

# Upotreba igre u nastavi povijesti

---

**Kalinić, Katarina**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2012**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:142:303097>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-08-17**



**FILOZOFSKI FAKULTET**  
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

*Repository / Repozitorij:*

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Diplomski studij povijesti i filozofije

Katarina Kalinić

Upotreba igre u nastavi povijesti

Diplomski rad

Mentor (doc.dr.sc. Jasna Šimić)

Osijek, 2012.

## SADRŽAJ

1. Sažetak	1
2. Uvod	2
3. Igra- urođena čovjeku	3
4. Što je igra	5
4.1. igra i zbilja	5
4.2. igra i sloboda	5
4.3. igra – prostor i trajanje	6
4.4. igra – element napetosti	7
4.5. igra – pravila	8
4.6. igra – borba; predstava; kult	
4.7. igra – zanos; ostale karakteristike	8
5. Značaj igre u povijesti kulture	11
5.1. Igra u rimskoj kulturi	11
5.2. Igra u srednje vijeku	12
5.3. Igra u renesansi	12
5.4. Igra u baroku	13
5.5. Igra u romantizmu	13
5.6. Igra u devetnaestom stoljeću	13
6. Igra u povijesti nastave	15
7. Utjecaj igre na razvoj djeteta	19
8. Učenje i igra	23
8.1. utjecaj igre na učenje i pamćenje	23
8.2. utjecaj igre na pažnju	25
8.3. utjecaj igre na aktivnost učenika	26
9. Primjena igre u nastavi povijesti; Primjeri igara	28
9.1. primjeri igara primjenjivih na nastavi povijesti	29
9.2. primjeri priručnika za učiteljice/učitelje za 5.r. osnovne škole	31
9.3. primjeri priručnika za učiteljice/učitelje za 6.r. osnovne škole	34
9.4. igre u nastavi povijesti u 7. razredu	35
9.5. igre u nastavi povijesti u 8. Razredu	36
10. Podjele igre	37
10.1. podjela po svrsi	37
10.1.1. interakcijske igre	37
10.1.2. igre za socijalno učenje	37
10.1.3. igre kretanja i opuštanja	38
10.1.4. projektivne igre	38
10.1.5. igre za vježbanje koncentracije	39
10.1.6. igre za poticanje mašte, kreativnosti i stvaralačko rješavanje problema	39
11. Eksperimentalni dokazi o utjecaju igre na učenje kod djece	40
12. Zaključak	42
13. Prilozi	43
Popis priloga	47
Popis literature	48

## 1. SAŽETAK

Kroz ovu opširnu temu nastojat ću prikazati ulogu igre u odnosu prema čovjeku, a odgovaranjem na pitanje što je igra, približit ću sam pojam igre kroz njezine različite karakteristike. Veoma je važno istaknuti značaj i ulogu igre kroz različite kulture kroz povijest, tako da će to poglavlje oblikovati kratki povijesno putovanje od Antike do devetnaestog stoljeća. Upotreba igre u povijesti nastave bit će bazirana najviše na dvadesetom stoljeću s kratkim osvrtom na srednji vijek. Najznačajnijih pet poglavlja koja slijede nakon navedenih, su upravo o utjecaju igre na razvoj djeteta općenito kao i o utjecaju igre koji su višestruki na nastavnom satu, ako se primjenjuju prilagođene igre za svaki razred od petog do osmog. Eksperimenti o utjecajima igre na pažnju, aktivnost, učenje i pamćenje prikazat će utjecaje koje donosi igra kao i one koje donosi tradicionalna nastava.

Ključne riječi: igra, nastava, razvoj djeteta, učenje, pažnja

## 2. UVOD

Kako sam i sama duboko uvjerenjena da je suha teorija u nastavi veoma opterećujuća za djecu, a mogu reći pomalo i dosadna, odlučila sam se upravo za temu „Upotreba igre u nastavi povijesti“ kao temu za svoj diplomski rad. Zato sam si postavila za zadatak da prikazem ulogu igre u nastavi povijesti, a koja je ujedno može primijeniti i na svim ostalim satima osnovne škole kao dodatne motivacija učenicima. U potrazi za literaturom, za koju sam mislila da je ima više upravo na moju temu, neugodno sam se iznenadila. Ova tema nije još dovoljno obrađena i prezentirana u literaturi, naročito u metodičkoj. Najviše ime osvrta na ovu temu u pedagoškoj literaturi i kratki osvrti u psihologiji odgoja i obrazovanja. No i ta literatura mi je pomogla jer je moja temu upravo usmjerena na utjecaj igre na dijete te njegovu pažnju, učenje, aktivnost na satu kao i ostale sposobnosti koje se eventualno razvijaju kroz igru. Cilj mi je dokazati utjecaje igre na dijete tijekom nastave, odnosno dokazati pozitivnu ulogu igre koja se primjenjuje na nastavnom satu, kao i inače pozitivan utjecaj igre na razvoj različitih funkcija kod djeteta. Tako bih najprije u prvom poglavlju prikazala vezu životinja i igre, te čovjeka i igre, ujedno dokaz da nam je ona nešto urođeno, nadalje predstaviti ću značajne karakteristike igre kao i odnose igra-sloboda, igra-zbilja, igra-element napetosti, dok ću u poglavlju Značaj igre u povijesti kultura. U poglavlju Igra u povijesti nastave, prikazati ću kratku povijest upotrebe igre u nastavi i to u različitim državama, kao što su Francuska, Švicarska, Njemačka, SSSR, Jugoslavija, a u poglavlju o utjecaju igre općenito na promjene ponašanja i uostalom i razvoj određenih funkcija, i to kroz pedagošku, psihološku i medicinsku sferu. Primjena igre u nastavi povijesti je poglavlje koje donosi načine upotrebe igre na satu, odnosno u službi ponavljanja ili obrade, a u poglavlju Igra i učenje, koje sam podijelila u tri podpoglavlja, predstaviti ću utjecaj igre na učenje, pažnju i aktivnost učenika na nastavi. Napokon dolazimo i do primjera igara upotrebljivih u nastavi povijesti. Igre koje sam izložila zaista su reprezentativne i jednostavne, primjerene svakom razredu od petog do osmog u osnovnoj školi. Pojedine igre sadrže tablice ili slikovne prikaze koji se nalaze u poglavlju Prilozi, nakon teksta rada, a u devetom prikazi podjele igre. U desetom poglavlju donosim značajne eksperimentalne dokaze koji upućuju na korisnost upotrebe igre u nastavi, pozitivnog utjecaja na motivaciju kod djeteta, te općenito onog dobrog što pobuđuje igra kod djeteta, jer joj je sklon od ranog djetinjstva. Očekujem pozitivne rezultate ove moje analize utjecaja igre na razvoj djetetovih funkcija na satu kao i općenitog razvoja djetetovih funkcija koje su značajne za cjelokupan razvoj djeteta kao osobe.

### 3. IGRA – UROĐENA ČOVJEKU

Pitanje je jednostavno – što je starije igra ili čovjek? Možda i nije tako jednostavno kada malo zagrebemo ispod površine i uvidimo što nas to sve čini ljudima i što nas to sve odjeljuje od životinja. Samo se sjetimo djeteta zaigranog, pa bi filozofsko pitanje bilo zašto se ono uopće igra i od koga je naučilo igrati se. Zanimljivo je ako samo malo dublje razmišljamo o tome. Zaista možemo doći do očiglednog odgovora, a to je da je to nešto što je urođeno čovjeku, reakcija.

Igra je starija od kulture; jer koliko god pojam kulture bio nedovoljno omeđen, on u svakom slučaju pretpostavlja ljudsko društvo, a životinje nisu čekale ljude da ih tek ovi nauče igranju. Može se sasvim sigurno reći da civilizacija općem pojmu igre nije pridodala ni jednu bitnu značajku.<sup>1</sup> Možemo reći da sva glavna obilježja igre se ostvaruju već u igri životinja. Promotrimo li mlade pse ili mačke tijekom igre, vidimo kako se ponašaju zaigrano i veselo, sva obilježja igre se već i tu prepoznaju. Oni jedan drugog vabe nekim gotovo ceremonijalnim držanjem i kretnjama. A ipak se drže pravila da svom bratu ne odgrizu uho ili ga ozlijede. Pretvaraju se kao da su ljuti, i što je najvažnije: u svemu tome oni očito nalaze vrlo mnogo zadovoljstva i razonode. Po tome vidimo da je igra više nego fiziološki pojavu ili fiziološki uvjetovana psihička reakcija. Ona je veoma smisljena funkcija. U igri se odvija nešto što je drugačije od pukog preživljavanja i borbe za goli život. Svaka igra nešto znači.

Nazivi koji su dodjeljivani čovjeku tijekom stoljeća, kao što su *homo sapiens* ili *homo faber*, možda i nisu najbolji nazivi za čovjeka. Jer naime nije ih dostojno obranio tijekom godina. Sjetimo se samo gadnih ratova, uspješnih ili manje uspješnih revolucija, zagađivanje okoliša, totalitarizama, pa gdje je tu razum? To nas navodno odvaja od životinja, ali nekad ga zaista gubimo. Radimo, da, ali i životinje rade, i to kako samo su vrijedne, tako da *faber* i nije najbolje razlikovno sredstvo. Ali je svakako uz razumno čovjek i radno biće. Pa, ipak čini mi se da *homo ludens*, čovjek koji se igra, odaje funkciju isto tako bitnu kao što je i rad, i da pored imena *homo faber* zaslužuje svoje mjesto<sup>2</sup> smatram da je tome zaista tako, jer promotrimo li samo dijete maleno kako samo smišlja igrice razne, a ono malo starije kako zaigrano koristi igrača pravila, a da ne zaboravimo koliko je igra među osraslima prisutna u dokazivanju, natjecanju, tko će brže zaraditi gomilu novca. Huizinga veoma jasno ističe da

---

<sup>1</sup> Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Matica hrvatska, Zagreb 1970., str. 9-10.

<sup>2</sup> ISTO, str. 5-6.

nisu ljudi ti koji su izmislili igru, već su i životinje, i prije ljudske tvorevine kulture, znali što je igra. Životinje u toj svojoj igri, ne koriste neku silu da zaista ozlijede drugoga, nego se ponašaju veselo i razdragano, te se uživljavaju u ulogu natjecatelja. Kako svaka igra nešto znači tako autor primjenjuje i sintagmu *homo ludens*, za čovjeka, jer mu je urođeno da se igra kao i životinji, od djetinjstva, stoga je to smisljena funkcija.

## 4. ŠTO JE IGRA

### 4.1. Igra – zbilja

Kada razmišljamo o igri, vjerojatno većina ljudi bi prvo pomislila o tome kao o nečem neozbiljnom, dječijem i uopće ne prigodnom za daljnju upotrebu ili analizu. No ako bi bolje promotrili tu suprotnost igra – zbilja, uviđamo da se ne čini baš više ni čvrstom ni jednoznačnom ta opreka. Ova opreka nas može dovesti u zabludu i škripac jer igra može biti doista vrlo ozbiljna, ona po sebi nije komična ni za igrača ni za promatrača. Ako nam se neka lakrdija ili komedija čini komičnom, onda to nije zbog same radnje, već zbog njena misaonog sadržaja. Komično stoji u uskoj svezi s budalastim. Ali igra nije budalasta. Ona stoji onkraj opreke mudrost-ludost.<sup>3</sup> Naravno da postoje igre koje su veoma ozbiljne, naročito za igrače koji sudjeluju u tijeku igre. Igrači srce ostavljaju na terenu samo da bi postigli što bolji uspjeh. To ujedno znači i da se stvara atmosfera napetosti i ponosa, ujedno i tuge i ogorčenosti ukoliko se izgubi. Sa formalnog stajališta možemo igru nazvati slobodnim djelovanjem za koje osjećamo da nije tako zamišljeno i da je izvan običnog života te da i usprkos tomu može igrača potpuno zaokupiti. Uz igru nije vezan nikakav materijalni probitak. Igra protječe u vlastitom i određenom vremenu i prostoru, a odvija se po određenim pravilima i oživotvoruje društvene veze. Može se prekriti velom tajne ili se preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno. Opreka igra – zbilja često ostaje nerazrješiva. Možda ta misao vodi mnogo ljudi, i upravo je to mnoštvo ono koje nam se skrbi za odgojno-obrazovne procese u našim školama. Upravo ovdje započinje problem, jer se zaista ovdje oko ovog pitanja lome sva koplja. Naime, kako nešto neozbiljno i dječje koristiti u nastavi kada je škola mjesto gdje treba vladati disciplina i prije svega gdje se mora naučiti gradivo? A kako Huizinga kaže da se igra promeće u zbilju i zbilja u igru te da ona se može uzvinuti u visine ljepote i svetosti gdje zbilju ostavlja daleko pod sobom.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Huizinga, J., *Homo ludens*, str. 15-25.

<sup>4</sup> ISTO, str. 17-19.



Svaka je igra u krajnjoj liniji i prije svega slobodan čin. Igra koja je određena kao nešto što se mora izvršiti, više nije igra. Već tim svojim značenjem, izdvaja se ona iz toka nekakve svakodnevice, iz toga prirodnih zakona i umjetnih tvorevina, kao što su zakoni i morali. U svakom slučaju, igra je odraslu i razboritu čovjeku funkcija koje se on može lako odreći. Samo ukoliko izvire iz zadovoljstva, postat će igra i potrebom. Igra nije »obični«, a niti »pravi« život. Ona je, prije svega, izlaženje iz njega u jednu privremenu sferu djelatnosti s nekom vlastitom težnjom. Igra nam se sama po sebi, bar na prvi pogled ukazuje kao neki intermezzo u svakodnevnom životu. Ona ukrašuje život, dopunja ga, i po tome je neophodna, neophodna pojedincu kao biološka funkcija i neophodna društvu, zbog smisla koji sadrži, zbog njena značenja, zbog izražajne snage i zbog duhovnih i socijalnih veza koje stvara: ukratko, neophodna je kao funkcija kulture.<sup>5</sup> Igra kao odličan intermezzo u svakodnevnom životu, mogla bih reći kao neki bijeg u svijet mašte, ali samo ako je slobodan izbor, bez prisile. Ovdje također mogu povući paralelu sa atmosferom koja vlada na nastavi, atmosfera koja je često ne prilagođena svijetu mašte dječje, gdje se ne ostavlja prostora za ono što prirodno djeci ukrašava život, zbog čega se djeca raduju svakodnevno.

#### *4.3. Igra – prostor i trajanje*

Od svakodnevnog života igra se razlikuje mjestom i trajanjem. Igra se odigrava unutar određenih granica vremena i prostora. U toku igre vlada pokret, uzdizanje i pad, promjena, određeni redosljed. Prostorna ograničenost igre još je upadljivija od vremenske. Svaka se igra odvija unutar svog prostora odigravanja, svog igrališta, koje je ograđeno materijalnim ili misaonim, hotimično ili kao samo po sebi. Arena, igraći stol, začarani krug, hram, filmsko platno, sudište, sve su to po obliku i namjeni igrališta, tj. oni su posvećeno tlo, odijeljeno, ograđeno, područje svetkovanja za koje vrijede posebna pravila. To su privremeni svjetovi unutar običnog svijeta, a služe izvođenju neke zaokružene radnje. Unutar igrališta vlada neki poseban i bezuvjetan red.<sup>6</sup> Upravo taj red ju također razlikuje od običnog svakodnevnog života. Igra donosi taj savršeni red, u posebnom svijetu u kojemu se odvija. Igra ujedno i ovladava ljudskim duhom, ispunja ga ritmom.

<sup>5</sup> Huizinga, J., *Homo ludens*, str.20-21.

<sup>6</sup> ISTO, str. 21.

#### 4.4. Igra – element napetosti

Veoma bitno svojstvo igre za Huizingu je i element napetosti koji se odvija u tijeku igre. Stoga autor kaže da napetost znači: neizvjesnost, slučaj. A to je neka težnja za opuštanjem. Nešto se pomoću određene napetosti mora »posrećiti«. On upravlja pojedinačnim igrama vještina i nepoznata ishoda, na primjer igrama slaganja, gradnji mozaika, patienceu i gađanju, a značenje mu je to veće što igra više poprima natjecateljski karakter. Upravo taj element napetosti pridaje bavljenju igrom, premda je ona po sebi onkraj dobra i zla, određeni etički sadržaj. Napetost iskušava sposobnosti igrača: njegovu tjelesnu snagu, izdržljivost, dovitljivost, odvažnost, postojanost, ali isto tako i njegove duhovne moći, jer se on, iako žarko želi da pobjedi u igri, mora pokoravati dopuštenim granicama koje mu je propisala igra.<sup>7</sup> Taj element napetosti održava igrače aktivnima, motiviranima i garantira uspjeh zadanog cilja igre, upravo jer na neki način kontrolira duh pojedinca i njegove egoizme. Također veoma bitno svojstvo koje obilježava igru jest i to da ona u sjećanju ostaje kao duhovna tvorevina ili kao duhovno blago, biva predajom i može se ponoviti u svakome času, pa bilo to nakon duže stanke ili odmah nakon završetka, kao što je to u dječjoj igri, u partiji šaha i u utakmici. Ta ponovljivost jedno je od najvažnijih svojstava igre. To ne vrijedi samo za igru u cjelini već i za njenu unutrašnju građu. Poštivanje pravila svake igre dovest će do toga da se ta ponovljivost održi generacijama.

#### 4.5. Igra – pravila

Svaka igra ima njoj svojstvena pravila. Ona određuju norme koje vrijede unutar privremenog svijeta u trenutku kada se odvija neka igra. Tako je Paul Valéry jednom je usput izrekao neobično pronicljivu misao pravila igre ne dopuštaju nikakav skepticizam. Temelj na kojemu ona počivaju vrlo je čvrst. Čim se prekrše pravila, svijet igre se ruši. Igri je tada kraj.<sup>8</sup> Svaka igra je upravo specifična zbog svojih pravila koja ju čine posebnom. No, ukoliko se pravila prekrše igri je došao kraj. Taj posebni, gotovo savršeni svijet igre je uništen. Više igra nije onaj savršeni red kao što je bila dok su pravila vrijedila. Ujedno ta pravila ovladavaju i ljudskim duhom, igrači, kada slijepo slijede pravila, kao da su izvan sebe, i ne slušaju svoju osobnost nego upravo ta od nekog određena pravila.

---

<sup>7</sup> Huizinga, J., *Homo ludens*, str. 20-22.

<sup>8</sup> ISTO, str. 23.

#### *4.6. Igra - borba; predstava; kult*

„Igra je borba za nešto ili predstavljanje nečega. Te dvije funkcije mogu se ujediniti: igra »predstavlja« borbu za nešto, ili pak natjecanje u kojem dolazi do izražaja koliko netko može nešto najbolje. Oponaša se nešto drugo, predočuje se nešto ljepše, uzvišenije i opasnije od običnog. I kult je predstava, dramska izvedba, prikazivanje u slikama, zamjena zbilji.“<sup>9</sup> Drevna zajednica igra se kao što se igra dijete i kao što se igra životinja. Njena se igra od samog početka sastoji od elemenata koji su joj i svojstveni: red, napetost, pokretljivost, svečanost i oduševljenje. Ljudi prate prirodni, ciklični tijek koji primjećuju. A tek u kasnijoj fazi ljudi vezuju igru uz smisao života. Odnosno, vezuju igru i misao da se ipak igrom nešto izražava, a to je po njima predodžba života. Huizinga uspoređuje igru sa borbom, predstavom i kultom, i u svakom pronalazi zajedničke elemente, kao što su natjecanje, borba za nešto više, ili pak prikazivanje nečeg sada nestvarnog i opasnijeg. Još jedan dokaz da je igra urođena čovjeku te da je prisutna sa svojim elementima čak i u kultu kao predstava života. Ako promotrimo bolje ove odnose igre sa zbiljom, slobodom, pravila, prostor i trajanje, napetost, sve nam to može biti asocijacija na igre kakve poznajemo danas u svakodnevnom životu, gledajući sportske programe na televiziji, ili gledajući djecu na igralištu. Može se reći da je igra jedinstvena i sa svojim istaknutim karakteristikama odaje dojam stabilnosti i opravdane mogućnosti korištenja za više ciljeve. Upravo te karakteristike nisu ostavile ravnodušne razne znanstvenike koji su nastojali definirati karakteristike igre koje imaju neposredan utjecaj na dijete.

#### *4.7. Igra – zanos; ostale karakteristike*

Igra kao fenomen i nije samo predmet proučavanja samo psihologije. Naime, proučava igru i igrovne elemente i antropologija, sociologija, pedagogija, antropologija, itd. Većina autora pokušava definirati igru te je nekako razdvojiti od ostalih vidova aktivnosti. Upravo da bi se nekako igra počela doživljavati sa većom dozom povjerenja i afiniteta prema radu s njom. Također, te različite znanosti nastoje sistematizirati dosadašnja znanja, te iskristalizirati sustavno određenje igre. Navest ću neke karakteristike igre koje je sistematizirala Z. Matejić. Tako ona kaže da, ako polazimo od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, mogu se istaknuti sljedeće njezine karakteristike:

---

<sup>9</sup>Huizinga, J., *Homo ludens*, str. 22-23.

1. Igra je simultano ponašanje sa sljedećim odlikama:
  - divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način);
  - nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje);
  - neadekvatnost (ponašanje nesuglasno datoj situaciji);
2. Igra je autelična aktivnost, iz čega slijedi:
  - da posjeduje vlastite izvore motivacije;
  - da je proces igre važniji od ishoda akcije;
  - dominacija sredstava nad ciljevima;
  - odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka;
3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača, tj.:
  - oslobađa od napetosti, rješava konflikt;
  - regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj;
4. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi:
  - igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji;
  - u stanju umjerene psihičke tenzije.«<sup>10</sup>

Veoma bitna karakteristika igre je također i zanos. Zanos znači cjelovit oćut dok djelujemo s potpunom usredotoćenošću, to je stanje u kojem akcija slijedi akciju prema određenoj unutrašnjoj logici kojoj naizgled nije potreban udio svijesti, to stanje doživljavamo kao jedinstven tijek od jednog trenutka k drugome.<sup>11</sup> Kako smo već istaknuli da je kod igre posebno važno što sadrži unutarnje izvore motivacije, kao i da oslobađa od napetosti ali također i da regulira spoznajni i socijalno – emocionalni razvoj, tako možemo reći da je logički slijed, nakon ovih karakteristika igre, spomenuti i zanos, kao veliku značajku igre. Upravo zanos donosi tu nevjerojatnu energiju koja se događa, i to samo igrom, koja je potrebna da obilježi igru kao nešto čarobno i posebno od svakodnevice. Posebno uzbuđenje je također prisutno u igri, tako da možemo reći da igru krasi zaista veličanstvene osobine koje treba znati iskoristiti na produktivan način. Smatram da je upravo ova karakteristika, a to je zanos, veoma bitna i kod ućenika na nastavi. Jer jedino se u zanosu događaju divne stvari. A bez volje i zanosa, ostaje samo dosada.

<sup>10</sup> Duran, Mirjana, *Dijete i igra*, Naklada Slap, Jastrebarsko 1995., str. 11.-12.

<sup>11</sup> Duran, M., *Dijete i igra*, str. 12-13

Kako je za stvaranje potrebna energija koja pokreće i usmjerava misli i djela tako je u igri zanos koji je kao energija koja se manifestira kao potpuna usredotočenost na neku akciju. Po mojem mišljenju, itekako je bitno prepoznati kod djeteta taj zanos koji se očituje u trenucima igre te iskoristiti ga u korisne svrhe kao što je učenje. Korištenje igre za te svrhe nije prepoznato sve do 20.stoljeća, no prepoznate su njezine karakteristike kao pogodne za održavanje i procvat kultura.

## 5. ZNAČAJ IGRE U POVIJESTI KULTURA

„U stvaranju svih velikih oblika društvenog života nije bilo teško ukazati na izuzetno djelatan i izuzetno plodan faktor igre. Igračko natjecanje kao impuls društva, stariji uostalom od same kulture, oduvijek je ispunjavao život te je poput kvasca poticao na rast različite oblike arhaičke kulture.“<sup>12</sup> U igri se rodilo i pjesništvo, koje je nadalje iz njenih oblika crpe svoju najbolju hranu. Glazba i ples bili su čista igra. Mudrost i znanje došli su do izražaja upravo u posvećenim natjecanjima. Iz običaja jedne društvene igre proizašlo je i pravo. Reguliranje sukoba oružjem, konvencije plemićkog života, sve je to sagrađeno na oblicima igre. Stoga možemo zaključiti da u svojim prvotnim fazama kultura se odvija u igri. Ona ne potječe iz igre već se razvija u igri i kao igra.

### 5.1. Igra u rimskoj kulturi

Na prvi pogled nam se činilo da starorimsko društvo pokazuje mnogo manje igračkih obilježja nego helensko. Nigdje se igrački element rimske države nije očitovao tako jasno kao u poviku : *panem et circenses!* Kruha i igara, to je bilo ono što je narod zahtijevao od države. Bez igara rimsko društvo nije moglo živjeti.<sup>13</sup> Za rimsko društvo igre su bile temelj opstanka kao i hrana, kruh. Puk i nije imao velika prava, no na igre je imao to sveto pravo, na koje je gledao upravo kao na nešto što pod nikakvu cijenu ne smije izgubiti. Njihova prvotna funkcija nije bila samo svečano slavlje zbog već izborne sreće društva, već im je funkcija bila i snaženje i učvršćenje buduće sreće, i to putem svetog cilja. Značenje igre kao faktora rimske kulture potvrđuje osobito činjenica da je amfiteatar unatoč svemu zauzimao veoma važno mjesto u svakom gradu, što nam uostalom pokazuju i ruševine amfiteatara diljem Europe, kao i naš pulski amfiteatar.

Huizinga ističe veliku ulogu igre u stvaranje prvotne kulture, a stvaranjem kulture i raznih dijelova koji je obilježavaju kao što su zakoni, vrijednosti, umjetnost, običaji, koji su po njemu upravo iz igre proizašli.

---

<sup>12</sup> Huizinga, J., *Homo ludens*, str. 231-232.

<sup>13</sup> ISTO, str. 232-238.

## 5.2. Igra u srednjem vijeku

Život srednjeg vijeka ispunjen je igrom. Čas je to razuzdana pučka igra prepuna poganskih elemenata, igra koja je izgubila svoje svetosno značenje te se prometnula u čistu lakrdiju, čas pompozna i krasna viteška igra, čas opet profinjena igra dvorske Minne i tome slično. Ali u većini slučajeva igrački oblici ipak više nemaju pravu kulturotvornu ulogu.<sup>14</sup> Srednjovjekovna kultura više nije bila arhaična, ona je uglavnom tek imala preraditi baštinjenu kršćansku pa i antičku građu. Samo ondje gdje nije izrasla iz korijena antike, gdje je nije pothranjivalo kršćansko ili grčko-rimsko misaono blago, samo je ondje bilo mjesta stvaralačkom djelovanju igračkog faktora. To se događalo kada se srednjovjekovna kultura nadograđivala na keltsko germansku ili na stariju domaću predaju. To se događalo u počecima viteštva. U ostalim područjima, u pravosuđu, s njihovim značajnim poredbenim izražavanjem, u cehovima, u školstvu, utjecaj igračkog raspoloženja na srednjovjekovni duh još je uvijek izvanredno velik. Srednji vijek, označeno kao mračno, ipak i nije toliko bilo mračno. Upravo je svjetlilo kroz igru. Igra nije više imala kulturotvornu funkciju, nego je zabavljala narod.

## 5.3. Igra u renesansi

Ako je ikad neka izdvojena elita život pokušala shvatiti u sklopu savršene umjetničke igre, tada to bijaše u renesansi. Uvijek valja podsjećati na to da igra ne isključuje ozbiljnost. Duh renesanse bio je daleko od lakomislenosti i neozbiljnosti. Živjeti po uzoru na starinu smatrao je svetom ozbiljnošću. Pa ipak, posvemašnji duhovni stav renesanse bijaše igra. Ta tanana a ujedno ipak svježja i snažna težnja za plemenitim i lijepim oblikom jest kultura u igri. Sav sjaj renesanse je vedra i svečana maskerata ukrašena maštovitom i idealnom prošlošću.<sup>15</sup> Uz naziv humanizam obično vezujemo manje raznobojne, ali nekako ozbiljnije ideje nego uz naziv renesansa. Pa ipak, ono što smo o karakteru igre rekli za renesansu, možemo reći da vrijedi i za humanizam. Upravo oslanjanje na antičke elemente kulture donose renesansi i humanizmu igru kao izvor umjetničke radosti i inspiracije. Igra je ovdje shvaćena kao umjetnost, kao izraz melankolije, kao poziv na okret prema unutrašnjosti bića.

<sup>14</sup> Huizinga, J., *Homo ludens*, str. 239-240.

<sup>15</sup> ISTO, str. 242-246.

#### 5.4. Igra u baroku

Upustimo li se, nadalje, u ispitivanje sedamnaestog stoljeća s obzirom na njegov igrački sadržaj, tada nam se smjesta kao predmet istraživanja pojavljuje pojam baroka, i to u onom stilskom značenju. Dolazi do izražaja u graditeljstvu i kiparstvu, ali je svojstven i pjesništvu, slikarstvu i filozofiji, politici i teologiji toga doba. Možda to vrijedi i za svu umjetnost i za sve pjesništvo. A to još bolje dokazuje važnost igračkog faktora kulture. Teško da se u kasnijim epohama evropske kulture može naći element koji toliko snažno odaje igrački impuls kulture kao što je to vlasulja. Ona znači težnju opuštanja, lakoći, hotimičnoj nemarnosti, bezazlenoj prirodnosti, koja se u toku osamnaestog stoljeća suprotstavlja krutosti i kićenosti.<sup>16</sup> Nama je samo do toga da shvatimo kako cjelovitu pojavu vlasulje kao dugotrajne mode ne možemo svrstati nikamo drugamo nego u javno manifestiranje igračkog čimbenika kulture. Tako možemo reći da je upravo to sedamnaesto stoljeće bilo stoljeće procvata igre kroz pjesništvo, filozofiju, slikarstvo, politiku i ostale grane umjetnosti. Zanimljivo je da su umjetnici upravo u igri pronašli elemente koje bi rado posudili. A još zanimljivije je to što, tako jedno ozbiljno stoljeće, koje obiluje politikom i filozofijom, baš u igri vidi sredstvo izražavanja.

#### 5.5. Igra u romantizmu

Potreba za sentimentalnom mišlju i sentimentalnim životom nije mogla zaći posve duboko. Što se više približujemo vlastitom kulturnom razdoblju, teže možemo suditi o sadržaju igračkih pobuda. Sve se više možemo pitati je li to igra ili zbilja, a također se miješa ponekad i pomisao na hinjenje i ukrašavanje. Ništa nas ne sprečava u tome da neku kulturnu pojavu, koja je do kraja prožeta ozbiljnošću, usprkos svoj njoj biti protumačimo kao igru. Ako igdje za to imamo povoda, onda je to u najširem smislu riječi u romantizmu i u znatno eksponiranoj duševnosti koja ga je pratila, naime u sentimentalizmu.<sup>17</sup> Zanimljivo je to da upravo i ovo dosta melankolično i ozbiljno stoljeće posuđuje elemente igre za svoje izražavanje. Duševnost, izražena kroz igru, taj vječni zanos, smatram da je veoma pozitivno rješenje.

#### 5.6. Igra u devetnaestom stoljeću

Devetnaesto stoljeće kao stoljeće industrijske revolucije, općeg društvenog napretka u smjeru znanosti, unaprjeđivanja proizvodnje, rada, blagostanja, i doba kada se su polako gasili ideali koji su vrijedili u stoljećima prije, kao što je 17. i 18., filozofija, politika, umjetnost. Sve se

<sup>16</sup> Huizinga, J., *Homo ludens*, str. 253.

<sup>17</sup> ISTO, str. 254.



gledalo kroz prizmu razuma i znanosti. Nije više bilo mjesta za zanos, taj toliko važan element upravo igre. Te kako Huizinga kaže gotovo sva važna misaona strujanja bijahu uperena protiv faktora igre u društvenom životu.<sup>18</sup> No nije moguće iskoristiti i uostalom prepoznati nešto kao prednost za razvoj pozitivnih osobina, kada ponekad tradicija nalaže sasvim drugačije smjerove odgoja i obrazovanja. Ljudsko društvo je toliko samo sebe usporilo da zaista nemamo pravo govoriti o nekoj previše razvijenoj civilizaciji. Korištenje igre kao nastavnog pomagala, jer, kako smo utvrdili da igra posjeduje vlastitu unutrašnju motivaciju, da oslobađa od napetosti, te je stanje umjerene psihičke tenzije, počelo je veoma kasno, tek u 20.stoljeću. tako da će moje prijašnje riječi u sljedećem odlomku pronaći utemeljenje.

---

<sup>18</sup> Huizinga, J., *Homo ludens*, str. str. 254-257

## 6. IGRA U POVIJESTI NASTAVE

Iako je značenje igre u odgojnom pogledu shvaćeno vrlo rano i postoje podaci da su je u procesu odgoja i obrazovanja primijenili već stari Egipćani, ipak su to bili izuzeci koji su upravo zbog toga privlačili pažnju. Škola se, nažalost, od samog početka razvijala kao nametnuta i prisilna djelatnost, učitelj sa šibom u ruci stoljećima je bio simbol takve škole. Osnovna preokupacija škole ostalo je sve do današnjih dana traženje načina kako da se održava disciplina.<sup>19</sup> Tome je svakako pridonijela i crkva, pod čijim se okriljem školstvo stoljećima razvijalo i čiji je utjecaj na školu u pojedinim zemljama ostao do danas. Crkva polazi od shvaćanja da je čovjek, u biti, zao i da se samo strahom od kazne, strašnog suda i paklenih muka može privoljeti da čini dobro. Škola je, po takvom shvaćanju, trebala biti mjesto koje bi služilo zapravo za mučenje i kažnjavanje ukoliko je itko drugačiji od crkvenih norma i kršćanskog morala. O nekom prilagođavanju škole djetetu, njegovim interesima i mogućnostima, te u tom smislu i uvažavanju djetetove potrebe za igrom nije moglo biti i govora. To se uvelike zadržalo do današnjih dana, pa se igra i škola shvaćaju kao direktne suprotnosti, a upravo to je put zatiranja djetetovog prirodnog načina motiviranja. Vidimo kako je škola nešto što je godinama, čak i stoljećima, bilo predstavljano kao čista nužda. Odnosno nešto nezanimljivo. Ljudi su morali biti sretni što uopće imaju priliku svoju djecu poslati negdje na školovanje, da se otrgnu od siromaštva. I tu sve završava. Motivacija iznutra, igra kao oblik kroz koji djeca pokazuju ono najbolje od sebe, zbog prirodne predodređenosti za to, ništa, samo suhoparna nastava, plus strogi učitelji. No ipak uvijek postoje ljudi koji su izvan, odnosno ispred svog vremena, no njihove ideje zažive možda tek nakon nekoliko desetljeća ili čak i stoljeća. Pa tako Bognar kaže da treba spomenuti i radove mnogih naprednih mislilaca na području pedagogije. Prateći razvoj pedagoške misli, može se steći pogrešan dojam da je to i stanje prakse onog vremena. Te su misli posljedica reagiranja na praksu, ali su gotovo redovno vrlo malo uspjevale mijenjati praksu. Tako bismo imali krivo kad bismo mislili da su karakteristike tzv. stare škole jednake idejama pedagoga tog

---

<sup>19</sup> Bognar, Ladislav, *Igra u nastavi na početku školovanja*, Školska knjiga, Zagreb 1986., str. 42.

perioda, ili da je škola u vrijeme reformskih nastojanja nove škole izgledala onako kao su je zamišljali reformatori. Škola se razvijala prema nekoj svojoj logici i zapravo se, u biti, malo toga promijenilo sve do današnjih dana.<sup>20</sup> Vidimo kako je sustav bio zatrovan tradicijom koja je onemogućavala ostvarivanje kvalitetnih i naprednih ideja pojedinih pedagoga. Iako su reformatorska nastojanja nove škole bila bliska korištenju igre u nastavi (neki su to izričito tražili, a i ostali su, naglašavajući aktivnosti učenika i prirodno učenje, u biti bili na istim pozicijama), nisu ni ona uvelike izmijenila praksu, posebno u Europi. Škola je ostala ista kao što je bila i prije. Prevelik utjecaj tradicije nije se jednostavno mogao probiti. No treba ipak još dodati niz pokušaja, koji su završili neuspjehom, a koje je nova škola doživjela u praksi. Među kojima svakako, treba spomenuti »jedinstvenu radnu školu« u SSSR-u, koja je bila 1932. zapravo zabranjena, te »sputnik-šok« 1957., kad je neuspjeh SAD-a u trci za osvajanje svemira sa SSSR-om pripisan elementima nove škole koji su ovdje bili nešto prisutniji.<sup>21</sup> Interes za korištenje igre u nastavi javlja se posljednjih dvadesetak godina uglavnom kao rezultat psiholoških istraživanja fenomena igre. Promjene se događaju i pod utjecajem predškolskog odgoja koji je, baš zato što je bio manje opterećen tradicijom i što se razvijao neovisno o školskom odgoju, postavljen na neusporedivo suvremenije osnove i mnogo je više prilagođen djetetu. Tradicija uvelike utječe na neke nove i ne nužno loše metode, kako u odgojnom tako i u obrazovnom procesu. S. S. Boocock u Enciklopediji odgoja («The Encyclopedi of Education») kaže da su igre pojedini nastavnici prije primjenjivali u nastavi ali da se tek 1960. godine počela pridavati veća pažnja igrama kao ozbiljnom učenju i sastavnom dijelu obrazovanja. Jedan je od razloga takvog stanja i to što nije bilo prikladnih obrazovnih igara. Većina igara osniva se na sreći ili odvažnosti igrača, a nemaju neki ozbiljni obrazovni efekt jer u njih nisu ugrađeni pojedini prirodni i društveni procesi.<sup>22</sup> Upravo zbog nedovoljno sistematiziranog bavljenja fenomenom igre kao mogućim oblikom rada sa djecom na nastavi, nisu postojale neke prigodne zbirke igara za nastavu, za pojedine predmete. Tako Bognar donosi rezultate istraživanja o upotrebi igre u nastavi, a koja su se odvijala u Njemačkoj, Švicarskoj, Francuskoj, SSSR-u, Jugoslaviji te SR Hrvatskoj. Činjenica je da su prošlih desetljeća naslovi objavljeni na njemačkom jeziku bili više vezani uz psihološko razmatranje igre, ili su samo uzgred spominjali taj problem. U mlađim razredima, napušten je

---

<sup>20</sup> Bognar, L., *Igra u nastavi na početku školovanja*, str. 43.

<sup>21</sup> ISTO, str. 50.

<sup>22</sup> ISTO, str. 49-50.

raspored klupa za frontalni rad, te se u nastavi ponekad primjenjuju i neke igre.<sup>23</sup> Ipak se za takvu poziciju igre u nastavi može reći da je na niskim razinama. No nije razlog samo u školi, nego i u slabo razvijenoj teoriji igre. No bilo je i raznih novih pokušaja, kao što je prijedlog da se igra uvede kao poseban sat koji bio u nastavnom programu, a to se događalo pod utjecajem tzv. otvorene škole u SAD-u. Također su tu i podaci koji su vezani za upotrebu igre u Švicarskoj. U nastavi dominira aktivnost učenika dominira aktivnost učenika, posebno crtanje, te izrađivanje različitih predmeta od kutija. U radu s djecom mnogo se koriste radni listovi, koje najčešće izrađuju sami nastavnici. Klupe se postavljaju na različite načine i postav se često mijenja prema sadržaju rada. U učionicama postoje i različite igre, ali se one više iskorištavaju tijekom odmora i u slobodno vrijeme. To su sljedeće igre: domino, kvarteti, memorija, monopoli.<sup>24</sup> Možemo vidjeti velike razlike u nastavi SR Njemačke i Švicarske. U nastavi Njemačke se ni ne spominju neke igre kao što se spominju u izvješću o nastavi u Švicarskim školama. Možda je to čak i do toga što je Njemačka dosta bila pod utjecajem istočnog bloka koji se sporije ili nikako okretao zapadu i naprednijim metodama poučavanja, od onih koje je diktirao režim. Celestine Freinet, koji je djelovao početkom 20.st. u Francuskoj, bitan je kao jedan od predstavnika naprednih ideja po pitanju igre u Francuskoj. Freinet smatra da dijete u toku razvoja prolazi tri faze – istraživanje, sređivanje i radni period. Taj radni period je isprepleten sa igrom, koja ponekad više dominira, pa se može govoriti o igri-radu., ili više dominira rad, to je onda rad-igra. Freinet polazi od shvaćanja M Montessori da društvena sredina nije pogodna za razvitak djece. Zato on smatra da za njih treba stvarati rezervate u kojima djeca mogu ispoljavati svoje aktivnosti. Taj bi se prostor osim učionice, sastojao od raznih pomoćnih prostorija i prirodne sredine. On napušta svako mehaničko učenje, a zalaže se za stalnu prirodnu aktivnost djeteta u kojoj se isprepliću rad i igra.<sup>25</sup> Napuštanje mehaničkog učenje je već jedna stepenica prema prihvaćanju igre u obrazovnim metodama. Mehaničko učenje, kao sredstvo zatupljivanja učenika, treba zaista poslati u povijest. No toga je bilo, možemo reći i ponajviše, u SSSR-u. U učionicama nema prostora za slobodno kretanje učenika i komuniciranje među učenicima. Krutost takve škole je više puta kritizirana kao

---

<sup>23</sup> Bognar, Ladislav, *Igra u nastavi na početku školovanja*, str. 51-52.

<sup>24</sup> ISTO, str. 57.

<sup>25</sup> ISTO, str. 58.

škola »bez djeteta«, ali promjene se sporo odvijaju. Analiza provedena u većem broju škola (na više od tisuću nastavnih sati) pokazala je da u nastavi dominira aktivnost nastavnika, a ne učenika, da su učenici pretežno pasivni. Vrlo je malo praktičnog rada u toku nastave. Mali dio sata otpada na samostalni rad učenika (u prosjeku oko 7 minuta). Igra se međutim, u toj analizi, pa ni u većini drugih didaktičkih monografija, ne spominje.<sup>26</sup> Iz toga je vidljivo da još nije ušla u sistem sovjetske didaktike. Iz toga možemo zaključiti da se igra u SSSR-u ne smatra aktivnošću koja spada u školu, jer možda još nije dovoljno znanstveno obrađena i sistematizirana. No ipak se uviđa njeno odgojno i obrazovno značenje. Ako se i govori o njoj u školskom životu, onda joj se mjesto vidi najviše u izvannastavnim aktivnostima. U Jugoslaviji su također jake tradicije stare škole. Upravo je režim taj koji je određivao metode i obike koji su najpogodniji u nastavi. U SR Hrvatskoj ubrzo se pokazalo da se u praksi ništa nije promijenilo, te da se godinu dana mlađa djeca tretiraju isto kao i godinu starija. Osnovni je problem neprilagođenost načina rada dobi djece, a u sklopu toga i slabo korištenje igre u nastavi, iako je nastavni program postavio i taj zahtjev. Osnovni je problem što za to nema uvjeta, kao što je osposobljenost nastavnika za takav način rada, izrada odgovarajućih priručnika, zbirki igara za potrebe nastave itd. ali pokazalo se da nije samo posrijedi korištenje igre, nego i potreba korjenitih zahvata u cjelokupnu metodiku rada u razrednoj nastavi, pa i dalje. Igra u nastavi inače nema bogatiju tradiciju u našoj školi, osim na nastavi tjelesnog i glazbenog odgoja gdje postoje različiti vrijedni priručnici kojima se pojedini nastavnici koriste u svom radu. Bilo je vrijednih pokušaja nastavnika praktičara i pojedinih pedagoga da igru afirmiraju i u nastavi ostalih predmeta, ali ni te kao ni mnoge druge vrijedne inicijative nisu ozbiljnije utjecale na mijenjanje prakse.<sup>27</sup> Nastava povijesti može biti temelj demokracije, ali se postavlja pitanje jeli u nas ta nastava toliko kvalitetna da bi učenike uputila prema demokraciji i pluralnom društvu. Nažalost nastava povijesti opterećena je raznim ideologijama koji su ukorijenjeni u 19.stoljeću kada se oblikovala hrvatska nacija. Struktura znanja koja se nudila učenicima bila je uglavnom skica događaja u kojima je ugledno mjesto zauzimala elita, a o hrvatskom narodu malo je bilo riječi. Takva struktura bila je utemeljena u tradicionalnoj naraciji koja nije pratila razvoj didaktičkih dostignuća te nije mogla unaprijediti komunikaciju niti racionalizirati nastavu. Međutim učenju povijesti nije samo svrha usvajanje znanja, gradivo povijesti treba u učeniku stvoriti osjećaj odgovornosti prema sebi i drugima.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Bognar, Ladislav, *Igra u nastavi na početku školovanja* str. 59.

<sup>27</sup> ISTO, str. 60-63.

<sup>28</sup> Rendić-Miočević, Ivo, *Učenik – istražitelj prošlosti*, Školska knjiga, Zagreb 2000., str. 1.

## 7. UTJECAJI IGRE NA RAZVOJ DJETETA

O utjecaju igre na razvoj, u ovom slučaju na razvoj djeteta, je veoma važno govoriti. Upravo kada ljudi postanu svjesni tog velikog utjecaja igre na razvoj djeteta, možda počnu ozbiljnije shvaćati njezinu ulogu u nastavi. Kako Bognar kaže u njoj dijete aktivno angažira sve svoje mogućnosti, te sa zadivljujućom sigurnošću pronalazi one igre koje anticipiraju njegov psihički i tjelesni razvoj. Igra je značajna pojava u miljeu odrastanja. Kao slojevita dječja tvorevina, ona nosi poruke o sebi kao produktu; kao eksternalizacija dječjih mogućnosti nosi poruke o razvoju psihičkih funkcija; kao dio dječje subkulture nosi poruke o načinu odrastanja i djetinjstvu.<sup>29</sup> Zanimljivo je kako ima utjecaj igra na dijete u njegovu djetinjstvu. Dijete je puno radosti u činu igre, čovjeku se čini da bi sve u tom trenutku dijete zapamtilo samo da se nastavi igrati. Jer ona mu daje unutarnje zadovoljstvo, koje ne pronalazi u svijetu odraslih. Upravo zbog tako velikog utjecaja igre, trebalo bi ju promatrati kao fenomen, te zahtjeva interdisciplinarni pristup. Kao širi teorijski okvir koji nudi teoriju psihičkog razvoja, upravo se dotičući odnosa odraslih i djece te djeteta i djeteta, koji se uostalom događa i u igri, treba spomenuti L.S. Vygotskog. Iznoseći njegove stavove, Duran kaže da interakciju i komunikaciju djeteta i odraslih, pa i djeteta i kompetentnije djece, smatramo ne samo poticajem razvoja, već konstruktivnim, formativnim čimbenikom u razvoju psihičkih funkcija.<sup>30</sup> Vygotski se dotaknuo komunikacije i interakcije između osoba općenito, što možemo povezati također i sa interakcijom koja se događa u igri. Tako da po ovoj teoriji ta interakcija koja rezultira nekakvom komunikacijom i utjecajima, od velikog je značaja za poticanje razvoja kod sudionika igre. Vjerojatno se događa u igri to da dijete od djeteta nešto vidi, neki oblik ponašanja, govora, ili pak čuje neku informaciju koju nije znao, te je to tada izvanredno zanimljivo. A možda uopće ne bi bilo zanimljivo da se taj trenutak odvijao u nekoj drugoj atmosferi. U igri dijete postupno stječe kontrolu nad onim što je moglo izvesti jedino uz pomoć odraslog, ali u igri je spremno i divergentno iskušati različite nove mogućnosti.<sup>31</sup> U sklopu Piagetove teorije o igri, Piaget promatra igru u sklopu kognitivnog razvoja i dovodi ju u vezu sa strukturom misaonih aktivnosti. Kao multifunkcionalna,

<sup>29</sup> Duran, M., *Dijete i igra*, str. 19.

<sup>30</sup> ISTO, str. 20.

<sup>31</sup> Duran, Mirjana, *Dijete i igra*, Naklada Slap, Jastrebarsko 2003., str. 22.

Ne jednoznačna, nespecijalizirana aktivnost igra je zaista povezana i s kognitivnim razvojem.<sup>32</sup> Autori uglavnom pozitivno govore o utjecaju igre na razvoj psihičkih i fizičkih funkcija kod djeteta. A ujedno igra postaje sredstvo bez kompromisne motivacije, za koju možemo reći da je najprirodnije potaknuta kod djeteta. Kroz takav oblik motivacije dijete je potpuno zaokupljeno jer je upravo to što mu se sviđa i što želi raditi. Zato Ćurko kaže da je prednost igre njezina sposobnost da potpuno zaokupi djetetovu pozornost i koncentraciju, probudi maštu i kreativnost, te stvori osjećaj neopterećenosti u radu. Dijete u trenutku zaigranosti stječe određene spoznaje koje su mu do maloprije predstavljale veliki psihički napor.<sup>33</sup> Dok Ćurko govori o igri kao o velikom izvoru motivacije, a o trenutku zaigranosti kao o trenutku u kojem dijete može štošta spoznati i naučiti, tako Duran govori o igri kao o zoni idućeg razvoja u kojoj će se razviti mnoge funkcije upravo u različitim interakcijama sa vršnjacima ili drugim sudionicima okoline. Za razliku od ostalih praktičnih stvari u djetinjstvu, odrasli djetetu daju najveću samostalnost upravo u igri, te se u njoj lako iskazuje zona slobodnog kretanja, zona aktualnog razvoja, zona stvaralačke samostalnosti. Tako možemo reći da u igri i kroz igru dijete pokazuje svoje spretnosti i mogućnosti. Najproduktivnije je izlagati dijete učenju u zoni idućeg razvoja, jer ona je prostor u kojem je socijalna interakcija efikasna, tj. konstruktivna za razvoj.<sup>34</sup> U američkoj literaturi ovaj je pojam Vigotskog načinio veliki prodor u razvojnoj psihologiji. Za igru je karakteristično izostajanje cilja, te je ona pogodna za istraživanje, eksperimentiranje, iskušavanje. Tako se dijete okušava i u onim aktivnostima kojima još nije u potpunosti doraslo. Igra tako sadrži mnoge tendencije razvoja u sebi, te dijete može itekako efikasno prodirati u područje koje možda još po uzrastu nije doseglo, ali kroz igru ga može spoznati. „Empirijski sakupljena građa koja svjedoči o povezanosti razvoja mišljenja, inteligencije, govora i razvijenosti igre danas je toliko brojna da povezanost igre i kognitivnog razvoja ima status dobro zasnovane činjenice. Većina autora govori o kružnom uzrokovanju spoznajnog razvoja i razvoja igre.“<sup>35</sup> Ističe se da je igra značajna za spoznajni razvoj jer stvara poticajnu situaciju, situaciju s umjerenom dozom novine, bez elemenata prisile u njoj. Nadalje, po svojim funkcijama, ne samo afektivnim već i

---

<sup>32</sup> Duran, M., *Dijete i igra*, str. 22.

<sup>33</sup> Filozofska istraživanja, Bruno Ćurko; Ivana Kragić, Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju

<sup>34</sup> Duran, M., *Dijete i igra*, str. 21-30.

<sup>35</sup> ISTO, str. 127.

spoznajnim, igra je privatni oblik ponašanja, a pojavno je vanjska, te je dobar pokazatelj preobražavanja interindividualnih funkcija u intraindividualne. Tako se kroz igru događa preobražaj onih nekakvih karakternih osobina koje i nisu baš najprihvatljivije za društvo, u one koje će dijete uklopiti u to društvo. Zapravo sve pomoću pravila igre, prema kojima su svi jednaki. Izučavanje igre iz tih razloga može biti vrlo produktivan, posredan način proučavanja mnogih psihičkih funkcija u razvoju. Naposljetku ako ostavimo po strani sadržaj igre za koji se vezuju katarza, projektivno zapažanje, generalizirane afektivne tendencije itd., i usredotočimo se na struktuiranje reprezentacije, vidjet ćemo da su za realizaciju tog struktuiranja potrebne određene kognitivne pretpostavke. Tako izvjesni kognitivni zahtjevi leže iza shvaćanja uvjetnosti znaka, distanciranja simboličkog sredstva i označenog, iza stvaranja podijeljenog metaforičkog sustava partnera u igri, iza svijesti o imaginarnosti itd. To nam samo olakšava daljnji tijek promišljanja o utjecajima igre na razvoj djeteta. Kognicija, kao čovjekov sustav spoznaje, u koji ubrajamo i pamćenje, percepciju, pozornost, mišljenje, kreativnost, je itekako potreban segment psihičkog razvoja kod čovjeka, a naročito u dječjoj dobi. Pa kada znamo da su igra i kognitivni razvoj povezane, a znamo da pamćenje, percepcija, pozornost i ostale kognitivne funkcije pomažu djetetu kod učenja, i zapravo su prijeko potrebne, pa onda ne mogu a da ne sugeriram upotrebu igre i u odgojno-obrazovnom procesu. Ove stavove podupiru i zaključci Američke akademije za pedijatriju (American Academy of Pediatrics), koji kažu da kroz igru djeca otkrivaju svoje mogućnosti, razvijaju sposobnosti i vještine, stječu iskustva, uče i stvaraju- igra potiče maštu i kreativnost. Djeca uživaju u igri, a pozitivno raspoloženje tako se prenosi i na učenje.<sup>36</sup> Ove teze do sada iznešene u ovom poglavlju o utjecajima igre na razvoj djeteta, u našem slučaju učenika, možemo sažeti u natuknice koje najbolje oslikavaju što se događa odnosno mijenja utjecajem igre na djecu. Tako Ćosić kaže da se igrom kod učenika:

- razvija sposobnost usmene komunikacije
- razvija tolerancija prema drukčijem mišljenju
- uči slušati
- jača samopouzdanje
- razvija sposobnost usmene komunikacije
- razvija tolerancija prema drukčijem mišljenju

<sup>36</sup> Igra u nastavi, [http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news\\_id=405](http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news_id=405), 21.5.2012.



- uči slušati
- jača samopouzdanje
- razvija osjećaj zadovoljstva usvojenim znanjem
- potiče natjecateljski duh<sup>37</sup>

No kao dokaz onoga o čemu sam pisala, potrebno je iznijeti i neke rezultate istraživanja, da bi ove teze bile vjerodostojnije. Tako S. S. Boocock iznosi u Enciklopediji odgoja (The Encyclopedija of Education) rezultate istraživanja provedenih u SAD-u pa u kojima se vidi da igra povećava motivaciju, interes, izaziva veću pažnju, te učenje čini zanimljivijim nego drugi načini rada. Drugi rezultat je taj da se igre mogu primijeniti s učenicima različite dobi i različitih sposobnosti, ali se pokazalo da su posebno korisne za djecu koja se ne mogu iskazati, djecu iz depriviranih socijalnih sredina ili onu koja imaju neke druge poteškoće.<sup>38</sup> Možemo sada zaključiti kako moje pretpostavke o utjecaju igre na razvoj djeteta u pozitivnom smjeru i nisu neistinite. Vidimo da je u ovim istraživanjima obuhvaćena pažnja učenika, motivacija, pitanje što je zanimljivije, ali također i odnos igre i djece sa posebnim potrebama koja nisu u mogućnosti iskazati svoje mišljenje, znanje ili se možda ustručavaju reći da nešto ne znaju. Jer kroz igru mogu biti ravnopravni sa ostalim sudionicima, jer za sve vrijede ista pravila, i nitko im se neće smijati. A uz to lakše i nauče gradivo. Posebno je značajno u nastavi povijesti primjenjivati ovakve metode jer glavni uvjet samostalnog i stvaralačkog mišljenja je da učenici rješavaju razne oblike spoznajnih zadataka. Znanja i načini djelatnosti, u suglasnosti s programima, trebaju voditi računa o razvoju povijesnog mišljenja i njegovoj primjeni u procesu analize suvremenih socijalnih problema. Povijesno mišljenje učenika može se formirati samo uz uvjet jedinstva znanja, načina aktivnosti i metoda učenja.<sup>39</sup> Upravo metode, znanje i načini aktivnosti mogu pospješiti nastavu povijesti i učiniti je zanimljivijom i tako omogućiti učenicima trajnija znanja iz povijesti. Učenje kroz igru, utjecaj na pažnju i aktivnost na nastavnom satu tri su bitne odrednice koje pospješuju nastavni sat povijesti, a tako se i umanjuje mogućnost iznošenja prevelikog broja povijesnih činjenica na jednom satu.

<sup>37</sup> Igra u nastavi, [http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news\\_id=405](http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news_id=405), 21.5.2012.

<sup>38</sup> Metodika, Slavica Čosić, Ponavljanje povijesti metodom igre u 8. razredu osnovne škole

<sup>39</sup> Rendić-Miočević, I., *Učenik – istražitelj prošlosti*, str. 27-28.

## 8. UČENJE I IGRA

### *8.1. Utjecaj igre na učenje*

U prošlom poglavlju sam pisala o utjecajima igre općenito na razvoj djeteta, dok ću se u ovom poglavlju više bazirati na utjecaj igre na učenje, pažnju i aktivnost djeteta. Te tri stavke su veoma bitne za nastavu, odnosno, rekla bih za kvalitetno odvijanje nastavnog procesa. Smatram, da što je dijete na satu aktivnije to je nastavni sat uspješniji, a nastavnik zadovoljniji. A isto je tako i sa pažnjom i učenjem. Naročito učenje, jer ipak dijete treba nešto i zapamtiti na satu. No jedno od najgorih neprijatelja učeniku na satu je dosada. Kada se ona uvuče, kao hijena, u svakodnevnu nastavu, djeca jednostavno gube volju za sve. Prema riječima prof.dr.Seymour Papert sa Instituta tehnologije u Massachusettsu, razlog zbog kojeg većina djece ne voli školu nije to što je rad pretežak, nego jer je potpuno dosadan.<sup>40</sup> Upravo ove riječi profesorice Papert stalno mi struje kroz misli dok pišem ovaj rad. Možda mi je to zapravo bila i motivacija da se odlučim za baš ovu temu. Jer, naime, svjesna sam da je nastava shvaćena malo previše ozbiljno, i odvija se po strogim i krutim normama i okvirima. Pričajući s djecom različitih uzrasta, ali većinom onima od petog do osmog razreda, iz njihovih priča zaključila sam da je jedan od najvećih problema upravo dosada na satovima. Moja pitanja su najviše bila usmjerena na nastavu povijesti. A tu je bilo i najviše odgovora koja su upravo u tom smjeru išla, dosada i samo dosada. A zaista, suhoparno predavanje gradiva iz povijesti dovodi do velike odbojnosti kod učenika. Jer, kao prvo ne mogu se uživiti u događaje o kojima im se govori, ne mogu uopće shvatiti povijesni okvir, uzroke i posljedice, a najmanje što mogu jest zapamtiti sve to. Velik broj učenika neće učiti i izvršavati svoje obveze. Taj problem događa se i u nastavi povijesti, koja zbog nastojanja da se učenici natjeraju da usvoje golem broj činjenica njima postaje dosadan predmet.<sup>41</sup> Tako Andrić kaže da su već prvi istraživači dječje pažnje utvrdili da će za dijete imati veliku privlačnost i biti veliki izvor ugone oni podražaji koji predstavljaju novost u poznatom materijalu. Novost postaje izvor motivacije,

---

<sup>40</sup> Igra u nastavi, [http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news\\_id=405](http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news_id=405), 21.5.2012.

<sup>41</sup> Rendić-Miočević, Ivo, *Didaktičke inovacije u nastavi povijesti*, Školska knjiga, Zagreb 1989., str. 8.

zadržavanje pažnje i ustrajanja u bavljenju i proučavanju.<sup>42</sup> No možda je baš u nastavnicima problem, jer u nedostatku mašte i volje kod nastavnika, zapravo trpi cijeli razred. Smatram da bi se nastavnici trebali educirati na tom polju, da znaju prepoznati kako koji sat isplanirati i održati da bi djeci bio što više zanimljiv. Upravo i Bognar progovara o tom problemu svrstavanja igre, tog nekako najboljeg načina održavanja dječje pažnje, u nešto neozbiljno i nedostojno ozbiljne nastave. Tako Bognar kaže da kad je riječ o odgoju i obrazovanju igra je dugo smatrana suviše »neozbiljnom« aktivnošću, koja nema veze s tako »ozbiljnim« poslom kao što su odgoj i obrazovanje.<sup>43</sup> Ipak je gotovo stoljećima igra bila nepoželjna u školi, a i danas još taj stav nije uvelike promijenjen. No, možemo ipak odahnuti, jer, taj problem koji je stvoren oko uvođenja igre u nastavu, možda će u bliskoj budućnosti ipak biti manji, jer naime pedagozi su već uočili moguće prednosti igre kao oblika učenja. Prednosti su sljedeće:

- vrlo je lako postići najveću moguću koncentraciju pažnje
- emocionalni stav djece prema igri je pozitivniji nego prema »ozbiljnom« učenju
- aktivnost djece u igri veća je nego u drugom obliku učenja
- u igri se djeca manje umaraju nego pri ozbiljnom radu
- igra povećava motivaciju, interes, izaziva veću pažnju, te učenje čini zanimljivijim nego drugi način rada
- učenje i pamćenje činjenica podjednako je u igri kao i pri korištenju teksta ili izlaganja, ali je pojedinim ispitivanjima ustanovljeno da je igra ipak djelotvornija
- učenje i pamćenje činjenica podjednako je u igri kao i pri korištenju teksta ili izlaganja, ali je pojedinim ispitivanjima ustanovljeno da je igra ipak djelotvornija
- naučene sadržaje djeca duže pamte i lakše primjenjuju ono što nauče u igru
- igre se mogu primijeniti s učenicima različitih uzrasta i različitih sposobnosti, ali se pokazalo da su posebno korisne za djecu koja se ne mogu iskazivati, djecu iz deprimiranih socijalnih sredina ili onu koja imaju neke druge poteškoće<sup>44</sup>

Pedagoški zaključci o mogućim pogodnostima koja uzrokuje igra kao oblik učenja i tijekom nastavnog sata, govore mnogo o kvaliteti takvog oblika rada. Kao što vidimo ponovno se naglašava povećana koncentracija koja se događa kod djece tijekom igre, ali isto tako i

<sup>42</sup> Andrilović, Vlado; Čudina, Mira, *Psihologija odgoja i obrazovanja*, Školska knjiga, Zagreb 1987., str.171-173.

<sup>43</sup> Bognar, L., *Igra u nastavi na početku školovanja*, str. 6.

<sup>44</sup> Igra u nastavi, [http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news\\_id=405](http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news_id=405), 21.5.2012.

pažnja, motivacija, aktivnost, interes. Većina autora se zapravo slaže da je igra najprikladniji način kako učiniti djeci zanimljivijim školski sat, a ujedno i omogućiti da lakše uče gradivo jer će biti potaknuti iznutra. Igra u nastavi se ovdje ne shvaća samo kao zabava, već kao aktivnost pogodna za usvajanje određenih pojmova, razvijanje vještina, utvrđivanje naučenog i kao aktivnost kroz koju učenici igrajući se rade i radeći igraju se. To je dječja potreba i samim tim najlakši način da se učenicima približe teška školska gradiva i prilagode njihovim intelektualnim sposobnostima, ali i emocionalnosti.<sup>45</sup> Osim toga, igra pozitivno djeluje i na konativnu ili voljnu sferu ličnosti učenika, jer praksa pokazuje da je dovoljno da se čak samo spomene učenicima da će se taj čas igrati (pa makar to bili školski zadaci koje će rješavati kroz igru), pa da učenici budu dodatno motivirani za rad. No zato je potrebno educirati nastavnike o raznim igrama te postići to kod učenika. Taj trenutak kod djeteta da samo traži neki problemski zadatak, da samo želi sudjelovati i učiti, a upravo to se može postići tako da se djeci omogući učenje u njima već dobro poznatom »žargonu«, a to je igra. Stoga je nova uloga učitelja i uključivanje u proces učenja, iskazivanje povjerenja prema učenicovim mogućnostima za otkrivanje i rješavanje problema na koje svakodnevno nailazi u svojem životnom okruženju. Taj ambijentalni pristup u procesu učenja obuhvaća aktivne metode u kojem učenik samostalno istražuje rješavajući različite probleme, rad s učenicima u manjim skupinama (interakcija i komunikacija međusobna se razvija), interakcija učenika i sadržaja koje nije puko stjecanje znanja iz povijesti nego je spoznaja rezultat aktivne i integralne interakcije učenika i okruženja.<sup>46</sup>

## 8.2. Utjecaj igre na pažnju

Pažnja, kao značajan čimbenik kojeg proizvodi igra, već je spominjana i ranije u tekstu, i to većina autora upravo, između ostalog, uvijek i nju spominje kao bitnu. No potrebno je malo se zaustaviti i promisliti što je uopće pažnja te kako nastaje da bi utvrdili ranija povezivanja sa djelovanjem igre. Koristit ću se zaključcima psihologa, jer smatram da su za ovo područje oni nekako najrelevantniji pričati. No došla sam do začuđujuće spoznaje. Psiholozi se naime se slažu baš u definiciji pažnje. Neki čak smatraju da ne postoji nikakva posebna psihička funkcija koju bismo mogli nazvati pažnjom. Naši psiholozi uglavnom se slažu da pažnja ima

---

<sup>45</sup>Značaj igrajućeg rada u nastavi, [http://www.odgoj.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=333:znaaj-igracijeg-rada-u-nastavi&catid=63:nastavna-praksa](http://www.odgoj.com/index.php?option=com_content&view=article&id=333:znaaj-igracijeg-rada-u-nastavi&catid=63:nastavna-praksa), 21.5.2012.

<sup>46</sup>Rendić-Miočević, I., *Učenik – istražitelj prošlosti*, str. 161.

važnu ulogu u procesu percepcije, ali i u drugim psihičkim funkcijama. Tako M Zvonarević kaže da pažnja »nije drugo nego usmjerenost naše svijesti i aktivnosti na jedan određeni sadržaj, odnosno na jedan određeni zadatak«. N. Rot kaže: »Upravljenost mentalne aktivnosti na ograničen broj draži između velikog broja datih draži naziva se pažnjom«, a J. Furlan smatra da se pažnja može definirati »kao usmjerenost psihičke djelatnosti na neki sadržaj uz istodobno isključivanje iz te djelatnosti svih drugih sadržaja«. <sup>47</sup> Furlan iznosi i zanimljivo mišljenje o odnosu igre i pažnje, a to je da upravo u toj aktivnosti pažnja dolazi do najvećeg izražaja. Njegova pažnja u igri ima kombinirane karakteristike i nehotičnosti i hotimičnosti. Nehotičnost te pažnje se očituje u tome što se ono na svoju pažljivost ne mora prisiljavati, dakle, ne mora u to ulagati gotovo nikakve voljne napore. S druge strane, dijete u igri samo upravlja svojom snagom prema zahtjevima i pravilima igre. Prema ovim autorima, možemo reći da je pažnja jedan od glavnih produkata igre, kao normalna i neusiljena nuspojava. Stoga je potrebno poticati razvoj želje za upotrebom igre u nastavi jer je ona nepresušan izvor pažnje kod djeteta, upravo je to ono što svaki nastavnik želi postići na svom satu. Nastavnik treba da se koristi učenikovim sposobnostima apstakcije i kritičkog mišljenja, teoretiziranjem i zanimanjem za međuljudske odnose, za etičke i društvene probleme. <sup>48</sup> Najviše se teži razvijanju spontane pažnje kod djeteta. Idealom se smatra upravo razvijanje hotimične pažnje, u kojoj je specifično to da je pažnja usmjerena na gradivo koje se obrađuje na satu. Otudeni oblik učenja, kao oblik koji ne poznaje dijete i njegove urođene potrebe i reakcije na podražaje, stvara kočnicu za napredak. Kada se ne prepozna ono što dijete zaista želi. A najljepši trenuci se događaju kada se pusti da dijete samo iznjedri ono najbolje iz sebe. Upravo će se tako postići ta hotimična pažnja koja je bitna u nastavnom procesu.

### *8.3. Utjecaj igre na aktivnost učenika*

Još jedna stavka, koja je izrazito bitna u nastavnom procesu na satu, jest aktivnost učenika. Nešto najgore što se može dogoditi nastavniku jest to da učenici ne sudjeluju na satu, da ne odgovaraju na nastavnikova pitanja, da ne urade zadatke koje im je nastavnik podijelio, te opći izostanak volje za sudjelovanje u radu. No problem je i u tome jer nastavnici ponekad zahtijevaju previše poslušnosti i mirnoće na satu, samo da se ne pojavi tako ne željena nedisciplina. Nastavnik naređuje, kažnjava, sramoti dijete svojim namjerno

<sup>47</sup> Bognar, L., *Igra u nastavi na početku školovanja*, str. 93.

<sup>48</sup> Rendić-Miočević, I., *Didaktičke inovacije u nastavi povijesti*, str. 9.

omalovažavajućim riječima, te dijete gubi volju, a ujedno se budi i nekakav strah od neuspjeha. Nastavnik koji se ne snalazi u školi svoj neuspjeh tumači glupošću djece, a valja priznati da je funkcionalnost naše škole na niskoj razini jer u njima učenici usvajaju golem broj činjenica, a ne razvijaju svoje intelektualne sposobnosti.<sup>49</sup> Aktiviranje učenja učenika jedan od osnovnih putova povećavanja efikasnosti i kvalitete nastave u suvremenoj školi, a to je postao osnovni problem didaktike, po mojem mišljenju. Ta aktivnost koja bi trebala biti poticana na satu treba biti u vezi sa gradivom. Učenici trebaju biti potaknuti da upravo to gradivo koje se obrađuje. Takva aktivnost se naziva relevantna. A prema ispitivanjima provedenim u Zavodu za prosvjetno-pedagošku službu u Osijeku, vidi se da od ukupnog broja ispoljenih aktivnosti učenika u toku nastave, koje se mogu registrirati, tek nešto više od 50% čine relevantne aktivnosti.<sup>50</sup> Pa ako igru definiramo kao aktivan odnos djeteta prema stvarnosti, koja postepeno prerasta u rad i druge aktivnosti odraslog čovjeka, možemo onda reći da se igra manifestira kroz različite senzorne, fizičke, misaone aktivnosti i aktivnosti izražavanja. Drugim riječima, korištenje igre u nastavi znači, zapravo, poticanje tih aktivnosti u nastavnom procesu. Odatle i pretpostavka da je »aktivnost djece u igri veća nego u bilo kakvom drugom obliku učenja«. <sup>51</sup> U ovom procesu upotrebe igre u nastavi povijesti, odnosno uvođenja igre u nastavu, veoma značajnu ulogu ima nastavnik koji se mora otvoriti za nova iskustva. Proučavajući dijete nastavnik prvo promatra, a da bi bio otvoren prema iskustvu nastavnik mora obuzdati uobičajena prosuđivanja i tumačenja<sup>52</sup> te se okušati u novim iskustvima kao što je upotreba igre koja donosi nove uspjehe u tumačenju povijesnog gradiva.

---

<sup>49</sup> Rendić-Miočević, I., *Didaktičke inovacije u nastavi povijesti*, str. 9.

<sup>50</sup> Bognar, L., *Igra u nastavi na početku školovanja*, str. 101-102.

<sup>51</sup> ISTO, str. 102-103.

<sup>52</sup> Miel, Alice, *Kreativnost u nastavi*, Svjetlost, Sarajevo 1968., str. 23.

## 9. PRIMJENA IGRE U NASTAVI POVIJESTI; PRIMJERI IGARA

Sada smo već zaključili da se dobra nastava mora temeljiti na maksimalnoj aktivnosti učenika, poticanju pažnje kroz razne igre, te korištenje igre za učenje kako bi ono bilo prilagođenije djetetu, stoga treba reći da i teorija nastave ne bi trebala biti indiferentna prema igri. Ne smije se nešto što je dobro i što pozitivno utječe na dijete zanemarivati u teorijama i institucijama. Jer upravo nam one odgajaju i obrazuju djecu. No to ne znači pretvaranje škole u igraonicu, nego dublje poznavanje djeteta i, na osnovi tih spoznaja, građenje škole koja mu je primjerena. Djeca su tako različita, a kako se povijest uči u razdoblju predadolescencije (10 do 12 godina), rane adolescencije (13 do 16 godina) i kasne adolescencije (17 do 20 godina), nastavnici moraju izvanredno poznavati razvojne značajke tih etapa.<sup>53</sup> U nastavi igra može biti posve efikasna samo pod vodstvom dobrog i stručnog nastavnika, koji kada prepozna te faze razvoja, igra više znači posredan odgojno-obrazovni utjecaj, a u pedagogiji je poznato da su upravo takvi ne direktni postupci efikasniji, ali traže i veću umješnost i viši nivo pedagoške kulture nastavnika. Igra omogućava i kvalitativno nov odnos između nastavnika i učenika. Zatvoreni razred u osnovnoj školi može kreativnošću nastavnika postati sredina u kojoj djeca imaju vremena i slobode da istražuju, da se služe materijalom.<sup>54</sup> Kao što sam već i ranije spominjala, dobar i kreativan nastavnik može učiniti puno toga dobrog. Takav nastavnik će znati prepoznati u učeniku mogućnost napretka, ali isto tako i poticati kvalitete i talente koje učenik ima.

Veliki problem koji se stvorio oko upotrebe igre u nastavi je upravo zbog nedostatka definiranja razlika između igara. Jer, naime nisu sve igre primjerene odgojno-obrazovnom procesu. Treba razlikovati one namjerne od slučajnih. Zato igra u nastavi mora biti u funkciji ostvarivanja odgojno-obrazovnih zadataka, odnosno zadaci moraju na određeni način biti ugrađeni u igru. U nastavi se zato primjenjuje specifičan oblik igre, tzv. *didaktička igra*, koja se obično razlikuje od slobodne dječje igre.<sup>55</sup> Kako je jedna od osnovnih karakteristika igre upravo njena sloboda, poneki autori smatraju da to i nije igra nego igrolike aktivnosti. Ipak,

---

<sup>53</sup> Rendić-Miočević, I., *Didaktičke inovacije u nastavi povijesti*, str. 22.

<sup>54</sup> Miel, A., *Kreativnost u nastavi*, str. 135.

<sup>55</sup> Bognar, L., *Igra u nastavi na početku školovanja*, str. 118-119.

didaktička igra treba da ima karakteristike igre, odnosno važno je da je dijete doživljava kao igru. Tek onda ih možemo početi smatrati kao didaktičke. Važno je da dijete uvidi da se može slobodno osjećati u trenucima igre, da nije nametnuta kao neki obavezni dio nastave. Uza sve to treba računati i s individualnim odnosom djeteta prema igri. Sintagma *didaktička igra*, ujedno naglašava i odgojni i obrazovni karakter igre, a ujedno je tako i definirana igra u nastavi te tako odijeljena od onih igara koje djeca koriste u slobodno vrijeme. To je već korak unaprijed u korištenju igre u nastavi. Ali isto tako i korak unaprijed u prihvaćanju igre kao dostojnog sredstva odgoja i obrazovanja. A što se tiče prilike u kojoj bi se igra najbolje upotrijebila igra kao metoda prikladna je osobito na satima ponavljanja, kako kod primjene stečenog znanja tko i pri sistematizaciji gradiva. Jednako tako je prikladna i na satima obrade novog gradiva: na početku sata za motivaciju učenika, tijekom sata za zadržavanje ili povratak koncentracije učenika, u završnom dijelu sata pri primjeni novostečenog znanja.<sup>56</sup> Koliko je bitno znati u kojim trenucima sata bi se igra najbolje iskoristila, također je bitno reći i koje bi igre bile za koji uzrast. Uzela sam za primjer samo razrede osnovne škole i to od petog do osmog razreda. Jer treba uzeti u obzir da djeca u petom i u osmom razredu nisu jednako sposobna riješiti nekakve teže igre, pa tako da su neke primjerenije za 5. I 6.r., a druge za 7. I 8.r. primjerice: za 5. I 6.r. prepoznaj fotografiju; za 7. I 8.r. domino, rebus, kocka, grozd, igra uloga, intervju; a za sve razrede asocijacije, križaljke, kartice s pitanjima i odgovorima, vješala, zemljovid sa zastavicama.<sup>57</sup>

### *9.1. Primjeri igara primjenjivih na nastavi povijesti*

Stoljeća: "To je jednostavna loto-igra. Igrač uzima pokrivaljku na kojoj je naznačeno stoljeće (npr. XIII) i stavlja na odgovarajuću godinu (1204.) pokrivaljku okreće tako da mu s gornje strane dođe slika. Nakon što točno postavi sve pokrivaljke dobije sliku srednjovjekovnog dvorca. Igru može igrati jedan igrač ili dvojica tako da redom izvlače pokrivaljke i stavljaju ih na odgovarajuće polje. Može svaki igrač imati svoju ploču i pokrivaljke i takmičiti se u brzini rješavanja."<sup>58</sup>

<sup>56</sup> Metodika, Slavica Ćosić, Ponavljanje povijesti metodom igre u 8. razredu osnovne škole

<sup>57</sup> Igre u nastavi povijesti u 7. razredu osnovne škole, <http://povijest.net/v5/skolske-stvari/nastava-pov/2011/igre-u-nastavi-povijesti-7-r-osnovne-skole/>, 19.5.2012.

<sup>58</sup> Bognar, Ladislav, *Igre-zbirka odgojno obrazovnih igara*, str. 69.



Boj u krajini: "Zadatak: Ratni sukob kao fenomen ljudske povijesti. Sredstva: Ploča za igru, 9 konjs, 12 pješaka i 6 topova u jednoj ili isto toliko u drugoj boji, kocka...Igraju dva igrača svaki ima 9 konja, 12 pješaka i 6 topova. To je njihova vojska. Svaka figura ima svoju snagu: pješak=1, konj=2, top=3. Snaga se povećava: u gradu= $x2$ , u tvrđavi= $x3$ , ako napada kroz šumu= $x2$ , ako napada niz strminu= $x3$ . Jedan igrač polazi s jedne strane ploče tako da svoje figure raspoređi uz rub ploče. Zatim bacaju kocku. Prema broju na kocki igrač pomiče određeni broj polja figuru koju želi. Broj dobiven kockom se množi prema konfiguraciji terena: cestom i kroz grad s  $\frac{1}{2}$ , kroz ravnicu s 1, kroz tvrđavu s 1, kroz šumu i niz strminu s 2, a preko vode se ne može prelaziti. Kad se neprijateljske figure susretnu igrač koji je na potezu kaže npr. „napadam konja!“ i baci kocku. Ishod napada očita se na tablici rezultata. Ako napadač napada pješakom na konja onda je odnos snage  $\frac{1}{2}$  i dobije na kocki 2 onda je iz tablice vidljivo da se napadač mora povući (za jedno polje). Djeca mogu i izmijeniti pravila, koristiti i druge figure. U igri se može zamisliti neka realna historijska bitka koja se odigrala na našem području (sukob seljaka i feudalaca, ratovi s Turcima, ratovi Rimljana i Germana)."<sup>59</sup>

Pogodi tko sam: „Kulturna dostignuća starog vijeka, razvoj sposobnosti istraživanja. Sredstva: „čarobna vrećica“ sa zadacima...U igri sudjeluju dvije grupe. Jedna iz „čarobne vrećice“ izvlači ceduljice sa imenima ličnosti (Periklo, Fidija, Herod, Sokrat,...), građevine (Partenon, Kineski zid, Terme...). Nakon što izvuče ceduljicu i uživi se u ulogu (igračima se može ostaviti izvjesno vrijeme da se pripreme za ulogu) igrač priča o sebi. Druga grupa pogađa o kome ili čemu se radi. Poslije grupe zamjene uloge.“<sup>60</sup>

Imperija: „Upoznavanje načina života u Britanskoj imperiji. Sredstva: ploča za igru (slično monopolu), novac, roba za prodaju, kartice sa uputama. Igrači su podijeljeni u više timova koji predstavljaju zapadnoindustrijske plantažere, londonske trgovce, kolonijalne farmere itd. svaki tim počinje igru s dobrima za prodaju. Sudionici se pogađaju za cijenu, kupuju i prodaju robu i plove preko Atlantika u Ameriku. U toku igre sukobljavaju se s monopolom londona, arbitranjem poslovnih zakona, rizikom krijumčarenja, gusarenjem, kraljevskom mornaricom kao zaštitnikom zakona, kao i drugim vidovima kolonijalne imperije.“<sup>61</sup>

<sup>59</sup> Bognar, Ladislav, *Igre-zbirka odgojno obrazovnih igara*, str. str. 71.

<sup>60</sup> ISTO, str. 71.

<sup>61</sup> ISTO, str. 71.

## 9.2. Primjeri iz priručnika za učiteljice/učitelje za 5.razred osnovne škole

a)“Povijesna istraživanja: Učiteljica/učitelj može učenicima pripremiti novinske članke, uspomene neke osobe ili priče iz povijesti, slikovne i druge izvore te tako usmjeriti učenike na istraživanje. Bitno ih je uputiti na kritički pristup: tko je autor izvora, kome je izvor namijenjen, koja je njegova funkcija, kada je nastao, što nam i o čemu govori, jeli pouzdan i sl. ovakvom zanimljivom igrom učenici mogu shvatiti što su i zašto su važni povijesni izvori.“<sup>62</sup>

b)“Što je to: učiteljica/učitelj će na klupama izložiti različite skupine povijesnih izvora, primjerice: umjetnički predmeti, novine, stari sat, knjigu i dr. učenici pokušavaju odgovoriti na sljedeća pitanja: od kojeg su materijala napravljeni ovi izvori? Iz kojeg su razdoblja? Kolika im je starost? Odakle su ovi izvori? Što nam govore ovi izvori?“<sup>63</sup>

c)“Igra asocijacija: učitelj/učiteljica može na ploči napraviti tablicu ili ispisati tablicu na prozirnicu te prekriti polja post-it papirićima. Učenici će naizmjenice otvarati polja s pojmovima. Svaki put imaju pravo pokušati odgonetnuti rješenje pojedinog stupca ili konačno rješenje. Učenici mogu pogađati individualno ili u grupama. Učiteljica/učitelj će ocjenom nagraditi najuspješnije učenike.“<sup>64</sup> (vidi prilog 1.)

d)“Igra vješala: učenici podijeljeni u skupine po redovima klupa u kojima sjede igraju igru vješala. Učiteljica/učitelj će na ploči nacrtati vješalo za svaki red i crticama zadati pojam, događaje ili osobe iz povijesti. Učenici mogu pogađati samo suglasnike. Ako pogode suglasnik, pogađaju dalje, a ako ne pogode, crta se na vješalima glava i ostali dijelovi tijela. Igra je gotova kada jedan red točno odgovori i objasni značenje zadanog pojma, a da prije nije „obješen“.“<sup>65</sup>

e)“Šetnja kroz povijest: cilj ove igre je stići, što je moguće brže, od polja START do polja CILJ. Učenik baca kocku, ovisno o broju koji dobije dolazi na određeno polje. Dolaskom na polje opisuje zadani pojam koristeći pritom znanja stečena na nastavi povijesti i na nastavi ostalih predmeta. U slučaju netočnog odgovora učenik se vraća na početak igre na polje start. Ukoliko točno odgovori, učenik ostaje na polju do sljedećeg bacanja. Stane li učenik na polje na kojemu se nalazi slika tada ima pravo kocku baciti još jedan put. Pobjednik je onaj koji prvi stigne do polja CILJ.“<sup>66</sup> (vidi prilog 2.)

<sup>62</sup> Matanić, Tina; Rajković, Toni, *Priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole*, Profil, Zagreb 2006., str. 19.

<sup>63</sup> Matanić, T.; Rajković, T., *Povijest 5-priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole*, str. 20.

<sup>64</sup> Bognar, Ladislav, *Igre-zbirka odgojno obrazovnih igara*, str. 20.

<sup>65</sup> Matanić, T.; Rajković, T., *Povijest 5-priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole*, str. 60.

<sup>66</sup> ISTO, str. 61.

f)“Igra otvaranja polja: igrom otvaranja polja učenici mogu ponoviti i utvrditi obrađene nastavne sadržaje. Učiteljica/učitelj će na ploči nacrtati tablicu u koju će tijekom ponavljanja upisivati važne događaje pojmove i ličnosti. Učenici se mogu podijeliti u tri skupine, tj. kako sjede u redovima. Svaki red otvara jedno polje i učiteljica/učitelj u to polje upisuje zadani pojam. Zadatak učenika je što bolje objasniti taj pojam. Ako učenici određene skupine ne znaju odgovor, pravo odgovaranja ima sljedeća skupina. Za svaki točan odgovor skupina dobiva 10 bodova, a za netočan gubi 10 bodova.“<sup>67</sup> (vidi prilog 3.)

g“)Igra Svakodnevni život u Egiptu:- igra uloga- učiteljica/učitelj može učenike podijeliti u 4 skupine. Svaka će skupina predstavljati određenu društvenu skupinu: robove, seljake, obrtnike i trgovce te svećenike i opisati život u drevnom Egiptu. Učenici u skupini sami biraju učenika koji će zastupati njihovu skupinu. Na kraju će jedan učenik ispričati kako bi izgledao njegov život.

-inačica-kocka-učitelj će kod kuće pripremiti kocku od kartona. Na svaku plohu će napisati određenu društvenu skupinu: robovi, seljaci, obrtnici, trgovci, svećenici i faraon. Učenici će naizmjenično bacati kocku i opisivati život određene društvene skupine.“<sup>68</sup>

h)“Igra „Puzzle fotografija“: učiteljica/učitelj može uvećanu sliku nalijepiti na karton, izrezati je u nepravilne oblike i tako dobiti puzzle. Učiteljica/učitelj učenike podijeli u manje skupine i zada svakoj skupini da na satu sastavi sliku.“<sup>69</sup>

i)“Igra Karta i zastavice: za izradu ove igre potrebna je fotokopirna karta koju će učiteljica/učitelj nalijepiti na karton i zastavice koje će načiniti od papira i čačkalica. Učiteljica/učitelj će na zastavice zapisati određeni podatak (ime vladara, grad, godinu,...). Učenici trebaju pronaći mjesto/državu na karti te zabosti zastavicu s odgovarajućim podatkom i reći ukratko po čemu su ga zapamtili. Može se učenicima zadati i da prethodno oboje kartu. Na ovaj se način ostvaruje korelaciju povijesti i geografije i kod učenika vježba snalaženje u vremenu i prostoru. Kod nastavne jedinice *Filip i Aleksandar Makedonski* učiteljica/učitelj može ponovno primijeniti igru karte i zastavica. Učiteljica/učitelj će fotokopirati slijepu kartu Aleksandrovih osvajanja, a na zastavice napisati imena osvojenih zemalja ili pitanja na koja će učenici odgovoriti nakon što nađu određeno područje/grad.“<sup>70</sup>

<sup>67</sup> Matanić, T.; Rajković, T., *Povijest 5-priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole* str. 27.

<sup>68</sup> ISTO, str. 63.

<sup>69</sup> ISTO, str. 53.

<sup>70</sup> ISTO, str. 54.

j)“Igra Nađi pogreške: učiteljica/učitelj može sastaviti kratki tekst o Ilijadi i Odiseji ili o Trojanskom ratu i propasti Troje te promijeniti određene podatke čineći namjerne pogreške. Dok učiteljica čita tekst, učenici trebaju uočiti pogrešku u tekstu i ispraviti je.“<sup>71</sup>

k)“Igra Vruće kamenje: ova je igra primjenjiva na građu nastavne jedinice Grčko perzijski ratovi. Učiteljica/učitelj će na devet papira A4 formata ispisati po jedan ključni pojam. Papire će složiti na pod u tri reda po tri papira, ali ne kronološkim slijedom! Učenik kreće „pričavati“ poznati događaj tako da stane na onaj papir koji po smislu označava početak nekog događaja. Kada ispriča što zna o tome, staje na sljedeći „vrući kamen“ i tako redom. Ako učenik stane na krivi „kamen“ ispada iz igre i netko drugi nastavlja gdje je njegov prethodnik stao.“<sup>72</sup>

l)“Igra Čovječe, ne ljuti se: kod nastavne jedinice Vjerovanja starih Grka učenici mogu igrati igru koja podsjeća na osvajanje olimpijske medalje. Učiteljica/učitelj će pripremiti mnogo kraćih pitanja na koja će odgovarati po jedan predstavnik svake skupine. Za igru je potrebno klupe malo približiti sredini da bi natjecatelji mogli prolaziti u krug po učionici. Učenici kreću sa starta i cilj im je, odgovarajući pravilno na pitanja, stići do cilja (tj.ponovno na start). Za točan odgovor učenik se pomiče tri koraka po učionici, za odgovor ne znam ostaje na mjestu, za pogrešan odgovor vraća se dva koraka unazad. Pomoć svoje skupine učenik može dobiti samo tri puta.“<sup>73</sup>

lj)“Igra Raspucalo staklo-mogu se koristiti tekstovi iz udžbenika, koji se odnose na društvene odnose u kraljevstvu u Republici te nakon osvajanja Rima. Učiteljica/učitelj fotokopira tekst (izreže ga na više nepravilnih dijelova). Jedna je mogućnost da tako „razlomljen“tekst da jednoj skupini da ga pravilno posloži, a druga je mogućnost da se učenike podijeli na više skupina, nakon čitanja samo jednog dijela teksta učiteljica/učitelj odabire učenika koji mora u razredu pronaći skupinu čiji se tekst nadovezuje na njihov dio.“<sup>74</sup>

m)“Igra Lijevak- zadatak učenika je „destilirati“ osnovne podatke iz teksta. U svakom pročitanoj odlomku učenici odabiru 5 ili više ključnih riječi za razumijevanje događaja opisanog u tekstu. Učenici mogu raditi u paru ili će svi raditi isto pa će na ploču dopisivati samo nove ključne pojmove sve dok se ne iscrpi lista ključnih riječi za pričavanje nekog teksta.“<sup>75</sup>

<sup>71</sup> Matanić, T.; Rajković, T., *Povijest 5-priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole*, str. 54.

<sup>72</sup> ISTO, str. 91.

<sup>73</sup> ISTO, str. 91.

<sup>74</sup> ISTO, str. 128.

<sup>75</sup> ISTO, str. 128.

n) „Igra Šalji dalje“- potreban materijal: tri kartice s pitanjima za svaki red učenika i tri veća papira na koji učenici pišu odgovore. Svi učenici najprije pročitaju dogovoreni tekst (primjerice: 1.red: Germani, 2.red: Huni i Vandali, 3.red: Slaveni i Avari). Učenici rade u paru. Prvi par na kartici dobije zadatak odgovoriti na pitanje, napisati natuknicu i sl. Na znak učiteljice/učitelja prekidaju odgovaranje i šalju papir dalje. Svi parovi imaju priliku provjeriti sve napisano prije nego što predaju ispisan papir s odgovorima. Igra se može koristiti pri obradi gradiva ili ponavljanju.“<sup>76</sup>

### 9.3. Primjeri iz priručnika za 6.razred osnovne škole

a) Igra „Osmosmjerka“- u osmosmjerci pronađi navedene pojmove: Mutimir, Borna, Domagoj, Višeslav, Mislav, Trpimir, županije, župan, misionari, Ljudevit, Romani, Avari, dux (primjer tablice u prilogima).<sup>77</sup>

b) Igra „Povijesno putovanje“- učitelj/ica može iskoristiti ploču za igranje „Povijesnog putovanja“, tako da igru prekopira iz priručnika i zalijepi na kartonsku podlogu. Pravila: nekoliko učenika dobije figurice i kocku s brojevima te putuju po ploči. Učenici kocku bacaju naizmjenično. Pojam na koji učenik stane treba objasniti. Ako učenik točno odgovori, ostaje na tom polju i čeka sljedeće bacanje. U slučaju netočnog odgovora, učenik se vraća na start. Polje sa sličicom donosi mogućnost odmora, učenik ostaje na njoj i čeka sljedeći krug bacanja. Za pobjedu je potrebno što prije doći do cilja.<sup>78</sup> (vidi prilog 4.)

c) Igra „Rješavanje zagonetki“-učenici su podijeljeni u skupine, tj. kako sjede u redovima. Učitelj/učiteljica čita zagonetku, a skupina u kojoj učenici međusobno surađuju mora dati točan odgovor. Primjeri: Dolazi iz dinastije Arpadović. Postao je prvi hrvatsko-ugarski kralj. Nakon stupanja na prijestolje proširio je svoju vlast i na dalmatinske gradove kojima je dao povlastice (Koloman); Željela je dalmatinsku obalu. Prilika joj se pružila u IV. križarskom ratu kada su križari za nju osvojili i razorili Zadar (Venecija)<sup>79</sup>

Druge igre koje se primjenjuju za gradivo 6. razreda su one koje su se primjenjivale i u 5. razredu, samo je korišteno gradivo 6. razreda, a to su igre vješala, asocijacija, otvaranje polja, pogodni tko sam, igra uloga.

<sup>76</sup> Matanić, T.; Rajković, T., *Povijest 5-priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole*, str. 152.

<sup>77</sup> Labor, Šime; Matanić, Tina; Rajković, Toni, *Priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za šesti razred osnovne škole*, Profil, Zagreb 2008., str. 33.

<sup>78</sup> Labor, Š.; Matanić, T.; Rajković, T., *Priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za šesti razred osnovne škole*, str. 43.

<sup>79</sup> ISTO, str.71.

#### 9.4. Igre u nastavi povijesti u 7.razredu

Po primjeru nastavnice Slavice Ćosić, koja je iskušavala koje su sve pogodne igre za 7.razred osnovne škole u nastavi povijesti, možemo navesti sljedeće zaključke: „Vješala sam najčešće koristila na početku sata, u fazi evokacije, ili u završnom dijelu kao sintezu što smo naučili: „proljeće naroda“, ilirski pokret, neoapsolutizam, Bachovi husari, Balkanski ratovi, „bure baruta“, Antanta, Trojni savez itd. dozvolila sam učenicima da na satu ponavljanja 2-3 nastavne jedinice ili cjeline jedan učenik zada pojam koji treba pogoditi. Svi su aktivni, prate i sudjeluju. ako igramo „kocku“, na 6 ploha svake kocke unaprijed napišem pojmove, događaje, godine, osobe...ili samo naznačim početno pitanje: tko?, što?, gdje?, kako?, zašto?, a učenici prvo samostalno, zatim u paru i konačno u skupini odgovore njihova zajednička pitanja koja će postavljati drugoj skupini. Stigne se uvijek razred izredati i u pogađanju, tj.dogovaranju i u postavljanju pitanja. Nakon ove igre, u idućih nekoliko dana, stignu nove kocke: veće, ljepše, praktičnije za drugu prigodu ponavljanja cjeline. Nakon orade nastavne jedinice, sedmaši rado crtaju „rebuse“ koje dobri crtači-likovnjaci-pripreme za sat ponavljanja cjeline. Ako se to sve čuva do kraja školske godine, odlično posluži za sistematizaciju.<sup>80</sup> Nadalje autorica navodi i ostale igre koje je primijenila u sedmom razredu. „Grozđ“ također aktivira sve učenike. Redom dolaze pred ploču i upisuju riječi, godine, pojmove, događaje, osobe, svakodnevicu, znači sve što se može povezati sa središnjim pojmom (Napoleon, 1848./49., hrvatski narodni preporod, Ivan Mažuranić, Khuen Hedervary, vojno-politički savezi, Balkanski ratovi, Prvi svjetski rat i sve drugo što učitelj odredi. „Asocijacije“ igramo kad god ostane vremena u završnom dijelu sata. Čak nije bitno ni da moramo uvijek završiti do kraja. Za sat ponavljanja donesu nekoliko primjera, koje najčešće rade u paru. Ne moram više provjeravati (kao u 5. I 6.r.) povezanost pojmova s rješenjem kolone ili konačnim rješenjem. Aktivnost je maksimalna. Oduševila ih je igra „Zemljovid sa zastavicama“. Radi se isključivo u skupinama zbog složenosti i podjele zadataka: jedan reže zastavice, drugi lijepi, treći piše, zajedno ubadaju na slijepi zemljovid zalijepljen na mekši karton ili stiropor. Izgleda efektno pa gotov zemljovid dolaze vidjeti i učenici drugih skupina, zadatak: izreži u bojama zastavice i nalijepi na čačkalice. Upiši podatke na zastavicu: Napoleonove bitke, revolucije 1848./49. U Europi, članice Trojnog saveza i Antante, članice

---

<sup>80</sup> Igre u nastavi povijesti u 7. razredu osnovne škole, <http://povijest.net/v5/skolske-stvari/nastava-pov/2011/igre-u-nastavi-povijesti-7-r-osnovne-skole/>, 21.5.2012.

Balkanskog saveza i Balkanskih ratova, glavna bojišta u Prvom svjetskom ratu i sl. Pronađi odgovarajuće mjesto ili državu na zemljovidu i ubodi zastavicu. Kreativniji je bio „*Intervju*“ s Marijom Terezijom, Marijom Antoanetom, Lujom XVI, Napoleonom, banom Jelačićem, Franjom Ferdinandom, Nikolom Pašićem, Franom Supilom, Ivanom Mažuranićem, Khuenom Hedervarijem i sl. „*Domino*“ igru pripremila sam za svaku cjelinu. Sastoji se od 21 kartice; prvo i zadnje polje mora ostati prazno. Nije lagano složiti, ali uz pomoć odličnih učenika uvijek dođu do točnog i konačnog rješenja. Meni se čini domino igra zahvalna i za ponavljanje pojmova, prvog i drugog polugodišta posebno. Nakon intervjuja dvije učenice su došle na ideju da smisle 10-tak pitanja za osobu koju treba otkriti. Uzor je bila igra „*Pogodi tko sam*“,...prva pitanja su teža, općenitija, vrlo neodređena da odmah ne pogode. Zadnje pitanje već nameće odgovor. Evo njihovog primjera: On studira u Pešti; Bio je i administrator beogradske biskupije; U njegovu domu, vrlo živog hrvatskog duha i kršćanskog odgoja, njegovala se narodna pjesma; Svoj program je jasno izrazio riječima: „Sve za vjeru i domovinu.“; Zalaže se za ujedinjenje Dalmacije s Hrvatskom; Rimski konte i asistent papinskog prijestolja; Polazi gimnaziju u Osijeku; Studira i u Đakovu; Zaređuje se u Đakovu 16.2.1838.; Potpomaže gradnju đakovačke katedrale (J. J. Strossmayer – tajna osoba)<sup>81</sup>

### 9.5. Igre u nastavi povijesti u 8. Razredu

Slavica Ćosić je također osmislila i igre primjenjive u 8.razredu osnovne škole u nastavi povijesti.

„Neke igre koje učenici već igraju prethodne tri godine, prihvatili su u potpunosti, i ne treba im u potpunosti objašnjavati pravila. Primjerice igra vješala. Dovoljno je reći da netko nacrtava vješala na ploču, za evokaciju...odredim koliko slova ima zadani pojam, i igra počinje. Takva je igra i grozd...Kocka je neiscrpna mogućnost. Kocka 1-izrezati, upisati na plohe 6 događaja te zalijepiti na kocku. Svatko da baci kocku i objasni što je okrenuo. Kocka 2-napisati na plohe pitanja tko?što?gdje?kada?kako?zašto? jedan baca kocku i postavlja pitanje, drugi odgovara na pitanje. Kocka 3-kocka za zadacima objasni, dokaži, primjeni, razmisli, zaključi, navedi. Tu su još i zemljovid sa zastavicama, igra uloga i domino.“<sup>82</sup>

<sup>81</sup> Igra u nastavi povijesti u 7. razredu osnovne škole, <http://povijest.net/v5/skolske-stvari/nastava-pov/2011/igre-u-nastavi-povijesti-7-r-osnovne-skole/>, 21.5.2012.

<sup>82</sup> Metodika, Slavica Ćosić, Ponavljanje povijesti metodom igre u 8. razredu osnovne škole

## 10. PODJELE IGRE

### *10.1. Podjela igara po svrsi*

Pitamo li se koja je svrha didaktičkih igara u nastavi općenito, pa tako i u nastavi povijesti, onda možemo reći da svaka didaktička igra ima neku svoju svrhu. Svrha igre je socijalne interakcija, kretanje i opuštanje pomoću igre, vježbanje kreativnosti u smišljanju nastavaka priča, razvijanje mašte, također i vježbanje rješavanja problemskih zadataka. Sve su to važne stavke u nastavi koje bi se trebale razvijati kroz igru. Upravo zato i postoji ova podjela igara po svrsi da bi nastavnici znali odabrati određenu igru za neki određeni sat u kojem žele neku vrlinu razvijati. Izdvojit ću vrste igara koje su značajne za nastavu povijesti.

#### *10.1.1. Interakcijske igre*

„Da bi grupa mogla djelovati, nužno je razviti osjećaj zajedništva i pripadnosti. To znači da članove mora međusobno vezati visok stupanj povjerenja koji će opet ovisiti o stupnju međusobne solidarnosti. Svaki član mora biti siguran da ni u kojem slučaju neće biti zaboravljen, zanemaren ili na bilo koji način zapostavljen... Igre za jačanje grupne povezanosti obiluju nizom raznolikih situacija koje omogućuju međusobnu percepciju članova u trenutku kad su na kušnji ne samo njihove sposobnosti nego i motivacija i etičke komponente ličnosti.“<sup>83</sup>

U ovu skupinu se mogu uvrstiti igre kao što su igra uloga, intervju, imperija, boj u krajini, domino, kocka...

#### *10.1.2. Igre za socijalno učenje*

„U radu s djecom te će igre pomoći u socijalizaciji, prihvaćanju vrijednosnih orijentacija koje su na snazi u aktualnoj socijalnoj okolini i preduvjet su dobre socijalne prilagodbe. Ako su aspiracije nešto veće, pa je cilj rada s djecom napredak u kvaliteti međuljudskih odnosa putem unošenja novih obrazaca ponašanja i interpersonalnih odnosa (načelo natjecanja zamijeniti načelom suradnje npr.) te će igre, ako su dobro didaktički uklopljene u cjelovit program, zadovoljiti očekivanja. Unošenjem sadržaja koji nisu bili obuhvaćeni u sustav socijalizacijskog procesa u obitelji proširuje se i obogaćuje vrijednosni sustav novih naraštaja i pomaže lakšem prilagođavanju aktualnim i novim društvenim sredinama. Koliko je to važno

---

<sup>83</sup> Bunčić, Ksenija; Ivković, Đurđica; Janković, Josip; Penava, Ankica, *Igrom do sebe*, Alineja, Zagreb 2007., str.37



za zaštitu i unapređenje duševnog zdravlja kao primarna prevencija, dovoljno govore spoznaje humanističkih pravaca u psihologiji i socijalnoj psihijatriji. U radu s mladima te igre pomažu da se oni sami iskušaju u situacijama u kojima uz socijalnu inteligenciju do izražaja dolaze i etičke kvalitete sudionika. Uz to što ćemo sami nešto saznati o sebi, zajednički će rad potvrditi vlastita etičke opredjeljenja ili će ih prilagoditi prihvatljivu obrascu.<sup>84</sup>

U ovu skupinu spadaju na primjer igre kao što su svakodnevni život u Egiptu(Rimu, Grčkoj- može se dodati zemlja, grad ovisno o temi sata), što je to?, život u srednjem vijeku,...

#### *10.1.3. Igre kretanja i opuštanja*

„Ove su igre po svom sadržaju i načinu igranja najbliže čovjeku, a djetetu pogotovo. Vjerojatno su najstarije po svom postanku i doživljavaju se toliko običnim da ih više i ne primjećujemo i ne uzimamo tako vrijednima kao ostale. Usprkos takvu odnosu prema igrama kretanja, nepobitna je činjenica da one pokreću čitava čovjeka, sve njegove potencijale, tjelesne i psihičke...U pogledu psiholoških komponenata ovih igara, uz perceptivnu, valja spomenuti i kognitivnu i emocionalnu, kao i elemente komunikacije sa drugim sudionicima i održavanja odgovarajućih odnosa, elemente pridržavanja unaprijed zadanih pravila i samokontrolu u tjelesnom, psihičkom i socijalnom području. Te igre mogu poslužiti kao dobrodošao odmor između nekih zahtjevnijih i ozbiljnijih igara ili aktivnosti...<sup>85</sup> U ovu skupinu se mogu uvrstiti igre kao što su vrući kamen.

#### *10.1.4. Projektivne igre*

„Riječ je o sadržajima koje njihovi kontrolni mehanizmi ostavljaju skrivenima,...U edukativnim grupama te će igre omogućiti sudionicima da na vrlo jednostavan način otkriju svoje slijepe pjege...<sup>86</sup> U ove igre vrlo lijepo uklopiti razne anegdote iz povijesti, npr. Anegdote o Mariji Tereziji, Napoleonu, Josipu II., revoluciji 1848., građanskom ratu u Americi, (...) Koristiti se anegdotama kako bi potaknuli učenika da sam nastavi priču, odnosno sam zamisli što se moglo dogoditi nakon nekog događaja, ili od trenutka kada nastavnik prekine priču.

#### *10.1.5. Igre za vježbanje koncentracije*

„Osnovni problem djece koja imaju teškoće u praćenju nastave i kasnijem samostalnom prolaženju kroz gradivo jest nedovoljna koncentracija. Radi razvijanja te sposobnosti,

<sup>84</sup> Bunčić, K.; Ivković, Đ.; Janković, J.; Penava, A., *Igrom do sebe*, str. 57.

<sup>85</sup> ISTO, str.71-72.

<sup>86</sup> ISTO, str. 85

odnosno kvalitete aktivnosti u kojima sudjelujemo, u grupi se mogu igrati različite igre koje će djeci biti zanimljive i zabavne, a istodobno će ih učiti osnovnim načelima usvajanja određenih sadržaja. Ponajprije treba osvijestiti da različiti i mnogobrojni utjecaji istodobno nastoje privući našu pozornost, svaki u svom pravcu. Tako, dok radimo jedno, već mislimo na sljedeće, odnosno radimo mnogo stvari odjednom, a ni na jednu nismo potpuno usredotočeni. Usmjerenost na određeni sadržaj podrazumijeva, dakle, selekciju, uz simultano potiskivanje drugih sadržaja. Faktor vremena važan je i u još jednom smislu., naime, kao i kod ostalih ljudskih aktivnosti, može doći do zamaranja, odnosno slabljenja i odumiranja pozornosti, ili do zasićenja. (...) U ovim igrama za vježbu koncentracije vrlo je važno da broj igrača ne bude prevelik (dobro je početi s manjim brojem, i postupno ga povećavati). Isto tako i sa sadržajem kojeg treba upamtiti.“<sup>87</sup>

U ovu skupinu se na primjer mogu ubrojiti igre kao što su putovnica, ABC, šetnja kroz povijest, šalji dalje, rebusi, križaljke...

#### *10.1.6. Igre za poticanje mašte, kreativnosti i stvaralačko rješavanje problema*

„Ta vrsta igre najčešće je vrlo zabavna i rado se prihvaća u grupama svih uzrasta i namjena. Djeca ih doživljavaju kao odmor od dosadnih uobičajenih i opterećujućih tema,... tim svojim kvalitetama one aktiviraju dijelove ličnosti koji su ranije bili zapostavljeni i oslobađaju nove, velike količine energije. Stavljanjem u funkciju najvrednijih psiholoških kapaciteta, pozitivno utječu na funkcioniranje, autopercepciju i međusobno doživljavanje članova grupe. (...) Igre za rješavanje problema služe da bi sudionici naučili rješavati problem na nov način. Nakon što se moguće rješenje problema naslutilo kroz igru, važno ga je i operacionalizirati. (...) dogovoriti prvi sljedeći korak, predvidjeti što će se dogoditi ako plan ne uspije.“<sup>88</sup> U ovu skupinu igara možemo svrstati igre kao što su asocijacija, pogodi tko sam?, stoljeća, , vješala, otvaranje polja, puzzle fotografije, što je to?, što bih bio kad bih bio, oluja ideja, kako da...

Nije lako preuzeti rizik i nelagodnost neizvjesnosti. Nastavnik se mora pripremiti za naporan posao koji zahtjeva usavršavanje svakog novog stila nastave. On mora odrediti trenutak kada će raditi stvaralački.<sup>89</sup> Može se također i očekivati da će se neki nastavnici angažirati u ovom procesu ovakve nastave češće i uspješnije od drugih, no od posebnog je značaja to što ipak postoje igre za različite funkcije koje nastavnik želi poticati kod djece.

<sup>87</sup> Bunčić, K.; Ivković, Đ.; Janković, J.; Penava, A., *Igrom do sebe*, str. 85.

<sup>88</sup> ISTO, str. 93-94.

<sup>89</sup> Miel, A., *Kreativnost u nastavi*, str. 8.

## 11. EKSPERIMENTALNI DOKAZI O UTJECAJU IGRE NA UČENJE KOD DJECE

„Istraživanja su uglavnom pratila motivacijsku ulogu igara i sličnih pristupa (simulacije, tutorijali), ali obrazovna uspješnost ovakvog pristupa nije dovoljno dokumentirana. Provedeno je samo nekoliko istraživanja obrazovne uspješnosti igara (Butler, Markulis i Strang, 1988., Jolicoeur i Berger 1988.). Rezultati većine istraživanja ovog aspekta poučavanja su na razini opisa ili prosudbe. Trend entuzijastičkog naglašavanja i izravne primjene igara u obrazovne svrhe da bi se potaknula motivacija učenika zasjenio je učinkovitost istraživanja tijekom osamdesetih.“<sup>90</sup>

„1992. Josephine Randel, Barbara Morris, Daglas Wetzel, Betty Whitelull iz Mornaričkog istraživačkog razvojnog centra (USA) objavljuju članak Učinkovitost igara u obrazovanju (The Effectiveness of Games for Education Purposes) u kojem ponovno analiziraju rezultate studija provedenih od 1963. do 1991. Istraživali su rezultate obrazovne učinkovitosti igre kao metode u društvenim znanostima, matematici, jeziku, logici, fizici, biologiji. U obzir su uzeli i trajnost znanja i zanimljivost. Pregledali su i usporedili ukupno 68 studija. 38 studija (56%) pokazalo je da nema razlike u obrazovnim postignućima između učenika koji su učili kroz igru i učenika poučavanih tradicionalnim metodama. 22 studije (38%) daju prednost igrama i simulaciji. 5 studija (7%) također daje prednost igrama, ali su rezultati istraživanja upitni zbog nedovoljno kontroliranih uvjeta provedbe istraživanja. 3 studije (5%) daju prednost tradicionalnim metodama.“<sup>91</sup>

„Istraživanja motivacijske uloge igre u nastavi pokazuju da je učenicima u ispitnim skupinama zanimljivije i da su motiviraniji nego u kontroliranom (u 12 od 14 studija). 87% učenika u ljetnim kampovima za učenike sa slabim obrazovnim postignućima i nemotivirane učenike tvrdi da im je učenje kroz igru mnogo zanimljivije. Igra kao metoda ima mnoge prednosti iako obrazovna učinkovitost nije potpuno dokazana.“<sup>92</sup>

<sup>87</sup> Igra kao nastavna metoda, <http://sjedi5.hr/dokumenti/igra%20kao%20nastavna%20metoda.html>, 20.5.2012.

<sup>88</sup> ISTO, 20.5.2012.

<sup>89</sup> ISTO, 20.5.2012.

Bognar donosi zanimljive eksperimente i rezultate koji se odnose na utjecaje igre na učenje, pažnju i aktivnost učenika. Upravo ovim eksperimentima dokazana je velika vrijednost igre u nastavi. Pa tako Bognar kaže da su eksperimentom koji je proveden u 11 škola sa 566 učenika, na temu utjecaja igre na učenje u nastavi, dobiveni sljedeći rezultati: učenje putem igre podjednako je efikasno kao i učenje pomoću nastavnih listića. Rezultat čak pokazuje nešto veću efikasnost igre, ako bismo se zadovoljili nižim nivoom značajnosti- time smo dobili rezultat sličan rezultatima u drugim zemljama; Znanja stečena igrom trajnija su od znanja stečenih radom na nastavnim listićima. To rječito pokazuju rezultati te možemo zaključiti da je upravo u tome prava vrijednost igre.<sup>93</sup>

„Prema rezultatima istraživanja utjecaja igre na pažnju učenika, jasno je da igra povoljno utječe na pažnju. To ima veliko praktično značenje zato što učenike nije potrebno prisiljavati da paze, a time se nastavnik oslobađa svoje stražarske uloge i stalnog vođenja tihe borbe s razredom da održi suradnju. Igra pruža mogućnost, koje sadašnja frontalna predavačka nastava uopće ne poznaje, a to je maksimalna usmjerenost učenika na sadržaj nastave, bez ikakve prisile, pa i nekog većeg voljnog napora učenika, koji umara i relativno je kratkog efekta.“<sup>94</sup> (vidi prilog 5. i 6.)

„U eksperimentu uspoređivanja aktivnosti učenika na satu na kojem je korištena igra i aktivnost učenika na satu gdje su iskorišteni različiti drugi nastavni postupci, zabilježeno je više aktivnosti za vrijeme igre. Vidljivo je da igra izaziva vrlo živu i raznovrsnu aktivnost učenika, kao i inače suvremeno organizirana nastava koja polazi od interesa učenika, od prirodnog učenja, i koja učeniku omogućuje da ispolji svoju aktivnost.“<sup>95</sup> (vidi prilog 7. i 8.)

---

<sup>90</sup> Bognar, L., *Igra u nastavi na početku školovanja*, str. 69-81.

<sup>91</sup> ISTO, str. 100.

<sup>92</sup> ISTO, str. 103.

## 12. ZAKLJUČAK

Mogu reći da su moje težnje za dokazivanjem uspješnosti igre na razvitak funkcija kod djeteta tijekom nastave itekako su zadovoljene. Naime, tijekom istraživanja, kako među djecom, kako literature, došla sam do zanimljivih rezultata. Najprije sam počela sa prikazom igre kroz različite sfere. Započela sam sa smještanjem igre u poziciju spram kulture i čovjeka na primjeru igranja životinja. To me je dovelo do zaključka da je igra ipak starija od kulture stvorene od čovjeka. Taj zaključak je od velikog značaja upravo jer kazuje mnogo više, a to je urođenost igre kod čovjeka. To me je dovelo do spoznaje da ipak imam temelja za moje teze koje sam postavila a tiču se utjecaja igre na dijete. Jer kada kažemo da je nešto urođeno čovjeku, obično je to nešto što može utjecati na njega i mijenjati ga. To mi je bio povod da dalje preispitam utjecaje igre općenito na razvoj funkcija kod djeteta. Tako sam uvidjela da više autora govori o igri kao o pozitivnom pokretaču kod djeteta koji razvija sposobnost usmene komunikacije, uči slušati, jača samopouzdanje, razvija toleranciju, kao i kognitivni razvoj u koji se ubraja percepcija, pamćenje, pozornost, kreativnost. Trebalo je ipak još dokazati kakav utjecaj igra ima na učenje, pažnju učenika na nastavi kao i njihovu aktivnost na satu kada se upotrebljava igra. Upravo su to tri najvažnija segmenta koja mogu ili upropastiti ili poboljšati nastavni sat. Učenje se pokazalo mnogo učinkovitijim kroz igru jer povećava motivaciju, interes, lakše djeca pamte te primjenjuju djeca ono naučeno. Također se isto događa i sa pažnjom, jer naime autori se slažu u tome da je igra itekako značajna u poticanju pažnje kod djece na satu jer je ona jedan od najznačajnijih produkata igre upravo iz razloga jer se dijete ne mora prisiljavati na pažnju u toj aktivnosti jer mu je prirodno ona najzanimljivija. Isto je tako i sa odnosom igre i aktivnosti učenika, jer je igra aktivan odnos djeteta prema stvarnosti, te se kroz nju potiču aktivnosti kao što su motoričke, senzorne, misaone. Primjeri igara koje sam prikazala u 7. poglavlju samo su dokaz da ipak ima primjerenih igara i upotrebljivih i za obradu gradiva i za ponavljanje, za svaki razred osnovne škole, u ovom slučaju, od petog do osmog razreda. Igre su podijeljene također i po svrsi te mi je to omogućilo dublji uvid svrhu svake pojedine igre, a to uvelike pomaže nastavniku u određenju koju će igru upotrijebiti. Treba naglasiti i da igre se razlikuju i po tome jesu li one na sreću, sa pravilima ili konstruktorske. Svi dosadašnji zaključci o primjenjivosti igre u nastavi i njezinim pozitivnim rezultatima ipak imaju i svoj eksperimentalne dokaze. Tako je 12 od 14 studija pokazalo da su učenici motiviraniji u ispitnim skupinama nego u kontroliranim, te su znanja stečena igrom trajnija od znanja stečenih tradicionalnom nastavom, a naročito je značajno da je pri igri maksimalna usmjerenost učenika na nastavu.

## PRILOZI

Prilog 1. – igra „Asocijacija“

Budimpešta	bore se protiv Bizanta	riva	šahovska figura
Balaton	Sofija	Dioklecijan	vladar
narod	narod	Hajduk	kraljičin muž
Mađari	Bugari	Split	kralj
<b>TOMISLAV</b>			






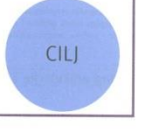
Prilog 2. – igra „Šetnja kroz povijest“

START	PRAPOVIJEST	NOMAD	PALEOLITIK = STARIJE KAMENO DOBA	NEANDERTALAC	VATRA	
	DRAGUTIN GORJANOVIĆ KRAMBERGER	RATARSTVO	KOLIBA	KROMA- NJONAC	NEOLITIK = MLAĐE KAMENO DOBA	SPIJSKI CRTEŽI
LOV	STOČARSTVO	METALNO DOBA	SLITINA	BAKRENO DOBA	INDOEURO- PLJANI	
	KULTURA POLJA SA ŽARAMA	DANILSKA KULTURA	ZEMUNICA	OBRTNICI	ILIRI	VUČEDOLSKA GOLUBICA
METALNO ORUĐJE	LIBURNI	KRAPINSKI PRAČOVJEK	KERAMIKA	TRGOVCI	RUDARSTVO	

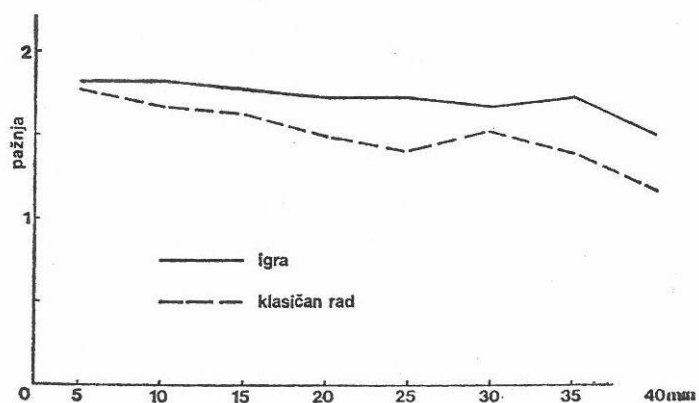
### Prilog 3. – igra „Otvaranje polja“

	A	B	C	D
1	Teuta	gusarenje	Delmati	lembi
2	Ilirsko kraljevstvo	Demetrije	Ilirski ratovi	Japodi
3	dvojica Batona	Histrija	Ilirik	romanizacija
4	Pula	Salona	Oktavijan	tumuli

### Prilog 4. – igra „Povijesno putovanje“

3. tema		3. tema		3. tema		3. tema	
	ROMANI	ŽUPAN	DO PANO NIJA NIJA	TRPIMIR	VIŠESLA- VOVA KRSTIONICA		
	GRGUR NINSKI	879. g.	ŽUPA ) NIJE )	„MAJKA KRALJE- VSTVA“	LJUDE VIT	PAPA IVAN X.	
STJEPAN DRŽISLAV	FRANAČKI I BIZANTSKI MISIONARI	KONSTAN- TIN VII. PORFIROGE- NET	TOMI SLAV	PETAR KREŠIMIR IV.	PLETER		
	BAŠĆANSKA PLOČA	LADISLAV ARPADOVIĆ	CRK KAS VEMJ KOL	1102. g.	KOLOMAN	TRPIMIROVA DAROVNICA	
1075. g.	CRKVENI SABORI U SPLITU	BRANIMIR	PRED MANI RO- KA	PERSO- NALNA UNIJA	GLAGOLJICA		

Prilog 5. – Intenzitet pažnje tokom nastavnog sata uz korištenje igre



Intenzitet pažnje tokom nastavnog sata uz korištenje igre i klasičnog načina rada (film i udžbenik)

Prilog 6. – Intenzitet pažnje mjeren svakih pet minuta

Prosječni intenzitet pažnje mjeren svakih pet minuta pri primjeni nastavnih postupaka

Minuta	Film	Igra	Udžbenik
5	1,724	1,833	1,818
10	1,787	1,833	1,515
15	1,818	1,777	1,393
20	1,515	1,722	1,484
25	1,515	1,722	1,303
30	1,515	1,666	1,484
35	1,575	1,722	1,151
40	1,424	1,500	0,939
$\bar{X}$	1,609	1,722	1,386

$X^2_r = 12,25$ , značajnost 0,01



Prilog 7. – Prikaz vrste registriranih aktivnosti

*Vrste registriranih aktivnosti na tri nastavna postupka*

Nastavni postupak	A k t i v n o s t i								$\Sigma$
	senzorne		motorne		misaone		izražavanja		
	R	I	R	I	R	I	R	I	
I g r a	32	16	39	28	51	12	17	19	214
Radni list	26	15	26	28	40	13	22	26	196
Rad s udžbenikom	26	18	27	26	49	22	29	12	209
$\Sigma$	84	49	92	82	140	47	68	57	619

Prilog 8. – Prikaz aktivnosti uz igru i bez igre

Aktivnosti	N a s t a v a			$\Sigma$
		uz igru	bez igre	
senzorne	R	140	150	290
	I	48	59	107
motorne	R	147	119	266
	I	87	110	197
misaone	R	160	132	292
	I	18	13	31
izražavanja	R	118	126	244
	I	51	24	75
	$\Sigma$	769	733	1502

$t = 0,684$

## POPIS PRILOGA

1. IZVOR: Matanić, Tina; Rajković, Toni, *Priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole*, Profil, Zagreb 2006.

Prilog 1. : igra „Asocijacija“

Prilog 2. : igra „Šetnja kroz povijest“

Prilog 3. : igra „Otvaranje polja“

2. IZVOR: Labor, Šime; Matanić, Tina; Rajković, Toni, *Priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za šesti razred osnovne škole*, Profil, Zagreb 2008.

Prilog 4. : igra „Povijesno putovanje“

3. IZVOR: Bognar, Ladislav, *Igre-zbirka odgojno obrazovnih igara*, Vlastito izdanje, Osijek 1991.

Prilog 5. : Intenzitet pažnje tokom nastavnog sata uz korištenje igre

Prilog 6. : Intenzitet pažnje mjeren svakih pet minuta

Prilog 7. : Prikaz vrste registriranih aktivnosti

Prilog 8. : Prikaz aktivnosti uz igru i bez igre

## POPIS LITERATURE

1. Andrić, Vlado; Čudina, Mira, *Psihologija odgoja i obrazovanja*, Školska knjiga, Zagreb 1987
2. Bognar, Ladislav, *Igra u nastavi na početku školovanja*, Školska knjiga, Zagreb 1986
3. Bognar, Ladislav, *Igre-zbirka odgojno obrazovnih igara*, Vlastito izdanje, Osijek 1991.
4. Duran, Mirjana, *Dijete i igra*, Naklada Slap, Jastrebarsko 1995.
5. Duran, Mirjana, *Dijete i igra*, Naklada Slap, Jastrebarsko 2003.
6. Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Matica hrvatska, Zagreb 1970.
7. Filozofska istraživanja, Bruno Ćurko; Ivana Kragić, Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju
8. Labor, Šime; Matanić, Tina; Rajković, Toni, *Priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za šesti razred osnovne škole*, Profil, Zagreb 2008.
9. Matanić, Tina; Rajković, Toni, *Priručnik za učiteljice/učitelje povijesti za peti razred osnovne škole*, Profil, Zagreb 2006.,
10. Metodika, Slavica Ćosić, Ponavljanje povijesti metodom igre u 8. razredu osnovne škole
11. Miel, Alice, *Kreativnost u nastavi*, Svjetlost, Sarajevo 1968.
12. Rendić – Miočević, Ivo, *Učenik – istražitelj prošlosti*, Školska knjiga, Zagreb 2000.
13. Rendić – Miočević, Ivo, *Didaktičke inovacije u nastavi povijesti*, Školska knjiga, Zagreb 1989.
14. <http://sjedi5.hr/dokumenti/igra%20kao%20nastavna%20metoda.html>
15. <http://povijest.net/v5/skolske-stvari/nastava-pov/2011/igre-u-nastavi-povijesti-7-r-osnovne-skole/>
16. [http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news\\_id=405](http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news_id=405)
17. [http://www.odgoj.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=333:znaaj-igrajueg-rada-u-nastavi&catid=63:nastavna-praksa](http://www.odgoj.com/index.php?option=com_content&view=article&id=333:znaaj-igrajueg-rada-u-nastavi&catid=63:nastavna-praksa)
- 18.