

# Didaktičke igre u nastavi

---

**Dončić, Anđela**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2018**

*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:142:068736>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-24**



**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 Osijek

Studij mađarskog jezika i književnosti i pedagogije

Anđela Dončić

**Didaktičke igre u nastavi**

(završni rad)

Mentor: izv.prof.dr.sc. Vesna Buljubašić - Kuzmanović

Osijek, 2018.

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za pedagogiju

Studij mađarskog jezika i književnosti i pedagogije

Anđela Dončić

## **Didaktičke igre u nastavi**

(završni rad)

Društvene znanosti, Pedagogija, Didaktika

Mentor: izv.prof.dr.sc. Vesna Buljubašić - Kuzmanović

Osijek, 2018.

## Sadržaj :

|  |    |
|--|----|
| 1. Uvod.....                                       | 1  |
| 2. Uvodno o igri .....                             | 2  |
| 3. Igra u povijesti.....                           | 3  |
| 3.1 Igra u staroj Grčkoj.....                      | 4  |
| 3.2 Igra u Rimu.....                               | 4  |
| 3.3 Igra u srednjem vijeku .....                   | 4  |
| 4. Igra .....                                      | 5  |
| 4.1 Igra u nastavi i njezin utjecaj na učenje..... | 5  |
| 4.2 Važnost igre u poticanju pažnje.....           | 6  |
| 4.3 Kako igra utječe na aktivnost učenika? .....   | 7  |
| 4.4 Istraživanja o igri.....                       | 8  |
| 5. Razvoj djeteta kroz igru .....                  | 10 |
| 6. Nastava prije i danas .....                     | 11 |
| 7. Važnost didaktičkih igara u nastavi .....       | 13 |
| 7.1 Vrste didaktičkih igara.....                   | 15 |
| 8. Uloga nastavnika.....                           | 16 |
| 9. Zaključak.....                                  | 19 |
| 10. Literatura .....                               | 20 |

## Sažetak

*Igra postoji od kada postoje i ljudi. Uloga igre u životu čovjeka je velika i važna. Igra se rađa u starim kulturama i civilizacijama i živi sve do danas. Stari mislioci su bili svjesni važnosti igre u nastavi te su je primjenjivali. Ona je bila sastavni dio provođenja slobodnog vremena, ali i metoda učenja. U današnje vrijeme se igra nastoji sve više uvesti u nastavni proces. Neosporiv je pozitivan utjecaj igre na razvoj djeteta. Kroz igru se dijete razvija, uči i zabavlja. Igra nije isključivo vezana za slobodno vrijeme djece, ona je vezana i za vrijeme provedeno u školi. Ona može pomoći u lakšem učenju i svladavanju gradiva. Igra potiče aktivnost učenika na satu i budi interes i želju za određeno gradivo. Učenik više nije osoba koja sjedi i upija informacije od nastavnika. On je osoba koja aktivno sudjeluje u procesu obrazovanja. A da bi aktivno sudjelovao u procesu obrazovanja nastavnik mora zadobiti njegovu pažnju, što je ostvarivo kroz igru. U korištenju igre nastavnik treba biti kreativan i inovativan. Postoje mnoge didaktičke igre koje nastavnici mogu primijeniti u nastavi i koje utječu na razvoj mišljenja, pažnje i pamćenja.*

**Ključne riječi:** didaktičke igre, igra, nastava, nastavnici, učenici

## Summary

*Games have existed since the beginning of the manhood. The role of the game in the life of a man is large and important. The game has been born in ancient cultures and civilizations, and it still lives today. The old thinkers were aware of the importance of games in teaching, so they applied them. They have been an important part of the free-time activities, but also a learning method. Nowadays there is an intention to introduce the games to the teaching process. The positive effect of the game on the development of a child is indisputable. Through the game, the child develops, learns, and has fun. The game is not exclusively bound to the child's free time, but it is also connected with the time spent at school. It can ease the learning process and help master the learning material. The game stimulates the students' activity in class and entices their interest and wish to learn the certain subject matter. The students are not the persons who only sit and absorb the information from the teacher anymore. They are also the persons who actively take part in the learning process. In order for them to actively take part in the learning process, the teacher has to preoccupy the student's attention, which can be done through games. In using the games, the teacher should be creative and innovative. There are many didactic games that the teachers can use in their classes, and that affect the development of thinking, attention, and memory.*

**Key words:** didactic games, game, teaching, teachers, students

## 1. Uvod

U današnje vrijeme je teško bit učitelj. Učitelj mora znati organizirati i voditi odgojno obrazovni proces. Hoće li učenik svladati neko gradivo ovisi o njemu samom ali i o učitelju. Vremena su se promijenila. Prije se predavanje učitelja bilo frontalno, gdje učitelj kao veliki autoritet prenosi svoja znanja na učenike, a na učenicima je bilo mehaničko usvajanje informacija bez promišljanja o onome što se uči i mogućnosti postavljanja pitanja. U današnje vrijeme učenici su preopterećeni sa gomilom informacija koje trebaju usvojiti. To nije niti malo lagan posao, pogotovo ako je nastava monotona. Takvim predavanjem se ne može zadobiti pažnja i motivirati učenike za aktivnost u nastavi. Suvremena pedagogija, a osobito didaktika igru sagledava kao važnu strategiju i metodu rada. Didaktičko-metodički ustroj nastave i njezina dinamika traži suradnju, aktivnu i zanimljivu nastavu, kreaciju i doprinos učenika. Kreator nastave nije samo učitelj, sada je to i učenik. Učitelj je tu da usmjerava učenike i pomaže im, a učenici trebaju svojim trudom i radom usvajati znanja i razvijati vještine. Zato je u odgojno obrazovnom procesu važna primjena didaktičkih igara. Didaktičke igre su kreativne, zabavne i potiču učenike na učenje. Primjena didaktičkih igara u nastavi od učitelja zahtjeva stručnost, trud, rad, vrijeme i dobru organizaciju. Cilj igre mora biti jasno postavljen i ostvaren. Didaktička igra nije ostvarila svoju svrhu ako cilj nije postignut. Učitelji bi trebali učenicima prije didaktičke igre reći koji je njezin cilj. U organiziranju didaktičkih igara je važno da se u obzir uzimaju interesi, potrebe i mogućnosti učenika, drugim riječima da didaktičke igre budu prilagođene učenicima.

U ovom radu se govori o važnosti primjene didaktičkih igara u nastavi. Prvo poglavlje rada govori općenito o pojmu igre, o njezinoj ulozi i utjecaju na život. Sljedeće poglavlje govori o ulozi igre u starim kulturama i civilizacijama (Grčka i Rim) i igri u srednjem vijeku. Četvrto poglavlje govori o utjecaju igre na aktivnost, pažnju i učenje učenika. Peto poglavlje ističe da igra ima veliki utjecaj na razvoj djeteta. Šesto poglavlje ističe kakva je nastava bila prije, a kakva je danas. U nastavi se igra treba koristiti kao metoda učenja jer putem igre možemo učenike motivirati na aktivnost i zadobiti njihovu pažnju. Jedno poglavlje govori o ulozi nastavnika. Oni su ti koji trebaju nastavu učiniti zanimljivom i pristupačnom djeci, a najbolji način je primjena didaktičkih igara. Postoji niz didaktičkih igara koje se mogu primjenjivati u nastavi. Mnoga istraživanja o igri su potvrdila da igra ima pozitivan utjecaj na razvoj djeteta.

## 2. Uvodno o igri

„Igra se javlja relativno kasno u evoluciji, a učestalija je, dugotrajnija i složenija u razvijenih vrsta. Pojava igre povezana je, dakle, s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno s tendencijom smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak.“ (Duran, 2003, 15)

Igra je karakteristična za djetinjstvo i svojevrsna djeca, ali ona je također prisutna u odrasloj dobi, samo u nešto drugačijem obliku. Kada kažemo da je igra pretežno vezana uz djetinjstvo, tada se misli da ona nije samo karakteristična za dijete nego i za odraslog čovjeka. U odrasloj dobi ona gubi neke funkcije, dok su neke druge naglašene. Igra nema ciljeve kojima služi, svoj smisao i svoje ciljeve ima samo u sebi (Duran, 2003).

Većina ljudi smatra da je igra aktivnost koja je isključivo karakteristična za djecu, a neprikladna za odrasle osobe. Treba proširiti svoje vidike i bolje razmisliti o pojmu igre. Igra treba biti izvor sreće i zabave, ali i pomoć pri učenju. U igri djeca odlaze u svoj svijet mašte i razvijaju kreativnost. Igra je sastavni dio života svakog živog bića. Dijete kroz igru istražuje i upoznaje svijet. Matijević i Topolovčan (2017) navode da se igranje stječu za život važne kompetencije – od govora i hodanja do različitih socijalnih i radnih vještina. Također Đurić (2009) navodi da je igra važna u životu jer je jedan od prvih načina učenja, koji omogućuje nove spoznaje kroz vlastito iskustvo, igra je malom djetetu glavni interes i u njega izaziva čuvstvo ugone, tako da se u nastavi primjenjuje igra uloga ili simulacija i može imati pozitivne konotacije. Kroz igru se čovjek razvija kao cjelovito biće. Igra zadovoljava potrebe čovjeka za zabavom, opuštanjem, oslobađanjem od stresa, učenjem i druženjem sa prijateljima. Kroz igru mala djeca razvijaju svoju motoriku. U igri se dijete ili odrasla osoba susreće sa problemom koji treba riješiti. U nekim trenucima rješavanje određenog problema zahtjeva kreativnost. Kroz igru osoba razvija svoje samopouzdanje, osjeća se prihvaćeno, razvija empatiju i toleranciju, motivirana je za daljnju aktivnost i usvaja određene načine ponašanja. Prema Pachner (2014) društvenost je važan aspekt igre, dijete kroz igru upoznaje nove prijatelje i razvija svoje socijalne vještine.

Bognar i Matijević (2005) tvrde da se igra u pedagoškoj literaturi određuje kao pedagoška strategija. To je strategija odgoja, strategija obrazovanja te metoda učenja. Igra je oblik simulacija. Kao takva ona je složena pedagoška aktivnost koja omogućuje stjecanje znanja, razvoj sposobnosti i doživljaj posljedica vlastitih postupaka. Igra je velik i važan dio u odrastanju



i životu čovjeka te u situacijama gdje nema profesionalnih pedagoga i sustavnog pedagoškog djelovanja. Igra je važna u odrastanju jer uči čovjeka životu. U igri osoba postaje svjesna posljedica svojih postupaka i uči se nositi s njima, odnosno stajati iza onoga što je učinjeno. Kao što su autori Bognar i Matijević (2005) istakli igra je oblik simulacija. „Simulacija u svakodnevnom životu označava glumljenje ili pretvaranje. Mnogo je razloga da se u znanosti i u učenju primjenjuje simulacija umjesto realnih događaja.“ ( Matijević, Topolovčan, 2017, 113)

Matijević i Topolovčan (2017) ističu da je igra globalna didaktička strategija za ostvarivanje ciljeva učenja. Problem današnje škole je još uvijek prisutni tradicionalni pristup obrazovanju koji se temelji na frontalnoj nastavi. U današnje vrijeme se puno govori o tome da bi škola i nastavnici trebali uvažavati interese, potrebe i sposobnosti učenika, ali to ostaje sve u teoriji. Škola se temelji na autoritetu, vrednovanju znanja učenika putem ocjena i gomili domaćih zadaća. U posljednjih nekoliko godina se povećava interes za većom primjenom igre u nastavnom procesu o čemu svjedoče mnoga istraživanja.

„Dječje su igre različite po zadacima, sadržaju, sredstvima za igranje i organizacijom, pa ih prema tome dijelimo na više vrsta. Kod djece koja ne idu u predškolske ustanove vidimo da prevladava stvaralačka igra. Takva djeca nemaju pravila koja izvršavaju. Djeca oponašaju život postavljajući sebi cilj i određujući mu sadržaj. Za ostvarenje svojih zamisli potrebna su mu određena sredstva kao što su igračke. Dijete je u takvoj igri čovjek, koji dozrijeva, koji, iskušava svoje snage i samostalno odlučuje o svojim tvorevinama. Složenije igre ne može ostvariti. Druga vrsta igre se razlikuje od stvaralačke igre. U ovoj igri postoje pravila kojih se djeca moraju pridržavati i točno ih izvršavati. Takve igre dijete uči od druge, starije djece, ili od odraslih. To su pokretne igre, jer im je osnovni zadatak da razvijaju kod djeteta osnovne pokrete: hodanje, trčanje, hvatanje, skakanje, gađanje, spretnost i snalažljivost. Didaktičke igre su još jedna vrsta igara koje utječu na umni razvoj djeteta, kao i na formiranje njegovog karaktera.“ (Fučkar, 1955, 6)

### **3. Igra u povijesti**

Igra je oduvijek bila iznimno važna u svim kulturama. Ljudi su svoje slobodno vrijeme provodili u različitim oblicima igre. Igranjem su se ljudi zabavljali, opušitali ali i učili. Huizinga (1970) smatra da je igra prisutna i prije same kulture, da igra stvara kulturu, te je prati i prožima. Drugim riječima, kultura se razvija kroz igru.

„Još od antike igra je smatrana važnim elementom odgoja, koji su u vrijeme renesanse naglasili J. Locke, F. Rabelais i Jean Jacques Rousseau. Rabelais je naglasio potrebu tjelesnog vježbanja i igara vezanih uz pjevanje, plesanje, modeliranje ili slikanje, proučavanje prirode i razvoj praktičnih vještina, odnosno igre kao sinteze uma i tijela. Locke je također naglasio igru kao model učenja koji treba nadzirati i usmjeravati s ciljem razvoja osobnosti i korisnih navika. Locke pritom razlikuje igru od slobodnog vremena i rekreacije.“ (Livazović, 2018, 26)

### **3.1 Igra u staroj Grčkoj**

U staroj Grčkoj su bile često organizirane različite igre, kao što su poznate Olimpijske igre i Dionizijske igre. U početku je igra isključivo služila zabavi i natjecanju, a kasnije su igru počeli primjenjivati u odgoju i obrazovanju djece jer su shvatili koliko ona pomaže u učenju. „Već su grčki mislioci, a posebno Platon, uočili mogućnost korištenja igre u odgoju djece. Tako Platon navodi primjer učenja u Egiptu, gdje su se koristili različitim matematičkim igrama, predloživši takav postupak s atenskom djecom. Kvintilijan se zalaže da se učenje organizira tako da ga djeca zavole i da im pričinja radost, pri čemu može pomoći igra. Predlaže da se djeci daju slova izrezana od slonove kosti kojima će se igrati i kroz igru ih upoznati. Prvi pedagog koji se ozbiljnije bavio pitanjem igre bio je F. Fröbel. U odgojno-obrazovnom radu naglašava princip aktivnosti, a za to velike mogućnosti pruža upravo igra.“ (Bognar, 1986, 23-24)

### **3.2 Igra u Rimu**

Kultura Starog Rima prati kulture osvojenih naroda. Najviše elemenata je preuzeto iz grčke kulture. Autor Huizinga (1970) navodi da su se stanovnici Rima vodili izrekom *Panem et circenses* što znači „Kruha i igara“, to je bilo ono što je narod zahtijevao od države. Bez igara rimsko društvo nije moglo živjeti. Igra je bila, kao i grcima, sastavni dio života. U životu je bilo važno raditi, odnosno rad je bio sredstvo preživljavanja. Nakon rada, svoje slobodno vrijeme bi provodili kvalitetno u igri. O važnosti igre svjedoče brojni amfiteatri i stadioni koje su rimljani gradili.

### **3.3 Igra u srednjem vijeku**

„Nakon propasti Rimskog carstva, pod navalom barbarskih osvajača, Crkva se postupno nametnula kao ujedinjavajući čimbenik univerzalnog građanstva Europe. Kao oblik osude prethodnog neumjerenog hedonizma carske civilizacije, kršćanska se ideologija orijentirala

fanatičnom asketizmu i mazohističkoj samodeprivaciji koja je trebala voditi o omogućiti ideju iskupljenja i milosti u očima božanstva. Kulturu zabave, razonode i opuštanja Rima zamijenila je nova kršćanska doktrina rada nošena djelovanjem benediktinaca, u kojem je „dokonost postala veliki neprijatelj duše“. Ipak, Crkva nije zabranila sve oblike igre.“ (Livazović, 2018, 20)

U razdoblju srednjeg vijeka je drugačija situacija nego u Grčkoj i Rimu.

#### **4. Igra**

Prema Bogner (1986) igra je djelatnost karakteristična za djetinjstvo, kao aktivnost što izaziva radost, koja je unutrašnja potreba djeteta. Život djeteta i u školi mora biti prožet igrom. Igra ima veliku ulogu u odgojno-obrazovnom procesu jer utječe na aktivnost učenika, a s time utječe i na efikasnije učenje i na pažnju učenika. Život je nepotpun bez igre. Sa igrom se upoznajemo od malih nogu i ona je uz nas do kraja života. Igra predstavlja pripremu za život.

„Igra pojedincu pomaže u sazrijevanju ili maturaciji u jedinstveno biće s vlastitim identitetom. Igra pomaže razvoju djeteta u smislu napredovanja, usvajajući različita znanja i vještine (navike). Pojedinaac kroz igru razvija sve svoje razvojne aspekte: kognitivni (igra zahtijeva rješavanje problema, planiranje, kritičko mišljenje, kreativnost, evaluaciju, intelektualnu radoznalost, heuristiku ili otkriće, smisao za humor, razvoj govora (usvajanje jezičnih pravila i funkcija; igra je prostor verbalnih interakcija i snalaženja u njima; razvoj jezične kompetentnosti), socijalno-emocionalni (razvoj slike o sebi; razvoj samopoštovanja, samokontrole, samoregulacije; razvoj motivacije, empatije, prosocijalnog ponašanja; socijalizacija djeteta razvojem socijalnih vještina, tolerancije, grupne pripadnosti) i psihomotorni (razvoj grube i fine motorike; razvoj muskulature). Igra ima posebno značajnu ulogu kod djece s nedostacima u tjelesnom razvoju.“ (Nikčević-Milković, 2010, 108-109)

##### **4.1 Igra u nastavi i njezin utjecaj na učenje**

Da bi nastava bila uspješnija važna je aktivnost učenika. Aktivirati učenike nije lak posao. Ako nastavnik uspije aktivirati učenike i zainteresirati ih za nastavno gradivo onda on dobro radi svoj posao. Zato nastava treba biti inovativna i kreativna. Ako učenik aktivno sudjeluje na satu lakše će zapamtiti i savladati gradivo. Bitno je da učeniku na satu ne bude dosadno. Dosada je glavni problem današnjih škola jer se predavanje svodi na tradicionalno prenošenje informacija sa nastavnika na učenike. Učenicima je dosadno sjediti u klupi i slušati profesora cijeli školski sat

kako monotono i jednolično priča. Igra u nastavi potiče volju djeteta za učenjem. Učenicima treba aktivnost na satu koja će pobuditi njihov interes, pogotovo ako se radi o predmetu ili gradivu koje ih ne zanima. Zato nastavnik treba biti kreativan i učiniti nastavu zanimljivom, a to se najbolje može učiniti kroz igru. „Učenje ne mora biti suprotno igri, iako nekada je, i to zato što se učenje u školi razvijalo kao neprirodna i stoga prisilna djelatnost, a ne kao prirodna i tome slobodna, mladom čovjeku nužna aktivnost. Dilema o odnosu igre i učenja ima smisla u sadašnjoj školi. Ali i u školi u kojoj će dominirati prirodno učenje, između igre i učenja neće biti neke bitne razlike.“ (Bognar, 1986, 68)

„Kada govorimo o odnosu igre i učenja, misli se ponajprije na efikasnost igre u usvajanju znanja, te na trajnost znanja. Učenje putem igre podjednako je efikasno kao i učenje pomoću nastavnih listića. Znanja stečena igrom trajnija su od znanja stečenih radom na radnim listićima.“ (Bognar, 1986, 81)

„Opće je poznato kako nastava povijesti može biti dosadna i suhoparna ako ju nastavnik ne zna približiti učenicima i gradivo učiniti zanimljivim. „Suhoparno predavanje gradiva iz povijesti dovodi do velike odbojnosti kod učenika. Ne mogu se uživjeti u događaje o kojima im se govori, ne mogu uopće shvatiti povijesni okvir, uzroke i posljedice i ne mogu zapamtiti sve to. Velik broj učenika neće učiti i izvršavati svoje obveze. Taj problem je čest u nastavi povijesti, koja zbog nastojanja da se učenici natjeraju da usvoje golem broj činjenica njima postaje dosadan predmet.“ (Rendić-Miočević, 1989, 8)

#### **4.2 Važnost igre u poticanju pažnje**

Igra je iznimno važna za pažnju djeteta, a pažnja je važna za učenje sa razumijevanjem. Bitno je da pažnja nije izraz prisile nego vlastite volje. Ako zadobijemo djetetovu pažnju znači da dijete određena igra i gradivo zanimaju. „Psiholozi se ne slažu u definiciji pažnje. Neki čak smatraju da ne postoji nikakva posebna psihička funkcija koju bismo mogli nazvati pažnjom. Dok drugi psiholozi uglavnom se slažu da pažnja ima važnu ulogu u procesu percepcije, ali i u drugim psihičkim funkcijama. Furlan iznosi zanimljivo mišljenje o odnosu igre i pažnje. Sva istraživanja i sva promatranja djece u igri pokazuju da upravo u toj aktivnosti pažnja dolazi do najvećeg izražaja. U toku igre predškolsko dijete može veoma dugo, čak sat ili dva paziti na isti sadržaj. Njegova pažnja u igri ima kombinirane karakteristike i nehotičnost i hotimičnost. Nehotičnost te pažnje očituje se 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

pažnjom prema zahtjevima ili pravilima igre. Ta osobito vrijedna vrsta pažnje nastaje iz interesa prema igri. Kasnije će se ta ista vrsta pažnje javljati iz interesa prema učenju ili određenom radu.“ (Bognar, 1986, 93)

Rendić-Miočević (1989) ističe da se nastavnik treba koristiti učeničkim sposobnostima apstrakcije i kritičkog mišljenja, teoretiziranjem i zanimanjem za međuljudske odnose, za etičke i društvene probleme. Nastavnici bi trebali sve više u nastavi koristiti igru kao metodu učenja jer pomoću nje nastavnik dobiva učenikovu pažnju, a to je zapravo potrebno u nastavi. Uz pažnju učenik lakše usvaja gradivo i može sudjelovati u raspravama o pitanjima koja se tiču gradiva.

„U nastavi je problem pažnje izuzetno značajan. Budući da u školi dominira otuđeni oblik učenja, koje uglavnom nije vezano uz interese i potrebe učenika, normalno je da je problem usmjerenja psihičke aktivnosti učenika na nastavne sadržaje (koji su često izvan kruga njihova interesa) i, time, postizanja zadataka nastave bilo stalna preokupacija pedagoga.“ (Bognar, 1986, 94)

#### **4.3 Kako igra utječe na aktivnost učenika?**

Nerijetko je da su učenici na nastavi pasivni i da nemaju volje za sudjelovanje u odgojno obrazovnom procesu. Neki nastavnici zahtijevaju od učenika aktivnost i izražavanje mišljenja, a neki pak ne. „Jedan je od osnovnih problema nastave slaba aktivnost učenika. Odmah pri dolasku u školu dijete se nastoji disciplinirati i osnovni je zahtjev da bude mirno, dakle neaktivno, da uglavnom sluša i gleda što radi nastavnik, da ne postavlja (uglavnom neumjesna pitanja) pitanja, nego da odgovara na pitanja nastavnika, odnosno da do iznemoglosti diže ruku kako bi u toku sata jedanput ili dvaput dobilo priliku da stvarno odgovori na pitanje. Nastava u kojoj su učenici pasivni nije efikasna i poslije nekoliko sati provedenih u njoj potrebo je još nekoliko sati aktivnog učenja da bi se svladali predviđeni nastavni sadržaji, jer poznato je da bez vlastite aktivnosti zapravo i nema učenja.“ (Bognar, 1986, 100-101)

“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.“ (Rendić-Miočević, 1989, 9)

Bognar (1986) navodi da je aktiviranje učenja učenika jedan od osnovnih putova povećavanja efikasnosti i kvalitete nastave u suvremenoj školi. Svaki nastavnik bi trebao poticati učenike na aktivnost, a učenike na aktivnost možemo motivirati primjenom didaktičkih igara u nastavi.

“Igru možemo definirati kao aktivan odnos djeteta prema stvarnosti, koja postepeno prerasta u rad i druge aktivnosti odraslog čovjeka. Igra se 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.“ (Bognar, 1986, 101)

#### **4.4 Istraživanja o igri**

Provedena su mnoga istraživanja o primjeni igre u nastavi čiji su rezultati pokazali da je učenje i nastava učinkovitija ako se na djecu prenosi nova znanja putem igre.

Boocock (1971, prema Bognar, 1986) je proveo istraživanje u Enciklopediji odgoja (The Encyclopedia of Education) u SAD-u. Prema rezultatima istraživanja utvrđeno je da igra motivira učenike na rad, povećava njihov interes, izaziva pažnju i učenje čini zanimljivim za razliku od drugih načina učenja, igre simulacija pozitivno utječu na osjećaj kontrole okoline i vlastite sudbine, tako učenik stječe iskustvo i promatra efekt ponašanja, a to na drugi način nije moguće. Igre je moguće koristiti sa učenicima različite dobi i različitih sposobnosti, ali se pokazalo da su najkorisnije za djecu koja imaju poteškoće.

Nikčević-Milković (2010) je provela istraživanje čiji je cilj bio ispitati koliko se igra koristi u razrednoj nastavi, kakva je njena učinkovitost te postoje li razlike u korištenju igre u nastavi kod učitelja iz gradova i iz manjih mjesta, učitelja različite stručne spreme i godina staža. U istraživanju je sudjelovalo 66 učitelja razredne nastave iz jedanaest osnovnih škola u Ličko-senjskoj županiji. Na temelju rezultata ovog istraživanja utvrđeno je da je igra učinkovita u razrednoj nastavi i da je učinkovita u radu s djecom. Učitelji u razrednoj nastavi igru koriste više puta tjedno. Učiteljima iz gradskih i iz mjesnih škola igre asocijacija, igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, križaljke i rebusi su se pokazale učinkovitima. Učenici najviše vole igre asocijacija i natjecateljske igre. Učitelji igre najviše koriste u uvodnom i završnom dijelu sata. Učitelji iz gradova igru koriste u svim predmetima. Učitelji s manje godina staža navode veći broj igara koje su im se pokazale učinkovitima u nastavi. Učitelji s više godina staža koriste veći broj igara koje su povezane sa zavičajem. Učitelji koji imaju visoku stručnu spremu navode veći broj igara koje koriste u razrednoj nastavi i koje su im se pokazale učinkovitima, za razliku od učitelja koji imaju višu stručnu spremu. Učitelji s višom stručnom spremom više ističu natjecateljske igre kao one koje djeca naročito vole, za razliku od suradničkih igara koje stručnjaci više preporučuju. Učitelji s višom stručnom spremom (koji su ujedno i učitelji s više

godina staža) navode cijeli niz zavičajnih igara koje znaju i koriste u nastavi, za razliku od učitelja s visokom stručnom spremom (koji su ujedno i mlađi učitelji).

Loparić (2015) je provela pedagoški eksperiment kako bi provjerila učinkovitost upotrebe kompjuterske igre pri uvježbavanju tablice množenja. U istraživanju su sudjelovali učenici drugih razreda pet međunarodnih osnovnih škola. Uzorak se sastojao od 121 učenika. Vrlo je važno da učenik nauči tablicu množenja jer mu je to znanje potrebno za cijeli život. Uvježbavanje tablice množenja je zamorno i dosadno. Da bi se učenike motiviralo treba koristiti igre u nastavi matematike. Danas su učenicima zanimljive digitalne računalne igre. Dobiveni rezultati istraživanja pokazuju da je učenje tablice množenja pomoću didaktičkih računalnih igara učenicima zanimljivo (89.09 % učenika zadovoljno je tim načinom rada), a uz to je dokazano da je uspjeh učenika nakon uvježbavanja tablice množenja pomoću računalnih igrica veći u odnosu na kontrolnu skupinu. Istraživanjem je utvrđeno da je trajnost takvog znanja veća.

Prema rezultatima prvog istraživanja je utvrđeno da je igra važna i da se kroz igru dijete razvija i stječe mnoga znanja. Zbog toga bi se igra trebala primjenjivati u nastavi. U igri mogu sudjelovati i djeca koja zahtijevaju posebnu pažnju i pomoć. Sudionici su ravnopravni jer se igra odvija po određenim pravilima koja su jednaka za sve i kojih se svaki sudionik mora pridržavati. U drugom istraživanju možemo vidjeti koliko nastavnika je svjesno važnosti igre i koliko često oni igru primjenjuju u svom nastavnom procesu. Postoje određene razlike između učitelja u primjeni igara, neki primjenjuju natjecateljske, a neki suradničke igre. Više bi se trebale primjenjivati suradničke igre jer se učenike treba učiti da zajedničkim snagama dođu do određenog cilja, a ne da se dijele na pobjednike i gubitnike, odnosno manje uspješne i više uspješne. Odnos pobjednika i gubitnika nije dobar, jer će ono dijete koje pobijedi misliti da dominira i pokušavati svaki drugi put pobijediti. Ako ne pobijedi past će mu samopouzdanje i osjećat će se loše. Težak je zadatak uvijek biti prvi u igri. Gubitnik će gledati zavidno na pobjednika. Živimo u kulturi gubitnika i pobjednika za što se smatra da razvija karakter učenika. Zapravo trebamo razvijati kulturu suradnje gdje nema nadređenih i podređenih, gdje smo svi jednaki i svi svojim trudom pridonosimo napredovanju zajednice. Treće istraživanje je pokazalo koliko primjena didaktičkih računalnih igara može biti uspješna metoda u procesu učenja. Vježbanje gradiva na računalu je pomoglo učenicima da uvježbaju tablicu množenja. Osim što im je pomoglo pri savladavanju gradiva, bilo im je zanimljivo i zabavno. Iz provedenih istraživanja možemo zaključiti da je primjena igre u nastavi učinkovita. Svaki nastavnik treba nastavu prilagođavati potrebama, interesima i mogućnostima djece.

## 5. Razvoj djeteta kroz igru

Igra ima pozitivan utjecaj na razvoj djece. Ona je aktivnost s kojom se osoba upoznaje u još najranijoj dobi. Duran (2003) razvrstava igru u nekoliko kategorija. Funkcionalna igra određuje se obično kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetnim, perceptivnim. S jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge osobitosti objekta. Simbolička igra utječe na opći psihološki razvoj. Ona odgovara predoperacionalnom mišljenju. Igre s pravilima dijete zatječe u već gotovom obliku i ovladavanja njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih. Igra bi se više primjenjivala u odgojno – obrazovnom procesu kada bi ljudi bili svjesni važnosti igre.

Igra ima veliki utjecaj na kognitivan razvoj djeteta, odnosno utječe na razvoj pamćenja, percepcije i kreativnosti. S obzirom na to važna je za odgojno obrazovni proces. Kroz igru sa vršnjacima dijete mijenja svoje ponašanje. Usvaja ponašanja drugih vršnjaka kako bi se uklopilo u društvo. „Dijete u igri 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.“ (Duran, 2003, 23)

Prema Karas i Skender (2017) svrhovitost igre proizlazi iz razvoja znanja i vještina nastalih na stvarnom iskustvu i intrinzičnog oblika motivacije, što zbog ugodne i zanosne pospješuje učenje i trajno zadržavanje znanja. Igra je za djecu svijet mašte u koji oni rado odlaze. Ona ispunjava njihov život i daje im dugotrajnu i pravu sreću. U igri su djeca opuštena i zaborave na pojam o vremenu. Osim što se djeca kroz igru zabavljaju i družu prema Čupić, Sarajčev i Podrug (2017) igre kod učenika potiču i razvijaju kritičko mišljenje, logično zaključivanje, poduzetnost, suradničke odnose, natjecateljski duh i disciplinu. „L.S Vigotski dosta bavio pojmom igre i utjecajem igre na razvoj. Točka u kojoj se prelamaju mnogi ključni pojmovi teorije Vigotskog, neophodne za razumijevanje igre i njezine funkcije u razvoju, jest Zona idućeg razvoja koja je definirana kao razlika između djelatnosti djeteta kada je ono prepušteno samo sebi i djelatnosti tog istog djeteta kada radi u suradnji sa odraslima, uz pomoć odraslog ili sposobnijeg vršnjaka. U igri se odražava zona djetetovog aktualnog razvoja, ali ona je i područje zone idućeg razvoja za mnoge psihičke funkcije. U njoj se nalaze sve tendencije razvoja. Igra je ekspresivna, autotelična, samostalna, divergentna aktivnost. Za razliku od ostalih praktičnih radnji 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. Dakle, u igri dijete demonstrira svoje kompetencije.“ (Duran,2003, 25-30)

Bognar (1986) navodi da škola okrenuta djetetu ne može biti bez igre jer je igra jedna od osnovnih potreba djeteta i da školski prostor mora biti tako uređen da omogućuje djeci igru. O važnosti igre u nastavnom procesu govori i autorica Dobravec (2016) prema kojoj u djetetovoj svakodnevnoj igri lutka ima jako važnu ulogu. Aktivnostima s lutkom učitelj može obogatiti sadržaj nastave i potaknuti kreativnost djeteta, a time i njegov psihofizički, emocionalni, socijalni i kognitivni razvoj.

## **6. Nastava prije i danas**

Prema Bognar i Matijević (2005) u didaktici se pod pojmom nastava podrazumijeva organizirana zajednička aktivnost učenika i učitelja, a zadatak je odgoj i obrazovanje. Danas uz nastavu postoji niz izvannastavnih aktivnosti. Odgojno obrazovni proces postoji zbog učenika, bez čijeg aktivnog sudjelovanja odgoj i obrazovanje ne bi bili ostvarivi. Učenicima je pomoć starijih nužno potrebna. Nastavnici trebaju usmjeravati učenike u odgojno obrazovnom procesu. Nastavnik je organizator odgojno obrazovnog procesa, jer poznaje didaktiku i pedagogiju. Prema tome učenik nikako ne smije biti pasivan sudionik u nastavi koji će samo upijati znanja bez kritičkog promišljanja, kako je to bilo prije. Danas učenik aktivno sudjeluje u procesu odgoja i obrazovanja.

Igra je bila poznata i cijenjena u prvim kulturama i starim civilizacijama. Igra je bila način provođenja slobodnog vremena, a kasnije igru primjenjuju u obrazovanju. Već u godinama prije Krista su ljudi bili svjesni važnosti igre. U srednjem vijeku su škole bile osnivane od strane crkava koje su vodile i politiku i obrazovanje. „U tom razdoblju se nije govorilo o prilagođavanju škole djetetu, njegovim interesima i mogućnostima, te u tom smislu i uvažavanju djetetove potrebe za igrom. To se donekle zadržalo i do današnjih dana. Kod nekih još uvijek vlada mišljenje da igra i škola ne idu skupa.“ ( Bognar, 1986, 42)

Mnogi smatraju da je igra aktivnost kojom se dijete treba baviti izvan škole jer škola nije mjesto za igru. Škola je mjesto za igru koja pomaže učenicima da usvoje znanja i motivira ih za aktivnost. Prije je bilo prisutno stajalište da se učenike za svako prekršeno pravilo treba kazniti. Uglavnom su to bile kazne koje uključuju fizičko nasilje. Učenici su učitelja smatrali autoritetom kojeg se trebaju bojati. Učitelji nisu ni pomišljali da motiviraju dijete za učenje i da to čine

putem igre. Učitelji nisu shvaćali da učenik kroz igru može pokazati svoje sposobnosti i zavoljeti nastavu. Brkanlić, Radakov i Vapa (2012) ističu da tradicionalnim metodama nastavno osoblje isključivo prenosi znanje, dok su studenti samo pasivni slušaoci, a suvremene nastavne metode omogućuju aktivno uključivanje studenata u nastavu, čime dolazi do izražaja njihova kreativnost. Nastava je prije bila suhoparna i dosadna. Sve se temeljilo na mehaničkom usvajanju znanja. Ono što nastavni ispredaje to učenik bez previše promišljanja treba naučiti i znati. Kod učenika se nije poticalo kritičko mišljenje, a nastava nije bila prilagođena interesima, sposobnostima i potrebama učenika. Učenici su uvijek u školu išli jer su morali, a ne zato što su oni to htjeli. Odlazak u školu je zapravo bio prisila. Škola bi trebala biti mjesto gdje će se na dijete gledati kao na biće koje ima veliki potencijal koji će se u školi prepoznati i razvijati. Danas se u školi nastoji riješiti problem razgovorom i disciplinom, a ne kaznom. U školi je dugi niz godina prevladavala tradicija u odgoju i obrazovanju koja je sputavala ljude koji su bili spremni na promijene i bili prepuni kreativnih i inovativnih ideja. Teško je promijeniti školu u par godina u nešto novo, kad je tradicija imala svoj utjecaj toliko dugo. Uvođenje igre u nastavu je proces koji se odvija postepeno i za koji je potrebno vrijeme. Puno je lakše provoditi frontalnu nastavu od kreativne nastave. Primjena igre u nastavi zahtijeva kreativnost, vrijeme i trud, na što meki učitelji nisu spremni. U posljednjih nekoliko godina se više govori o važnosti primjene igre u nastavi. Mnoga istraživanja svjedoče da je igra u nastavi korisna i da se treba sve više upotrebljavati, da ima više prednosti nego nedostataka. Sve više i više učitelja je svjesno važnosti igre u nastavi i rezultata koji se postižu njezinom primjenom. Prema Bognar (1986) puno nastavnika praktičara, školskih pedagoga i savjetnika razredne nastave radi na tome i stečena su prva vrijedna i pozitivna iskustva.

„Igra se i prije primjenjivala, ali od 1960. godine ju nastavnici intenzivnije primjenjuju u odgojno obrazovnom procesu kao ozbiljnije učenje i sastavni dio 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. Demokracija učenika, Imperij i Životna karijera su neke od igara koje se primjenjuju u američkim školama u starijim razredima. Demokracija učenika je igra u kojoj učenici imaju mogućnost pregovarati i donositi odluču u američkom političkom sistemu. Imperij je povijesna igra koja učenike upoznaje sa sistemom trgovine u Britanskom imperiju 1730. godine. Cilj Životne karijere je da se učenik upozna sa životnim odlukama koje se mogu ticati posla, obrazovanja, porodičnog života i slobodnog vremena.“ (Boocock, 1971, 106-111)

## 7. Važnost didaktičkih igara u nastavi

O važnosti primjene igre u nastavi svjedoče mnoga istraživanja, ali i sama činjenica da je igra prisutna u životu pojedinca od malih nogu i učenje čini lakšim i zanimljivijim. Postoje različite vrste igara u skladu sa dobi i razvijenosti osobe. Igra se u nastavi može primjenjivati kako bi motivirala i zainteresirala učenike i kako bi učenici ponovili i utvrdili obrađeno gradivo. Kroz igru učenici aktivnije sudjeluju u nastavnom satu, više su motivirani, sat im je zanimljiviji, bolje surađuju, nauče poštivati postavljena pravila igre, uče uvažavati tuđe mišljenje i rješavati problem zajedničkim snagama. Učenici kroz igru pokazuju i razvijaju svoju kreativnost i različite vještine. Igra mora ispuniti svoj zadatak i cilj zato je važno kako je ona organizirana. Nastavnik mora biti siguran da igra koju provodi ostvaruje svoju svrhu, u suprotnom ta igra nema smisla.

„Igra sama po sebi može, ali ne mora biti efikasna u ostvarivanju odgojno-obrazovnih zadataka. Njezina uspješnost ovisi o nizu činilaca, a jedan je od najvažnijih kako je igra konstruirana. Zato bi bilo nužno svaku obrazovnu igru prethodno eksperimentalno provjeriti i utvrditi ima li ona uopće i koliki odgojno-obrazovni učinak.“ (Bognar, 1986, 65)

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

Kostović-Vranješ i Knego (2006) navode da se didaktička igra, kao nastavna situacija s elementima suradnje ili natjecanja, može se primijeniti na svim stupnjevima školovanja i u svim nastavnim područjima. U nastavi se igra koristi radi uvježbavanja određenih vještina, u

terapeutske svrhe (primjerice socijalizacija učenika u početnim razredima školovanja) ili za poboljšanje ukupnog nastavnog ozračja.

Didaktičke igre su igre s pravilima koja se moraju poštovati. To zahtjeva od djece da su voljna pridržavati se pravila i poštovati tuđe interese i potrebe. Drugim riječima, da svoje interese i potrebe podređuju zajednici u kojoj se kreću. Kroz igru dijete uči poštivati druge i uvažavati različita mišljenja. Težak je zadatak organizirati didaktičke igre jer organizator mora biti dovoljno kreativan da učini igru zabavnom ali i poučnom. Da djeca kroz igru mogu doći do različitih spoznaja i usvojiti nova znanja, ali da se istovremeno i zabavljaju. Ako je u igri na naglasku komponenta učenja djetetu može biti u toj mjeri dosadno da ono gubi interes za igrom i učenjem. Postoji i druga krajnost, a to je da se dijete može toliko unijet u igru da mu ona postaje čista zabava, a ne učenje i zabava. Zato treba stvoriti ravnotežu između ove dvije krajnosti. Dijete se u igri treba zabavljati i biti svjesno da mora učiti jer je to cilj određene igre. One zahtijevaju psihičku angažiranost i snalažljivost i pridonose kognitivnom razvoju djeteta. Zbog toga su one u odgojno obrazovnom procesu važne. Zadatak odraslih je da pravilno organiziraju didaktičke igre. Nije dovoljno samo da se didaktičke igre i materijali daju djeci. Djecu se treba usmjeriti na ono što se radi, kako se radi i koji je cilj didaktičke igre. Prilikom odabira didaktičkih igara moraju se uzimati u obzir sposobnosti, mogućnosti i interesi djeteta. Važno je da znaju na kojoj je razini znanje djeteta.

„Da didaktička igra postane željeni cilj ona mora odgovarati nekim osnovnim zahtjevima, koji se na nju postavljaju. Ono što će stalno držati na visini radoznalost djece jesu elementi iznenađenja, neočekivanosti i neizvjesnosti u igri. U tome često leži već izvršenje pravila igre i postignuće dobrih rezultata igre. U igri treba u potpunosti biti zaokupljena pažnja i mišljenje, poticati aktivnost i razvijati stvaralačku maštu. Stečeno znanje treba primjenjivati, snaći se i pravilno reagirati. U didaktičkim igrama koje su namijenjene za djecu koja su tek krenula u školu potrebno je češće postavljati zadatke u obliku takmičenja. Svako objašnjenje, pomaganje i ispravljanje mora biti kratko, brzo i jednostavno. Za dijete koje ima manje znanja i zahtjeva više pažnje se može organizirati individualan rad za vrijeme slobodnih zanimanja. Kao što je rad na umnom razvoju djeteta složen i raznolik, tako su i didaktičke igre, koje su samo jedno od sredstava toga razvoja, različite po karakteru zadataka. Pravila mnogih didaktičkih igara zahtijevaju da djeca uspoređuju predmete, njihova svojstva i osobine i da nakon logičkog zaključka što iz toga izvode izvrše njihov izbor. Točno i pravilno izvršavanje zahtjeva ovisi o sposobnostima zapažanja, uspoređivanja, logičkog prosuđivanja i zaključivanja te da izvede generalizaciju putem klasificiranja. Određivanje predmeta prema jednoj ili prema nekoliko

osobina je još jedan karakter didaktičkih igara. Učenik mora određen predmet i njegove osobine dobro poznavati, imati o njemu pravilne predodžbe, da ga može u danom trenutku prepoznati i točno opredijeliti i imenovati. Na takav način dijete razvija apstraktno mišljenje. Didaktičke igre razvijaju kod djece svjesno pamćenje i sposobnosti njenog reproduciranja zapaženih pojava. Uz pomoć igara građevnim materijalom, mozaikom, kuglicama, štapićima i kolutićima razvijaju se kod djece ako ispunjavaju postavljene zadatke prema nacrtima i predlošcima, konstruktivne sposobnosti. Ako stvaraju nešto po slobodnoj zamisli razvijaju se i stvaralačke sposobnosti.“ (Fučkar, 1955, 8-13)

Jurić (2004) ističe da bi se ostvario potpuni odgojni utjecaj, treba učenicima, više nego do sada, omogućiti različite igre u kojima se javljaju profesionalne uloge. To se posebno odnosi na učenike od prvog do trećeg razreda. Igra je posebno omiljena među učenicima. U igri upoznaju rad, a promjena stanja i uloga upotpunjuje predodžbe o pojedinim zanimanjima.

### **7.1 Vrste didaktičkih igara**

“Didaktičke igre dijele u dvije glavne skupine, u igre s materijalom i igre bez materijala. Pod didaktičkim igrama s materijalom podrazumijevamo igre s raznim didaktičkim igračkama, sredstvima i predmetima. Kada govorimo o didaktičkom materijalu ili didaktičkim igrama, onda mislimo na takve igračke i materijal koji je specijalno konstruiran ili izrađen prema nekom točno određenom zadatku. Kod stolnih štampanih igara, kao što su Domino i lotto pod nazivom Dvostruke slike, razvija se mišljenje (klasifikacija i generalizacija) i tako precizira i utvrđuje dječje stečeno mišljenje. Didaktičke igre moraju biti dinamične. To svojstvo će kod djece pobuditi još veći interes i potiče ih na razne aktivnosti, psihičke i fizičke. Mnogi materijali i mnoge igračke izrađene su na principu samokontrole. Sloboda da se sami koriste didaktičkim materijalom pruža mogućnost da samostalno eksperimentiraju. Igre riječima su puno složenije od igara s materijalom. One se mogu organizirati s većim grupama, jer u takvoj igri se mogu aktivirati sva djeca. Potrebno je da dijete posjeduje određeno znanje i da ima pravilne predodžbe o svojoj okolini. Na dijete postavljamo zahtjeve da logično zaključuje, da brzo reagira, da reproducira i da se pravilno izražava. U tu vrstu igara ubrajamo rješavanje zagonetaka, kao i govorno stvaralaštvo: izmišljanje priča posve slobodno, ili uz zadane riječi, dopune rečenica, opisivanje po predodžbi.“ (Fučkar, 1955, 9-11)

Postoje različite didaktičke igre koje se mogu primjenjivati u nastavi sa djecom. Djeca mogu stvarati igre, ali je bitno da igra ispunjava svrhu i cilj. Pričam ti priču je igra kroz koju djeca

razvijaju svoju maštu i kreativnost. Na svakoj strani kocke nazali sličica i od svake te sličice se može stvoriti priča. Igra se može primijeniti u učenju stranog jezika.

Školica i čovječe ne ljuti se u prirodnoj veličini su igre koje djeca mogu samostalno napraviti i igrati. Ova igra može služiti za ponavljanje gradiva na zanimljiv način. Memori je igra koja se može primijeniti u nastavi hrvatskog jezika kada se radi lektira. Cilj igre je da učenici prepoznaju i upamte pojmove (likove i predmete) koji se spominju u određenoj priči ili pjesmi. Didaktička igra množenje brojeva od 0 do 10 je didaktička igra koja se može primjenjivati u nastavi matematike za drugi razred osnovne škole. Djeca uče i ponavljaju matematički radnju množenja. (Aktiv PB-a Osnovne škole Tituša Brezovačkog, 2014-2015)

Prema Šojat (2005) kviz „Tko želi dobiti peticu“ suvremeni je oblik poučavanja kojim se provodi učenje kroz igru i iskustveno učenje. Pokazuje kako se gradivo jezika, medijske kulture, lektire, jezičnog izražavanja i književnosti može usustaviti produktivnim prestrukturiranjem i usvajati na djeci zanimljiv i neformalan način. U pripremi kviza dobro je posvetiti veliku pozornost pitanjima koja trebaju biti zanimljiva, zahtjevna i osobita. Kviz razvija učeničku pozornost i usredotočenost, sposobnost slušanja, učeničku samostalnost i jača samopouzdanje.

Čudina-Obradović (2002) ističe da je u nastavi hrvatskog jezika za prijelaz s osvješćivanja glasovne strukture na slova jest sastavljanje „kratke priče o slovu“ pomoću aliteracije. O nekom se slovu smišlja aktivnost ili događaj koji će imati nekoliko aliteracija. Najbolje je ako se taj događaj može jednostavno i ilustrirati. Na taj će način dijete uvježbavati i glasovnu raščlambu i pisanje pripadajućeg slova.

## **8. Uloga nastavnika**

Procesi učenja i poučavanja postoje od kada postoje i ljudi. Odrasli prenose svoja znanja na mlađe generacije. Učenje je proces koji traje cijeli život jer se znanja svakodnevnom mijenjaju. Oduvijek su važno mjesto u zajednici imali nastavnici. Biti nastavnik je iznimno odgovoran i dragocjen posao. Prije je frontalna nastava bila sasvim normalna i prihvatljiva. U današnje vrijeme mladim generacijama je monotono sjediti osam sati na nastavi i slušati profesora kako predaje gradivo i čekati zvono koje je znak kraja sata. Kako bi se učenici aktivirali, bolje usvajali znanja i sudjelovali u nastavnom procesu treba ih zainteresirati inovacijama. Nastavnici se suočavaju sa problemom kako učenike zainteresirati za gradivo što je iznimno težak i zahtjevan zadatak. Zato nastavnički posao treba biti poziv, a ne zanimanje. U današnje vrijeme je jako

teško ići u korak s djecom. Nastavnici se trebaju usmjeriti na potrebe, interese i sposobnosti učenika. Kako nastava učenicima ne bi bila dosadna učitelji trebaju biti spremni na promjene u nastavi. Uvođenje igre u nastavni proces mijenja pogled na nastavu. U posljednjih nekoliko godina se više govori o uvođenju igre u nastavu o čemu svjedoče mnoga istraživanja. Igra je važna u nastavi jer je učenje kroz igru za razliku od tradicionalnog predavanja i učenja učinkovitije. Primjena igre u nastavi dovodi do veće aktivnosti i zainteresiranosti učenika. Kroz igru se u razredu stvara poticajna i pozitivna atmosfera. Najvažnije je što igra poboljšava učenje jer učenici kroz igru lakše pamte informacije i savladavaju gradivo. Za provedbu didaktičkih igara je važno poznavanje igre i sposobnosti i interesa djece. Za neaktivnost učenika su često krivi sami nastavnici jer ne znaju motivirati učenike na rad. Nastavnici stalno svoja znanja moraju nadograđivati i težiti stvaranju inovativnih ideja i realizirati te ideje u nastavi.

Fučkar (1955) navodi da je igra u odgojno obrazovnom procesu u predškolskoj dobi djeteta osnovni oblik i metoda jer je djeci predškolske dobi najpristupačnija i odgovara njihovim potrebama. Za primjenu igre u nastavi su odgovorni nastavnici. Moraju znati koju će igru koristiti u nastavi i odrediti cilj koji žele postići primjenom te igre. Nastavnici igru trebaju prilagoditi potrebama, željama, sposobnostima i interesima djece. Važno je da igra bude zanimljiva i da ne traje predugo. Učitelj, na početku igre, upoznaje učenike sa samom igrom. Trebaju im pročitati ili reći pravila vezana za tu igru. Učitelj je voditelj koji usmjerava učenike i pomaže ako naiđu na problem. Učitelji moraju voditi brigu da se učenici pridržavaju postavljenih pravila, da međusobno surađuju i u konačnici da se ostvari postavljeni cilj. Dužnost nastavnika je da pruža pomoć učenicima i usmjeri ih u rješavanju problema. Bit će situacija da će dijete doživjeti neuspjeh u igri i da će mu zbog toga pasti samopouzdanje. Taku djecu treba motivirati da ne odustaju nego da se zbog neuspjeha još više trude kako bi sljedeći put doživjeli uspjeh.

“Nova uloga učitelja je uključivanje u proces učenja, iskazivanje povjerenja prema učenikovim 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 puklo stjecanje znanja nego je spoznaja rezultat aktivne i integralne interakcije učenika i okružja.“ (Rendić-Miočević, 1989, 161)

„Osobi koja provodi didaktičku igru mora biti jasan cilj i zadatak igre, kao i pravila, koja su važna, da bi se postigli željeni rezultati. Kod složenijih igara, ili posve novih, preporučuje se, da

se osoba poigra s nekim drugim prije nego je prikaže djeci. Potrebno je birati igre s različitim zadacima, pravilima, sadržajem, igračkama i materijalom, da bismo izbjegli jednostranost u odgojnim rezultatima, koje želimo da postignemo igrom. Tako će i interes učenik za tu vrstu igre stalno biti intenzivniji i jači i buditi će želju za aktivnošću. Igrom rukovodi nastavnik i zahtjeva od djece da postavljena pravila izvršavaju svi bez iznimaka. Nastavnik ne smije dopuštati neurednost, površnost ili da se lažima ili prevarom postigne rezultat. Ako se to dogodi nastavnik mora upozoriti djecu na nepravilnost i i navikavati ih da priznaju svoje pogreške i da isprave svoje ponašanje. To je od velikog odgojnog značaja za formiranje dječjeg karaktera. U toku igre nastavnik postavlja pitanja i izdaje naloge što treba činiti. Pitanja trebaju biti kratka, jasna i svojim oblikom pristupačna djeci. Za provjeravanje, utvrđivanje ili proširivanje znanja važno je da svako individualno odgovori na individualno postavljeno pitanje. Nagrađivanje uspjeha u igri treba rijetko koristiti iz odgojnih razloga, da se kod djece ne bude želje za dobitkom, da ne omalovažavaju one koji su izgubili ili precjenjuju dobitnika. Važno je da nastavnik nakon igre provjeri postignute rezultate.“ (Fučkar, 1955, 14-17)



## 9. Zaključak

Igra je bila sastavni dio života od davnih vremena. Mnogi smatraju da je igra isključivo vezana za slobodno vrijeme djeteta. Prije je nastava bila organizirana tako da je učitelj bio autoritet koji prenosi znanje na učenike, a na učenicima je bilo da pažljivo prate i mehanički pamte informacije bez dubljeg razmišljanja o gradivu. Suvremena škola se sve više usmjerava na učenika i vodi brigu o interesima, potrebama i mogućnostima učenika. Nastava se nastoji prilagoditi i približiti učenicima. Učenici više nisu prazne ploče na koje treba upisati znanja. Učenici su sada aktivni sudionici nastavnog procesa. Da bi se u nastavi potakla aktivnost učenika i dobila njihova pažnja važna je primjena igre. Igra je aktivnost poznata djetetu od malih nogu. Ona ima pozivan učinak na učenje, pažnju i aktivnost učenika, a to je sve ono što nastavnici zahtijevaju od učenika. Najbolji način izbjegavanja pasivnosti i dosadne na satu je igra. Frontalnu nastavu treba zamijeniti sa učenjem kroz igru. Igra omogućuje lakše svladavanje gradiva. Kroz igru sve postaje zanimljivije. Osim što učenik svoje slobodno vrijeme provodi u igri, on bi trebao i svoje vrijeme u školi provoditi u igri, ali igri koja je konstruktivna, koja je prilagođena nastavi i dovodi do razvoja novih znanja, vještina i sposobnosti. Organizacija i priprema igre zahtijevaju vrijeme, rad i trud za što neki nastavnici nemaju volje ili nisu motivirani. Neki nastavnici smatraju da igra u nastavi predstavlja gubitak vremena, ali ona zapravo rezultira boljim pamćenjem informacija i povećanjem interesa za gradivo. U nastavi u kojoj učitelj primjenjuje igru kao metodu učenja, učenici zasigurno neće čekati da zvonu zvono za kraj sata. Učenik će se osjećati bolje jer je savladao gradivo kroz igru, samopouzdanje će porasti i sa zadovoljstvom će doći na sljedeći sat.

## 10. Literatura

Aktiv PB-a Osnovne škole Tituša Brezovačkog, (2014-2015). *Didaktičke igre*.

Dostupno na : <http://os-tbrezovackog-zg.skole.hr/upload/os-tbrezovackog-zg/images/newsimg/964/File/didakticke%20igre%20-%20svibanj%202015.pdf> zadnja posjeta 6.7.2018.

Čupić, A., Sarajčev, E., Podrug, S. (2017). Edukativne igre u nastavi matematike. *Poučak : časopis za metodiku i nastavu matematike*, 18 (70), 66-80

Čudina-Obradović, M. (2002). *Igrom do čitanja : igre i aktivnosti za razvijanje vještina čitanja*. Zagreb: Školska knjiga.

Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu. *Školski vjesnik : časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 58 (3), 345-354.

Bognar, L., Matijević, M. (2005). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.

Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.

Brkanlić, S., Radakov, S., Vapa, B. (2012). Metode aktivnog učenja u sistemu visokog obrazovanja. *Učenje za poduzetništvo*, 2 (1), 171-176.

Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Fučkar, S. (1955). *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca.

Huizinga, J. (1970). *Homo ludens*. Zagreb: Matica hrvatska.

Jurić, V. (2004). *Metodika rada školskog pedagoga*. Zagreb: Školska knjiga.

Karas, D., Skender, L. (2017). Učestalost i svrhovitost primjene igara u nastavi likovne umjetnosti. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 63 (2), 113-126.

Kostović-Vranješ, V., Knego, G. (2006). Didaktičke igre u nastavi prirode i društva. *Školski vjesnik : časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 3 (4), 337-352.

Livazović, G. (2018). *Uvod u pedagogiju slobodnog vremena*. Zagreb: Školska knjiga.

Loparić, S. (2015). Može li učenje tablice množenja biti zabavno. *Poučak: časopis za metodiku i nastavu matematike*, 16 (62), 59-66.

Matijević, M., Topolovčan, T. (2017). *Multimedijska didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.

Nikčević-Milković, A. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 7 (25), 108-121.

Pachner, O. (2014). Play, cognition and culture. *Review of psychology*, 21 (2), 145-151.

Rendić- Miočević, I. (1989). *Didaktičke inovacije u nastavi povijesti*. Zagreb: Školska knjiga.

Rendić- Miočević, I. (2000). *Učenik- istražitelj prošlosti*. Zagreb: Školska knjiga.

Sveršina-Dobracev, M. (2016). The use of puppets in primary school classes and their influence on children's spontaneous play. *Školski vjesnik : časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, 65 (Tematski broj), 145-158.

Šojat, A. (2005). Suvremeni oblik poučavanja kviz – Tko želi dobiti peticu. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 51 (14), 95-106.

