

# Igra kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika

---

**Brekalo, Bernarda**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2021**

*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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:211969>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-14**



*Repository / Repozitorij:*

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



Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Diplomski studij Hrvatskog jezika i književnosti (nastavnički smjer)  
i Pedagogije

Bernarda Brekalo

**Igra kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika**

Diplomski rad

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Vesna Bjedov

Osijek, 2021.

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku  
Filozofski fakultet Osijek  
Odsjek za hrvatski jezik i književnost  
Diplomski studij Hrvatskog jezika i književnosti (nastavnički smjer)  
i Pedagogije

Bernarda Brekalo

## **Igra kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika**

Diplomski rad

Humanističke znanosti, Interdisciplinarne humanističke znanosti, metodike  
nastavnih predmeta humanističkih znanost

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Vesna Bjedov

Osijek, 2021.

## IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravila te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni. Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasna da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku,

*Bernarda Brehalo, 0122223216*

---

ime i prezime studenta, JMBAG

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Pojam igre .....	2
3. Igra u nastavi hrvatskoga jezika.....	2
3.1. Vrste igara kao metodički postupci u nastavi hrvatskoga jezika .....	4
3.1.1. Jezična igra .....	5
3.1.2. Dramska igra.....	7
4. Poučavanje hrvatskoga jezika primjenom metodičkoga postupka igre u etapama nastavnog sata .	9
5. Metodologija istraživanja.....	11
5.1. Predmet i cilj istraživanja.....	11
5.2. Uzorak istraživanja.....	12
5.3. Instrument istraživanja .....	13
6. Rezultati i rasprava .....	14
6.1. Primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika.....	14
6.2. Primjena jezične igre u poučavanju hrvatskoga jezika .....	16
6.3. Primjena jezične igre u etapi motivacije .....	19
6.4. Primjena jezične igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika .....	21
6.5. Primjena jezične igre u etapi provjeravanja ishoda učenja u poučavanju hrvatskoga jezika..	23
6.6. Primjena dramske igre u poučavanju hrvatskoga jezika .....	25
6.7. Primjena dramske igre u etapi motivacije u poučavanju hrvatskoga jezika .....	27
6.8. Primjena dramske igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika.....	28
6.9. Primjena dramske igre u etapi provjeravanja ishoda učenja u poučavanju hrvatskoga jezika	30
6.10. Primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskog jezika pridonosi boljem ovladavanju učenika hrvatskim jezikom.....	32
7. Zaključak.....	36
8. Popis literature: .....	38
9. Prilozi.....	41

## Sažetak

Igra kao slobodna aktivnost prisutna je u svim domenama ljudskoga života, a unutar ovoga rada govorit će se o igri kao metodičkom postupku u poučavanju hrvatskoga jezika, s naglaskom na nastavu hrvatskog jezika i komunikacije. Cilj ovoga rada jest opisati igru kao metodički postupak na teorijskoj razini i razložiti igre koje se primjenjuju u nastavi hrvatskoga jezika na jezične i dramske igre, a zatim ispitati stvarnu primjenu igre kao metodičkog postupka poučavanja među nastavnicima hrvatskoga jezika u osnovnim i srednjim školama diljem Hrvatske.

Teorijski dio sastoji se od pojašnjenja pojma igre, zatim se spominje općenito igra u nastavi hrvatskoga jezika, a zatim i vrste igara kao metodički postupci u poučavanju hrvatskoga jezika koje su razložene na jezične i dramske igre te je opisano i nekoliko primjera tih igara. Posljednji teorijski dio odnosi se na poučavanje hrvatskoga jezika primjenom igre kao metodičkog postupka u etapama nastavnoga sata.

Istraživački dio rada obuhvaća analizu anketnog upitnika provedenog među 40 osnovnoškolskih i srednjoškolskih nastavnika hrvatskoga jezika u kojem su nastavnici opisno i brojčano izražavali vlastita stajališta na postavljene tvrdnje. Anketni upitnik sastoji se od 10 tvrdnja koje su nastojale ispitati primjenu igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika, primjenu jezičnih i dramskih igara u pojedinim etapama nastavnoga sata te pridonosi li igra boljem učeničkom ovladavanju gradiva. Rezultati istraživanja prikazali su kako najveći dio nastavnika primjenjuje igru *ponekad* kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika pri čemu su jezična i dramska igra najzastupljenije u etapi motivacije. Jezična igra najzastupljenija je u motivacijskom dijelu sata, ali svakako je iznimno dobro što motivacija nije jedini dio nastavnoga sata u kojem se ona primjenjuje, nego velik dio ispitanih nastavnika ujedno primjenjuje jezičnu igru i u etapi istraživanja, ali i u etapi provjeravanja ishoda. Dramske igre manje su zastupljene u etapi istraživanja, a najveći dio ispitanih nastavnika *nikad* ih ne primjenjuje u etapi provjeravanja ishoda učenja.

**Ključne riječi:** igra, hrvatski jezik i komunikacija, jezična igra, dramska igra, etape nastavnog sata

## 1. Uvod

Igra predstavlja sastavni dio čovjekova života koji se ne vezuje isključivo uz djetinjstvo jer je potreba za igrom prirodna ljudska potreba. Igra jest fenomen koji je zaokupio mnoštvo znanstvenih disciplina i grana koje su pokušale dati vlastito viđenje igre. Bogner (1986) navodi tri osnovne teorije igre koje su podijeljene u tri pristupa proučavanja igre: sociološke, psihološke i pedagoške teorije. Vrlo rano uočen je utjecaj i značaj igre u razvitku djeteta, no postojale su brojne diskusije o primjeni igara u odgojno-obrazovnom radu. Dugo se vremena smatralo kako igra ne bi trebala biti dijelom nastave te da ona nema nikakvu drugu svrhu nego ludističku. Zanemaren je njezin i odgojni, ali i obrazovni sadržaj koji je doveo do znatnih promjena u odgojno-obrazovnom sustavu. O čovjeku se treba govoriti i kao o *homo ludensu*, kao o onome kome je igra imanentna aktivnost za vlastiti razvoj. Primjena igara u nastavi pokazala se iznimno korisnom i učinkovitom, a rezultati istraživanja primjene igre doveli su do zaključaka da su učenici koncentriraniji, da lakše i bolje usvajaju obrazovne sadržaje, ali i da im igra olakšava proces učenja tako što ga rasterećuje i ne čini toliko zamornim i dosadnim. Igra ima iznimno velik spektar dobiti koje pruža, no primjena igre u nastavi nije jednostavan proces. Potrebno je osmisliti igru koja je svrhovita, koja će ostvariti zadani cilj te prilagoditi sadržaj igre dobi, sposobnostima i mogućnostima učenika. Učenik predstavlja središte nastavnog procesa, stoga upravo on i treba biti jedan od kriterija u osmišljavanju igre.

U ovome se radu piše o igri kao metodičkom postupku poučavanja u nastavi hrvatskoga jezika, konkretnije govori se o igri kao metodičkom postupku poučavanja u domeni hrvatskoga jezika i komunikacije. Rad je koncipiran na način da će se u početku objasniti pojam igre te općenito igra u nastavi hrvatskoga jezika. Nakon toga govori se o igri i vrstama igre kao metodičkim postupcima u poučavanju hrvatskoga jezika te se detaljnije govori o jezičnim i dramskim igrama s ponekim praktičnim primjerom. U posljednjem poglavlju teorijskoga dijela rada razložit će se igru kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika u etapama nastavnog sata. Nakon teorijskog dijela, uslijedit će metodološki dio unutar kojeg će se prikazati rezultati istraživanja provedenog među nastavnicima hrvatskoga jezika s ciljem da se ispita primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika te će se nastojati ispitati i stavove nastavnika hrvatskoga jezika o primjeni dramskih i jezičnih igara u različitim etapama realizacije nastavnog sata. Ovaj rad nastojat će kroz teorijski dio prikazati mogućnosti primjene dramskih i jezičnih igara u nastavi hrvatskoga

jezika, dok će istraživački dio prikazati stvarnu primjenu igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika.

## 2. Pojam igre

Igra kao pojam široko je rasprostranjen u različitim znanostima i disciplinama te svaka od njih polazi od vlastitog viđenja značenja riječi igra. Fenomen igre teško je obuhvatiti samo jednom definicijom, stoga Bruner (1976, prema Duran, 2003) polazi od tog da igru i igrovne kulturne elemente proučava ne samo psihologija, nego i etnologija, antropologija, sociologija, pedagogija i brojne druge znanosti. O igri se može govoriti kao o fenomenu koji još uvijek nije u potpunosti istražen, a među brojnim teorijama igre, Bognar (1986) navodi osnovne teorije razdijeljene u tri područja, odnosno sociološki, psihološki i pedagoški pristup igri.

Huizinga (1992) navodi kako je igra starija od kulture te je ona već i u životinjskom carstvu više od fiziološke pojave ili fiziološki uvjetovane psihičke reakcije. „Igra kao takva nadilazi granice čisto biološkog, pa čak i čisto fizičkog djelovanja. Ona je smisljena funkcija“ (Huizinga, 1992: 9).

Polić (1997: 32) definira igru kao „svjesna djelatnost kojom čovjek neposredno zadovoljava neke svoje potrebe bez namjere da proizvede bilo kakav koristan učinak. Igra je dakle za razliku od rada samosvršna, neprisilna i izvor zadovoljstva, a nerijetko prelazi i u stvaralaštvo koje ne mora, ali može, proizvesti određena društvena dobra.“ Kroz igru dijete se razvija, uči, zabavlja, ali i odgaja istovremeno. U igri dolaze do izražaja i sve odlike dječje osobnosti, a kreativnost, maštovitost, vještine, spretnost i sposobnosti u igri dovode dijete u situacije u kojima ono samostalno odlučuje, uspoređuje, zaključuje, procjenjuje, rješava probleme, stječe iskustva i sl. (Rečić, 2007).

Tako je igra još od najranijih vremena ostavila značajan trag i postala predmetom diskusija različitih znanstvenih disciplina, a njezine dobrobiti su mnogobrojne.

## 3. Igra u nastavi hrvatskoga jezika

Igra predstavlja prirodan oblik učenja i razvoja djeteta te se o igri unutar obrazovnog sustava počelo raspravljati već u 17. stoljeću kada o njoj promišljaju John Locke te Komensky te uviđaju kako primjena igre u nastavi pruža nove mogućnosti (Bognar, 1991).



Postavlja se pitanje zašto je uopće potrebno uvesti igru u nastavu hrvatskoga jezika? Rezultati istraživanja učinkovitosti primjene igre potvrdili su kako je učenje kroz igru znatno učinkovitije od klasičnog načina poučavanja, učenici su aktivniji, poboljšava se atmosfera u razredu te im sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju (Nikčević-Milković et al., 2011). U skladu s navedenim, nastavu hrvatskoga jezika potrebno je obogatiti primjenjujući igru koja će povećati učenički interes za sadržaje hrvatskoga jezika koji im mogu biti teški, apstraktni i nezanimljivi te se takvi sadržaji najčešće vezuju uz nastavu hrvatskog jezika i komunikacije<sup>1</sup>. Igram se učenike može dodatno motivirati na učenje hrvatskoga jezika, a samim tim i na ostvarivanje boljih rezultata učenja. Primjenom igre u nastavi hrvatskoga jezika uspostavlja se poticajno i dinamično razredno ozračje, pozitivan odnos prema hrvatskome jeziku te osobna angažiranost učenika (prema Marentič Požarnik, 2000, prema Trškan, 2006). Važan aspekt igre svakako je zanimljivost što je i ključnim čimbenikom svake nastave pa tako i nastave hrvatskoga jezika. Osim individualnog zanimanja, važne su i situacijske značajke, a upravo njima pripadaju igre i humor u nastavi (Bergin, 1999, prema Tsai i sur., 2008, prema Bjedov, 2021). O igrama u nastavi hrvatskoga jezika može se govoriti kao o čimbenicima poticanja zanimljivosti u nastavi te se učenici često izjašnjavaju da su igre razlog zbog kojeg vole nastavu hrvatskoga jezika, odnosno vole učiti kroz igru (prema Bjedov, 2019, prema Bjedov, 2021). Primjena igre u nastavi hrvatskoga jezika od učenika iziskuje koncentraciju, kreativnost i samostalnost te će primjenom igre kao metodičkog postupka u nastavi hrvatskoga jezika učenicima biti dopuštena igra, no takav oblik igre samo će ih usmjeriti prema usvajanju novih nastavnih sadržaja (Đurić, 2009).

Uvođenje igre u nastavu hrvatskog jezika mora biti svrhovito, dakle nije dovoljno samo uvesti aktivnost igre i smatrati da je igra obogatila nastavu i omogućila ostvarivanje učeničkih potencijala, nego je za primjenu igre u nastavi hrvatskoga jezika potrebna nastavnikova priprema. Nastavnik mora znati zašto uvodi igru u nastavu hrvatskoga jezika te koji cilj želi postići primjenom igre. Potrebno je i učenike upoznati sa svrhom i ciljem svake igre. Pri primjeni igre u nastavi hrvatskoga jezika, nastavnik treba uzeti u obzir da je igru potrebno prilagoditi dobi učenika, njihovim sposobnostima, potrebama i interesima. Igra treba biti dinamična, treba imati zadani vremenski okvir te su za njezinu primjenu potrebna i nastavna sredstva i pomagala (Čudina-Obradović, 1996).

---

<sup>1</sup> Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik organiziran je u tri međusobno povezana predmetna područja: hrvatski jezik i komunikacija, književnost i stvaralaštvo te kultura i mediji. Područje hrvatskog jezika i komunikacije temelji se na poučavanju i učenju jezičnih znanja kao i na ovladavanju jezikom kao sustavom s uporabnog stajališta, a jezik se promatra u kontekstu (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik).

Primjena igre u nastavi povećava motivaciju učenika i njihov interes za nastavni predmet, zahtijeva pozornost učenika i povećava koncentraciju, potiče na aktivno sudjelovanje, a proces učenja čini zanimljivijim u odnosu na tradicionalne metode učenja i poučavanja te u konačnici rezultira značajnim uspjehom, ali i napretkom u učenju (Miljević-Ričićki i sur., 2003). Nastavnici hrvatskoga jezika tijekom primjene igre u nastavi hrvatskoga jezika trebaju pripaziti da sadržaji igre budu cijelo vrijeme dominantni te da se igra ne pretvori u puko natjecanje čiji je jedini cilj pobijediti (Čudina-Obradović, 1996). S obzirom na to da Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik polazi od odgojno-obrazovnih ishoda učenja koji će učenici ostvariti, nastavnici hrvatskoga jezika moraju dobro promisliti koju će igru primjeniti. Pri primjeni igre u nastavi hrvatskoga jezika potrebno je razmisliti o mogućnostima igre u ostvarivanju određenih odgojno-obrazovnih ishoda, a nikako se ne smiju zanemariti ni obrazovni sadržaji kako se igra u nastavi hrvatskoga jezika ne bi pretvorila u slobodnu i nesvrhovitu aktivnost.

### 3.1. Vrste igara kao metodički postupci u nastavi hrvatskoga jezika

U osmišljavanju igre kao metodičkog postupka u nastavi hrvatskoga jezika nastavnici imaju iznimno veliku slobodu i kreativnost te kreirajući igru mogu pokazati svoja znanja i vještine. Igra kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika predstavlja prikladan postupak učenja jer se koristi intrinzičnom motivacijom, karakterizira ju zabavnost te nije podložna perfekcionizmu. Primjenom igre u nastavi hrvatskoga jezika ostvaruju se ishodi učenja u svima trima područjima: kognitivnom, psihomotoričkom i afektivnom (Bjedov, 2021). Kako bi ostvarili planirane ishode učenja, nastavnici hrvatskoga jezika često primjenjuju metodički postupak igre kojim ne samo što povećavaju motivaciju kod učenika, nego im i omogućavaju bolje usvajanje gramatičkih sadržaja, odnosno ovladavanje hrvatskim jezikom (Težak, 1996). Igra kao motivacijski postupak potiče učenika na aktivnost, slušanje i ovladavanje novim informacijama bez osjećaja zamorenosti i dosade (Aladrović Slovaček et al., 2013).

U nastavi hrvatskoga jezika igre koje se primjenjuju kao metodički postupak zadržavaju svoj temeljni karakter, odnosno možemo ih svrstati u igre s obzirom na razinu spoznajne složenosti<sup>2</sup>, no

---

<sup>2</sup> Mendeš i sur. (2020) klasificiraju igre u odnosu na dva kriterija prema različitim autorima: prvi je kriterij podjela igara s obzirom na razinu socijalne (društvene) složenosti, dok drugi kriterij predstavlja podjelu s obzirom na spoznajnu

igre koje se primjenjuju u nastavi prvobitno se uvrstavaju u skupinu didaktičkih igara. Igra kao didaktička strategija omogućuje ostvarenje odgojnih ciljeva te ona sama sebi nije svrhom, nego je uvijek povezana s ostvarivanjem određenih odgojnih ciljeva (Matijević, Radovanović, 2011). Didaktičke igre koje se primjenjuju u nastavi hrvatskoga jezika najčešće su jezične i dramske igre.

### 3.1.1. Jezična igra

Jezična igra mogla bi se definirati kao „prostor u kojem se i odrasli i djeca oslobađaju u vlastitom jeziku, u kojem doista uživaju u njemu intuitivno svladavajući pravila i stječući sposobnost postupiti u skladu s pravilima ili ih (svjesno) prekršiti“ (Peti-Stantić, Velički, 2008: 7). Jezične su igre sve igre u kojima je jezik izražajno sredstvo u svim svojim pojavnostima. U skladu s tim, o jezičnim igrama može se govoriti kao o onima koje prate jezične djelatnosti koje se nalaze u presjeku triju predmetnih područja hrvatskoga jezika, a to su slušanje, čitanje, govorenje i pisanje. U nastavi hrvatskoga jezika različite gramatičke vježbe, ortoepske ili pravogovorne vježbe, leksičke vježbe te stilsko-kompozicijske vježbe (Pavličević-Franić, 2005) mogu se preoblikovati i prenamijeniti tako da postanu jezične igre koje će omogućiti vježbanje određenih sadržaja na način koji će učenicima biti manje zamoran, a više zanimljiv. Jezične igre predstavljaju iznimno bogat izvor mogućnosti ostvarivanja različitih govornih vježbi, ali ujedno omogućavaju i razvoj sposobnosti slušanja te vještina pisanja i čitanja.

Jezične igre predstavljaju samo jedan kreativan metodički postupak koji pomaže i omogućava učenicima da lakše usvoje apstraktne sadržaje, kao što su jezični sadržaji. Neophodno je obogatiti nastavu hrvatskoga jezika različitim stimulacijskim i problemskim zadacima koje učenici rješavaju kroz igru, a koji im omogućuju ne samo učenje, nego i traženje drugih načina koji će im omogućiti bolje usvajanje jezičnih sadržaja i funkcionalnu pismenost (Aladrović Slovaček et al., 2017).

Jezične igre predstavljaju dobar način razvijanja i unaprjeđivanja jezičnih kompetencija, kao i komunikacijskih kompetencija, jer dok se igraju, učenici uče, razvijaju jezične sposobnosti oponašanjem situacija iz života te razvijaju i svijest o dobrom slušanju, govorenju, čitanju, pisanju

---

složenost. Igre koje se odnose na spoznajnu složenost često su igre koje se prenamjenjuju te primjenjuju u nastavi hrvatskoga jezika. U igre s obzirom na razinu spoznajne složenosti ubrajaju se funkcionalna igra, konstruktivna igra, igra pretvaranja (simbolička igra) te igre s pravilima (Rubin et al., 1983, prema Berk, 2015). Simbolička igra obuhvaća odigravanje svakodnevnih zamišljenih uloga, dok igre s pravilima omogućavaju praćenje i razumijevanje pravila u aktivnostima igre (Rubin et al., 1983, prema Berk, 2015). Govoreći o igrama s pravilima, među njih se ubrajaju narodne igre (prenošene predajom), pokretne igre te didaktičke igre (Duran, 1995, prema Nikčević-Milković et al., 2011). Upravo te dvije vrste igara s obzirom na razinu spoznajne složenosti mogu se primijeniti i u nastavi hrvatskoga jezika.

i razumijevanju. Primjenom jezičnih igara, učenici ovladavaju jezikom, odnosno potiče ih se na usmeno i pisano izražavanje, a također ovladavaju i njegovim sadržajima, konkretno ovladavaju gramatikom i pravopisom (Aladrović Slovaček, 2019). Jezičnu igru može se primijeniti u bilo kojem dijelu nastavnoga sata jer ona nastavu čini zanimljivijom, dinamičnijom, svaki učenik postaje aktivan sudionik koji razvija različite sposobnosti, a ujedno primjena jezične igre potiče i natjecateljski duh (Aladrović Slovaček et al., 2013). Autorica Šego (2009) podijelila je jezične igre s obzirom na jezične djelatnosti koje se njima razvijaju, dok Aladrović Slovaček (2018, prema Aladrović Slovaček 2019) polazi od podjele jezičnih igara s obzirom na sadržaj koji se želi usvojiti/uvježbati/ponoviti u igri. U poučavanju hrvatskoga jezika iznimno su prikladne igre za usvajanje gramatičkih sadržaja i to fonološke igre, morfološke i sintaktičke.

Govoreći o primjeni jezičnih igara kao metodičkih postupaka u nastavi hrvatskoga jezika, one omogućavaju zanimljiviji i poticajni način učenja i stjecanja jezičnih navika. Kao jedan od istaknutijih pisaca čija djela predstavljaju kvalitetan lingvometodički predložak za jezične igre jest Zvonimir Balog<sup>3</sup>. Na taj se način ujedno mogu ispreplitati sadržaji domene književnosti i stvaralaštva sa sadržajima domene hrvatski jezik i komunikacija.

Primjer jezične igre koja se može primijeniti u srednjoškolskom uzrastu jest razvrstavanje leksema hrvatskoga jezika s obzirom na način tvorbe. Kao lingvometodički predložak može poslužiti Balogovo djelo *Bosonogi general* u kojem se mogu pronaći brojne novotvorenice te učenici dobivaju radni listić s riječima kojima trebaju odrediti tvorbeni način i svrstati ih u odgovarajući stupac (Sučević, 2002). Kao druga inačica ovakve jezične vježbe može poslužiti i igra memory<sup>4</sup>, u kojoj se od učenika traži da povežu leksem i naziv načina tvorbe, a leksemi su preuzeti iz djela *Bosonogi general* (Sučević, 2002). Obje inačice od učenika zahtijevaju svladan nastavni sadržaj te se kao jezične igre mogu primijeniti u etapama istraživanja jezične činjenice, ali i provjeravanja ishoda učenja.

---

<sup>3</sup> Autorica Sučević (2002) prikazuje obilje jezičnog materijala na konkretnim primjerima Balogovih djela, odnosno na primjerima *Veseli zemljopis*, *Nevidljiva Iva* i *Bosonogi general* prikazuje osam primjera fonoloških, morfoloških, sintaktičkih, leksikoloških i rječotvornih jezičnih igara.

<sup>4</sup> U nastavi hrvatskoga jezika među učestale primjere jezičnih igara ubrajaju se gramatički domino, jezične križaljke, igre asocijacije, gramatički memory te brojne druge igre (Bjedov, 2021).

### 3.1.2. Dramska igra

Unutar razreda može se odvijati odgojna ili procesna drama<sup>5</sup> koja služi za ostvarivanje pretežito odgojnih, ali katkada i obrazovnih ciljeva (Bančić et al., 2007). Škola kao odgojno-obrazovna ustanova vrlo često ističe obrazovne ciljeve, no ni u kojem slučaju ne smiju se zanemariti odgojni ciljevi škole i samih nastavnih predmeta, a upravo odgojna drama pridonosi ostvarivanju te komponente.

Među modernim metodama dramske pedagogije<sup>6</sup> nalaze se upravo i igre, a u igre se ubrajaju aktivnosti s jasnim pravilima koja učenici moraju prihvatiti i koje najčešće imaju naglašen cilj koji se igrom treba postići. U dramskim igrama, učenici se smještaju u određene situacije, likove, stvari i pojave pomoću pokreta, riječi i zvuka. Dramske igre pomažu u oslobađanju učeničkog straha od pogrješke, omogućavaju ravnopravnost svih učenika kao sudionika igre te ukazuju na neponovljivost i jedinstvenost svakog učenika (Stanišić, 2015).

Primjena dramskih metoda u obrazovanju, kao što je primjena dramske igre kao metodičkog postupka u nastavi hrvatskoga jezika, omogućava povezivanje obrazovanja sa slobodom govora, razvojem kritičkog mišljenja te učenjem o ljudima i svijetu. Dramska igra kao i sloboda tjelesne improvizacije i ekspresije te intelektualni razvoj prepoznate su kao osobine dječje glumačke sposobnosti te su i uvrštene u dramske metode. Učenici se projiciraju unutar igre, a primjenom dramskih igara kao metodičkih postupaka razvijaju komunikacijsku kompetenciju na razigran, eksperimentalan i prihvatljiv način (Stanišić, 2015).

Dramska igra kao metodički postupak najčešće se vezuje uz igre uloga, odnosno učenici najčešće odigravaju određene međuljudske odnose kroz koje se osposobljavaju za sudjelovanje u analognim stvarnim situacijama te su dramske igre iznimno plodno tlo i za razvoj govora (Bognar, 1986). Konkretno govoreći, dramske igre u nastavi hrvatskoga jezika najčešće se povezuju s područjem književnosti i stvaralaštva jer je najvidljivija poveznica između dramskih igara i književnih tekstova. Dramske igre predstavljaju poticajan postupak koji može učenike motivirati i zainteresirati za jezične sadržaje. Dramske igre svrhovite su i zanimljive u poticanju kreativnosti učenika u

---

<sup>5</sup> U značajke odgojne drame ubrajaju se neponovljivost, jednokratnost i sudjelovanje svih učesnika u njezinom zbivanju (nema podjele na gledatelje i izvođače). Odgojna ili procesna drama može biti prisutna kao školski predmet, ali i kao didaktička metoda učenja i poučavanja koja se koristi u raznim školskim predmetima (Bančić et al., 2007).

<sup>6</sup> Moderne metode dramske pedagogije mogu se podijeliti na igre, tehnike, improvizacije ili vježbe (Stanišić, 2015).

nastavi hrvatskoga jezika, a ujedno su i prikladne za ostvarivanje komunikacijske kompetencije koja predstavlja učeničku osposobljenost za primjenu jezičnih sadržaja (Bjedov, 2019). One pružaju učenicima mogućnost slobodnog izražavanja, a ujedno i oslobađaju stvaralački potencijal učenika jer takav oblik rada kreira atmosferu sigurnosti te prividnu neobveznost (Stanišić, 2015). Unatoč brojnim pozitivnim učincima primjene dramskih igara u nastavi hrvatskoga jezika, postoji i nekolicina čimbenika koji mogu spriječiti primjenu dramskih igara u nastavi. Jedan od tih čimbenika koji Lugomer (2000) navodi jest nedostatak vremena, odnosno usklađivanje broja sati s predviđenim sadržajem za obrađivanje. Zahvaljujući kurikularnoj reformi, predmetni kurikulum naglasak više ne stavlja na sadržaje učenja, nego na ishode učenja kojima se nastavnici vode pri odabiru sadržaja. Na taj način, nastavnici imaju znatno veću slobodu u kreiranju nastavnih sati te ne postoji prepreka nedostatka vremena u primjeni dramskih igara. Kao drugi čimbenik, Lugomer (2000) navodi "veselu gužvu" koja vlada u igri, no unatoč toj prividnoj nedisciplini, u dramskoj igri postoje i pravila i unutrašnji red koji učenici poštuju. Treći čimbenik koji djeluje kao prepreka u ostvarivanju dramskih igara u nastavi jest učenje dramskih metoda, odnosno dramski odgoj i usavršavanje za njegovu primjenu u nastavi (Lugomer, 2000). Svi navedeni čimbenici trebali bi ukazati da je primjena dramskih igara u nastavi složen i težak proces, no to ne znači da se ne bi trebala primjenjivati u nastavi, naprotiv, to samo upućuje na to koliko su pojedini nastavnici motivirani za unaprjeđivanje vlastite nastave i koliko im je važno da kreiraju nastavu u čijem je središtu učenik koji će primjenom igara znatno bolje svladati obrazovne sadržaje, a uz to i ostvarivati različite odgojne ciljeve.

Govoreći o praktičnoj primjeni dramskih igara kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika, autorica Fileš (2005) daje pregled praktičnih primjera dramskih radionica i igraonica u nastavi hrvatskoga jezika od 5. do 8. razreda osnovne škole. Primjer jedne takve dramske igre osmišljen je za udžbeničku jedinicu *Homonimi* na način da dva učenika izlaze pred ostatak razreda te dobivaju na papiriću ispisan homonimski par riječi, svaki učenik odabire jedno značenje i nastoji ga pantomimom odglumiti ostatku razreda. Nakon što učenici otkriju traženi odgovor, riječi se ispisuju na ploči i pitanjima se nastoji učenike navesti do toga što su to homonimi (Fileš, 2005). Slična igra navedena je i za obradu udžbeničke jedinice *Antonimi* u kojoj učenik pantomimom treba odglumiti riječ napisanu na papiriću, a učenik koji misli da zna rješenje treba izaći pred ostatak razreda i odglumiti pantomimom riječ suprotnog značenja (Fileš, 2005).

Među praktične primjere dramskih igara u nastavi hrvatskoga jezika mogu se izdvojiti i dramske igre *Voćna salata* te *Predmet govori*. Bjedov (2019) daje primjer *Voćne salate* kao dramske igre u nastavi hrvatskoga jezika koja je zamišljena na način da se učenici grupiraju u tri skupine (opće imenice, vlastite imenice i zbirne imenice) te svaka skupina ponavlja i usustavljuje znanje o pojedinoj skupini imenica (ovisno o tome kojoj su skupini pripali). Zatim se oblikuje krug unutar kojeg nastavnik izgovara rečenice, a učenici, ovisno o tome koja je skupina imenica upotrijebljena, zamijene mjesta (Bjedov, 2019). Sljedeći primjer dramske igre jest *Predmet govori* te je za ostvarenje ove dramske igre potrebno da svaki učenik donese na sat jedan predmet koji ima obilježja hrvatskoga identiteta te ga opisuje u 1. osobi jednine primjenjujući jedan od funkcionalnih stilova (Bjedov, 2019).

Kao još jedan primjer dramske igre koja se može primijeniti u predmetnoj nastavi hrvatskoga jezika jest igra *Sobe*<sup>7</sup>. Ta dramska igra primjenjiva je u 6. razredu osnovne škole prema ishodu *OŠ HJ A.6.4. Učenik piše pripovjedne i opisne tekstove prema planu pisanja* u kojem će kroz opis prostora učenik ostvariti zadani odgojno-obrazovni ishod. Ova vježba može se produbiti i mogu se dati konkretnije upute učenicima i na taj ih se način može usmjeriti ostvarivanju odgojno-obrazovnog ishoda, a ujedno opis koji nastane može poslužiti kao tekst koji će učenici živopisno ispričati ostatku razreda.

#### 4. Poučavanje hrvatskoga jezika primjenom metodičkoga postupka igre u etapama nastavnog sata

Učenje i poučavanje jezika u nastavi hrvatskog jezika polazi od komunikacijskog pristupa koji pretpostavlja nekoliko odrednica, a među odrednicama komunikacijskog pristupa navodi se i didaktička igra, kao jedan od oblika učenja/poučavanja, kao oblik koji omogućava brže učenje uz manji zamor te se kao popratni domašaj javlja obrazovni učinak (Pavličević-Franić, 2005). Didaktička igra omogućuje da najdosadniji i najteži sadržaj učenicima postane prihvatljiv. Osim olakšavanja procesa učenja i poučavanja, primjenom didaktičke igre nastava postaje dinamičnija, nestereotipna, zanimljiva i motivirajuća za učenike. U komunikacijsko-funkcionalnom metodičkom

---

<sup>7</sup> Autori Scher i Verall (2006) u svojoj knjizi predstavljaju čitav niz ideja dramskih igara koje su namijenjene svima koji se bave dramskim radom i radom s mladima. Unutar njihove knjige može se pronaći originalna zamisao dramske igre *Sobe*.

pristupu preporučuje se u nekoj od etapa realizacije nastavne jedinice osmisliti neku novu ili preoblikovati postojeću didaktičku igru. Na taj način, sadržaji će osim edukativne dimenzije pridonijeti i razvoju logičkoga mišljenja, pamćenja, zaključivanja, poticati će natjecateljski duh, svijest o vlastitim osobinama ličnosti te će razviti etički i estetski doživljaj (Aladrović Slovaček, 2019).

Istraživanja su potvrdila kako je proces učenja uspješniji i motiviraniji što je učenik aktivniji, a u poticanju učeničke aktivnosti prednjači igra koja „olakšava usvajanje veće količine informacija u kraćem vremenu, a uz manji zamor“ (Pavličević-Franić, 2005: 76).

Nastavnik kao poučavatelj ima ulogu animirati, pratiti i razmišljati, a u nastavi hrvatskoga jezika mogao bi primjenjivati društvene igre u kojima nema pobjednika niti gubitnika te čiji je cilj igrati „jedni s drugima“, a ne „jedni protiv drugih“. Potrebno je izbjeći i prenaplašeno pedagogiziranje jer se ono suprotstavlja temelju igre, a to je sloboda (Niehl, Thoemmes, 2002: 167). Primjenjujući igru kao metodički postupak u nastavi, nastavnik omogućava učenicima učenje kroz stvaranje stvarnosti i raznih simulacija, a igru karakterizira svestranost, holistički karakter te se primjenom igre potiče sustavno razmišljanje, kreativnost i mašta. Igra promovira strategiju i logiku, razvijaju se vještine predviđanja i razmišljanja, kreativne ideje te kognitivne vještine, a utječe i na znanje i razumijevanje (Bjedov, 2021). Zbog brojnih svojih prednosti, igra bi trebala postati sastavni metodički postupak ne samo u nastavi hrvatskoga jezika, nego i u brojnim drugim nastavnim predmetima.

Primjenom igre kao metodičkog postupka poučavanja u nastavi hrvatskoga jezika može se pospješiti osjećaj jednakovrijednosti u razredu, odnosno u igru se mogu uključiti i učenici s određenim poteškoćama tako da se igra osmisli da ne bude prelagana za prosječnog učenika, ali i da ju učenik s poteškoćama barem djelomično može svladati. Primjer primjene takvih igara mogu biti i različite logopedske vježbe koje mogu pomoći djeci s poremećajima u govoru i koje im možda nisu ugodno iskustvo, no ako su te vježbe implementirane u igru i uz to ne izdvajaju učenike s poteškoćama od ostalih, učenici će ih rado izvoditi (Bognar, 1986).

Težak (1996) navodi sljedeći ustroj nastavnog procesa tijekom obrade nastavne jedinice, a on podrazumijeva pripravu (motivaciju), istraživanje jezične činjenice i provjeru stečenih znanja, odnosno provjeru ishoda učenja. Često se u poučavanju hrvatskoga jezika igra kao metodički postupak primjenjuje u prvoj etapi, odnosno pripravi u okviru početne motivacije te tijekom ponavljanja ili utvrđivanja gradiva, no važno je napomenuti kako se igra može primjenjivati u svim



etapama nastavnog procesa (Nikčević-Milković et al., 2011). Igru kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika karakterizira iznimna prilagodljivost i prikladnost jer se ona može primjenjivati tijekom ponavljanja, kod primjene stečenog znanja, ali i kod sistematizacije gradiva. Igra kao metodički postupak poučavanja primjenjuje se i na satima obrade novog gradiva, odnosno kao što je već spomenuto može se primijeniti u uvodnom dijelu sata kada djeluje motivacijski, tijekom obrade jezične činjenice kada ima ulogu usvajanja znanja, zadržavanja ili vraćanja koncentracije učenika te u provjeri stečenih znanja, odnosno završnom dijelu sata kako bi se uvidjela primjena novostečenog znanja (Dukić, Janković, 2005, prema Ćosić, 2008). Igra kao metodički postupak predstavlja iznimno poticajan motivacijski postupak koji se ne bi trebao vezivati isključivo uz motivacijski postupak u uvodnom dijelu sata. Kako bi igra kao metodički postupak djelovala motivacijski na učenike, treba postati metodički postupak koji će ne samo usmjeriti učenikovu pozornost i interes prema učenju jezičnoga sadržaja (sadržajna motivacija), nego treba i pokrenuti učenikovu volju za rad (radna motivacija) te izabrati način komunikacije (komunikacijska motivacija) (Težak, 1996).

## 5. Metodologija istraživanja

Za potrebe ovoga rada provedeno je istraživanje među nastavnicima hrvatskoga jezika kojim se nastojalo ispitati primjenu igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika s osvrtom na primjenu jezičnih i dramskih igara u pojedinim etapama nastavnog sata. U sljedećim potpoglavljima bit će opisani predmet i cilj istraživanja, uzorak istraživanja te instrument istraživanja. S obzirom na to da su se od ispitanih nastavnika tražila i obrazloženja za svaku tvrdnju, dobivena obrazloženja bit će prikazana u svom izvornom obliku bez prepravljanja i jezičnoga uređivanja.

### 5.1. Predmet i cilj istraživanja

Predmet istraživanja jest primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika s naglaskom na nastavu hrvatskog jezika i komunikacije te s detaljnijim osvrtom na primjenu jezičnih i dramskih igara u pojedinim etapama nastavnog sata. Cilj ovog istraživanja jest ispitati stvarnu primjenu igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika te kroz

obrazloženja ispitanih nastavnika uvidjeti prednosti i poteškoće primjene igre u nastavi hrvatskoga jezika, a ujedno i dobiti povratnu informaciju o primjeni jezičnih i dramskih igara u određenim etapama nastavnoga sata.

## 5.2. Uzorak istraživanja

Istraživanje je provedeno među nastavnicima hrvatskoga jezika, točnije među 40 nastavnika hrvatskoga jezika koji su zaposleni u osnovnim i srednjim školama diljem Hrvatske. Većinu ispitanih nastavnika čini ženski dio populacije, odnosno 95 % ispitanih nastavnika čini ženski spol, dok 5 % ispitanih nastavnika čine ispitanici muškog spola. Govoreći o konkretnim brojkama, 38 ispitanih nastavnika ženskog su spola, dok su 2 ispitana nastavnika muškog spola. Od ukupnoga broja ispitanih nastavnika, 67,5 % nastavnika zaposleno je u osnovnoj školi (27 ispitanih nastavnika), 17,5 % u gimnaziji (7 ispitanih nastavnika), 12,5 % u srednjoj strukovnoj školi (5 ispitanih nastavnika) te 2,5 % u srednjoj umjetničkoj školi (1 ispitanik nastavnika). Što se tiče radnog iskustva u poučavanju hrvatskoga jezika ispitanih nastavnika, najzastupljeniji su nastavnici s radnim iskustvom od 5 do 10 godina, čak 22,5 % (9 ispitanih nastavnika), zatim slijedi podjednak omjer nastavnika koji imaju radno iskustvo od 0 do 5 godina, odnosno 17,5 % (7 ispitanih nastavnika) kao i nastavnici koji imaju radno iskustvo od 10 do 15 godine, također 17,5 % (7 ispitanih nastavnika). Ispitanih nastavnika s radnim iskustvom od 15 do 20 godina čini 15 % ispitanika (6 ispitanih nastavnika), ispitanih nastavnika s radnim iskustvom od 20 do 25 godina čini 12,5 % ispitanika (5 ispitanih nastavnika) te je podjednak omjer ispitanih nastavnika s radnim iskustvom od 25 do 30 godina te onih s radnim iskustvom većim od 30 godina, odnosno svaka skupina čini 7,5 % ispitanika (3 ispitanih nastavnika). Podatci o uzorku ispitanih nastavnika prikazani su u Tablici 1.

Tablica 1: *Uzorak*

Uzorak	Broj ispitanika	Postotak
Ukupno:	40	100 %
Ženski spol:	38	95 %
Muški spol:	2	5 %
Osnovna škola:	27	67,5 %
Gimnazija:	7	17,5 %
Srednja strukovna škola:	5	12,5 %

Srednja umjetnička škola:	1	2,5 %
0 – 5 godina radnog iskustva:	7	17,5 %
5 – 10 godina radnog iskustva:	9	22,5 %
10 – 15 godina radnog iskustva:	7	17,5 %
15 – 20 godina radnog iskustva:	6	15 %
20 – 25 godina radnog iskustva:	5	12,5 %
25 – 30 godina radnog iskustva:	3	7,5 %
više od 30 godina radnog iskustva:	3	7,5 %

### 5.3. Instrument istraživanja

Nastavnici hrvatskoga jezika u osnovnim i srednjim školama ispitani su metodološkim postupkom anketiranja. Anketa je osmišljena i realizirana pomoću platforme „Google obrasci“ te je uzorak ispitanih nastavnika prikupljen online i obuhvaća nastavnike diljem Hrvatske koji su zaposleni u osnovnim i srednjim školama te koje odlikuje različito radno iskustvo u poučavanju hrvatskoga jezika. Anketa<sup>8</sup> započinje s tri pitanja vezana uz spol, vrstu škole u kojoj su nastavnici zaposleni te radno iskustvo u poučavanju hrvatskoga jezika. Nakon tih općih podataka, slijedi 10 tvrdnji na koje ispitanici odgovaraju odabirom jednog od broja ponuđenog na skali. Skala se sastoji od tri stupnja: *nikad (1)*, *ponekad (2)* i *uvijek (3)*. Uz svaku tvrdnju, traži se i obrazloženje nastavnika na postavljenu tvrdnju. Prva tvrdnja odnosi se na primjenu igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika, sljedeće četiri tvrdnje odnose se na primjenu jezične igre u poučavanju hrvatskoga jezika i njezinu primjenu u pojedinim etapama nastavnog sata. Zatim su postavljene četiri tvrdnje vezane uz primjenu dramskih igara u poučavanju hrvatskoga jezika s naglaskom na primjenu u pojedinim etapama nastavnog sata te posljednja tvrdnja polazi od toga da učenici bolje ovladavaju hrvatskim jezikom primjenjujući igru kao metodički postupak poučavanja. Anketa će u cijelosti biti analizirana unutar ovog rada te će sva obrazloženja ispitanih nastavnika biti prikazana u svom izvornom obliku bez jezičnoga uređivanja i prepravljanja, a zatim i interpretirana.

---

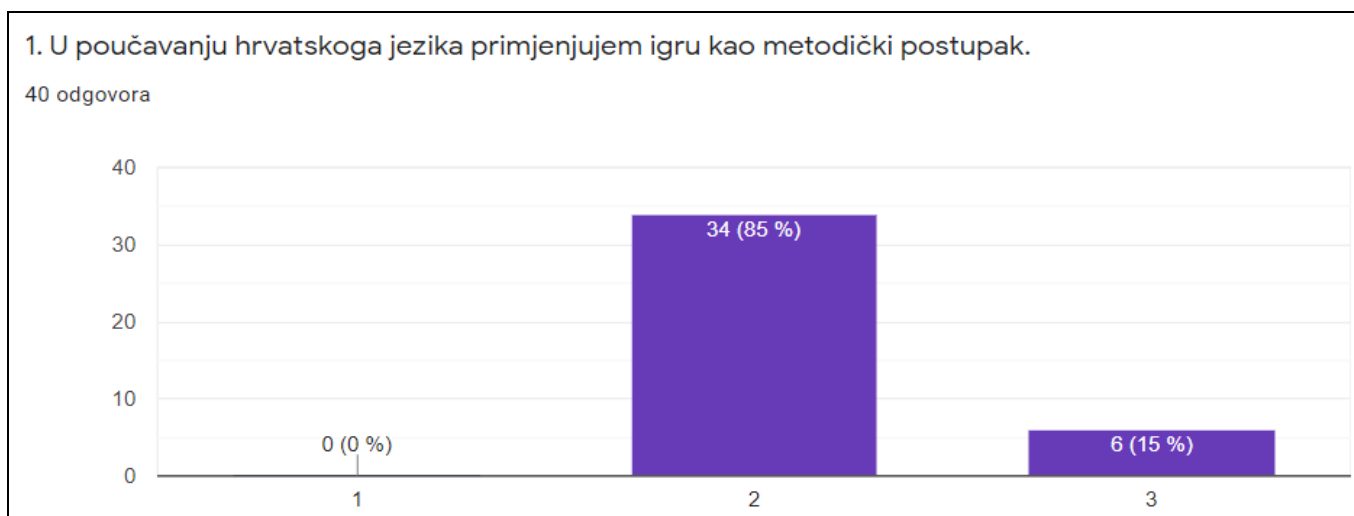
<sup>8</sup> Anketa se nalazi u Prilogu 1.

## 6. Rezultati i rasprava

Unutar ovoga poglavlja prikazat će se rezultati istraživanja provedenog među nastavnicima hrvatskoga jezika. Svaka tvrdnja bit će prikazana u obliku zasebnog potpoglavlja unutar kojeg će se prikazati kvalitativni i kvantitativni rezultati te će se interpretirati obrazloženja ispitanih nastavnika na način da će se grupirati s obzirom na odgovor na skali.

### 6.1. Primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika

Na prvu tvrdnju *U poučavanju hrvatskoga jezika primjenjujem igru kao metodički postupak*, najveći dio ispitanika odgovorio je da primjenjuje igru kao metodički postupak *ponekad*, odnosno 85 % ili 34 ispitana nastavnika *ponekad* primjenjuje igru u poučavanju hrvatskoga jezika. Manji broj ispitanih nastavnika, odnosno 15 % ili 6 ispitanih nastavnika *uvijek* primjenjuje igru u poučavanju hrvatskoga jezika, a ni jedan ispitanik nije se izjasnio da *nikad* ne primjenjuje igru u poučavanju hrvatskoga jezika.



Slika 1. Primjena igre kao metodičkoga postupka u poučavanju hrvatskoga jezika

Na postavljenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja ispitanih nastavnika, 82,5 % ili 33 ispitana nastavnika naveli su obrazloženje te se obrazloženja navode u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu će obrazloženje za prvi odgovor *nikad* u ovoj tvrdnji izostati, tako da će se obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći u primjeru (1b), a obrazloženja odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

### *(1b) ponekad*

*Djeluje pozitivno na motivaciju učenika. / Ovisno o svrhovitosti metodičkog postupka. / Ni previše često, ni previše rijetko. Češće bih da imam više vremena. Češće u motivaciji nego u ostalim dijelovima sata. U motivaciji dopustim i uzimanja malo više vremena, a u glavnom dijelu sata teže pristajem na odstupanje od planiranoga vremena. / Nije moguće nijednu metodu, pa niti metodu igre, primjenjivati uvijek. / Kad je postupak igre opravdan i ima svrhu poučavanja, primjenjujem ga rado. / Kvizovi / Jer mi je tako osmišljen sat ili naglasak stavljam na neki drugi oblik rada. / Koristim ponekad jer od igre u srednjoškolskoj nastavi nema znanja, a ima mature kojom se provjerava znanje. / Vrlo rijetko koristim igru kao metodički postupak u redovnoj nastavi, a malo više u izvanastavnim aktivnostima. / Neke je nastavne sadržaje bolje odraditi bez igre, učenici bolje shvate ali se igra tada primjenjuje u ponavljanju i usustavljanju. / Ovisno od nastavne cjeline. / Ponekad, jer ovisi o samom razredu i kako su dotad radili. / Nije uvijek uz sve prikladno igrati se. / Koristim različite metode, za usvajanje novih ishoda ili ponavljanje gradiva, a koje su zapravo igre: križaljke, rebusi, Alias, Memory, razne igre u digitalnim alatima. / Ponekad primjenjujem igru kao metodički postupak. / Treba upotrebljavati s mjerom, a i sami su učenici nekoliko puta rekli da ne vole previše igre u nastavi. / Umjereno ga primjenjujem; ne pretjerujem; nešto između ponuđenih odgovora 2 i 3. / Nije svako gradivo pogodno za igrifikaciju. / Trudim se što češće koristiti igru kao dio sata jer ona potiče motivaciju, koncentraciju i dinamiku sata, a to utječe i na uključenost i aktivnost učenika. / Trudim se često s obzirom na to da je među učenicima strukovne škole vrlo teško razviti interes za hrvatski jezik i književnost pa je to metodički postupak koji nikad ne odbiju. No ponekad zbog opsega sadržaja koje je potrebno obraditi ili situacija usmenog ispitivanja ili pak neprimjerena ponašanja nisam u mogućnosti uvijek. / Igru koristim kao motivaciju ili u ponavljanju, nikako ne stalno. / Ne sjećam se kad sam zadnji put primijenio igru kao metodički postupak, no katkada se ipak koristim i tim postupkom. / Didaktičkim se igrama koristim prilikom vježbe, ponavljanja ili za motivaciju. / Ne možemo se igrati ako se ne svladaju osnove. / Najčešće ju koristim na satovima ponavljanja ili kao motivaciju na početku sata. / Igra je dobra za motivaciju nastavnih jedinica iz svih područja, posebice jezika u kojem ima težega gradiva pa da se učenici bolje zainteresiraju. Isto tako i u ostalim dijelovima sata ili pak za ponavljanje, vježbanje, na samom kraju. / Ponekad kada je to korisno, poučno i zabavno jer pridonosi dinamici učenja.*

Ispitani nastavnici u obrazloženjima za prvu tvrdnju *U poučavanju hrvatskoga jezika primjenjujem igru kao metodički postupak*, objašnjavaju neke pozitivne i negativne strane primjene igre, ali ujedno i napominju u kojim dijelovima nastavnoga sata primjenjuju igru. Nekolicina ispitanih nastavnika navodi kako je odabralo odgovor *ponekad* jer *primjena igre u poučavanju ovisi o svrhovitosti metodičkog postupka, kad je postupak opravdan, ako je nastavni sat tako osmišljen te kada je primjena igre korisna, poučna i zabavna*. Nekoliko ispitanih nastavnika izdvojilo je pozitivne strane primjene igre: *djeluje pozitivno na motivaciju i koncentraciju učenika, pozitivno djeluje na dinamiku sata*. Među ispitanim nastavnicima, nekoliko ih je izdvojilo da je *nekada bolje primijeniti neki drugi postupak nego igru, da nije uvijek sve pogodno za igrifikaciju, odnosno nije uvijek prikladno primjenjivati igru u poučavanju hrvatskoga jezika*. Jedan ispitanik nastavnik

obrazložio je kako se *ne sjeća kad je zadnji put primijenio igru kao metodički postupak, no ipak ju ponekad primijeni*. Među obrazloženjima ispitanih nastavnika, iz nekolicine odgovora može se iščitati u kojim dijelovima nastavnoga sata primjenjuju igru: *najčešće se primjenjuje u motivaciji i ponavljanju*, a dva ispitana nastavnika navode i kako ju *primjenjuju za vježbanje*. Iz navedenih obrazloženja ispitanih nastavnika, odgovor *ponekad* može se razložiti na nastavnike čiji odgovor *ponekad* označava češću primjenu igre, dok se kod nekih nastavnika odgovor *ponekad* odnosi na rjeđu primjenu igre.

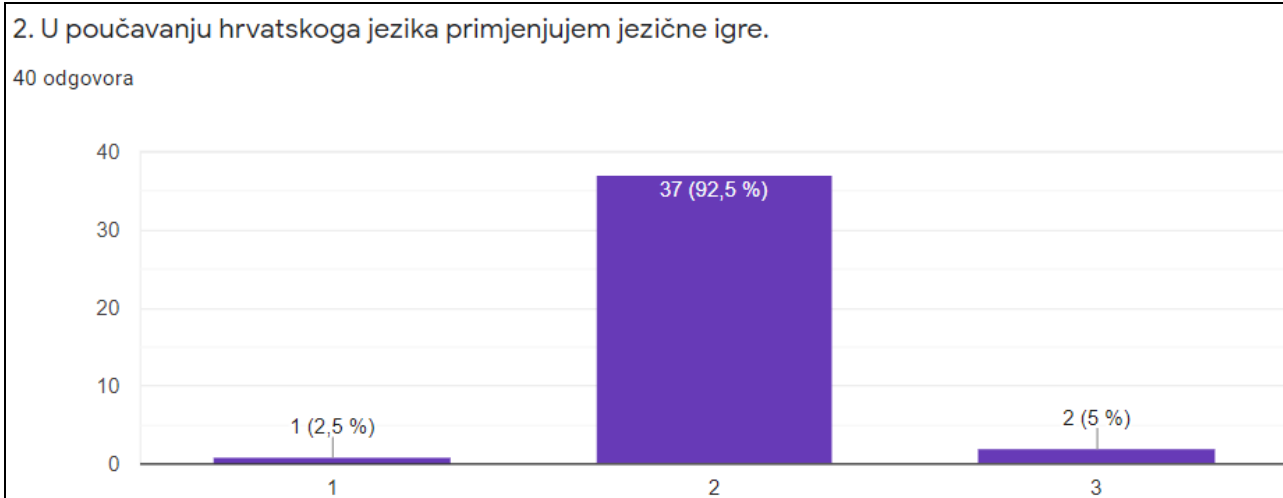
*(1c) uvijek*

*Učenici obožavaju takav način učenja. / Djeca prihvaćaju igru i kroz igru najbolje uče nove sadržaje ili ponavljaju/uvježbavaju već obrađeno gradivo. / Izvrsno održavanje pozornosti. / Igra je najlakši i najzabavniji način učenja s minimalno stresa. / Igra je važan element u poučavanju, jer kroz igru djeca brže pamte i lakše savladavaju gradivo. / Igram brže i učinkovitije ostvarujem planirane ishode, učenici ih rado igraju.*

Ispitani nastavnici koji su među ponuđenim odgovorima na skali odabrali odgovor *uvijek*, navode neke prednosti koje im je primjena igre u poučavanju hrvatskoga jezika omogućila. Vidljivo je kako tri ispitana nastavnika govore kako *učenici obožavaju i prihvaćaju igru kao metodički postupak*, jedan od ispitanih nastavnika navodi kako *primjena igre održava pozornost učenika*, dok su preostala dva ispitana nastavnika naveli kako je *igra najlakši i najzabavniji način učenja te je ona iznimno važna u poučavanju jer njezinom primjenom učenici brže pamte i lakše savladavaju gradivo*. Među šestero nastavnika koji su na ovu tvrdnju odgovorili s *uvijek*, petero ih je zaposleno u osnovnoj školi, dok je jedan ispitani nastavnik zaposlen u srednjoj strukovnoj školi. Iz navedenoga, mogli bi zaključiti kako je primjena igre kao metodičkoga postupka u poučavanju hrvatskoga jezika zastupljenija u osnovnoj školi, ali također ni ne izostaje njezina primjena u srednjoj školi.

## 6.2. Primjena jezične igre u poučavanju hrvatskoga jezika

Na drugu tvrdnju *U poučavanju hrvatskoga jezika primjenjujem jezične igre*, najviše ispitanih nastavnika navelo je odgovor *ponekad*, 92,5 % ili 37 ispitanih nastavnika, zatim je 5 % ili dvoje ispitanih nastavnika odgovorilo na tvrdnju odabirom odgovora *uvijek*, a samo 2,5 %, odnosno jedan se nastavnik izjasnio da *nikad* ne primjenjuje jezične igre.



Slika 2. Primjena jezične igre u poučavanju hrvatskoga jezika

Na postavljenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja ispitanih nastavnika, odnosno postavljeno im je pitanje koje jezične igre primjenjuju te je 85 % ili 34 ispitana nastavnika navelo odgovor. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu je obrazloženje za prvi odgovor *nikad* izostalo, a obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženja odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

*(1b) ponekad*

*Glupi telefon, asocijacije, kaladont. / Najčešće na početku ili na kraju sata za motivaciju ili provjeru razumijevanja/uvježbavanje/vrednovanje za učenje. / Riječ na riječ, potraga za značenjem, kaladont, pokvareni telefon, pogodi tko sam... / U vrijeme nastave na daljinu u većoj mjeri sam primjenjivala različite digitalne igre koje su mi bile dostupne (u manjoj mjeri sam ih kreirala sama). / Na satu jezika moglo bi se govoriti o primjeni jezičnih igara i igrovnih zadataka prema navedenoj skali. Ako ste na to mislili, tada je moj odgovor da ih primjenjujem vrlo često, bliže odgovoru "uvijek" nego "ponekad". / Čovječe ne ljuti se (lektira), jezični domino, crni Petar, igra kipova, upravljanje robotom (imperativ)... / Digitalni alati / Asociogram najčešće i druge koje su predložene u priručnicima. / Ovisno o tome o kojem se gradivu radi primjenjujem jezične igre./ Kvizovi, križaljke i sl. / Vrlo rijetko, i to većinom kao pismene igre ili u motivaciji kod jezičnih tema. / U ponavljanju jezičnoga gradiva, igre u nekom digitalnom alatu gdje učenici spajaju jezične parove i sl. / Ovisno o temi. / Učenici često ne razumiju jezične igre zbog čega ih je potrebno uvoditi postepeno. / U obliku nastavnog listića. / Vrijeme. / Sjetila sam se Abecedne oluje ideja, pretpostavljam da to možemo nazvati jezičnom igrom. Koristim je pri obradi lektire, svakom slovu dodjeljujemo pojam koji je vezan uz djelo, a počinje tim slovom. Alias, također. / Koristim različite jezične igre. / Kao i prethodno. (Trebalo bi upotrebljavati s mjerom, a i sami su učenici nekoliko puta rekli da ne vole previše igre u nastavi.)/ Pantomima, domino, memori, igra vješala, kviz, govorni lanac, tenis riječima... / Npr.kod obrade nastavne teme, Veliko početno slovo djeca rado igraju igru Država, grad, selo i tako uče i ponavljaju pisanje velikog početnog slova. / Uglavnom kad ponavljamo gradivo. / Primjenjujem anagram, reci suprotno, nastavi rečenicu, vješala, znam li slušati... / Različite digitalne igre, kvizove, križaljke. / Kviz, memory igre, križaljke,*

*alias, pantomima, "escape room", rebus, različite igre pogađanja i predviđanja na temelju nekih pojmova, asocijacije, igra od rečenice do priče, dramatizacije, ... / Premetaljke, rebuse. / Voćna salata, Pogodi tko sam (padeži)...puno ih je./ Ne sjećam se kad sam zadnji put primijenio igru kao metodički postupak, no katkada se ipak koristim i tim postupkom. / Jezikolomce koristim, igre smišljanja rime ili npr.neologizama... / Asocijacije, kvizove, igre pronalaženja parova / Riječ na riječ, sastavljanje rečenice od zadanih riječi, pisanje kratkog sastavka od zadanih riječi, križaljka, rebus. / Anagrame, rebuse, izmišljanje riječi na neki poticaj, osmišljavanje riječi za pojam... / Igru pantomime, igru uloga u različitim svakodnevnim situacijama, igru zanimanja, igru novinara, meteorologa, igru pravogovora i pravopisa/lektora, javne govore, pozdravne riječi, zahvale i sl. dakle ovisi o jezičnim predlošcima ili polaznom književnom tekstu...*

Ispitani nastavnici naveli su iznimno opsežan repertoar jezičnih igara koje primjenjuju u poučavanju hrvatskoga jezika: *gluhi telefon, asocijacije, kaladont, riječ na riječ, potraga za značenjem, pogodi tko sam, čovječe ne ljuti se, jezični domino, crni Petar, igra kipova, upravljanje robotom, kvizovi, spajanje jezičnih parova, vrijeme, abecedna oluja ideja, alias, pantomima, domino, memory, igra vješala, govorni lanac, tenis riječima, država, grad, selo, anagram, reci suprotno, nastavi rečenicu, rebusi, escape room, igra od rečenice do priče, dramatizacije, premetaljke, voćna salata, jezikolomci, igra zanimanja, igra novinara, meteorologa, igra pravogovora i pravopisa/lektora...* Među navedenim igrama mogu se uočiti igre koje se primjenjuju i izvan obrazovnog sustava, igre koje su karakteristične igre za slobodno vrijeme djece (kao što su *kaladont, igra kipova, igra vješala, alias, država, grad, selo* i brojne druge), ali se prenamjenjuju i primjenjuju i kao jezične igre u nastavi hrvatskoga jezika. Osim navedenih jezičnih igara koje primjenjuju, jedan ispitanik nastavnik naveo je da *primjenjuje jezične igre na početku ili na kraju sata*, jedan ispitanik nastavnik naveo je kako ih *rijetko primjenjuje ili u obliku pismenih igara ili na početku sata kao motivacija*, jedan ispitanik nastavnik naveo je kako *primjena jezičnih igara ovisi o gradivu*, a jedan ispitanik nastavnik naveo je kako *primjenjuje različite jezične igre*. Također, nekoliko nastavnika izdvojilo je *digitalne alate i digitalne igre* kao oblik jezičnih igara u poučavanju hrvatskoga jezika.

*(1c) uvijek*

*Ovisno o tome o kojem se gradivu radi primjenjujem jezične igre. Djeca su već unaprijed spremna na suradnju kad čuju da ćemo se igrati. Igra je za djecu i tako nauče i ono što inače ne bi rado naučili. I duže pamte tu igru, a tako i gradivo. / Slagalice, memory, slikovne kartice, kvizove, karte, kocke, premetaljke, rebuse, križaljke, ...*

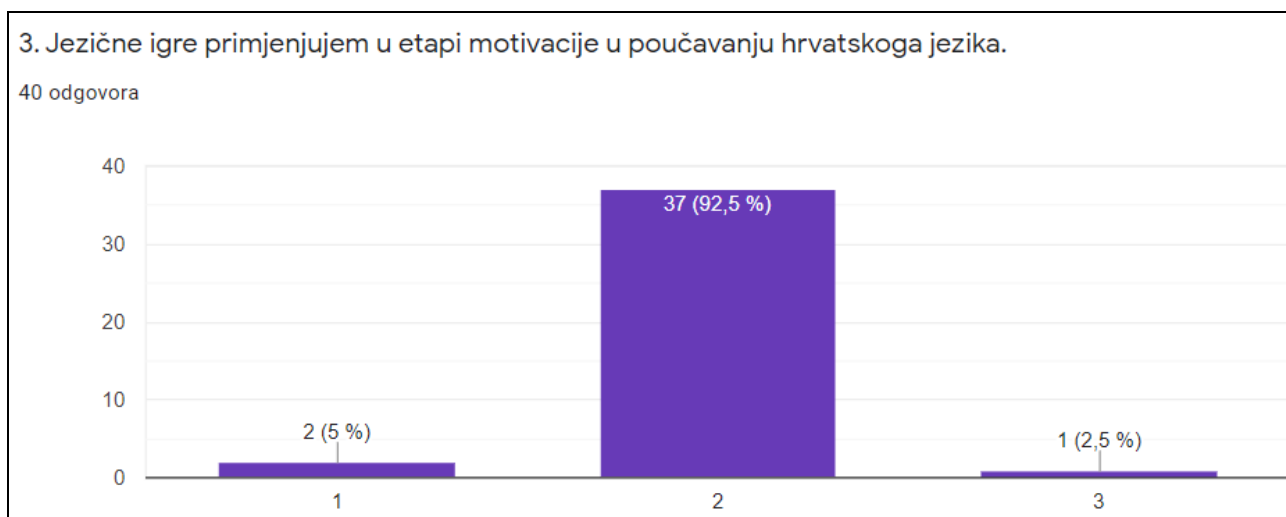
Među obrazloženjima odgovora *uvijek*, jedan ispitanik nastavnik navodi da *primjenjuje jezičnu igru ovisno o gradivu te da su učenici unaprijed spremni na suradnju kad čuju da će se igrati*, a



drugi ispitani nastavnik navodi igre koje primjenjuje, a to su *slagalice, memory, slikovne kartice, kocke, premetaljke, rebuse, križaljke*,... Oba ispitana nastavnika koji su na postavljenu tvrdnju odabrali odgovor *uvijek* nastavnici su s većim radnim iskustvom, odnosno jedan ispitani nastavnik ima radno iskustvo više od 30 godina, dok drugi ispitani nastavnik ima radno iskustvo od 15 do 20 godina.

### 6.3. Primjena jezične igre u etapi motivacije

Na treću tvrdnju *Jezične igre primjenjujem u etapi motivacije u poučavanju hrvatskoga jezika*, najviše ispitanika 92,5 % ili 37 ispitanih nastavnika odgovorili su *ponekad*, 5 % ili dvoje ispitanih nastavnika odgovorilo je *nikad* te je 2,5 % ili jedan ispitani nastavnik izjasnio se da jezične igre *uvijek* primjenjuje u etapi motivacije.



Slika 3. Primjena jezične igre u etapi motivacije u poučavanju hrvatskoga jezika

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja te je 77,5 % ili 31 ispitani nastavnik naveo obrazloženje. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu se obrazloženje za prvi odgovor *nikad* navodi u primjeru (1a), obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženje odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

(1a) *nikad*

*Za motivaciju najčešće koristim stvarne dogodovštine.*

Odgovor *nikad* navela su dva ispitana nastavnika, no samo je jedan dao obrazloženje zašto ne primjenjuje jezične igre u etapi motivacije, a razlog tome je taj što mu *motivaciju najčešće predstavljaju različite stvarne dogodovštine*.

*(1b) ponekad*

*Učenicima je zanimljivo tako učiti. / Potiče na istraživanje, uvodi na zabavan način u temu. / Koristim igre u svim dijelovima sata, iako najčešće u motivacijskom dijelu. / Nemam obrazloženje. / Skala nikad, ponekad i uvijek ne odgovara onomu što mogu tvrditi o svom radu. / Najčešće služe kao uvodna ili završna aktivnost u poučavanju. / Kao motivacija može biti izgovor brzalica, brojalica i sl. što djeca vole i rado prihvaćaju takve igre. / Kako bi im pokazala da znaju neke stvari. / Ponekad kao dio motivacije, ali vrlo kratko. / Nije dobro ako je motivacija uvijek ista, stoga osim igara primjenjujem i druge motivacijske postupke. / Više kao ponavljanje. / Kao uvod u novo jezično područje. / Ovisno o nastavnoj jedinici. / Ponekad koristim rebus ili križaljku kao motivaciju. Otkrivamo novi ključni pojam kojim ćemo se baviti na satu. / Ponekad koristim kao motivaciju kako bih učenike zainteresirala za temu. / Igra je poticaj na znatiželju... / Ne uvijek u motivaciji, nekada u nekoj drugoj etapi sata. / Vrlo često primjenjujem u etapi motivacije kako bi učenicima sadržaj bio zanimljiviji i dinamičniji. / Svaka igra je izvrsna motivacija u poučavanju i djeca se na taj način brže i lakše zainteresiraju za zadanu temu. / Ovisno o lekciji. / Najčešće je u motivaciji, no može biti i u sintezi tj. provjeravanju ishoda. / Zabavne su, pobuđuju pažnju i interes za obradu novog jezičnog sadržaja, brže se može ponoviti već poznato gradivo. / U fazi motivacije najčešće primjenjujem igru, metodu razgovora ili kratkog pisanja. / Kako bih učenike zainteresirala za rad. Zanimljivost. / Igra služi kao motivacija za nove sadržaje. / Kad se koristim tim postupkom, to je najčešće u motivaciji. / Asocijacije, zagonetke. / Ne koristim ih uvijek, sve ovisi o tome što motivacijom želim postići. / Kao što sam već napisala da bih učenike opustila i bolje zainteresirala kad je gradivo zahtjevnije. / Zato jer su poticajne, zabavne i slikovite.*

Među ispitanim nastavnicima, nekolicina je objasnila razlog primjene jezičnih igara u etapi motivacije, a to su *poticajnost, zanimljivost, zabavnost i dinamičnost*. Jedan ispitani nastavnik naveo je kako *nije dobro primjenjivati uvijek isti motivacijski postupak, stoga osim igre primjenjuje i druge motivacijske postupke*. Nekoliko ispitanih nastavnika ujedno je i pojasnilo koje igre primjenjuju u motivacijskom dijelu: *izgovor brzalica, brojalice, rebus, križaljka, asocijacije, zagonetke*. Jedan ispitani nastavnik naveo je kako *primjena jezične igre u motivacijskom dijelu sata može biti uvod u novo jezično područje*, a dva ispitana nastavnika *primjenjuju igru u motivacijskoj etapi ovisno o lekciji i ovisno o tome što žele postići primjenom igre*.

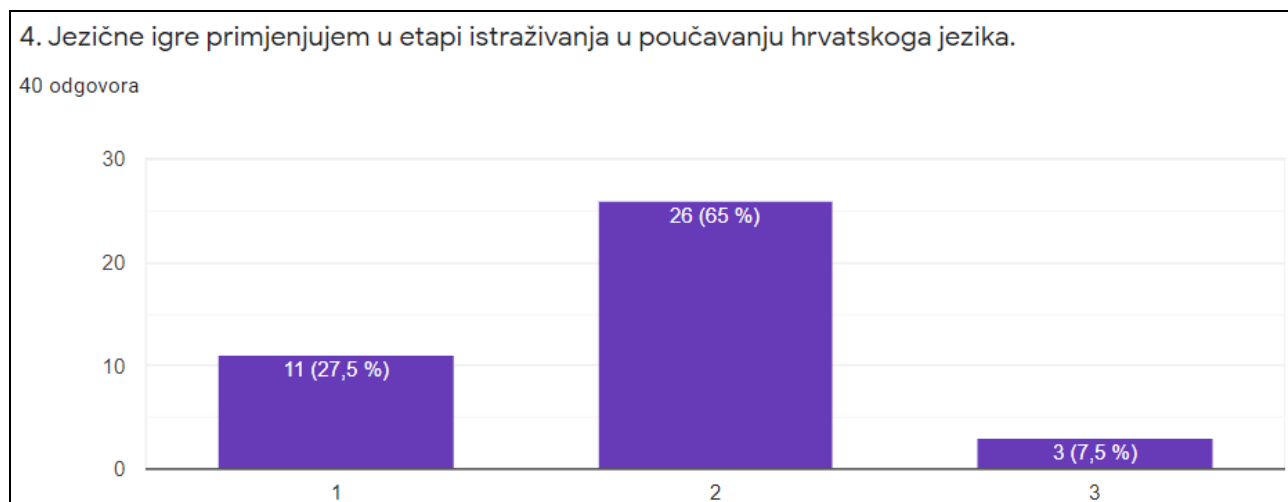
*(1c) uvijek*

*Već sam spomenula da ih tu najviše primjenjujem i držim da su tu osobito prikladne.*

Jedan ispitani nastavnik naveo je odgovor *uvijek*, a u obrazloženju navodi da ih *u etapi motivacije najviše i primjenjuje te ih tu smatra i izrazito prikladnima*.

#### 6.4. Primjena jezične igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika

Na četvrtu tvrdnju *Jezične igre primjenjujem u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika*, najviše ispitanika odgovorilo je da *ponekad* primjenjuje jezične igre u etapi istraživanja, njih 65 % ili 26 ispitanih nastavnika, 27,5 % ili 11 ispitanih nastavnika naveli su da *nikad* ne primjenjuju jezične igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika te je 7,5 % ili troje ispitanih nastavnika odgovorilo da *uvijek* primjenjuje igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika.



Slika 4. Primjena jezične igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja te je 72,5 % ili 29 ispitanih nastavnika odgovorilo. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu se obrazloženje za prvi odgovor *nikad* navodi u primjeru (1a), obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženje odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

##### (1a) *nikad*

*Nikada ih ne primjenjujem u etapi istraživanja. / Rjeđe koristim istraživanje kao postupak pa s tim ni igra nije odveć zastupljena. / Nije prikladno za tu etapu. / Ovo je za dodatnu nastavu, ne redovnu. / Samo kod ponavljanja. / Radije tumačim. / Nemam primjera iz iskustva. / Učenici igru shvaćaju samo kao igru. / Nisam još dosad imala istraživanje.*

Među ispitanim nastavnicima koji su na postavljenu tvrdnju odgovorili da *nikad* ne primjenjuju jezičnu igru u etapi istraživanja, jedan ispitanik naveo je da *rjeđe koristi istraživanje kao postupak pa ni igra nije zastupljena*, jedan ispitanik polazi od toga da *igru smatra*

*neprikladnom za etapu istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika. Jedan od navedenih odgovora smatra da je to za dodatnu nastavu, a ne redovnu. Jedan ispitanik nastavnik odgovara da radije tumači, dok jedan ispitanik nastavnik navodi kako učenici igru shvaćaju samo kao igru.*

*(1b) ponekad*

*Istraživačko učenje kao učenje iz iskustva promatrajući pojavnosti jezika. / Rijetko. Igra mora biti temeljito osmišljena i strukturirana što traži dobru pripremu i vrijeme koje nam uvijek nedostaje. / Koristim igre u svim dijelovima sata, iako najčešće u motivacijskom dijelu. / Rjeđe koristim istraživanje kao postupak pa s tim ni igra nije odveć zastupljena. / Učenici ne shvaćaju ozbiljnost istraživanja kroz igru. / Nije dobro ako je motivacija uvijek ista, stoga osim igara primjenjujem i druge motivacijske postupke. / Da, prilikom obrade novog gradiva učenici vrlo lako mogu istraživati nov sadržaj kroz jezične igre. / Vrijeme i nastavna jedinica. / Istraživanje je bitan dio učenja te ponekad koristim igre u poučavanju hrvatskoga jezika. / Učenici koji su ujedno i istraživači pustolovi čine si nastavu zanimljivijom. / Da jer učenici dokazuju svoju kreativnost. / Kroz igru djeca lakše istražuju te na taj način bolje pamte ono što su istraživali i taj oblik poučavanja je djeci vrlo zanimljiv. / Igra Skriveno blago je izvrsna u ovom načinu poučavanja. / Ovisno o lekciji. / Ukoliko odgovara etapi istraživanja, koristim igru kao dio sata. / Motivirajuće su, učenici lakše uočavaju cilj istraživanja i postupke prateći pravila igre. / Ovisno o težini poučavanih sadržaja. Primijetila sam da učenici ozbiljnije shvate, a i onda i nesvjesno uče, sadržaje koje ne shvate kao zabavu. Čim vide da je riječ o igri, opuste se te kao da u glavi ne bude onaj klik da sad uistinu trebaju nešto i naučiti, iako nešto i zapamte, makar ključne pojmove jer povežu s igricom tijekom koje su se dobro zabavili. / Učenje novih sadržaja kroz igru. / Da bi učenici kroz igru došli do nekog zaključka iz npr. jezičnog gradiva i shvatili da je jezik i gramatika nešto vrlo živo. / Praćenje određenog jezičnog problema/teme u medijima i svakodnevnom životu.*

Ispitani nastavnici među obrazloženjima istaknuli su neke prednosti i nedostatke primjene jezične igre u etapi istraživanja. Nekoliko ispitanih nastavnika navelo je nekoliko prednosti pri primjeni igre u etapi istraživanja: *učenicima je nastava zanimljivija, pokazuju svoju kreativnost, kroz igru lakše istražuju te bolje zapamte istraživano, motivirajuće su i učenici uočavaju cilj istraživanja i postupke prateći pravila igre.* Jedan ispitanik nastavnik ujedno je izdvojio i *igru Skriveno blago kao izvrstan metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika u etapi istraživanja.* Jedan ispitanik nastavnik izdvojio je i *istraživačko učenje kao iskustveno učenje kroz promatranje pojavnosti jezika.* Također, jedan od ispitanih nastavnika izdvojio je *praćenje određenog jezičnog problema u etapi istraživanja kroz medije i svakodnevni život.* Među ispitanicima mogli su se uočiti i neki nedostaci primjene igre, tako da su dva ispitanika nastavnika izdvojili *vrijeme kao potencijalni nedostatak u primjeni igre u etapi istraživanja,* a ujedno su i dva ispitanika nastavnika naveli su kako to *ovisi o lekciji, ali i o težini poučavanih sadržaja.*

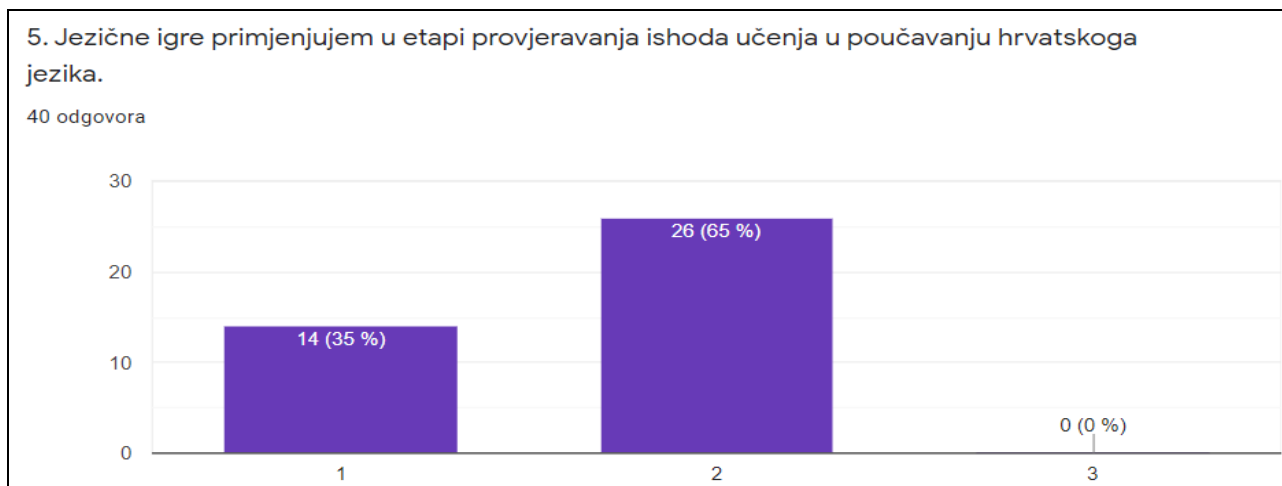
(1c) uvijek

Kao primjer mogu navesti telefonski razgovor, igra U prodavaonici, igra gluhih telefona...

Od troje ispitanih nastavnika koji su odgovorili *uvijek*, jedan od njih obrazložio je svoj odgovor navodeći igre koje primjenjuje: *telefonski razgovor, u prodavaonici, gluhi telefon.*

## 6.5. Primjena jezične igre u etapi provjeravanja ishoda učenja u poučavanju hrvatskoga jezika

Na petu tvrdnju *Jezične igre primjenjujem u etapi provjeravanja ishoda učenja u poučavanju hrvatskoga jezika*, najviše ispitanih nastavnika odgovorilo je *ponekad*, 65 % ili 26 ispitanih nastavnika, dok je 35 % ili 14 ispitanih nastavnika navelo da *nikada* ne primjenjuje jezične igre u etapi provjeravanja ishoda. Nitko od ispitanih nastavnika nije odabrao odgovor *uvijek*.



Slika 5. Primjena jezične igre u etapi provjeravanja ishoda učenja u poučavanju hrvatskoga jezika

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja te je 75 % ili 30 ispitanih nastavnika navelo odgovor. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a) i (1b) pri čemu se obrazloženja za prvi odgovor *nikad* navode u primjeru (1a), a obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b).

(1a) nikad

*To je vrlo "sklizak teren". Jako rijetko upotrebljavam jezične igre kao provjeru ishoda učenja. Osim ako tu spada Kahoot kviz kojim se često koristim. / Postoje objektivni oblici provjere znanja, umjesto igra. / Jer se zbune. / Ne u ishodima. / Ponekada samo prilikom ponavljanja, ali ne i prilikom provjeravanja. / Za ponavljanje da, za provjeravanje ne osim formativno. / Kod provjere ishoda i usvojenosti nastavnoga*

*građiva izbjegavam igre, kroz nastavnu praksu se nisu pokazale dobre jer učenici ne shvate dovoljno ozbiljno provjeru te kao rezultat budu slabije ocjene. / Učenici negativno reaguju ako se igra vrednuje i ukočeni su. / Mislim da je provjera ozbiljan čin i ne treba je brkati s igrom.*

Ispitani nastavnici naveli su kako je primjena igre u etapi provjeravanja ishoda iznimno "sklizak teren", učenici se zbune, praksa je pokazala da učenici ne shvate dovoljno ozbiljno provjeru te to rezultira slabijim ocjenama, a ponekad i negativno reaguju ako znaju da će se igra vrednovati te su ukočeni. Također, jedan ispitanik nastavnik provjeru smatra ozbiljnim činom koji ne treba brkati s igrom, dok drugi ispitanik nastavnik smatra da postoje drugi objektivni oblici provjere znanja. Dva ispitanika nastavnika navode da je primjena igre prilikom ponavljanja prihvatljiva, ali ne i tijekom provjeravanja.

*(1b) ponekad*

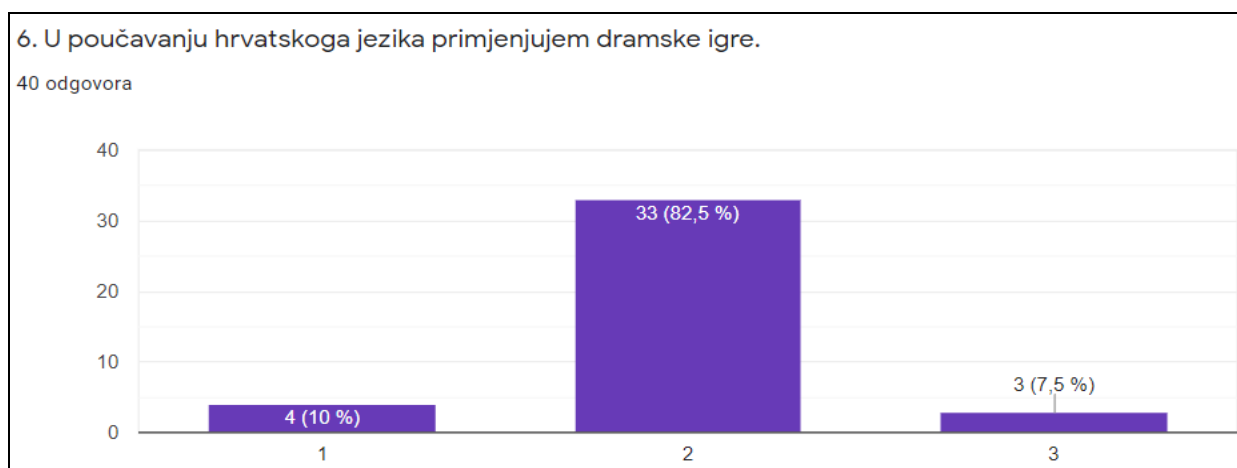
*Uglavnom za formativno vrednovanje. / Sklonija sam klasičnijim oblicima provjeravanja ishoda. Kod formativnog vrednovanja nešto češće. / Odlične su za provjeru stečenih spoznaja, a opuštajuće su za kraj sata. / Nisu uvijek aktualne. / Igre u kojima treba pravilno izgovoriti č/ć; ije /je. Igra se može temeljiti na prepoznavanju pravilne uporabe č,ć; ije, je. Bit igre je da se prepozna što više točnih (ili netočnih) odgovora. / Ponekad kao provjeru naučenog. / U provjeravanju primjenjujem ono što mi se za određene ishode čini najučinkovitijim. / Radi provjere razumijevanja. / U obliku kviza, primjerice. (Kahoot i sl.) / Ponekad provjeravam pomoću ranije navedenih igara, uglavnom poznavanje sadržaja pročitane lektire ili razumijevanje lirskih pojmova. / Igre su korisne u svim etapama poučavanja. / Možda kao lakše zadatke na samom početku provjere. / Ovisno o vremenu planiranom za obradu i provjeru ishoda. / Ponekad koristim u provjeravanju ishoda jer su vrlo korisne i učenici su izrazito aktivni. / Učinkovito povezuju staro, već poznato i novo građivo, brzo otkrivaju ostvarenost ishoda. / Ponekad bude jezična igra ponekad standardno rješavanje listića da učenicima ostanu primjeri zadataka. / Onako kako smo učili, tako i provjeravam naučeno. / Kvizovi i križaljke. / To je odličan i zabavan način na koji potičem učenike da satove ponavljanja ne shvaćaju kao dosadne sate, ali smatram da je ponekad potrebno proći građivo i na druge načine, ne samo kroz igru pa zato ne koristim igru uvijek, već ponekad. / U jezičnim se igrama vrlo lako može vidjeti razumije li učenik građivo pa i primjenjuje li ga, a oni ponekad nisu ni svjesni da su provjeravani. / Najčešće u lektiri.*

Među ispitanim nastavnicima koji su odgovorili *ponekad*, dva su se izjasnila da igre uglavnom primjenjuju za formativno vrednovanje. Također, dva ispitanika nastavnika naveli su kako jezične igre primjenjuju prilikom obrade lektire, pri čemu su zanemarili njihovu primjenu u poučavanju hrvatskoga jezika. Nekoliko ispitanih nastavnika dotaknuli su se i odgojno-obrazovnih ishoda, stoga su istaknuli da primjena igre ovisi o tome što im se čini najprikladnijim za provjeru određenog ishoda te kako ostvariti zadani ishod. Jedan ispitanik nastavnik naveo je kako je primjena igre izvrsna za provjeru stečenih spoznaja, a ujedno i opuštajuća. Još jedan ispitanik nastavnik smatra da su igre odličan i zabavan način poučavanja, no ponekad je potrebno građivo

vrednovati na drugi način. Također, jedan ispitanik nastavnik naveo je kako *nisu uvijek aktualne*. Tri ispitanika navela su i igre koje primjenjuju u etapi provjeravanja ishoda, a to su *kvizovi (Kahoot) i križaljke te igre pravilnog izgovora č/ć; ije/je*.

## 6.6. Primjena dramske igre u poučavanju hrvatskoga jezika

Na šestu tvrdnju *U poučavanju hrvatskoga jezika primjenjujem dramske igre*, najviše ispitanih nastavnika odgovorilo je *ponekad*, njih 82,5 % ili 33 ispitanika nastavnika, 10 % ili četvero ispitanih nastavnika odgovorilo je *nikad*, dok je 7,5 % ili troje ispitanih nastavnika navelo odgovor *uvijek*.



Slika 6. Primjena dramske igre u poučavanju hrvatskoga jezika

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja i primjeri dramskih igara te je 77,5 % ili 31 ispitanik nastavnik naveo odgovor. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu se obrazloženja za prvi odgovor *nikad* navode u primjeru (1a), obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženje odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

### (1a) *nikad*

*Nedostatak vremena najčešće, posebno u on line nastavi to nije moguće provesti. / Nemam primjera iz prakse. / Dramske igre uglavnom primjenjujem pri obradi književnih djela.*

Ispitani nastavnici koji su na postavljenu tvrdnju odgovorili *nikad*, u obrazloženjima ističu *nedostatak vremena* kao jedan od nedostataka primjene dramskih igara, jedan ispitanik nastavnik



nema primjera iz prakse, dok jedan ispitanik nastavnik dramske igre uglavnom primjenjuje u domeni književnosti i stvaralaštva.

*(1b) ponekad*

*Igre uloga za pojašnjavanje komunikacijskih situacija u nastavi jezika. / Ovisno o ishodu. / Najčešće dramske improvizacije, igranje uloga, vrući stolac... / Kipovi, tunel misli, voćna salata... / Pantomime, uloge, pogodi tko sam, igre iz priručnika. / Vrući stolac, monolog, dijalog. / Igrokaz, ali to najviše u pismenom obliku. / Češće primjenjujem igre: voćna salata, vrući stolac, tko sam. / Igrokazi. / Vrlo često! Tip dramskih igara vrlo je zanimljiv učenicima. Vole kad je profesor "spreman na sve". / Kada mogu povezati s nekom lektinom, npr. Novelom od Stanca. / Nastavna jedinica. / Različite dramske igre. / Zrcalo, pantomima... / Vrući stolac, predstavi se kao..., igra uloga, tunel misli, kockarenje... / Ovo primjenjujem kod provjere književnih djela za cjelovito čitanje, djeca najviše vole dramske igre kao što su Sudnica, Vrući stolac, Parlaonica, Tko želi dobiti peticu (po principu kviza Tko želi biti milijunaš). / Dramske igre primjerene etapi sata, ali i zadanim ishodima. / Igre uloga, pantomima, žive slike, vrući stolac, improvizacije i dr. / Različite improvizacije, vođene fantazije, pričanje priča, igre za poticanje mašte, vježbe sa zamišljenim predmetima, vrući stolac, pantomima, .. / Igranje uloga najčešće. / S godinama učenici su sve manje zainteresirani da uopće ustanu. Primjenjivala sam igre uloga, pogodi tko sam, bujicu riječi za određene književne likove. / Najčešće učenici trebaju dramatizirati neke dijelove lektirnog djela koji su im se svidjeli. / Neobični predmet, putovanje u prošlost, kipovi, abecedna mješavina... / Vrlo često npr. dramatiizacija raznih tekstova i vlastitog iskustva.*

Ispitanici nastavnici izdvojili su dramske igre koje primjenjuju u poučavanju hrvatskoga jezika: *igre uloda, improvizacije, vrući stolac, kipovi, tunel misli, voćna salata, pantomima, pogodi tko sam, monolog, dijalog, igrokazi, zrcalo, kockarenje, sudnica, parlaonica, tko želi dobiti peticu, žive slike, vođene fantazije, pričanje priča, bujica riječi, neobični predmet, abecedna mješavina ...*

Dva su ispitanika nastavnika naveli kako *odabiru dramske igre s obzirom na odgojno-obrazovni ishod*, dok je jedan ispitanik nastavnik naveo kako to *ovisi i o nastavnoj jedinici*.

*(1c) uvijek*

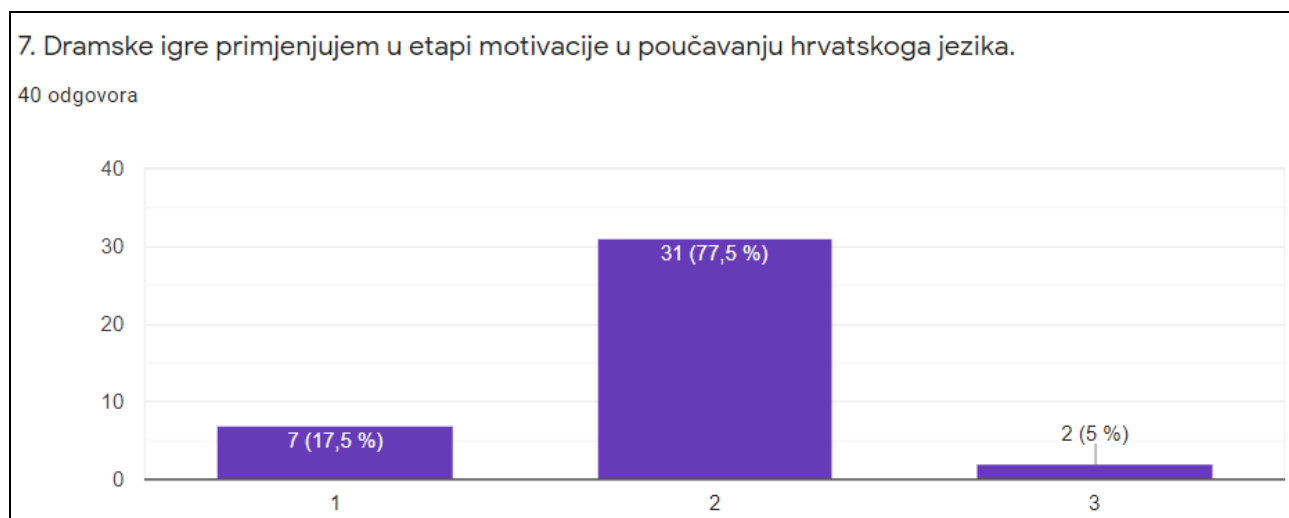
*Igranje uloga u književnosti, lektiri... monolog lika i slično. / Već sam prije navela igru U prodavaonici. Može poslužiti i igra U razredu, U obitelji... Djeca vrlo rado prihvaćaju uživljavanje u različite likove i to im je zanimljivo. / Dramske igre koje preporučuje HDCU i po metodi Boaloo.*

Sva tri ispitanika nastavnika koji su na postavljenu tvrdnju odgovorili *uvijek*, naveli su obrazloženja. Jedan ispitanik nastavnik *dramske igre primjenjuje u domeni književnosti i stvaralaštva*, drugi ispitanik nastavnik naveo je koje igre primjenjuje (*u prodavaonici, u razredu, u obitelji*) te je istaknuo kako *učenici rado prihvaćaju takav metodički postupak*, a treći nastavnik je izdvojio *igre koje preporučuje HDCU i po metodi Boaloo*.



## 6.7. Primjena dramske igre u etapi motivacije u poučavanju hrvatskoga jezika

Na sedmu tvrdnju *Dramske igre primjenjujem u etapi motivacije u poučavanju hrvatskoga jezika*, najviše ispitanih nastavnika odgovorilo je *ponekad*, njih 77,5 % ili 31 ispitanih nastavnika, 17,5 % ili 7 ispitanih nastavnika odgovorilo je da *nikada* ne primjenjuju dramsku igru u etapi motivacije, dok je 5 % ili dvoje ispitanih nastavnika odgovorilo da *uvijek* primjenjuju dramske igre u etapi motivacije.



Slika 7. Primjena dramske igre u etapi motivacije u poučavanju hrvatskoga jezika

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja te je 57,5 % ili 23 ispitanika navelo obrazloženje. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu se obrazloženja za prvi odgovor *nikad* navode u primjeru (1a), obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženje odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

### (1a) *nikad*

*Nisu mi se pokazale dobre u toj etapi sata. / On line nastava to ne dozvoljava zadnje 2 godine. / Ne primjenjujem. / Nisam ih još koristila za motivaciju.*

Ispitani nastavnici koji su na postavljenu tvrdnju na skali odabrali odgovorili *nikad*, u obrazloženjima navode kako *dramske igre nisu još koristili za motivaciju, nisu se pokazale dobre u toj etapi sata te je i online nastava utjecala na to da ih ne primjenjuju.*

### *(1b) ponekad*

*Prepričavanje s promjenom gledišta. / Ovisno o povezanosti s temom. / Ovisno o gradivu. / Eventualno čitanje igrokaza. / Prilagođavam se sadržajima. / Kao uvod u interpretaciju dramskog teksta / Ponekad učenike tako motiviram. / Grade samopouzdanje i povezuju učenike. / Mislim da su primjenjivije za nastavu književnosti. / U nastavi književnosti i stvaralaštva ponekad znam djeci u motivacijskom dijelu sata zadati da izvedu kroz dramske improvizacije situacije koje će poslije moći primijeniti na književnom predlošku koji obrađujemo na satu. / Ponekad primjenjujem ovisno o tome što želim postići. / Pomažu stvaranju poticajnog i opuštajućeg ozračja, zabavne su. / Ponekad, no rijetko. Primijetila sam da su učenici "uživljeniji" u središnjem dijelu sata ili etapi sinteze kada steknu sigurnosti kada vide da razumiju sadržaj koji se poučava. / Učenici vole dramatizaciju. / Primjenjujem ih kad odgovaraju sadržaju. / Nisam ih još koristila za motivaciju. / Za razvijanje samopouzdanja, bolje aktivnosti i usredotočenosti. / Često jer su poticajne.*

Dvoje ispitanih nastavnika istaknuli su kako *dramske igre u motivacijskoj etapi primjenjuju u domeni književnosti i stvaralaštva*. Nekoliko nastavnika izdvojilo je da njihova primjena ovisi o *povezanosti s temom, odnosno ovisno o sadržajima*. Troje ispitanih nastavnika izdvojilo je prednosti primjene dramske igre u motivacijskom dijelu sata, a to je *izgradnja samopouzdanja učenika, bolja povezanost, povećana aktivnost i usredotočenost te stvaranje poticajnog i opuštajućeg ozračja*. Jedan ispitanik naveo je kako ih *rijetko primjenjuje u motivacijskom dijelu sata te su učenici spremniji za takav metodički postupak u etapi istraživanja ili u etapi sinteze*. Kao primjeri dramskih igara u motivacijskom dijelu sata navodi se *prepričavanje s promjenom gledišta te igrokazi*.

### *(1c) uvijek*

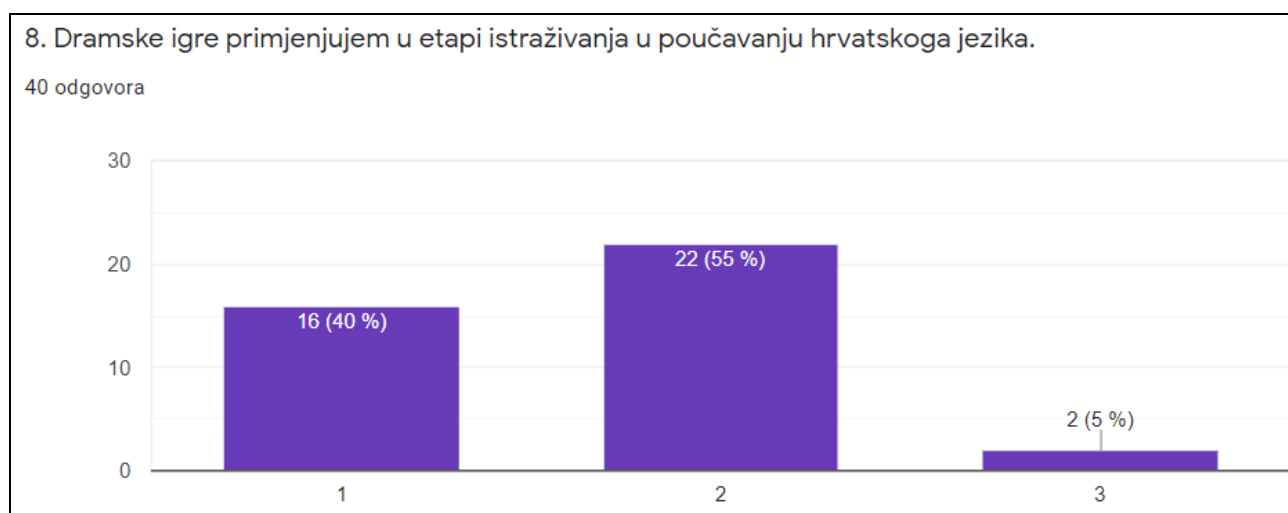
*Scenske improvizacije često koristim u etapi motivacije. / Igra Zamišljen razgovor s likom iz književnog djela pročitano kao djelo za cjelovito čitanje. Iz iskustva znam da djeca vole lutke pa kao motivaciju često primjenjujem dramsku igru s lutkama (posebno ako su djeca mlađe dobi).*

Dva ispitana nastavnika koji su odgovorili *uvijek*, naveli su pojašnjenje svog odgovora. Jedan ispitanik naveo je kako *scenske improvizacije često primjenjuje u etapi motivacije*, dok je drugi ispitanik naveo i primjer igre *zamišljeni razgovor s likom iz književnog djela* pri čemu se osvrnuo na domenu književnosti i stvaralaštva, a ne hrvatskog jezika i komunikacije.

## 6.8. Primjena dramske igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika

Na osmu tvrdnju *Dramske igre primjenjujem u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika*, najviše ispitanika odgovorilo je *ponekad*, njih 55 % ili 22 ispitana nastavnika, njih 40 % ili

16 ispitanih nastavnika odgovorili su *nikad*, a samo 5 % ili dvoje ispitanih nastavnika navelo je da dramske igre *uvijek* primjenjuje u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika.



Slika 8. Primjena dramske igre u etapi istraživanja u poučavanju hrvatskoga jezika

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja te je 52,5 % ili 21 ispitanik naveo obrazloženje. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu se obrazloženja za prvi odgovor *nikad* navode u primjeru (1a), obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženje odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

#### (1a) *nikad*

*Nema se vremena za to. / Istraživanja radimo na drugačije načine. / Ne koristim ih u toj etapi. / Jezik je dosta težak za igru, više kad se usvoji gradivo. / Radije tumačim činjenice. / Nisam to do sada imala u svojoj praksi, no sad ste me potaknuli pa ću sigurno i ovo provesti kako bih svoju nastavu unaprijedila i obogatila te ju učinila još zanimljivijom. / Primjenjujem ih kad odgovaraju sadržaju. / Nisam još imala istraživanje.*

Ispitani nastavnici koji su na postavljenu tvrdnju odgovorili da *nikad* ne primjenjuju dramsku igru u etapi istraživanja kao razlog navode: *nema se vremena za to, istraživanje se radi na drukčiji način, ne primjenjuju ih u toj etapi, jezik smatraju preteškim za igru*, a jedan ispitanik nastavnik je istaknuo i kako *radije tumači činjenice*. Dvoje ispitanih nastavnika dosad *nisu primjenjivali dramske igre u etapi istraživanja*, a jedan ispitanik nastavnik ih *primjenjuje kad odgovaraju sadržaju*.

*(1b) ponekad*

*Rijetko. Ovisno o temi, ishodima. / Ponekad kod "lakših" nastavnih jedinica! / Dopuštaju učenje zajedničkim radom učenika, kooperaciju, aktivno učenje. / Dodatna nastava. / Ukoliko to neće zbuniti učenike. / Istraživanje je svojevrsna igra, ponekad. / Istraživanje je zanimljivije. / Da jer potiču kreativnost. / Ukoliko je potrebna dodatna motivacija, primjenjujem dramske igre. / Slično kao kod jezičnih igara, ovisno o težini poučavanih sadržaja, svakako češće u nastavi književnosti nego jezika. / Kroz dramske igre lakše istražuju. / Učenici osnovne škole lakše prihvaćaju zadatke u obliku igre. / Jer tako na zanimljiv način ponavljamo i utvrđujemo gradivo.*

Ispitani nastavnici koji *ponekad* primjenjuju dramske igre u etapi istraživanja navode razloge primjene dramskih igara: *omogućavaju učenje zajedničkim radom učenika, kooperaciju i aktivno učenje, zanimljivije je i ponekad istraživanje predstavlja svojevrsnu igru, potiče kreativnost, može poslužiti kao dodatna motivacija, učenici lakše istražuju i prihvaćaju zadatke.* Također, dva su ispitana nastavnika navela kako to *ovisi o temi, ishodima i sadržajima.* Jedan od njih naveo je i *češću primjenu dramske igre u etapi istraživanja u domeni književnosti i stvaralaštva,* nego u domeni hrvatskoga jezika i komunikacije. Jedan ispitani nastavnik naveo je da *primjenjuje dramske igre prilikom obrade "lakših" nastavnih jedinica.*

*(1c) uvijek*

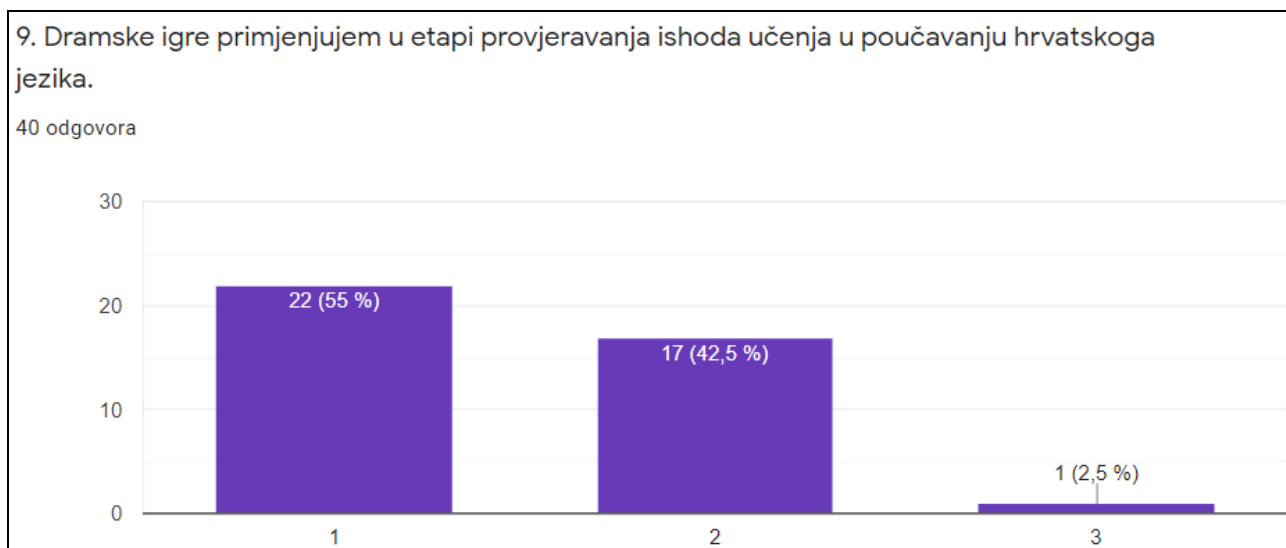
*Jako je korisno za lektirni zadatak (izrada lutki). / Pri predstavljanju rezultata istraživanja.*

Oba ispitana nastavnika koji su na postavljenu tvrdnju odgovorili *uvijek,* naveli su obrazloženje svog odgovora. Jedan ispitani nastavnik objasnio je kako je *iznimno korisno primjenjivati dramsku igru u domeni književnosti i stvaralaštva, odnosno za lektirni zadatak,* dok je drugi ispitani nastavnik rekao kako ih *primjenjuje pri predstavljanju rezultata istraživanja.*

## 6.9. Primjena dramske igre u etapi provjeravanja ishoda učenja u poučavanju hrvatskoga jezika

Na devetu tvrdnju *Dramske igre primjenjujem u etapi provjeravanja ishoda učenja u poučavanju hrvatskoga jezika,* najviše ispitanika odgovorilo je *nikad,* njih 55 % ili 22 ispitana nastavnika, zatim je 42,5 % ili 17 ispitanih nastavnika navelo kako dramsku igru u etapi

provjeravanja ishoda *ponekad* primjenjuje, a samo 2,5 % ili jedan ispitanik nastavnik odgovorio je kako *uvijek* primjenjuje dramsku igru u etapi provjeravanja ishoda.



Slika 9. Primjena dramske igre u etapi provjeravanja ishoda u poučavanju hrvatskoga jezika

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja te je 67,5 % ili 27 ispitanikih navelo odgovor. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu se obrazloženja za prvi odgovor *nikad* navode u primjeru (1a), obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženje odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

#### (1a) *nikad*

*Nisam sklona dramskim igrama kao obliku provjeravanja. / Nije moguće provesti u razredu s 28 učenika zbog nedostatka vremena. / Dobro bi bilo da se ima puno više vremena da se mogu provesti sve zamišljene aktivnosti, ali to je samo san. / Kod provjere treba biti konkretniji. / Ne koristim ih u toj etapi. / Ne čini mi se potrebnim. / Za ponavljanje da, za provjeru ne. / Ne, već sam prethodno navela da kod provjere ishoda volim imati konkretne zadatke jer učenici to ozbiljnije shvaćaju i s većom odgovornošću pristupaju provjeri ishoda. / Predugo traje i teško je vrednovati objektivno. / Nisam još koristila dramske igre u toj etapi.*

Na postavljenu tvrdnju, najveći broj ispitanika odgovorio je *nikad* pri čemu su tri ispitanika nastavnika istaknula *manjak vremena za provedbu dramskih igara*, a uz to se i jedan od njih osvrnuo kako ju je *teško objektivno vrednovati*. Dva su ispitanika nastavnika kao razlog naveli da *provjera treba biti konkretnija*. Jedan ispitanik nastavnik navodi kako *nije sklon primjeni dramske igre u etapi provjeravanja ishoda*, dok drugi ispitanik nastavnik *primjenu dramske igre smatra*

*nepotrebnom. Jedan ispitanik nastavnik navodi kako ih primjenjuje za ponavljanje, ali ne i za provjeru ishoda.*

*(1b) ponekad*

*Samo za lektiru. / Uglavnom kao stvaralačku aktivnost nakon pročitano djela, jednom godišnje. Češće formativno nego sumativno. / Ovisno o gradivu. / Učenici igrom provjeravaju usvojenost sadržaja poučavanja, samovrednuju se ili vršnjački vrednuju. / Igre omogućuju primjenu naučenoga / Ishode provjeravam ponekad dramskim igrama. / Ako i samo koji lakši zadatak. / Dramske igre izvrsne su za provjeravanje ishoda jer učenici aktivno sudjeluju. / Znatno pridonose razvoju govora i kvaliteti izričaja. / Najčešće bude u fazi provjeravanja ishoda, što mi se pokazalo vrlo dobrim. / Brzinska provjera usvojenosti jednostavnijih sadržaja. / Često jer tako učimo jedni od drugih.*

Dvoje ispitanih nastavnika koji su na postavljenu tvrdnju odgovorili *ponekad* naveli su kako *na taj način provjeravaju usvojenost sadržaja*. Dvoje ispitanih nastavnika navelo je kako *primjenom dramskih igara provjeravaju odgojno-obrazovne ishode*. Dva su ispitana nastavnika objasnili kako *primjenjuju dramsku igru u etapi provjeravanja ishoda, ali u domeni književnosti i stvaralaštva*. Među navedenim obrazloženjima, ističu se i prednosti primjene dramskih igara u etapi provjere ishoda: *učenici se samovrednuju ili vršnjački vrednuju, aktivno sudjeluju, razvijaju govor i kvalitetu izričaja te uče jedni od drugih*.

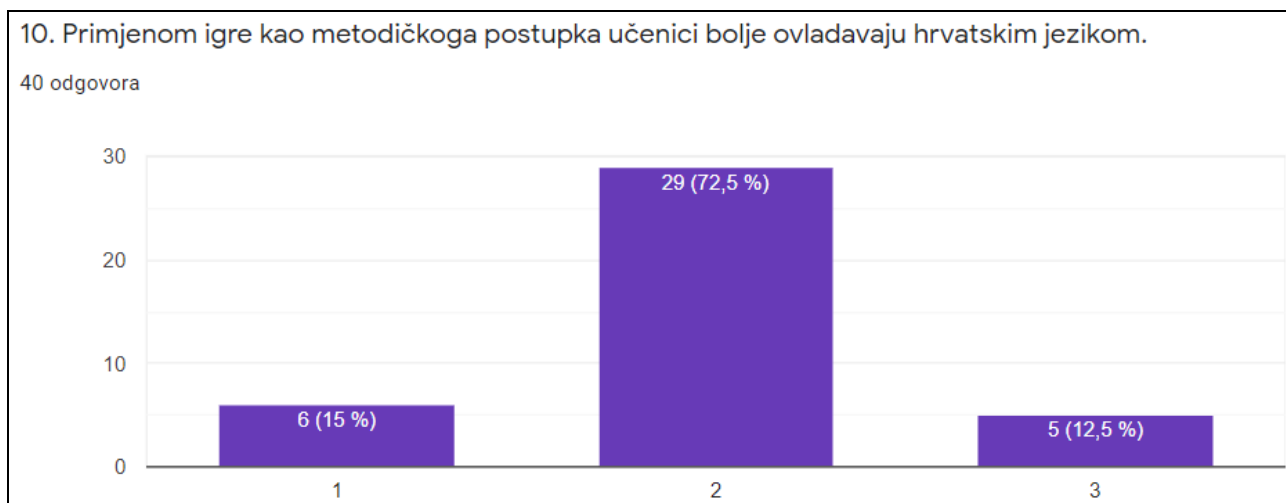
*(1c) uvijek*

*Natječu se tko će bolje odgovoriti.*

Ispitani nastavnik kao objašnjenje za svoj odabir na skali naveo je kako se učenici natječu tko će bolje odgovoriti.

## 6.10. Primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskog jezika pridonosi boljem ovladavanju učenika hrvatskim jezikom

Na desetu tvrdnju *Primjenom igre kao metodičkoga postupka učenici bolje ovladavaju hrvatskim jezikom*, najviše ispitanika odgovorilo je *ponekad*, njih 72,5 % ili 29 ispitanih nastavnika, 15 % ili šestero ispitanih nastavnika odgovorilo je *nikad*, dok je 12,5 % ili petero nastavnika odgovorilo da *uvijek* smatra da primjena igre kao metodičkoga postupka u poučavanju hrvatskoga jezika pridonosi boljem ovladavanju učenika hrvatskim jezikom.



Slika 10. Primjena igre kao metodičkog postupka pridonosi boljem ovladavanju učenika hrvatskim jezikom

Uz navedenu tvrdnju tražila su se i obrazloženja te je 77,5 % ili 31 ispitani nastavnik naveo odgovor. Obrazloženja se nalaze u primjerima (1a), (1b) te (1c) pri čemu se obrazloženja za prvi odgovor *nikad* navode u primjeru (1a), obrazloženja odgovora *ponekad* pronaći će se u primjeru (1b), a obrazloženje odgovora *uvijek* u primjeru (1c).

#### (1a) nikad

*Igrifikacijom u nastavi učenicima bude zabavno otprilike 10 minuta. Takve metode oni shvaćaju kao igru, a ne kao učenje. Dakle, ne shvaćaju dovoljno ozbiljno pa i rezultati ne budu onakvi kakvi trebali biti. Previše se u reformi dalo važnosti igranju, a premalo nekim drugim i važnijim temama koje bi poboljšale nastavni proces, a samim time i rezultate. / Može biti, ali nije se dokazalo u praksi. Previše se od nastave pravi cirkus i igra umjesto onoga što nastava uistinu jest. / Primjenom igre kao metodičkoga postupka učenici se bolje zabave i možda su bolje motivirani za sudjelovanje na satu. Ne vidim da bolje ovladavaju gradivom. Dapače, ponekad uopće ne razumiju da gradivo kojim smo se igrali treba naučiti. / Učenici se teže izražavaju na standardnom jeziku. / Igre smatram važnima u osnovnoj školi.*

Tri ispitana nastavnika koja su na postavljenu tvrdnju odgovorili *nikad*, naveli su da *primjena igre u nastavi ne pridonosi boljem ovladavanju gradiva, motiviraniji su, no ponekad se dogodi to da uopće ne razumiju gradivo koje su trebali kroz igru naučiti*. Jedan ispitani nastavnik zaposlen u srednjoj školi *smatra igru važnom u osnovnoj školi*. Jedan ispitani nastavnik naveo je kako se *učenici teže izražavaju na standardnom jeziku*.

#### (1b) ponekad

*Budući da sumativno ne vrednujem igru, već je ona postupak kojim se dolazi do cilja, naravno da koristim i druge metode, ali ona svakako učenicima približava sadržaj, temu i olakšava ostvarenje ishoda. / To nije*



*uvijek tako, kod složenijega gradiva rezultati izostanu, zato pažljivo promišljam kada i kako igre uključiti kao metodički postupak u obradbi novih sadržaja iz HJ. / Neki sadržaji su teški da bi se razumjeli igrom, djeca ne shvaćaju da igra nije sama sebi svrhom. / Previše igre nije dobro jer sve shvate kao zabavu. Čvrsta struktura D. Rosandića u nastavi kako su nas učili na fakultetu je najbolji oblik poučavanja. / Sve ovisi o gradivu koje se obrađuje, ali je dokazano da djeca vole igru i da je rado prihvaćaju. / Puno ovisi o predznanju, gradivu i igrama. / Učenje je osobna stvar, svakom učeniku nešto odgovara manje, a nešto više. Upravo zato učitelj mora biti kreativan, a nastava što raznovrsnija metodama. / Kao i za svaki drugi metodički postupak: ne vrijedi na svim kategorijama učenika. / Moguće da lakše upamte neke jezične činjenice. / Raznolikost je bitna. / Neke igre im mogu pomoći da lakše upamte neka jezična pravila, međutim, nemaju svi učenici trajno koristi od takvog načina rada. Redovitima je proces učenja uvelike olakšan takvim pristupom, a neredoviti se zainteresiraju, međutim, brzo i zaborave upamćeno. Učitelj mora dobro procijeniti koliko će igra biti zastupljena u pojedinom razredu zato što djeca izgube osjećaj obveze prema učenju gradiva, a neki pomisle da je sve u jeziku baš tako jednostavno kao i u igri te kasnije imaju problema. / Ponekad da, ali ne previše jer im i to onda dosadi. Također, bitno je naglasiti da je za takav oblik izuzetno bitna dobra priprema. / Ovisi o sadržaju i provedenoj igri. / Primjenom igre kao metodičkoga postupka učenici se bolje zabave i možda su bolje motivirani za sudjelovanje na satu. Ne vidim da bolje ovladavaju gradivom. Dapače, ponekad uopće ne razumiju da gradivo kojim smo se igrali treba naučiti. / Učenici pokazuju puno bolje ovladavanje hrvatskim jezikom uporabom igre jer su motiviraniji i aktivno uključeni u nastavni proces. / Mislim da to ovisi o učeniku, nekome odgovara takav način rada dok drugima ne. Bitna je ravnoteža, tj. zadovoljiti potrebe svih učenika i ne forsirati jedan metodički postupak. No, svakako igra treba biti prisutna u nastavi. Bitan je taj faktor učenja tijekom zabave, opuštenosti pri usvajanju sadržaja jer definitivno povećava interes za nastavu hrvatskog jezika. / Ovisno o uzrastu i motivaciji učenika. / Ovisi o igri i učeniku. / Iako koristim igre, mislim da s njima ne treba pretjerivati. / Smatram da škola i obrazovanje ne bi trebali biti isključivo igra za djecu, jer ih mi pripremamo za budućnost kada neće moći sve odraditi putem igre. Iako je igra odličan, kreativan i zabavan metodički postupak, učenici neke stvari bolje usvajaju nekim tradicionalnijim metodičkim postupcima. Stoga smatram da je igra uvijek dobrodošla u učionicu, ali ne kao jedini metodički postupak u poučavanju. / Učenici su različiti i nijedan način ne odgovara svima.*

Ispitani nastavnici istaknuli su kako *učenici budu motiviraniji za suradnju i aktivnost, no to ne znači nužno i bolje ovladavanje sadržajima.* Također, svaki učenik predstavlja jedinstvenu osobu i treba ih i promatrati kao takve i shvatiti da je raznolikost važna i da igra kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika neće jednako utjecati na sve učenike. Raznolikost je iznimno važna, stoga treba težiti tome da se nastavu obogati i učini dinamičnijom primjenom različitih metodičkih postupaka, ali i primjenom igre. Ispitani nastavnici uočili su i da to *ovisi o čimbenicima koji se tiču učenika (njihova dob, motivacija), ali iznimno veliku ulogu ima i odabir igre kao metodičkog postupka, kao i nastavnikova priprema za primjenu istog.*

*(1c) uvijek*

*Kada im je zanimljivo, učenici se više trude. / Jer kroz igru najradije i najefikasnije surađuju. / Svaki je učenik individua za sebe i svakako da se, ako ne u svim domenama, onda najmanje u jednoj, može kroz*



*igru lakše, bolje i maštovitije izraziti i time lakše usvojiti zadane ishode. / Kao što sam već i ranije navela igra je izvrsna metoda u poučavanju hrvatskog jezika naročito u osnovnoj školi jer djeca kroz igru brže, lakše i bolje uče te pamte. / Dramske igre pridonose razvoju svih komunikacijskih vještina, a naročito govora.*

Dva ispitana nastavnika naveli su kako se *učenici više trude i surađuju kroz igru*, a dva ispitana nastavnika smatraju da će kroz igru *učenici lakše i bolje izraziti, usvojiti zadane ishode te bolje učiti*. Jedan ispitani nastavnik ističe *razvoj svih komunikacijskih vještina kroz igru kao metodički postupak*.

## 7. Zaključak

Unutar ovoga rada govorilo se o primjeni igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika s naglaskom na domenu hrvatskoga jezika i komunikacije. Ovim radom nastojalo se opisati igru kao metodički postupak na teorijskoj razini, a zatim i ispitati stvarnu primjenu igre kao metodičkoga postupka poučavanja. Teorijski dio rada obuhvaćao je pojašnjavanje pojma igre, opisao je igru u nastavi hrvatskoga jezika, a zatim su se opisali i predstavili primjeri jezičnih i dramskih igara kao vrste igara kao metodički postupci u poučavanju hrvatskoga jezika. Posljednje poglavlje teorijskog dijela odnosilo se na poučavanje hrvatskoga jezika primjenom igre kao metodičkog postupka u pojedinim etapama nastavnog sata. Nakon razloženog teorijskog dijela, uslijedio je istraživački dio kojim se nastojala ispitati stvarna primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika na način da se ispitivala općenita primjena igre kao metodičkog postupka u poučavanju hrvatskoga jezika, ispitivala se primjena jezičnih i dramskih igara u pojedinim etapama nastavnog sata te se nastojalo uvidjeti utječe li primjena igre na uspješnije učenikovo ovladavanje sadržajima hrvatskoga jezika.

Rezultati istraživanja pokazali su kako najveći dio ispitanih nastavnika *ponekad* primjenjuje igru u poučavanju hrvatskoga jezika pri čemu su u obrazloženjima naveli prednosti i nedostatke primjene igara u poučavanju hrvatskoga jezika, neki su se i dotaknuli u kojim etapama nastavnoga sata ih primjenjuju, ali i naveli poneki primjer. Nakon svake tvrdnje od ispitanih nastavnika tražila su se i obrazloženja koja su imala iznimno veliku ulogu u ovome istraživanju jer su omogućila dodatno pojašnjavanje odabranih odgovora ispitanih nastavnika, iz njih su se mogle iščitati i prednosti i nedostaci primjene igre u nastavi s naglaskom na primjenu jezičnih i dramskih igara u pojedinim etapama nastavnoga sata. Među postavljenim tvrdnjama, najviše zastupljen odgovor ispitanih nastavnika bio je *ponekad* u svim postavljenim tvrdnjama, osim u devetoj tvrdnji u kojoj se najveći dio ispitanika izjasnio da *nikada* ne primjenjuje dramske igre u etapi provjeravanja ishoda. Ovim se istraživanjem nastojalo ispitati u kojoj je mjeri igra kao metodički postupak zastupljena u poučavanju hrvatskoga jezika te su rezultati istraživanja ukazali kako se igra primjenjuje u nastavi hrvatskoga jezika i komunikacije, njezina primjena nije uvijek prisutna, ali također ni ne izostaje. Može se zaključiti kako se teorijski opis primjene igre u poučavanju hrvatskoga jezika pretežito podudara sa stvarnim praktičnim situacijama u kojima su ispitanici nastavnici uvidjeli prednosti primjene igre u nastavi, ali i potencijalne nedostatke. Također, dio ispitanih nastavnika shvaća kako

primjena igre kao metodičkoga postupka u poučavanju hrvatskoga jezika nije jednostavan proces, naprotiv, primjena igre ovisi o nekolicini čimbenika i zahtjeva kojima moraju udovoljiti kako bi primjena iste bila svrhovita i omogućila ostvarivanje predviđenih odgojno-obrazovnih ishoda. Postoji i nekolicina prepreka pri primjeni igre kao metodičkoga postupka u poučavanju hrvatskoga jezika, s većim naglaskom na prepreke u ostvarivanju dramskih igara. Ispitani nastavnici predstavili su i brojne primjere jezičnih i dramskih igara koje primjenjuju u poučavanju hrvatskoga jezika.

Može se zaključiti kako primjena igre u poučavanju hrvatskoga jezika ima iznimno važnu ulogu te bi kao metodički postupak trebala biti neizostavna u poučavanju hrvatskoga jezika, no ne smije se ni zanemariti činjenica kako primjena različitih metodičkih postupaka pridonosi najuspješnijem rezultatu učenika. Uravnotežen omjer različitih metodičkih postupaka, nastava koja je zanimljiva i dinamična i koja povećava učenikovu aktivnost i koncentraciju ostvarit će najbolje moguće rezultate. Značajnu ulogu u tome imaju nastavnici koji kao poučavatelji moraju znati odabrati metodički postupak koji će omogućiti ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda, a ujedno približiti sadržaj hrvatskoga jezika učenicima i staviti učenika u središte nastavnoga procesa.

## 8. Popis literature:

### Tiskani izvori:

1. Aladrović Slovaček, Katarina (2019). *Od usvajanja do učenja hrvatskoga jezika*. Zagreb: Alfa.
2. Aladrović Slovaček, Katarina; Srzentić, Dunja; Ivanković, Melita (2013). Jezične igre u nastavnoj praksi, u: *Play and playing in early childhood*, ur. Biserka Petrović- Sočo, Adrijana Višnjic Jevtić. Zagreb: OMEP Hrvatska, str. 14-23. Dostupno na: <http://www.omep.hr/assets/play-and-playing.pdf>
3. Bančić, Aleksandar; Gajić, Ljiljana; Iveković, Ozana; Krušić, Vlado; Lugomer, Valentina; Marijančić, Ivana; Matković, Anita; Peruško, Corrina; Šunić, Kristijan (2007). *Ne raspravljaj, igray! Priručnik forum-kazališta*. Zagreb: Hrvatski centar za dramski odgoj: Pili poslovi.
4. Berk, Laura E. (2015). *Dječja razvojna psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
5. Bjedov, Vesna (2019). *Učenik u nastavi hrvatskoga jezika*. Osijek: Matica hrvatska, Ogranak.
6. Bjedov, Vesna (2021). O zanimljivosti nastave hrvatskoga jezika iz perspektive učenika, u: *Od Pavlimira do riči šokačke*. Zbornik Ljiljane Kolenić, ur. Silvija Ćurak i Vera Blažević Krezić. Osijek: Filozofski fakultet Sveučilišta J. J. Strossmayera u Osijeku, str. 201-217.
7. Bognar, Ladislav (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
8. Bognar, Ladislav (1991). *Igre: zbirka odgojno-obrazovnih igara*. Osijek: vlastito izdanje.
9. Duran, Mirjana (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Slap
10. Fileš, Gordana (2005). *Dramske radionice i igraonice : u nastavi hrvatskoga jezika*. Zagreb: Školska knjiga.
11. Huizinga, Johan (1993). *Homo ludens. O podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
12. Matijević, Milan; Radovanović, Diana (2011). *Nastava usmjerena na učenika*. Zagreb: Školske novine.
13. Mendeš, Branimir; Marić, Ljerka; Goran, Ljiljana (2020). *Dijete u svijetu igre: teorijska polazišta i odgojno-obrazovna praksa*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
14. Miljević-Ridički, Renata; Miljković, Dubravka; Pavličević-Franić, Dunja; Rijavec, Majda; Vizek-Vidović, Vlasta; Vlahović-Štetić, Vesna; Zarevski, Predrag (2003). *Učitelji za učitelje*. Zagreb: IEP.

15. Niehl, Franz W.; Thoemmes, Arthur (2002). *212 metoda za nastavu vjeronauka*. Katehetski salezijanski centar.
16. Pavličević-Franić, Dunja (2005). *Komunikacijom do gramatike*. Zagreb: Alfa.
17. Peti Stantić, Anita; Velički, Vladimira (2008). *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa
18. Polić, Milan (1997). *Čovjek, odgoj, svijet: Mala filozofijskooodgojna razložba*. Zagreb: M&D.
19. Rečić, Mijo (2007). *Igra školskog djeteta*. Đakovo: Tempo.
20. Scher, Anna; Verall, Charles (2006). *Novih 100+ ideja za dramu*. Zagreb: Hrvatski centar za dramski odgoj, Pili poslovi.
21. Sučević, Marija (2002). Jezične igre Zvonimira Baloga u nastavi hrvatskoga jezika, *Život i škola* 48(7), str. 108-116.
22. Šego, Jasna (2009). Utjecaj okoline na govorno-komunikacijsku kompetenciju djece; jezične igre kao poticaj dječjemu govornom razvoju, *Govor XXVI*, str. 119-149.
23. Težak, Stjepko (1996). *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika 1*. Zagreb: Školska knjiga.

#### **Mrežni izvori:**

1. Aladrović Slovaček, Katarina; Skrbín, Anita; Štepanić, Lucija; Varjačić, Ljiljana (2017). Influence of Language Games on Functional Literacy of Younger School-Age Children, *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 19(1), str. 11-25. Hrčak: <https://hrcak.srce.hr/184039>
2. Ćosić, Slavica (2008). Ponavljanje povijesti metodom igre u 8. Razredu osnovne škole, *Metodika*, 9(17), str. 359-363. Hrčak: <https://hrcak.srce.hr/34813>
3. Đurić, Aleksandra (2009). Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre), *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teorijsku i praksu*, 58(3), str. 345-354. Hrčak: <https://hrcak.srce.hr/82605>
4. *Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj*: [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_10\\_215.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html)
5. Lugomer, Valentina (2000). *Dramski odgoj u nastavi*. Dostupno na: [http://www.hcdo.hr/?page\\_id=180](http://www.hcdo.hr/?page_id=180)

6. Nikčević-Milković, Anela; Rukavina, Maja; Galić, Maja (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi, *Život i škola*, LVII(25), str. 108. – 121. Hrčak: <https://hrcak.srce.hr/71642>
7. Stanišić, Esmeralda (2015). Dramske metode u nastavi hrvatskoga jezika, *Hrvatski: časopis za teoriju i praksu nastave hrvatskoga jezika, književnosti, govornoga i pismenoga izražavanja te medijske kulture*, 13(2), str. 67-77. Hrčak: <https://hrcak.srce.hr/160872>

## 9. Prilozi

Prilog 1. – Anketni upitnik za nastavnike

### **Igra kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika - Upitnik za nastavnike hrvatskoga jezika**

Poštovani nastavnici,

za potrebe svojega diplomskog rada naslovljenog *Igra kao metodički postupak u poučavanju hrvatskoga jezika* provodim istraživanje među nastavnicima hrvatskoga jezika.

Ljubazno Vas molim, ispunite anonimni upitnik u nastavku koji ima 10 pitanja odgovarajući iskreno. Uz svako pitanje ponuđena su tri odgovora, trebate označiti jedan. Posebno Vas molim, napišite obrazloženja uz svaki svoj odgovor jer će Vaši cjeloviti odgovori biti veliki istraživački doprinos mom diplomskom radu.

Ako imate dodatnih pitanja, slobodno mi se možete javiti putem e-pošte: [bbrekalo6@gmail.com](mailto:bbrekalo6@gmail.com) (Bernarda Brekalo).

Hvala Vam na sudjelovanju i izdvojenom vremenu!

Molim, označite svoj spol:

- M
- Ž

Nastavnik sam koji radi u:

- osnovnoj školi
- gimnaziji
- srednjoj strukovnoj školi
- srednjoj umjetničkoj školi
- ostalo \_\_\_\_\_ (Molim, napišite.)

Nastavnik sam koji ima radno iskustvo u nastavi hrvatskoga jezika:

Molim, označite odgovor.

- 0 – 5 godina
- 5 – 10 godina
- 10 – 15 godina
- 15 – 20 godina
- 20 – 25 godina
- 25 – 30 godina

- više od 30 godina

1. U poučavanju hrvatskoga jezika primjenjujem igru kao metodički postupak. Molim, označite odgovor.

Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1	2	3
nikada	ponekad	uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

2. U poučavanju hrvatskoga jezika primjenjujem jezične igre.

Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1	2	3
nikada	ponekad	uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor navodeći koje jezične igre primjenjujete.

---

---

---

3. Jezične igre primjenjujem u *etapi motivacije* u poučavanja hrvatskoga jezika.

Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1	2	3
nikada	ponekad	uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

4. Jezične igre primjenjujem u *etapi istraživanja* u poučavanju hrvatskoga jezika.

Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1	2	3
nikada	ponekad	uvijek



Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

5. Jezične igre primjenjujem u *etapi provjeravanja ishoda učenja* u poučavanju hrvatskoga jezika.  
Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1	2	3
nikada	ponekad	uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

6. U poučavanju hrvatskoga jezika primjenjujem dramske igre.  
Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1	2	3
nikada	ponekad	uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor navodeći koje dramske igre primjenjujete.

---

---

---

7. Dramske igre primjenjujem u *etapi motivacije* u poučavanja hrvatskoga jezika.  
Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1	2	3
nikada	ponekad	uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

8. Dramske igre primjenjujem u *etapi istraživanja* u poučavanja hrvatskoga jezika.  
Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1                      2                      3  
nikada              ponekad              uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

9. Dramske igre primjenjujem u *etapi provjeravanja ishoda učenja* u poučavanja hrvatskoga jezika.  
Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1                      2                      3  
nikada              ponekad              uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

10. Primjenom igre kao metodičkoga postupka učenici bolje ovladavaju hrvatskim jezikom.  
Molim, označite odgovor (1-nikad, 2-ponekad, 3-uvijek).

1                      2                      3  
nikada              ponekad              uvijek

Molim, obrazložite svoj odgovor.

---

---

---

Hvala na suradnji!