene rečenice, a učenici trebaju ispraviti pogrešku. Složenost rečenica i grešaka u smislu treba prilagoditi sposobnostima i općem znanju učenika.

Primjer rečenica:

U kući je jedno malo selo.

Baka je na autobusnoj postaji čekala avion.

U voćnjaku su jabuke skupljale djecu u košare.

„Suvišna riječ“ je igra u kojoj učiteljica izgovara rečenice u kojima je jedna riječ suvišna, odnosno nepotrebna jer ukazuje na nešto što je već rečeno. Učenici trebaju prepoznati suvišnu riječ i ponoviti rečenicu pravilno.

Primjeri rečenica:

- a) Na igralištu se zabavljaju maleni mališani.
- b) Baka je zašećerila kolač šećerom.
- c) Turisti su prenoćili noć u šatoru.
- d) Sutra ćemo proslaviti proslavu.
- e) Na kiosku smo kupili slatke slatkiše.

„Rulet s prijedlozima“ je još jedna igra koja može pomoći u ostvarenju navedenog ishoda.

Potreban materijal je mala loptica (špekula), papirnati tanjur na koji su zalijepljeni štapići za roštilj na način da su podijelili tanjur na šest kriški. U svakoj kriški je upisan prijedlog („u, na, ispod, iznad, s, sa“).

Učenik treba zakotrljati lopticu i s obzirom na to na kojem se polju zaustavila, učenik treba osmisliti rečenicu s tim prijedlogom. Ostali učenici slušaju te ako učenik pogriješi, ispravljaju njegovu pogrešku.

Primjeri rečenica:

- a) U jezeru pliva riba.
- b) Na stolu spava mali skakavac.
- c) Ispod ormara ima puno prašine.
- d) Iznad moje glave leti osa.
- e) Ljetujem sa sestrom.
- f) Igram se s mačkom.

6.3. Hrvatski jezik drugi razred

Odabrala sam nekoliko ishoda koje učenici drugog razreda osnovnih škola moraju ostvariti na nastavnom predmetu Hrvatski jezik. Nabrojat ću i opisati za svaki ishod nekoliko igara koje smatram da bi djeci bile zanimljive i poticajne.

6.3.1. Ishod: „OŠ A.2.6. Učenik uspoređuje mjesni govor i hrvatski standardni jezik.“

„Izmišljeni rječnik“ (Bennett i Bennett, 2001) je igra koja mi je poslužila kao predložak za igru „Zabavne rečenice“ koju sam osmislila za ostvarenje odabranog ishoda.

„Zabavne rečenice“ je igra za koju je potreban kajkavski rječnik (ili rječnik bilo kojeg mjesnog govora), papiri i olovke.

Jedan učenik pronalazi u rječniku neku riječ na kajkavskom narječju (ili nekom mjesnom govoru) te ju pročita na glas, međutim ne govori ostalim učenicima značenje te riječi na standardnom jeziku. Učenici osmišljavaju rečenice sa tom riječi. Učiteljica proziva nekoliko učenika da pročitaju svoje rečenice. Nakon toga učenik koji je imao rječnik govori svima značenje riječi koju je pročitao u rječniku. Sada učenici koji su napisali besmisleni rečenicu (oni koji nisu znali značenje riječi) pišu smislenu rečenicu.

Još jedna igra namijenjena za ostvarenje ishoda zove se: „Pogodi“.

Potreban materijal su: a4 papiri na kojima pišu riječi na standardnom jeziku, a4 papiri na kojima pišu riječi na narječju (mjesnom govoru), dvije lopatice za muhe.

Učenici su podijeljeni u dvije skupine. Jedan učenik, iz svake skupine, dolazi pred ploču. Oba učenika dobivaju lopaticu za muhe. Učenici koji se nalaze pred pločom, okreću se prema učenicima, dok učiteljica stavlja 2 a4 papira na ploču. Na jednom papiru se nalazi riječ na standardnom jeziku, a na drugom riječ napisana na narječju (mjesnom govoru). Kad učiteljica kaže: „Sad!“, učenici se okreću te trebaju lopaticom za muhe pogoditi riječ koja je napisana na narječju. Kako bi igra bila zanimljivija, učiteljica ne stavlja riječi koje isto znače. Na primjer: na standardnom jeziku je napisana riječ kuća, a na narječju riječ pes (pas). Učenici osim što trebaju pogoditi lopaticom za muhe pravu riječ, također moraju znati objasniti značenje te riječi. Ako učenik pogodi pravilnu riječ lopaticom i zna njezino značenje, osvaja jedan bod za skupinu, ako pogodi pogrešnu riječ (riječ na standardnom jeziku)

skupina gubi jedan bod, ako pak pogodi pravilnu riječ, a ne zna značenje, skupina ne dobiva bod. Igra se tako dugo dok se ne poredaju svi učenici iz obje skupine. Pobjednik je ona skupina koja sakupi najviše bodova.

Primjeri riječi kajkavskog mjesnog govora (Hum na Sutli):

- a) Črešnja - trešnja
- b) Ambrela – kišobran
- c) Gda – kada
- d) Iskati – tražiti
- e) Očalje – naočale
- f) Raca – patka
- g) Vajnkuš - jastuk

6.3.2. Ishod: „OŠ HJ B.2.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.“

„Poveži sličice u priču“ je igra koju sam pronašla za ostvarenje ishoda navedenog u naslovu.

Učiteljica donosi 5 sličica, naizgled nepovezanih te ih magnetom stavlja na ploču. Učenici trebaju osmisлити priču tako da povežu te sličice.

„Primjer: Traktor, lubenica, tigar, naslonjač, kokoš

Jednoga je dana kroz šumu prolazio traktor pun lubenica. Jedna je lubenica pala i otkotrljala se duboko u šumu. Našao ju je tigar. Budući da nikada prije nije vidio lubenicu, pomislio je da je to divovsko zeleno jaje. Pokrio je lubenicu travom, sjeo u svoj naslonjač i čekao da se izlegne kokoš.“ (Prosokhova, 2017, str. 85)

7. Još neke zanimljive igre

Opisat ću još nekoliko zanimljivih igara za koje smatram da su edukativne i da bi djeca kroz zanimljiv način, kroz igru naučila puno toga.

7.1. „Zbrajanje slova/ brojeva“

Za navedenu igru potrebne su: olovke, papir, dječje škare, šešir.

Igra se na način da učiteljica izreže 30 malih kvadratića od papira, zatim učenici pišu po jedno slovo na svaki kvadratić. Potom se papirići ubacuju u šešir. Učenici izvlače

jedan po jedan papirić i sa stražnje strane slova piše brojeve (po redu) od jedan do trideset. Ako je, primjerice, prvo izvučeno slovo Š, na njegovoj poledini bit će ispisan broj 1. Ako sljedeće bude izvučeno A, na poledini će nositi broj 2 i tako dalje. Nakon što je na poledini svakog slova napisan broj, na ploču ili plakat koji se nalazi na ploči treba ispisati slova i odgovarajuće brojeve.

Igra je sama po sebi vrlo jednostavna: svaki igrač treba se sjetiti riječi koje u sebi imaju što je više moguće najvrjednijih slova. Ako, primjerice, slova M,O,R,E imaju vrijednost 4, 21, 6, 9, riječ „MORE“ dobit će ukupno 40 bodova. Treba odrediti vremensko ograničenje, primjerice 5 minuta. Svaki učenik dobiva prazan papir i olovku te započinje avanturu osmišljanja riječi koja će nositi najviše bodova. Kada vrijeme istekne, zbroje se bodovi za svaku riječ i proglašava se pobjednik (Bennett i Benett 2001).

Ova igra može poslužiti kao zabavno ponavljanje zbrajanja brojeva na matematici.

7.2. „Trik sa šešikom“

Trik sa šešikom (Bennett i Benett, 2001) je igra koja mi je poslužila kao ideja za osmišljavanje igre koju možemo koristiti u nastavi za ponavljanje nastavnog sadržaja bilo kojeg predmeta.

Potreban materijal su šešir, igraće karte i crvene kartice (teži zadaci), plave kartice (lakši zadaci).

Učenici su podijeljeni u 2 skupine. Na podu se nalazi šešir. Učenik stoji 2 metra udaljen od šešira. Zadatak učenika je da ubaci kartu u šešir (učenik ima 3 pokušaja). Ako uspije učiteljica mu čita pitanje s plave kartice (jednostavna pitanja), ako ne uspije, učiteljica mu čita pitanje sa crvene kartice (teže pitanje). Ako učenik točno odgovori, osvaja bod za svoju skupinu. Igra traje tako dugo dok se svi učenici iz skupine ne poredaju. Pobjedila je skupina koja sakupi više bodova.

7.3. „Čuvaj se krokodila“

„Izgovor i pisanje riječi s glasovnim skupovima ije i je“ (Fileš, Jelčić, Jurić Stanković, Lugomer, Motik, Pečaver, Rožman, Tuksar, 2008) igra koja mi je poslužila kao ideja za osmišljanje igre „Čuvaj se krokodila“ kojom možemo ponoviti koje riječi sadrže glasovni skup „ije“, a koje glasovni skup „je“.

Za igru su nam potrebni: glazba, a4 papiri na kojima piše „ije“(deset papira), a4 papiri na kojima piše „je“(deset papira).

Papiri na kojima piše „ije“, odnosno „je“ se nalaze na podu u učionici. Oni predstavljaju lopoče, učenici su žabe, a učitelji/ce krokodili. Učiteljica pušta glazbu. Učenici (žabe) se slobodno šecu po učionici (jezeru) dok traje glazba. Kad glazba prestane, učiteljica (krokodil) izgovara riječ koja sadrži glasovni skup „ije“ ili „je“. Učenici trebaju stati na papir (lopoč), na kojem piše glasovni skup koji sadrži ta riječ koju je učiteljica izgovorila. Dva učenika (žabe) mogu stajati jednom nogom na jednom papiru (lopoču). Primjerice, ako je zadana riječ „cvijet“, učenici moraju stati na papir na kojem piše „ije“. Tko pogriješi, krokodil ga pojede i ispada iz igre. Glazba ponovno počinje svirati, što je znak da se učenici (žabe) vraćaju u jezero. Igra se nastavlja tako dugo dok ne ostanu 3 učenika koji se proglašavaju pobjednicima.

8. Metodologija

8.1 Cilj istraživanja

Cilj ovog istraživanja bilo je ispitati učitelje razredne nastave o tome koriste li didaktičke igre, smatraju li da su didaktičke igre potrebne u nastavi te može li se igrama koje sam ja osmislila, prilagodila, preuzela, ostvariti ishod koji sam odabrala za određenu igru.

8.2. Problemi

PROBLEM 1: Postoje li učitelji razredne nastave koji ne koriste didaktičke igre u nastavi?

PROBLEM 2: Postoje li učitelji razredne nastave koji smatraju da didaktičke igre nisu potrebne u nastavi?

PROBLEM 3: Smatraju li ispitanici učitelji da se igrama navedenim u anketnom istraživanju mogu ostvariti ishodi?

8.3 Uzorak

U anketi je sudjelovala 41 učiteljica razredne nastave. Svi ispitanici su bili ženskog spola, što ne bi trebalo čuditi jer u razrednoj nastavi nema mnogo zaposlenih osoba muškog spola. Većina učiteljica (oko 80 posto) radi u Osnovnoj školi Krapinske

Toplice ili pak u jednoj od osnovnih škola u Čakovcu. 48,8% ispitanih učiteljica ima između 24 i 34 godine, 24,4% ima između 35 i 44, 14,6 % učiteljica ima između 45 i 54 godine i 12,2% imaju više od 54 godine. 45% ispitanih učiteljica ima više od 10 godina radnog iskustva.

8.4 Instrument istraživanja

Za provedbu istraživanja korišten je anketni upitnik (prilog 1).

Prva tri pitanja odnose se na upoznavanje učitelja (koliko godina ima, koliko godina radnog iskustva, u kojoj školi radi).

Od drugog do desetog pitanja učitelji iznose svoje mišljenje o nastavi nakon donošenja kurikuluma, didaktičkim igrama, opisuju didaktičke igre koje koriste.

Nadalje učitelji ocjenjuju (ispunjava li igra ishod) igre koje sam navela i opisala u anketi (od desetog do četrnaestog pitanja) te opisuju načine kako bi oni ostvarili ishode.

8.5 Postupak

Istraživanje je provedeno u kolovozu 2020.godine. Učiteljicama je poslana anketa preko različitih društvenih mreža. 41 učiteljica se odazvala na molbe ispunjenja ankete, potrebne za izradu ovog rada. Učiteljice su pristupile istraživanju dobrovoljno i anonimno.

9. Rezultati istraživanja

89,7% učiteljica koristi didaktičke igre na svojim satovima, dok 10,3 % ispitanih učiteljica ne koristi didaktičke igre na nastavi.

Sve ispitane učiteljice smatraju da su didaktičke igre potrebne u nastavi. Smatraju da su potrebne jer učenicima olakšavaju nastavni sadržaj i zbog podizanja motivacije i atmosfere u razredu.

Za igru „Životinje u redu“ 97,6% učiteljica smatra da se njome može ostvariti ishod: MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20. Učiteljice su navele da je igra zanimljiva, kreativna, maštovita.

Za igru „Muhomlat“ sve ispitane učiteljice smatraju da se njome može ostvariti ishod: MAT OŠ D.1.1. Analizira i uspoređuje objekte iz okoline prema mjerivu svojstvu. Učiteljice su navele da je igra dinamična, zanimljiva, natjecateljskog duha.

Za igru „Vuna i promet“ 90,2% učiteljica smatra da se njome može ostvariti ishod: PID OŠ A.1.3. Učenik uspoređuje organiziranost različitih prostora i zajednica u neposrednome okružju. Učiteljice su navele da je igra komplicirana, kreativna, zanimljiva.

Za igru „Luckaste rečenice“ 97,6% učiteljica smatra da se njome može ostvariti ishod: OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama. Učiteljice su navele da je igra poticajna, jednostavna, jasna, zabavna.

10. Rasprava

Istraživanje provedeno sa ciljem da se ispitaju učitelji razredne nastave o korištenju didaktičkih igara u nastavi te o vrijednosti opisanih igara, dovelo je do sljedećih rezultata.

68, 3% učiteljica smatra da provode dovoljno zanimljivu nastavu, 26,8 % nije sigurno provode li dovoljno zanimljivu nastavu, a 4,9% smatra da ne provodi dovoljno zanimljivu nastavu. Postavila sam nekoliko pitanja o korištenju didaktičkih igara. 90,2 posto učiteljica je reklo da koriste didaktičke igre u nastavi, dok je 9,8 posto reklo da ne koristi. Na pitanje treba li koristiti igre u nastavi, svi su se složili da treba, a na pitanje: „Koje didaktičke igre koristite, gdje ste ih pronašli?“, neki od odgovora su:

- a) „Recimo, lutkice izradim od wc tuljaka, smislim digitalne igre ili kartice, a često rabim didaktički neoblikovan materijal za TZK ili matematiku. Ponekad ih učenici izrađuju, u pogledu npr., društvenih igara. Kombiniram iz glave, a ponekad neku ideju nađem na netu pa ju prilagodim svojim učenicima, iako one zahtijevaju puno vremena i dobre pripreme.“
- b) „Igre s didaktičkom kockom, geometrijskim tijelima, loptom. Nešto sam izradila, a nešto sam dobila od izdavača.“

- c) „Preoblikovane društvene igre za potrebe nastave (Čovječe, ne ljuti se, igre s kartama, alias, memory, bingo, puzzle, kocka pričalica). Izvor je najčešće internet ili priručnici za učitelje.“
- d) „Sama ih osmišljam prema sadržaju koji se uči.“
- e) „Tanjuriće s pijeskom za vježbanje pisanja, matematička igra slaganje dvorca (sa zadacima, grupno), čovječe s pitanjima za ponavljanje.“

Na postavljeno pitanje koriste li priručnike za pronalazak didaktičkih igara, ili ideja 68,3% učiteljica je reklo da nema. Neki od priručnika koje učiteljice koriste su: „Zamisli, doživi, izrazi“, koji sam također i ja koristila, „Igram do čitanja“ (M.Čudina Obradović), literatura s fakulteta, „200 logopedskih igara“... Sve učiteljice koje su sudjelovale u istraživanju smatraju da su didaktičke igre potrebne u nastavi. Neki od njihovih odgovora na pitanje zašto su didaktičke igre potrebne u nastavi: da lakše nauče nastavni sadržaj; kroz igru se lakše uči; zbog motivacije učenika za nastavu, i izbjegavanje suhoparnog ponavljanja naučenog; učenici puno lakše, dugoročnije upamte nove nastavne sadržaje, a isto tako na zanimljiv način ponove nastavne sadržaje. Učiteljice najviše koriste didaktičke igre na satovima Matematike (85,4 %), Hrvatskog jezika (75,6%) i na satovima Prirode i društva (65,9%). Učiteljice smatraju da su na obrazovnim predmetima potrebne didaktičke igre jer se kroz igru lakše nauči sadržaj obrazovnih predmeta. 85,4% učiteljica je reklo da su same osmislile neku didaktičku igru. Neke od igara koje su osmislile :

- a) „Memory - igra se u parovima; može i u skupinama. Cilj igre je sakupiti što više parova. Par čine dvije kartice, npr. ilustracija i pojam koji opisuje tu ilustraciju ili zadatak i rješenje tog zadatka.“
- b) „Pronađi skriveno blago - igra u kojoj učenici imaju ploču na kojoj su upute i zadaci koji vode do skrivenog blaga. Svaki zadatak, tj. točno rješenje, vodi k sljedećem podatku koji je bitan za kretanje po ploči (s pijunom) i pronalazak blaga.“
- c) „Za Hrvatski jezik Kockice pričalice: Na jednoj kocki sličice, na drugoj napisani glagoli. Bacaju se obje kocke te na osnovu bačenog, počinje se pričati priča.“
- d) „Tombola za tablicu množenja i dijeljenja.“
- e) „Slaganje dvorca (matematika).“

- f) „Učenike podijelimo u nekoliko grupa. Svaka grupa dobije papir sa slikom dvorca. Iz svake grupe vuku kartončić sa zadatkom i ako ga grupa točno riješi, uzima broj ciglica koji piše na tom kartončiću te ih slaže na sliku dvorca. Pobjednik je ona grupa koja prva složi dvorac od ciglica.“
- g) „U projektu u kojem smo sudjelovali izradili smo pitanja za kartice za društvenu igru u kojoj učenik odgovara na pitanje na kartici koju izvuče i baca kocku pa ovisno što kocka pokaze, učenik tako postupi. Zanimljiva im je jer su pitanja o zavičaju i malo matematike.“

Nadalje se u anketnim pitanjima nalazi nekoliko igara koje sam ja osmislila, prilagodila ili pak preuzela s interneta, knjige, priručnika. Za igru „Životinje u redu“ učiteljice govore kako im je zanimljiva, kreativna, poticajna. Jedan od komentara je: „Igra je dobro zamišljena za zadnji sat ponavljanja prije provjeravanja. Zašto? Jer svi učenici ne mogu zamisliti ili izbrojati u glavi i staviti na određeno mjesto. Gdje je to mjesto? Neki će staviti karticu bliže nekom drugom “broju”. Dakle, nedostaju redni brojevi koji pokazuju na koje ih točno mjesto treba staviti. Učenik mora kombinirati odgonetku i vizualizirati brojku, dva zadatka.“ S ovim komentarom se ne slažem jer učenici ne moraju vizualizirati brojeve, već samo izbrojati kvačice. I smatram da nije bitno jesu li kvačice jedna od druge isto udaljene. Na pitanje može li se ovom igrom ostvariti ishod (MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20.) , 97.6% učiteljica je odgovorilo da se može. Zatim im je postavljeno pitanje na koji način bi one ostvarile ishod. Jedan od odgovora kojeg sam odvojila je: „Svaki učenik dobije određenu brojevnju riječ i stane iza točnog rednog broja. Redni brojevi se nalaze na većim papirima na podu sportske dvorane. Učenici bez kartica provjeravaju jesu li svi učenici zauzeli točno mjesto.“ Sljedeća igra koju su učiteljice prokomentirale nazvala sam „Muhomlat“. Najčešći odgovori na pitanje što misle o igri su da je zanimljiva, dinamična, zabavna. Na pitanje može li se igrom ostvariti ishod (MAT OŠ D.1.1. Analizira i uspoređuje objekte iz okoline prema mjerivu svojstvu), sve učiteljice su odgovorile: „da.“ Jedan od odgovora, koji sam izdvojila, za pitanje na koji način bi one ostvarile ishod: „Na sličan način ili pomoću slika stavljati u jednu veću kutiju ono što je veće te u manju kutiju ono što je u stvarnosti manje.“ Sljedeću igru koju sam osmislila „Vuna i promet“ učiteljice smatraju zanimljivom, kreativnom, kompliciranom. 90,2 % učiteljica smatra da se tom igrom može ostvariti ishod (PID OŠ A.1.3. Učenik uspoređuje organiziranost različitih prostora i zajednica

u neposrednome okružju.) Na pitanje kako bi one ostvarile ishod, izdvojila sam jedan odgovor: „Izradili bi kartonske znakove na satu likovne kulture i igrali igru memori. Kada otvore dva ista znaka, moraju reći kako se zove i što on znači. Pobjednik je onaj tko skupi najviše parova.“ Zadnja igra koju sam stavila u anketu zove se: „Luckaste rečenice“. Sve učiteljice smatraju da je zabavna, šaljiva, primjerena. 97,6% učiteljica smatra da se ovom igrom može ostvariti ishod (OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.), a na pitanje kako bi one ostvarile ishod, većina odgovora je da bi koristile tu igru.

ZAKLJUČAK

U ovom radu nalazi se mnogo igara koje mogu olakšati djeci nastavni sadržaj. Učitelji trebaju pokušati što više didaktičkih igara uklopiti na nastavne satove, naročito na obrazovnim predmetima koji su učenicima manje razumljivi i nisu motivirani za učenje istih. Igra je osnovna i najvažnija aktivnost djeteta. Slobodna je, spontana te proizlazi iz unutrašnje potrebe djeteta. Igram dijete iskušava stvaralačke sposobnosti, razvija maštu, emocije, tjelesne sposobnosti, spretnost, stječe povjerenje u vlastite sposobnosti te stvara pozitivnu sliku o sebi. Zato je važno koristiti didaktičke igre u nastavi.

Istraživanje provedeno na 38 učiteljica dovelo je do zaključka da su igre prijeko potrebne u nastavi. Sve ispitane učiteljice smatraju da didaktičke igre doprinose poboljšanju nastavnog procesa, olakšavaju djeci učenje te čine nastavu zanimljivijom, poticajnijom. Korištenjem didaktičkih igara u nastavi dolazi do motivirajuće atmosfere za učenike. Iz tih razloga, treba se potruditi, izdvojiti vrijeme kako bi se pomoglo djeci da na što zanimljiviji način dođu do trajnog znanja.

PRILOZI

Prilog 1: Anketna pitanja i odgovori

1. Koliko godina imate?	48,7% - 24 do 34 godine 25,6% - 35 do 44 godine 12,8% - 45 do 54 godine 12,8% - 55 i više godina
2. Koliko godina radnog iskustva imate?	55,3% - 1 do 10 godina 21,1% - 11 do 20 godina 10,5% - 21 do 30 godina 13,2% - 30 i više godina iskustva

3. U kojoj školi radite?	Najčešći odgovori: Osnovne škole u Čakovcu, OŠ Krapinske Toplice, OŠ Đurmanec
4. Je li se išta promijenilo u provođenju nastave pojavom kurikuluma?	51,3 % - ne 48,7% - da
Ako je, što se promijenilo?	Više slobode u realizaciji nastavnih sadržaja, poticanje kreativnosti, razina stresa se povećala
5. Smatrate li da je učenicima dovoljno zanimljiva nastava koju provodite?	69,2% - da 5,1% - ne 25,6% - nisam sigurna
6. Koristite li didaktičke igre u svojoj nastavi?	89,7% - da 10,3% - ne
6.a) Koje? Gdje ste ih pronašli?	Najčešći odgovori: Kvizovi znanja, križaljke, sama osmišljam, memory, čovječe ne ljuti se
7. Imate li kakav priručnik iz kojeg vadite ideje ili igre za učenike?	30,8% - da 69,2% - ne
7.a) Ako imate, napišite naslov priručnika.	Didaktika; Jezične igre; Zamisli, doživi izrazi; Priručnik školske knjige
8. Jesu li didaktičke igre potrebne u nastavi? Zašto?	100% - da Najčešći odgovori: nastava je zanimljivija, razvijaju kreativnost, pozitivan utjecaj na socijalne vještine, učenici brže i učinkovitije usvajaju nastavni sadržaj
9. Na kojim predmetima najviše koristite didaktičke igre?	87,2% - Matematika 74,4% - Hrvatski jezik 64,1% - Priroda i društvo 20,5% - Likovna kultura 15,4% - Tjelesna i zdravstvena kultura 28,2% - Glazbena kultura 5,1% - Ni na jednom
9.a) Zašto baš na tom predmetu/ tim predmetima koristite najviše didaktičke igre?	Najčešći odgovori: da učenicima bude zanimljivije; zato što smatram da je to učenicima jedan od težih predmeta; zato što su to najosnovniji predmeti; najpogodniji sadržaj
10. Jeste li napravili kakvu didaktičku igru sami (Npr. Čovječe ne ljuti se sa zadacima: svako polje ima računski zadatak)?	84,6% - da 15,4% - ne
10.a) Ako jeste, opišite jednu od igara.	Neki odgovori: „Izradila sam ljudski Čovječe ne ljuti se i

	<p>ubacila zadatke na polja. Također sam izradila igru sa lopticama i tablicom množenja.“</p> <p>„Uz određena polja u igri nalaze se kartice s pitanjima: o zdravlju, međusobnom odnosu u razredu, zadaci riječima iz matematike.“</p> <p>„Memory - igra se u parovima; može i u skupinama. Cilj igre je sakupiti što više parova. Par čine dvije kartice, npr. ilustracija i pojam koji opisuje tu ilustraciju ili zadatak i rješenje tog zadatka.“</p> <p>„Za Hrvatski jezik „Kockice pričalice“ :Na jednoj kocki sličice, na drugoj napisani glagoli. Bacaju se obje kocke te na osnovu bačenog, počinje se pričati priča.“</p> <p>„Na ploči je nacrtano tridesetak polja. Učenici su podijeljeni u nekoliko skupina. Svaka skupina ima magnetič drugačije boje. Ovisno o broju koji dobe bacanjem kocke, njihov se magnetič stavlja na određeno polje koje mogu zauzeti ukoliko znaju izračunati zadatak. U suprotnom ostaju na prethodnom polju. Pobjednik je skupina koja prva dođe do cilja. Zadatke čita ili zadaje učiteljica.“</p>
11. Životinje u redu	
Što mislite o navedenoj igri?	Najčešći odgovori: igra je zanimljiva, odlična, interesantna, zabavna, edukativna
Smatrate li da se navedenom igrom može ostvariti ishod?	97,4% - da 2,6% - ne
Na koji način biste Vi ostvarili ishod?	Najčešći odgovori: na sličan način; poredak u koloni; kroz primjere iz stvarnog života; Zanimljiv odgovor: „Igrom. Učenici bi formirali vrste/kolone i govorili koji su po redu. Peti iz svake vrste/kolone mogli bi zamijeniti mjesta, jedan drugom nešto reći i sl. Isto bi radili 1., 2.,...“
12. Muhomlat	
Što mislite o navedenoj igri?	Najčešći odgovori: kreativna, dinamična, zanimljiva, jednostavna
Smatrate li da se navedenom igrom može ostvariti ishod?	100% - da
Na koji način biste Vi ostvarili taj ishod?	Neki odgovori: „Na sličan način, koristila bih neke kartice ili bojice kojima bi svaki učenik odredio koji je od ponuđenih pojmova veći/manji,

	<p>duži/kraći itd. Koristila bih materijale koji su dostupni svima, tako da u isto vrijeme odgovaraju svi učenici.“</p> <p>„Uspoređivanjem dvoje ili više učenika (po visini), zatim usporedbom predmeta u učionici, procjenjivanjem gdje ima nečega više ili manje.“</p> <p>„Učenike bih spojila u parove. Jedan učenik iz para bi stavio dva predmeta na klupu, a drugi bi morao obrazložiti koji je predmet manji ili veći. Nakon toga bi zamijenili uloge.“</p> <p>„Učenici mogu od kuće donijeti neke predmete, igračke, i slično. Uspoređivali bi ih s ostalim predmetima koje su učenici donijeli. Ili sve predmete koje su donijeli (npr. jedan učenik ima 5 stvari) treba poredati po veličini ili po nekom drugom obilježju. Učenici mogu prstima "mjeriti" koji predmet im je veći.“</p>
13. Vuna i promet	
Što mislite o navedenoj igri?	Najčešći odgovori: zanimljiva, komplicirana, odlična
Smatrate li da se navedenom igrom može ostvariti ishod?	89,7% - da 10,3% - ne
Na koji način biste Vi ostvarili ishod?	<p>Neki odgovori:</p> <p>„Igrali smo s bar kodovima. Podijelila ih u tri skupine. Svaka skupina je imala po 1 tablet a barkodovi su bili polijepljeni na ploči pod rednim brojevima. Skupine su očitavale bar kodove gdje su im se prikazali određeni znakovi, pa su ih morali zapisati u bilježnicu što znače.“</p> <p>„Pomoću zagonetaka gdje bi učenici trebali prepoznati o kojem znaku govori (po obilježjima) ili igrom memori (na ploči da svi vide) gdje trebaju uparivati prometne znakove i usput izreći koji znak što predstavlja.“</p> <p>„Možda bez stvaranja te paukove mreže, već samo s jednom lopticom koja će se međusobno prenositi s djeteta na dijete a svaki mora doći na imenovani znak.“</p> <p>„Izradili bi kartonske znakove na satu likovne kulture i igrali igru memori. Kada otvore dva ista znaka, moraju reći kako se zove i što on znači. Pobjednik je onaj tko</p>

	skupi najviše parova.“
14. Luckaste rečenice	
Što mislite o navedenoj igri?	Najčešći odgovori: zabavna, praktična, zanimljiva, super, odlična, jednostavna
Smatrate li da se navedenom igrom može ostvariti ishod?	97,4% - da 2,6% - ne
Na koji način biste Vi ostvarili taj ishod?	Neki odgovori: „Igrom memori u skupinama. Svaka skupina bi dobila 20-30 kartica na kojima se nalazi jedna riječ koju treba upariti s drugom na nekoj drugoj kartici . Riječi bi bile uparene tako da čine sintagme - npr. žuti limun. Učenik treba sakupiti čim više kartica, a nakon igre učiteljica može zadati jednu sintagmu kao naslov priče koju učenici trebaju ispričati. Trebaju iskoristiti čim više sintagmi koje su primijetili na karticama.“ „Dopunjavanje rečenica ponuđenim riječima, dopunjavanje rečenica upisivanjem riječi umjesto slika.“ „Igra pecanja riječi: učenik upeca neku riječ (imenicu, pridjev ili glagol) iz posude i mora smisliti rečenicu koja sadrži riječ koju je izvukao.“ „Nakon interpretacije pjesme Grigora Viteza Kako živi Antuntun, stvarali bi svoje luckaste rečenice.“

Literatura:

1. Allue, J. M., Fiella, L. Garcia, G. (2001.) *Velika knjiga igara*. Zagreb: Profil.
2. Bennett, S., Benett, R. (2001.) *365 dana bez televizije*. Zagreb: Mozaik knjiga.
3. Biti, V. (2000.) *Pojmovnik suvremene književne i kulturne teorije*. Zagreb: Matica Hrvatska.
4. Boghiana, I., Cojocariua, V-M. (2014.) Teaching the Relevance of Game-Based Learning to Preschool and Primary Teachers. *Sciencedirect*, 142, 640-646.

5. Bognar, L., Matijević, M. (2005.) *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
6. Bolton, G. (1984.) *Drama as education*. London: Addison-Wesley Longman Ltd.
7. Cindrić, M., Miljković, D., Strugar, V. (2010.) *Didaktika i kurikulum*. Zagreb: IEP-D2.
8. Dissing Sandahl, I. (2009.) *Igra na danski način*. Zagreb: Egmont d.o.o.
9. Fileš, G., Jelčić, D., Jurić Stanković, N., Lugomer, V., Motik, M., Pečaver, B., Rožman, K., Tuksar, M. (2008.) *Zamisli, doživi, izrazi!*. Zagreb: Hrvatski centar za dramski odgoj.
10. Fučkar, S. (1955.) *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca
11. Galić, M., Nikčević-Milković, A., Rukavina, M. (2011.) Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola*, 25, 108-121.
12. Grgec Petroci, V., Vranko, M., Rebac, J. (2009.) *Igra i dijete, dijete i igra*. Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba.
13. Matijević, M., Topolovčan, T. (2017.) *Multimedijska didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
14. Prosokhova, I. (2017.) *200 logopedskih igara*. Velika Gorica: Planet zoe.
15. Rimac Jurinović, M. (2016.) Procesna drama kao učinkovit pristup u postizanju odgojnih ishoda u suvremenoj osnovnoj školi. *Hrčak*, 14 (1), 53-72.
16. S. Aransky, V., V.Klarin, M. (1987.) Modern teaching: The strategy of the didactic game in the teaching process. *Academia*, 312-315.
17. Slunjski E. (2003.) *Kad djeca pišu, broje, računaju...* Varaždin: Stanek d.o.o.

Mrežni izvori

1. Enciklopedija, <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=14982> (10.06.2020)
2. MZOS, http://mzos.hr/datoteke/1-Predmetni_kurikulum-Hrvatski_jezik.pdf (15.06.2020)
3. MZOS, http://mzos.hr/datoteke/6-Predmetni_kurikulum-Matematika.pdf (17.06.2020.)
4. MZOS, http://mzos.hr/datoteke/7-Predmetni_kurikulum-Priroda_i_drustvo.pdf (18.06.2020.)

5. Škola za život, <https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/03/MATEMATIKA-1-O%C5%A0-Redni-brojevi-do-20-usvajanje-novih-nastavnih-sadr%C5%BEaja-DK.pdf> (14.06.2020)
6. vrtici-du.hr, <https://vrtici-du.hr/wp-content/uploads/2020/03/Jezi%C4%8Dne-igre.pdf>
7. razredna-nastava.net, <https://www.razredna-nastava.net/stranica.php?id=543> (20.07.2020.)

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Izjava kojom ja, Viktorija Pevec, OIB 88088210750 izjavljujem da sam diplomski rad pod nazivom „Obilježja didaktičkih igara u nastavi početnih razreda primarnog obrazovanja“, izradila sama, uz mentorstvo doc. dr. sc. Tomislava Topolovčana.

