

Didaktička igra u učenju i poučavanju jezika i jezičnog izražavanja

Prenc, Erika

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:189:879401>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-04**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Teacher Education - FTERI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Erika Prenc

Didaktička igra u učenju i poučavanju jezika i jezičnoga izražavanja

DIPLOMSKI RAD

Rijeka, 2023.

SVEUČILIŠTE U RIJECI

UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni učiteljski studij

Didaktička igra u učenju i poučavanju jezika i jezičnoga izražavanja

DIPLOMSKI RAD

Predmet: Metodika hrvatskoga jezika III

Mentorica: doc. dr. sc. Maja Opašić

Studentica: Erika Prenc

Matični broj: 0299012254

U Rijeci 29. lipnja 2023.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

„Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam diplomski rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentorom. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu diplomskog/završnog rada i poštivala odredbe Etičkog kodeksa za studente/studentice Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.”

Studentica:

(potpis)

SAŽETAK

U radu se istražuju mogućnosti uporabe različitih didaktičkih igara u poučavanju i učenju nastavnih sadržaja jezika i jezičnoga izražavanja. Pri tome se razmatra način uključivanja već postojećih didaktičkih igara, ali se predlažu i načini kako s učenicima osmisliti didaktičku igru, a potom je i primijeniti. Cilj je dati primjere i objasniti primjenu različitih vrsta didaktičkih igara koje se mogu koristiti pri poučavanju i učenju nastavnih sadržaja jezika i jezičnoga izražavanja.

Ključne riječi: didaktička igra, učenje, poučavanje, jezik, jezično izražavanje

SUMMARY

This paper examines the possibilities of using various didactic games in the teaching and learning language content and language expression. In doing so, the method of including already existing didactic games in the teaching and learning is considered, but possibilities of designing a didactic game with students and then using it are also suggested. The aim is to give examples and explain the usage of different types of didactic games that can be used in teaching and learning language content and language expression.

Key words: didactic game, learning, teaching, language, language expression

Sadržaj

1. UVOD	1
2. NASTAVA HRVATSKOG JEZIKA	3
2.1. Usvajanje jezika	7
2.2. Poučavanje i učenje jezika i jezičnog izražavanja	8
2.2.1. <i>Slušanje</i>	10
2.2.2. <i>Govorenje</i>	12
2.2.3. <i>Čitanje</i>	14
2.2.4. <i>Pisanje</i>	15
2.3. Načela nastave Hrvatskoga jezika.....	16
2.4. Sustavi i pristupi u nastavi Hrvatskoga jezika	19
3. IGRA.....	23
3.1. Utjecaj igre na fizički razvoj.....	25
3.2. Utjecaj igre na kognitivni razvoj.....	26
3.3. Utjecaj igre na socijalni razvoj.....	27
3.4. Utjecaj igre na emocionalni razvoj	29
4. DIDAKTIČKA IGRA	31
4.1. Uloga i važnost igre u nastavi	33
4.2. Vrste igara u nastavi	36
4.3. Uloga učitelja u provođenju igara	37
5. IGRA U UČENJU I POUČAVANJU JEZIKA I JEZIČNOG IZRAŽAVANJA	40
5.1. Digitalne igre u nastavi jezika i jezičnog izražavanja	42
5.2. Primjeri didaktičkih igara u nastavi jezika i jezičnog izražavanja	45
5.2.1. <i>Bucmasti č i tanašni ć</i>	46
5.2.2. <i>Pravopisni Ludo</i>	47
5.2.3. <i>Priča iz vrećice</i>	48
5.2.4. <i>Abeceda</i>	49
5.2.5. <i>Imenuj!</i>	49
5.2.6. <i>Slikokaz</i>	50
5.2.7. <i>Diktat – zapiši samo velike riječi!</i>	50
5.2.8. <i>Tko želi biti milijunaš</i>	51
5.2.9. <i>Gramatička pizza</i>	51
5.2.10. <i>Sladoleadne kugle i kuglice</i>	52

5.2.11. Dvije riječi	53
5.2.12. Abecedna mješavina	53
5.2.13. Igra rimovanja.....	54
5.2.14. Slaganje poslovice.....	54
5.2.15. Vrtuljak slova.....	54
5.2.16. Košara slogova.....	55
5.2.17. Rod odredi, puzzlu složi i pobjedi!	55
5.2.18. Prvi školski pravopis – križaljka	56
6. METODIČKI MODELI ZA PRIMJENU DIDAKTIČKIH IGARA U NASTAVI JEZIKA I JEZIČNOG IZRAŽAVANJA	57
6.1. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre <i>Pravopisni Ludo</i> (3. razred)	57
6.2. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre <i>Slikokaz</i> (3. razred).....	58
6.3. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre <i>Gramatička pizza</i> (3. razred)	59
6.4. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre <i>Sladoledne kugle i kuglice</i> (3. razred)	61
6.5. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre <i>Košara slogova</i> (2. razred) 62	
7. ZAKLJUČAK	65
8. LITERATURA.....	66
9. PRILOZI	70
9.1. Prilog 1	70
9.2. Prilog 2.....	70
9.3. Prilog 3	71
9.4. Prilog 4.....	72
9.5. Prilog 5	73
9.6. Prilog 6.....	74
9.7. Prilog 7.....	74
9.8. Prilog 8.....	75

1. UVOD

Didaktička igra predstavlja važan i efektivan pristup u učenju i poučavanju jezika i jezičnog izražavanja. Kroz igru, koja je prirodna aktivnost svakog djeteta, postiže se angažiranje i motivacija učenika, što ima izuzetan utjecaj na proces usvajanja jezičnih vještina i razumijevanje jezičnih struktura. U suvremenom obrazovnom kontekstu, koji teži stvaranju interaktivnih i dinamičnih nastavnih metoda, didaktička igra se ističe kao jedan od najprimjerenijih načina za postizanje uspješnih rezultata u učenju jezika. Ona promovira aktivno sudjelovanje učenika, potiče kreativnost, razvija komunikacijske vještine i doprinosi razumijevanju i primjeni jezičnih struktura. Ovaj pristup omogućava učenicima da se opuste, uživaju u procesu učenja i razvijaju samopouzdanje u izražavanju. Dok se u ranijoj dobi igra koristi za stjecanje osnovnih jezičnih kompetencija, kasnije se može primijeniti za razvijanje naprednijih jezičnih vještina poput gramatike, pisanja, čitanja i slušanja. Interaktivne igre omogućuju učenicima da primjene stečeno znanje u svakodnevnim situacijama, potičući njihovu samoinicijativu i kritičko razmišljanje. Didaktička igra također pruža mogućnost razvoja socijalnih vještina i timskog rada među učenicima. Kroz suradnju, dijeljenje ideja i rješavanje problema, učenici se međusobno potiču i podržavaju, stvarajući poticajno okruženje za učenje jezika. No, vrlo je važno spomenuti i učitelje koji imaju važnu ulogu u stvaranju poticajnog okruženja i pravilnom odabiru didaktičkih igara kako bi podržali učenike u njihovom jezičnom razvoju.

Odabrala sam upravo ovu temu zato što sam htjela pokazati da se određeni sadržaji, koji su učenicima često nezanimljivi, mogu poučavati na drugačiji i zanimljiv način. Smatram da ne postoji prepreka u stvaranju zanimljive nastave ukoliko učitelj/ica ima volju i želju jer je upravo on/ona pokretač cjelokupnog procesa.

Cilj ovoga diplomskog rada je istražiti didaktičku igru kao pedagoški alat u nastavi jezika i jezičnog izražavanja te analizirati njezinu ulogu, važnost i primjenu u procesu učenja. Osim toga, daju se primjeri različitih didaktičkih igara i prikazuju se mogućnosti primjene tih igara u nastavi jezika i jezičnog izražavanja. Stoga, rad može biti koristan za sve koji žele unaprijediti proces učenja jezika na kreativan, interaktivan i motivirajući način.

Na početku ovoga rada govori se o samoj nastavi Hrvatskoga jezika, usvajanju, učenju i poučavanju jezika i jezičnoga izražavanja te o načelima, sustavima i pristupima nastave Hrvatskog jezika. Nadalje, objašnjava se pojam igre te njezin utjecaj na fizički, kognitivni, socijalni i emocionalni razvoj djeteta. Osim toga, detaljnije se objašnjava pojam didaktičke igre, njezine uloge i važnosti u nastavi te vrste didaktičkih igara i uloga učitelja u njihovom provođenju. Zatim se opisuju digitalne didaktičke igre te izdvajaju primjeri igara u nastavi jezika i jezičnog izražavanja.

2. NASTAVA HRVATSKOG JEZIKA

U Republici Hrvatskoj, službeni jezik i jezik koji se koristi za obrazovanje svih učenika je hrvatski jezik (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019). Težak (1996) govori da se na hrvatskom jeziku formiraju i u njemu čuvaju sve kulturne nacionalne vrijednosti koje su izravno povezane s voljom i emocijom svih koji se njima služe. Stoga smatra da je, po svojim funkcijama, Hrvatski jezik nadasve odgojni predmet. Nastava Hrvatskog jezika obuhvaća školsku organizaciju poučavanja, no posebice naglašava praksu. Teorija treba biti temelj nastave, međutim mora implementirati i praktične vještine, tehniku nastavnog djelovanja te stvaralaštvo koji međusobno ovise jedno o drugom (Težak 1996). Nastavom Hrvatskoga jezika učenike osposobljavamo za jezičnu komunikaciju koja je važna ne samo za hrvatski jezik, već i za spoznavanje sadržaja ostalih nastavnih predmeta. To je ujedno i temeljni cilj nastave Hrvatskoga jezika (Lazzarich 2017). Jezik, učenik, učitelj i okolnosti u kojima se nastava izvodi osnova su nastave Hrvatskoga jezika. Ovi čimbenici međusobno su povezani, a na njih bitno utječu i prostor, vrijeme te opća klima (Težak 1996). Kao što Težak (1996: 31) smatra „svrha nastave Hrvatskoga jezika može se svesti na tri osnovne sastavnice: spoznaja o biti, osnovama i značajkama hrvatskoga jezika, svijest o potrebi učenja i njegovanja hrvatskoga jezika te pravilna uporaba književnoga, odnosno standardnoga hrvatskoga jezika u govorenju i pisanju”.

Svrhu nastave Hrvatskoga jezika čini ispreplitanje četiriju razina: obrazovne, odgojne, psihofunkcijske i komunikacijske (Težak 1996). Obrazovna razina podrazumijeva stjecanje znanja o jeziku općenito, a osobito o hrvatskome jeziku kao takvom. Tu spadaju temelji opće lingvistike, temelji znanosti o hrvatskome jeziku te poznavanje osnovnih zaklada hrvatske riječi u književnosti. Odgojna razina postiže se aktiviranjem volje za učenje i njegovanje hrvatskoga jezika te promicanjem osjećajnosti prema hrvatskome jeziku (Težak 1996). Ova razina uključuje opće odgojne ciljeve, ljubav prema hrvatskom jeziku i narodu, želju za učenje i što bolje korištenje jezika, osjećajnost prema nestandardnim inačicama, jezičnu toleranciju te kulturnan odnos prema drugim jezicima. Psihofunkcijska razina podrazumijeva razvijanje psihofizičkih funkcija koje obuhvaćaju proučavanje tekstova, zapažanje

jezičnih činjenica, logično zaključivanje i apstraktno mišljenje, lingvističko mišljenje te maštanje i zamišljanje. Naposljetku, komunikacijska razina podrazumijeva sve oblike usmenog i pismenog priopćavanja te jezično stvaralaštvo (Težak 1996).

Nastava Hrvatskoga jezika ostvaruje se kroz jezične djelatnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja te njihovim međusobnim djelovanjem. Prema *Kurikulumu nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije* (2019), predmet Hrvatski jezik organiziran je u tri međusobno povezana područja: Hrvatski jezik i komunikacija, Književnost i stvaralaštvo te Kultura i mediji. Nastavna područja koja se poučavaju unutar njih su: početno čitanje i pisanje, književnost, medijska kultura te jezik i jezično izražavanje na kojima će biti naglasak u ovome radu (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019).

Učenje i poučavanje jezičnih znanja, kao i ovladavanje jezikom osnova je na kojoj se zasniva predmetno područje Hrvatski jezik i komunikacija (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019). *Kurikulum* navodi da „u komunikacijskim situacijama učenik primjenjuje različite strategije slušanja, govorenja, čitanja i pisanja radi izražavanja i prenošenja informacija, ideja, stavova i vrijednosti te upoznaje komunikacijski bonton.” (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019: 3). Proces stjecanja jezičnih znanja i vještina, koji uključuje razvoj mišljenja, intelektualnu i emocionalnu angažiranost, socijalni razvoj, kao i motivaciju i potrebu za svrhovitom komunikacijom, igra ključnu ulogu u ovladavanju jezičnim aktivnostima. Svijest o jeziku i znanje o njegovim funkcijama doprinose razvoju komunikacijske jezične kompetencije (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019).

Predmetno područje Književnost i stvaralaštvo zasniva se na čitanju i prihvaćanju, odnosno potvrđivanju estetske kvalitete književnoga teksta. Književni tekst izražava umjetničko, jezično, spoznajno i osobno poimanje svijeta i stvarnosti (Rosandić 2005). Cilj ovog nastavnog područja jest upoznavanje učenika s umjetničkom književnošću, koja razvija učenikov odnos prema pjesničkom jeziku. U sklopu ovog nastavnog područja, učenici bi trebali usvojiti vještine poput spoznavanja

i doživljavanja književnih djela, osjetljivosti za književnu riječ, razvijanja čitateljskih potreba, stvaranja čitateljskih navika te osposobljavanje za samostalno čitanje i primanje književnih djela (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019).

Naposlijetku, predmetno područje Kultura i mediji usmjereno je na razumijevanje teksta u različitim društvenim, kulturnim i međukulturnim kontekstima. Nastava medijske kulture u školama ima važnu ulogu zbog sveprisutnosti medija u suvremenom društvu. Njezina je svrha upoznavanje učenika s osnovnim karakteristikama najvažnijih medijskih oblika te njihovom utjecaju na prijenos informacija, razvoj sposobnosti i kritički stav prema medijima, umjetničku vrijednost medijskih djela te uočavanje utjecaja pojedinih medija u oblikovanju javnog mišljenja (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019). Učenike se osposobljava za komunikaciju s različitim medijskim oblicima kao što su kazalište, film, radio, tisak, strip, računalo i slično. Isto tako, važno je kod učenika osvijestiti važnost i jedinstvenost različitih mišljenja, stavova, kultura i društava. Na taj se način postiže uspješna komunikacija s drugima i razumijevanje drugih i drugačijih (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019).

U osnovnoškolskom obrazovanju od prvog do šestog razreda godišnje se propisuje svega 175 sati nastave Hrvatskoga jezika, dok se u sedmom i osmom razredu taj broj reducira na svega 140 sati godišnje. Uspoređujući satnicu materinskoga jezika u hrvatskim osnovnim školama s, primjerice, finskim Okvirnim nastavnim planom (2005), učenici u Finskoj imaju znatno veći broj sati materinskoga jezika (Lazzarich 2017). Temeljni dokumenti za poučavanje materinskoga jezika u Republici Hrvatskoj su *Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije* (2019) i *Nacionalni okvirni kurikulum* (2011).

Nastava Hrvatskog jezika od prvog do četvrtog razreda osnovne škole pomaže u stvaranju osnove za dalje razumijevanje i primjenu jezika te stvaranje ljubavi prema jeziku i kulturi, a prilagođava se uzrastu učenika, uzimajući u obzir njihovu sposobnost koncentracije i razumijevanja. Poučavanje i učenje Hrvatskog jezika u razrednoj

nastavi počinje učenjem abecede, a zatim se učenje postupno proširuje uključujući razumijevanje rečenica, gramatiku, pravopis te razvijanje govornih vještina. Učenje Hrvatskog jezika uključuje i različite oblike aktivnosti, poput čitanja priča, pisanja, rješavanja zadataka i kreativnih aktivnosti koje pomažu u razvijanju kreativnosti i mašte (Lazzarich 2017). Jedan od ključnih aspekata u nastavi Hrvatskog jezika u toj dobi je razvoj čitalačkih vještina. Učenje čitanja pomaže u razvijanju razumijevanja teksta i stvaranju ljubavi prema knjigama. Uz to, čitanje poboljšava vokabular i pravopis te razvija sposobnost razmišljanja i analize (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019).

Nastava Hrvatskog jezika uključuje i rad s različitim tekstovima i medijima, kao što su knjige, novine, časopisi i digitalni sadržaji. Korištenje različitih medija pomaže učenicima da razviju kritičko mišljenje, povećaju znanje o različitim kulturama i prošire svoju perspektivu (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019). Učenje Hrvatskog jezika ima za cilj i razvijanje komunikacijskih vještina. Učenici uče kako razgovarati s drugima, slušati i odgovarati na pitanja te izražavati svoje misli i osjećaje. Komunikacija je ključni element u procesu učenja jezika, a kroz različite aktivnosti i igre, učenici se usavršavaju u komunikaciji na hrvatskom jeziku (Pavličević-Franić 2005).

U nastavi Hrvatskog jezika koriste se različiti pristupi učenju kako bi se učenicima omogućio najbolji način učenja. Neki od pristupa uključuju igru uloga, grupni rad, korištenje tehnologije, vizualne materijale i mnoge druge. Nastava je interaktivna i dinamična, a učenici su aktivno uključeni u proces učenja. Učenje Hrvatskog jezika u razrednoj nastavi uključuje i razvoj pravopisnih vještina. Učenici uče pravopisne i gramatičke pravilnosti, što im pomaže u pisanju i izražavanju sebe na pravilan i jasan način. Kroz različite aktivnosti, učenici se usavršavaju u pravilnom korištenju interpunkcije, glasova, slova i drugih pravopisnih aspekata (Lazzarich 2017). Nadalje, kroz nastavu i poučavanje potiče se i razvoj kreativnosti. Učenici pišu priče i pjesme te kreativno izražavaju svoje misli i ideje. Razvoj kreativnosti pomaže učenicima u razumijevanju svijeta oko sebe i pomaže im da izraze svoje misli i osjećaje na kreativan način. Osim toga, važno je razvijati i razumijevanje kulture i tradicije. Učenici uče o važnim datumima i događajima u hrvatskoj kulturi, pjesmama,

književnosti, legendama i pričama. Ovo im pomaže u razumijevanju hrvatske kulture, a također im omogućuje da razviju poštovanje i ljubav prema svojoj zemlji (Težak 1996).

Učenje Hrvatskog jezika u razrednoj nastavi nije samo proces učenja jezika, već i proces učenja života. Učenici se usavršavaju u komunikaciji, razvoju kreativnosti, razumijevanju kulture i tradicije, a sve to ima za cilj stvaranje cjelovite osobe. Stoga, nastava Hrvatskog jezika ima važnu ulogu u obrazovanju djece i pomaže im da se razviju u zrele i samostalnu osobu.

2.1. Usvajanje jezika

Jezički se prema načinu učenja dijele na: jezike koji se usvajaju i jezike koji se uče. Jezik koji se usvaja je najčešće materinski jezik u ranome djetinjstvu, dok su jezici koji se uče oni naučeni nakon ranog djetinjstva (Pavličević-Franić 2005). Usvajanje jezika proces je koji se odvija spontano, u prirodnom okruženju (Pavličević-Franić 2005). Dijete promatra i sluša odrasle govornike te ih nastoji oponašati, a tako s vremenom usvaja jezične strukture i razvija govor. Kako dijete odrasta, tako je suočeno sa složenijim jezičnim strukturama i gramatikom, u čijem će svladavanju značajnu ulogu imati kognitivni razvoj. Na djetetov daljnji jezični razvoj utjecat će njegove praktične komunikacijske sposobnosti i kreativnost te društvena okolina (Pavličević-Franić 2005).

Dijete treba ispuniti razne psihofizičke, socijalne i lingvističke preduvjete kako bi usvojilo i naučilo jezik. Treba zadovoljiti uredan kognitivni razvoj, razvijenost govornih i slušnih organa, sposobnost učenja jezika te izloženost jezičnome uzoru u izravnoj komunikacijskoj situaciji (Pavličević-Franić 2005).

Temeljna svrha usvajanja bilo kojeg jezika jest uspješno sporazumijevanje s drugima i socijalizacija. No, u zadaće usvajanja hrvatskoga standardnog jezika još se ubrajaju: realizacija osnovnih jezičnih djelatnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja, razvoj jezičnog izražavanja, funkcionalna jezična komunikacija (temeljena na igri), odabir primjerenog didaktičkog modela i komunikacijske strategije te tretiranje

standardnog hrvatskog jezika kao poveznicu pojedinih idiolekata¹ (Pavličević-Franić 2005).

2.2. Poučavanje i učenje jezika i jezičnog izražavanja

Prema *Kurikulumu nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije* (2019), učenje i poučavanje Hrvatskoga jezika usmjereno je na učenika. Na taj se način potiče cjeloviti razvoj i napredak učenika te se pokazuju učenikovi interesi, potencijali i potrebe. S obzirom na to, *Kurikulum* navodi da se „učenje i poučavanje ostvaruje nizom aktivnosti i procesa kojima učenik aktivno stječe znanja i razvija vještine, uči istraživanjem i otkrivanjem te primjenjuje prije stečena znanja i iskustva učenja uočavajući važnost samostalnoga upravljanja učenjem te preuzimanja odgovornosti za vlastito učenje.” (Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije 2019: 50).

Jezik i jezično izražavanje dva su od pet područja koja se poučavaju na nastavi Hrvatskoga jezika u osnovnoj školi. Ova su nastavna područja povezana međusobno, ali trebaju formirati i snažnu vezu s ostalim nastavnim područjima, kao i odgojno-obrazovnim procesom u cjelini. Poučavanje jezika i jezičnoga izražavanja temelji se na poticanju i razvijanju osnovnih jezičnih djelatnosti – slušanja, govorenja, čitanja i pisanja koje znatno utječu na razvoj komunikacijskih sposobnosti te izgradnju učenikova jezična razvoja (Pavličević-Franić 2005). U početku, učenje jezika u osnovnoj školi se fokusira na razvoj čitanja i pisanja, kao i na razumijevanje osnovnih gramatičkih struktura. Učenje pismenosti je proces koji počinje s učenjem slova i njihovih zvukova, a nastavlja se s usvajanjem pravopisa i gramatike. Učenje jezika podrazumijeva i razvijanje govornih vještina. Djeca trebaju biti potaknuta na izražavanje svojih misli, ideja i osjećaja u jeziku koji uče. Uz to, važno je razvijati slušne vještine (Pavličević-Franić 2005). Slušanje i razumijevanje govora drugih ljudi ključno je za razvoj komunikacijskih vještina. Učitelji mogu organizirati aktivnosti poput čitanja naglas, slušanja priča ili gledanja videozapisa kako bi pomogli djeci u razvijanju svojih slušnih vještina.

¹ Idiolekt (idio- + dija]lekt), osobni govor karakterističan za pojedinca, zasnovan obično na standardnom jeziku (Kragić 2021).

Poučavanje i učenje jezika i jezičnog izražavanja u razrednoj nastavi od velike su važnosti za daljnji razvoj djeteta, kako u školskom, tako i u kasnijem životu. Kako bi se postigao uspjeh u učenju jezika, ključno je pravilno postaviti temelje i kontinuirano raditi na razvoju komunikacijskih vještina (Pavličević-Franić 2005).

Cilj nastave jezika i jezičnoga izražavanja u prva četiri razreda osnovne škole je razviti komunikacijski kompetentno dijete koje se spretno sporazumijeva na jednome ili više dijalekata, bez straha od komunikacije na materinskome jeziku (Pavličević-Franić 2005). Dakle, od prvog do četvrtog razreda osnovne škole nastava Hrvatskoga jezika usredotočena je na učenje funkcionalne gramatike. Razlog tome je što se učenje i poučavanje jezika i jezičnoga izražavanja u mlađim razredima osnovne škole prilagođava kognitivnim sposobnostima i stupnju jezičnoga razvoja učenika (Lazzarich 2017).

Važno je da se učenje jezika temelji na interaktivnim aktivnostima, kao što su igre i vježbe, koje su prilagođene uzrastu djeteta. Korištenje različitih medija, poput slikovnica, multimedijalnih alata i interaktivnih sadržaja pomaže u razvoju jezičnih vještina i poboljšava sposobnost učenja. Na jednome satu učitelj/ica može koristiti više različitih nastavnih metoda, budući da se one međusobno isprepliću i povezuju (Bežen 2008).

Temelj jezične nastave je normativna gramatika koja se dijeli na imanentnu (intuitivnu), didaktičku (školsku) i znanstvenu (analitičku) gramatiku (Težak 1996). Imanentna gramatika se fokusira na proučavanje unutarnje strukture jezika i jezičnih pravila koja se nalaze u samom jeziku, bez obzira na njegovu vanjsku upotrebu. Ovaj pristup omogućuje lingvistima da dublje razumiju unutarnju logiku jezika, što može biti korisno u razumijevanju kako se jezik razvijao i kako se koristi u različitim situacijama (Alerić 2006). Znanstvena gramatika je pristup koji se temelji na znanstvenim metodama i analitičkim alatima kako bi se izgradio sistematičan i objektivan opis jezične strukture. Ovaj pristup uključuje opisivanje gramatičkih elemenata jezika, njihovih funkcija, klasifikacija i njihove međusobne odnose. Didaktička ili školska gramatika ima prednost u nastavi jer joj je svrha upravo učenje jezika (Težak 1996). Ona se odnosi na pristup učenju i podučavanju gramatike koji se

usredotočuje na stvaranje pristupačnih i razumljivih objašnjenja, a ne samo na pamćenje pravila gramatike. Međutim, ona mora imati snažnu vezu s imanentnom i znanstvenom gramatikom kako bi uspješno ostvarila tu svrhu (Težak 1996).

No, u razrednoj nastavi nije potrebno stavljati naglasak na učenje posebnih jezičnih činjenica i apstraktno jezično znanje. Temeljni ciljevi nastave jezika u razrednoj nastavi trebaju biti: bogaćenje rječnika, razvoj usmenog i pismenog izražavanja te stvaranje općih komunikacijskih sposobnosti. Normativno jezično znanje učenici će usvajati u višim razredima osnovne škole (Lazzarich 2017).

Osim navedenoga, zadaća i cilj nastave jezika i jezičnoga izražavanja je osposobljavanje učenika za uspješno snalaženje u svakodnevnim priopćajnim situacijama. Također, učenik treba ovladati jezičnim sredstvima potrebnim za uspješnu komunikaciju, kao i osvijestiti potrebu za jezičnim znanjem. Zadaće nastave jezika i jezičnoga izražavanja su i suzbijanje straha od jezika, osvješćivanje razlika između standarda i zavičajnih idioma te postupno usvajanje hrvatskog standardnog jezika (Pavličević-Franić 2005).

2.2.1. Slušanje

Slušanje je jedna od jezičnih djelatnosti u nastavi jezika i jezičnoga izražavanja. Ono je vrlo važno i potrebno ga je isticati tijekom sva četiri razreda osnovne škole jer je temeljni segment ostalih jezičnih djelatnosti, odnosno govorenja, čitanja i pisanja (Lazzarich 2017). Slušanje podrazumijeva usvajanje sadržaja na osnovu osjetila sluha, odnosno povezanošću sluha i uma. Na učitelju je da kod učenika razvija tu sposobnost tako da postane aktivni slušatelj. Slušanje je izuzetno važan segment jezičnog izražavanja jer učenici, osim što se susreću s različitim izgovorima i akcentima, također uče prepoznavati i razumjeti različite vrste govora te razvijaju svoju sposobnost interpretacije govornih sadržaja. Nastava slušanja u Hrvatskom jeziku obuhvaća niz aktivnosti koje pomažu učenicima da razviju svoje sposobnosti slušanja (Pavličević-Franić 2005). Izvor slušanja u nastavi jezika i jezičnog izražavanja može biti učiteljevo ili učenikovo govorenje i čitanje, govorenja gosta ili nekog drugog govornika te govorenje ili čitanje na radiju, filmu ili televiziji. Osim toga, potrebno je da učitelj organizira vježbe slušanja koje će imati određeni zadatak, primjerice

prepričavanje sadržaja kako bi se naglasilo ono bitno u njemu. Vježbe slušanja provode se iz nekoliko razloga. Učenika je potrebno osposobiti za koncentraciju i usmjerenost na usmeno izlaganje te njegovo intenzivno i neprekidno praćenje. Zatim, vježbama slušanja postiže se razumijevanje slušanog sadržaja. Važno je da učenik nauči razlikovati ono što je bitno i nebitno, opće i posebno, središnje i rubno u izlaganju (Pavličević-Franić 2005). Nadalje, učenika se osposobljava za uočavanje jezičnih obilježja usmenoga izlaganja te zapamćivanje njegovog sadržaja. Naposljetku, vježbe govorenja provode se i radi zapažanja ponavljanja i oponašanja bilo koje vrste (Težak, 1996). Na osnovi slušanoga izlaganja, bilo emisije, filma ili nekog drugog izvora, može se govoriti i pisati (Visinko 2010, prema Sofrenović 2014). Slušanje može uključivati aktivnosti koje zahtijevaju od učenika da slušaju neki materijal te ga zatim interpretiraju ili analiziraju. To može uključivati aktivnosti poput sastavljanja sažetka ili izvještaja o pročitanoj materijalu, rasprave o određenoj temi na temelju slušanog materijala ili čak izvođenje vlastitih govora temeljenih na slušanom sadržaju.

Važno je napomenuti da je nastava slušanja u Hrvatskom jeziku korisna ne samo u razvoju jezičnih kompetencija učenika, već i u razvijanju njihovih općih sposobnosti slušanja i koncentracije (Pavličević-Franić 2005). Aktivnosti slušanja mogu biti korisne i u razvijanju učeničke sposobnosti slušanja drugih ljudi i razumijevanja njihovih različitih perspektiva. Za uspješno izvođenje nastave slušanja u Hrvatskom jeziku, nastavnici mogu koristiti različite tehnike i metode, poput pripovijedanja, predavanja, izvođenja dijaloga i različitih vrsta igara. Važno je osigurati da materijali koji se koriste u nastavi slušanja budu relevantni, zanimljivi i prikladni za dob i razinu znanja učenika (Pavličević-Franić 2005). Uz sve navedeno, nastava slušanja u Hrvatskom jeziku može uključivati i korištenje tehnologije i digitalnih alata koji će poboljšati učinkovitost nastave i omogućiti učenicima da uče u bilo kojem trenutku i na bilo kojem mjestu. Primjerice, digitalni alati poput interaktivnih zvučnih knjiga, aplikacija za učenje jezika i online platformi za razmjenu jezičnih vještina mogu biti korisni za razvoj slušnih sposobnosti. Napredak tehnologije omogućio je i korištenje umjetne inteligencije za poboljšanje nastave slušanja. Primjerice, neki digitalni alati koriste strojno učenje kako bi se prilagodili

individualnim potrebama svakog učenika, nudeći personalizirani pristup učenju koji omogućuje učenicima da uče u vlastitom tempu i na način koji najbolje odgovara njihovim stilovima učenja (Matijević i Topolovčan 2017). Uz sve tehnološke inovacije, nastava slušanja u Hrvatskom jeziku i dalje se temelji na interakciji učitelja i učenika. Učitelji bi trebali biti angažirani u provođenju aktivnosti koje će potaknuti učenike da aktivno slušaju i sudjeluju u nastavi. To se može postići korištenjem različitih strategija učenja, poput grupnih rasprava, simulacija i drugih aktivnosti koje potiču dijalog i suradnju (Pavličević-Franić 2005).

Konačno, važno je naglasiti da je nastava slušanja u Hrvatskom jeziku ključni element u razvoju jezičnih vještina i sposobnosti učenika. Kroz aktivnosti slušanja, učenici ne razvijaju samo svoje razumijevanje jezika, već razvijaju i sposobnost slušanja i interpretacije govornih sadržaja, što će biti korisno i za njihovo buduće obrazovanje.

2.2.2. Govorenje

Kultura govorenja se odnosi na razumijevanje pravila koja reguliraju izgovor, gramatičku strukturu i rječnik književnog jezika, pravilno izgovaranje riječi te način izražavanja i stilističke postupke (Pavličević-Franić 2005). Jezično područje govorenja predstavlja vrlo važan element nastave Hrvatskog jezika jer je govorni jezik sredstvo komunikacije i osnovni način izražavanja u svim područjima života. Govorni jezik omogućuje učenicima da se izraze, razgovaraju, pregovaraju, iznose mišljenja, argumentiraju, izražavaju osjećaje, traže informacije i slično. Važno je da se učenicima omogući uključivanje u govorne situacije što je češće moguće (Pavličević-Franić 2005). U nastavi Hrvatskog jezika, jezično područje govorenja uključuje učenje izgovora, intonacije, ritma, tempa govora, kao i vještine govorne interakcije i argumentacije. Učitelji bi trebali razvijati te vještine kroz različite aktivnosti, kao što su rasprave, prezentacije, debate, dramatizacije, improvizacije, igre uloga i slično (Lazzarich 2017). Također, važno je osigurati siguran i poticajan prostor za učenike koji će im omogućiti da se osjećaju slobodno izražavati svoje misli i osjećaje bez osude ili kritike. To će im omogućiti da razviju samopouzdanje u svom govoru i usvoje učinkovite govorne strategije koje će im koristiti u svakodnevnoj komunikaciji.

Kao i u slučaju drugih jezičnih područja, tehnologija može biti korisna i u nastavi govorenja. Digitalni alati poput govornih programa, aplikacija za učenje jezika i online platformi za razmjenu jezičnih vještina mogu biti korisni za razvijanje govornih vještina. Međutim, važno je naglasiti da nastava govorenja ne bi smjela biti potpuno zasnovana na tehnologiji, već bi nastavnici trebali tehnologiju koristiti kao pomoćno sredstvo te pružiti priliku za interakciju i dijalog učenika uživo (Matijević i Topolovčan 2017).

Naposlijetku, jezično područje govorenja u nastavi jezika i jezičnog izražavanja može imati značajan utjecaj na razvoj jezičnih vještina i sposobnosti učenika. Kroz aktivnosti govorenja, učenici ne samo da razvijaju svoju sposobnost izražavanja, već i sposobnost razumijevanja govora drugih, uče kako slušati i odgovarati na pitanja, argumentirati i uvjeravati, pregovarati i povezati se s drugima. Važno je da učitelji u nastavi govorenja uključe različite vrste aktivnosti i prilagode ih različitim stilovima učenja (Lazzarich 2017). Na primjer, neki učenici će bolje razviti svoje govorne vještine kroz rasprave, dok će drugima biti korisnije sudjelovati u dramatizacijama. U tom smislu, nastavnici bi trebali biti fleksibilni i prilagodljivi, kako bi svakom učeniku omogućili optimalno učenje. U nastavi govorenja, važno je naglasiti i važnost kritičkog razmišljanja. Učenici bi trebali biti potaknuti da analiziraju i procjenjuju argumente drugih ljudi te da izraze svoje vlastite argumente na temelju činjenica i razumijevanja (Gudić 2020). Na taj način, učenici će razviti kritičko mišljenje i sposobnost donošenja informiranih odluka. Neke od vježbi koje se mogu koristiti i važne su u razvijanju jezične djelatnosti govorenja su: vježbe razgovaranja, vježbe opisivanja, vježbe pripovijedanja, vježbe tumačenja i vježbe upućivanja (Težak 1998).

Jezično područje govorenja u nastavi Hrvatskog jezika predstavlja važan aspekt cjelokupne nastave jezika. Kroz razvoj govornih vještina, učenici će naučiti kako učinkovito komunicirati s drugima, kako izraziti svoje misli i osjećaje te kako razumjeti druge ljude. To su ključne vještine koje će im biti korisne u svim područjima njihovog života.

2.2.3. Čitanje

Čitanje je još jedna jezična djelatnost koja pomaže u razvoju vještina jezika i jezičnog izražavanja, a izravno je povezana sa školskim uspjehom. Lazzarich (2017) ističe da je to „višestruko složena djelatnost (duhovna, jezična, tjelesna, spoznajna, komunikacijska, stvaralačka) i složeni proces koji obuhvaća gledanje teksta, povezivanje riječi, uspostavljanje logičke veze, primanje poruke i razumijevanje smisla. Zbog svega navedenog u proučavanju čitanja potreban je višedisciplinarn pristup” (Lazzarich 2017: 173).

Čitanje pomaže učenicima da razviju sposobnost razumijevanja napisanog teksta, da proširuju svoj rječnik, poboljšaju gramatičke i pravopisne vještine te da nauče kako analizirati i interpretirati tekstove. Učitelji bi trebali osigurati raznovrsne aktivnosti čitanja kako bi učenicima omogućili razvijanje različitih vrsta čitalačkih vještina. To uključuje čitanje književnih djela, članaka iz novina, znanstvenih članaka i drugih tekstova. Osim toga, učenici bi trebali razviti i sposobnost čitanja s razumijevanjem, što im pomaže da razumiju različite složene koncepte i ideje (Rosandić 2005). Također, Visinko (2010) ističe da je „na nastavi potrebno osjetiti čitanje naglas radi točnoga, preciznoga, jasnoga izgovaranja riječi, brzine i intonacije rečenice pa treba višekratno čitati isti tekst. To se zatim slijeva u prepričavanje pročitanoga, a uvježbavanje prepričavanja dalje u govorenje” (Visinko 2010: 31).

Općenito, pa tako i u nastavi čitanja, važno je da se primijene različite metode poučavanja kako bi se osiguralo uključivanje različitih stilova učenja. Neki učenici će se bolje razvijati kroz rad u grupama, dok će drugima biti korisnije raditi samostalno. Također, primjena tehnologije u nastavi čitanja može biti korisna, primjerice, korištenjem e-knjiga ili drugih digitalnih izvora. Dokle god se čitanje prakticira i promiče, neprestano pospješuje i bogati se rječnik, učenik upija brojne informacije u svrhu stjecanja novih znanja (Gudić 2020). Međutim, samo čitanje nije dovoljno za razvoj jezičnog izražavanja. Učenici bi također trebali razvijati vještine pisanja, koje su usko povezane s čitanjem.

2.2.4. Pisanje

Pisanje je proces stvaranja i prenošenja značenja putem sustava znakova koji se naziva pismo. To je vještina izražavanja misli, ideja, informacija i emocija na papiru, elektroničkom mediju ili drugim površinama (Pavličević-Franić 2005). Pavličević-Franić (2005), isto tako, navodi da je „pisanje složena produktivna djelatnost koja ponajprije zahtijeva poznavanje slovnoga sustava te usvajanje gramatičko-pravopisnih pravila i normi nekoga jezika” (Pavličević-Franić 2005: 98). Pisanje je izuzetno važno za uspješno izražavanje u školi, na drugim poljima, ali i u svakodnevnom životu. Pisanje je najzahtjevnija jezična vještina i stoga se od prvog razreda nastoji razvijati vježbom. Učenici se u nastavi pisanja usredotočuju na pravopis i gramatiku, a vježbe mogu biti grafijske (pisanje velikih i malih slova), glasovne (pisanje glasova i glasovnih skupova), interpunkcijske (korištenje pravopisnih znakova) i leksičke (sastavljeno i nesastavljeno pisanje riječi) (Težak 1996).

U nastavi Hrvatskog jezika, pisanje se obično uči kroz različite vrste tekstova i zadataka koji potiču učenike da se izraze na jasan i logičan način. Važno je da se učenici potiču da pišu redovito i da ih se uključuje u različite vrste pisanja, kako bi se razvijale različite vrste jezičnih vještina. To uključuje razvijanje vokabulara, gramatike, strukture teksta, jasnog i jezgrovitog izražavanja te razvijanje kritičkog razmišljanja (Gudić 2020). Učenici trebaju naučiti kako organizirati svoje misli i ideje u smislene i uvjerljive tekstove koji će ih pripremiti za uspješno komuniciranje u različitim situacijama. Učitelji bi trebali uključiti učenike u proces pisanja, počevši od oluje ideja i planiranja, preko pisanja samog teksta do procesa uređivanja i analize. Tijekom procesa pisanja, učenicima je potrebno pružiti odgovarajuću podršku i povratne informacije kako bi se osjećali sigurno i motivirano (Čudina Obradović 2003, prema Gudić 2020).

Važno je naglasiti da se pisanje ne bi smjelo ograničiti samo na obaveze škole, već bi se trebalo poticati i izvan školskog okvira, kako bi učenici mogli razvijati svoje vještine i istraživati različite vrste pisanja. Pored različitih vrsta tekstova, učitelji bi trebali uključiti učenike u različite vrste pisanja, kao što su blogovi, dnevници, razmjena pisama i drugi oblici interaktivnog pisanja koji će učenicima pomoći da razviju svoje

vještine pisanja na zanimljiv i kreativan način (Težak 1996). Isto tako, važno je naglasiti da bi se trebala poticati kreativnost učenika, kako bi mogli razvijati vlastite ideje i stilove pisanja. Potrebno je stvoriti poticajno okruženje u kojem će učenici moći eksperimentirati s različitim vrstama pisanja, razvijati svoje kreativne vještine i izražavati se na svoj način. To može uključivati korištenje metafora, simbola, likova i drugih jezičnih alata koji će učenicima pomoći da razviju svoju vještinu pisanja (Pavličević-Franić 2005). No, potrebno je da učitelji naglašavaju i važnost pravopisa, interpunkcije i gramatike u pisanju. Naučiti učenike kako ispravno koristiti pravopis i interpunkciju ključno je za razvijanje jasnog i jezgrovitog pisanja, što će im pomoći da budu shvaćeni na pravi način. Učitelji bi trebali koristiti različite načine učenja kako bi pomogli učenicima da razumiju ove koncepte, uključujući vježbe, igre riječima i kvizove. Razina intelektualnog i jezičnog razvoja, kao i jezično iskustvo djeteta, mogu se vidjeti kroz njegov pisani izraz, a to se dodatno može povezati s dobi djeteta i zadacima koji su predviđeni za taj razred (Lazzarich 2017).

2.3. Načela nastave Hrvatskoga jezika

Nastavna načela² proizlaze iz svrhe učenja Hrvatskoga jezika, odnosno iz njegove osnove, iz mogućnosti i potreba učenika, iz osnovnih karakteristika škole te iz okolnosti koje potencijalno utječu na nastavu (Težak 1996).

Tijekom godina, razni autori su postavljali različita načela nastave Hrvatskoga jezika. Težak (1996), imajući na umu slojevitost hrvatskoga jezika, navodi niz načela uz pomoć kojih bi nastava Hrvatskoga jezika bila uspješna. Svakom učitelju ta načela služe kao pomoć prilikom izbora nastavnih sustava, pristupa, oblika, izvora, metoda i metodičkih postupaka.

Načelo opće naobrazbe govori o tome što svaki učenik treba svladati na određenom stupnju obrazovanja. Ono se definira radi izbora metodičkih postupaka,

² Opća didaktička načela su: načelo odgojnosti, svjesnosti i aktivnosti, zornosti, sustavnosti i postupnosti, trajnosti znanja, vještina i navika, primjerenosti, individualizacije i socijalizacije, diferencijacije i integracije, historičnosti i suvremenosti, povezivanje škole sa životom (Rosandić 2005).

organizacijskih oblika, radi utvrđivanja dubine i širine nastavnog sadržaja te radi usklađivanja s ostalim predmetima (Težak 1996).

Načelo znanstvenosti oslanja se na općeprihvaćene i utvrđene znanstvene metode. Primjenom ovog načela nerijetko se javljaju dva problema: didaktički i lingvistički. Prvi se odnosi na značajno pojednostavljivanje koje može dovesti do neslaganja sa znanstvenom istinom, dok drugi podrazumijeva potrebu za znanstvenom modernošću, a najmodernije ne znači uvijek i najbolje (Težak 1996).

Načelo odgojnosti usmjerava učitelje da biraju one sadržaje i tekstove koji imaju pozitivan odnos prema hrvatskome jeziku i kulturi, kao i prema drugim jezicima i kulturama. Dakle, tu je važan osobni stav učitelja, izbor teksta, načina, metoda i metodičkih postupaka te povezivanje nastave Hrvatskoga jezika s hrvatskom kulturom, ali i kulturama drugih zemalja (Težak 1996).

Načelo stvaralaštva ukazuje na to da nastava treba biti istraživačka i stvaralačka, kako za učenika, tako i za učitelja. Učenik treba što češće sam istraživati jezične pojave, dok ga učitelj uvodi u jezično stvaralaštvo. Učitelj je učenicima uzor i treba ih potaknuti na stvaralaštvo (Težak 1996).

Načelo standardnoga jezika i zavičajnosti upućuje na poticanje komunikacije na standardnome jeziku te čuvanje i korištenje zavičajnog idioma učenika. Učenike se postupno osposobljava za komunikaciju na standardnome jeziku, no uvijek treba uvažavati i njihov zavičajni idiom. Dakle, u nastavi je poželjno koristiti imanentnu gramatiku koja se razlikuje od kraja do kraja (Težak 1996).

Načelo međuovisnosti nastavnih područja podrazumijeva ostvarivanje unutarpredmetne, kao i međupredmetne korelacije. Primjerice, gramatičko znanje može se usvajati prilikom analize književnih tekstova, a iščitavanjem određenog teksta može se usvojiti i znanje drugog predmeta (Težak 1996).

Načelo razlikovanja i povezivanja jezičnih razina zagovara nadovezivanje prethodnih znanja za stjecanje novih znanja. Potrebno je da učenik razlikuje jezične razine, primijeti njihovu međusobnu ovisnost i povezanost (Težak 1996).

Načelo komunikacijske i estetske funkcionalnosti usmjerava učitelja da nastavu jezika temelji na cjelovitim tekstovima ili govornim situacijama. Prilikom poučavanja gramatike funkcionalnost će najčešće biti vidljiva na obavijesnoj razini, međutim kada se gramatika poveže s interpretacijom tekstova moguće je uočavanje estetske funkcije riječi (Težak 1996).

Načelo teksta nadovezuje se na prethodno načelo, a govori da cjelokupna nastava Hrvatskog jezika treba polaziti od teksta. Tekst koji se koristi u nastavi Hrvatskoga jezika naziva se lingvometodički predložak koji treba biti cjelovit, zasićen činjenicama, prilagođen, prirodan i kratak (Težak 1996).

Načelo sadržajne, tekstne i stilske raznolikosti podrazumijeva da učenik o jeziku uči na različitim sadržajima, različitim tekstovima napisanim različitim stilovima. Važno je da učenik bogati svoj rječnik i da se potiču njegovi interesi za jezik, ali i nastavu općenito (Težak 1996).

Načelo sadržajne kompetencije upućuje na korištenje sadržaja koji su bliski, poznati, korisni i zanimljivi. Sadržaj o kojem učenik ništa ili gotovo ništa ne zna ne može biti osnova za određenu govornu ili pisanu vježbu (Težak 1996).

Načelo prosudbe pretpostavlja osposobljavanje učenika za prosudbu, odnosno vrednovanje različitih tekstova na različitim razinama. Učenika je poželjno što češće stavljati u ulogu ocjenjivača i od njega zahtijevati da svoje prosudbe podupre dokazima i argumentima (Težak 1996).

Načelo demokratičnosti ukazuje na stvaranje jednakih uvjeta za sve učenike, odnosno istu pažnju dobivaju napredni učenici, učenici s teškoćama, kao i ostali. Svatko od njih treba imati jednaku priliku da nauči i spozna hrvatski standardni jezik te da njima ovlada (Težak 1996).

Načelo sustavnosti i nesustavnosti govori da sustavno učimo metodički, a nesustavno sa stajališta lingvistike. Načelo ekonomičnosti i selektivnosti sugerira da sve što koristimo u nastavi treba biti osmišljeno na način da učenici u najkraćem vremenu mogu ostvariti određene odgojno-obrazovne ishode. Potrebno je da učitelj

odabere sadržaje koji su važniji i kojima će posvetiti više vremena te one koji su manje važni i kojima će posvetiti manje vremena (Težak 1996).

Načelo indukcije i dedukcije zagovara učenje sadržaja od konkretnog prema općem. Prema ovom načelu poučava se nastava gramatike – najprije se promatra tekstovna cjelina, zatim se zapaža jezična pojava, određuje se njezin sastav i značenje, uopćava se, provjerava te, naposljetku, primjenjuje (Težak 1996).

Načelo primjerenosti i akceleracije usmjerava učitelja da se prilagođava potrebama i mogućnostima učenika. Iako nastava treba biti prilagođena, potrebno je da se učeniku daju i teži zadatci kako bi se potaknula njegova skrivena unutarnja snaga (Težak 1996).

Načelo analize i sinteze podrazumijeva osposobljavanje učenika za raščlanjivanje i sažimanje. Dakle, pred učenike se stavlja tekst, rečenica, spoj riječi ili riječ koju oni trebaju raščlaniti. Na taj će način otkrivati svojstva, određenja i zadaće određenih sastavnica, a zatim će te spoznaje povezivati u sintetičke cjeline (Težak 1996).

Načelo zornosti ukazuje na spoznavanje nastavnih sadržaja na temelju vizualne i auditivne stvarnosti. Naposljetku, načelo zanimljivosti govori nam da nastava treba biti zanimljiva; interaktivna, dinamična, poticajna i usmjerena na učenika. To se može postići primjenom zanimljivog lingvometodičkog predloška, likovnih i grafičkih didaktičkih materijala, različitih metodičkih postupaka, izbjegavanjem metodičkih stereotipa, korištenjem raznoraznih audiovizualnih sredstava te organiziranjem jezičnih igara i natjecanja (Težak 1996).

2.4. Sustavi i pristupi u nastavi Hrvatskoga jezika

Metodički sustav temelji se na cjelovitoj primjeni odrednica sustava: cilj, izbor nastavnih metoda i metodičkih postupaka, organizacijski oblici, nastavna sredstva, aktivnost učenika i nastavnika (Bežen 2008). Metodički pristup podrazumijeva primjenu pojedinačnih komponenata metodičkog sustava.

U nastavi jezika formiralo se više metodičkih sustava, no Težak (1996) ističe: dogmatsko-reproduktivni, analitičko-eksplikativni, problemsko-stvaralački te

lingvističko-komunikacijski sustav. U dogmatsko-reproduktivnom sustavu učenik je pasivni slušatelj, odnosno on pamti i reducira činjenice kao gotove istine. Ovaj se sustav temelji na frontalnom obliku rada, jednosmjernoj komunikaciji i katehetsknoj metodi razgovora. Iako je teoretski zaboravljen, ovaj sustav i dalje postoji u nastavnoj praksi. Analitičko-eksplikativni sustav, s druge strane, omogućuje učeniku aktivno sudjelovanje u nastavi te unošenje osobnog stava (Težak 1996). Učenik je potaknut da samostalno ili uz pomoć učitelja analitički otkriva gramatičke pojave proučavanjem teksta. Ovaj sustav temelji se na heurističkom razgovoru, indukciji, dvosmjernoj komunikaciji te samostalnom izvođenju definicija i pravila. Problemsko-stvaralački sustav zasniva se na načelu stvaralaštva. Učenik je stavljen u ulogu istraživača koji samostalno rješava određeni jezični problem i dolazi do novih spoznaja uz pomoć učitelja/učiteljice (Bežen 2008). Sustav se temelji na različitim oblicima nastave, dvosmjernoj komunikaciji i istraživačkoj metodi (Težak 1996). Promatranje pojedinih gramatičkih činjenica, rješavanje gramatičkih zadataka, ispravljanje jezičnih pogrešaka, školski jezični pokus te stvaranje tekstovnih jedinica prema zadanom gramatičkom uzorku najčešći su oblici gramatičke problemske nastave. Lingvističko-komunikacijski sustav podrazumijeva da učenici sami rade u skupinama i povezuju komunikacijske situacije. Sustav se temelji na višesmjernoj komunikaciji, radu na tekstu te svim oblicima rada. Nabrojani sustavi mogu se koristiti pojedinačno, no mogu se i ispreplitati ili kombinirati. Ukoliko se shema nekog sustava upotrebljava isključivo prilikom obrade određene nastavne jedinice ili cjeline, nije riječ o sustavu, već o pristupu (Težak 1996).

U učenju i poučavanju jezika i jezičnoga izražavanja svakako valja spomenuti i komunikacijsko-funkcionalni pristup. Za razliku od lingvističko-komunikacijskog sustava, odnosno pristupa koji ističe lingvističku kompetenciju (teorijsko znanje o jeziku), ovaj pristup se bazira na komunikacijskoj kompetenciji (Pavličević-Franić 2005). Komunikacijska kompetencija je skup znanja, vještina i sposobnosti koje omogućavaju učinkovito komuniciranje s drugim ljudima u različitim situacijama i kontekstima. Ova kompetencija uključuje sposobnost da se razumije što drugi žele reći, da se jasno i precizno izrazi vlastiti stav i mišljenje, a pritom poštujući druge ljude (Bakota 2010).

Komunikacijsko-funkcionalni pristup naglašava važnost komunikacijske prakse te funkcionalnost nastave s naglaskom na učinkovito sporazumijevanje u svakodnevnim komunikacijskim situacijama. U razrednoj nastavi jezik se uči poticanjem i usvajanjem konkretnih jezičnih djelatnosti, odnosno komunikacijom. Iako ovaj pristup podrazumijeva primjeren i svrhovit proces učenja jezika, proces je, također, dinamičan, raznolik i zanimljiv. Još jedan pristup koji se javlja prilikom učenja jezika i jezičnoga izražavanja jest jezično-izražajni pristup (Pavličević-Franić 2005). On se temelji na tezi „Komunikacijom do gramatike, a ne obrnuto!”, a podrazumijeva razvijanje osnovnih jezičnih djelatnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja. Svrha pristupa je razvoj izražajnih komunikacijskih sposobnosti, posebice usmenog i pismenog snalaženja u svakodnevici (Pavličević-Franić 2005).

No, i dalje govorimo o komunikacijsko-funkcionalnome sustavu koji obilježavaju didaktička igra, funkcionalna jezična komunikacija, pluralizam didaktičkih načela, postupaka i nastavnih sredstava, metoda indukcije te uloga učitelja. Igra je potvrđena kao osnovni oblik nastavne djelatnosti zbog toga što je igra djeci imanentna aktivnost, ispunjena je zadovoljstvom, a uvelike olakšava usvajanje znanja u kraćem vremenu i uz manje napore. Funkcionalna jezična komunikacija zapravo označava jezik u funkciji konkretnoga sporazumijevanja te primjenu humanističke edukacije. U središte nastavnoga procesa stavlja se učenik, pri čemu se poštuju njegove kognitivne sposobnosti, emocije i ponašanje (Pavličević-Franić 2005).

Kao što je već ranije napomenuto, naglasak se stavlja na svakodnevne komunikacijske situacije iz kojih se uči, a ne samo na pravila i definicije. Drugim riječima, jezik se upoznaje u funkciji. Sadržaji se prilagođavaju učenikovim kognitivnim i emocionalnim sposobnostima, kao i komunikacijskim potrebama te sociokulturnom iskustvu. Svaka nastavna jedinica učenicima se prikazuje kroz razne komunikacijske situacije, a koje odgovaraju njihovim doživljajno-spoznajnim mogućnostima (Pavličević-Franić 2005). Obrada i usvajanje određene cjeline uvijek ima dvije svrhe: afektivnu ili emocionalnu i komunikacijsku ili lingvističku. Afektivna svrha oslanja se na učenikove osjećaje, stvaranje doživljaja, ohrabivanje da svoje osjećaje iznese pred drugima, povezivanje s vršnjacima u razrednoj zajednici, razvijanje svijesti o vlastitim osobinama ličnosti i slično. Komunikacijska svrha odnosi

se na bogaćenje rječnika, usvajanje normi komuniciranja, razvijanje jezičnih djelatnosti slušanja, čitanja, govorenja i pisanja, itd. (Pavličević-Franić 2005).

Sljedeće obilježje komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa je pluralizam didaktičkih načela, postupaka i nastavnih sredstava. Dakle, realiziraju se razna načela – načelo primjerenosti i zanimljivosti, načelo životnosti, postupnosti i sustavnosti, obavijesnosti te načelo individualnosti. Isto tako, mnogobrojni izvori informacija omogućavaju lakšu percepciju i trajno zapamćivanje, stoga se upotrebljavaju razna nastavna sredstva, pomagala i mediji (Pavličević-Franić 2005). Dakako, navedena sredstva, pomagala, načela i mediji prilagođeni su učenikovom kognitivnom i emocionalnom iskustvu te predznanju.

Nadalje, komunikacijsko-funkcionalni pristup temelji se na metodi indukcije. Dakle, jezični sadržaj se uči od pojedinačnog, poznatog i jednostavnog k općem i apstraktnom. Učenje se zasniva na svakodnevnim primjerima na temelju kojih učenik sam izvodi zaključke te tako usvaja jezične sadržaje (Pavličević-Franić 2005). Ova metoda potiče samostalnost i kreativnost učenika, kao i njegovu individualnost. Posljednje obilježje komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa je uloga učitelja. Učitelj treba biti otvoren i osposobljen za nove koncepcije nastave i motiviranje učenika. Od njega se očekuju određene psihofizičke i organizacijsko-kreativne aktivnosti, kao i volja, želja i sposobnost da odstupi od tradicionalnoga nastavnoga sustava i stvara drugačiju nastavu (Pavličević-Franić 2005).

Primjenom komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa, učenik će zavoljeti učenje materinskoga jezika i imati pozitivan stav prema njemu. U skladu s tim, Pavličević-Franić (2005) smatra da „svaki metodički pristup koji potiče dinamičnu, raznoliku, učenicima zanimljivu, a uz to ipak primjerenu i svrhovitu nastavu, bilo bi korisno što više afirmirati u praksi” (Pavličević-Franić 2005: 80).

3. IGRA

Ljudi nisu samo bića koja razmišljaju ili rade, već su i bića koja se igraju. Igra je posebno prisutna tijekom djetinjstva i vremena odrastanja kada postaje prirodni način samoizražavanja (Aladrović Slovaček 2018). Igra je čovjekova prirodna aktivnost sa slobodom kao svojom osnovnom značajkom. To je temeljna aktivnost kojom dijete upoznaje sebe i svijet oko sebe, a u isto vrijeme omogućuje uživanje u igranju kao takvom, u osjećaju prihvaćenosti, ljubavi i topline, u kretanju i u sporazumijevanju s ostalima. Iako nesvjesno, djeca svoja prva i temeljna znanja usvajaju spontano i najčešće upravo kroz igru. U najranijoj fazi života, djetetu je potrebna osoba koja će ga usmjeravati kroz igru sve dok ne razvije svijest koja će mu omogućiti samostalnu igru (Peti-Stantić i Velički 2008).

Klarin (2017) navodi da se kroz igru odražava ono što je djetetu bitno. Dijete samo odabire aktivnosti dok uživa u igri i druži se s prijateljima. Igra se razvija u skladu s djetetovim razvojem i promjenama. Kroz igru se razvijaju maštovitost, kreativnost, razne vještine, sposobnosti i spretnost koje neposredno dovode dijete u raznorazne situacije u kojima ono samo donosi odluke, zaključuje, procjenjuje, rješava probleme, stječe iskustva i slično (Rečić 2007). Postoje različiti motivi za igru kod djece, npr. uvježbavanje određenih vještina, radoznalost ili želja za istraživanje i učenje novih stvari. Kroz igru, dijete na vlastiti način tumači raznorazne situacije ili iskustva. U svrhu razvijanja igre, djetetu je potrebno vrijeme, prostor, bilo unutarnji ili vanjski, osoba s kojom će se igrati te sredstva kojima će se koristiti tijekom igre. Djeca su najsretnija kada imaju mogućnost birati kako će se igrati, gdje i s kime. Igra je toliko prirodna za djecu da rijetko pitamo zašto se događa, kako se razvija i kakve posljedice ima (Klarin 2017).

Dijete se kroz igru razvija kako psihički, tako i fizički, ali razvija i svoju cjelokupnu osobnost. Igranje igara potiče razvoj kognitivnih sposobnosti, kao što su logičko razmišljanje, planiranje, brza obrada informacija i kreativnost (Aladrović Slovaček 2018). Također, igre mogu pomoći u razvoju socijalnih vještina, poput komunikacije, suradnje, tolerancije i rješavanja konflikata. Osim toga, igra ima i emocionalne prednosti. Igranje igara može pomoći u smanjenju stresa i anksioznosti,

poticanju osjećaja zadovoljstva i samopoštovanja te razvoju emocionalne inteligencije. Iako se većina autora slaže da je igra aktivnost koja je vezana uz djetinjstvo, ona je, isto tako, mogućnost odrasloga čovjeka (Aladrović Slovaček 2018).

Djeca igrom otkrivaju svoje sposobnosti i razvijaju vještine, stječu iskustva i uče. Igra potiče maštu i kreativnost te djeca uživaju u njoj što ih motivira za sudjelovanje, a pozitivno raspoloženje se prenosi i na učenje. Igra je najizraženiji oblik dječje aktivnosti i njezin značaj se nalazi u fizičkom, spoznajnom i socijalno-emocionalnom razvoju djeteta. Djeca kroz igru izražavaju radoznalost, osjetljivost, fizičku aktivnost te potrebu za suradnjom i zajedništvom. Igra također pomaže djeci da se afirmiraju i stječu nove spoznaje o sebi i ljudima općenito predstavljajući ili zamišljajući svoja iskustva (Aladrović Slovaček i sur. 2013). Igra je, dakle, prirodna aktivnost temeljna za otkrivanje samoga sebe, ali i svijeta. Djeca u igri komuniciraju i sporazumijevaju se s drugima, u čemu uživaju.

Igre su oduvijek bile neizostavan dio ljudske kulture i društva. Još od davnina, ljudi su igrali različite igre kao način zabave, socijalizacije i učenja. Danas postoje tisuće različitih igara koje se igraju diljem svijeta, od tradicionalnih društvenih igara do računalnih i video igara (Klarin 2017). Obilježja dječje igre mogu se razvrstati u tri osnovna elementa - dobrovoljnost, aktivna uključenost i satisfakcija. Dobrovoljnost podrazumijeva sigurnu igru, fizički i psihološki. Aktivna uključenost podrazumijeva cjelovito iskustvo igre, oslobođenost od vremena i ispunjenost znatiželjom. Naposljetku, satisfakcija predstavlja igru kao ugodno iskustvo koje je različito za svakog pojedinca (Else 2014, prema Klarin 2017).

Sveukupna igrovnost raznovrsnost najčešće se grupira u tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra i igra s pravilima. Funkcionalna igra definira se kao igra novim funkcijama koje se kod djeteta razvijaju – motoričkim, osjetilnim, perceptivnim. Simbolička igra predstavlja važan element u kontekstu psihičkoga razvoja. Neki ju teoretičari istražuju pod pojmom „igra uloga”, što pretpostavlja da se dijete već u djetinjstvu priprema za svoju životnu ulogu. Igre s pravilima su one s kojima se dijete susreće u gotovom obliku i ovladava njima kao elementom kulture (Duran 1995).

3.1. Utjecaj igre na fizički razvoj

Igra je jedna od najvažnijih aktivnosti u djetinjstvu, a osim što predstavlja izvor zabave, igra ima i važnu ulogu u razvoju djeteta. Igra omogućuje djetetu da se fizički aktivira, što je izuzetno važno za tjelesni razvoj djeteta. Motoričke vještine podrazumijevaju unaprjeđivanje koordinacije pokreta te finu i grubu motoriku (Klarin 2017). Fizička aktivnost koju djetetovo tijelo doživljava dok se igra, ima mnogo pozitivnih učinaka na djetetov organizam. Jedan od prvih i najvažnijih učinaka je jačanje mišića i kostiju. Kako dijete raste, igra mu pomaže da razvija mišiće i kosti koji su ključni za stabilnost i pokretljivost tijela. Kroz igru, dijete uči kako se koristiti svojim mišićima i kako kontrolirati svoje tijelo, što je važno za održavanje zdravog i snažnog tijela. Igra utječe i na pravilno držanje tijela te tjelesno zdravlje pojedinca, odnosno potiče djetetovu kardiovaskularnu kondiciju. Dok se igra, dijete ubrzava svoj puls i pojačava disanje, što pomaže u razvoju srčanog mišića i plućne funkcije (Klarin 2017).

Motorički se razvoj u ranom djetinjstvu najčešće promatra kroz razvoj grube motorike i razvoj fine motorike. Razvoj ravnoteže doprinosi razvoju grubih motoričkih sposobnosti što osigurava i razvoj motoričke spretnosti. Gruba motorika odnosi se na velike skupine mišića, odnosno razvija se koordinacija pokreta, elastičnost te motoričke vještine poput bacanja i hvatanja lopte (Klarin 2017). S druge strane, razvoj fine motorike može se primijetiti promatrajući djetetov razvoj crtanja i njegovu brigu o vlastitom tijelu (Kraljić 2021).

Kako se dijete motorički razvija, tako se počinje zanimati za različite vrste igara. No, dijete ne treba požurivati u tome, s obzirom da se ono intuitivno uključuje u igre i aktivnosti za koje je spremno (Klarin 2017). Primjerice, neće se uključivati u igre loptom ukoliko ne može uspješno koordinirati svoje pokrete. Kada dijete tijekom igre istražuje nove stvari, važno je imati strpljenja i dopustiti djetetu da samo dođe do određenih rješenja, umjesto „serviranja” gotovih činjenica koje neće razumjeti ni moći primijeniti. Dijete treba podupirati u njegovoj samostalnoj igri s obzirom na to da upravo kroz nju razvija samopouzdanje, kreativnost, domišljatost te jača koncentraciju i osjećaj identiteta (Klarin 2017).

Dakle, osim što igra doprinosi razvoju koordinacije pokreta i ravnoteže, ona razvija i sposobnosti prepoznavanja položaja i pokreta tijela u prostoru. Kroz igru, dijete uči kako se kretati, balansirati i koordinirati pokrete svojih ruku i nogu, što je ključno za razvoj fine i grube motorike. Djeca koja se redovito igraju i bave fizičkom aktivnošću imaju bolju koordinaciju pokreta, što im pomaže u obavljanju svakodnevnih aktivnosti poput pisanja ili hodanja (Kraljić 2021). Osim toga, igra može pomoći u održavanju zdrave tjelesne težine djeteta. Djeca koja se redovito igraju i bave fizičkom aktivnošću imaju manje šanse da postanu pretila. Nedostatak igre i fizičke aktivnosti može dovesti do slabljenja mišića i kostiju, loše kardiovaskularne kondicije te niza drugih zdravstvenih problema (Stegelin 2007). Stoga je važno poticati djecu na igru i tjelesnu aktivnost kako bismo im pomogli u razvoju zdravog i snažnog tijela i uma. Djeca bi trebala imati priliku za slobodnu igru, ali i organiziranu tjelesnu aktivnost poput sportskih aktivnosti, plesa ili borilačkih vještina (Paić 2018). Učitelji mogu poticati igru i tjelesnu aktivnost kod učenika na razne načine, poput organiziranja izleta u prirodu, igranja na otvorenom ili igranja društvenih igara koje zahtijevaju kretanje.

Važno je da se dijete fizički razvija bez ometanja i problema što pozitivno utječe i na njegov kognitivni razvoj (Klarin 2017).

3.2. Utjecaj igre na kognitivni razvoj

Kognitivni razvoj odnosi se na sposobnost djeteta da uči, pamti, razmišlja, razumije i rješava probleme. Igra može pružiti djetetu izazove koji potiču kognitivni razvoj i razvoj različitih vještina. Dijete koje redovito igra igre koje zahtijevaju razmišljanje, koncentraciju, pamćenje i problematiku ima veće šanse za uspješan kognitivni razvoj (Klarin 2017). Kako bi se potaknuo kognitivni razvoj kroz igru, djetetu se mogu pružiti igračke i igre koje su prikladne za njegovu dob i razvojno razdoblje. Kreativne igre poput crtanja i bojanja, gradnje kuće, oblikovanje plastelinom, igre uloga i druge slične aktivnosti mogu pomoći u razvijanju djetetove mašte, kreativnosti i sposobnosti izražavanja. Osim toga, važno je omogućiti djetetu da se igra na način koji ga zanima i privlači. Djeca će prirodno gravitirati prema igrama

koje ih privlače i koje ih zanimaju, stoga ih treba poticati da slobodno istražuju svoje interese (Klarin 2017).

Učitelji, također, mogu pružiti poticaj i izazov djetetu tijekom igre, postavljajući pitanja i ciljeve ili pružajući nove ideje. To će pomoći u razvoju djetetove sposobnosti da se nosi s izazovima i poboljša kognitivne vještine. Važno je osigurati ravnotežu i izbjegavati prečestu upotrebu tehnologije koja može ograničiti djetetov kognitivni razvoj (Nikčević-Milković i sur. 2011).

Kroz igru, dijete stvara mentalne slike, pretvara ih u riječi, kategorizira ih i uspoređuje. Igračke poput slagalica, kocki i igračaka koje zahtijevaju konstrukciju mogu potaknuti razvoj prostorne inteligencije i rješavanje problema. Igrajući se, dijete uči kako povezati uzroke i posljedice te kako izvesti zaključke, što su ključne kognitivne vještine (Kraljić 2021). Igra može poboljšati i djetetovu pažnju te koncentraciju. Kada dijete igra igru koja zahtijeva pažnju i fokus, poput igre loptom ili igre pamćenja, dijete uči usmjeriti se na zadatak i zadržati pažnju na dulje vrijeme. Ova sposobnost je važna za uspješno učenje u školi i kasnije u životu (Klarin 2017). Osim toga, dijete kroz igru može razviti svoje matematičke i jezične sposobnosti. Igračke poput brojalica i slagalica mogu potaknuti dijete da uči brojeve i oblike, dok igračke koje imaju zvučne i vizualne efekte mogu pomoći u razvoju govora i rječnika. Dijete kroz igru uči jezik te mu ona pruža priliku da uči od drugih (Duran 1995). Naime, slušajući druge osobe, bilo djecu ili odrasle, dijete uči nove riječi i rečenice te pokazuje veću jezičnu razvijenost od djece koja ne pokazuju interes za igru (Klarin 2017). Osim toga, Russ (2004, prema Klarin 2017) ističe organizaciju, divergentno mišljenje, simbolizam i fantaziju kao kognitivne procese koji se javljaju i razvijaju kroz igru. Važno je napomenuti da igra nije samo fizička aktivnost, već i mentalna stimulacija.

3.3. Utjecaj igre na socijalni razvoj

Socijalizacija je složeni proces u kojemu pojedinac u interakciji s društvenom okolinom usvaja norme i oblikuje društveno prihvatljiva ponašanja, odnosno prilagođava se na socijalni kontekst. Vrlo važan čimbenik djetetove socijalizacije je interakcija s vršnjacima (Klarin 2017). Kako napreduje djetetov razvoj, tako

interakcija i prijateljstva postaju sve važnija u djetetovom životu. U početku, dok se dijete druži unutar grupe vršnjaka, ono pokušava zadovoljiti potrebu za pripadanjem. Kasnije, prilikom druženja s drugim djetetom, dobiva želju za intimnošću, odnosno želju za stvaranjem prijateljstva. U mlađim razredima osnovne škole, djeci je vrlo važan njihov položaj unutar grupe vršnjaka, odnosno važno im je da budu prihvaćeni. Neprihvaćenost u toj dobi najčešće rezultira neprikladnim ponašanjem, agresijom, povučenošću i neuspjehom u usvajanju školskih sadržaja (Klarin 2017).

Igra je ključni element u djetetovom životu i neizostavan je dio njegovog razvoja. Ona nije samo zabava, već je i važan alat za socijalni razvoj djeteta. Kroz igru, djeca uče socijalne vještine i stječu iskustvo u interakciji s drugima. Igra pomaže u razvoju samopouzdanja, empatije, tolerancije, komunikacije i suradnje. Osim toga, igra potiče kreativnost i maštu, što isto tako ima pozitivan utjecaj na djetetov socijalni razvoj (Nikčević-Milković i sur. 2011). Jedan od najvažnijih aspekata igre je socijalizacija. Kroz igru, djeca uče kako komunicirati s drugima, kako razviti prijateljstva i kako riješiti konflikte. Uz to, uče kako se pridržavati pravila i kako se nositi s pobjedama i porazima. Igra može pomoći djeci i da razviju empatiju i razumijevanje za druge ljude, što je ključno za njihov socijalni razvoj (Klarin 2017).

Kroz igru se, također, uči kako surađivati s drugima. U timskim igrama, djeca uče kako raditi zajedno kako bi postigli zajednički cilj. Isto tako, uče kako pružiti podršku drugima i kako prihvatiti pomoć kada im je potrebna, što je vrlo važno za uspješan socijalni razvoj (Klarin 2017). Međutim, igra može imati i negativan utjecaj na djetetov socijalni razvoj. Ako igraju igre koje su nasilne ili agresivne, to može utjecati na njihovo ponašanje prema drugima. Djeca mogu razviti loše navike kao što su nepoštivanje pravila i nepravedno natjecanje ukoliko igraju igre koje naglašavaju samo pobjedu. Stoga je važno pratiti kakve igre djeca igraju i osigurati da su prilagođene njihovoj dobi i razvojnoj razini. Osim toga, socijalni utjecaj igre može se razlikovati ovisno o tome igraju li se djeca s drugom djecom ili samostalno. Dok igra s drugom djecom može pomoći u razvoju socijalnih vještina, igra samostalno može pomoći u razvoju samostalnosti i kreativnosti (Klarin 2017).

3.4. Utjecaj igre na emocionalni razvoj

Emocionalni razvoj povezan je s tjelesnim i kognitivnim, no osobito je povezan sa socijalnim razvojem. Tijekom igre dijete komunicira s ostalom djecom, surađuje, uči o međusobnim odnosima te usvaja društvena pravila. Osim toga, razvija i socioemocionalne sposobnosti poput društvenosti, odgovornosti, samostalnosti, empatije i slično (Klarin 2017). Kada se igraju s drugom djecom ili odraslom osobom, djeca uče kako dijeliti, surađivati, rješavati konflikte i uspostavljati pozitivne odnose. Ove vještine su ključne za razvoj socijalne inteligencije, koja je važna za uspješno funkcioniranje u društvenim situacijama i međuljudskim odnosima (Stegelin 2007). Govoreći o igri i emocijama, svakako valja spomenuti i pojam samoregulacije. Dijete uči svoje emocije stavljati na drugo mjesto, odnosno uči upravljati vlastitim emocijama i ponašanjima u skladu sa zadanom situacijom (Klarin 2017).

Igra ima važnu ulogu u emocionalnom razvoju djeteta. Kroz igru, djeca imaju priliku razvijati svoju emocionalnu inteligenciju i razumijevanje te razvijaju samopouzdanje i sposobnost suočavanja s izazovima. Kada se djeca igraju, to je vrijeme u kojem mogu biti kreativna, istraživati i otkrivati svijet oko sebe, a istovremeno razvijati svoje emocionalne vještine (Klarin 2017). Djeca koja su izložena igri od rane dobi imaju više vremena za razvijanje svojih emocionalnih vještina. Oni su skloniji razvijati empatiju, razumijevanje i pažljivost prema drugima, kao i sposobnost prepoznavanja i upravljanja vlastitim emocijama (Shapiro 1997, prema Paić 2018). Kroz igru djeca uče i kako prepoznati svoje emocije te kako ih izraziti na zdrav način. Ovo im pomaže u razumijevanju vlastitih osjećaja i učenju kako se nositi s njima. Djeca koja su u mogućnosti izraziti svoje emocije i tražiti pomoć kada je potrebno, manje su podložna razvijanju problema s mentalnim zdravljem kasnije u životu (Kraljić 2021).

Igra, isto tako, pomaže djeci u razvijanju samopouzdanja i otpornosti. Kroz igru djeca uče kako prevladati izazove i suočavati se s neuspjesima, što im pomaže da postanu samopouzdaniji i bolje pripremljeni za suočavanje s budućim izazovima. Također, igra omogućuje djeci da se osjećaju sigurno i ugodno u društvu drugih te stoga pridonosi razvoju njihove socijalne povezanosti i podrške (Klarin 2017).

Važno je napomenuti da igra može imati i negativan utjecaj na emocionalni razvoj djeteta ako se ne provodi na zdrav način. Djeca koja igraju nasilne igre ili igre koje naglašavaju samo pobjedu mogu razviti agresivno ponašanje ili nepravedan odnos prema drugima. Stoga je važno da se igra provodi na način koji podržava pozitivan emocionalni razvoj djeteta. Važno je da roditelji, ali i učitelji pruže djeci priliku za igru i osiguraju da su njihove igre sigurne i prilagođene učenikovoj dobi i razvojnoj razini (Klarin 2017). Isto tako, važno je pratiti kakve igre djeca igraju i kako se ponašaju tijekom igre kako bi se osiguralo da igra ima pozitivan utjecaj na njih. Uz to, igra može biti učinkovit način na koji se djeca mogu nositi sa stresom i tjeskobom. Kroz igru djeca mogu izraziti svoje emocije i osjećaje na kreativan način, što im može pomoći da se osjećaju bolje. Na primjer, određena igračka može pomoći djetetu da izrazi strahove ili zabrinutosti koje ima. Na taj način, djeca se mogu naučiti kako se nositi sa stresom i tjeskobom na zdrav način, što može biti korisno i u njihovom odraslom životu (Klarin 2017).

Osim toga, igra je sjajan način za djecu da se opuste i zabave jer mogu uživati u stvaranju novih stvari, istraživanju svijeta oko sebe i razvijanju svoje mašte. Ovo može biti posebno korisno za djecu koja su pod stresom ili pritiskom da uspiju u školi ili drugim područjima svog života. U konačnici, važno je osigurati da igra ima pozitivan utjecaj na emocionalni razvoj djeteta i da se provodi na način koji podržava njegovu dobrobit.

4. DIDAKTIČKA IGRA

S obzirom na to da je igra prirodna ljudska aktivnost definirana pravilima, simbolična je i motivirajuća, može se preoblikovati i pruža zadovoljstvo, praktičari su zapazili mogućnost učenja kroz igru (Trninić 2017). Učenje se u školi oblikovalo kao neprirodna i prisilna aktivnost, a ne kao slobodna i prirodna, djetetu potrebna aktivnost. Upravo je zato učenje vrlo često bilo suprotno igri, iako to ne mora biti. No, u današnjoj nastavi, u kojoj vlada prirodno učenje, između igre i učenja ne bi trebala postojati neka bitna razlika (Bognar 1986). U ne tako davnoj prošlosti vladao je znatno tradicionalniji pristup obrazovanju u kojemu su isključivo ocjene bile indikator znanja, a vladao je i puno veći autoritet te rijetko uvažavanje interesa i mogućnosti učenika. Danas, kao potpuna kontradikcija, prisutno je sve manje frontalne nastave, pažnja se ne usmjerava na sadržaj, već na učenika pa se i nastava prilagođava mogućnostima i interesima učenika. Također, ocjene više nisu jedini pokazatelj znanja, već se naglašava učenikov napredak. U skladu s navedenim, interes za primjenu igre u nastavi raste, što potvrđuju i mnogobrojna istraživanja (Matijević i Topolovčan 2017).

Od današnjih učenika zahtjeva se usvajanje značajno više znanja nego što se zahtijevalo prije. Stoga su učitelji, učenici, roditelji i stručnjaci u potrazi za lakšim, ali i uspješnijim procesom učenja te istražuju koji su to čimbenici koji utječu na njegovu svrhu, zanimljivost i učinkovitost (Pavličević-Franić 2005). Tako danas postoje strukturirani oblici igara koji su namijenjeni učenju i poučavanju učenika. Igra postaje medij kojim se usvajaju nova znanja. Ulaskom u školu, učionica postaje djetetovo mjesto svakodnevnog višesatnog boravka, stoga se dijete treba osjećati ugodno i zadovoljno u tom prostoru. To je jedan od razloga zbog kojeg igra mora zauzeti važno mjesto u učionici (Aladrović Slovaček 2018).

Didaktička igra omogućuje učenje kroz igru, odnosno usvajanje većeg broja informacija u kraćem vremenu, a zasnovana je na elementima humanističke edukacije³ (Cook 2004, prema Aladrović Slovaček 2011). Igra u nastavi pretvara učenje u

³ Humanistička edukacija temelji se na ideji da je obrazovanje proces koji treba podržati razvoj cjelovite osobe, uključujući njezine emocionalne, intelektualne, moralne i duhovne aspekte. Ona se fokusira na razvoj kreativnosti, kritičkog mišljenja, empatije i vlastitog identiteta te na razumijevanju i poštivanju različitosti i kulturnih vrijednosti (Kragić 2021).

zanimljiviju aktivnost, povećava motivaciju i interes učenika te utječe na povećanje pažnje tijekom nastave (Bognar 1986).

Didaktičke igre mogu biti korisne za stvaranje pozitivne atmosfere u učionici. Učenici će se osjećati ugodnije i manje pod stresom ako se učenje odvija kroz igru, što može dovesti do većeg uspjeha u učenju. Neupitno je da je igra povezana i s kreativnošću, a posebice igra u nastavi. Ona je prilagođena procesu učenja i poučavanja, pa tako učenici, ali i učitelji igrom iskazuju svoju kreativnost (Aladrović Slovaček 2018). Osim što razvija maštu, didaktička igra utječe na razvijanje osobina ličnosti, usvajanje norma ponašanja, pospješivanje osjećaja zajedništva, odgovornosti i pravednosti. Ona se može izvoditi sa svim učenicima u razredu, u manjim grupama ili pojedinačno (Bručić-Dvoršak i sur. 1983, prema Žic 2020).

Kroz igru usvajanje novih sadržaja je znatno lakše, s obzirom na to da se kroz igru uči nesvjesno. Sadržaji poput gramatike ili pravopisa, koji su učenicima teški i nezanimljivi, mogu postati zanimljivi ako se kvalitetno osmisle kroz didaktičku igru. Učenici vole tako osmišljenu nastavu jer imaju dojam da se igraju, a ne da uče. Osim toga, vole kada je nastava dinamična i zanimljiva, što ona svakako i jest kada se primjenjuju didaktičke igre (Aladrović Slovaček 2018). Didaktičke igre mogu biti korisne i za ponavljanje nastavnog sadržaja kojeg su učenici već naučili. Igra koja koristi sadržaj koji su učenici već prethodno savladali može im omogućiti da uče na nov način i utvrde svoje znanje (Pavličević-Franić 2005).

Još jedna prednost didaktičkih igara je što su interaktivne i omogućuju učenicima da aktivno sudjeluju u procesu učenja na način koji im je zabavan i zanimljiv. One su često dizajnirane na način da promoviraju suradnju i timski rad. To može pomoći učenicima da razviju socijalne i komunikacijske vještine, kao i razumijevanje važnosti timskog rada i suradnje (Nikčević-Milković i sur. 2011). Kroz igranje, učenici mogu dobiti povratne informacije o svojim postignućima i napretku u razvoju svojih sposobnosti i vještina. Osim toga, didaktičke igre mogu biti prilagođene individualnim potrebama i sposobnostima učenika, što može omogućiti učinkovitije učenje. Na primjer, neke igre mogu biti prilagođene različitim dobnim skupinama ili različitim razinama znanja. Također, mogu biti prilagođene različitim stilovima učenja

(Paić 2018). Neki učenici bolje uče kroz vizualnu stimulaciju, dok drugi više vole aktivnosti koje uključuju pokret ili slušanje. Na taj se način osigurava da svi učenici imaju priliku učiti i razvijati se na način koji najbolje odgovara njihovim potrebama.

Unatoč brojnim prednostima, didaktičke igre mogu imati i poneke nedostatke. Na primjer, neke igre mogu biti previše jednostavne ili previše složene za određene učenike, što može dovesti do frustracije ili dosade. Didaktička igra razlikuje se od slobodne dječje igre. Igrajući se slobodno, djeca se najvećim dijelom zabavljaju, uz poneko slučajno stjecanje znanja. No, nastava je organizirani odgojno-obrazovni proces pa se odgojno-obrazovni ishodi ne bi mogli ostvariti na taj način. Stoga, igra u nastavi uvijek mora biti pomno osmišljena, organizirana i vođena u funkciji poučavanja i ostvarivanja ciljeva (Dušak 2020).

4.1. Uloga i važnost igre u nastavi

Igra je jedan od najvažnijih elemenata u procesu učenja u razrednoj nastavi. Djeca u tim godinama uče kroz igru, pa je stoga igra važna u njihovom razvijanju. Jedna od najvažnijih uloga igre u nastavi je da povećava motivaciju djece za učenje. Djeca su aktivnija i više angažirana kada se učenje kombinira s igrom, a takav pristup čini učenje zabavnijim i manje stresnim. Igra, isto tako, poboljšava dječju koncentraciju i sposobnost pamćenja jer aktivno sudjeluju u procesu učenja (Aladrović Slovaček 2018).

Igra može biti korisna i za razvijanje društvenih vještina i međusobne suradnje među učenicima. Djeca uče dijeliti, surađivati i komunicirati dok se igraju ili se raduju zajedno nakon rješavanja izazova. Takvo iskustvo doprinosi razvoju pozitivnog i zdravog okruženja u učionici (Stegelin 2007). Također, igra u nastavi može pomoći u razvoju kognitivnih vještina poput matematičkih sposobnosti, jezične izražajnosti, logičkog razmišljanja i kreativnosti. Igre koje uključuju kreativne aktivnosti ili dramske igre potiču maštu i kreativnost kod djece. Konačno, igra u nastavi može biti korisna i za razvoj motoričkih vještina. Djeca se često kreću dok igraju igre, što potiče razvoj njihove fine i grube motorike (Klarin 2017).

Igra podrazumijeva rješavanje problema, kritičko promišljanje, kreativnost, uporabu govora, samopoštovanje i samokontrolu, motivaciju, ali i prosocijalno

ponašanje. Sukladno tome, igra potiče kognitivni, socio-emocionalni, psihomotorni razvoj te razvoj govora. Osim toga, igra potiče bolju pažnju i koncentraciju, veću aktivnost i motivaciju, manji umor te veću inkluziju učenika s teškoćama (Aladrović Slovaček 2018). U skladu s navedenim, Boocock (1971) smatra da „upravo igra može biti posebno korisna za nepotvrđene, neiskazane, kulturno deprivirane i druge problemne učenike” (Boocock 1971, prema Bognar 1986: 109). Igra se u praksi uistinu primjenjuje u radu s učenicima s teškoćama. Tako se, primjerice, s učenicima koji imaju govorne teškoće provode razne logopedске vježbe koje im mogu predstavljati „pravo mučenje”. No, ukoliko se te vježbe provode kroz igru, učenici će ih vrlo rado izvoditi i sudjelovati u njima (Bognar 1986).

Bognar (1986) je promatrao i analizirao pažnju učenika različitih sposobnosti primjenom igre i primjenom drugih nastavnih sredstava. Kada su se koristila druga nastavna sredstva, poput udžbenika, pokazalo se da su najpažljiviji iznadprosječni učenici, a najmanje su pažljivi ispodprosječni učenici. Razlike su statistički značajne, pa se može zaključiti da nisu slučajne, nego su rezultat sposobnosti učenika da se vlastitim voljnim naporom usmjere na nastavne sadržaje. Učenici većih sposobnosti to uspješnije postižu, a oni manjih sposobnosti u tome su manje uspješni. Međutim, pri korištenju igre situacija se mijenja. Razlike se između tri grupe učenika smanjuju, a između iznadprosječnih i prosječnih učenika i nema razlike (Bognar 1986). To nam pokazuje važnost korištenja igre u nastavi i koliki utjecaj ona uistinu ima.

Važnost učenja kroz igru naglašava se od strane raznih praktičara, pa i alternativnih i suvremenih programa i pravaca u odgoju i obrazovanju poput škole Marije Montessori⁴ i Waldorfske škole⁵. Učenje kroz igru važno je na svim razinama

⁴ Montessori škola je obrazovni sustav koji se temelji na pedagoškoj metodi razvijenoj od strane talijanske liječnice i pedagoginje Marije Montessori. Ova metoda podrazumijeva individualiziran pristup učenju koji potiče razvoj kreativnosti, samostalnosti i radoznalosti učenika. U Montessori školama se koriste posebno dizajnirani materijali i okruženja koja su prilagođena različitim dobnim skupinama i potrebama učenika, a cilj je razviti cjelovitu osobu koja je samosvjesna, samostalna i sposobna za kritičko razmišljanje (Kragić 2021).

⁵ Waldorfska škola je obrazovni sustav koji se temelji na pedagoškoj metodi razvijenoj od strane austrijskog filozofa Rudolfa Steinera. Ova metoda podrazumijeva holistički pristup učenju koji naglašava razvoj kreativnosti, umjetnosti, praktičnih vještina i duhovnosti učenika. U Waldorfskim školama se koristi integrirani pristup učenju, gdje se učenje različitih predmeta međusobno povezuje i integrira (Kragić 2021).

odgoja i obrazovanja, posebice u mlađim razredima osnovne škole (Nikčević-Milković i sur. 2011).

Važno obilježje komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa, ranije spomenutog u radu, je upravo didaktička igra. Ona je značajan dio nastave jer prati djetetov razvoj na svim razinama, kao što je ranije već navedeno. Igrajući se, dijete počinje oponašati svakodnevne komunikacijske situacije te ulazi u svijet odraslih. Kroz igru stječe standarde življenja uvjetovane društvom u svojem okruženju. Tako je igra vrlo važan i nezaobilazan dio svakog nastavnog procesa (Pavličević-Franić 2005). Učenika je potrebno zainteresirati i aktivirati za rad. Kada je proces učenja zanimljiv, učenikova pažnja i koncentracija se povećavaju, a razumijevanje samog sadržaja je znatno lakše. Usvajanje novih sadržaja, posebice onih težih i učenicima nezanimljivih poput gramatike i pravopisa, znatno je lakše kroz igru, nesvjesno. Učenici nemaju dojam da uče, već da se igraju. Uz to, znanja stečena igrom su trajnija jer učenik uči iskustvom. Dakle, didaktička igra je vrlo važan element odgojno-obrazovnog procesa jer nastavu čini dinamičnom, zanimljivom, nestereotipnom i učenicima motivirajućom (Pavličević-Franić 2005).

Didaktičke igre imaju pozitivan utjecaj na razvoj različitih sposobnosti kod djece, uključujući pažnju, zapažanje, mišljenje, zaključivanje, pamćenje i govor. One su jedna od temeljnih metoda odgoja i obrazovanja djece te imaju zadatak da igrom potiču djecu na utvrđivanje znanja o predmetima i njihovim svojstvima. Igrajući se i rješavajući zadatke u igri, učitelji, ali i sami učenici mogu uvidjeti svoje pogreške, odnosno utvrditi razinu znanja. Didaktičke igre imaju visoku odgojnu vrijednost jer razvijaju logičku i namjernu pažnju, pamćenje, mišljenje, govor i sposobnost opažanja različitih osobina predmeta ili materijala, pridržavajući se pravila tijekom igre (Fučkar 1955). Didaktičke igre pružaju priliku za uspoređivanje karakteristika različitih objekata i fenomena, izvlačenje zaključaka, klasifikaciju predmeta na temelju njihovih svojstava, analizu i kombiniranje elemenata radi stvaranja novih pojmova. Kroz sudjelovanje u didaktičkim igrama, djeca razvijaju svoju snalažljivost, sposobnost brzog reagiranja i vještinu izražavanja misli na jasan i povezan način, koristeći književni jezik (Fučkar 1955).

4.2. Vrste igara u nastavi

Didaktičke igre ubrajaju se u formalne igre, odnosno igre s pravilima, a mogu se podijeliti u dvije temeljne skupine: igre s materijalom i igre bez materijala. Igre s materijalom uključuju korištenje raznoraznih sredstava, predmeta i igrački koji se posebno izrađuju prema određenom zadatku. Didaktičke igre nesumnjivo trebaju zaintrigirati i motivirati učenike, stoga trebaju imati obilježje dinamičnosti (Fučkar 1955). Osim toga, samostalno korištenje materijalom učenicima daje određenu slobodu koja im omogućuje da istražuju, sami isprobavaju i otkrivaju. S druge strane, igre bez materijala znatno su kompleksnije. Još se nazivaju i igre riječima, a od učenika se očekuje zaključivanje, brza reakcija i pravilno izražavanje. Pozitivno obilježje ovih igara je uključivanje svih učenika u igru, s obzirom na to da su primjenjive u velikim skupinama. Neke od igara koje pripadaju ovoj skupini su: zagonetke, govorno stvaralaštvo, osmišljavanje priča pomoću mašte te igre u kojima se nadopunjavaju rečenice i opisuju razni predmeti (Fučkar 1955).

Igre u nastavi se još mogu podijeliti na igre: mašte, šanse, realnosti i sposobnosti. Također, kombinacijom ovih četiriju vrsta igara nastaju jezične igre (Aladrović Slovaček 2018).

Bognar (1986) je, pak, didaktičke igre podijelio na: igre uloga, igre s pravilima i konstruktorske igre. Igre uloga su veoma rasprostranjene i česte. Djeca se uživljavaju u uloge drugih ljudi, životinja, pa čak i stvari. Oponašajući međuljudske odnose i svakodnevne situacije, dijete se priprema za svoju životnu ulogu i stvarne životne situacije. Ove igre često podrazumijevaju čitanje, pisanje, slikanje, pjevanje, računanje, a posebice je izražen govor, odnosno komunikacija. Upravo su zato ove igre poticajne i vrlo pogodne za primjenu u nastavi (Bognar 1986). Kada se primjenjuju u nastavi, igre uloga podrazumijevaju tri etape: motivaciju, akciju i refleksiju. Učenike najprije treba motivirati, odnosno potaknuti na igru. Akcija podrazumijeva izvođenje same igre, odnosno sudjelovanje svih učenika te, naposljetku, refleksija uključuje iznošenje stavova učenika o samoj igri.

Sljedeće su igre s pravilima koje su vrlo prigodne za primjenu u nastavi. Mogućnosti s ovim igrama su mnogobrojne, pa su tako one pogodne za ostvarivanje

odgojno-obrazovnih ishoda. Igre s pravilima mogu se prilagoditi za gotovo sve sadržaje koje učenici trebaju usvojiti. To mogu biti igre bez pomoćnih sredstava, glazbene igre, igre na otvorenome, a mogu biti i igre na ploči, igre s kartama, kockicama i slično (Bognar 1986). Temeljno obilježje takvih igara je postojanje određenih pravila koja se naknadno mogu i mijenjati, prilagođavati dobnoj skupini ili mogućnostima učenika, a mogu se i osmišljavati. Igre s pravilima se dalje mogu podijeliti na strateške igre i igre na sreću. U strateškim igrama naglašava se neka od sposobnosti igrača, odnosno učenika, primjerice brzina, znanje ili spretnost. S druge strane, igre na sreću su igre u kojima se tijekom igre utvrđuje pomoćnim sredstvima kao što su kocka ili vrtuljak (Bognar 1986). Obje vrste igara natjecateljskog su karaktera. Razlika je što u strateškim igrama ishod ovisi o sposobnostima učenika, dok u igrama na sreću ishod ovisi o slučajnosti, odnosno sreći.

Treću bitnu skupinu igara predstavljaju konstruktorske igre koje utječu na razvoj mašte, kombinatorike, stvaralačke sposobnosti, ali i motoriku ruke. Stoga se smatraju vrlo važnima u nastavi. Konstruktorske igre su preteča rada u užem smislu jer učenik sam oblikuje neki konkretni materijal na vlastiti način. Svaka ovakva igra rezultira konačnim produktom koji može, ali i ne mora poslužiti kao sredstvo u nekoj drugoj igri (Bognar 1986).

4.3. Uloga učitelja u provođenju igara

S obzirom na to da su tvorci odgojno-obrazovnoga procesa, učitelji trebaju biti spremni na nagle promjene kako bi postali pokretači, sudionici i nositelji tih promjena, umjesto da ih samo izvršavaju. Pred učitelje se svakodnevno postavljaju raznorazni izazovi za koje trebaju biti spremni. Trebaju u učenicima pobuditi interes, pružiti im potrebna znanja, ali i poticati toleranciju i međusobno razumijevanje. Učiteljeva uloga je posebno važna u nastavi Hrvatskoga jezika. Važno je da učitelj pravilno piše i govori, s obzirom na to da je on uzor i govorni model učenicima (Aladrović Slovaček 2018). Suvremena nastava podrazumijeva učitelja koji se uključuje u proces učenja, pokazuje povjerenje u učenika i njegove sposobnosti za rješavanje svakodnevnih problema. Takav pristup učenju i poučavanju uključuje metode u kojima će učenik

samostalno istraživati i rješavati probleme te međusobnu interakciju učenika i sadržaja (Rendić-Miočević 1989, prema Dončić 2018).

Učitelj ima ključnu ulogu u provođenju didaktičkih igara u nastavi. Didaktičke igre predstavljaju jedan od najučinkovitijih načina poučavanja i usvajanja znanja jer kroz igru djeca aktivno sudjeluju u procesu učenja i stvaraju osobni interes za temu koju obrađuju. Učitelj je taj koji ima zadatak odabrati odgovarajuće didaktičke igre za određenu temu ili lekciju te prilagoditi igru uzrastu i razini znanja učenika. Učitelj može kreirati i vlastite igre koje su usmjerene na određene ciljeve i specifične teme (Pavličević-Franić 2005). Kao kompetentna osoba, učitelj je u mogućnosti dizajnirati igru koja će biti u potpunosti prilagođena potrebama učenika i koja će biti u skladu s odgojno-obrazovnim ishodima koje učenik treba ostvariti. Također, učitelj mora biti spreman na improvizaciju jer se u procesu igre mogu pojaviti neočekivani problemi koje treba riješiti (Paić 2018). Uz odabir igre, učitelj je odgovoran i za objašnjenje pravila igre i ciljeva koje igra ima. Učenici se moraju jasno uputiti u to što se očekuje od njih tijekom igre i kakva pravila igre vrijede. Učitelj treba biti spreman na razne upite i nedoumice koje se mogu pojaviti tijekom igre. Tijekom same igre, učitelj ima zadatak pratiti napredak učenika i pružati im potrebnu pomoć i podršku. Učenici se mogu suočiti s problemima u razumijevanju ili primjeni pojedinih dijelova lekcije, a učitelj je taj koji im može pružiti dodatna objašnjenja ili savjete kako bi lakše savladali nastavni sadržaj. Nakon igre, učitelj treba provesti evaluaciju i analizu uspješnosti igre te procijeniti koliko su učenici naučili tijekom igre i je li igra bila uspješna u postizanju zadanog cilja. Na temelju te analize, učitelj može odlučiti o daljnjem prilagođavanju igre ili odabiru drugih igara za učenje (Nikčević-Milković i sur. 2011).

Bognar (1986) smatra da upravo učitelj ima ključnu ulogu u provođenju igre te da „u nastavi igra može biti posve efikasna samo pod vodstvom dobrog i stručnog nastavnika, čija se uloga korištenjem igre ne smanjuje nego, dapače, povećava i postaje složenijom. Igra više znači posredan odgojno-obrazovni utjecaj, a u pedagogiji je poznato da su upravo takvi nedirektni postupci efikasniji, ali traže i veću umješnost i viši nivo pedagoške kulture nastavnika” (Bognar 1986: 119). Igra podrazumijeva i kvalitetniji odnos učitelja i učenika u kojemu je učitelj suradnik i mentor koji poštuje svoje učenike, uvažava njihova mišljenja i zajedno s njima uči (Bognar 1996).

Kako bi se ispunila očekivanja igre, učitelj treba osmisliti jasna i precizna pravila, kao i cilj te zadatak igre. Kada je u pitanju složenija igra, poželjno je da se igra nekoliko puta isproba s nekim drugim, prije negoli se upotrijebi s učenicima. Kako bi se spriječila površnost u odgojnim rezultatima, učitelj treba primjenjivati igre s drugačijim sadržajem, zadacima, pravilima, igračkama i materijalom. Aktivnost učenika će na taj način biti veća, kao i interes te motiviranost učenika (Fučkar 1955). Učiteljeva uloga je, također, da traži od svih učenika da se pridržavaju zadanih pravila. Ne smije se dozvoliti laganje i varanje u igri, kao ni neurednost. Ukoliko se takva situacija ipak dogodi, učiteljeva je dužnost da upozori učenike na pogreške, potakne ih da ih priznaju i da poprave ponašanje. Takve su situacije odgojno vrlo važne jer učenici oblikuju svoj karakter. Tijekom same igre, učitelj postavlja pitanja koja trebaju biti precizna, jasna i kratka. Ono što je također važno, jest da uspjeh ne treba biti nagrađivan iz odgojnih razloga. Učenici ne smiju ponižavati druge koji su izgubili i ne smiju precjenjivati pobjednika (Fučkar 1955).

5. IGRA U UČENJU I POUČAVANJU JEZIKA I JEZIČNOG IZRAŽAVANJA

U ranom djetinjstvu dijete uči materinski jezik u prirodnome komunikacijskome okruženju. Sporazumijevanje s drugima, odnosno funkcionalna komunikacija ga potiče na usvajanje jezika, što djetetu ne predstavlja problem, već uči brzo i bez napora. Ulaskom u školu, usvajanje jezika postaje standardizirano. U ovoj dobi, djeci je igra još uvijek svojstvena i primjerena aktivnost. Upravo iz tog razloga učenje jezika u razrednoj nastavi treba biti razigrano, no djelotvorno, konkretno, povezano sa svakidašnjom komunikacijom i netradicionalno (Pavličević-Franić 2005).

Jezik je jedna od temeljnih integrativnih sposobnosti svakog čovjeka, a njegov razvoj utječe i na razvoj ostalih čovjekovih sposobnosti. No, jezik nije bitan samo za sporazumijevanje, već i za misli i pripovijedanje. Jezična igra pojavljuje se u djetetovom životu već od najranije dobi (Peti-Stantić i Velički 2008). Peti-Stantić i Velički (2008) smatraju da je takva igra važna jer „spoj igre, kao prirodne dječje djelatnosti, i jezika, kao jednoga od osnovnih sredstava sporazumijevanja u svijetu, omogućuje neopterećeno učenje i ovladavanje društvenim, pa onda i jezičnim ulogama, korištenje naslijeđenoga iskustva, ali i kreativnosti i individualnosti te učvršćivanje temelja za ovladavanje tim istim svijetom na bilo kojoj razini.” (Peti-Stantić i Velički 2008: 6) S obzirom na to da je sporazumijevanje jedan od temeljnih načina uključivanja djeteta u zajednicu, u razvoju jezične sposobnosti osobito se naglašava materinski jezik. Upravo je materinski jezik onaj u kojemu se dijete osjeća i izražava najslobodnije. Korištenje jezika kroz igru poznato je od najstarijih vremena, a kada dijete uživa u jezičnim igrama, ono uživa u kreativnosti, u svladavanju sebe i prelaženju granica. Stoga se jezična igra može definirati kao prostor u kojemu se i djeca i odrasli oslobađaju u materinskom jeziku, u kojemu intuitivno slijede pravila i uče ih poštivati ili namjerno kršiti, a sve dok uživaju u njemu (Peti-Stantić i Velički 2008).

S obzirom na to da djeca kroz igru uče lakše i brže, važno je primjenjivati igre u nastavi jezika i jezičnoga izražavanja jer učenici na zanimljiv način usvajaju jezične obrasce i jezično znanje (Pavličević-Franić 2005). Korištenjem igre u nastavi, učenici

razvijaju jezične kompetencije, a posebice jezično-komunikacijsku. Igrajući se imitiraju svakodnevne situacije iz života, a samim time razvijaju jezične sposobnosti i svijest o pravilnome govorenju, čitanju, pisanju i razumijevanju. Upravo je zato korisno primjenjivati igru pri poučavanju, a osobito pri poučavanju sadržaja koji su učenicima teži ili nezanimljivi, poput gramatike ili pravopisa (Aladrović Slovaček 2018).

Osim što igra utječe na kognitivni i socijalni razvoj učenika, ona također stvara pozitivno ozračje u razredu. To je važno jer strah od pogreške nestaje dok učenici međusobno surađuju i uče jezični sadržaj kroz određenu didaktičku igru. S obzirom na to da se u nastavi jezika i jezičnog izražavanja učenici često uživljavaju u razne uloge ili svakodnevne životne situacije, na taj će se način naučiti bolje izražavati jezikom. Govorna kompetencija se svakako treba poticati i razvijati u čemu jezične igre mogu puno olakšati (Aladrović Slovaček 2018). No, kako bi se ovakve igre pravilno koristile, treba ih prilagoditi učeničkim potrebama, interesima i mogućnostima. Učenici u igri istražuju, testiraju, integriraju i primjenjuju različite strategije, stoga je shvaćaju jako ozbiljno. Cilj korištenja igre u nastavi jezika i jezičnog izražavanja je ovladavanje jezikom i jezičnim sadržajima poticanjem pisanog i usmenog izražavanja te olakšavanje učenja sadržaja gramatike i pravopisa koji učenicima često stvaraju problem. Korisno je što su ovakve igre primjenjive u svakom dijelu nastavnoga sata u svim nastavnim oblicima. Ako učitelj odabere uvrstiti igru u bilo koji dio sata, ona nastavu učini dinamičnijom, zanimljivijom i potiče aktivno sudjelovanje učenika (Aladrović Slovaček 2018).

Igre u nastavi jezika i jezičnoga izražavanja mogu se podijeliti na više načina. S obzirom na sadržaj kojim se nastoji bolje ovladati postoje igre za pojedine jezične djelatnosti, tj. igre slušanja, govorenja, čitanja i pisanja. Fonološke, morfološke i sintaktičke igre su one s obzirom na uvježbavanje ili usvajanje određenih gramatičkih sadržaja. Slijede leksičke igre koje obogaćuju rječnik učenika i razvijaju njihov mentalni leksikon. Naposljetku, pravopisne igre su one kojima je osnovni zadatak ovladavanje pravopisnim pravilima, zapisivanje dijakritičkih znakova te zapisivanje jata i interpunkcije (Aladrović Slovaček 2018).

5.1. Digitalne igre u nastavi jezika i jezičnog izražavanja

Nastava jezika i jezičnog izražavanja učenicima je ponekad teška i nezanimljiva. Na učitelju je da motivira učenike za jezične sadržaje, pa tako često mora eksperimentirati s netipičnim metodama i nastavnim pomagalicama od kojih učenici najviše vole digitalnu tehnologiju (Lazzarich 2017). Djeca, ali i odrasli vole raditi i učiti o onome za što imaju interes i što vole, odnosno onda kada su potaknuti intrinzičnom motivacijom. Upravo se na toj motivaciji zasniva igranje raznoraznih igara, pa tako i digitalnih igara. Sam proces igranja igre, kao i njezin produkt (primjerice pobjeda) donose zadovoljstvo kod učenika. Tako je intrinzična motivacija ujedno i temeljna karakteristika digitalnih, kao i ostalih igara (Matijević i Topolovčan 2017).

Digitalne igre u nastavi jezika i jezičnog izražavanja su sve popularniji alat koji se koristi u obrazovnom procesu. One mogu biti vrlo korisne jer pružaju interaktivno i zabavno okruženje koje potiče učenje i angažman učenika. Postoji mnogo vrsta digitalnih igara koje se koriste u nastavi jezika i jezičnog izražavanja. Većina njih su već postojeće igre prilagođene igranju na računalu, tabletu ili mobitelu. Primjerice, igre riječima koje uključuju slagalice, križaljke, asocijacije i druge slične igre koje zahtijevaju da učenici pronađu ili slože riječi. Zatim igre gramatike koje se fokusiraju na gramatičke strukture jezika. Učenici mogu igrati kvizove, slagalice, igre s kartama i slično. Igre govora i slušanja usmjerene su na poboljšanje vještina slušanja i govora, poput igara asocijacije, razgovora, improvizacije, različitih varijanti igre „što je to?” i druge. Naposljetku, igre čitanja i pisanja uključuju pisanje priča, pjesama, blogova ili drugih tekstova, kao i čitanje raznih sadržaja, razumijevanje teksta i slično.

Digitalne igre imaju razna obilježja, od kojih Franković (2016) posebice ističe sljedeća: cilj, pravila, virtualni svijet/fantazija, interakcija, natjecanje, stimulacija osjetila, zagonetnost, suradnja i/ili kontrola, izazov te povratna informacija. Tijekom igre, igrač pokušava ostvariti cilj igre s obzirom na priču i izazove. Pravila definiraju koncept igre te omogućuju lakše ovladavanje pojedinim vještinama. Korištenje zvučnih efekata, dinamičke grafike, 3D virtualnog svijeta i umjetne inteligencije u stvaranju prikaza stvarnosti predstavlja osnovu virtualnog svijeta/fantazije. Zatim,

postoje dva glavna segmenta interakcije u igrama: prvi podrazumijeva suradnju s drugim igračima i okolinom igre, dok drugi osigurava osjećaj kontrole nad događajima i mogućnostima kako bi kontrolirali tijek igre (Franković 2016). Natjecanje je sljedeće obilježje digitalnih igara, koje može poboljšati iskustvo učenja i motivirati učenike koji nisu motivirani tradicionalnom nastavom. Upotreba zvučnih efekata i dinamičke grafike zaintrigira igrače i nakratko ih prebacuje u drugu vrstu stvarnosti, što im omogućuje da dožive virtualnu stvarnost na dublji način. Stvaranje zagonetnosti potiče se kombiniranjem nepodudarnih informacija, kompleksnim pričama, elementima iznenađenja, nekompatibilnim idejama i nepredvidljivim budućim događajima (Franković 2016). U igrama, suradnja i/ili kontrola se odnose na vježbu autoritativnosti ili sposobnosti upravljanja, reguliranja i vođenja, što se postiže omogućavanjem igračima da biraju strategije, upravljaju aktivnostima i donose odluke koje direktno utječu na ishod igre. Sljedeće obilježje, izazov, podrazumijeva prilagođenost igre ciljanoj skupini igrača. Naime, izazov treba postojati zbog zanimljivije igre, međutim, ne smije biti suviše zahtjevan ili jednostavan kako se ne bi izgubio interes za igru. Naposljetku, povratna informacija mora se pružiti na vrijeme, a igračima pruža pomoć prilikom provjeravanja postupaka i uspjeha u igri (Franković 2016).

Prednosti korištenja digitalnih igara u nastavi jezika i jezičnog izražavanja su mnoge. One pomažu učenicima da se bolje fokusiraju, budu motivirani i zainteresirani za učenje. Također, mogu poboljšati njihove jezične i IKT vještine, izgraditi njihovo samopouzdanje u upotrebi jezika i pružiti priliku za razvijanje suradničkih i komunikacijskih vještina (Felicia 2009). Međutim, važno je imati na umu da digitalne igre ne smiju biti jedini oblik nastave. One se trebaju koristiti kao dopuna nastavi te uvijek treba uzeti u obzir individualne potrebe i preferencije učenika kako bi se postigla maksimalna korist od korištenja digitalnih igara u nastavi jezika i jezičnog izražavanja. Učitelji su svjesni da je igranje prirodan i zabavan način učenja za djecu, pa se stoga često koristi u nastavi (Felicia 2009). Učenici se danas značajno razlikuju od prijašnjih generacija, pa se učitelji moraju prilagođavati i primjenjivati najbolje metode. Digitalne didaktičke igre imaju određena pravila, cilj, priču i sadržaj te potiču interakciju s učenicima. Osim što su izuzetno motivirajuće, potiču učenike da razmišljaju i rješavaju probleme, a vizualni elementi ih uvode u svijet mašte. Ove igre

se također koriste za poučavanje složenijih problema koji se teško mogu prikazati u stvarnom svijetu, poput opasnijih pokusa (Felicia 2009). Kroz igranje ovih igara, učenici razvijaju mnoge sposobnosti, surađuju, istražuju, pamte informacije i dobivaju povratnu informaciju. Također, kada napreduju i postižu uspjeh u igri, učenici mogu vidjeti gdje su pogriješili i naučiti iz toga. Unatoč njihovim poučnim značajkama, nisu sve digitalne igre izrađene s ciljem učenja, međutim, sve imaju intrinzične obrazovne kvalitete koje izazivaju i potiču kognitivne sposobnosti učenika (Felicia 2009).

Didaktičke igre koje se koriste u digitalnom obrazovanju su privukle veliku pažnju, a njihov je osnovni cilj obrazovanje. Iako ovaj suvremeni pristup učenju ima mnoge prednosti, u usporedbi s tradicionalnim načinom podučavanja postoje i poneki nedostaci. Kritičari smatraju da takve igre ne pružaju realistično okruženje te ne dopuštaju učenicima da prošire svoje granice. Također se tvrdi da ove igre često nemaju jasno definiran cilj i ishode te da povratna informacija nije uvijek zadovoljavajuća (Susi i sur. 2017, prema Žic 2020). Međutim, primjenom digitalnih igara u nastavi mogu se izbjeći i poneki nedostaci tradicionalne nastave. Učenik više nije pasivan, već postaje aktivan sudionik učenja te zauzima mjesto subjekta umjesto objekta nastave. Isto tako, učenik ima mogućnost kontrole nad samim sobom s obzirom da mu računalo pruža neprekidnu povratnu informaciju o njegovom znanju. Uz to, učenik uvježbava i svoje motoričke sposobnosti korištenjem tipkovnice i računalnog miša (Namestovski 2008).

Različite teorije učenja, poput sociokonstruktivističke⁶, kognitivne⁷ i biheviorističke⁸ prihvaćaju digitalne igre, njezine procese i produkte igranja, odnosno ishode učenja. Sociokonstruktivistička teorija učenja ističe učenje rješavanjem problema, učenje istraživanjem, suradničko učenje, učenje igrom, projektno učenje i

⁶ Sociokonstruktivistička teorija je teorija učenja koja se temelji na ideji da učenje nastaje kroz interakciju između pojedinca i okoline u kojoj se uči te kroz interakciju s drugim ljudima u socijalnom kontekstu. Prema ovoj teoriji, učenje se odvija kroz aktivnu konstrukciju znanja i iskustava, a ne kroz pasivno primanje informacija (Kragić 2021).

⁷ Kognitivna teorija učenja je teorija koja se fokusira na mentalne procese učenja, uključujući pažnju, percepciju, pamćenje i razmišljanje. Prema ovoj teoriji, učenje se događa kroz aktivnosti koje uključuju obradu informacija u mozgu, a ne samo kroz puko primanje informacija iz okoline (Kragić 2021).

⁸ Bihevioristička teorija učenja je teorija koja se fokusira na vidljive ponašajne promjene koje nastaju kao posljedica iskustva i učenja u interakciji s okolinom. Prema ovoj teoriji, učenje se događa kroz asocijaciju između stimulusa (poticaja) i responsa (reakcije) koji dolaze kao posljedica toga (Kragić 2021).

učenje djelovanjem, odnosno konstruktivističke strategije učenja. Naglašen je razvoj samostalnosti, poduzetnosti, kreiranja te razvoj metakognitivne strategije i znanja. Kognitivna teorija učenja naglašava da digitalne igre imaju prednosti zbog jasnih zadataka za rješavanje, rasporeda sadržaja i aktivnosti te organizacije koja olakšava prijenos informacija u kratkoročnu i dugoročnu memoriju. Naposljetku, bihevioristička teorija ističe razvoj psihomotoričkih vještina s obzirom da se one temelje upravo na biheviorističkim komponentama (Matijević i Topolovčan 2017).

Stručnjaci imaju različita mišljenja kada su u pitanju digitalne igre. Dok jedni vide opasnost od ovisnosti, drugi u vizualnoj i interaktivnoj dimenziji vide potencijal za učenje. Ono što je važno jest da učenike naučimo planirati i iskoristiti svakodnevno vrijeme kako bi ostvarili vlastiti potencijal. Važno je istaknuti da učenje ne mora biti strogo povezano sa samim sadržajem digitalne igre. Kroz igre raznoraznog sadržaja moguće je razvijati strateško mišljenje, suradništvo, psihomotoričke vještine, kritičko mišljenje i slično (Matijević i Topolovčan 2017). No, svakako valja napomenuti kako bi korištenje digitalnih igara u nastavi trebalo podrazumijevati odsutnost nasilja, obrazovnu sastavnicu te doprinos razvoju osobne inicijative i kreativnosti djeteta. Osim toga, takvi bi igre trebale biti primjerene određenim nastavnim sadržajima koje učenik treba savladati, a koje može usvajati i samostalno kod kuće (Đurić 2009).

Općenito, igranjem digitalnih igara moguć je razvoj sljedećih vrsta učenja: primjena vještina, razvoj strategija, analiziranje informacija, evaluacija situacija, promjena stavova i kreiranje znanja. S obzirom na suvremenu funkcionalnost digitalnih tehnologija, može se zaključiti da su didaktičke mogućnosti digitalnih igara izuzetne (Whitton 2010, prema Matijević i Topolovčan 2017).

5.2. Primjeri didaktičkih igara u nastavi jezika i jezičnog izražavanja

Uvođenje igara u nastavu jezika i jezičnog izražavanja postaje sve popularnije među obrazovnim ustanovama. Osim što su zanimljive i privlačne za učenike, didaktičke igre imaju i značajnu edukativnu vrijednost. One pomažu učenicima da razviju svoje jezične vještine kroz interaktivno učenje i zabavu. U ovom će

potpoglavlju biti predstavljeni odabrani primjeri didaktičkih igara⁹ koje se mogu primijeniti u nastavi jezika i jezičnog izražavanja. Ovi primjeri će pokazati kako se igre mogu prilagoditi različitim razinama znanja i sposobnosti učenika te kako mogu biti učinkovit alat za ponavljanje, ali i poučavanje i usvajanje novih jezičnih vještina.

5.2.1. *Bucmasti č i tanašni ć*

Bucmasti č i tanašni ć igra je koja pomaže učenicima da osvijeste razliku između glasova č i ć, s obzirom na to da oni učenicima često predstavljaju izazov kako u izgovaranju, tako i u pisanju. Na početku igre, učenike je potrebno podijeliti u 4 ili 5 grupa od kojih će svaka dobiti papir za pisanje odgovora. Svaka od grupa treba izabrati jednog učenika koji će imati ulogu pisara, odnosno koji će zapisivati odgovore na papir. Pobjednik je ona grupa koja na kraju igre ima najveći broj bodova. Za svaki pojedini glas (č ili ć), igra se odvija u tri dijela. Na početku, učenici imaju dvije minute da osmisle i zabilježe što veći broj riječi koje u početnome slogu sadrže glas č. Nakon isteka vremena, svaka od grupa čita svoje odgovore, dok ih učitelj/ica ispravlja ukoliko je potrebno te zapisuje broj riječi svake grupe na ploču (Aladrović Slovaček 2018). Slijedi drugi dio u kojemu grupe izabiru novog pisara te sada imaju tri minute za osmišljavanje i zapisivanje riječi koje u sredini sadrže glas č. Nakon isteka vremena, grupe ponovno čitaju odgovore, a učitelj/ica ih ispravlja i zapisuje broj riječi. U trećem dijelu igre svaka grupa još jednom bira novoga pisara te ima na raspolaganju sljedeće tri minute za bilježenje što većeg broja riječi koje u završnom slogu sadrže glas č. Nakon toga, ponovno se čitaju i ispravljaju odgovori, a potom učitelj/ica zbraja riječi i proglašava pobjedničku grupu.

U svrhu poticanja prepoznavanja i dodatnog osvještavanja glasa č, moguće je učenicima zadati dodatnu grupnu aktivnost. Učenicima su na raspolaganju dvije minute unutar kojih je potrebno osmisliti i zapisati što dužu rečenicu koja treba sadržavati što više riječi s njihovog popisa. Pobjednička grupa je ona koja uspije

⁹ O drugim didaktičkim igrama vidjeti u Aladrović Slovaček, K. (2018). *Kreativne jezične igre*. Zagreb: Alfa.d.d.; Bakota, K., Dulčić, A. (ur.). (2016). *Vrtuljak igara - verbotonalne edukacijske igre za poticanje kognitivnog i govorno-jezičnog razvoja djece od 6. do 13. godine*. Zagreb: Školska knjiga.; Bennett, S. i Bennett R. (2001). *365 dana bez televizije – igre za svaki dan u godini*. Zagreb: Mozaik knjiga.; Bošnjak, B. (2002). *200 igara - Prvi dio: igre u prostoriji*. Zagreb: Tisak-MORE.; Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.; Peti Stantić, A. i Velički, V. (2008). *Jezične igre: za velike i male*. Zagreb: Alfa d.d.

sastaviti rečenicu s najvećem brojem riječi s popisa, a koje sadrže glas č. Ova igra se istim postupkom može odigrati i s glasom ć (Aladrović Slovaček 2018).

5.2.2. *Pravopisni Ludo*¹⁰

Igra *Pravopisni Ludo* pomaže učenicima u savladavanju pisanja riječi u kojima su glasovi č, ć, dž, đ, ije ili je. Ova igra zasniva se na već postojećoj igri *Ludo*, no s izmijenjenim pravilima. *Ludo* je popularna igra na ploči za 2 do 4 igrača koja se sastoji od četiri staze koje se isprepliću u središnjem dijelu ploče. U razredu, ova bi se igra igrala u skupinama, ovisno o broju učenika. Svaka bi skupina igrala na svojoj ploči. Svaka staza na ploči ima četiri boje, a svaki igrač ima po četiri figure, koje su smještene u kutovima ploče. Cilj igre je dovesti svoje četiri figure do kraja staze prije protivnika. Igrači bacaju kockicu naizmjenice i pomiču svoje figure za broj polja određen brojem na kockici. No, u *Pravopisnom Ludu* svako polje je označeno slovima – č, ć, dž, đ, ije ili je. Na svako polje na koje igrač stane, mora osmisliti i zapisati riječ koja ima određeni glas u sebi. Primjerice, ukoliko igrač stane na polje koje je označeno slovom dž, mora osmisliti, zapisati i izgovoriti riječ koja sadrži taj glas, npr. pidžama. Ukoliko igrač napiše riječ ispravno smije ostati na tom polju, odnosno ukoliko napiše riječ pogrešno vraća se na polje na kojem je prethodno bio. Ako igrač dobije 6 na kockici, može izbaciti novu figuru iz početne baze na ploču i još jednom baciti kockicu. Kada figura stigne na polje koje je već zauzeto, ta se figura vraća u početnu bazu, a igrač na čijoj je poziciji bila figura gubi svoj potez. Međutim, ako igrač stigne na polje s drugom figurom iste boje, onda te dvije figure tvore „blokadu” i protivnik ne može preći preko te pozicije dok se blokada ne ukloni. Pobjeđuje igrač koji prvi dovede sve četiri figure do kraja staze. Ovo je igra koja uključuje sreću (zbog bacanja kockice), strategiju (odabir koje figure pomaknuti na koje polje), ali i znanje (pravilno korištenje glasova č, ć, dž, đ, ije i je). Igra je zabavna, ali i izazovna što motivira učenike i omogućuje im lakše svladavanje nastavnog sadržaja.

Slika 1: *Pravopisni Ludo*

¹⁰ *Pravopisni Ludo* je igra koju sam osobno osmislila, odnosno prilagodila već postojeću igru *Ludo* nastavnom sadržaju.



5.2.3. Priča iz vrećice

Priča iz vrećice je igra kojoj je jezični cilj govorno izražavanje. Osim toga, igra ima i spoznajne, odnosno odgojne ciljeve, a oni su poticanje i razvijanje mašte. Za ovu igru potrebni su papirići s riječima i/ili rečenicama i vrećica. U vrećicu se stave papirići s riječima i/ili rečenicama i igra počinje tako da učitelj/ica započinje priču. Primjerice: „Jednog proljetnog dana djevojčica je krenula na livadu da ubere cvijeće.” Jednome od učenika učitelj/ica pruža vrećicu iz koje on izvlači papirić. Učenik treba nastaviti priču tako da upotrijebi riječ koju je izvukao. Primjerice, ukoliko izvuče riječ „ogledalo”, učenik može reći: „Na livadi je ugledala čarobno ogledalo.” Svaki od učenika izvlači po jedan papirić i izgovara jednu ili, ako mu je potrebno, nekoliko rečenica. Učitelj/ica pomaže učeniku ukoliko mu zatreba pomoć (Peti-Stantić i Velički 2008).

S učenicima se ispričana priča može ponoviti, zapisati, pročitati, nadopuniti, urediti, nacrtati ili štogod drugo. Uz priču, moguće je i osmisliti pjesmicu. *Priča iz vrećice* prigodna je za razrednu nastavu i može se prilagođavati različitim dobnim skupinama (Peti-Stantić i Velički 2008).

5.2.4. *Abeceda*

Igra *Abeceda* podrazumijeva bogaćenje rječnika, koncentraciju, razvoj mašte i brzinu. Na početku igre učenici trebaju sjesti u krug. Jedan učenik započinje igru tako da izgovara određenu rečenicu, primjerice: „Ja sam iz Amsterdama i trgujem ananasom.” Sljedeći učenik treba osmisliti grad i robu kojom trguje, a koji počinju drugim slovom abecede (B). Primjerice: „Ja sam iz Bjelovara i trgujem biciklima.” Igra se odvija dok se ne upotrijebe sva slova abecede. Učenik koji se ne uspije sjetiti grada ili robe u određeno vrijeme, ispada iz igre. Postoji i druga opcija u kojoj učenik ne ispada, već daje određeni polog. Polog se iskupljuje tako što učenik treba izreći ili učiniti ono što ostali učenici zahtijevaju od njega (Duran 2003).

Ova igra, osim što razvija jezične vještine, korelira s drugim nastavnim predmetima. Na primjer, povezana je s Prirodom i društvom jer učenici nabrajaju gradove koji počinju određenim slovom. Osim što se koriste već postojećim znanjem, od drugih učenika stječu i neka nova znanja – otkrivaju nove gradove.

5.2.5. *Imenuj!*

Igra *Imenuj!* razvija učenikove perceptivne sposobnosti i maštu, a jezični su joj ciljevi uvježbavanje imenica, jednine, množine i rodova. Na početku igre, učenike je potrebno podijeliti u tri grupe te im zadati određenu temu, primjerice *Voće*. Učenici trebaju u grupama dolaziti ispred ploče i zapisati što veći broj primjera voća u određenom vremenskom roku (3-5 minuta). Učenici unutar grupe se međusobno ne dogovaraju, već prate jedan drugoga kako se određeni odgovori ne bi ponovili. Isto tako, tri grupe učenika trebaju biti fizički odvojeni kako ne bi došlo do prepisivanja odgovora. Pobjednička grupa je ona koja je u zadanom vremenu zapisala najviše primjera voća (Aladrović Slovaček 2018).

U sljedećem krugu igre, moguće je zadati neku drugu temu kao što je, primjerice, povrće, zimska odjeća, ljetna odjeća, predmeti u spavaćoj sobi, gradovi i mnoge druge.

5.2.6. Slikokaz

Slikokaz je igra kojom učenici uvježbavaju postavljanje pitanja te oblikovanje jesnih i niječnih rečenica. Osim toga, ova igra potiče i razvoj perceptivnih sposobnosti. Prije početka igre, učitelj/ica dijeli učenike u skupine. Svaka od skupina dobiva sliku (poželjno jednaku) na kojoj je veliki broj detalja. Na početku, svaka skupina ima tri minute da osmisli što više pitanja vezanih uz tu sliku (Aladrović Slovaček 2018). Kada vrijeme istekne, skupine čitaju svoja pitanja te, ukoliko su ona ispravno postavljena, dobivaju bod za svako pitanje. Dakle, u slučaju netočne rečenične strukture ili reda riječi u rečenici, učenicima se oduzimaju bodovi. U sljedećem krugu igre, svaka skupina ima na raspolaganju dvije minute za osmisliti i zapisati što više niječnih rečenica vezanih uz sliku. Nakon isteka vremena, učenički odgovori se boduju na isti način. U posljednjem krugu igre učenici imaju na raspolaganju tri minute, a trebaju osmisliti što dužu jesnu rečenicu koja opisuje zadanu sliku. Nakon isteka vremena, učitelj/ica boduje skupine na način da je broj bodova jednak broju riječi u rečenici, uz pretpostavku da je rečenica ispravno napisana. Skupina koja na kraju igre sakupi najveći ukupni broj bodova je pobjednik igre (Aladrović Slovaček 2018).

5.2.7. Diktat – zapiši samo velike riječi!

Jezični cilj u ovoj igri je ovladavanje bilježenja velikog slova u imenima ustanova, filmova, knjiga i ostalim pojmovima. Učitelj/ica polako i izražajno čita tekst koji je prepun pojmova koji se pišu velikim početnim slovom. Zadatak svakog učenika je da pomno sluša i zapiše samo one riječi koje se pišu velikim početnim slovom. Učenik koji ima najveći broj točnih odgovora je pobjednik. Ova igra se može igrati i u grupama. U tom slučaju, jedan učenik u grupi čita tekst, a ostali se međusobno natječu (Aladrović Slovaček 2018).

U drugom dijelu igre učenici su podijeljeni u grupe i raspravljaju zašto se pojedina riječ piše velikim početnim slovom. Ovaj dio može također biti natjecateljski, a pobjednik je onaj učenik koji točnim objašnjenjima skupi najviše bodova (Aladrović Slovaček 2018).

5.2.8. *Tko želi biti milijunaš*

Igra *Tko želi biti milijunaš* je društvena igra osmišljena po uzoru na TV emisiju, a može postati i jezična igra. Važno je da se prilagodi dobi i mogućnostima učenika, odnosno sadržaju kojeg učenik može usvojiti. Ova igra se u razredu može igrati u grupama po četvero ili petero učenika. Svaka grupa treba odrediti učenika koji će prvi odgovarati na pitanja i kojim će se redom učenici izmjenjivati (Aladrović Slovaček 2018). Moguće je iskoristiti dva džokera: *pitaj svoju grupu* i *pola-pola* (učitelj/ica otklanja dva odgovora). Potrebno je da učitelj/ica prije provođenja igre osmisli 40-ak pitanja vezanih uz nastavu jezika i jezičnog izražavanja. Tijekom igre, za svako pitanje ponuđena su četiri odgovora od kojih je samo jedan točan. Svaki učenik samostalno odgovara na pitanje i može svojoj grupi doprinijeti jednim bodom. Ukoliko učenik ne zna odgovor, može iskoristi džokere (svaka grupa ima dva). U slučaju da grupa koja odgovara ne zna odgovor, druga grupa može ponuditi točan odgovor i osigurati si dodatan plus. Pobjednička grupa je ona koja na kraju igre ima najviše skupljenih bodova i najmanje iskorištenih džokera (Aladrović Slovaček 2018).

5.2.9. *Gramatička pizza*¹¹

Gramatička pizza je igra koja pomaže učenicima u ovladavanju imenica, glagola i pridjeva. Igra je namijenjena korištenju prilikom ponavljanja navedenih sadržaja ili prije provjere znanja. Prije samog početka igre, učitelj/ica dijeli učenike u skupine po 3 učenika. Svaka od skupina dobit će: isprintanu pizzu, određene sastojke i upute koje su različite za svaku skupinu. Primjerice, jedna skupina dobit će uputu: „Vaša pizza treba sadržavati pet imenica, tri pridjeva i sedam glagola.”, dok će druga dobiti: „Vaša pizza treba sadržavati devet imenica, šest pridjeva i tri glagola.” Svaka vrsta riječi ispisana je na drugačijem sastojku. Primjerice, glagoli su ispisani na isprintanim gljivama. Dakle, pizza svake skupine na kraju igre mora izgledati drugačije. Kada učenici poslože sastojke na pizzu, od preostalih sastojaka, odnosno vrsta riječi, trebaju složiti smislene rečenice. Poželjno je da učitelj/ica u svakoj skupini ostavi jednak broj preostalih riječi. Učenici mogu dodavati i nove riječi, no važno je

¹¹ Gramatička pizza je igra koju sam samostalno osmislila.

da iskoriste sve preostale riječi iz igre. Pobjednička skupina je ona koja u najkraćem vremenu uspije ispravno riješiti zadatke.

Slika 2: Gramatička pizza



5.2.10. Sladoledne kugle i kuglice¹²

Cilj ove igre je svladavanje umanjénica i uvećánica. Učénike je potrebno podijeliti u nekoliko skupina, ovisno o broju učénika u razredu. Svaka od skupina dobit će deset korneta napravljenih od papira na kojima je ispisana po jedna iménica. Učénici će, također, dobiti deset malih kuglica i deset velikih. Cilj igre je da na malu kuglicu ispišu umanjénicu, a na veliku uvećánicu iménice ispisane na papirnatom kornetu. Dakle, na kraju igre bi svaka skupina trebala imati po deset sladoleda sastavljenih od jedne male i jedne velike kuglice. Po završetku igre učitelj/ica provjerava i ispravlja odgovore te ih komentira zajedno s učenicima. Pobjednička skupina je ona s najvećim brojem točnih odgovora.

Ova igra prigodna je za ponavljanje i usavršavanje umanjénica i uvećánica, no može se koristiti i prilikom obrade tog sadržaja. U tom slučaju, igra ne bi bila natjecateljska, već bi svaka skupina učénika pokušala pretpostaviti umanjénicu i

¹² Sladoledne kugle i kuglice je igra koju sam samostalno osmislila.

uvećanicu određene imenice. Zatim bi zajedno s učiteljem/učiteljicom komentirali te riječi i tako dolazili do objašnjenja.

5.2.11. Dvije riječi

Igra *Dvije riječi* ima za cilj uvježbati opisivanje i jezično izražavanje učenika. Igru je moguće igrati na dva načina. Prvi način je da učitelj/ica zada određeni pojam, a svaki od učenika treba opisati taj pojam na način da upotrijebi samo dvije riječi. Primjerice, zadani pojam je cvijet, a učenik izgovara „ljubičaste latice”. Drugi način je da se organizira natjecanje dviju skupina učenika. Jedna skupina zadaje pojam, a druga ga mora odgonetnuti. Skupina koja pogađa pojam mora odabrati jednog učenika koji će imati ulogu „opisivača”. Taj učenik jedini zna glavni pojam i treba ga opisati prvom članu svoje skupine. Ukoliko on ne odgonetne pojam, opisivač izgovara drugi par riječi sljedećem članu skupine. U slučaju da nitko iz skupine ne odgonetne o kojem je pojmu riječ, skupina gubi bod. Kada netko iz skupine točno odgovori, njegova skupina preuzima funkciju smišljanja novog pojma, a druga skupina odabire „opisivača” i pokušava odgonetnuti novi pojam. Tijekom igre, skupine skupljaju bodove, a pobjednik je ona skupina koja prva dođe do dogovorenog broja bodova (Bošnjak 2002).

5.2.12. Abecedna mješavina

Abecedna mješavina je igra koja može poboljšati vokabular, pravopis, kreativno razmišljanje, brzinu čitanja, koncentraciju i pažnju. To su samo neki od primjera jezičnih vještina koje se mogu razviti kroz ovu igru (Steve i Ruth Bennett 2001).

Abecedne mješavine su ispremetane riječi, a nastaju tako da se slova iz bilo koje riječi poredaju abecednim redoslijedom. Tako, primjerice, računalo postaje aačlnoru, banana postaje aaabnn i slično. Igra se igra tako da dva učenika smisle deset abecednih mješavina, a potom međusobno zamijene popise i u određenom vremenu trebaju odgonetnuti o kojim se riječima radi. Učitelj/ica će odrediti vremenski rok prema mogućnostima i sposobnostima učenika, a po potrebi im pruža i pomoć (Steve i Ruth Bennett 2001).

5.2.13. Igra rimovanja

Igra rimovanja je odlična aktivnost za razvijanje jezičnih vještina kod djece mlađe školske dobi. Igra započinje tako da učitelj/ica odredi neku riječ, a zadatak učenika je da osmisle što veći broj riječi koje se rimuju sa zadanom riječi (Steve i Ruth Bennett 2001).

Igra se može igrati tako da svaki od učenika kaže po jednu riječ koja se rimuje sa zadanom riječi, dok učiteljica zapisuje na ploču. Isto tako, igra se može igrati i u skupinama te postati natjecateljska. Na primjer, učiteljica zada riječ i svaka skupina ima tri minute da osmisli što više riječi koje se rimuju. Druga varijanta je da dvije skupine stoje ispred ploče u kolonama i učenici jedan po jedan dolaze na ploču napisati po jednu riječ. Dakle, igra se u skupinama, ali učenici ne smiju pomagati jedni drugima. U oba slučaja, pobjednička skupina je ona koja zapiše najveći broj riječi.

5.2.14. Slaganje poslovice

Učenici u ovoj igri trebaju prepoznati pravilan redoslijed riječi u rečenici. Učitelj/ica zada jednu besmisleni rečenicu, dok učenici trebaju složiti riječi u toj rečenici tako ona bude gramatički ispravna. Na taj će način dobiti određenu poslovice o kojoj dalje raspravljaju s učiteljem/učiteljicom. Primjerice, zadana rečenica je „Nevolji u prijatelj prepoznaje se pravi.“, odnosno učenici trebaju doći do rješenja: „Pravi se prijatelj u nevolji prepoznaje.“ (Visinko 2018)

Ova se igra također može organizirati u natjecateljskom duhu. Osim toga, moguće je učenicima zadati još neke zadatke unutar igre. Primjerice, kada složene zadane rečenice u poslovice, trebaju izdvojiti imenice i pridjeve. Igra bi se odvijala u skupinama, a pobijedila bi ona skupina koja u određenom vremenskom roku ima izvršen najveći broj zadataka.

5.2.15. Vrtuljak slova

Vrtuljak slova je igra koja je prigodna za učenike od prvog do četvrtog razreda, a obuhvaća područje čitanja i pisanja. Vrtuljak predstavlja zamišljeni krug unutar kojega se učenici drže za ruke. Na početku se brojalicom odabire učenika koji će stati u središte kruga. Svaki od učenika koji se drže za ruke ima oko vrata jedno slovo

okrenuto tako da se ono ne vidi. Kada je jedan učenik stao u središte kruga, igra može početi. Učitelj/ica pljeskom zadaje ritam i/ili tempo kojim se učenici u krugu trebaju kretati, dok se učenik u središtu kreće u suprotnom smjeru zatvorenih očiju. Svi učenici trebaju stati kada učitelj/ica prestane pljeskati. Učenik na kojemu se vrtuljak zaustavio treba pokazati svoje slovo, a učenik u središtu treba reći koje je to slovo te izvući jednu od kartica sa zadatcima (Bakota i Dulčić 2016). Bakota i Dulčić (2016) kao moguće zadatke ističu: „1. Izgovori abecedu do/od zadanog slova; 2. Reci/napiši tri riječi koje počinju zadanim slovom; 3. Reci jednu životinju/boju/ime koje počinje zadanim slovom; 4. Oblikuj zadano slovo tijelom ili dijelom tijela; 5. Reci/napiši tri imenice/pridjeva/glagola; 6. Od odabranih riječi tijekom igre smisli kratku priču.” (Bakota i Dulčić 2016: 58) Kada učenik uspješno ispuni zadatak uzima novo slovo, a učenik na kojemu je vrtuljak stao ulazi u središte i igra se nastavlja ponovnom vrtnjom vrtuljka (Bakota i Dulčić 2016).

5.2.16. Košara slogova

Ovo je igra u kojoj učenici trebaju prepoznati i imenovati slog unutar riječi te ga koristiti u početnom čitanju. Igra je primjenjiva za prvi i drugi razred osnovne škole. Prije početka igre, potrebno je na kartončiće ispisati riječi velikim tiskanim slovima. Na početku igre, te kartončiće treba postaviti na stol ispred učenika. Osim tih riječi, na jednome papiru nacrtana je i košara (Bakota i Dulčić 2016). Zadatak učenika je da u određenom vremenskom roku izdvoje što veći broj riječi koje u sebi imaju zadani slog te ih postaviti u košaru. Primjerice, ukoliko je zadan slog NA i riječi: KUGLA, POSTELJINA, MANA, NAPOR, KARLA i MAMA, riječi KUGLA, KARLA i MAMA ostaju izvan košare. Učenik koji u određenom vremenskom roku uspije pronaći najveći broj riječi sa zadanim slogom je pobjednik (Bakota i Dulčić 2016).

5.2.17. Rod odredi, puzzlu složi i pobjedi!¹³

Rod odredi, puzzlu složi i pobjedi! (prilog 1) je digitalna igra u kojoj učenici moraju rasporediti imenice u odgovarajuće kategorije. Ispred učenika nalazi se petnaest puzzli na kojima su ispisane imenice kojima moraju odrediti rod – muški, ženski ili srednji. Kada učenik ispravno poveže imenicu s rodom, ta se puzzla otkriva.

¹³ Rod odredi, puzzlu složi i pobjedi! je igra koju sam samostalno osmislila.

Na kraju igre, kada su sve imenice ispravno raspoređene, puzzle se poslože i tvore određenu sliku.

5.2.18. *Prvi školski pravopis – križaljka*

Prvi školski pravopis – križaljka je digitalna igra koja se nalazi na stranici jezicneigre.com te podrazumijeva rješavanje križaljke s riječima iz knjige *Prvi školski pravopis* (2016). Križaljka se sastoji od jedanaest okomitih i trinaest vodoravnih nizova bijelih polja. Rješenja križaljke su pravopisno ispravno napisane riječi. Svrha ove igre je usvajanje pravopisnih pravila poput, primjerice, pravilnog pisanja č i ć. Osim toga, učenici dodatno svladavaju rukopisno pismo s obzirom da su u igri sve riječi pisane na taj način. Igra se može igrati na računalu i na mobilnom uređaju, a primjenjiva je učenicima od prvog do četvrtog razreda, s obzirom da se može prilagođavati.

6. METODIČKI MODELI ZA PRIMJENU DIDAKTIČKIH IGARA U NASTAVI JEZIKA I JEZIČNOG IZRAŽAVANJA

U ovome poglavlju prikazat ću pet metodičkih modela za primjenu sljedećih didaktičkih igara: *Pravopisni Ludo*, *Slikokaz*, *Gramatička pizza*, *Sladoledne kugle i kuglice* i *Košara slogova*. Ove igre primjenjive su u nastavi jezika i jezičnog izražavanja kao motivacija, pri obradi novog nastavnog sadržaja ili prilikom ponavljanja sadržaja.

6.1. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre *Pravopisni Ludo* (3. razred)

1. Nastavna jedinica: Izgovor i pisanje glasova č, ć, dž, đ, ije/je/i/e
2. Cilj: osvještavanje pravilnog izgovora glasova i pisanja č, ć, dž, đ, ije/je/i/e
3. Metode: metoda usmenog izlaganja, metoda usmjerenog razgovora, metoda pisanja, metoda zaključivanja, metoda argumentiranja, metoda razmišljanja, didaktička igra, metoda čitanja
4. Tip nastavnog sata: ponavljanje i utvrđivanje nastavnog sadržaja
5. Struktura i tijek nastavnog sata:

	Organizacija nastavnog sata	Tijek nastavnog sata
Uvodni dio	Motivacija	Za početak sata učitelj/ica učenicima daje radni listić koji sadrži tri rebusa i jedan zadatak. Potom i na ploču lijepi tri rebusa (prilog 2), jedan po jedan. Učenici trebaju proučiti rebus i odgonetnuti rješenje. Učenik koji misli da zna odgovor podiže ruku i javlja se. Rješenja rebusa su riječi: <i>narudžba</i> , <i>anđeo</i> , <i>noć</i> i <i>čarapa</i> . Na ovaj način učenici ponavljaju glasove i slova dž, đ, č i ć. Nakon toga, učitelj/ica na jednu stranu ploče napiše svjetlo, a na drugu svijetlo. Zadatak učenika je da promotre te dvije riječi, na svoje listiće napišu koja je ispravno napisana i zašto tako misle. Cilj je da učenici uvide da su obje riječi ispravno napisane, no jedna je imenica, a jedna pridjev.

	<p>Nakon uvodne aktivnosti, učenici u bilježnice pišu naslov <i>Ponavljanje - Izgovor i pisanje glasova č, ć, dž, đ, ije/je/i/e</i> te lijepe radni listić. Učiteljica ih zatim podijeli u skupine i upita ih jesu li ikada čuli za igru <i>Ludo</i> i znaju li kako se igra. Pretpostavka je da učenici znaju igrati tu igru, no u slučaju da ne znaju, učiteljica im objašnjava. Svakoj od skupina dodjeljuje se jedna ploča za igru (prilog 3) te im učiteljica objašnjava izmijenjena pravila igre. Svrha je da učenici izvježbaju izgovor glasova i pisanje slova č, ć, dž, đ, ije/je/i/e tako da tijekom igre moraju osmišljavati, zapisivati i izgovarati riječi koje sadrže te glasove/slova.</p>
Glavni dio	<p>Svaka staza na ploči ima četiri boje, a svaki igrač ima po četiri figure, koje su smještene u kutovima ploče. Cilj je dovesti svoje četiri figure do kraja staze prije protivnika. Igrači bacaju kockicu naizmjenice i pomiču svoje figure za broj polja određen brojem na kockici. Svako polje je označeno slovima – č, ć, dž, đ, ije ili je. Na svako polje na koje igrač stane, mora osmisliti, zapisati i izgovoriti riječ koja ima određeni glas u sebi. Primjerice, ukoliko igrač stane na polje koje je označeno slovom dž, mora osmisliti, zapisati i izgovoriti riječ koja sadrži taj glas, npr. pidžama. Ukoliko igrač napiše riječ ispravno smije ostati na tom polju, odnosno ukoliko napiše riječ pogrešno vraća se na polje na kojem je prethodno bio. Ako igrač dobije 6 na kockici, može izbaciti novu figuru iz početne baze na ploču i još jednom baciti kockicu. Kada figura stigne na polje koje je već zauzeto, ta se figura vraća u početnu bazu, a igrač na čijoj je poziciji bila figura gubi svoj potez. Međutim, ako igrač stigne na polje s drugom figurom iste boje, onda te dvije figure tvore „blokadu” i protivnik ne može preći preko te pozicije dok se blokada ne ukloni. Pobjeđuje igrač koji prvi dovede sve četiri figure do kraja staze.</p>
Završni dio	<p>U završnom dijelu sata svaki od učenika mora osmisliti kratku priču tako da upotrijebi riječi koje je zapisao tijekom prethodne igre. Učenici će ustajati i izgovarati svoju priču, a za domaću zadaću će priču napisati u svoje bilježnice.</p>

6.2. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre *Slikokaz* (3. razred)

1. Nastavna jedinica: Jesna i niječna rečenica
2. Cilj: uvježbavanje postavljanja pitanja te oblikovanje jesnih i niječnih rečenica
3. Metode: metoda usmenog izlaganja, metoda motivacijskog razgovora, metoda pisanja, metoda razmišljanja, metoda zaključivanja, metoda promatranja, metoda demonstracije, metoda praktičnog rada
4. Tip nastavnog sata: ponavljanje i utvrđivanje nastavnog sadržaja

5. Struktura i tijek nastavnog sata:

	Organizacija nastavnog sata	Tijek nastavnog sata
Uvodni dio	Motivacija	Učitelj/ica na početku sata započinje razgovor s učenicima. Pita ih što vole raditi tijekom ljeta, a što ne vole. Svaki od učenika treba punom rečenicom reći barem jednu stvar koju voli raditi i barem jednu koju ne voli.
Glavni dio		Učitelj/ica dijeli učenike u skupine. Svaka od skupina dobiva jednaku sliku (prilog 4) na kojoj je veliki broj detalja. Na početku, svaka skupina ima tri minute da osmisli što više pitanja vezanih uz tu sliku. Kada vrijeme istekne, skupine čitaju svoja pitanja te, ukoliko su ona ispravno postavljena, dobivaju bod za svako pitanje. Dakle, u slučaju netočne rečenične strukture ili reda riječi u rečenici, učenicima se oduzimaju bodovi. U sljedećem krugu igre, svaka skupina ima na raspolaganju dvije minute za osmisliti i zapisati što više niječnih rečenica vezanih uz sliku. Nakon isteka vremena, učenički odgovori se boduju na isti način. U posljednjem krugu igre učenici imaju na raspolaganju tri minute, a trebaju osmisliti što dužu jesnu rečenicu koja opisuje zadanu sliku. Nakon isteka vremena, učitelj/ica boduje skupine na način da je broj bodova jednak broju riječi u rečenici, uz pretpostavku da je rečenica ispravno napisana. Skupina koja na kraju igre sakupi najveći ukupni broj bodova je pobjednik igre. Nakon odigrane igre, učenici ostaju u skupinama i dobivaju zadatak da svaka skupina mora pripremiti kratku scenu u kojoj će koristiti jesne i niječne rečenice. Scena može biti bilo koja situacija koju djeca mogu zamisliti, poput odlaska na piknik, igranja na igralištu ili kupovine u trgovini. U svakoj sceni, učenici moraju koristiti različite oblike rečenica kako bi izrazili svoje misli i radnje.
Završni dio		U završnom dijelu sata svaka skupina učenika pred razredom izvodi svoju scenu, dok ih ostali učenici gledaju i podupiru.

6.3. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre *Gramatička*

pizza (3. razred)

1. Nastavna jedinica: Imenice, glagoli, pridjevi – ponavljanje i vježbanje
2. Cilj: ovladavanje imenicama, glagolima i pridjevima

3. Metode: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda čitanja, metoda razmišljanja, metoda pisanja, metoda praktičnog rada, metoda tjelesnih pokreta, metoda crtanja, didaktička igra
4. Tip nastavnog sata: ponavljanje i vježbanje nastavnog sadržaja
5. Struktura i tijek nastavnog sata:

	Organizacija nastavnog sata	Tijek nastavnog sata
Uvodni dio	Motivacija	Za početak sata, učitelj/ica predstavlja učenicima igru <i>Pantomime</i> , za koju se pretpostavlja da je svim učenicima već poznata. Na odvojenim papirićima napisane su različite imenice, glagoli i pridjevi. Jedan učenik dobrovoljac dolazi ispred ploče, uzima jedan papirić i treba prikazati zadanu riječ bez korištenja riječi, samo koristeći geste i mimiku. Ostali učenici moraju pokušati pogoditi koju riječ predstavlja. Učenik koji pogodi je sljedeći koji dolazi pred ploču.
Glavni dio		Nakon odigrane uvodne igre, učitelj/ica govori učenicima da će danas ponavljati imenice, glagole i pridjeve te najavljuje sljedeću igru – <i>Gramatičku pizzu</i> . Prije samog početka igre, učitelj/ica dijeli učenike u skupine po 3 učenika. Svaka od skupina dobit će: isprintanu pizzu, određene sastojke i upute koje su različite za svaku skupinu. Primjerice, jedna skupina dobit će uputu: „Vaša pizza treba sadržavati pet imenica, tri pridjeva i sedam glagola.”, dok će druga dobiti: „Vaša pizza treba sadržavati devet imenica, šest pridjeva i tri glagola.” Svaka vrsta riječi ispisana je na drugačijem sastojku. Primjerice, glagoli su ispisani na isprintanim gljivama. Dakle, pizza svake skupine na kraju igre mora izgledati drugačije. Kada učenici poslože sastojke na pizzu, od preostalih sastojaka, odnosno vrsta riječi, trebaju složiti smislene rečenice. Poželjno je da učitelj/ica u svakoj skupini ostavi jednak broj preostalih riječi. Učenici mogu dodavati i nove riječi, no važno je da iskoriste sve preostale riječi iz igre. Pobjednička skupina je ona koja u najkraćem vremenu uspije ispravno riješiti zadatak. Nakon igre, učenici promatraju „pizze” ostalih skupina i zajednički komentiraju igru. Svaka od skupina pročita od čega se sastoji njihova „pizza” i pokazuje ju ostalima. Učenici zatim dobivaju sljedeći zadatak (prilog 5) koji individualno rješavaju. U zadatku je zadana početna riječ, a učenici trebaju osmisliti rečenicu u kojoj će imenice i glagoli početi istim slovom kao i zadana riječ. Svaka riječ donosi pet bodova, pa se po završetku zadatka bodovi zbrajaju i učenici čitaju međusobno uspoređuju svoje rečenice.

Završni dio	U završnom dijelu sata svaki od učenika treba nacrtati crtež po želji i opisati ga koristeći barem jednu imenicu, jedan glagol i jedan pridjev. Primjerice, „Mala pčela leti iznad cvijeta.”
-------------	--

6.4. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre *Sladoleadne kugle i kuglice* (3. razred)

1. Nastavna jedinica: Umanjenice i uvećanice
2. Cilj: svladavanje uporabe i pravilnog pisanja umanjenica i uvećanica
3. Metode: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda odgovaranja na pitanja, metoda zaključivanja, metoda slušanja, metoda demonstracije, metoda pisanja, metoda interpretativnog čitanja, metoda promatranja, metoda razmišljanja, metoda praktičnog rada, didaktička igra
4. Tip nastavnog sata: obrada nastavnog sadržaja
5. Struktura i tijek nastavnog sata:

	Organizacija nastavnog sata	Tijek nastavnog sata
Uvodni dio	Motivacija	Na početku sata učitelj/ica pred učenike stavlja „čarobnu škrinju” punu predmeta različitih veličina. Učitelj/ica izvlači predmete jedan po jedan i zamoli učenike da procijene jesu li umanjene ili uvećane verzije uobičajenih objekata. U škrinji su predmeti poput plišane igračke, šalice, lopte, olovke i slično. Učenici mogu diskutirati i argumentirati zašto misle da je neki predmet umanjen ili uvećan.
Glavni dio	Lingvometodički predložak	Učitelj/ica govori učenicima da će im sada pročitati jedan tekst te im dijeli listiće na kojima je on isprintan. Zatim interpretativno čita tekst „Oblačica i snijeg” Tamare Vrbanović (prilog 6).
	Zapažanje jezične pojave	Učitelj/ica postavlja učenicima pitanja: <i>Kako se zove najmlađa članica obitelji Oblačko? Pročitaj što je pitala tatu. Što je Oblačica promatrala prilikom leta? Što je stavila na dimnjak?</i>

	Promatranje jezične pojave	Učitelj/ica u zadanom tekstu na projekciji sve umanjenice označi žutom, a sve uvećanice plavom bojom. Zatim upita učenike što označavaju te riječi i što njima izričemo. Zajednički dolaze do zaključka da jedna skupina riječi označava nešto malo ili umanjeno, dok druga skupina označava nešto veliko ili uvećano.
	Opisivanje jezične pojave	Učitelj/ica otkriva učenicima da su današnja tema „Umanjenice i uvećanice” te zapisuje naslov na ploču, a učenici u svoje bilježnice. Učitelj/ica pobliže opisuje umanjenice i uvećanice te upozorava učenike na pisanje slova č i ć te ije i je. Učenici u bilježnicu prepisuju primjere umanjenica iz teksta te zapisuju imenicu od koje je ona nastala i odgovarajuću uvećanicu.
	Provjera zaključaka na novim primjerima	Učitelj/ica nadalje upućuje učenike na rješavanje zadataka (prilog 7) te im pruža pomoć ukoliko im je ona potrebna. Po završetku rješavanja, zajednički provjere i komentiraju rješenja.
	Učenje i sinteza – plan ploče	Učitelj/ica se vraća na plan ploče kako bi se pojasnile moguće nejasnoće i kako bi se utvrdilo gradivo.
Završni dio		Za kraj sata, učitelj/ica najavljuje igru <i>Sladoledne kugle i kuglice</i> te dijeli učenike u skupine. Svaka od skupina dobit će deset korneta napravljenih od papira na kojima je ispisana po jedna imenica. Učenici će, također, dobiti deset malih kuglica i deset velikih. Cilj igre je da na malu kuglicu ispišu umanjenicu, a na veliku uvećanicu imenice ispisane na papirnatom kornetu. Dakle, na kraju igre bi svaka skupina trebala imati po deset sladoleda sastavljenih od jedne male i jedne velike kuglice. Po završetku igre učitelj/ica provjerava i ispravlja odgovore te ih komentira zajedno s učenicima. Pobjednička skupina je ona s najvećim brojem točnih odgovora.

6.5. Primjer metodičkog modela za primjenu didaktičke igre *Košara slogova* (2. razred)

1. Nastavna jedinica: Slogovi
2. Cilj: imenovati i prepoznavati slog unutar riječi te čitati i uspoređivati riječi prema poziciji sloga

3. Metode: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda pisanja, metoda čitanja, metoda praktičnog rada, metoda odgovaranja na pitanja, metoda rješavanja, metoda zaključivanja, metoda razmišljanja, didaktička igra
4. Tip nastavnog sata: ponavljanje i utvrđivanje nastavnog sadržaja
5. Struktura i tijek nastavnog sata:

	Organizacija nastavnog sata	Tijek nastavnog sata
Uvodni dio	Motivacija	U uvodnom dijelu sata odigrat će se igra <i>Lov na slogove</i> . Učitelj/ica priprema niz slika koje prikazuju različite predmete, životinje ili pojmove kao što su, na primjer, slika mačke, pisaaćeg stroja, bicikla itd. Na poleđini svake slike napisana je riječ tako da su slogovi odvojeni crticom (npr. „mač-ka”, „pi-sa-ći stroj”, „bi-ci-kl”). Učitelj/ica objašnjava učenicima da će imati „lov na slogove" i tražiti prave slogove u riječima. Jedan učenik izvlači prvu sliku i pročita slogove naglas. Zatim učenici moraju pronaći sliku koja odgovara tim slogovima. Jedan učenik dolazi ispred ploče, odabire sliku s pravim slogovima i objašnjava zašto je to ispravno. Aktivnost traje dok svi učenici ne dobiju priliku sudjelovati.
Glavni dio		Slijedi aktivnost <i>Košara slogova</i> . Prije početka igre, potrebno je na kartončiće ispisati riječi velikim tiskanim slovima. Na početku igre, te kartončiće treba postaviti na stol ispred učenika. Osim tih riječi, na jednome papiru nacrtana je i košara. Zadatak učenika je da u tri minute izdvoje što veći broj riječi koje u sebi imaju zadani slog te ih postaviti u košaru. Primjerice, ukoliko je zadan slog NA i riječi: KUGLA, POSTELJINA, MANA, NAPOR, KARLA i MAMA, riječi KUGLA, KARLA i MAMA ostaju izvan košare. Učenik koji unutar tri minute uspije pronaći najveći broj riječi sa zadanim slogom je pobjednik. Nakon igre, slijedi rješavanje zadataka (prilog 8). Učenici najprije moraju prepisati zadane stihove pravilnim redoslijedom. Kada to učine, zajedno s učiteljem/učiteljicom čitaju stihove. Učitelj/ica ih zatim pita koje se riječi iz pjesme ne mogu rastaviti i zašto. Nakon ispravnog odgovora i pojašnjenja, učenici rješavaju drugi zadatak u kojemu trebaju prepisati zadnja dva stiha tako da ih rastave na slogove.

Završni dio	<p>U završnom dijelu sata slijedi još jedna igra. Prije početka igre, učenike je potrebno podijeliti u skupine. Svaka skupina dobiva omotnicu s papirićima na kojima su ispisani određeni slogovi. Zadatak učenika je da zadane slogove povežu u riječi, a zadane riječi u smislenu rečenicu. Primjerice, zadani su slogovi SO, LE, MA, CA, LA, PTI, VI, ČI, KO, TI, koje treba povezati tako da tvore rečenicu <i>Mala ptičica visoko leti</i>. Skupina koja prva uspješno složi rečenicu je pobijedila.</p>
-------------	---

7. ZAKLJUČAK

Može se zaključiti da su didaktičke igre iznimno korisne i učinkovite u procesu učenja i poučavanja jezika i jezičnog izražavanja. Tijekom igre učenici su motivirani, zainteresirani i aktivno sudjeluju u nastavi, što pridonosi njihovom boljem razumijevanju i usvajanju jezičnih vještina. Didaktičke igre omogućuju učenicima da primjene stečeno znanje na praktične situacije, potiču kreativnost, suradnju i komunikaciju među učenicima. Također, igre nude mogućnosti za ponavljanje gradiva na zabavan način, čime se produbljuje i utvrđuje naučeno. Osim toga, didaktičke igre pružaju priliku za individualizaciju nastave. Učenici različitih jezičnih sposobnosti mogu se prilagoditi igrama koje su na odgovarajućoj razini za njih, čime se svakom učeniku omogućava da napreduje prema vlastitim sposobnostima. Važno je napomenuti da izrada i primjena didaktičkih igara u nastavi jezika i jezičnog izražavanja zahtijeva odgovarajuću pripremu i pedagoško znanje. Učitelji trebaju odabrati igre koje su usklađene s nastavnim ciljevima i prilagođene potrebama učenika. Uvijek je potrebno voditi računa o učeničkim interesima, mogućnostima i sposobnostima. Uz pravilno korištenje, didaktičke igre mogu biti izvrsno sredstvo za poučavanje i učenje bilo kojeg sadržaja, pa tako i jezika i jezičnog izražavanja. One doprinose učinkovitom i zabavnom nastavnim procesu te potiču razvoj jezičnih vještina učenika.

Mogućnosti korištenja didaktičkih igara u nastavi danas su nebrojene. Osim što postoje već raznorazne vrste didaktičkih igara, i neke od društvenih igara se mogu prilagoditi nastavnim sadržajima pa i one postaju didaktičke igre. Isto tako, učitelj može osmišljavati i, samostalno ili uz pomoć učenika, izrađivati raznorazne igre. Važno je da učitelji suzbiju strah od stvaranja drugačije nastave, da se ne boje riskirati i uvoditi promjene. Učitelji su izvor inspiracije i pokretači odgojno-obrazovnog procesa jer svojom strašću i posvećenošću pretvaraju učionice u mjesto gdje se rađaju ideje, otkrivaju potencijali i oblikuje budućnost. Njihova kreativnost prožima svaki aspekt nastave, stvarajući drugačije okruženje u kojem se učenici osjećaju potaknuto, motivirano i slobodno izražavati svoje misli i ideje. Kroz inovativne metode poučavanja, učitelji pretvaraju svaku lekciju u jedinstveno iskustvo učenja, otvarajući vrata mašti i poticanju radoznalosti.

8. LITERATURA

1. Aladrović Slovaček, K. (2018). *Kreativne jezične igre*. Zagreb: Alfa.d.d.
2. Aladrović Slovaček, K. (2011). Važnost didaktičke igre kao elementa komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa u razvoju jezično-komunikacijske kompetencije u ranome diskursu poučavanja materinskoga jezika. u J. Vučo i B. Milatović (Ur.), *Stavovi promjena – promjena stavova* (str. 402–410). Nikšić: Filozofski fakultet.
3. Aladrović Slovaček, K., Srzentić, D., Ivanković, M. (2013). Jezične igre u nastavnoj praksi. u B. Petrović Sočo i A. Višnjić Jevtić (Ur.), *Igra u ranom djetinjstvu* (str. 14–23). Zagreb: OMEP i Alfa.
4. Alerić, M. (2006). Imanentna gramatika u ovladavanju standardnojezičnom morfologijom. *Lahor: časopis za hrvatski kao materinski, drugi i strani jezik*, 2(2), 190-206.
5. Bakota, K., Dulčić, A. (ur.). (2016). *Vrtuljak igara - verbotonalne edukacijske igre za poticanje kognitivnog i govorno-jezičnog razvoja djece od 6. do 13. godine*. Zagreb: Školska knjiga.
6. Bakota, L. (2010). Komunikacijski model govornih vježbi i nastava jezičnoga izražavanja. *Hrvatski: časopis za teoriju i praksu nastave hrvatskoga jezika, književnosti, govornoga i pismenoga izražavanja te medijske kulture*, 8(1), 9-43.
7. Bennett, S. i Bennett R. (2001). *365 dana bez televizije – igre za svaki dan u godini*. Zagreb: Mozaik knjiga.
8. Bežen, A. (2008). *Metodika – znanost o poučavanju nastavnog predmeta*. Zagreb: Profil.
9. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
10. Bošnjak, B. (2002). *200 igara - Prvi dio: igre u prostoriji*. Zagreb: Tisak-MORE.
11. Dončić, A. (2018). *Didaktičke igre u nastavi*. Završni rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet. Pribavljeno 25.3.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:068736>

12. Duran, M. (1995). *Dijete i igra*, Jastrebarsko: Naklada Slap.
13. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
14. Dušak, M. (2020). *Didaktička igra u nastavi hrvatskog jezika*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet. Pribavljeno 5.4.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:548634>
15. Đurić, A. (2009). *Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre)*. *Školski vjesnik : časopis za pedagoški teoriju i praksu*. Pribavljeno 21.04.2023. sa <https://hrcak.srce.hr/82605>
16. Felicia, P. (2009). *Digital games in school*. Belgium: European Schoolnet. Pribavljeno 5.4.2023. sa http://games.eun.org/upload/gis_handbook_en.pdf
17. Franković, I. (2016). *Učenje temeljeno na didaktičkim računalnim igrama*. Sveučilište u Rijeci, Odjel za informatiku. Pribavljeno 14.4.2023. sa https://inf.uniri.hr/images/studiji/poslijediplomski/kvalifikacijski/Frankoivc_I_vona_Kvalifikacijski_rad.pdf
18. Fučkar, S. (1955). *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca.
19. Gudić, I. (2020). *Jezična djelatnost čitanja i čitalačke kompetencije učenika mlađe školske dobi*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet. Pribavljeno 5.3.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:971192>
20. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
21. Kragić, B. (ur.) (2021). *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pribavljeno 7.6.2023. sa <https://enciklopedija.hr/>
22. Kraljić, L. (2021). *Utjecaj igre na razvoj djeteta*. Završni rad. Koprivnica: Sveučilište Sjever. Pribavljeno 12.3.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:020713>
23. Lazzarich, M. (2017). *Metodika Hrvatskoga jezika u razrednoj nastavi*. Rijeka: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
24. Matijević, M. i Topolovčan, T. (2017). *Multimedijska didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
25. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. (2019). *Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*. Pribavljeno 5.4.2023. sa https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html

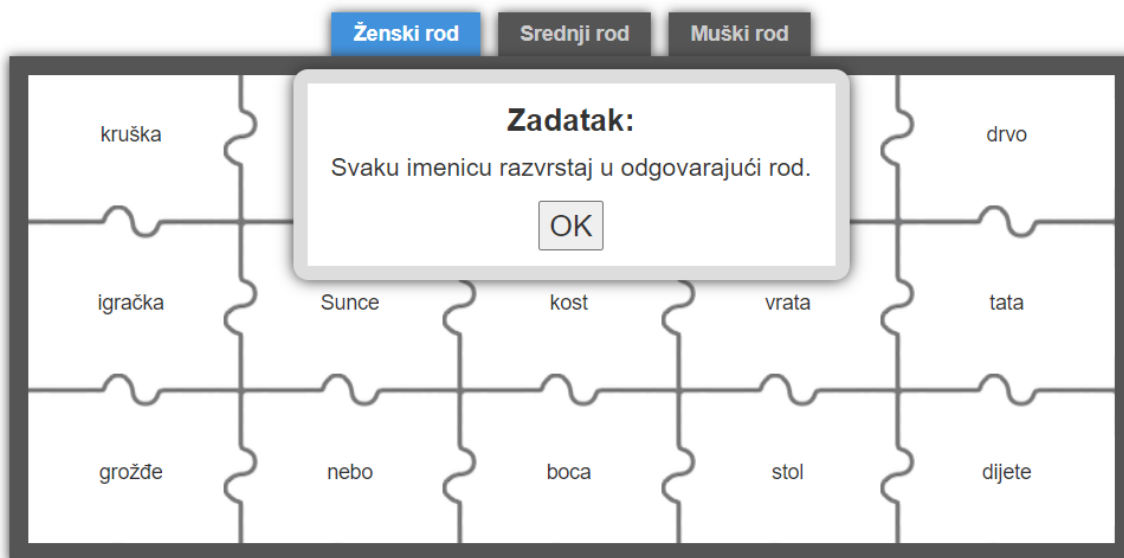
26. Namestovski, Ž. (2008). *Uticao primene savremenih nastavnih sredstava na povećanje efikasnosti nastave u osnovnoj školi*. Pribavljeno 20.4.2023. sa <http://blog.namesztovszkizsolt.com/wp-content/uploads/2009/10/Magiszteri.pdf>
27. Nikčević-Milković, A. (2011). *Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*.
28. Nikčević-Milković, A., Rukavina M., Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 57(25), 108-121.
29. Paić, I. (2018). *Uloga igre u razvoju djeteta*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet. Pribavljeno 20.4.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:800086>
30. Pavličević-Franić, D. (2005). *Komunikacijom do gramatike: razvoj komunikacijske kompetencije u ranome razdoblju usvajanja jezika*. Zagreb: Alfa d.d.
31. Peti Stantić, A. i Velički, V. (2008). *Jezične igre: za velike i male*. Zagreb: Alfa d.d.
32. Rečić, M. (2007). *Igra školskog djeteta*. Đakovo: Tempo d.o.o.
33. Rosandić, D. (2005). *Metodika književnoga odgoja*. Zagreb: Školska knjiga.
34. Sofrenović, Lj. (2014). *Jezično izražavanje u nastavi hrvatskoga jezika*. Diplomski rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet. Pribavljeno 25.3.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:867529>
35. Stegelin, D. A. (2007). Zašto je važno zagovarati stav o važnosti igre na razvoj djeteta. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 13(47), 2–7.
36. Težak, S. (1996). *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika 1*. Zagreb: Školska knjiga.
37. Težak, S. (1998). *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika 2*. Zagreb: Školska knjiga.

38. Trninić, A. (2017). *Uloga jezičnih igara u nastavi hrvatskog jezika u djece mlađe školske dobi*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet. Pribavljeno 24.4.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:895915>
39. Veronek Germadnik, S., Vekić, M., Pocić, U., Križman Roškar, M. (2020). *Nina i Tino 2 udžbenik hrvatskoga jezika za drugi razred osnovne škole 1. dio*. Zagreb: Profil Klett.
40. Veronek Germadnik, S., Vekić, M., Pocić, U., Križman Roškar, M. (2020). *Nina i Tino 3 udžbenik hrvatskoga jezika za treći razred osnovne škole 1. dio*. Zagreb: Profil Klett.
41. Veronek Germadnik, S., Vekić, M., Pocić, U., Križman Roškar, M. (2020). *Nina i Tino 3 udžbenik hrvatskoga jezika za treći razred osnovne škole 2. dio*. Zagreb: Profil Klett.
42. Visinko, K. (2010) *Jezično izražavanje u nastavi Hrvatskoga jezika - Pisanje*. Zagreb: Školska knjiga.
43. Visinko, K. (2018). *Zvona zvone jer su potezana*. Zagreb: Profil Klett.
44. Žic, I. (2020). *Didaktička igra u poučavanju i učenju Hrvatskoga jezika*. Diplomski rad. Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet. Pribavljeno 14.4.2023. sa <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:189:908987>

9. PRILOZI

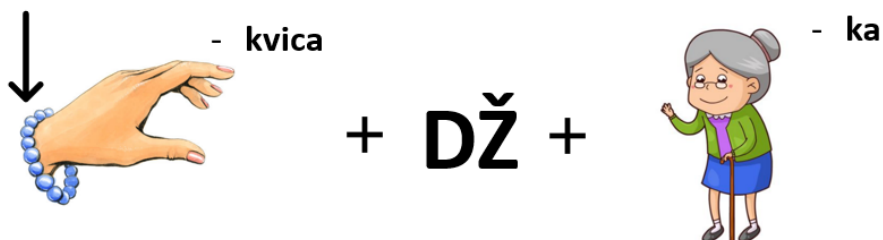
9.1. Prilog 1

Igra *Rod odredi, puzzlu složi i pobedi!* Dostupno na:
<https://learningapps.org/watch?v=pu6zqurzi23>



9.2. Prilog 2

Rebusi





- s

+ Đ +



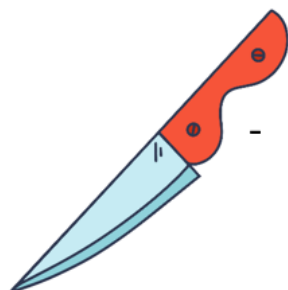
- v

ČA

+



E=A



- ž

+

Ć

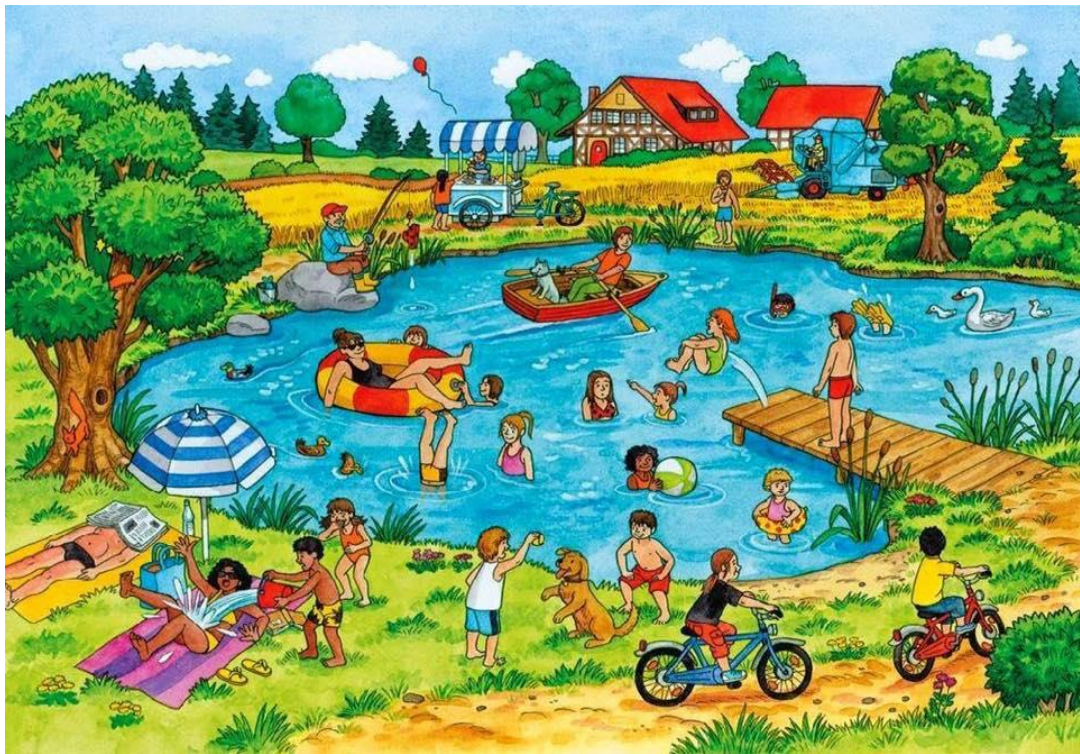
9.3. Prilog 3

Ploča za igru *Pravopisni Ludo*



9.4. Prilog 4

Slika za igru *Slikokaz* (preuzeto s https://scontent-vie1-1.xx.fbcdn.net/v/t1.64359/36292657_2008499249220043_3892146831613755392_n.jpg?nc_cat=107&ccb=17&nc_sid=8bfeb9&nc_eui2=AeHu4KJV3wKeRGwQASoYSnCR0e3MtdzzSL3R7cy13PNIvVGLuNPwMOtYoU5V_7zQpII_0_M_iI0BoJFvxLzW6mX&nc_ohc=uiDzEuRt1fUAX9DLkeH&nc_ht=scontent-vie11.xx&oh=00_AfDmXtxNx0sfrhf9MchPBs6mjMcugqodz69xJyXq5tYZmQ&oe=649528C6)



9.5. Prilog 5

Zadatak pri ponavljanju imenica, glagola i pridjeva. Preuzeto iz Veronek Germadnik, S., Vekić, M., Povedić, U., Križman Roškar, M. (2020). *Nina i Tino 3 udžbenik hrvatskoga jezika za treći razred osnovne škole 2. dio*. Zagreb: Profil Klett.

- Smisli rečenicu u kojoj će imenice i glagoli početi istim slovom kao i prva zadana riječ. Svaka riječ donosi ti pet bodova.

(5)	(5)	(5)	(5)		
Puž	Puzimir	puže	na	puteljku	20
Lav	_____ .				
Kokoš	_____ .				
Slon	_____ .				
Vjeverica	_____ .				

Izračunaj svoje bodove.

9.6. Prilog 6

Lingvometodički predložak (preuzeto iz Veronek Germadnik, S., Vekić, M., Pocić, U., Križman Roškar, M. (2020). *Nina i Tino 3 udžbenik hrvatskoga jezika za treći razred osnovne škole 1. dio*. Zagreb: Profil Klett.).

OBLAČICA I SNIJEG
TAMARA VRBANOVIĆ

U obitelji Oblačko te večeri bili su zaposleni svi ukućani. Najmlađa među njima, Oblačica, veselo je poskakivala od mame do bake.

- Mamice, koliko još imaš posla? Jesi li uskoro gotova? - sjajnih očiju ispitivala je Oblačica.

- Evo, uskoro sam gotova. - odvrati joj mama, pokazavši svjetlucavu bijelu haljinu koju je završavala. Oblačica zadovoljno pljesne ručicama i potrči baki.

- Bako, bakice, kako je velik pokrivač! Hoće li biti dovoljan da prekrije cijelu livadu? - neumorno je ispitivala. Zatim potrči prema tati i bratu koji su stavljali snježne oprave u kočiju.

- Tata, tatiće, jesi li stavio šalove i kapice? Stariji brat Oblačko pokaže joj rukom na košaru. - Sve je tu. Ne brini se!

Oblačica je bila uzbuđena. Večeras prvi put odlazi na let u snježnoj kočiji. Jedva je dočekala da krenu. Tata Oblak pokrene kočiju i oni polete nebom. Sjajnih očiju mala Oblačica promatrala je srebrni mjesec i zvjezdice koje su treperile kao male iskrice.

Uskoro su se približili gradu. Iz kočije obitelji Oblačko gradom zavijore bijele pahuljice. Oblačica je pokrila usnulu travu mekim pokrivačem. Drveće je obukla u svjetlucave haljine. Krovove kuća omotala je toplim šalom. Zadovoljno otare i posljednju pahuljicu, stavivši na dimnjak bijelu kapicu.

- Mamice, tako sam sretna! - poviče Oblačica. Mama je zagrlila. Iza njih ostala je svjetlucava bjelina, počela je zima.



9.7. Prilog 7

Preuzeto iz Veronek Germadnik, S., Vekić, M., Pocić, U., Križman Roškar, M. (2020). *Nina i Tino 3 udžbenik hrvatskoga jezika za treći razred osnovne škole 1. dio*. Zagreb: Profil Klett.

► Pokraj uvećanica napiši imenicu.



pahuljetina - _____

oblačina - _____

kapetina - _____

zvjezdurina - _____

► Zaokruži riječi koje nisu umanjenice.



lampica

knjižnica

bilježnica

ptičica

tratinčica

ljepotica

kosica

► Popuni tablicu riječima koje nedostaju.



UMANJENICA	IMENICA	UVEĆANICA
ručica	ruka	ručetina
psić		
		zečina
snježić		
	nos	
	olovka	

9.8. Prilog 8

Preuzeto iz Veronek Germadnik, S., Vekić, M., Pocić, U., Križman Roškar, M. (2020). *Nina i Tino 2 udžbenik hrvatskoga jezika za drugi razred osnovne škole 1. dio*. Zagreb: Profil Klett.

- 1 Slona je uhvatila neka čudna bolest. Ako želiš otkriti koja, prepisi stihove pravilnim redoslijedom. 

Čudna bolest
Jadranka Čunčić-Bandov

3. Stigao i doktor lav.
5. Od bolova on se znoji
1. Zaboljela slona surla
4. Slon je, kaže, posve zdrav.
2. pa zbog toga strašno urla.
6. jer na svojoj surli stoji.

- 2 Zadnja dva stiha prepisi tako da riječi rastaviš na slogove. 

