

Didaktičke igre u razrednoj nastavi

Mršić, Ena

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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:147:840628>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-01**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Ena Mršić

DIDAKTIČKE IGRE U RAZREDNOJ NASTAVI

Diplomski rad

Petrinja, rujan 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Ena Mršić

DIDAKTIČKE IGRE U RAZREDNOJ NASTAVI

Diplomski rad

Mentor rada:

izv. prof. dr. sc. Irena Klasnić

Petrinja, rujan 2024.

SADRŽAJ

SAŽETAK.....	I
SUMMARY	II
1. UVOD	1
2. ODGOJNO-OBRAZOVNI PROCES	2
3. IGRA	3
4. IGRA KROZ POVIJEST	4
4.1. Igra u Grčkoj	4
4.2. Igra u Rimu.....	5
4.3. Igra u srednjem vijeku	5
5. DIDAKTIKA	7
6. DIDAKTIČKE IGRAČKE	8
7. DIDAKTIČKE IGRE.....	9
8. IGRA U NASTAVI HRVATSKOGA JEZIKA	11
8.1. Jezične igre	11
8.2. Fonološke igre	12
8.3. Morfološke igre	14
8.4. Sintaktičke igre.....	15
8.5. Leksičke igre	16
9. IGRA U NASTAVI MATEMATIKE.....	18
9.1. Zbrajanje i oduzimanje do 100.....	19
9.2. Tablica množenja.....	19
9.3. Edukativne igre u 1. razredu	20
9.4. Edukativne igre u 2. razredu	20
9.5. Edukativne igre u 3. razredu	21
9.6. Edukativne igre u 4. razredu	21
10. IGRA U NASTAVI PRIRODE I DRUŠTVA	23
11. IGRA U NASTAVI GLAZBENE KULTURE	25
12. IGRA U NASTAVI LIKOVNE KULTURE.....	27
13. IGRA U NASTAVI TJELESNE I ZDRAVSTVENE KULTURE.....	29
14. ZAKLJUČAK	31
LITERATURA	32

SAŽETAK

Odgojno-obrazovni proces organizirana je zajednička aktivnost učitelja i učenika. Cilj je toga procesa ostvarenje odgojnih i obrazovnih ishoda te očekivanja. U didaktici se koristi i izraz *nastava*, no danas učenici pohađaju i brojne izvannastavne aktivnosti koje su također dio odgojno-obrazovnoga procesa. Kako bi se djeci olakšao prijelaz između vrtića i škole, postoje razne edukativne igre koje mogu pomoći i zainteresirati učenike u ostvarivanju obrazovnih ishoda i odgojnih očekivanja.

Igra je izvor novih spoznaja o dječjem iskustvu, životu i razvoju. Ona potiče razvoj mašte, kreativnosti, omogućava sklapanje prijateljstva te povezuje okolinu (Romih, 2021). Cilj je rada prikazati raznolike primjere edukativnih, odnosno didaktičkih igara koje se mogu koristiti u razrednoj nastavi. Zadatak je didaktičkih igara u nastavi učiniti obrazovni sadržaj lakšim, motivirati i zainteresirati učenike za sudjelovanje i aktivnost, učiniti nastavni sat dinamičnim. Zahvaljujući svojoj skladnosti, ugodnosti i ritmičnosti, didaktičke igre omogućuju učenicima usvajanje veći broj informacija bez osjećaja zamora (Ceković i sur., 2013).

Brojna istraživanja ukazuju na efikasnost korištenja igre u nastavi. Učenici koji si bili dio eksperimenata koji to potkrepljuju sa zanimanjem su usvajali nastavni sadržaj, razvijali vještine pisanja, čitanja, zbrajanja, oduzimanja te kritičkoga mišljenja, samostalno dolazili do zaključka te poštovali pravila i uvažavali tuđa mišljenja. Pokazalo se da igra stvara ugodno okruženje, smanjuje opterećenje na učenike te da putem njih učenici postaju zainteresiraniji za odgojno-obrazovni proces i nastavni sadržaj.

Ključne riječi: didaktičke igre, igra, nastavni predmeti, odgojno-obrazovni proces, odgojni i obrazovni ishodi i očekivanja, učenici

SUMMARY

The educational process is an organized joint activity of teachers and students. The aim of this process is to achieve educational outcomes and expectations. In didactics, the term 'teaching' is also used, but today students attend numerous extracurricular activities that are also part of the educational process. To ease the transition between kindergarten and school for children, there are various educational games that can help and engage students in achieving educational outcomes and expectations.

Play is a source of new insights into children's experiences, life, and development. It encourages the development of imagination and creativity, facilitates making friendships, and connects the environment (Romih, 2021). The aim of this work is to present various examples of educational or didactic games that can be used in classroom teaching. The task of didactic games in teaching is to make educational content easier, motivate and engage students in participation and activity, and make the class dynamic. Thanks to their harmony, pleasantness, and rhythm, didactic games enable students to acquire a greater amount of information without feeling fatigued (Ceković et al., 2013).

Numerous studies indicate the effectiveness of using games in teaching. Students who were part of experiments supporting this showed interest in acquiring educational content, developing writing, reading, addition, subtraction, and critical thinking skills, independently reaching conclusions, and respecting rules and other people's opinions. It has been shown that play creates a pleasant environment, reduces the burden on students, and through it, students become more interested in the educational process and teaching content.

Key words: didactic games, play, school subjects, educational process, educational outcomes and expectations, students

1. UVOD

Opća je uvriježena pretpostavka kako su djeci potrebni odrasli jer ona nisu u stanju sama zadovoljiti vlastite potrebe nužne za opstanak ni preuzeti odgovornost za vlastito odrastanje. U društvu odraslih dijete usvaja jezik, stječe znanja i razvija različite sposobnosti te kroz učenje usvaja svakojake oblike ponašanja. U prisutnosti drugih dijete uči voljeti, surađivati, razvija sliku o sebi i priprema se za život u zajednici (Maleš i Stričević, 1991).

Stjecanje osobnih navika počinje s prvim odlaskom djeteta u vrtić, a kasnije i u školu. Polaskom u školu dijete postaje član razredne zajednice, stječe nova prijateljstva te dobiva prve obveze. Tradicionalna je didaktika usmjerena na rad učitelja. Suprotno tome, didaktika usmjerena na učenike naglašava ciljeve koje oni trebaju postići, što uključuje kompetencije koje trebaju razviti tijekom nastave (Matijević, 2010). Učitelj treba učenicima objasniti odgojne i obrazovne ishode i očekivanja, prezentirati ih tijekom školske godine, pomoći im pri njihovu ostvarivanju te poučiti učenike pristojnom ponašanju i pravilnom odnosu prema starijima i vršnjacima. Usvajanje novih sadržaja i velik broj informacija mogu biti zahtjevni za učenike, ali uključivanjem igre u nastavu učenje može postati lakše i zanimljivije. Postoje brojne edukativne igre koje mogu učiniti nastavni sadržaj zabavnim te zainteresirati i motivirati učenike za sudjelovanje u nastavi. Tijekom igre učenici istovremeno ispunjavaju svoju unutarnju potrebu za radošću i zadovoljstvom, uče jedni o drugima, pružaju pomoć te razvijaju motoriku i niz drugih vještina.

Djeca lakše pamte sadržaj koji je usvojen kroz igru jer je njihova aktivnost veća nego u drugim oblicima učenja. Igra potiče razvoj mašte, omogućava savjetovanje, sklapanje prijateljstava i, najvažnije, povezuje okolinu (Romih, 2021). Na temelju toga može se zaključiti kako didaktičke igre u nastavi pomažu učenicima u usvajanju novih nastavnih sadržaja na brži i lakši način.

Rad se sastoji od 14 poglavlja. U idućem poglavlju ukratko je opisan odgojno-obrazovni proces, a nadalje su obrađene teme igre kao takve, njene povijesti, didaktike u širem smislu te didaktičkih igara i igračaka. Glavni dio rada sadrži primjere igara i njihov primjenu u različitim nastavnim predmetima.

2. ODGOJNO-OBRAZOVNI PROCES

„Odgojno-obrazovni proces je sustavno organizirana zajednička aktivnost nastavnika i učenika na ostvarenju zadataka odgoja i obrazovanja. U didaktici se još koristi izraz nastava, ali danas uz nastavu postoji niz izvannastavnih aktivnosti koje su također odgojno-obrazovni proces“ (Bognar i Matijević, 2005, str. 16).

Sukladno obveznosti odgojno-obrazovnog procesa Bognar i Matijević (2005) odjeljuju tri oblika nastave. Prvi je oblik nastave redovna nastava. Ona je namijenjena svim učenicima te su je oni obavezni pohađati. Uz nju postoji izborna nastava koja uključuje određene aktivnosti ili predmete koji su ponuđeni učenicima na odabir, ali nakon što određenu podvrstu takve nastave izaberu, obvezni su je pohađati i ispunjavati svoje obveze. Treća je varijanta fakultativna nastava za koju učenici mogu slobodno odlučiti hoće li je pohađati.

Mattes (2007) navodi pet čimbenika koji pridonose zanimljivosti odgojno-obrazovnog procesa te odgovor na pitanje *Što je dobra nastava?*. Čimbenici odgojno-obrazovnog procesa su raznolikost metoda, aktivni učenici, dobra radna atmosfera, formiranje ličnosti te primjerena stručna razina. Na pitanje *Što je dobra nastava?* autor daje odgovor da je dobra nastava zanimljiva priredba s jasnim pravilima u kojoj učitelj i učenici dobro surađuju na stručnoj i osobnoj razini kako bi prikupili što trajnija iskustva u učenju.

Mattes (2007) slikovno prikazuje petlju učenja usmjerenu prema djelovanju u odgojno-obrazovnom procesu. Proces kreće s uvodom u temu, zatim slijedi razrada pretpostavki za savladavanje tema, podjela zadataka učenicima, rješavanje zadataka, faza učenja učenika na vlastitu odgovornost, priprema rezultata, učeničke prezentacije, povratna informacija učitelja, izdvajanje važnih rezultata učenja, pitanja koja vode dalje te nova tema.

3. IGRA

Bognar (1986) vidi igru kao aktivnost, tipičnu za djetinjstvo. Djeca ne mogu zamisliti svakodnevicu bez igre, dok kod odraslih ona može potaknuti strasti koje ponekad predstavljaju društveni problem. Igra je definirana kao aktivnost specifična za djetinjstvo koja donosi radost i zadovoljava unutarnje potrebe djeteta. Pedagozi tvrde da bi djetetov život, koji uključuje i vrijeme provedeno u školi, trebao biti ispunjen igrom.

Ceković i suradnici (2013) objašnjavaju dječju igru kao prirodnu aktivnost koja obuhvaća mnoge različite aktivnosti kroz koje ona razvijaju svoje vještine. Zahvaljujući svojoj skladnosti, ugodnosti i ritmičnosti, igra omogućava djeci da savladaju veći broj informacija bez osjećaja zamora.

Prema Duran (2003) igra se pojavljuje relativno kasno u evoluciji te je češća, trajnija i složenija kod razvijenijih vrsta. Njena pojava povezana je s određenim evolucijskim tendencijama, osobito sa smanjenjem biološke određenosti i ograničenosti organizma. Taj proces prati pojava učenja tijekom sve dužega djetinjstva u kojemu se razvijaju obrasci ponašanja neophodni za opstanak.

Igra je izvor novih spoznaja o dječjem iskustvu, životu i razvoju. Često nije dovoljno naglašeno koliko je ona važna za razvoj djetetove osobnosti te njegova stvaralačkog odnosa prema životu i okolini. Sadržaj naučen kroz igru djeca lakše pamte, a njihova aktivnost tijekom igre veća je nego u drugim oblicima učenja. Igra potiče razvoj mašte, omogućava savjetovanje, sklapanje prijateljstava i, najvažnije, povezuje okolinu. Kroz nju se zadovoljava potreba za znanjem, kreativnošću i suradnjom, a istovremeno se uči te se nadograđuju vještine. Učenici na taj način razvijaju natjecateljski duh i ustrajnost, uče birati između različitih opcija i prihvaćaju posljedice svojih odluka, brinu o drugima te se suočavaju s emocijama koje se javljaju tijekom igre (Romih, 2021).

Igra potiče pozitivne emocije i osjećaj blagostanja dok istovremeno izaziva određenu razinu napetosti u živčanom sustavu (Flogie i sur., 2020).

4. IGRA KROZ POVIJEST

Catalano (2021) definira igru kao jedan od najstarijih oblika ljudske i društvene interakcije. Igra se koristi u kulturama svih naroda neovisno o dobi, nacionalnosti i rasi. Temeljna su obilježja igre originalnost, jedinstvo i osjećaj radosti. Proučavanje igre u različitim kulturama iznjedrilo je dva zaključka. Pokazalo se kako je igra prisutna i među mlađim i među starijim ljudima te da je poveznica između mlađih i starijih ljudi izrada igračkica. Drugi se zaključak bazira na kulturološkim razlikama, odnosno na tome kako se iste igre provode na različite načine ovisno o društvu. Uslijed takve analize nedvojbeno je kako je igra neizostavan dio oblikovanja čovjekova karaktera kao društvenoga bića, a raznovrsnost i gotovo neograničen potencijal inovativnosti bude interes mnogih. Značajan broj pedagoga, povjesničara, lingvista, filozofa i ostalih stručnjaka posvetio se definiranju i proučavanju igre kao fenomena.

Jajčević (2000) navodi kako se igra najčešće prakticira kroz ples, glumu, imitiranje, pjevanje i razgovor. Čovjek je kroz igru pokušao dostići ideal fizičkoga, vjerskog i umjetničkog savršenstva.

Huizinga (1992) smatra da je igra nastala prije same kulture te da kultura prati i slijedi igru, odnosno da se kultura razvija kroz nju.

Igra postoji od kada i čovjek te se može javljati u različitim oblicima. Kroz igru se omogućuju intelektualni, emocionalni, tjelesni i moralni napredak koji ovise o odgoju, dobi i društvenomu statusu (Livazović, 2018).

4.1. Igra u Grčkoj

U Staroj su Grčkoj igre bile organizirane na javnim mjestima. Primjeri su za to Olimpijske igre i Dionizijske igre u kojima su sudjelovali najbolji pojedinci u različitim igrama (Livazović, 2018).

Catalano (2021) opisuje kako su Olimpijske igre održavane u čast bogu Zeusu u Olimpiji. Olimpijskim igrama, koje su se održavale svake četiri godine, nazočio je sav grčki narod. Žene su mogle sudjelovati na Olimpijskim igrama koje su održavane u čast božici Heri.

„Već su grčki mislioci, a posebno Platon, uočili mogućnost korištenja igre u odgoju djece. Tako Platon navodi primjer učenja u Egiptu, gdje su se koristili različitim matematičkim igrama, predloživši takav postupak s atenskom djecom“ (Bognar, 1986, str. 23).

Tjelesno vježbanje koje je sadržavalo i ples i igre Grci su objedinili pod pojmom gimnastike (Jajčević, 2000). Školske su dvorane bile opskrbljene loptama različitih veličina i materijala. U njima su se provodile igre kao što su *fajninifa* (igra odbijanja male loptice dlanom) i ekipna igra *epiksiros* (prebacivanje lopte rukom, nogom ili tijelom u polje protivnika). Igre povezane s trčanjem i hvatanjem, hodanje na štakama, igra skrivača te igre koje su uključivale bacanje kamenja (slično današnjem boćanju) održavale su se izvan školskih dvorana.

4.2. Igra u Rimu

Kultura Staroga Rima proizlazi iz kultura osvojenih naroda, a najviše je elemenata preuzeto iz grčke kulture. Huizinga (1992) opisuje kako Rimljani bez igara nisu mogli živjeti – ona je bila najvažniji segment njihovih života. Igra nije predstavljala samo svečano slavlje i sreću naroda, već je to bilo utjelovljenje njihove buduće sreće putem svečanog čina.

Igre su se kod Rimljana razlikovale ovisno o dobi i društvenome položaju. Jajčević (2000) objašnjava kako se tjelesno vježbanje koristilo za usavršavanje vojničkih sposobnosti, a ne u smislu igre. Izdvaja se *harpastum*, poznata rimska igra loptom čiji je cilj bio odnijeti tešku i veliku loptu do određenoga mjesta. Autor igru *harpastum* povezuje s današnjim ragbijem, dok igra *paganika* slični današnjem hokeju na travi.

Livazović (2018) piše da su Rimljani prihvatili pojam igre od grčkoga naroda. Njihove su se igre provodile na javnim mjestima poput amfiteatra ili foruma, a cirkus i stadion bili su poprište sportskih igara. Catalano (2021) navodi kako je rimski car Teodozije I. zabranio Olimpijske igre u Grčkoj.

4.3. Igra u srednjem vijeku

Huizinga (1992) ističe kako je i srednji vijek bio ispunjen igrama, ali one nisu više imale svoju pravu ulogu. Utjecaj igre bio je sačuvan u školstvu i cehovima.

U srednjemu vijeku izdvajaju se igre na konopu i vodi koje su zimi zamjenjivale one na snijegu i ledu. Valja naglasiti rad nizozemskoga slikara Pietera Brueghela koji je stvorio niz slika koje prikazuju više od četrdeset dječjih igara poput tjeranja obruča, puštanja zmaja, trule kobile i drugih. Srednji je vijek značajan za francusku kulturu jer je u to vrijeme ondje

zabilježen početak igara reketom i loptom. Takve tadašnje igre Jajčević (2000) povezuje s današnjim tenisom, nogometom i ragbijem.

Catalano (2021) navodi kako igra u srednjemu vijeku nije bila prioritet jer se smatralo da djeca moraju rano odrasti. Na zabavama za odrasle djeca su mogla prisustvovati jedino kao radnici.

5. DIDAKTIKA

„Didaktika je grana pedagogije koja se obavi teorijom odgojno-obrazovnog procesa. Pedagogija se bavi fenomenom odgoja i obrazovanja na višoj teorijskoj razini i tu problematiku zahvaća mnogo šire i kompleksnije od didaktike“ (Bognar i Matijević, 2005, str. 13).

Prema Bognaru i Matijeviću (2005) didaktika sadrži svoj opći i poseban dio. Opći se dio bavi antropološkim, psihološkim i sociokulturnim posljedicama obrazovnog procesa, dok poseban dio razrađuje užu odgojno-obrazovnu problematiku koja obuhvaća svrhu i zadaće odgojno-obrazovnog procesa, sadržaje, aktivnosti, dinamiku i drugo. Didaktika se dijeli i na specijalne didaktike ili metodike poput metodika odgoja i metodika obrazovanja. Pedagoška metodika (metodika odgoja) odnosi se na metodiku egzistencijalnog odgoja, metodiku socijalnog te humanističkog odgoja, a metodika obrazovanja podrazumijeva metodiku znanstvenog, umjetničkog te tjelesnog odgoja i rada.

„U hrvatskim školama zaposleno je preko 35000 nastavnika koji su školovani odnosno osposobljavani na paradigmi didaktike nastave usmjerene na nastavnike. To je didaktika koja objašnjava što i kako trebaju raditi nastavnici. Učenici trebaju učiti. I sredina za učenje (učionica) je opremljena i organizirana za potrebe takve nastave“ (Matijević, 2010, str. 1).

U tradicionalnoj didaktici naglasak je na ciljevima nastave kroz opisivanje aktivnosti učitelja: što će govoriti, objašnjavati ili pokazivati. Pretpostavlja se da će učenici pažljivo slušati, gledati, razumjeti i naučiti. Nasuprot tome, didaktika usmjerena na učenike naglašava ciljeve koje trebaju postići učenici, što uključuje kompetencije koje trebaju razviti tijekom nastave (u određenoj nastavnoj situaciji, epizodi ili scenariju). Ta vrsta didaktike razmatra prostore, nastavne medije i opremu za aktivnosti učenika (Matijević, 2010).

Pojava novih medija sve više potiče razvoj nove pedagoške znanstvene discipline, koja se obično naziva multimedijском didaktikom. Ta se disciplina pokušava povezati s literaturom koja je nastala u sasvim drugo vrijeme, u drugačijoj kulturi poučavanja i učenja, te koja je bila primjerena drugačijem obrazovnom kontekstu. Danas se često čuje kako je „kreiran multimedijalni sadržaj za jedan nastavni sat“. Suvremeni se mediji na taj način prilagođavaju logici i sadržaju tradicionalnih didaktičkih pojmova (Matijević, 2013).

6. DIDAKTIČKE IGRAČKE

Didaktička igračka je sredstvo koje potiče djecu na aktivno sudjelovanje u procesu učenja, razvijajući kritičko razmišljanje i refleksiju. Didaktička igračka mora biti interaktivna, poticati dijalog i suradnju među učenicima (Freire, 1970).

Didaktička igračka definira se kao sredstvo koje služi u obrazovne svrhe, osmišljeno da pomogne djeci u učenju kroz igru. Didaktička igračka pomaže djeci pri razvoju kognitivnih, socijalnih i motoričkih vještina te im omogućuje na zabavan i interaktivan način usvajanje novih informacija (Bognar i Matijević, 2005).

Grm (2022) navodi korištenje ambalažnog otpada kao primjer stvaranja didaktičkih igračaka. Opisano je kako učenici od ambalažnog otpada, tijekom sata Likovne kulture ili za vrijeme produženog boravka, mogu stvarati igračke. Osobnim stvaranjem vlastite igračke učenici stječu poštovanje prema igri te se rado igraju s predmetom koji su sami kreirali. Svaka se novonastala igra mora provjeriti kroz određeni nastavni sat. Prije početka stvaranja igračke učiteljeva je uloga svakom učeniku dodijeliti određeni zadatak i pružiti pomoć ako je potrebno.

Šegula (2023) navodi nekoliko primjera iskoristivog otpadnog materijala u svrhu izrade didaktičkih igračaka. Jedan je od njih baziran na čepovima boca ili tetrapaka mlijeka te flomasteru kojim će učenici napisati brojeve na čepove. Svrhe stvaranja igračke na opisan način uključuju utvrditi ili naučiti brojeve do 20, rasporediti brojeve od manjega prema većemu, utvrditi pojmove prethodnik i sljedbenik te vježbati zbrajanje i oduzimanje do 20. Didaktičke igračke mogu biti načinjene od čepova od boca, plastičnih kutijica od kinder jaja, od kartonskih kutija za jaja te iskoristive su u svim nastavnim predmetima.

Didaktičke igračke smatraju se posrednikom između mentalnoga i emocionalnoga razvoja. Funkcija je didaktičkih igračaka priprema djeteta za okolnosti u kojima se može naći u stvarnome svijetu. Takve su igračke temelj za aktivnost koja je usmjerena na djetetov vlastiti razvoj i učenje. Didaktičke igračke su poput slagalica, *Lego* kocaka, čavlića u boji, geoploča i sličnih mogu poslužiti za razvoj motorike (Mamužić, 2022).

Flogie i suradnici (2020) naglašavaju da didaktički materijal treba udovoljavati higijenskim i estetskim standardima poput upotrebe svijetlih boja i umjetničkog dizajna na igračkama. Takvi materijali privlače pažnju djeteta i potiču želju za igrom. Posebno su važne didaktičke igračke koje potiču razvoj fine motorike ruku i doprinose psihičkom razvoju pripremajući ruku za kasnije vještine poput pisanja i likovne umjetnosti, kao i za školsko učenje.

7. DIDAKTIČKE IGRE

Horvat (2021) opisuje didaktičke igre kao skriven pristup učenju, ali takav način rada jača sposobnost učenika i potiče ga na učenje.

„Didaktička igra oblikovana je igra sa svim didaktičkim elementima i strategijama, a cilj joj je poučiti“ (Aladrović Slovaček, 2018, str. 15).

Didaktičke igre potiču motivaciju i aktivno sudjelovanje, čine učenje zanimljivim, povećavaju pažnju i koncentraciju, češće rezultiraju uspjehom te donose zadovoljstvo i osjećaj ugone. Svaka didaktička igra treba imati određen sadržaj, cilj koji se želi postići, pravila koja treba slijediti te aktivnosti u kojima djeca sudjeluju samostalno dok rješavaju zadatke (Aladrović Slovaček, 2018).

Prema Šegula (2023) dijete tijekom prakticiranja didaktičkih igara vježba i razvija maštu, kreativnost, govor, osjetila, motoričke sposobnosti, karakterne sposobnosti i druge vještine.

Didaktičke igre prema Grm (2021) utječu i ubrzavaju učenikov mentalni razvoj te obogaćuju njegovo iskustvo. Pri tome valja uzeti u obzir učenikovu razvojnu fazu zbog lakšega razumijevanja igre i samih pravila. Autorica navodi kako su didaktičke igre podijeljene u četiri skupine s obzirom na njihove zadatke. Igre povezane s osjetilima, razlikovanje predmeta po veličini i/ili obliku te razlikovanje predmeta po zvuku nazivaju se igrama perceptivnog pokreta. Igre za namjernu pažnju i brzu reakciju bazirane su na poboljšavanju brzoga i pravodobnog reagiranja. Igre koje utječu na djetetov mentalni razvoj – kao što su razvrstavanje predmeta prema obliku, veličini, boji, kategoriji – objedinjene su pod pojmom „igre za namjerno pamćenje i obnavljanje i učvršćivanje dječjeg znanja“. Četvrta je kategorija slagalica koje skreću djetetovu pozornost na svojstva, karakteristike i pojavu predmeta te mu pomažu u oblikovanju pojma.

Ciljevi su didaktičkih igara praćenje uputa, učenje strpljenja i samokontrole, vrednovanje samoga sebe i stjecanje neovisnosti, razvoj osjetila, poticanje na promatranje i usporedbu, bogaćenje mašte, promicanje mentalnog razvoja, socijalizacija i slično. Također, učenici su potaknuti na kritičko razmišljanje i opušteno rješavanje problema kroz igru te na kraju mogu vidjeti rezultate svojih postupaka. Na kraju igre ciljevi vezani za nju mogu se konkretizirati i proučiti koja nova znanja su učenici stekli (Grm, 2021).

Razlike su između didaktičke igre i slobodne igre naglašeni pedagoški zahtjevi, unaprijed određen tijek igre te slijed pojedinih aktivnosti. Kod učenika je manja sloboda u igranju

didaktičkih igara, ali ih ne treba razdvajati od slobodnih igara jer učenici kroz svaku igru stječu novo znanje, iskustvo te razvijaju svoju osobnost (Grm, 2022).

Didaktička igra je igra s određenim ciljem i zadacima gdje su pravila i sadržaj definirani, organizirani i usmjereni na poticanje razvoja vještina i učenja kod učenika. Činjenica da učenici nisu svjesni ciljeva igre može se percipirati kao prednost pri privlačenju njihove pažnje i ostvarenja motivacije. Takve igre imaju značajan edukacijski utjecaj jer rezultiraju većom dugotrajnošću znanja (Romih, 2021).

Šegula (2023) dijeli didaktičke igre na:

1. igre uloga – usmjerene su na vježbanje i razvijanje vještine govora. Osim govora, djeca u igrama uloga usavršavaju pisanje i računanje, ali se i zabavljaju plešući, pjevajući i slično.
2. igre s formiranim pravilima – sadržavaju postavljena pravila igre kojih se učenici moraju pridržavati. Pravila su prilagođena dječjoj dobi. Igre mogu biti stolne, pokretne, jezične, matematičke i glazbene.
3. konstruktorske igre – služe za korištenje određenog materijala pomoću kojega dijete može osmisliti i oblikovati nešto novo. Takve igre imaju konkretan cilj te se na kraju igre dolazi do konkretnog proizvoda.

8. IGRA U NASTAVI HRVATSKOGA JEZIKA

Ciljevi su učenja Hrvatskoga jezika u primarnome obrazovanju razvoj jezične kompetencije te mogućnosti izražavanja vlastitih misli, osjećaja i stavova koristeći se standardnim jezikom. Korištenje jezičnih igara u nastavi omogućuje uspješno učenje i usvajanje različitih aspekata hrvatskoga jezika. Djeca mlađe školske dobi u fazi su razvoja gdje je igra prirodan i primjeren način učenja. Nastava bi stoga trebala biti usmjerena na konkretne, praktične primjere povezane sa stvarnim komunikacijskim situacijama, a igra bi trebala biti vesela i razigrana kako bi potaknula njihov interes i motivaciju za učenje. Korištenje jezičnih igara u nastavi Hrvatskoga jezika ima veliku važnost jer potiče pozitivan stav djece prema nastavi, vlastitome jeziku i jezičnim temama (Aladrović Slovaček, 2018).

8.1. Jezične igre

Jezične igre kreiraju prostor u kojemu se i odrasli i djeca oslobađaju unutar vlastitoga jezika uživajući u intuitivnome savladavanju pravila i razvijajući sposobnost primjene tih pravila ili čak njihova kršenja. Jezik je apstraktan sustav znakova te je ključno uključiti igru u rano učenje jezika kako bi djeca stekla temeljno razumijevanje jezičnih sadržaja pomoću konkretnih primjera. Ciljevi su jezičnih igara potaknuti ovladavanje jezikom i njegovim sadržajima kroz poticanje usmenoga i pisanog izražavanja te pomoći djeci u savladavanju gramatike i pravopisa (Aladrović Slovaček, 2018).

Peti-Stantić i Velički (2009) definiraju jezičnu igru kao područje gdje se odrasli i djeca opuštaju u vlastitom jeziku, uživaju u njemu, intuitivno usvajaju pravila i razvijaju sposobnost da ih slijede ili svjesno krše.

Stamenković (2022) kao primjer navodi igru *Sveslovku*. *Sveslovka* je jezična igra čiji je zadatak upotrijebiti sva slova abecede, koja se mogu ponavljati, a igra se u skupinama. Učenici trebaju osmisliti rečenicu, ali ona može imati najviše dvadeset riječi. Pobjednička je ona skupina učenika koja uspije smisliti rečenicu koja sadrži sva slova abecede. Aktivnost se može koristiti u različitim dijelovima sata. Sljedeća je korisna jezična igra *Sinonimni domino*. Igra je osmišljena radi proširenja vokabulara učenika. Prije samoga početka igre učitelj objašnjava učenicima što su sinonimi te navodi primjer sinonimnoga para. Nakon toga započinje igra. Igra je osmišljena za dva do četiri igrača. Na sredinu stola postavlja se jedna kartica na kojoj su napisane dvije riječi. Učenici u rukama imaju po šest kartica. Igra se kreće u smjeru kazaljke

na satu. Ako učenik u ruci drži karticu sa sinonimom zadane riječi, postavlja ju na stol, a na red dolazi sljedeći učenik. Pobjednik je onaj učenik koji iskoristi sve kartice koje drži u rukama.

Bognar (1986) u svome radu opisuje igru *Polaganja*. Učenici su podijeljeni u skupine te svatko ima svoju ABC-ploču. Ploča je podijeljena na dvanaest polja, a svako polje predstavlja jedno slovo. Osim slova, učenici imaju kartice s nacrtanim predmetom, ali one moraju biti okrenute na poledinu. Ako, primjerice, učenik kaže da želi riječ koja počinje slovom *N*, učenik koji prvi pronađe karticu s predmetom čije ime počinje na slovo *N* postavlja ju na polje s tim slovom. Pobjednik je onaj igrač koji ima najviše pokrivenih polja. Bognar (1986) opisuje i igru *Tombola*. Učenici su također podijeljeni u skupine te pred sobom imaju ploču na kojoj su naslikane životinje ili predmeti. Jedan učenik iz kutije izvlači zadano slovo, a onaj učenik na čijoj se ploči nalazi životinja ili predmet s tim slovom polje prekriva žetonom. Igra se može igrati i na način da se traži zadnji glas u određenoj riječi ili riječ koja u sebi sadrži određeno slovo.

8.2. Fonološke igre

Dijete bi pri polasku u školu trebalo znati artikulirati sve glasove hrvatskoga jezika bez poteškoća. Moguća su odstupanja zbog njegova dijalekta, odnosno zbog okruženja u kojemu odrasta. Aladrović Slovaček (2018) navodi primjer glasova *č* i *ć*. Ako u njegovu okruženju ti glasovi nisu pravilno izgovoreni, dijete ih neće znati razlikovati. Zbog takvih odstupanja postoje fonološke igre. Uz pomoć njih dijete se potiče na pravilan izgovor pojedinih glasova. Ciljevi su takvih igara poticati osjećajnost prema glasovima, svijest o izgovoru pojedinih glasova te njihovu odgovarajuću analizu i sintezu, kao i razvijati svijest o pravilnom naglašavanju riječi te koristiti ispravnu intonaciju u rečenicama.

Fonološka igra *Pokvareni telefon*

Pokvareni telefon je svima poznata igra. Učenici sjede u krugu te određeni učenik započinje igru. Zadatak prvog učenika je osmisлити rečenicu te ju pravilno, artikulirano i razgovijetno prenijeti šaptom u uho učeniku do sebe. Učenik mora pripaziti kako ne bi glasno izgovorio rečenicu jer ga ostali učenici ne smiju čuti. Idući učenik izgovora rečenicu onako kako ju je čuo. Rečenica se prenosi šaptom cijelom krugu te zadnji učenik izgovara rečenicu na glas. Nakon što ju izgovori zadnji učenik, prvi učenik potvrđuje je li to ta rečenica ili nije. Cilj

igre je što tiše, ali što razgovijetnije izgovoriti rečenicu učeniku do sebe (Peti-Stantić i Velički, 2009).

Fonološka igra *Jezikolomci*

„Jezikolomci su jezične konstrukcije koje mogu biti u obliku obične rečenice, frazema ili sintagme, a obično su zasićeni glasovima koje je teško izreći, što zbog njihove fonološke okoline, odnosno mjesta gdje se u riječi nalaze, što zbog međusobnog odnosa riječi u određenoj konstrukciji“ (Aladrović Slovaček, 2018, str. 26).

Učenici su podijeljeni u skupine. Svi članovi skupine dobivaju „jezikolomac“ te ga moraju što točnije i brže izgovoriti tri puta zaredom. Pobjednička je ona skupina koja ima najveći broj bodova, a svaki joj član može donijeti po tri boda. Prvo učenik dolazi do učiteljice te uzima papirić na kojemu se nalazi njegov „jezikolomac“. Čita ga na licu mjesta i pokušava što brže i što točnije tri puta izgovoriti napisano. Jezični je cilj igre pravilan izgovor pojedinoga glasa u različitim kombinacijama i mjestima, a spoznajni su ciljevi razvijanje perceptivne sposobnosti te brzine govorenja (Aladrović Slovaček, 2018).

Primjeri jezikolomaca:

„Čiča čvorak čuva četv četudnih čavki.

Četiri čavčića na čunčiću čučajući cijuču.

Pitala metla metlu, gdje je metla metlu. Metla metla metlu iza vrata.

Svaka se svraka svrbi oko vrata, samo je naša svraka na dva kraka.

Ćurličući ćevapčić čudesno viče po tisućiti put čekić pritišće.

Šušti šušti šumovito lišće, jezić se u kućici hihoćući stišće. “ (Aladrović Slovaček, 2018, str. 26 i 27).

Šegula (2023) navodi primjer izrade i primjene didaktičke igre *Slogovno čitanje*. Za igru su potrebni čepovi i slike određenih predmeta. Zadatci su učenika riječ sa slike rastaviti na slogove te prepoznati koliko ona ima slogova, a potom toliko čepova postaviti ispod slike. Takvom igrom učenici vježbaju rastavljanje riječi na slogove, određivanje broja slogova u riječi te utvrđivanje prvoga i zadnjeg sloga. Sljedeća se srodna igra naziva *Slovkanje*. Za izradu igre potrebni su čepovi, marker i slike raznih predmeta. Učenici na čepove ispisuju sva slova abecede, a nakon što dobiju sliku prvo trebaju imenovati što se na njoj nalazi. Nakon što to

učine, izabiru slova koja su im potrebna kako bi sricali riječ koja određuje predmet prikazan na slici. Igra je olakšana jer se ispod slike nalazi točan broj polja. Tom igrom učenici utvrđuju prvi i zadnji glas, vježbaju sricanje riječi, određuju broj glasova u zadanoj riječi te vježbaju pisanje riječi.

8.3. Morfološke igre

Morfologija hrvatskoga jezika predstavlja izazovan aspekt gramatike za učenike jer zahtijeva poznavanje svih vrsta i oblika riječi, uključujući i sve promjene koje se mogu dogoditi unutar određene vrste riječi. To podrazumijeva prepoznavanje različitih vrsta riječi, kao i konjugiranje glagola, usporedbu pridjeva te sklanjanje i prepoznavanje roda i broja imenica, pridjeva, zamjenica i brojeva. Korištenje morfoloških igara može biti korisno kao motivacija u nastavi, za utvrđivanje sadržaja ili ponavljanje prije ispita (Aladrović Slovaček, 2018).

Morfološka igra *Sličice – pričice*

Učenici su podijeljeni u skupine. Na stolu skupine nalaze se poredane sličice te ispod njih nekoliko trakica bijelog papira. Sličica ima onoliko koliko je učenika u skupini, a trakice predstavljaju određeno mjesto za pisanje. Zadatak učenika je da ispod svake sličice napišu što je prikazano na njoj, ali pazeći na rod i broj. Kada svi opišu svoju sličicu, dolaze pred ploču i slažu trakice pravilnim redoslijedom. Nakon što su trakice zalijepljene na ploči pravilnim redoslijedom, dobiva se priča (Peti-Stantić i Velički, 2009).

Morfološka igra *Gusjenica*

Na ploči se nalazi gusjenica na kojoj su napisane riječi. Problem gusjenice je što su sve riječi napisane zajedno, bez razmaka te učenici joj moraju pomoći odgonetnuti o kojim riječima se radi. Učenik dolazi pred ploču, čita prvu riječ i stavlja pregradu iza zadnjeg slova riječi. Zatim dolazi idući učenik i tako do kraja dok ne odgonetnu sve riječi. Idući zadatak je od otkrivenih riječi složiti smislenu rečenicu pazeći na rod i broj. Igra se može otežati na način da riječi ne slijede jedna drugu već da se između riječi ubaci pojedino slovo koje ne oblikuje riječ (Peti-Stantić i Velički, 2009).

Morfološka igra *Umanjenice i uvećanice*

Učenici su podijeljeni u skupine te dobivaju deset različitih slika. Zadatak je skupine odrediti umanjenicu i uvećanicu svih predmeta na slikama, a pobjednik je onaj koji ima najviše

točnih odgovora. Drugi je dio zadatka skupine pomoću slika i riječi osmisлити slikopriču ili dramsku igru. Također, moguće je zadati zadatak na način da se skupinama dodijele nastavci poput *-urina* ili *-ćica*, a oni moraju osmisлити što više umanjena i uvećana koji završavaju na zadani nastavak. Jezični je cilj zadatka vježbanje pretvaranja riječi u umanjene i uvećane, a spoznajni ciljevi uključuju razvoj sposobnosti zamišljanja i razvoj perceptivne sposobnosti (Aladrović Slovaček, 2018).

Morfološka igra *Uglazbljeni pridjevi*

Učenici slušaju instrumental koji učitelj reproducira. Slušajući glazbu, na papir zapisuju asocijacije. Nakon završetka slušnoga dijela zadatka učenici su podijeljeni u parove ili skupine te im je zadatak među napisanim asocijacijama izdvojiti što više pridjeva ili od određenih riječi načiniti pridjev kako bi mogli opisati glazbu koju su slušali. Pobjednička je ona skupina koja ispiše najviše pridjeva. Drugi je dio zadatka svakom pridjevu dodati imenicu ili glagol, a potom složiti lirsku pjesmu. Zadatak se može odvijati i na drugačije načine. Primjerice, učitelj pušta pjesmu s riječima te učenici moraju zapisati što više pridjeva koje u njoj čuju. Jezični su ciljevi tvorba imenica ili pridjeva, a spoznajni ciljevi obuhvaćaju razvoj sposobnosti zamišljanja i razvoj perceptivnih sposobnosti (Aladrović Slovaček, 2018).

8.4. Sintaktičke igre

U suvremenom govoru djece, mladih i odraslih rečenica često gubi svoju osnovnu strukturu jer se slobodno mijenja poredak riječi pa ona postaje konfuzna i nelogična. U nastavi je Hrvatskoga jezika važno poticati sintaktičke jezične igre kako bi se naglasila važnost konstruiranja smislenih rečenica u komunikaciji. Igre su također povezane s drugim jezičnim aktivnostima te zahtijevaju poznavanje morfologije i leksikologije, ali i pridržavanje jezičnih pravila. Kroz takve je igre moguće bolje razumjeti osnovnu jedinicu komunikacije te njenu ulogu u oblikovanju teksta (Aladrović Slovaček, 2018).

Sintaktička igra *Poznata slova*

Učenici su podijeljeni u skupine. Na stolu se nalaze fotokopirani izresci iz novina, ali svaka skupina ima isti tekst. Vrijeme igre je ograničeno i mjeri se pješčanim satom. Zadatak učenika je pronaći što više riječi s određenim slovom abecede i pravilno, sintaktički točno osmisлити rečenicu. Prvi učenik izgovara abecedu u sebi, a drugi učenik izgovara „Stop“. Nakon što učenik izgovara stop, prvi učenik izgovara slovo na kojemu je stao. Na temelju toga slova

učenici moraju pronaći sve riječi koje sadrže u sebi to slovo i osmisliti rečenicu (Peti-Stantić i Velički, 2009).

Sintaktička igra *Velika rečenica*

Igra *Velika rečenica* pomaže učenicima u osvještavanju strukture rečenice, a potiče i razvoj kognitivnih sposobnosti, pamćenje, vizualizacije informacija i mašte.

Razred je podijeljen u dvije skupine pri čemu učenici sjede u krugu. Prvi učenik započinje rečenicu s jednom riječju, a zadatak je idućeg učenika ponoviti riječ i pridružiti joj novu po vlastitome izboru. Cilj je ove igre pridavanje pažnje smislu rečenice pri njezinu konstruiranju, a nakon što osmisle cijelu rečenicu, učenici je zapisuju na papir. Pobjednička je ona skupina koja ima više samoznačnih riječi ili ona koja ima dužu rečenicu. Jezični je cilj igre strukturiranje rečenice koja je ispravna i u skladu s gramatičkom i leksičkom normom, a spoznajni su ciljevi razvoj pamćenja, percepcije i vizualizacija informacija (Aladrović Slovaček, 2018).

Također, Šegula (2023) navodi didaktičku igru *Slagarnica*. Igru mogu izraditi učenici pomoću čepova i markera. Potrebno je 25 čepova na koje će učenici samoglasnike i nekoliko određenih slova napisati nekoliko puta, kao i interpunkcijske znakove. Učenici iz kutije izvlače slova te im je zadatak osmisliti rečenicu. Osim rečenica, učitelj im može zadati da pronađu određeno slovo, da načine slogove ili da sriču riječi. Ciljevi igre uključuju čitanje, postavljanje rečenica te utvrđivanje slogova i slova.

8.5. *Leksičke igre*

Jedan je od ciljeva nastave Hrvatskoga jezika razvijanje jezično-komunikacijske sposobnosti, čiji je dio i leksička kompetencija koja obuhvaća poznavanje i upotrebu vokabulara jezika. U nastavi Hrvatskoga jezika valja poticati razvoj leksičke kompetencije kroz leksičke igre koje mogu biti efikasan način usvajanja novih riječi. Igre ne moraju biti vezane za određene nastavne teme, već se mogu koristiti kao motivacija ili u svrhu ponavljanja sadržaja u slučajevima u kojima učenici gube koncentraciju ili u sličnim situacijama (Aladrović Slovaček, 2018).

Leksička igra *Slogovnica na izbor*

Prije početka igre, potrebno je napraviti veći broj ispisanih slogova na kartonu. Svakom učeniku se dodjeljuje određeni slog te učitelj učeniku definira gdje se nalazi taj slog u riječi. On

može biti na početku, u sredini ili na kraju riječi. U određenom vremenu svaki učenik mora osmisliti što više riječi i zapamtiti ih. Nakon završetka vremena učitelj ispituje učenike koliko je riječi osmislio i zapamtio te ih izgovara da se provjeri njegova točnost. U slučaju da jedan ili više učenika nije osmislio niti jednu riječ, ostali mu učenici pomažu. Leksička igra *Slogovnica na izbor* omogućuje bogaćenje rječnika, ali i vježbu pažnje i učenje suradnje među učenicima (Peti-Stantić i Velički, 2009).

Leksička igra *Memori*

Igra *Memori* mnogim je učenicima poznata i prije početka školovanja. Radi se o igri koja potiče vizualno pamćenje. Učenici su podijeljeni u skupine te pred sobom imaju dvadeset kartica. Zadatak je ove igre je pronaći parove sinonima (poput *lijep – krasan*) ili antonima (poput *dobar – zao*). Pobjednička je ona skupina koja prva pronađe sve parove, a u skupini je pojedinačni pobjednik učenik koji samostalno pronađe najviše parova. Jezični su ciljevi igre ponavljanje i usvajanje sinonima, homonima i antonima, dok se kao spoznajni cilj navodi razvoj perceptivne sposobnosti (Aladrović Slovaček, 2018).

Duran (2003) opisuje didaktičku igru *Abeceda*. Tijekom ove igre učenici ponavljaju usvojeno znanje abecede. Učenici sjede u krugu te kreću s prvim slovom abecede. Zadatak im je da osmisle rečenicu koja sadrži grad i robu koja počinje slovom na kojemu je red. Primjer može biti: „Dolazim iz Engleske i trgujem električnim romobilom“. Uz dobro poznavanje abecede i razvijen vokabular u ovoj je igri potrebna i brzina.

9. IGRA U NASTAVI MATEMATIKE

Matematika je školski predmet koji mnoga djeca ili zavole ili odbijaju. Ako učenik nema razvijene matematičke sposobnosti, matematika i računske aktivnosti mogu mu zadati mnogo problema. Učenici često razvijaju odbojnost prema predmetima koji su im zahtjevni, a zbog čega im je teško započeti s radom i učenjem. Takvim su učenicima potrebne dodatna podrška i motivacija kako bi razvili interes za matematičke zadatke (Avguštin, 2021).

Podjela igara

Sharma (2001) nudi podjelu igara na manipulativne i reprezentativne.

Manipulativna igra

Dijete istražuje manipulativan objekt taktilnom aktivnošću. Ispred njega se nalaze igračke te ih ono prebrojava slijeva nadesno. Prilikom brojanja dodiruje svaku igračku te joj dodjeljuje broj. Nakon određenoga vremena dijete shvaća da ima isti broj igračaka bez obzira na to kojim redoslijedom broji. Time dolazi do logičko-matematičkoga iskustva koje postaje temelj smislenoga učenja, što je pokazalo da je u odgojno-obrazovnome procesu korisno da učenici igraju predmatematičke i matematičke igre.

Reprezentativna igra

„Reprezentativna igra se događa kada dijete dodjeljuje ljudima i predmetima svojstva koja oni u stvarnosti nemaju. Mašta je centralna komponenta te vrste igranja, a istodobno je važan čimbenik uspješnog učenja matematike“ (Sharma, 2001, str. 123).

Djetetovo shvaćanje apstraktnih pojmova oslanja se na konkretna iskustva iz djetinjstva. Što više konkretnih iskustava dijete ima, to će bolje biti pripremljeno za apstraktno i formalno učenje. Dakle, konkretna igra postavlja temelje za apstraktno učenje. Kroz igru dijete stvara modele koje razumije i voli, a koje kasnije može učinkovito koristiti za razumijevanje apstraktnih matematičkih pojmova. Djeca razvijaju različite modele, a kroz igru pronalaze elemente koji im kasnije pomažu u učenju. Djeca su aktivni graditelji vlastitih intelektualnih struktura.

9.1. Zbrajanje i oduzimanje do 100

Avguštin (2021) navodi nekoliko igara koje su primjenjive u obradi i uvježbavanju zbrajanja i oduzimanja do 100.

Lutka

Učitelj koristi lutku u nastavi. Lutka postavlja računske operacije učenicima, čime se smanjuje osjećaj nelagode prilikom rješavanja zadataka na ploči.

Prethodnik i sljedbenik

Učitelj dijeli svakom od učenika određeni broj manji od 100. Proziva učenika koji ima, primjerice, broj npr. 56, a s njime trebaju doći i učenici koji su dobili njegov prethodnik i sljedbenik.

Memorija

Učenici na papire pišu zadatke i rješenja. Kartice zatim pomiješaju te trebaju pronaći parove.

9.2. Tablica množenja i dijeljenja

Avguštin (2021) navodi nekoliko igara koje su primjenjive u obradi i uvježbavanju tablice množenja.

Množenje s loptom

Učenici ovu igru igraju u paru. Prije početka igre učenik koji ima loptu određuje zadatak – na primjer, množenje broja pet. Igra počinje s 1×5 , a igraju sve do 10×5 . Kada dođu do kraja, kreću od 10×5 prema 1×5 .

Dijeljenje sa skokom

Učitelj učenicima čita zadatke dijeljenja, a oni potom rezultat prikazuju skokovima. Ako je rezultat, primjerice, pet, učenici će skočiti pet puta.

Višekratnici

Učenici sjede u krugu, a prvi učenik izgovara višekratnik određenoga broja. Zadatak ostalih je uz dodavanje lopte nabrojiti sve višekratnike sve dok ne dođu do posljednjega višekratnika

koji je pomnožen s 10. Igra se može igrati i na način da učitelj izgovara višekratnike određenoga broja. Ako kaže točan broj, učenici uzvikuju „jupi“, a ako kaže pogrešan broj, uzvikuju „opapa“.

9.3. Edukativne igre u 1. razredu

Čupić i suradnici (2017) navode nekoliko edukativnih igara koje su namijenjene prvome razredu.

U prvome se razredu često koriste pjesmice s melodijom i ritmičke igre kako bi se učenici uveli u svijet matematike, a usputno im se pomoglo da lakše zapamte nastavne sadržaje. Na taj način se povezuju nastava Matematike, Glazbene kulture te Tjelesne i zdravstvene kulture, što omogućuje učenicima da uče u opuštenome okruženju.

Bingo

Cilj je igre usvajanje brojeva od 1 do 20. Učenici pred sobom imaju karton sa šest polja koja su ispunjena različitim kombinacijama brojeva. Učitelj izvlači zadatke te ga čita, na primjer: „Izračunaj razliku brojeva $12 - 2$ “. Ako učeniku u kartonu piše broj 10, označuje ga krugom. Pobjednik je onaj učenik koji prvi prekriži svih šest polja.

9.4. Edukativne igre u 2. razredu

Čupić i suradnici (2017) navode i nekoliko edukativnih igara koje su namijenjene za drugi razred.

U drugome razredu učenici trebaju usvojiti i brzo automatizirati tablicu množenja. Matematičke igre u nastavi mogu značajno olakšati i učiniti taj zadatak zabavnijim.

Twister s brojevima

Na podu učionice nalazi se *Twister* s jednoznamenkastim brojevima te dvije kocke na kojima su napisani jednoznamenkasti brojevi. Učenik baca kocke i može dobiti zadatak, npr. 5×3 .

Učenik lijevu nogu postavlja na prvi faktor – faktor 5, a desnu nogu na drugi faktor – faktor 3. Učenik treba izračunati umnožak dvaju faktora te lijevu ruku postaviti na broj koji predstavlja desetice, a desnu ruku na broj jedinica. Ako je učenik točno riješio zadatak, dobiva bod te nastavlja dalje. Prije početka igre učitelj s učenicima određuje koliko je bodova potrebno za

pobjedu. Ako učenik dodirne ploču s bilo kojim drugim dijelom tijela ili ne može zadržati poziciju, gubi jedan bod.

9.5. Edukativne igre u 3. razredu

Čupić i suradnici (2017) opisuju i nekoliko edukativnih igara namijenjenih trećemu razredu.

U trećem se razredu igre mogu koristiti za ponavljanje nastavnih sadržaja te za automatizaciju računanja zbrajanja, oduzimanja, množenja i dijeljenja. Čupić i suradnici (2017) navode kako su učenici sami preoblikovali i osmislili brojne varijante poznatih igara. Iako su igre slične, svaka varijanta ima svoje specifičnosti. Na taj način učenici se potiču na razvoj novih ideja, kreativnost i uporabu mašte.

Tristo

Učenik dolazi pred ploču i baca tri kockice. Tri broja na kockici prikazat će jedan troznamenasti broj koji će učenik pročitati po želji. Na primjer, ako dobije brojeve 2, 4 i 5, može ih pročitati kao 245, 254, 425, 452 itd. Nakon prvoga učenika dolazi ih još troje te ponavljaju postupak. Učitelj na ploču zapisuje zadane brojeve, a učenici ih zapisuju na svoj list papira. Zadatak je učenika u roku od dvije minute pisanim zbrajanjem i/ili pisanim oduzimanjem, koristeći zadane brojeve, dobiti rezultat koji je što bliži broju 300. Nakon što isteknu dvije minute, učitelj proziva jednoga učenika da pročita točno rješenje, dok ostali učenici provjeravaju ponuđeni iznos na svome papiru. Pobjednik je onaj čije je rješenje najbliže broju 300 ili koje iznosi točno 300. Igra se koristi u svrhu ponavljanja pisanoga zbrajanja i oduzimanja troznamenastih brojeva.

9.6. Edukativne igre u 4. razredu

Naposljetku, Čupić i suradnici (2017) nude nekoliko edukativnih igara koje su namijenjene četvrtomu razredu.

U četvrtome razredu matematičke se igre koriste u svrhu automatizacije pisanog zbrajanja, oduzimanja, množenja i dijeljenja brojeva do milijun te vježbanja određivanja i crtanja kuta, određivanja vrijednosti nepoznate veličine u jednakostima ili nejednakostima, korištenja slova za oznaku broja te u razne druge svrhe.

Žetoni

Na stolu se nalaze karte s brojevima. Svaki učenik kod sebe ima deset žetona. Jedan učenik miješa karte te svaki učenik uzima dva puta po pet karata, odnosno ukupno njih deset. Učenici s kartama slažu dva peteroznamenkasta broja te ih potom pisano zbrajaju. Ako je rezultat zbrajanja šesteroznamenkasti broj, tada dva žetona stavljaju u kutiju koja se nalazi na stolu, a ako je broj peteroznamenkast, onda stavljaju jedan. Pobjednik je onaj tko se prvi riješi svih žetona.

Erjavec Mihovec (2021) u nastavi Matematike primjenjuje učenje kroz igru, pokret, korištenje matematičke priče, matematičke i logičke zagonetke te interaktivne zadatke.

Primjeri igara

Igramo se balonima

Svaki učenik ima jedan balon. Na balonima su napisani brojevi od 1 do 100 ili višekratnici nekoga broja ako se vježba tablica množenja. Učitelj pušta glazbu, a učenici se igraju s balonima. Kad se glazba zaustavi, svaki učenik u ruci treba imati jedan balon. Ako je učenika više od deset u razredu, oni se dijele u skupine te se trebaju poredati od onoga koji drži manji ka onome s većim brojem ili obrnuto. Učenicima se može zadati i da kažu prethodnik i sljedbenik svoga broja. U slučaju da učenici nemaju balone oni se mogu zamijeniti papirićima.

Ulovi mušicu

Na ploči se nalaze fotografije deset muha pri čemu svaka od njih predstavlja jedan rezultat. Učenici su podijeljeni u skupine po četiri. Svaka skupina dobiva nastavni listić sa zadacima množenja, dijeljenja, zbrajanja ili oduzimanja. Jedan učenik čita zadatak, dvoje učenika u ruci drži muholovku te moraju što brže riješiti zadatak i udariti muhu s odgovarajućim rezultatom, a četvrti učenik iz skupine provjerava njihovu točnost.

Da ili ne

Igra *Da ili ne* može se primijeniti za sve matematičke sadržaje. Prije početka igre učitelj s učenicima dogovara znak za *da* i znak za *ne*. Recimo, ako je odgovor *da*, učenici trebaju stati na stolac, a ako je odgovor *ne*, čučnuti. Učitelj govori tvrdnje, a učenici odgovaraju pokretima. Primjeri tvrdnji mogu biti: „Knjiga je teža od plastične boce“, „Kilogram željeza teži je od kilograma perja“, „Olovka je dulja od automobila“, „Višekratnik broja 7 je 49“ i slično.

10. IGRA U NASTAVI PRIRODE I DRUŠTVA

Basta (2019) navodi kako nastava Prirode i društva usmjerava učenike na postavljanje pitanja o prirodnim fenomenima i promjenama koje se zbivaju oko njih, na istraživanje i brigu o okolišu, na razumijevanje sebe i svoga odnosa prema drugima i prirodi, odgovorno ponašanje, kritičko promišljanje, prikupljanje informacija te poštivanje jednakosti i prava svih ljudi i njihovih mišljenja. Učitelji u nastavi Prirode i društva primjenjuju razne metode, aktivnosti i strategije poučavanja koje uključuju istraživanje, rješavanje problema, demonstracije, didaktičke igre, kvizove, igranje uloga i druge. Važna je i upotreba medija u nastavi. Suvremena nastava prilagođena je digitalnim generacijama učenika, novim medijima i tehnološkim mogućnostima. Reforma „Škola za život“ ističe važnost IKT-obrazovanja, a većina škola opremljena je nastavnim sredstvima poput pametnih ploča, računala s projektorima i tableta.

Primjeri igara

Brojanje u krugu

Učenici se nalaze u krugu. Učenik izvlači papirić na kojemu se nalazi naziv određenoga dana u tjednu. Zadaci mogu biti navesti dane prije i poslije nakon zadanoga dana, što su jeli jučer za ručak, gdje su išli ili gdje planiraju ići idući dan i slično (Basta, 2019).

Zagonetni predmet

Prilikom prakticiranja ove igre učenici uvježbavaju znanje o jesenskim plodovima. Učenici dolaze pred ploču i opipavaju određeni predmet u vrećici. Nakon što završe, odlaze na mjesto i crtaju ono što su opipali. Kad su svi gotovi, međusobno uspoređuju crteže te se stvari iz vrećice vade na stol. U ovoj igri dolazi do korelacije nastavnoga predmeta Prirode i društva s predmetom Likovne kulture. Igra se može koristiti i za, primjerice, zimske predmete, a u tom će se slučaju u vrećici nalaziti šal, kapa, rukavice i slično (Basta, 2019).

Igre s pokretom

Igra se može primijeniti u prvome razredu prilikom učenja prometnih znakova i dijelova tijela. Igra se odvija na način da učenici hodaju po učionici. Kad im se pokaže crveni krug, moraju stati i učiniti ono što im se kaže. To može biti aktivnost poput „Desnom rukom pokaži usta“. Nakon učinjenoga zadatka učenicima se pokazuje zeleni krug te oni nastavljaju hodati učionicom. U igri se može koristiti i lopta. U toj varijanti učitelj postavlja pitanje i baca loptu učeniku koji potom treba odgovoriti. Time se vježbaju brze reakcije i brzo odgovaranje na

pitanja. Uz sve se to može dodati i fizička aktivnost koja podrazumijeva da učenici hodaju po učionici dok učitelj govori tvrdnje. Ako je tvrdnja točna, učenici pljesnu, a ako je netočna, čučnu (Basta, 2019).

Primjeri igara (Bognar, 1986)

Pošta

Učenici se upoznaju s institucijom pošte, s osobama koje tamo rade i djelatnostima koje oni obavljaju. Učionica se preuređuje u poštanski ured sa svim djelatnicima te se pripremaju paketi, pisma, papirni novac i slično. Učenicima se dijele uloge i objašnjava im se dodijeljeni zadatak. Ostali učenici, koji nisu u ulogama djelatnika, predstavljaju stranke. Oni ulaze u poštu te ostavljaju ili podižu novac i pakete, predaju pisma, telefoniraju ili čak samo čekaju da dođu na red.

Sapun i ručnik

Svrha je igre osvijestiti važnost osobne higijene koja uključuje korištenje sapuna i ručnika prije i nakon ručka, odlaska u toalet, odlaska iz kuće ili dolaska kući i slično. Sapun i ručnik služe kao lutke, a igra se može odvijati na nekoliko načina. Jedan je od načina podrazumijeva da prvo sapun govori o sebi, a zatim slijedi izlaganje ručnika. U jednom se trenutku ručnik i sapun prepiru kako bi utvrdili tko je važniji, a kasnije se žale jedan drugome jer ih učenici ne koriste često. Drugi način može biti problemska igra uloga. U toj se inačici postavlja određeni konflikt koji učenici koji su u ulogama sapuna i ručnika trebaju riješiti. Ako se koristi taj način, igra nije potpuno slobodna jer se učenici fokusiraju na jedan problem, ali zato se u sklopu toga načina igre učinkovitije bave nastavnim sadržajem.

Bognar (1986) spominje provedeno istraživanje u sklopu projekta „Rad u prvom razredu sa šestogodišnjacima“ u kojemu su sudjelovali brojni učitelji razredne nastave iz Slavonije te školski pedagogi i savjetnici. Istraživanje je provedeno u svrhu utvrđivanja odnosa između učenja i igre te njene efikasnosti, ali se dovodi u pitanje je li nastavni sadržaj koji se učio putem edukativne igre imao utjecaj na učenikovo dugoročno pamćenje ili na ono kratkoročno. Rezultati istraživanja pokazali su da je jednaka učinkovitost učenja kroz igru i preko metodičkoga predloška, ali također i da je znanje stečeno igrom dugoročnije od znanja koje je stečeno uz pomoć nastavnog listića.

11. IGRA U NASTAVI GLAZBENE KULTURE

Milinović (2015) nalaže da je, ako postoji interes za glazbu, potrebno razviti želju za sudjelovanjem u glazbenim aktivnostima. Kroz glazbene igre s pjesmom djeca uče o glazbi. Već u ranome uzrastu razlikuju dur i mol, visoke i niske tonove, brz i spor tempo, prepoznaju instrumente i pjevačke glasove. Stečena znanja obogaćuju njihov rječnik i omogućuju im korištenje osnovnih glazbenih pojmova. Kroz igru je važno poticati djecu na aktivno slušanje glazbe, plesanje i izvođenje pokreta u skladu s tempom i ritmom. Prvi susret djece s pjevanjem treba biti jednostavan. Odabiru se pjesme manjega opsega i prikladnoga tekstualnog sadržaja. Djeca preferiraju pjesme koje su im poznate i bliske, one koje ih podsjećaju na svakodnevne situacije i koje su lako pamtljive. Kako bi razvila pjevačke sposobnosti, pamćenje i vokabular, potrebno je postupno uvoditi pjesme većega opsega i složenijega teksta.

Glazbene igre s pjevanjem

Glazbene igre s pjevanjem uključuju igre s pokretom. Mogu se podijeliti na igre u krugu, igre u koloni te igre slobodnih i mješovitih oblika. Igra se izvodi na način da učenici pjevaju pjesmu te pokretom oponašaju tekst pjesme. U igrama s pjevanjem melodija treba biti mala, a ritam jednostavan radi lakšega odvijanja igre. Pokreti koje učenici većinom koriste su hod, poskoci, pokreti rukama i trk (Milinović, 2015).

Glazbene igre s melodijom

Glazbene igre s melodijom temelje se na imitacijama. Učitelj pokazuje ritamski obrazac pomoću pljeskanja, udaranja ili sličnih postupaka, a zatim jedan učenik ili cijeli razred ponavlja za njim. Drugi način igre učeniku prepušta ulogu osmišljavanja ritamskoga obrasca koji ostali učenici trebaju ponoviti (Milinović, 2015).

Brojalice

Brojalice kod učenika razvijaju osjećaj za ritam, ali i glazbeno pamćenje te sposobnost točnog intoniranja. One se dijele na govorne i pjevane. Govorne brojalice izvode se na proizvoljnoj visini glasa i jednome tonu, dok pjevane koriste najmanje dva tona različitih visina. Pjevane brojalice, osim što razvijaju ritam, pomažu djeci razviti i osjećaj za intonaciju. Kroz brojalice djeca najčešće usvajaju ritam i mjeru (Milinović, 2015).

Masato (2007) navodi četiri vrste glazbenih igara. Prva je igra odobravanja jer kroz nju djeca ljepotu glazbe prikazuju gestom odobravanja. Druga je igra kontinuiranja i ponavljanja zvuka. U njoj učenici ponavljaju zvuk kako bi stabilizirali glazbenu kulturu. Treća se igra naziva „igra estetske crne kutije“. Igra estetske crne kutije objašnjava kako je ljepotu glazbe moguće zamijeniti njenim konceptom. Posljednja je igra promjene. Glazba se mijenja i obnavlja kako bi mogli zadržati njezinu ljepotu u jezičnome prostoru. Autor ovim četirima primjerima pokazuje i opisuje načine na koje učenici mogu shvatiti ljepotu glazbe kroz igre.

Šulentić Begić i suradnici (2020) naglašavaju kako učenik prema Kurikulumu Glazbene kulture treba sudjelovati u različitim glazbenim igrama i glazbenim stvaralaštvima te igrama uz slušanje glazbe koje potiču na pokret i ples u svrhu ponavljanja i učenja različitih glazbenih znanja. U sklopu glazbenih igara učenici nesvjesno usvajaju znanje i vještine te razvijaju svoje glazbene sposobnosti, zbog čega je osobito preporučljivo da se takve igre koriste u prvome i drugom razredu kako bi se učenici bolje upoznali i oslobodili u razrednoj zajednici.

Igre s pjevanjem kombiniraju pjesmu i igru te uključuju pokret i određena pravila izvođenja. Većina takvih igara sadrži i aspekt dramatizacije – djeca preuzimaju različite uloge koje su korisne za učenje i razvoj glazbenih sposobnosti prilagođenih djetetovoj dobi. Zbog toga je važno redovito uključivati igre s pjevanjem u glazbene aktivnosti kako bi se zadovoljile dječje potrebe za igrom i radošću te se podržao razvoj njihovih glazbenih sposobnosti (Blašković i Đaić, 2018).

12. IGRA U NASTAVI LIKOVNE KULTURE

U okviru obveznoga nastavnog predmeta Likovna kultura učenici stječu znanja o kulturnoj baštini kroz primjere svjetske, nacionalne i etnološke umjetnosti. Saznanja naučena u sklopu ovoga predmeta trebala bi potaknuti njihovo zanimanje i brigu za baštinu. Osim toga, očekuje se da umjetničko područje osvijesti učenike o važnosti kulture i kulturnih događanja u široj zajednici, kao i o potrebi razumijevanja i očuvanja kulturne baštine, što uključuje autorska umjetnička djela te oblike tradicijske kulture i umjetnosti (Pivac, 2016).

Likovna kultura kao nastavni predmet nezamjenjiva je u humanistički orijentiranome obrazovanju. Likovna umjetnost ne samo da pruža čvrstu osnovu za kvalitetno poučavanje raznih drugih predmeta, već i značajno doprinosi sveobuhvatnome razvoju dječjih sposobnosti. Učenje i poučavanje kroz sadržaje likovne umjetnosti unutar predmeta Likovna kultura predstavlja integriranu aktivnost koja uključuje različite afektivne, motoričke i kognitivne sposobnosti djece kroz likovno izražavanje. Ona je važan dio obaveznoga osnovnog obrazovanja jer pomaže učenicima razumjeti strukturalne odnose svijeta otvarajući im nove perspektive i stvarajući temelje za razvoj razmišljanja i mašte. Kroz likovnu umjetnost u nastavi djeca razvijaju svoje ideje, istražuju svoje osjećaje i stavove te obogaćuju iskustva kroz raznovrsne likovne aktivnosti. Nastava Likovne kulture učenicima pruža estetska iskustva i potiče razvoj estetske svijesti kroz bogatstvo vizualno-likovnih sadržaja omogućavajući im da usvoje likovni jezik, osjete likovne poruke i obogate svoj duh. Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje omogućuju učenicima razvijanje prirodnih sposobnosti i potencijala, ovladavanje likovnim tehnikama i vještinama potrebnim za kreativno izražavanje te uživanje u različitim oblicima likovne umjetnosti. Osim toga, likovne aktivnosti pomažu učenicima razumjeti likovnu umjetnost i umjetnost općenito u lokalnim, regionalnim, nacionalnim i globalnim kontekstima (Kušćević i sur., 2010).

Bognar (1986) u sklopu nastave Likovne kulture naglasak stavlja na konstruktorske igre. One razvijaju maštu, motoriku ruku i stvaralačke sposobnosti djeteta. Konstruktorske igre uključuju određeni materijal koji dijete oblikuje na svoj način, pa se može reći da je njegova osnovna karakteristika oblikovanje materijala. Materijali mogu biti kocke, glina, kartonske kutije, pijesak, kamenčići, plodovi i drugi predmeti. Cilj je tih igara kreiranje konačnoga proizvoda s kojim se dijete kasnije može igrati, ali koji ne mora uvijek biti upotrebljiv. Konstruktorske se igre mogu podijeliti na igre prirodnim, odnosno neoblikovanim materijalom (poput gline, plodova, cvijeća i slično) te na igre s djelomično oblikovanim materijalom koje

se odnose na materijal koji se ne može pronaći u prirodi te je djelomično prerađen (to su materijali poput konca, žice, papira, kutija šibica i slično).

Primjeri konstruktorskih igara

Bognar (1986) navodi primjere nekoliko konstruktorskih igara.

Žirafa

Za izradu žirafe učenicima su potrebni grančice, trava te šumski plodovi poput kestena ili žira. Igra *Žirafa* konstruktorska je igra s prirodnim, odnosno neoblikovanim materijalom. Ciljevi su upoznavanje učenika sa šumskim plodovima, razvijanje kombinatorike i likovno izražavanje. Prije izrađivanja žirafe poželjno je s učenicima otići u šumu kako bi oni sami mogli sakupiti potreban materijal. Učenicima se prikazuje žirafa, a oni sa svojim raspoloživim materijalom oblikuju i grade svoju žirafu. Učenici mogu izraditi i druge životinje te napraviti zoološki vrt ili seosko dvorište s domaćim životinjama.

Kuće

Za izradu kuće učenicima je potreban djelomično oblikovan materijal. To su kutija šibica, karton, papir u boji, ljepilo, škare i ravnalo. Učenici poklopac kutije sa šibicama rastavljaju sa strane te lijepe krov od kartona. Karton ne mora biti u boji jer ga učenici kasnije mogu obojati temperom. Nakon što oblikuju kuću, pomoću papira oblikuju prozore i vrata te ih potom lijepe na kuću. Ako učenici imaju nekoliko kutija šibica, mogu ih sve iskoristiti za izradu većih zgrada, tvornica i sličnih objekata.

Kolica

Učenici kroz ovu igru razvijaju kreativnost i rješavaju problem. Za izradu kolica potrebni su im škare, ljepilo, karton, žica, kutije različitih oblika te mali tuljci oko kojih je omotan konac. Zadatak im je da pomoću materijala načine neko vozilo. Učenicima je često najveći problem prilikom izvršenja ovoga zadatka pričvrstiti tuljac s koncem na kutiju jer se on nakon pričvršćivanja nastavlja okretati. Nakon izrade vozila učenici mogu koristiti svoje kreacije u igri prometne tematike.

13. IGRA U NASTAVI TJELESNE I ZDRAVSTVENE KULTURE

Živčić i Breslauer (2020) navode da su tjelesna aktivnost i sportske aktivnosti integralni dijelovi ljudskih kultura i civilizacija još od njihovih najranijih dana. Unatoč tome što su se manifestirali u različitim oblicima i s različitim ciljevima, mnogi narodi su do danas zadržali kulturu vježbanja kao ključni dio svakodnevnog života. Ne samo u natjecateljskom kontekstu sporta, već i kao temelj za zdravo i kvalitetno življenje.

Ciljevi koji navode Živčić i Breslauer (2020) prema Nacionalnom kurikulumu za Tjelesnu i zdravstvenu kulturu su poticanje istovremenog rasta i razvoja pomoću tjelesnog vježbanja, primjenjivanje i usvajanje motoričkih znanja, povećanje radnih sposobnosti, naučiti plivati, samostalno provođenje tjelesnih vježbi, samostalno vrednovati osobna postignuća i slično. Učenici na kraju sata mogu izvoditi igre povezane s trenutnim nastavnim sadržajem. Igre mogu biti sportske, momčadske, samostalne, štafetne i slično, a to su igre poput: dodavanje i hvatanje lopte u pokretu, minirukomet, dječja košarka, dječji nogomet, ubacivanje lopte u koš nakon vođenja i ostalo.

Puretić (2014) navodi primjer štafetne, sportske igre i momčadske igre.

Štafetna igra *Dodavanje lopte kotrljanjem*

Učenici su podijeljeni u kolone te je svaka kolona podijeljena u dvije polukolone. Učenici su okrenuti jedno prema drugome te na dogovoreni znak kreću kotrljati loptu onome učeniku nasuprot. Nakon što otkotrlja loptu, učenik se vraća na začelje svoje kolone. Nakon njega, onaj učenik koji je primio loptu, kotrlja drugome učeniku nasuprot te se on vraća na začelje svoje kolone. Onaj tko prvi završi podiže ruke u zrak te se dodjeljuju bodovi od 1 do 4, odnosno onoliko koliko ima kolona.

Momčadska igra *Povlačenje konopa*

Razredni odjel je podijeljen u četiri ekipe. Dvije i dvije ekipe istovremeno igraju momčadsku igru. Između dva konopa, na podu se nalazi krpa ili marama koja pomaže pri određivanju pobjednika. Nakon završetka igre može se odrediti da pobjednici igraju s pobjednicima ili poraženi s poraženima. Pobjednici su oni koji skupe najviše bodova.

Sportska igra *Mali nogomet*

Razredni odjel je podijeljen u dvije skupine. Jedna skupina se nalazi na jednoj polovici, a druga na drugoj polovici terena. Učitelj ukratko objašnjava pravila te se igraju dva poluvremena od 5 minuta i s jednom minutom stanke između poluvremena. Za to vrijeme učenici mijenjaju strane terena. Poželjno je da ekipa ima svog kapetana koji će komunicirati s učiteljem, odnosno sudcem. Igra započinje na znak učitelja zviždaljkom. Pobjednik je ona skupina koja je zadala najviše golova.

Nastava Tjelesne i zdravstvene kulture ne mora nužno biti u školskoj dvorani. Ona se može organizirati na školskom igralištu ili na školskom dvorištu. Pojedine škole održavaju nastavu Tjelesne i zdravstvene kulture u školskoj učionici ili u školskom hodniku. Bez obzira gdje se odvija nastava, učenici uživaju u igri, a ako je pravilno kineziološki osmišljena i provedena igra dosežu se zadani ishodi.

14. ZAKLJUČAK

Igra je prirodna aktivnost djece koja obuhvaća mnoge različite aktivnosti kroz koje ona razvijaju svoje vještine. Uz didaktičke igre postoje i didaktičke igračke koje učenici mogu sami stvarati uz pomoć učitelja.

U suvremenome školstvu postoje različite didaktičke igre koje obogaćuju nastavu Hrvatskoga jezika, Matematike, Prirode i društva, Glazbene kulture, Likovne kulture te Tjelesne i zdravstvene kulture, a nepresušne mogućnosti kreativnosti i inovativnosti u njihovu osmišljavanju omogućuju da broj novih igara i njihovih varijanata iznova raste. Kroz didaktičke se igre učenicima prezentira nastavni sadržaj na način koji je njima znatno bliži i često jednostavniji. Didaktičke su igre edukativnoga karaktera te imaju svoje ciljeve, obrazovne ishode i odgojna očekivanja. Učenici su pri prakticiranju igara kao izvora djetinje radosti koji se povezuje s nastavnim sadržajima zainteresiraniji i aktivniji te kroz igru lakše pamte informacije. Igre su najbolji način kako bi se izbjegla pasivnost i dosada na satu te omogućuju da se izbjegava frontalni rad. Organizacija učitelja i priprema igre zahtjeva njegov trud i napor, ali na kraju sata povratna informacija igre je pozitivan rezultat. Učitelj koji koristi igre u nastavi, odnosno koristi metodu igre, zasigurno će učenicima ubrzati vrijeme te ih neće zanimati kada će zvoniti za odmor. Učenici će se bolje osjećati jer su usvojili nastavne sadržaje kroz igru, dugotrajnije je znanje, rasti će im samopouzdanje te će s radošću dolaziti na slijedeći sat.

LITERATURA

1. Aladrović Slovaček, K. (2018). *Kreativne jezične igre*. Alfa.
2. Avguštin, P. (2021). Matematika kod mlađih učenika. *Varaždinski učitelj*, 4(5), 72-76.
3. Basta, S. (2019). Metode i teorije. U Bordás, S. (Ur.), *Zbornik radova na stranim jezicima X. međunarodne znanstveno-metodičke konferencije*, (str. 9 – 18). Eötvös József Főiskolai Kiadó.
4. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Školska knjiga.
5. Bognar, L., Matijević, M. (2005). *Didaktika*. Školska knjiga.
6. Blašković, J. i Đaić, T. (2018). Analiza glazbenih sastavnica igara s pjevanjem. *Školski vjesnik*, 67 (1), 140-154.
7. Catalano, H. (2021). A History of Children's Play from the Earliest Days of Humanity to Nowadays: Historical and Conceptual Review. *Astra Salvensis-revista de istorie si cultura*, 9(17), 219-238.
8. Čupić, A., Sarajčev, E., & Podrug, S. (2017). Edukativne igre u nastavi matematike. *Poučak: časopis za metodiku i nastavu matematike*, 18(70), 66-80.
9. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Naklada Slap.
10. Erjavec Mihovec, M. (2021). Matematičke igre u 3. razredu. *Varaždinski učitelj*, 4 (7), 597-606.
11. Flogie, A., Aberšek, B., Kordigel Aberšek, M., Sik Lanyi, C., & Pesek, I. (2020). Development and Evaluation of Intelligent Serious Games for Children With Learning Difficulties: Observational Study. *JMIR serious games*, 8(2), e13190.
12. Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Continuum.
13. Grm, J. (2021). Učenje kroz didaktičke igre. *Varaždinski učitelj*, 4(6), 325-330.
14. Grm, J. (2022). Svijet didaktičkih igrača je malo drugačiji. *Varaždinski učitelj*, 5(8), 398-404.
15. Horvat, B. (2021). Nadareni učenici i didaktičke igre. *Varaždinski učitelj*, 4(5), 266-274.
16. Huizinga, J. (1992). *Homo ludens*. Naprijed.

17. Jajčević, Z. (2000). Povijest igre: Igra – idealizacija zbilje. U Andrijašević, M. (Ur.), *Slobodno vrijeme i igra*, (str. 25 – 30). Fakultet za fizičku kulturu.
18. Kuščević, D., Dobrota, S., & Burazer, M. (2010). Stavovi učenika četvrtih razreda osnovne škole o likovnoj kulturi i ocjenjivanju u nastavnom predmetu likovna kultura. *Godišnjak Titius: godišnjak za interdisciplinarna istraživanja porječja Krke*, 3(3), 89-101.
19. Livazović, G. (2018). *Uvod u pedagogiju slobodnog vremena*. Hrvatska sveučilišna naklada.
20. Maleš, D., Stričević, I. (1991). *Druženje djece i odraslih: poziv na zajedničku igru*. Školska knjiga.
21. Mamužić, J. (2022). Igračke i didaktička sredstva za poticanje kreativnosti. U Veselinov, D., Bratina, T. (Ur.), *Inovativni pristupi u podsticanju darovitosti kod dece od tri do šest godina: priručnik za vaspitno-obrazovane stručnjake i roditelje* (str. 19 – 20). Udruženje vaspitača Vojvodine.
22. Mattes, W. (2007). *Nastavne metode*. Ljevak.
23. Matijević, M. (2010). Između didaktike nastave usmjerene na učenika i kurikulumske teorije. *Zbornik radova Četvrtog kongresa matematike*, 391-408.
24. Matijević, M. (2013). Multimedija i konstruktivistička didaktika u učionici 19. stoljeća. U Hrvatić, N., Klapan, A. (Ur.), *Pedagogija i kultura*, (str. 291 – 299). Hrvatsko pedagoško društvo.
25. Masato, Y. (2007). Prepoznavanje glazbe i ljepote jezičnom igrom. *International review of the aesthetics and sociology of music*, 38 (1), 3-21.
26. Milinović, M. (2015). Glazbene igre s pjevanjem. *Artos*, (3), 0-0.
27. Peti-Stantić, A. i Velički, V. (2009). *Jezične igre za velike i male*. Alfa.
28. Pivac, D. (2016). Poticanje dječjeg likovnog stvaralaštva i mašte u komunikaciji s kulturnom baštinom. *Školski vjesnik*, 65 (Tematski broj), 347-356.
29. Puretić, S. (2014) *Priručnik iz Tjelesne i zdravstvene kulture*. Profil.
30. Romih, A. (2021). Između igre i učenja. *Varaždinski učitelj*, 4(7), 606-616.

31. Stamenković, I. (2022). Jezične igre – poticaj i učenicima i učiteljima. *Hrvatski jezik*, 9(4), 11-15.
32. Sharma, M. (2001). *Matematika bez suza*. Ostvarenje.
33. Šegula, S. (2023). Didaktičke igre uz primjenu otpadnog materijala u 1. razredu osnovne škole. *Varaždinski učitelj*, 6(11), 619-626.
34. Šulentić Begić, J., Begić, A. i Pušić, I. (2020). Preferencije učenika prema aktivnostima i sadržajima u nastavi Glazbene kulture. *Nova prisutnost*, XVIII (1), 185-202.
35. Živčić, K. i Breslauer, N. (2020). *Opisi nastavnih tema i kriterij ocjenjivanja*. Hrvatska sveučilišna naklada.

Izjava o izvornosti diplomskog rada

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

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'EMR', is written above a horizontal line.

(Ena Mršić)