

# Didaktička igra u poučavanju i učenju Hrvatskoga jezika

---

Žic, Iva

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:189:908987>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-22**



*Repository / Repozitorij:*

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



SVEUČILIŠTE U RIJECI  
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Didaktička igra u poučavanju i učenju Hrvatskoga jezika  
DIPLOMSKI RAD

Predmet: Metodika hrvatskog jezika III

Mentorica: doc.dr.sc. Maja Opašić

Studentica: Iva Žic

Rijeka, 2020



SVEUČILIŠTE U RIJECI  
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni Učiteljski studij

Didaktička igra u poučavanju i učenju Hrvatskoga jezika

DIPLOMSKI RAD

Predmet: Metodika hrvatskog jezika III

Mentor: doc.dr.sc. Maja Opašić

Student: Iva Žic

Matični broj: 02990097175

Rijeka, 2020.

## 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 nastavi Hrvatskoga jezika. Pri tome se razmatra način uključivanja već postojećih didaktičkih igara u poučavanje i učenje Hrvatskoga jezika, ali se predlažu i načini kako s učenicima osmisliti didaktičku igru, a potom je i primijeniti. U obzir se uzima i primjena didaktičkih igara uz korištenje novih medija. Cilj je dati primjere metodičkih modela za učenje i poučavanje pojedinih nastavnih sadržaja Hrvatskoga jezika u kojima se koristi didaktička igra.

Ključne riječi: didaktička igra, poučavanje, učenje, Hrvatski jezik

## **SUMMARY**

This paper examines the possibilities of using various didactic games in the teaching of the Croatian language. The method of including already existing didactic games in the teaching and learning of the Croatian language is considered, but possibilities of designing a didactic game with students and then using it are also suggested. The use of didactic using new media is also considered. The aim is to give examples of methodological models for the learning and teaching certain content of the Croatian language in which the didactic game can be used.

Key words: didactic game, teaching, learning, Croatian language.

## SADRŽAJ

1. UVOD.....	2
2. NASTAVA HRVATSKOG JEZIKA.....	4
2.1. Poučavanje i učenje Hrvatskoga jezika.....	5
2.1.1. Hrvatski jezik i komunikacija.....	7
2.1.2. Književnost i stvaralaštvo.....	9
2.1.3. Kultura i mediji.....	13
3. IGRA.....	15
3.1. Kako igra utječe na cjelokupni razvoj djeteta?.....	17
3.2. Utjecaj igre na aktivnost i pažnju učenika.....	19
3.3. Zašto se igra koristi u nastavi?.....	20
3.4. Igra u nastavi Hrvatskoga jezika.....	22
3.5. Vrste igara u nastavi.....	23
3.6. Uloga nastavnika u provođenju igara.....	25
3.7. Digitalne igre.....	26
3.8. Istraživanja o igranju igara na nastavi.....	28
4. DIDAKTIČKA IGRA.....	31
4.1. Važnost didaktičkih igara u nastavi.....	32
4.2. Vrste didaktičkih igara.....	33
4.3. Igre s didaktičkim sredstvima.....	34
4.4. Digitalne didaktičke igre.....	35
5. PRIMJENA DIDAKTIČKIH IGARA U POUČAVANJU I UČENJU HRVATSKOGA JEZIKA.....	37
5.1. Primjeri didaktičkih igara u poučavanju i učenju Hrvatskoga jezika.....	39
5.1.1. Bezopasni pikado.....	39
5.1.2. Magnetna igra pecanja.....	40
5.1.3. Telefon.....	41
5.1.4. Puzzle.....	42

5.1.5.	Dan - noć.....	42
5.1.6.	Igra detektiva.....	43
5.1.7.	Uzmi peticu.....	43
5.1.8.	Skriveno blago.....	44
5.1.9.	Stvarajmo riječi.....	44
5.1.10.	Gramatički Crni Petar.....	44
5.1.11.	Saga.....	45
5.1.12.	Čitanje po ulogama.....	45
5.1.13.	Čovječe, ne ljuti se.....	46
5.1.14.	Izrada slikovnice.....	47
5.1.15.	Školica.....	47
5.1.16.	Tko sam ja?.....	48
5.1.17.	Hrvatski pisci i djela.....	48
5.1.18.	Boca istine i izazova.....	49
5.1.19.	Reklama.....	49
5.1.20.	Strip nakon filma.....	50
5.1.21.	Tko želi biti milijunaš.....	50
5.2.	Primjeri digitalnih didaktičkih igara u poučavanju i učenju nastavnog sadržaja Hrvatskoga jezika.....	51
5.2.1.	Tko želi dobiti peticu.....	51
5.2.2.	Čista petica.....	51
5.2.3.	Eva u svijetu slova.....	52
5.2.4.	Zondle.....	52
5.2.5.	Portal sjedi 5.....	53
5.2.6.	Igre dovlačenja.....	53
5.2.7.	Križić-kružić.....	54
6.	PRIMJERI METODIČKIH MODELA ZA UČENJE I POUČAVANJE POJEDINIH NASTAVNIH SADRŽAJA HRVATSKOGA JEZIKA.....	55



6.1.	Primjer metodičkog modela za domenu Komunikacija i jezik/ Početno čitanje i pisanje (1.razred).....	55
6.2.	Primjer metodičkog modela za domenu Komunikacija i jezik / Jezik (2.razred) 62	
6.3.	Primjer metodičkog modela za domenu Komunikacija i jezik/ Jezično izražavanje (2.razred).....	68
6.4.	Primjer metodičkog modela za domenu Književnost i stvaralaštvo/ Književnost (3.razred).....	74
6.5.	Primjer metodičkog modela za domenu Kultura i mediji/ Medijska kultura (4.razred).....	80
7.	ZAKLJUČAK.....	86
8.	LITERATURA .....	88
9.	PRILOZI .....	92
9.1.	Prilog 1.....	92
9.2.	Prilog 2.....	92
9.3.	Prilog 3.....	93
9.4.	Prilog 4.....	94
9.5.	Prilog 5.....	95
9.6.	Prilog 6.....	96
9.7.	Prilog 7.....	96
9.8.	Prilog 8.....	97
9.9.	Prilog 9.....	98
9.10.	Prilog 10 .....	99

## 1. UVOD

Pri samom spomenu riječi igra mislimo se vraćamo u svoje djetinjstvo, u dane kada je upravo ona bila dijelom našeg života. Nastavimo li razmišljati o ovom pojmu, shvaćamo da nije bila prisutna samo u našim najranijim danima, kada je bila izvor zabave u obitelji, već i kasnije u životu, bilo s prijateljima u razredu ili na ulici, a i dalje ju rado uključujemo na raznim okupljanjima, čak i u odrasloj dobi. Prisjećajući se svog djetinjstva, često upravo uz igru povezujemo neke nama drage, sretne trenutke i lijepa sjećanja. Polaskom u vrtić kreće sve intenzivnije učenje kroz igru, kad odgajateljice kroz razne radionice potiču razvoj kreativnosti i mašte i ukazuju na to da se od svakodnevnih materijala koji nas okružuju može puno toga napraviti, a iz toga i naučiti. Nakon toga slijedi škola, a kako bi se djeci olakšala prilagodba, zadatak je učitelja da na što sličniji način učeniku prenese nova znanja. Kako bi učenicima škola ostala u što ljepšem sjećanju i kako bi im se olakšalo učenje, danas se sve više igra uvodi u nastavni proces. Igra veoma pozitivno utječe na dijete, a uz to što se zabavlja, ono se razvija i uči. Od učitelja se očekuje da bude maštovit, inovativan i kreativan te da u nastavnom procesu primjenjuje igre pomoću kojih će poučavati učenike i upravo tako ih aktivirati i zainteresirati za učenje. S obzirom na to da su danas učenici preopterećeni s mnogim nastavnim sadržajima koje trebaju usvojiti, a često im je slaba koncentracija i pažnja cilj je u nastavu uključiti što više različitih aktivnosti i što više se odmicati od frontalnog oblika nastave. Nastavni sat ne mora osmišljavati samo učitelj, također, kreator može biti i učenik, odnosno zajednički mogu osmišljavati nastavni sat tako što bi učitelj usmjeravao učenike i pomagao im ako je potrebno. Takvim načinom rada učenici će steći mnoge vještine potrebne za daljnji život.

Igre koje se koriste u nastavi su didaktičke igre te za svaku igru iz koje učenici ponove ili nauče nastavni sadržaj kažemo da je didaktička igra. Svaka didaktička igra koja se primjenjuje u nastavi zahtijeva od učitelja mnogo truda i vremena. Nadalje, izuzetno je važno da je sat dobro organiziran i da igra koja se koristi ima svoju svrhu i cilj. Primjenjujući igre u obzir treba uzeti dob, mogućnosti i interese učenika te ih prilagoditi prema tome. Također, iznimno je važno da i učenici znaju koji je cilj određene didaktičke igre.

U ovom radu se govori o primjeni didaktičkih igara u poučavanju i učenju Hrvatskoga jezika. S obzirom na to da se Hrvatski jezik smatra najzahtjevnijim predmetom u osnovnoj školi, od učitelja se očekuje da pažljivo promisli o metodama, strategijama, postupcima i sredstvima kojima će se služiti pri poučavanju i učenju sadržaja Hrvatskoga jezika. Učitelj ima važnu ulogu u suvremenoj nastavi i od njega se traži velika zainteresiranost i angažiranost za rad te se u ovom radu govori o važnosti korištenja didaktičkih igara u nastavi. Nadalje, istražuju se mogućnosti korištenja različitih didaktičkih igara u nastavi Hrvatskoga jezika, to su one koje već postoje ili preoblikovane već postojeće, odnosno prilagođene prema određenom sadržaju. Uglavnom svaka didaktička igra se može preoblikovati i prilagoditi većini sadržaja. Učitelj i učenici mogu zajednički osmišljavati i izrađivati didaktičke igre. One im služe kako bi ponovili ili usvojili određeni nastavni sadržaj. Također, u obzir se uzima i korištenje digitalnih didaktičkih igara.

Cilj ovog rada je prikazati mogućnosti primjene didaktičkih igara u učenju i poučavanje nastavnih sadržaja Hrvatskoga jezika. Sadržaj je podijeljen tako što se na početku govori o predmetu Hrvatski jezik te o učenju i poučavanju Hrvatskoga jezika i njegovoj podjeli na tri domene. Zatim o igri i tome kako ona utječe na cjelokupni razvoj djeteta te zašto se ona koristi u nastavi i koja je uloga nastavnika u provođenju igara. Također, spominju se i digitalni mediji u nastavi Hrvatskoga jezika i digitalne igre. Nakon toga govori se o didaktičkim igrama i vrstama didaktičkih igara te o njihovoj važnosti korištenja u nastavi. Na kraju su nabrojane i opisane didaktičke igre koje se koriste za učenje sadržaja Hrvatskoga jezika te su dani primjeri metodičkih modela za učenje i poučavanje sadržaja prema domenama Hrvatskoga jezika.

## 2. NASTAVA HRVATSKOG JEZIKA

Hrvatski se jezik poučava kao materinski jezik u Republici Hrvatskoj i njime se obrazuju svi učenici. Budući da je iznimno bitan za učenje i poučavanje svih ostalih predmeta, u osnovnoškolskom obrazovanju se upravo predmet Hrvatski jezik smatra najslabijim i najzahtjevnijim (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019). Imajući na umu kako je jezik osnovno sredstvo sporazumijevanja u svim područjima života, zaključuje se da on ima izuzetno važnu ulogu u društvu (Pavličević-Franić, 2005). Nadalje, moguća je njegova podjela na jezike koji se usvajaju i jezike koji se uče. Materinskim se jezikom smatra onaj koji se usvaja spontano i u prirodnom djetetovom okruženju te onaj kojim osoba najbolje vlada u komunikaciji. Sposobnost usvajanja jezika je određena genetski, ali isto tako čovjek mora zadovoljiti različite psihofizičke, socijalne i lingvističke preduvjete. Svrha savladavanja je uklapanje pojedinca u društvenu zajednicu (Pavličević-Franić, 2005).

Hrvatski je jezik zastupljen u svim razredima osnovnoškolskog i srednjoškolskog obrazovanja, a glavni cilj nastave Hrvatskog jezika je osposobljavanje svih učenika za jezičnu komunikaciju kako bi mogli ovladavati nastavnim sadržajima i uključiti se u cjeloživotno učenje. S obzirom na to, svrha je nastave Hrvatskog jezika usvajanje hrvatskog standardnog jezika i isticanje važnosti znanja hrvatskog jezika. Uz to, svrha je i razvijanje izražajne komunikacijske sposobnosti svih vrsta, poticanje zanimanja i potrebe za raznim sadržajima hrvatskog jezika, kao i razvijanje poštovanja prema svojem jeziku i njegovoj kulturi (*Nastavni plan i program za osnovnu školu*, 2006). Učenici na nastavi Hrvatskoga jezika stječu mnoga znanja, vještine, sposobnosti, ali i usvajaju razne vrijednosti i navike koje im omogućuju snalaženje u svakodnevnim situacijama, kao i aktivno sudjelovanje u društvu. Također, učenike treba osposobiti za slobodno izražavanje svojih doživljaja, stavova i mišljenja te je potrebno suzbiti strah od jezika. Treba ih, naravno, i osposobiti za komunikaciju s raznim medijima i za njihovo vrednovanje.

Prema *Nastavnom planu i programu* u osnovnoškolskom obrazovanju od prvog do šestog razreda godišnje se predviđa 175 sati nastave Hrvatskog jezika, a u sedmom i

osmom razredu taj je broj smanjen na 140 sati godišnje (*Nastavni plan i program za osnovnu školu*, 2006). Usporedimo li broj sati materinskog jezika u Hrvatskoj s ostalim zemljama, primjećujemo da se u većini zemalja isti sluša šest do sedam puta tjedno, dok se u hrvatskim osnovnim školama sluša pet puta tjedno (Lazzarich, 2017).

## **2.1. Poučavanje i učenje Hrvatskoga jezika**

Zbog otkrivanja učeničkih mogućnosti, interesa i potreba te jezičnog razvoja i napretka, poučavanje i učenje hrvatskog jezika usmjereno je na učenike, a ne na sadržaj. Nastavni plan propisuje broj sati za pojedini predmet u okviru programa, kao i obveznost, a odnosi se na cjeloviti sadržaj neke vrste škole. Sukladno tome, strukturalno je uređen, što znači da određuje širinu, dubinu i slijed poučavanja nekog sadržaja (Bežen, 2008). Sadržaji, odnosno nastavna područja koja se poučavaju na nastavi Hrvatskoga jezika jesu: početno čitanje i pisanje, jezik, jezično izražavanje, književnost i medijska kultura.

Metode učenja i poučavanja su iznimno bitna tema te se od učitelja očekuje primjena raznih metoda pomoću kojih bi učenici bili sposobni usvajati mnoga znanja, razvijati svoje sposobnosti i graditi svoje stavove. Zatim, kako bi učenici postigli što bolja obrazovna postignuća, sustavi za odgoj i obrazovanje bi trebali poticati metode učenja i poučavanja, istovremeno omogućavajući učiteljima slobodu izbora u aktivnostima koje provode svakodnevno s učenicima, uzimajući pri tome u obzir sposobnosti i mogućnosti svih učenika. Wilmannova izreka „Poučavati znači tvoriti učenje“ nas dovodi do zaključka kako je poučavanje uvijek uspješno, no to zasigurno nije tako jer nerijetko poučavanje ne rezultira očekivanim ishodima. Također, učenje ne mora nužno biti pokrenuto poučavanjem, a slično tomu ni iz poučavanja ne mora uslijediti proces učenja. Nastavnik svojim djelovanjem treba organizirati tijekom poučavanja, odrediti kako će prezentirati sadržaj i koja će pomoćna sredstva koristiti uz prezentiranje. Nadalje, učitelj određuje i kojom se brzinom odvija nastavni proces te koliko se učenici trebaju uključiti i aktivirati i kao najvažnije, uspostaviti ne samo dobar odnos, odnosno interakciju između učenika i nastavnika, nego i između učenika međusobno (Terhart, 2001).

Ciljevi predmeta Hrvatskoga jezika uključuju osposobljavanje učenika za snalaženje u raznim komunikacijskim situacijama u svakodnevnom životu, potom razvijanje čitalačke pismenosti i kulture, ovladavanje jezičnim djelatnostima: slušanje, govorenje, čitanje i pisanje. Istovremeno, važno je razvijanje literarnog ukusa, kritičkog mišljenja kao i mašte i refleksije o sebi, o drugima i o svijetu (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019). Kako bi poučavanje i učenje hrvatskog jezika bilo što uspješnije, treba biti jasno postavljena struktura nastave i ciljevi koje će učenici ispuniti uz pomoć nastavnika i ostalih učenika. Štoviše, iznimno je bitno birati pravilne metode poučavanja i učenja kako bi učenici naučili zaključivati, misliti i promatrati, a kod izbora metoda treba pripaziti na dob učenika, na njegovo okruženje i predznanje te na nastavni sadržaj, odnosno pristupiti učenju i poučavanju hrvatskoga jezika prema načelima metodičkih sustava.

Učenici različitim aktivnostima uče istraživati i otkrivati, koristeći prethodno znanje, čime uviđaju važnost samostalnog učenja. S obzirom na to, učitelj je zadatak odgovoriti na potrebe svih učenika osmišljavanjem i primjenjivanjem kreativnih metoda i pristupa poučavanja, pri tome uzimajući u obzir individualne razlike učenika te prihvaćajući različite sposobnosti svakog od njih. Kod učenja i poučavanja hrvatskog jezika učenicima treba što više omogućiti sudjelovanje u raznim interakcijama, pa i usmjeravati ih k uvažavanju i poštivanju tuđih mišljenja, kao i razvijanju osjetljivosti na potrebe drugih. U tu svrhu učitelj odabire materijale, a može ih čak izraditi sam ili u suradnji s učenicima. Pored toga, tijekom učenja i poučavanja svim učenicima moraju biti dostupni različiti izvori koji će im olakšati sam proces. Učitelj samostalno planira kada će s učenicima održati sat obrade novog sadržaja, pa i kada će s učenicima ponoviti ili uvježbati već naučeni sadržaj i kada će provjeravati je li učenik napredovao i jesu li ostvareni ishodi. Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik složen je od triju međusobno povezanih domena, a to su Hrvatski jezik i komunikacija, Književnost i stvaralaštvo te Kultura i mediji. Osim toga, u jednom se nastavnom satu Hrvatskoga jezika mogu učiti i poučavati sadržaji Hrvatskoga jezika i komunikacije, Književnosti i stvaralaštva i Kulture i medija,

odnosno sadržaji svih triju domena (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019).

### 2.1.1. Hrvatski jezik i komunikacija

Domena Hrvatski jezik i komunikacija odnosi se na ovladavanje jezičnim djelatnostima, u koje uključujemo čitanje, slušanje, govorenje i pisanje, a učenik ih primjenjuje u različitim komunikacijskim situacijama. Drugim riječima, učenici trebaju iznositi svoje ideje, mišljenja i stavove te upoznati komunikacijski bonton. Učenje Hrvatskog jezika uvjetuju tri konteksta, a to su lingvistički, društveni i kognitivni te njihova interakcija. Učitelji osmišljavaju razne aktivnosti pomoću kojih učenici stječu komunikacijske vještine i ovladavaju hrvatskim standardnim jezikom. Dakako, veoma je važno da se pri poučavanju jezika potiče užitek učenja te da se uči bez straha, a pokušaji i pogreške trebaju biti pokazatelji jezičnog napretka. Također, bitno je učenike poticati da sami mogu uočiti vlastite pogreške i iste ispraviti (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019).

Jedan je od složenijih i zahtjevnijih procesa opismenjivanje, stoga je nastava Hrvatskoga jezika u nižim razredima osnovne škole u učenju jezika najviše usmjerena u svrhu sporazumijevanja. S obzirom na pretpostavku kako učenicima nastava jezika uglavnom nije interesantna, učitelji moraju uložiti mnogo truda kako bi aktivirali učenike i zainteresirali ih za rad. Također, iznimno je važno usredotočiti se na razvoj komunikacijskih vještina, zatim na usmeno i pismeno izražavanje te bogaćenje učeničkog rječnika (Lazarich, 2017).

Na nastavi Hrvatskoga jezika, u području poučavanja jezika, za početak se od učenika očekuje sposobnost razlikovanja i shvaćanja pojmova glas, riječ i slovo, a takva se znanja usvajaju u prvom razredu osnovne škole. Nadalje, učenike treba poučiti ispravnom izgovaranju i zapisivanju svih glasova u riječima. Slijedom navedenog, od učenika se očekuje da znaju samostalno izgovarati, pisati i prepoznati vrstu rečenice, odnosno uočiti je li rečenica izjavna, upitna ili usklična te ju samostalno upotrijebiti.

Osim toga, učenici u prvom razredu uče pisanje velikih početnih slova, no naglasak je na imenima i prezimenima te mjestu u kojem žive. Također, trebaju poštivati pravila komuniciranja te oblikovati pitanje koje žele postaviti i odgovor koji žele dati na postavljeno pitanje. Uz to, od njih se očekuje da samostalno pripovijedaju uz pomoć slika, ali i da sami oblikuju kraću poruku i da znaju dopuniti rečenicu s riječima koje nedostaju (*Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006*).

Nakon toga, u drugom razredu u području poučavanja jezika, produbljuje se i proširuje nastavni sadržaj te učenici uče pisati nazive ulica, trgova, naseljenih mjesta i gradova velikim početnim slovom. Također, uče se imenice, jesne i niječne rečenice, kao i njihova razlika, red riječi u rečenici te povezivanje riječi u jasnu, smislenu i razumljivu cjelinu. Zatim, učenici drugog razreda trebaju znati uočiti razliku između otvornika i zatvornika, odnosno kako se riječi rastavljaju na slogove, zatim se uči pravopisni znak spojnica i kako ju pravilno koristiti te kako treba ispravno pisati i izgovarati skupove *ije/je/e/i*, kako pravilno pisati riječcu *li* u upitnim rečenicama i niječnice u niječnim izjavnim rečenicama. Nadalje, trebaju znati uočiti razliku između običnog razgovora i telefonskog razgovora te shvatiti važnost slušanja sugovornika. Također, očekuje se da su sposobni prepričavati određeni prošli događaj, opisivati ono što promatraju, sastaviti pismenu ili usmenu obavijest, izvještavati o zadatku koji je već obavljen ili će se tek objaviti te pisati čestitke i razglednice (*Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006*).

U trećem se razredu znanje učenika u području jezika također produbljuje i proširuje. Učenici na prethodno naučen sadržaj nadograđuju novi te imenice dijele ne opće i vlastite, zatim imenice u jedini i množini, uče pravilno pisanje voda i gora u zavičajju, nebeskih tijela, ustanova i poduzeća, škola i kazališta. Nadalje, uče kako od imenice napraviti uvećanicu ili umanjenicu, kako pravilno pisati i izgovarati riječi s *č* i *ć*, razlikovati glagole, pridjeve te kako pravilno koristiti dvotočje, zarez i kako pisati kratice. Učenici trećeg razreda trebaju biti sposobni samostalno izvoditi govorni nastup, sudjelovati u raznim svakodnevnim komunikacijskim situacijama, pripovijedati o stvarnim i izmišljenim događajima, prepričavati određeni događaj kronološkim slijedom, čitati po ulogama i sudjelovati u raznim raspravama (*Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006*).



Učenici četvrtog razreda osnovne škole također uče imenice, glagole, pridjeve, upravni i neupravni govor, kratice, izgovor i pisanje *č/ć/ije/je/e/i*, no mnogo detaljnije negoli u prethodnim razredima. Učenici imenicama određuju jedninu, množinu, zatim razlikuju muški, ženski i srednji rod; prepoznaju određenu radnju koja se dogodila u prošlosti, koja se događa u sadašnjosti ili koja će se tek dogoditi u budućnosti; pridjeve dijele na opisne i posvojne te uočavaju njihovu razliku. Također, učenici četvrtog razreda razlikuju književni jezik od zavičajnog govora te određuju koji je njihov zavičajni govor u odnosu na jedno od tri narječja hrvatskog jezika. Oni tada trebaju biti sposobni za izvlačenje bitnih pojedinosti iz teksta, samostalno stvarati priču, opisivati usmeno i pismeno, izražajno čitati te razumjeti pročitani tekst. Tijekom rasprave poželjno je iznositi svoja mišljenja, osjećaje i stavove (*Nastavni plan i program za osnovnu školu*, 2006).

Prema Nacionalnom kurikulumu nastavnoga predmeta Hrvatski jezik (2019), učenici prvog razreda uče kako se pozdravljati, što činimo kad se upoznajemo s nekime, kako postavljati pitanja i odgovarati na njih te kako sastaviti kraći govoreni tekst. Tekstovi koje koriste, moraju biti prilagođeni dobi učenika i njihovom razvoju, odnosno koriste kratke tekstove koji su primjereni početnom opismenjivanju. Također, tekst treba imati od tri do pet rečenica i učenicima mora biti razumljiv. Nadalje, u drugom razredu učenici uče kratke tekstove pomoću kojih savladavaju što su kratke molbe, telefonski razgovori, zahvale i pozivi, kratke priče i kratki opisi. Kao i u svakom razredu, sve mora biti prilagođeno sposobnostima učenika. Zatim uče kako opisivati lik ili predmet, kako napisati pismo i sastavak. Dolaskom u treći razred uče jednostavne dijaloške i monološke tekstove i kako izlagati nešto, a u četvrtom razredu uče što je obavijest, poruka, SMS, bilješka i rasprava.

### 2.1.2. *Književnost i stvaralaštvo*

Književnost obogaćuje čovjekova saznanja, a temelji se na čitanju raznih književnih tekstova koji su proizvodi umjetnosti, jezika i spoznajnog shvaćanja svijeta oko sebe. Opisuje različite životne događaje i prikazuje različita razmišljanja i

osjećaje ljudi. Naime, čitanjem velikog broja književnih tekstova, kao i njihovim uspoređivanjem, stvaraju se različite reakcije kod djece i odraslih ljudi, što ujedno potiče zabavu (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019).

U književnosti je arhivirana prošlost ljudi te je prikazan razvoj društva i pojedinca tijekom povijesti, ali i njihovi osjećaji (Bouša, 2009). U nastavi Hrvatskoga jezika, koji se smatra jednim od važnijih predmeta tijekom obrazovanja, književnost spada pod samostalno nastavno područje (Rosandić, 2005). Prema tome, nastava književnosti ima veću satnicu nego nastava jezika, što znači da su sadržaji književnosti zastupljeni u većoj mjeri od jezičnih sadržaja.

Cilj je satova književnosti nižih razreda osnovne škole uvesti učenike u književni svijet te razviti njihov osjećaj za umjetničku riječ i umjetnički tekst. Stoga se takvi satovi temelje na čitanju tekstova, pri čemu je veoma važno probuditi ljubav i interes prema čitanju (Lazarich, 2017). Također, čitajući učenici ne stječu samo nova saznanja, već književni tekst ujedno ima i veoma bitnu odgojnu funkciju.

Od najranije djetetove dobi treba razvijati naviku čitanja, zato je poželjno da mu roditelji čitaju dok ono još ne može. Iz toga zaključujemo da nije jedino škola važna za stjecanje navika čitanja, već i djetetov dom. U životu je svakog djeteta slikovnica jedna od najvažnijih knjiga te se na djetetovom licu, dok ono čita slikovnicu, može primijetiti koliko je zainteresirano i koliko nas pažljivo sluša, iako ne shvaća naše riječi. Time djeca razvijaju mnoge vještine, kao što su govor, čitanje i pisanje. Zbog toga roditelji svojim primjerom trebaju istaknuti koliko je bitno čitanje. Također, poželjno je voditi ih u knjižnice (Burić, 2019).

Iznimno je bitan dio ove domene koji govori o slobodi učenika da biraju sebi zanimljive i privlačne tekstove, pomoću kojih se može povezati vlastito iskustvo i iskustvo književne apstrakcije (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019). Također, u nastavi je Hrvatskoga jezika, tijekom obrađivanja određenog književnog teksta, važan način na koji će učenik doživjeti taj tekst te se tada treba obratiti pažnja na mogućnosti i sposobnosti svih učenika. Štoviše, učitelj treba birati nastavne metode uvažavajući interese i potrebe

učenika. Tijekom interpretacija tekstova fokus se stavlja na doživljajnu komponentu, a potom i na spoznajnu.

U predmetu Hrvatski jezik iz područja književnosti učenici se u prvom razredu susreću s kratkim pričama te odgovaraju na pitanja otvorenog i zatvorenog tipa. Cilj je tih kratkih priča da učenici iskažu svoj doživljaj i stečene spoznaje nakon pročitane priče. Osim toga, isto se od učenika traži i na razini pročitane pjesme, a naknadno je njihov zadatak primijetiti razliku između pjesme i proznog teksta. Također, ne samo da se učenici upoznaju s mnogim likovima u priči i njihovim osobinama nego trebaju uočiti i razliku između dobrog i manje dobrog lika. Nadalje, učenici se prvog razreda susreću s pojmovima igrokaz, pozornica i gledišta te uočavaju njihovu razliku. Spoznaju i doživljavaju i slikovnice koje su im zasigurno već dobro poznate. Dakako, one su primjerene njihovoj dobi i njihovom upotrebom učenici primjećuju povezanost slike i teksta. Dolaskom u prvi razred učenici dobivaju popis izbornih i obaveznih lektira koje moraju pročitati tijekom nastavne godine, a isto vrijedi i za drugi, treći i četvrti razred. Ta su književna djela, odnosno lektire, primjerene dobi učenika, a broj djela koja moraju pročitati raste dolaskom u više razrede (*Nastavni plan i program za osnovnu školu*, 2006).

Dolaskom u drugi razred, usvajaju znanja o dijelovima pjesama i razliku između kitice i stiha, ali i što označava pojam pjesnička slika. Zatim, zamjećuju osobine likova u književnim djelima te dijele likove na glavne i sporedne. Nakon pročitano književnog djela od njih se očekuje da su sposobni odrediti redoslijed događaja u priči. Čitajući bajku, kao priču s čudesnim događajima i likovima, uočavaju razliku između ove i drugih vrsta djela. Nadalje, učenici drugog razreda izvode igrokaz primjeren njihovim mogućnostima i dobi te razlikuju glumca, ulogu i glumu. Također, dobivaju popis književnih djela koja moraju pročitati tijekom nastavne godine (*Nastavni plan i program za osnovnu školu*, 2006).

Učenici trećeg razreda mnogo detaljnije obrađuju nastavni sadržaj nego što je to bio slučaj u prethodnim dvama razredima, a sadržaj se istovremeno produbljuje. Nakon pročitane poezije ili proze učenici izdvajaju temu određenog djela. Kod čitanja pjesme u trećem razredu trebaju uočiti ponavljanja u stihu, odnosno rimu, koja se

nalazi u pjesmi kako bi se naglasile neke ideje ili kako bi se postigao bolji zvučni doživljaj pjesme. Također, primjećuju i razliku između šaljive pjesme i drugih pjesama. Zatim, čitajući književno djelo, povezuju likove i događaje iz djela s mjestom i vremenom radnje. Detaljnije se posvećuju likovima te, uz to što ih dijele na glavne i sporedne likove i što primjećuju njihove osobine, sada određuju i izgled i ponašanje određenog lika. Nadalje, učenici uspoređuju dva pojma po sličnosti. U trećem razredu još trebaju razlikovati pripovijetku, basnu i dječji roman, ali i znati im odrediti pouku (*Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006*).

Dolaskom u četvrti razred, učenici određuju temu proznim i poetskim tekstovima i primaju navedene tekstove u cjelini, kao i određene pjesničke slike primjerene dobi učenika, a sposobni su i izdvojiti vidne i slušne pjesničke slike. Zatim, ponavljaju i produbljuju svoje znanje o pojmovima rima, ritam, slog i stih. Nakon pročitano djela razlikuju dijelove fabule, a to su uvod, rasplet i zaplet. Ponavljaju književne vrste – pjesma, pripovijetka, bajka, dječji roman i igrokaz, ali i uočavaju dijelove teksta i razliku između monologa, dijaloga, opisa i pripovijedanja. Dalje, detaljnije se bave odnosima među likovima i upoznaju pojam personifikacije. Kao i tijekom svake školske godine, učenici dobivaju popis lektira koje trebaju pročitati (*Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006*).

Prema *Nacionalniom kurikulumu nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije (2019)*, književni tekstovi su primjereni dobi učenika, njihovim doživljajnim sposobnostima i interesima. Učenici uče što je slikopriča, bajka, igrokaz, zagonetka, slikovnica i dječja pjesma. Svaki učenik treba godišnje pročitati najmanje jedno književno djelo. Nadalje, učenicima se nudi da se stvaralački izražavaju i da dokažu koliko su kreativni, što je mnogo drugačije od klasične provjere znanja. Zatim, uče što je legenda, basna, pripovijetka, dječji roman te šaljiva, lirska i domoljubna pjesma. Također, vježbaju dopunjavati tekstove i skraćivati ih.

### 2.1.3. *Kultura i mediji*

U domeni Kultura i mediji cilj je poučavanja i učenja razviti i probuditi kod učenika želju i naviku za samostalnim otkrivanjem novih informacija i činjenica kojima smo okruženi te istaknuti i obratiti pozornost na važnost medijskih tekstova. Time će učenici razvijati kritičko mišljenje i stjecati stavove o određenom događaju ili situaciji. Također, ističe se važnost stvaranja navike za odlazak na razne kulturne događaje jer se tako razvijaju i stječu razne kompetencije (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019).

U nastavi Hrvatskog jezika, sadržaja medijske kulture manje je u odnosu na one iz jezika i književnosti. Iznimno je bitno da učitelj za učenike odabire one sadržaje koji su u skladu s njihovim interesima i mogućnostima te koji su primjereni njihovoj dobi. Uglavnom je to ostvarivo popularnokulturnim tekstova s kojima se učenik susreće i u svakodnevnom životu. Shodno tomu, učenike treba osposobiti da razluče važne informacije od nevažnih, kao i pouzdane tekstove od nepouzdanih. Drugim riječima, treba ih naučiti obraćanju pozornosti na točnost informacija. Tako će učenik istovremeno stvoriti sliku o sebi, o svijetu i poštivati različita uvjerenja, stavove, vrijednosti i mišljenja (*Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije*, 2019).

Učenici se prvog razreda iz područja medijske kulture upoznaju s nekoliko vrsta filmova, a to su lutkarski i crtani film i uočavaju njihovu razliku. Pri tome su filmovi prilagođeni dobi djeteta. Također, susreću se i s lutkarskom predstavom tijekom koje je najvažniji doživljaj djeteta. Učenici trebaju odrediti glavne likove te oživjeti lutku i izvesti na nastavnom satu kraći dio igrokaza. Nadalje, upoznaju se s knjižnicama te uče kako se knjige posuđuju i vraćaju te koliko je bitno čuvati knjige. U Nastavnom planu i programu za osnovnu školu nalazi se popis filmova koje će učenici odgledati tijekom nastavne godine. U drugom razredu slijedi usvajanje vještina prepričavanja filmskih priča, određivanja redosljeda događaja i podjele likova na glavne i sporedne. Uza sve to, susreću se s pojmovima kazalište, kazališna predstava, pozornica, gledalište, televizija, televizijski program, televizijska emisija, dječji film i strip, pri čemu svaki navedeni pojam trebaju znati objasniti. Učenici trećeg razreda shvaćaju

razliku između igranog filma za djecu i animiranog filma. Zatim, uče što je radijska emisija te su sposobni raspravljati o njoj, no mora biti primjerena njihovoj dobi. Također, koriste se dječjom enciklopedijom i nalaze obavijest koju trebaju pronaći služeći se kazalom. Potom, u četvrtom razredu proširuju svoje znanje gledajući dokumentarne filmove čija je tematika primjerena učenicima. Uz to, uspoređuju književno djelo s filmom te iskazuju svoj doživljaj i mišljenje. Učenici se tada služe gramatikom, pravopisom i računalom iz kojeg također mogu mnogo toga novoga saznati i naučiti (*Nastavni plan i program za osnovnu školu*, 2006).

Prema Nacionalnom kurikulumu nastavnoga predmeta Hrvatski jezik (2019), pod domenu Kultura i mediji spadaju kazališne predstave, likovne izložbe, odlazak u muzeje, razni susreti s ilustratorima i književnicima u školi, kulturni projekti i različiti festivali. Važno je prilagoditi sve sadržaje interesu učenica i njihovom uzrastu. Cilj je uključivanje svih učenika u kulturu društvene zajednice.

### 3. IGRA

Igra je jedna od prvih načina samoizražavanja djeteta kroz koje ono upoznaje svijet i međuljudske odnose, ali isto tako stvara realnu sliku o samome sebi. Kroz igru se, također, upoznaje i s osjećajima kao što su ljubav, radost, ugoda i toplina. Iako djeca nisu svjesna koliko vještina stječu kroz igru, oni svoja prva i osnovna znanja usvajaju spontano. Točnije rečeno, spontanom igrom razvijaju mnoge sposobnosti – hodanje, govor, mašta, osjećajnost, kreativnost, radoznalost, ali i usvajaju nove pojmove. Dok dijete ne razvije svijest koja mu omogućuje samostalnu igru, potrebna mu je osoba koja će mu pomoći i navoditi ga kroz nju. Uglavnom je treća godina djetetovog života prekretnica kada ono postaje svjesno (Peti Stanić i Velički, 2009).

Nadalje, poželjno je osvijestiti se o činjenici da uglavnom svaka igra ima svoja pravila. Naime, čak i ona koja izgleda spontanom sadrži unaprijed određena pravila, od kojih nije potrebno izmicati se ili odustajati od njih. Veoma je važno da među sudionicima igre postoji povjerenje, nevezano radi li se o djeci ili o odraslima. Uloge trebaju biti ravnopravne te ako odrasla osoba pogriješi, dijete će primijetiti da katkad i odrasli griješe i da je to normalno. Tada se djeca neće bojati sudjelovati u igri i oslobodit će se za sporazumijevanje (Peti Stanić i Velički, 2008).

Iako je sada igra jedan od zastupljenijih načina učenja, donedavno ju se smatralo samo oblikom zabave, a ne i načinom edukacije. „Igra se javlja relativno kasno u evoluciji, a učestalija je, dugotrajnija i složenija u razvijenih vrsta. Pojava igre povezana je, dakle, s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno s tendencijom smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak.“ (Duran, 2003: 15) Iz ovog citata uočavamo važnost igara u dječjem razvoju. Neke sposobnosti koje dijete kroz igru razvija su snalažljivost u različitim situacijama, uočavanje i rješavanje problema, stjecanje stavova i kritičkog načina razmišljanja. Uza sve to, gradi samopoštovanje, samokontrolu, toleranciju i empatiju.

Uobičajeno je da se pojam igre povezuje s djetinjstvom, međutim, ona je prakticirana i među odraslima, ali u nešto drugačijem obliku. Preciznije rečeno, među

odraslima nestaju određene funkcije iz dječje igre, a stavlja se naglasak na druge. Iako igra nema viši cilj kojemu služi, smisao i cilj igre je u njoj samoj (Duran, 2003). Sve u svemu, kroz igru je sve negativno jednostavnije prikazati kao pozitivno, sve teško kao jednostavno, a sve ono ozbiljno kao zabavno i smiješno. Svakom je djetetu igra neizbježan dio života, stoga bi igranje trebalo biti resurs zabave i radosti, ali uz to i svojevrsno učenje (Matijević i Topolovčan, 2017). Pachner (2014) navodi iznimnu važnost socijalizacije u igri jer tijekom igranja djeteta stječe nova prijateljstva i razvija socijalne kompetencije.

Pedagoška literatura prikazuje igru kao metodu odgoja, obrazovanja i učenja. Također, smatra se važnom pedagoškom aktivnošću i oblikom simulacije. Nadalje, naglašava bitnu ulogu igre u odrastanju djeteta jer kroz nju dobiva znanje potrebno za daljnji život. Primjenu simulacije možemo uočiti svakodnevno na primjeru glume, a često se primjenjuje i kod znanstvenih istraživanja (Bognar i Matijević, 2005).

Kada bismo gledali u ne tako daleku prošlost, vidjeli bismo puno tradicionalniji pristup obrazovanju koji podrazumijeva puno veći autoritet, manje uvažavanje interesa i mogućnosti učenika, a ocjene kao jedini pokazatelj znanja. Kao potpunu suprotnost tome, danas možemo uočiti sve manje frontalne nastave, pažnja se usmjerava na učenika, a ne na sadržaj, dok se nastava prilagođava mogućnostima i interesima učenika. Osim toga, učenicima se daje do znanja da je puno važniji njihov napredak od same ocjene. Također, sve veći je interes za primjenu igre u nastavi o čemu nam govore mnoga istraživanja (Matijević i Topolovčan, 2017).

Razvojem informatike igru su u prirodi zamijenile igre na računalima, pa su tako i virtualni prijatelji zamijenili one stvarne. Posljedica razvoja je sve veći izbor tvornički izrađenih igračaka, što ne mora nužno biti dobro. Naime, zbog prevelike dostupnosti gotovih igara djeteta postaje sve manje kreativno jer više nema potrebe za samostalnim osmišljavanjem i razvojem iste. Dok su nekada djeca svoje slobodno vrijeme provodila u okolini, danas to sve češće zamjenjuju zatvaranjem u domove, a kao poveznicu s vanjskim svijetom biraju tablete, mobitele, PlayStation i slično.

Kao i svaka promjena i ova otvara mogućnost rasprave je li pozitivna ili negativna, ali možemo se složiti da iako nije ono na što smo navikli, otvara nam puno



novih mogućnosti. U tom kontekstu, škola kao odgojno obrazovna ustanova mora uvesti takvu igru kao način za privlačenje pozornosti učenika i poticaj na učenje (Đurić, 2009).

### **3.1. Kako igra utječe na cjelokupni razvoj djeteta?**

Igra je jedan od primarnih načina učenja u djetetovu životu. Kroz nju ono postaje svjesno samoga sebe, drugih, ali i svoje okoline. Svakome je od nas gotovo nemoguće zamisliti djetinjstvo koje ne uključuje igru, ponajviše zato što ona vrlo često ne iziskuje planiranje, već započinje spontano. Upravo je ta njezina jednostavnost ono što nas potiče da ju često i svjesno biramo kao pomoć pri prenošenju znanja, ali i načinom kojim ga dijete može samo steći. Vrlo rano u svom životu dijete kroz igru usvaja osnovne funkcije, a pomoću nje počinje shvaćati ne samo kako se nešto što ono napravi odražava na njega, već i na druge koji ga okružuju.

Prije negoli postane uopće svjesno pojma igre, dijete pomoću nje razvija svoje prve vještine kao što su percepcija okoline i postepeno razvijanje motorike. Upoznavanjem djeteta s novom igrom, stimuliramo njegov mozak i pobuđujemo znatiželju. Dijete razvija interes za nove stvari prije negoli smo mi, ali i oni sami, toga svjesni. Iz tog razloga, već u najranijim danima djetetova života njega treba uključiti u igru. Naravno, ne možemo očekivati da će malo dijete znati kako reagirati ili biti samostalan sudionik u igri, ali dovoljno je i da mu prilikom upoznavanja s nečim novim dopustimo da pomnije promotri. Kada se radi o nekom novom materijalu, dopustimo li djetetu da ga primi u svoje ruke, ono upozna njegovu teksturu i određena svojstva. Uzmimo za primjer cvijet; potaknemo li dijete da uključi osjetilo mirisa, vjerojatnost da će ga upamtiti i sljedeći put prepoznati kao nešto lijepog mirisa puno je veća nego da smo mu taj isti cvijet samo pokazali (Klarin, 2017). Nadalje, igrom se potiče i bolja koordinacija pokreta kod djeteta. Primjerice, predstavimo li mu loptu kao predmet koji treba uloviti, dijete će u početku pružati ruke kako bi to postiglo, a vremenom i uspjeti jer je motivirano da uspije to napraviti kao i mi. Osim ovih osnovnih funkcija, igra pomaže djetetu pri razvijanju naprednijih sposobnosti, no posebno je važno strpljenje roditelja ili druge odrasle osobe koja sudjeluje u igri, kao

i u svemu. Značajno je ne zaboraviti da dijete ne upoznajemo s igrom samo kako bi postigli njezin zadani cilj, već da je bitan put do cilja i ono što dijete može iz njega naučiti. Poželjno je dijete navoditi prema cilju, ali ne i dovesti ga bez njegove pomoći do njega jer tako ono ne shvaća kako je do njega došlo i neće znati primijeniti naučeno u sličnoj situaciji (Klarin, 2017). Smatra se da je trogodišnje dijete već dovoljno svjesno, kreativno i samostalno da se igra samo, a do tada su mu potrebni ostali sudionici koji će ga kroz istu navoditi i prilagoditi ju njegovim potrebama i mogućnostima.

Prema Duran (2003:30) „igra je ekspresivna, autotelična, samostalna, divergentna aktivnost. Za razliku od ostalih praktičnih radnji u djetinjstvu, odrasli djetetu daju najveću samostalnost upravo u igri te se u njoj lako iskazuje zona slobodnog kretanja, zona aktualnog razvoja, zona stvaralačke samostalnosti. Dakle, u igri dijete demonstrira svoje kompetencije.“ Iz ovoga možemo uočiti kako je igra važna i za dijete i za roditelje. Naime, dok se dijete igranjem razvija, roditelju je igra pokazatelj napretka u razvoju djeteta. Igra utječe na djetetov kognitivni razvoj, razvoj govora, socijalno-emocionalni razvoj i psihomotorni razvoj. Svaka bi igra osmišljena u svrhu stjecanja novih sposobnosti trebala dijete potaknuti na kritičko razmišljanje koje mu pomaže pri uočavanju samog problema te rješavanja istog, a njezin bi cilj trebao biti dovoljno težak da dostigne razinu na kojoj dijete mora uključiti maštu čime se potiče njegova kreativnost i radoznalost koje smatramo kognitivnim funkcijama. S obzirom na to da se dijete u početku ne igra samo, za uspješno je igranje potrebna interakcija s ostalim sudionicima, što pridonosi njegovom socijalnom razvoju, ali i razvoju govora jer je na ovaj način dijete primorano komunicirati s ostatkom igrača, a samim time i na savladavanje govora, proširivanje vokabulara, a postepeno i uvođenje jezičnih pravila kako bi uspjelo postići cilj igre. Govorimo li o emocionalnom razvoju, upućujemo na izgradnju samopouzdanja, samopoštovanja pa i samokontrole kroz igru. Ovim putem dijete ne postaje svjesno samo sebe i svojih osjećaja i razmišljanja, već i drugih, pa dolazi do razvoja empatije i tolerancije u njemu. Iako su u početku pokreti djeteta grubo i neprecizni, vremenom kroz igru dolazi do razvoja motorike, pa oni postaju puno finiji i precizniji (Nikčević-Milković, 2011).

### **3.2. Utjecaj igre na aktivnost i pažnju učenika**

Iako se donedavno nije vjerovalo u „opušteniji“ način obrazovanja, uvođenjem toga vidljivi su pozitivni rezultati. Samim time što se učitelj više ne smatra samo autoritetom, razbija se zid među učenicima i učiteljem i otvara mogućnost učenicima da lakše, a samim time, i otvorenije s njim razgovaraju o aktualnom nastavnom sadržaju, ali i ostalim stvarima koje ih zanimaju ili im stvaraju nedoumicu. Do postanka je učionice kao opuštenijeg mjesta, nego što se do tada smatralo, dovelo upravo uvođenje igre u nju. Kao i kod svake promjene, odnosno uvođenja nečega novoga u svakodnevicu, nije se moglo odmah sa sigurnošću reći da će ona biti pozitivna, no ubrzo je postalo jasno da su rezultati vrlo dobri. Uvrštavanjem nastavnog sadržaja u neku postojeću ili sasvim novu igru razbija se rutina i to je ono što odmah budi interes u učeniku. Naime, on takav način učenja prepoznaje iz svojih najranijih dana, kada je kroz igru učio u vrtiću sa svojom odgajateljicom, a prije toga i u svom domu uz obitelj. Povezivanjem se ovakve vrste učenja uz nešto poznato, gdje se osjećao sigurno, u učeniku budi veći interes i počinje obraćati puno više pažnje na ono što mu učitelj govori. Bez obzira na to što se radi o djeci koja još u svom životu nemaju iskustva u puno polja, igra je upravo ono u kojem se svako od njih osjeća najopuštenije i najsigurnije zato što ih ona oduvijek okružuje, pa iako se možda još nisu susreli s ovakvim vrstama igara svatko od njih nesvjesno ih povezuje s nekom u kojoj je nekada bio uspješan. To u učeniku budi samopouzdanje i on svojevrijem postaje aktivniji u nastavi, tako što nastoji uočiti i riješiti problem, logički povezati, kritički razmišljati, ali i bolje i više komunicirati s ostalim učenicima, čime može i one manje aktivne potaknuti da se povedu njegovim primjerom (Bognar, 1986). Osim što im je ovakav način učenja već poznat, možemo sa sigurnošću reći da im je i zanimljiviji te zbog toga sami osjećaju potrebu da se uključe, a jednom kada postanu aktivni u njima se budi želja za vidljivim napretkom zbog koje sve više pažnje usmjeravaju na nastavu.

Naposljetku, za vrijeme trajanja igre učenici nisu svjesni količine novih informacija koje kroz nju dobivaju, ali jednom kada ona završi oni nastavljaju razmišljati o proteklom satu te tako nesvjesno u sebi ponavljaju naučeno. Upravo zbog toga i zbog količine pažnje te koncentracije za vrijeme sata, tako dobivene informacije

pamte dulje nego one dobivene tradicionalnim putem (Bognar, 1986). Osim što je aktivnost učenika na ovaj način veća, a samim time i njihova pažnja, kroz igru se manje umaraju, pa jednaka razina koncentracije učenika puno dulje traje. Kod primjene igara u nastavi, trebalo bi obratiti pozornost na uvođenje onih koje omogućuju grupni rad, odnosno u kojima učenici jedni druge nadopunjuju, kako bi konačno zajedno stigli do cilja. Tako učenici budu jednako koncentrirani i aktivni, a eliminira se mogućnost da se nakon što igra završi netko osjeća kao gubitnik, što bi dovelo do pada samopouzdanja. Iako je u pitanju samo igra, naruši li se učenikovo samopouzdanje, vjerojatnost da će on postati manje aktivan u svakoj idućoj raste (Dončić, 2018).

### **3.3. Zašto se igra koristi u nastavi?**

Uočavanjem važnosti igre u životu djeteta te pozitivnog utjecaja na njega, postaje jasna i potreba za igrom u nastavi. Iako je cilj obrazovanja i u tradicionalnom i u suvremenom pristupu prenošenje znanja učenicima, danas nastavni proces sadrži puno veću primjenu raznih aktivnosti na drugačiji i učenicima zanimljiviji način. Jedna od interesantnijih aktivnosti za učenike je igra jer tijekom igranja oni usvajaju nova znanja a da toga nisu ni svjesni te se zbog toga igra sve češće koristi u nastavi. Tako se prijenos znanja pojednostavljuje, pa svi učenici lakše usvajaju nastavni sadržaj, čak i oni kojima je prije isti sadržaj zadavao probleme. Korištenjem igara u nastavi potiče se sudjelovanje svih učenika, a zbog njihove zanimljivosti oni se i svojevolumno uključuju u proces (Bognar, 1986). Osim lakšeg usvajanja sadržaja, kroz igru se potiče i njihova kreativnost i mašta.

Kao i dosadašnje metode obrazovanja, i igre treba prilagoditi ovisno o dobi i interesima učenika ali i njihovim potrebama. Mogu se provesti u različitim stupnjevima obrazovanja i na različite načine. Kroz igru je moguće određenu temu predstaviti učenicima, motivirati ih na daljnu obradu iste te naposljetku utvrditi naučeno. S obzirom na to da je u igri mnogo toga ostvarivo, ona se može izvoditi samostalno, u paru ili čak u grupama. Također, igra se može koristiti u svim etapama nastavnog sata, dakle i u obradi novog sadržaja, i u ponavljanju i uvježbavanju prethodno naučenog sadržaja.

S obzirom na to da djeca pokazuju veliki interes za igru, ona mora biti prisutna i u učionici, zato što učenici veliki dio dana provedu u školi. Ako je dijete tijekom igre uspješno, dolazi do još veće želje za nastavkom i jačeg interesa za nju. Mogućnost modifikacije igara je upravo ono što njihovu primjenu u nastavi čini učestalom jer ih tako učitelj može prilagoditi potrebama učenika. Pojavom suvremenih metoda ne isključuju se one tradicionalne već se nastavni sat organizira prilagodbom jednih i drugih (Namestovski, 2008). Ovisno o željama i mogućnostima učenika u nastavu se mogu uvesti razne debate, prezentacije, eksperimenti, igre i projekti kroz koje se učenike potiče da samostalno ili u grupi istražuju te im je tako veća motivacija i usredotočenost na rad. Koristeći takav pristup postiže se mnogo veća aktivnost učenika te oni preuzimaju odgovornost za učenje.

Također, tijekom igre možemo primijetiti puno ugodnije i bolje ozračje u učionici, dok će učenici zasigurno nastavni sadržaj dugoročno pamtiti. Dakako, učitelji trebaju biti dobro upoznati s pravilima i načinima korištenja igara kako bi one pozitivno djelovale na učenike i na njihove rezultate. Poželjno je da se u nastavi koriste suradničke igre jer tada učenici zajednički dolaze do cilja te u suradničkim igrama ne postoji pobjednik ili gubitnik, kao što je na primjer situacija kod natjecateljskih igara. Međutim, svakako treba ponekad koristiti i natjecateljske igre, iako bi to kod učenika moglo dovesti do zavidnosti, manjka ili viška samopouzdanja. Stoga treba učenike učiti da smo svi jednaki, da ne postoje oni bolji ili lošiji te da svatko od nas uz trud može puno napredovati.

U nastavi je potrebno konstantno primjenjivati nove metode kao što su istraživačka i projektna nastava, različiti oblici suradničkog učenja te igrifikacija koja podrazumijeva korištenje igara ili elemenata igra u nastavi kako bi se ostvarili ishodi koji su unaprijed zadani (Mišurac, 2017). Nadalje, mogu se koristiti učenicima već poznate igre, nove igre koje su osmišljene za određeni nastavni sadržaj ili one igre koju su osmišljene kako bi se kod učenike razvile određene vještine. Učenicima je tada najbolja koncentracija i ulažu mnogo više truda zato što su motiviraniji za rad, a povratnu informaciju o svom znanju dobivaju odmah.

Sve igre koje učitelji primjenjuju u nastavi tijekom poučavanja i učenja, apsolutno uvijek moraju imati funkciju ostvarivanja unaprijed određenog cilja te treba obratiti pozornost na to da se igra ne koristi pretjerano u nastavi. Svaki učitelj koji uspije svoje učenike aktivirati i zainteresirati za nastavni sadržaj, pogotovo ako se radi o predmetu ili sadržaju koje učenike pretjerano ne zanima, dobro obavlja posao te osmišljava inovativnu i kreativnu nastavu. Tijekom igre u nastavi, učenici uče podjednako korisno kao što uče i pomoću nastavnih listića, no igrajući se stečeno je znanje ipak trajnije (Bognar, 1986).

Općepoznato je da se igra više koristi u nižim razredima osnovne škole negoli u višim, kao i da je ona naročito važna u mlađoj dobi kako bi učenje bilo efikasnije. Velikom broju učenika je dosadno sjediti u klupi i slušati učitelja kako govori, bez da uključuje učenike, stoga igrom u nastavi možemo kod njih potaknuti volju za učenjem, probuditi interes za određene sadržaje kod kojih se primijeti odbojnost učenika ili za sadržaje koje učenici ne mogu shvatiti ili zapamtiti (Rendić-Miočević, 1989).

### **3.4. Igra u nastavi Hrvatskoga jezika**

Na sam spomen predmeta Hrvatski jezik nerijetko se može primijetiti strah učenika od istog. Sukladno tome, unazad dvadeset i više godina, Hrvatski jezik je bio među manje omiljenim predmetima. Također, prelaskom u više razrede kod nekih se učenika javlja strah zbog sve zahtjevnijeg sadržaja. Zbog toga je poželjno u osnovnoj školi koristiti razne igre, što će doprinijeti stvaranju boljeg i ugodnijeg ozračja u nastavi te će učenici lakše savladati one kompliciranije sadržaje. Zasižno možemo reći da je osnovni cilj nastave Hrvatskoga jezika, a ujedno i najvažniji, napraviti od učenika jezično kompetentne ljude koji će slobodno moći izraziti svoja mišljenja i osjećaje, a uz to i ispravno koristiti hrvatski standardni jezik. Na nastavi je Hrvatskog jezika posebno važno primjenjivati razne igre tijekom učenja određenog sadržaja, a posebice kod učenika nižih razreda osnovne škole. Igrajući igre, učenici razvijaju mnoge kompetencije, dok učenju pristupaju s više zainteresiranosti i motivacije za sudjelovanje u nastavi. Nadalje, uglavnom se uvijek može primijetiti osmijeh na njihovim licima, iz čega uočavamo prisutnost užitka u tome. Na nastavi Hrvatskoga

jezika gotovo sve nastavne jedinice mogu se obraditi pomoću igre, što znači da bi učenje hrvatskoga jezika korištenjem raznih igara učenicima bilo zabavno, svrsishodno i blisko njihovim svakodnevnim situacijama. Svaka igra, pa tako i ona koja se koristi na nastavi Hrvatskoga jezika, mora biti prilagođena dječjoj dobi, interesima i mogućnostima, a svaki učitelj treba znati zašto uopće koristi određenu igru te što će postići korištenjem iste (Aladrović Slovaček, 2018).

Listajući udžbenike, uočavamo da je zastupljenost igara mala, dok je usvajanje nastavnog sadržaja izuzetno bitno, kao i motivacija učenika za rad. Danas postoje mnoge već osmišljene igre koje se mogu preoblikovati i prilagoditi nastavi Hrvatskog jezika ili se mogu osmišljavati nove, pomoću kojih će učitelji poučavati svoje učenike, a time i postići bolje rezultate učenika.

Osim običnih igara koje se primjenjuju u nastavi, moguće se koristiti igrama uz pomoć digitalnih medija „pa kad se kompjutor primijeni u školi, u svrhu usvajanja znanja, djeca takav način učenja doživljavaju kao igru, razonodu, nešto što je drukčije od svakodnevnih postupaka, intrigirajuće, dinamičnije i današnjim generacijama djece prihvatljivije i primjerenije“ (Pavličević, 1992: 161). Igranje igara na računalima kod djece će probuditi veliki interes i aktivnost te želju za sudjelovanjem. Na računalima se, kao i na nastavi, igranje može prilagoditi svakom učeniku posebno. Tako oni sami biraju brzinu kojom će igrati određenu igru, dok se sadržaji mogu prilagoditi mogućnostima učenika. Igra može zauzeti iznimno važno mjesto u nastavnom procesu, stoga je učiteljska uloga veoma zahtjevna i ako bude ispravno radio svoj posao, učinit će dinamičnu i zabavnu nastavu, a učenici će stvoriti pozitivne stavove o predmetu (Pavličević, 1992).

### **3.5. Vrste igara u nastavi**

Svatko od nas može nabrojati veliki broj igara s kojima se kroz život susreo i možemo se složiti da se one međusobno razlikuju, ne samo u pravilima i ciljevima igre, već i načinu igranja i njihovoj složenosti i zahtjevnosti. Zbog širokog spektra vrsta igara, svaki se učenik u nekima od njih bolje snalazi, dok je u drugima manje

uspješan. Primjerice, učenik s većom količinom općeg znanja bit će uspješniji u igri u obliku kviza, dok će igrač koji se bolje snalazi u logičkom zaključivanju i povezivanju naučenih pojmova i informacija biti bolji u igri asocijacija. Nadalje, usporedimo li igru poput izrade nekog predmeta danim materijalima, s onom koja uključuje primjerice bacanje i dodavanje lopte, jasno je da one iziskuju sasvim druge funkcije za svoje izvršavanje. Prvi primjer igre potiče kreativnost, što znači da su u takvoj igri uspješniji učenici s razvijenijom maštom i smislom za inovativnost, dok druga igra zahtjeva bolju koordinaciju i motoriku učenika. Dakle, kao i kod odraslih osoba, ne možemo očekivati da će svi učenici biti jednako dobri u svim vrstama igara. Upravo je zbog toga važno da se ne koristi samo jedan tip igre, već da se oni izmjenjuju. Izmjenjivanjem različitih tipova igara smanjuje se mogućnost da će jedni uvijek biti bolji od drugih, a samim time, i da će se učeniku koji ima poteškoća s odabranom vrstom igre narušiti samopouzdanje. Osim toga, na ovaj se način svatko od njih i dalje razvija u svim poljima, posebno onima u kojima je dosadašnji razvoj bio slabiji, bez da se osjeća manje kompetentnim u određenoj igri.

S obzirom na njihovu vrstu, igre možemo podijeliti u 3 kategorije: funkcionalne igre, simboličke igre i igre s pravilima (Duran, 1995). Svaka od navedene vrste igara ima i svoje podskupine. Primjerice, kategorija funkcionalnih igara podrazumijeva sve igre kod kojih učenikova okolina odnosno njeno promatranje i interakcija s njom imaju najveću ulogu, a s obzirom na karakteristike takvih igara, dijelimo ih na osjetilno-motoričke igre, igre koje uključuju rukovanje materijalom i igre s rekvizitima (Stevanović, 2003). Kroz prvu se podskupinu funkcionalnih igara učenik upoznaje s novim predmetom kroz svoja osjetila, prepoznaje radi li se o drvenom predmetu, učenik će uz pomoć opipa zaključiti da se radi o tvrdom, čvrstom predmetu, dok će mu osjetilo njuha otkriti jedno od glavnih svojstava cvijeta, odnosno njegov miris. Nadalje, damo li učeniku neki materijal, u njemu se budi zanimanje za njega. Promatranjem svojstava danog materijala, kreativnost učenika omogućava mu daljnju obradu istog i stvaranje novog predmeta, povezivanjem s drugima ili od njega samoga. Najčešći primjer igre koje uključuje rekvizit je igra loptom. Svrha ove igre može biti samo razvoj motorike učenika, ali može se uvrstiti i u složenije igre. Na primjer, učenici međusobno dobacuju loptu dok učiteljica ne kaže stop. Kada se igra



stopira, učenik u čijim je rukama lopta mora odgovoriti na pitanje koje mu učiteljica postavi. Tako je, osim motorike, uključena i provjera znanja učenika.

Za razliku od funkcionalnih igara koje se temelje na postojećem predmetu, simboličke igre u središte stavljaju učenikovu maštu. Ova vrsta igre uključuje dramsku igru, igru iluzija, uloga i slično. Po osnovnim je značajkama simboličkih igara jasno da se fokusiraju prvenstveno na kognitivnom razvoju učenika, pa se s obzirom na stupanj razvoja i one mijenjaju. Za ovakvu je igru važna radnja i likovi koji prenose njen sadržaj, a pravila gotovo i nema.

Najčešće je korištena vrsta igre u školi igra s pravilima, a njena se učestala uporaba nastavlja i u odrasloj dobi. Pravila su ta koja ovakvim igrama daju njihov smisao i koja tjeraju učenike na razmišljanje i koncentraciju. Osnovne funkcije igre s pravilima su socijalna prilagodba i individualizacija (Duran, 1995). Igre s pravilima također možemo podijeliti u podskupine: narodne igre, pokretne igre i didaktičke igre.

Narodne su igre prisutne već dugi niz godina, a prenose se s koljena na koljeno. Upravo je ova vrsta igre ona s kojom se najčešće prvom susrećemo i svima je poznata. Iz samog je naziva "pokretne igre" vidljivo da se radi o vrsti igara u čijem je središtu kretanje. Bilo da se radi o hodanju, trčanju ili skakanju, cilj je ovih igara potaknuti učenika na fizičku aktivnost, stoga se najčešće koristi na nastavi tjelesnog odgoja. U didaktičke igre ubrajamo sve one igre koje imaju svoju radnju, pravila i cilj do kojega možemo doći uz pomoć pomagala ili bez njih. Kao i kod ostalih vrsta igara, didaktička će igra biti uspješna ako se učenik kroz nju razvija na različite načine i u različitim poljima razvoja.

### **3.6. Uloga nastavnika u provođenju igara**

Jedna je od važnijih uloga u životu učenika upravo uloga učitelja jer je, uz njegove roditelje, on osoba s kojom provode najviše vremena te bi on osim prenosioca znanja trebao biti i prijatelj, drugi roditelj, odnosno onaj kojemu učenici u potpunosti mogu vjerovati. Na temelju toga, od njega se očekuje da svakom učeniku prenese znanje i vještine potrebne za život, a samim mu time pomogne i izgraditi karakter,

vlastito razmišljanje i stavove te sve ostalo što će ga jednog dana činiti samostalnom osobom. Očito je da zadatak učitelja nije lagan i da se njegov posao sastoji od puno bitnih i ozbiljnih etapa koje učenike mogu prestrašiti ako se predstave na krivi način. Upravo je zato važno da učitelj, koliko je moguće, odradi to na jednostavan i učenicima zanimljiv i dobro poznat način – kroz igru. Sam poziv učitelja podrazumijeva kreativnost i snalažljivost u raznim situacijama, a u planiranju nastave koja uključuje igru to sve više dolazi do izražaja. Jasno je da je trenutno igra jedna od primamljivijih i uspješnijih metoda učenja, a kako bi tako i ostalo, učitelj ne smije dopustiti da i ona postane monotona. Igru treba mijenjati, prilagođavati, smišljati nove uloge, zaplete ili dati joj novi cilj, ali uz sve to postaviti i jasna pravila od kojih ne smije odstupati.

Svaki se učitelj mora prilagoditi novim načinima poučavanja te se od njega očekuje da dolaskom suvremenog načina obrazovanja i sam postane suvremen jer jedino tako svoje učenike može pripremiti za daljnji život. Svojom su željom za usvajanjem novih znanja i svojom prilagodbom ujedno i primjer djeci od kojih se očekuje isto. Iako kroz igru djeca brže i lakše usvajaju znanja, to neće biti uspješno ako učitelj igru ne koristi na pravilan način. Prije negoli igru predstave razredu, moraju biti sigurni da je prilagođena njihovom uzrastu i sposobnostima, ali i da će tako uspjeti postići planirano. Učitelj pomoću igre može učenicima predstaviti novi nastavni sadržaj, obraditi ga ili kroz igru utvrditi naučeno (Aladrović Slovaček, 2018).

Uzmemo li sebe za primjer i osvrnemo li se na svoje školske dane, možemo primijetiti da se uvijek radije sjetimo učitelja koji su se trudili biti inovativniji od onih koji su se pridržavali tradicionalnog pristupa. Kako bi učitelji pozitivno utjecali na uspjeh i razvoj učenika, moraju u njima probuditi ljubav prema usvajanju znanja.

### **3.7. Digitalne igre**

Nagli razvoj informatike sa sobom donosi i sve veću prisutnost računala, mobitela i tableta, odnosno „digitalnih prozora u svijet“. Iako je to donedavno bilo nezamislivo, jasno je da nas u posljednje vrijeme digitalni mediji u potpunosti okružuju. Dok je u početku postojala neka vrsta otpora prema spomenutom, uočavanjem prednosti

postepenog uvođenja digitalizacije u određene aktivnosti, ona postaje neizbježnim dijelom naše svakodnevice. Prateći postepeno uvođenje ovakvog načina rada u ostale grane, jasno je da ono postaje neizbježno i u školstvu (Nadrljanski i suradnici, 2007).

U početku učitelji koriste digitalne medije vrlo rijetko, a često to predstavljaju učenicima i kao neku vrstu nagrade ako dobro odrade određeni zadatak. Primjerice, nakon uvođenja televizora u učionicu, učitelj se njime koristi kao motivacijskim sredstvom te govori učenicima kako će, ako uspješno usvoje aktualni sadržaj, moći pogledati film po njihovom odabiru. Naravno, učitelj odabire film čija je tema usko povezana s onom o kojoj su tada učili, pa uz njega dodatno proširuje nastavni sadržaj te učenicima prenosi veću količinu novih informacija.

Uviđanjem pozitivnih rezultata, otpor prema digitalnim medijima u školstvu postaje sve manji, a samim je time njihova upotreba sve češća. Digitalni se mediji više ne smatraju samo vrstom nagrade nakon dobro obavljenog zadatka, već dijelom nastavnog sata pa iako više sa sobom ne donose jednaki faktor iznenađenja kod učenika, njihovo uzbuđenje nije ni sada ništa manje pri korištenju istih. Ovime se potvrđuje da je učenje kroz digitalne medije učenicima zanimljivije, a time i dugoročno uspješnije od tradicionalnog. Uzmemo li u obzir da su mlađe generacije od svog rođenja okružene ovom vrstom medija, ovakvim im pristupom omogućavamo da se osjećaju sigurnije jer se bolje snalaze u nečemu njima već poznatome, što ujedno povezuju i sa svojim slobodnim vremenom, pa učenje smatraju vrstom zabave, a ne obaveze (Nadrljanski i suradnici, 2007).

Dakle, razvitkom digitalnih medija, odnosno njihovom sve većom zastupljenosti, tradicionalne medije postepeno zamjenjujemo njihovim suvremenim, digitalnim oblikom, pa tako i igre. Jedna je od definicija digitalne igre da je to svaka igra za čije je pokretanje i igranje potrebno računalo (Kovačević, 2007). Dok su ranije djeca većinu svog slobodnog vremena provodila izvan kuće, digitalne su igre te zbog kojih sada radije biraju provesti slobodno vrijeme u njoj. Iako je način prikaza digitalne igre drugačiji od onoga tradicionalne, među njima postoji i puno poveznica. Primjerice, obje vrste igara imaju određena pravila kojih se treba pridržavati, ali dok kod tradicionalnih uvijek postoji mogućnost njihove izmjene i prilagodbe, kod digitalnih

igara to nije slučaj zbog toga što su ona zadana, odnosno programirana, prilikom nastanka igre (Kovačević, 2007). Znamo da je motivacija i aktivnost djece u učenju kroz igru veća nego u tradicionalnom načinu, a ako uz igru dodamo i digitalni medij, koji u njemu budi još veću zainteresiranost, želja za učenjem postaje još veća (Schmit & Ryan, 1992, Sundre & Wise, 2003 prema Dicerbo, 2014). Iz tog razloga, digitalne igre trebamo prihvatiti kao još jedan inovativni način pomoći u obrazovanju i iskoristiti njihove potencijale i opširnost novih informacija koje nam pružaju. Uviđanjem pozitivnih učinaka digitalnih igara na igrača, razvija se i nova podvrsta „ozbiljne igre“ s ciljem uvođenja nove tehnologije u obrazovanje, obuke te za istraživanja učinka digitalnih igara na čovjeka s terapijskog, obrazovnog i socijalnog gledišta. Pozitivni učinci digitalnih igara poput bolje koncentracije, motivacije, većeg zanimanja učenika za nastavni sadržaj te duljeg pamćenja naučenog su ti zbog kojih se potiče korištenje digitalnih igara kao oblika učenja, no moramo biti svjesni da i one imaju svoje negativne strane. Ne odaberu li se odgovarajuće igre ili se pretjera s vremenom izdvojenim za igranje, može doći do ovisnosti, socijalne izolacije ali i zanemarivanja stvarnog života i ljudi u njemu. Kako bi se negativni učinci izbjegli, potrebno je zadati vremensko ograničenje za igranje odabranih igara (Kovačević, 2007).

### **3.8. Istraživanja o igranju igara na nastavi**

Nikčević-Milković i suradnici (2010) proveli su istraživanje kako bi se saznalo u kojoj se mjeri igra koristi u nižim razredima osnovne škole te koliko je ona korisna i u kojem obliku. U istraživanju su sudjelovali učitelji iz gradova i mjesta Ličko-senjske županije s različitom stručnom spremom i godinom staža. Na pitanje koliko često koriste igre u nastavi, učitelji su odgovorili s više puta tjedno. Kao najefikasnije igre, pokazale su se matematičke igre, natjecateljske igre, igre riječima i asocijacija, rebusi, križaljke, Memory, Pogodi tko. Također, pokazalo se da učenici uglavnom vole sve igre, a najviše igre asocijacija i natjecanja. Učitelji su kazali kako korištenje igra primjenjuju za sve nastavne predmete i u svim etapama sata, odnosno i u uvodnom dijelu sata, u glavnom djelu sata za obradu, za ponavljanje i uvježbavanje te u završnom djelu sata. Nadalje, rekli su kako se igre prilagođavaju dobi djeteta, iako

postoje one koje se mogu koristiti bez obzira na dob učenika, a to su domino, rebusi i križaljke. Posljednje je pitanje bilo postoje li igre koje su tipične za njihov zavičaj, pri čemu su nabrojali ove igre: *Školica, Ledena baba, Bojice, Lončići, Vučenje užeta i Košte*. Istraživanje je pokazalo da mlađi učitelji, odnosno oni koji imaju manje iskustva, koriste češće igre u nastavi od onih koji imaju više radnog staža.

Aladrović Slovaček, Ivanković i Srzentić (2014) proveli su istraživanje o tome koliko učitelja se na nastavi koristi jezičnim igrama. Rezultat je pokazao da se 80 % učitelja njima koristi, što nam govori da su to uglavnom svi, a one se najčešće primjenjuju u nastavi jezičnog izražavanja i pravopisa. Učitelji su odgovorili kako najčešće koriste igre kako bi motivirali svoje učenike ili s njima ponovili određeni sadržaj. Nadalje, ovom je istraživanju cilj bio ispitati učenike koliko se na nastavi Hrvatskoga jezika koristi igra. Čak 45 % učenika odgovorilo je da se ponekad igraju, 33 % učenika da se vrlo rijetko igraju, 10 % učenika odgovorilo je s često i 12 % s nikad. Iz ovog istraživanja možemo uočiti da se igra ne koristi dovoljno u nastavi Hrvatskog jezika te kako bi učenici stekli bolje mišljenje o predmetu Hrvatski jezik, potrebno je više primjenjivati igru. Zatim, u istom se ovom istraživanju pokazalo da 72 % učenika vole igranje igara na nastavi, dok 5 % učenika smatra da igra nije dovoljno primjerena, odnosno ozbiljna za savladavanje određenog nastavnog sadržaja Hrvatskog jezika (Aladrović Slovaček i Ivanković, 2011).

Slično prethodnom, no šest godina kasnije, studentica Trninić (2017) je provela istraživanje u kojem je, također, bio cilj ispitati koliko se učenici trećih i četvrtih razreda igraju na nastavi Hrvatskoga jezika te se ustanovilo da 60,2 % učenika smatra da se ponekad igraju, 16,1 % učenika da se igraju često i 23,7 % učenika da se ne igraju nikada. U istom istraživanju učenici su ispitani koliko vole igranje igara u nastavi te je 91,4 % učenika odgovorilo da voli, a samo 6,5 % da ne voli. Uspoređujući posljednja dva istraživanja primjećujemo da je u novijem istraživanju veći postotak učenika koji smatraju da se igra na nastavi Hrvatskoga jezika igra ponekad, a ono što je začuđujuće je to da 23,7 % učenika kaže da se nikada ne igraju na nastavi.

Zatim, Lončarić (2015) je provela istraživanje koje ispituje mlađe i starije učitelje koliko često koriste hrvatske edukativne igre, a koliko strane. Iz rezultata uočavamo

da velik broj mladih učitelja, a to je 53,3 %, uopće ne koristi hrvatske edukativne igre, a 38,5 % učitelja koji su starije dobi tek ih ponekad koristi. Dakle, zaključujemo da stariji učitelji ipak više koriste hrvatske edukativne igre nego mlađi. Također, obje skupine su upitane koliko često koriste strane edukativne igre u nastavi te je 40 % mlađih učitelja odgovorilo da ponekad primjenjuju strane edukativne igre, a 50 % starijih učitelja da nikada nije i da ih ne koristi. Gledajući rezultate ovog istraživanja primjećujemo da su mlađi učitelji otvoreniji za nove pristupe i metode, dok su stariji i dalje skeptični, a to je zbog toga što mlađi učitelji ipak spadaju u nove generacije, pa lakše usvajaju nove načine učenja i poučavanja.

Sva navedena istraživanja pokazuju koliko je igra važna u nastavi te kolika je ljubav učenika prema njoj. Svi učenici uživaju u igranju igara, te time lakše usvajaju znanja koja su im potreba za daljnji život. Vrijeme u kojem živimo traži od učitelja niz aktivnosti i igara kojima će učenike potaknuti na sudjelovanje i aktivnost te trebaju biti svjesni važnosti primjene igara. Također, uz pomoć igra uči ih se poštenom igranju i pridržavanju pravila tijekom određene igre, a za vrijeme igranja svi su sudionici jednaki.

## 4. DIDAKTIČKA IGRA

Didaktička se igra definira kao „sustavan i metodički vođen proces tijekom kojeg se uči igrajući se“ (Pavličević-Franić, 2011). Općepoznato je da je igra svima draga i zabavna, kao i da postoji igra bez pravila, kojoj je cilj jedino užitek i zabava, i ona koja je namijenjena učenju i poučavanju učenika. Igra se najviše koristi u vrtiću, no tada zbog poticaja osjećaja radosti i socijalizacije, a dolaskom u školu pretvara se u medij za usvajanje novih sadržaja. Didaktička igra prati i fizički i psihički razvoj djeteta i smatra se važnim čimbenikom u odgoju i obrazovanju.

„Igra, kao djeci imanentna aktivnost, praćena je zadovoljstvom i osjećajem ugone, ispunjena je ritmom i harmonijom, što olakšava usvajanje veće količine informacija u kraćem vremenu a uz manji zamor“ (Pavličević-Franić, 2005: 76). Igrajući igre pomoću kojih se uči, znanje se stječe nesvjesno i na mnogo se jednostavniji način savladava određeni sadržaj te provede li se didaktička igra, čak i onaj teži i dosadniji sadržaj postat će interesantniji. Korištenjem didaktičkih igara, učenici stječu mnoge kompetencije te se očekuje od učenika pažnja i koncentracija, kao i pozitivan stav prema sadržaju koji se obrađuje. One sadrže unaprijed određena pravila, a kod učenika razvijaju kreativnost, maštu i pomažu im da postanu samostalni, odgovorni, pravedni te da se pristojno ponašaju i uvažavaju druge sudionike.

Cilj, sadržaj, određena pravila i aktivnosti igre sadrži svaka didaktička igra. U ovu kategoriju spadaju i igre s pravilima koje se dijele na igre: mašte, šanse, sposobnosti i realnosti. Oblikovana je s didaktičkim aspektima i metodama, a cilj joj je prenijeti znanje. Nadalje, potiče kod učenika kritičko i logičko razmišljanje te zaključivanje i mnoge druge sposobnosti. Korištenjem se didaktičke igre moraju ostvariti ishodi koji su unaprijed zadani (Pavličević-Franić, 2011).

Didaktička je igra jedna od najvažnijih metoda rada s učenicima, a njezina je odgojna vrijednost veoma velika. Kod djece se njome razvija govor, pamćenje, mišljenje i opažanje raznih predmeta ili pojava. Igrajući igre, učenici moraju biti spremni na vrijeme reagirati, biti dosjetljivi te znati izraziti svoje misli na ispravan način (Fučkar, 1955).

#### **4.1. Važnost didaktičkih igara u nastavi**

Iz istraživanja koje je povedeno kako bi se saznalo kolika je pažnja i koncentracija učenika za vrijeme nastave, uočavamo da učenici prvog razreda imaju koncentraciju oko 20 minuta, a s obzirom na to da nastava traje 45 minuta, to naglašava koliko je važno u nastavni sat ubaciti određenu didaktičku igru (Nikčević-Milković, Rukavina i Galić, 2010). Također, rezultati nam mnogih drugih istraživanja svjedoče o tome koliko igra učini učenje jednostavnijim i interesantnijim.

„Igra sama po sebi može, ali ne mora biti efikasna u ostvarivanju odgojno-obrazovnih zadataka. Njezina uspješnost ovisi o nizu činilaca, a jedan je od najvažnijih kako je igra konstruirana. Zato bi bilo nužno svaku obrazovnu igru prethodno eksperimentalno provjeriti i utvrditi ima li ona uopće i koliki odgojno-obrazovni učinak“ (Bognar, 1986, 65). Korištenje didaktičkih igara na nastavi može služiti kako bi se motiviralo učenike, pa i kako bi uvježbali i provjerili stečeno znanje. Učenici će tada biti aktivniji što će učiniti lakše održavanje nastavnog sata učitelju. Tijekom igre učitelj može uvidjeti vještine svih učenika, a igra mora ispuniti svoj cilj. Iznimno je važno da je učitelj siguran kako je ta didaktička igra primjerena i da će ostvariti svoju svrhu jer ako ju ne ostvari ta igra je bila nepotrebna.

Učenici vole nastavu koja je dinamična, nestereotipna, interesantna, koja ih motivira za rad te onu u kojoj se koriste neka sredstva. Didaktičke se igre provode u grupama, individualno ili čak s cijelim razredom (Bručić-Dvoršak i sur., 1983). Tijekom igre učenici bolje surađuju i svaki problem rješavaju zajednički, kao što i dolaze do rješenja.

U osnovnoj se školi, a naročito u nižim razredima, koristi didaktička igra. Ona se može koristiti u svim školskim predmetima te se pomoću nje uvježbavaju razne vještine, usvajaju nova znanja i ponavljaju prethodno naučena znanja. Dakako, učitelji trebaju znati na kojoj je razini znanje djeteta te pomoću toga odrediti koju će didaktičku igru primijeniti u nastavi uzimajući u obzir i interese učenika (Kostović - Vranješ i Knego, 2006).



Za vrijeme igranja didaktičke igre učenici bi trebali biti radoznali, puni iznenađenja i neizvjesnosti. Tada se kod njih razvija mašta i kreativnost. Znanje koje su učenici prethodno stekli, u igri trebaju znati pravilno primijeniti i ispravno reagirati. Najčešće se tek dolaskom u školu, učenicima zadaju zadaci u obliku takmičenja te svaka pomoć i ispravak učenika treba biti jednostavan i brz. Ako je određenom djetetu potrebno više pažnje, za njega se može organizirati individualan rad. Didaktičke su igre složene te svaka ima različite zadatke. Naime, djeca dobivaju zadatke kao što su uspoređivanje predmeta, njihovih svojstava i osobina, a nakon toga izvršavaju svoj izbor. „Didaktičke igre razvijaju kod djece svjesno pamćenje i sposobnosti njenog reproduciranja zapaženih pojava“ (Fučkar, 1955:12). Primjerice, uz razni materijal oni razvijaju konstruktivne i stvaralačke sposobnosti.

Preporuka je da učitelji u školama, uz nastavne jedinice, osmišljavaju nove ili koriste postojeće didaktičke igre kako bi se kod učenika ubrzalo usvajanje novih znanja. Tako će njihova pažnja i koncentracija biti bolja, a zasigurno i njihov napredak i rezultati (Pavličević-Franić, 2005).

#### **4.2. Vrste didaktičkih igara**

Didaktičke igre dijelimo u dvije osnovne skupine – s materijalom i bez materijala. Igra s materijalom podrazumijeva upotrebu raznih igrački, predmeta i sredstava. Takve su igračke, sredstva i predmeti izrađeni prema određenom zadatku. Opće je poznato da one moraju biti dinamične i probuditi kod djece velik interes. Također, kada se učenici sami koriste materijalom, ta im sloboda pruža mogućnosti da sami istražuju i eksperimentiraju. Igre su bez materijala, poznate i pod nazivom igre riječima, mnogo složenije od onih koje imaju materijal. Mogu se primjenjivati u velikim skupinama, čime se uključuje svu djecu u sudjelovanje. Tijekom igre očekuje se od djece da zaključuju, brzo reagiraju i da se ispravno izražavaju. Primjerice, ovdje spadaju zagonetke, govorno stvaralaštvo, osmišljavanje priča pomoću svoje mašte, igre u kojima se nadopunjavaju rečenice i opisuju razni predmeti (Fučkar, 1955).

### 4.3. Igre s didaktičkim sredstvima

U knjizi Mire Peteh *Radost igre i stvaranja*, koja je namijenjena djeci predškolske dobi, nailazimo na mnogo igara koje se mogu preoblikovati i prilagoditi djeci školske dobi. Kao i sva dosadašnja istraživanja, i proučavanje literature potvrđuje koliko je igra neizbježna u životu djeteta te koliko je važna za njegov cjelokupni razvoj. Igre dijelimo prema dobi djeteta, zadatku i prema načinima usvajanja određenih pojmova. Jedan je od načina usvajanja određenih pojmova uz pomoć didaktičkih sredstava, a u igre s didaktičkim sredstvima ubrajamo (Peteh, 2018):

- *Igre s kockom*
- *Pogodi po pipu!*
- *Pokrij me!*
- *Reci, kako se zove i koliko ih ima*
- *Mala tombola*
- *Prekriži krugove!*
- *Igre s obručima*
- *Boca i brojke*

Većina se navedenih igara može koristiti u svim predmetima nižih razreda, no mora se prilagoditi sadržaju. U igrama u kojima se koristi kocka za djecu, učenicima ona predstavlja igračku, dok je za učitelje ista još jedno didaktičko sredstvo. Pomoću kocke dijete razvija motoriku, koordinaciju, spretnost i upoznaje svojstva predmeta. Takve kocke mogu biti različite boje, namjene i veličine i mogu poslužiti za razne sadržaje. Također, postoje brojne igre u kojima je kocka dio igre – *Čovječe ne ljuti se*, *Jumbolino* i mnoge druge. U igri *Pogodi po pipu*, djeca guraju ruku u vrećicu ili kutiju te moraju imenovati predmet koji izvuku i reći ponešto o njemu. Korištenjem igre *Pokrij me!* djeca utvrđuju koliko je nečega i kakvog je nešto oblika i uočavaju razlike u određenim predmetima, istovremeno usvajajući njihove nazive. Zatim, u igri *Reci, kako se zove i koliko ih ima* djeca bacaju kocku na kojoj se nalaze određeni likovi, pojmovi, predmeti, a njihov je zadatak nakon što imenuju taj predmet, lik ili pojam pronaći slične predmete, odnosno likove ili pojmove. *Mala tombola* igra je koja uči djecu strpljivosti i snalažljivosti, uz pomoć koje mogu učiti brojeve, slova i slično. U

igri *Prekriži krugove!* koristimo papir s krugovima, kocku i flomaster. Na papiru se nalazi trideset krugova, a bacanjem se kocke određuje koji će se krugovi prekrižiti, odnosno koliko njih. Primjerice, ovako djeca mogu učiti brojeve, no može se prilagoditi i drugom sadržaju. U igri se s obručima na pod podstave obruči prema broju djece. Potom, kada učitelj da znak učenicima, oni moraju stati kraj obruča ili uskočiti u njega, ovisno o tome koji zadatak učitelj zada. *Boca i brojke* igra je u kojoj učenici sjede sa svojim učiteljima u krugu te se u sredini nalazi boca koju okreću. Svi se učenici moraju okrenuti bocu, a učitelj je taj koji im zadaje zadatke. Onim će se učenicima kojima ide teže, odnosno koji nisu još savladali određeni sadržaj, dati jednostavniji zadatci, dok će se onima koji jesu, dati složeniji (Peteh, 2018).

#### **4.4. Digitalne didaktičke igre**

Digitalne didaktičke igre još nazivamo „ozbiljne igre“, a one su stvorene kako bi se zabava i učenje ujedinili. Naime, poznato je da je učenje učinkovitije ako je ono učenicima atraktivno i kada se ono temelji na iskustvu i problemima. Digitalne didaktičke igre možemo podijeliti na igre za zabavu, igre za učenje i ozbiljne igre, pri čemu su posljednje one kojima nije cilj isključivo užitek i zabava (Connolly i sur., 2012).

Ozbiljne igre usmjeravaju pozornost na osmišljavanje raznih edukativnih sadržaja te postaju sve važnijim medijem u usvajanju novih znanja. Takve su igre namijenjene dugoročnosti znanja učenika i lakšem savladavanju nastavnog sadržaja (Gee, 2007 prema Ratan, Ritterfeld, 2009).

Digitalne su didaktičke igre zadobile veliku pažnju u disciplini poučavanja i učenja te im je glavni cilj edukacija. Iako ovaj novi način poučavanja ima mnoge pozitivne karakteristike, usporedimo li ga s tradicionalnim, primijetit ćemo i one manje pozitivne. Smatra se da u takvim igrama okruženje nije realno, kao i da igrač ne može širiti svoje granice. Također se smatra da takve igre nemaju određenu svrhu, cilj i ishode, ali i da se ne pruža dovoljno dobra povratna informacija (Susi i sur., 2017). Unatoč tome, edukativne su igre ipak našle svoj smisao i svrhu u nastavi jer se njima

učenicima omogućuje da razvijaju svoju kreativnost i maštu, ali i da u virtualnom svijetu proširuju svoje vidike i nove načine razmišljanja. Djeca suvremenog doba trebaju upravo takve igre i načine poučavanja te im to zasigurno odgovara.

Kao što je već spomenuto, učitelji su upoznati s činjenicom da je djeci igra najprirodniji i najzabavniji način učenja te su svjesni koliko ju je važno primjenjivati u nastavi. Osnovni je razlog primjenjivanja ovakvih igara to što su se današnji učenici značajno promijenili, stoga se učitelji moraju prilagoditi i primjenjivati najuspješnije metode. Sve te igre imaju određena pravila, cilj, priču i sadržaj i potiču interakciju s učenicima. Nadalje, iznimno su motivirajuće i učenike tjeraju na razmišljanje i rješavanje mnogih problema s kojim se susreću. Zatim, uključuju vizualne elemente koji posebno privlače pažnju učenika i time ih uvode u svijet mašte. Osim toga što se kod učenika razvijaju mnoge sposobnosti, ovakve se igre koriste i za poučavanje mnogih složenijih problema koje je teško prikazati u svakodnevnom životu. Primjerice, mnogi pokusi koji bi se trebali izvoditi na nastavi, ali se ne izvode jer su opasni u stvarnome svijetu, mogu se izvoditi uz pomoć digitalnih didaktičkih igara. Kao što učenici napreduju i postižu određene rezultate u stvarnome svijetu, isto ih tako postižu i igrajući digitalne igre uz istraživanje, suradnju, pamćenje raznih informacija i dobivanje povratne informacije. Također, ovakve igre omogućuju učenicima da uvide gdje su pogriješili i iz toga nauče (Felicia, 2009).

Svaki bi učitelj trebao znati odabrati igru primjerenu učenicima te razne aktivnosti pomoću kojih će učenici usvojiti određeni sadržaj. Isto tako, poželjno je da znaju prepoznati pozitivne i negativne karakteristike ovakvog poučavanja te koristiti one ispravne.

## 5. PRIMJENA DIDAKTIČKIH IGARA U POUČAVANJU I UČENJU HRVATSKOGA JEZIKA

Kao i svaki predmet, pa tako i Hrvatski jezik, učenicima je postao draži, uvođenjem raznih igara u nastavu Hrvatskoga jezika. Samim time od učitelja se očekuje korištenje različitih vrsta igara kako bi učenici bilo što motiviraniji za rad i kako bi što bolje usvojili nastavni sadržaj Hrvatskoga jezika. S obzirom da veliki broj učenika ima određeni strah od zahtjevnijih i težih nastavnih sadržaja, poželjno je koristiti didaktičke igre kako bi učenici bili opušteni te kako bi u razredu bilo ugodnije ozračje, a samim time i učenici bi lakše usvojili nastavni sadržaj. Didaktičke igre u poučavanju i učenju hrvatskog jezika, kao i bilo kojeg drugog predmeta moraju biti u skladu s djetetovim godinama i sposobnostima, a svaki učitelj mora znati koja je svrha određene igre te što se njome želi postići (Aladrović-Slovaček, 2018).

Didaktička igra se primjenjuje u poučavanju učenika kako bi im se povećala koncentracija, kako bi bili motivirani za rad, kako bi usvojili novi sadržaj ili uvježbali već naučeni. Igrajući se učenik najčešće nije ni svjestan da uči, a učitelj tako može uočiti sposobnosti i znanje učenika. Na nastavi Hrvatskoga jezika igre se mogu provoditi u grupi, u paru, individualno ili čak s cijelim razredom (Bručić-Dvoršak i sur., 1983).

Učitelj treba znati razinu djetetovog znanja i prema tome mora prilagoditi didaktičku igru. Danas postoje mnoge didaktičke igre koje se koriste u nastavi Hrvatskog jezika, a sve te igre mogu se preoblikovati i prilagoditi ostalim sadržajima. Mogu se koristiti za motivaciju učenika u uvodnom dijelu sata, u glavnom dijelu sata ili u završnom. Osim već postojećih igara, učitelj sam ili zajednički s učenicima može osmisliti novu didaktičku igru ili preoblikovati staru te je zajednički mogu izrađivati. Također, mogu se koristiti i didaktičke igre uz korištenje novih medija. Nažalost proučavajući udžbenike, primjećuje se da je zastupljenost igara iznimno mala, a u ovom radu ću navesti igre koje se mogu koristiti za učenje i poučavanje sadržaja iz područja jezika, jezičnog izražavanja, književnosti i medijske kulture. Igre sam navodila za svaku od domena predmeta Hrvatski jezik u skladu s kurikulumom: *Hrvatski jezik i komunikacija, Književnost i stvaralaštvo i Kultura i mediji*.

Također, s obzirom na to da se puno pozornosti danas posvećuje digitalnim didaktičkim igrama, navest ću i njih. U današnje vrijeme na internetu možemo pronaći mnogo edukativnih igara za svaki nastavni predmet te se iz dana u dan osmišljavaju novi načini poučavanja kako bi se učenicima pojednostavilo učenje, odnosno kako bi ih se motiviralo za rad. Svaki učitelj mora razmisliti o tome koju će digitalnu didaktičku igru primjenjivati na nastavi te odrediti koja je zapravo njezina svrha. Svrha takvih igara je učenicima vizualizirati nastavni sadržaj koji učenicima često može biti apstraktan i nerazumljiv, a budu li oni zainteresiraniji za rad, zasigurno će biti i bolji rezultati. Nažalost, postoji velik broj igara koje nisu prilagođene hrvatskom obrazovnom sustavu, stoga učitelji imaju veliku ulogu u svemu tome. Mnoštvo je alata pomoću kojih se može izraditi igra, no za to je potrebno educirati učitelje kako programirati. Problem koji se javlja kod dizajniranja igara je taj što učitelji moraju pronaći sredinu između igranja i učenja kako bi na kraju ta određena igra bila i zabavna i poučna (Kelle i sur., 2011). Učitelji koriste takve igre u nastavi kako bi poučavali svoje učenike, zatim kako bi učenici usvojili mnoga znanja i razvili mnoge vještine. Na taj način se kod učenika razvija i interaktivan rad, zbog znatiželje koja se pojavljuje u njima te zbog ispravaka i pohvala koje dobivaju. Digitalne didaktičke igre dijele se prema predmetima, odnosno postoje igre iz područja matematike, jezika, čitanja, zatim igre o okolini i mnoge druge (Đurić, 2009). Prva računalna igra koja je objavljena u Hrvatskoj je *Školski sraz*. Dakle, ta igra obuhvaća nastavni sadržaj osnovne škole, a učenici su podijeljeni u skupine. Igrajući ovu igru u učenicima se budi natjecateljski duh te jedan drugom upotpunjuju znanje kako bi postigli što bolji rezultat.

Kada bismo igre za učenje hrvatskog jezika uspoređivali s igrama za učenje drugih jezika, možemo vidjeti mali broj igara za učenje hrvatskog jezika u odnosu na druge, primjerice engleskog. Igre koje se nalaze na internetu uglavnom su primjerene djeci vrtićke dobi i za niže razrede osnovne škole. Važno je da učitelj svaku igru prilagodi dobi i mogućnostima učenika. Nadalje, da jasno odredi cilj igre, da nakon određene igre mogu primijeniti ono što su naučili, da napreduju i stječu nova iskustva, da se stvori suradnja među učenicima i razviju mnoge sposobnosti. Učitelj također treba odrediti vrijeme koje je potrebno za određenu igru i mora obratiti pozornost na to da učenici dobiju blagu povratnu informaciju.

Na internetu se nalazi mnogo digitalnih didaktičkih igara za poučavanje i učenje hrvatskoga jezika. Neke od tih igara služe za učenje novog nastavnog sadržaja, a neke za ponavljanje i uvježbavanje. Iako se igre mogu preoblikovati i osmisлити za uglavnom sve sadržaje na nastavi Hrvatskog jezika, već sad postoje mnoge, naročito iz područja jezika na stranici *jezičneigre.com*. Postoje mnogi kvizovi u kojima učenici moraju nadopunjavati kratke odgovore ili odabrati jedan točan odgovor od nekoliko ponuđenih. Učenici na kraju dobivaju povratnu informaciju jesu li točno ili netočno riješili zadatak. U tim kvizovima se provjerava znanje učenika u pisanju slova *č* i *ć*, zatim *ije* i *je*, *đ* i *dž*. Nadalje, učenici moraju ubacivati u rečenice interpunkciju i određivati piše li se neka riječ velikim ili malim slovom. Uz to, postoji niz igara i pjesmica pomoću kojih učenici mogu naučiti abecedu. Zatim u igri *memory*, učenici usvajaju mnoge nove riječi i vježbaju čitati. S obzirom da učitelj može sam ili s učenicima osmisлити svoju digitalnu didaktičku igru, one se mogu preoblikovati i prilagoditi svakom sadržaju Hrvatskog jezika (Mihaljević, 2016).

### **5.1. Primjeri didaktičkih igara u poučavanju i učenju Hrvatskoga jezika**

U ovom potpoglavlju prikazat ću dvadeset i jednu didaktičku igru koja se može koristiti u nastavi kako bi se učenicima olakšalo usvajanje nastavnog sadržaja Hrvatskoga jezika. Sve navedene igre mogu se prilagoditi većini nastavnih sadržaja i mogu se koristiti od prvog do četvrtog razreda ukoliko se preoblikuju i prilagode određenoj temi. Svaku od ovih igara učenici mogu samostalno izraditi ili sa svojim učiteljem/učiteljicom.

#### *5.1.1. Bezopasni pikado*

*Bezopasni pikado* je veoma zabavna i interesantna igra djeci. Kao i svaku igru, učitelji ju mogu kupiti gotovu, napraviti kod svoje kuće ili sa svojim učenicima na nastavi. Iako je ova igra bezopasna, zahtjeva gotovo iste vještine kao i igranje „normalnog“ pikada. Za izradu ove igre potrebno je: 3 komada kartona, loptice za stolni tenis, samoljepljiva čičak traka, vuna, flanel i ljepljivo. Prvo na loptice zalijepimo komad čičak trake, a potom izradimo metu za pikado. Okrugle kartone prekrijemo

komadom flanela ili vune i zalijepimo tkaninu ljepilom sa stražnje strane triju kartona. Metu možemo zalijepiti na zid ili ploču. Ova se igra može igrati iz zabave ili za bodovanje, no sigurno je da će učenici uživati i mnogo toga naučiti koristeći ju. Također, učenici igrajući ovu igru razvijaju svoju preciznost. Cilj je ove igre ispravno odgovoriti na pitanja, a ne samo lopticom pogoditi jednu od tri mete (Steve i Ruth Bennett, 2001). *Bezopasni pikado* može učenicima pomoći u učenju sadržaja Hrvatskoga jezika, a ova se igra može preoblikovati i prilagoditi mnogim sadržajima. Primjerice, kod početnog čitanja i pisanja jedan krug kartona može predstavljati riječ koja sadrži jedan glas određenog slova koje se uči, drugi krug može predstavljati riječ koja ima dva ista glasa, treći karton tri ista glasa. Nadalje, u jedan krug možemo upisati točku, u drugi upitnik, a u treći uskličnik. Pritom učenici izvlače rečenice koje na kraju nemaju znak te gađanjem u metu određuju je li rečenica upitna, izjavna ili usklična. Zatim, tako možemo s učenicima ponavljati imenice, glagole i pridjeve te određivati je li neka rečenica napisana u prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti. Ako koristimo dva kruga, odnosno dvije mete, može nam služiti za učenje velikog i malog početnog slova. Prvi se krug tako gađa ako se riječ piše malim početnim slovom, a drugi krug ako se piše velikim početnim slovom. Isto tako, koristeći dva kruga s učenicima možemo ponavljati riječi s *č* i *ć* te *ije* i *je*. Iznimno je bitno da se učenika upozori na moguću pogrešku te da ga se ispravno nauči.

### 5.1.2. Magnetna igra pecanja

Općepoznato je da što je igra zanimljivija to će učenicima više toga ostati u sjećanju, a ova je igra veoma interesantna te učenici imaju osjećaj kao da uistinu pecaju dok je igraju. Učiteljica na nastavu može donijeti gotovu igru, ali ju naravno može izraditi i sa svojim učenicima tako da se podijele u skupine kako bi bili što efikasniji. Jedna skupina učenika ima zadatak od kartona izraditi brodić u koji mora stati učenik. Druga skupina izrađuje štap za pecanje. Štap je zapravo grana koju je učiteljica donijela na nastavu. Zadatak je učenika na kraj grane zavezati konac i na dno konca zavezati mali magnet. Treća je skupina zadužena za crtanje i rezanje riba. Kada se svaka riba izreže zasebno na drugu se stranu piše zadatak koji učenici moraju napraviti



te se na ribu lijepi komadić željeza ili se stavlja željezna ukosnica (Steve i Ruth Bennett, 2001). Korištenjem ove igre učenici mogu s učiteljicom obrađivati novi nastavni sadržaj te ponavljati prethodno naučeni. Dakle, odabire se jedan učenik koji je ribar i odlazi u svoj brodić i uzima štap za pecanje. Kada se riba ulovila za magnet, učenik ju uzima u ruku i okreće stražnju stranu te čita zadatak i rješava. Primjerice, upitne, usklične i izjavne rečenice mogu se učiti i ponavljati ovim načinom tako što se na ribi nalaze rečenice bez točke, upitnika i uskličnika, a zadatak je učenika na kraj rečenice staviti pripadajući znak. Nastavna tema *Postavljanje pitanja i davanje odgovora* također se može učiti tako što će učenik upecati pitanje i na njega dati odgovor ili će upecati odgovor, a morati sastaviti pitanje. Nadalje, na stražnjoj strani ribe može se nalaziti riječ pa učenici moraju tu riječ rastaviti na slogove i reći koji su otvornici, a koji zatvornici u njoj. Osim riječi i rečenica mogu se zalijepiti i male fotografije na stražnju stranu pa učenici moraju primjerice opisivati taj predmet ili lik, ovisno o tome što je na fotografiji. Nastavna tema *Imenice* može se ponavljati tako što će učenici izvući određenu riječ, odnosno imenicu i reći je li ona opća ili vlastita te je li u jednini ili u množini. Slično tome, mogu ponavljati glagole i pridjeve, prepoznajući glagol u rečenici prema pitanjima što se događa ili što netko radi, a za pridjeve je li on opisni ili posvojni. Ova igra ne mora služiti samo za poučavanje i učenje učenika, već može biti za određivanje teme sastavka, priče, pisma, čestitke ili razglednice. Na primjer, na ribu se napiše neka tema, a učenik mora pisati o temi koju ulovi. Korištenjem se ove igre kod učenika razvija fina motorika i koordinacija oko-ruka.

### 5.1.3. *Telefon*

*Telefon* je igra koja djeci posebno privlači pozornost zbog zvučnih valova. Ako se ova igra izrađuje u školi, potrebne su dvije papirnate ili plastične čaše, zatim igla ili oštra olovka s kojom će se na dnu čaše napraviti rupa kroz koju će se provući uže. Dakle, na dnu svake čaše probode se mala rupa i uže se provuče kroz svaku rupu te se zaveže čvor na svakom kraju kako bismo zaustavili provlačenje kroz čašu. Učenike se podijeli u parove i svaki učenik u ruci drži jednu čašu. Veoma je važno da je uže zategnuto. Jedna osoba stavlja čašu na uho i sluša, dok druga govori u čašu. Tako se stvaraju zvučni valovi koji se na dnu čaše pretvaraju u vibracije. One po užetu putuju

do druge čaše i onda se opet pretvaraju u zvučne valove te druga osoba čuje sve što joj se govori (Steve i Ruth Bennett, 2001). Kod učenika mlađe dobi ova igra stvara veliko uzbuđenje. Što se tiče učenja sadržaja Hrvatskog jezika, ova je igra odlična za nastavnu temu slušanje sugovornika i govorenje-telefonski razgovor, kada je jedan učenik govornik, drugi sugovornik i oponašaju telefonski razgovor. Korištenjem te igre učenici mogu usvajati i ostale sadržaje kao što su slušanje i govorenje, postavljanje pitanja i odgovora, pripovijedanje prema poticaju, oblikovanje usmene obavijesti, izvješćivanje o prošlom događaju, sporazumijevanje hrvatskim standardnim jezikom, izricanje prošlosti, sadašnjosti i budućnosti te upravni i neupravni govor.

#### 5.1.4. *Puzzle*

*Puzzle* je igra koja je uglavnom svoj djeci poznata od njihove najranije dobi kada su slagali razne fotografije. Igrajući ovu igru djeca razvijaju logičko zaključivanje, a osim toga što im igra stvara zabavu i užitek, može biti i edukativna te djeca mogu usvojiti mnoga znanja. *Puzzle* učenici mogu izraditi zajedno sa svojom učiteljicom tako što će karton pravokutnog oblika izrezati u obliku puzzli, a onda na svaku od njih upisivati ono što je u skladu s temom (Aladrovič-Slovaček, 2018). Primjerice, veoma korisno može biti učenje teme red riječi u rečenici tako što će učenici na svako polje napisati jednu riječ, a cilj je da svaki red čini smislenu rečenicu. Također, može služiti učenju abecede i učenju sastavljanja rečenica od nizova zadanih riječi, a često se koristi u motivaciji, odnosno prije obrade određenog sadržaja.

#### 5.1.5. *Dan - noć*

*Dan-noć* je igra koja u djeci budi uzbuđenje i stvara napetost te razvija perceptivne sposobnosti. Učiteljica učenicima zadaje pravila, odnosno kada moraju čučnuti, a kada ustati na noge. Igra je vrlo jednostavna, a od učenika zahtijeva dobru koncentraciju (Aladrovič-Slovaček, 2018). U nastavi Hrvatskoga jezika ova igra može se primjenjivati za učenje mnogih sadržaja. Primjerice, kada učenici uče abecedu moraju ustati kada riječ koju učiteljica izgovori sadrži dva glasa koja se taj dan uče, a

čučnuti kada riječ sadrži jedan glas. Zatim, učiteljica može izgovarati riječi, a učenici moraju vježbati veliko i malo slovo, tako što će ustati ako se riječ koju je učiteljica izgovorila piše velikim početnim slovom, a čučnuti ako se piše malim slovom. Nadalje, učiteljica može uvježbavati mnoge teme iz domene Komunikacija i jezik izgovarajući učenicima razne riječi i rečenice, a učenicima kada ustanu još može značiti da je rečenica točna, odnosno ispravna, a kada čučnu da je netočna.

#### 5.1.6. *Igra detektiva*

Cilj ove igre je postaviti pitanje na koje odgovor može biti samo da ili ne. Igra detektiva kod učenika razvija maštu i sposobnosti zamišljanja. Igra se tako da učiteljica učenicima ispriča neku priču, najčešće o nekom zločinu. Zadatak je učenika glumiti detektive tako što će postavljati učiteljici pitanja, a ona im može odgovarati s da ili ne (Aladrovič-Slovaček, 2018). Korištenjem ove igre učenici mogu učiti i ponavljati upitne, izjavne i usklične rečenice, postavljanje pitanja i davanje odgovora, stvaranje nizova riječi, slušanje i govorenje te pravilno sporazumijevanje hrvatskim standardnim jezikom. Također, u ovoj igri može doći do predstavljanja određenog problema ako se igra malo preoblikuje te se s učenicima može napraviti rasprava.

#### 5.1.7. *Uzmi peticu*

*Uzmi peticu* je već postojeća didaktička igra koja je opisana u udžbeniku *Snaga riječi* za 8. razred. U ovoj igri može sudjelovati cijeli razred. Dakle to je komad papir na kojem se nalaze razni glagolski oblici, svaki u svojem kvadratiću (budemo pokušali, ćeš ispeći, je padao..), a pored njih, odnosno između njih se nalazi različito voće koje nešto označava. Primjerice, jabuka je infinitiv, kruška je futur drugi i banana je aorist. Učenik za učenikom čita jedan glagolski oblik i mora reći o kojem je glagolskom obliku riječ, te kada dođe do ilustracije, na primjer slike banane koja označava aorist mora reći jedan primjer glagola koji je u aoristu. Učenik ostaje u igri dok god daje ispravne odgovore, a ispada iz igre kada odgovori netočno (Šojat, 2015). Naravno, ova igra se može problikovati i prilagoditi učenicima nižih razreda i sadržaju Hrvatskoga

jezika od prvog do četvrtoga razreda. Fotografije voća mogu predstavljati imenice, vlastite i opće, imenice u jednini i množini, umanjenice i uvećanice. Zatim može predstavljati opisne i posvojne pridjeve, glagole u prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti.

#### 5.1.8. *Skriveno blago*

*Skriveno blago* je također već postojeća igra koja je opisana u udžbeniku za osmi razred *Snaga riječi*. U ovoj igri su učenici podijeljeni u četiri skupine, a svaka skupina dobiva kartu s blagom. Na kari su kontinenti i na svakom se kontinentu nalaze riječi, a onaj kontinent na kojem se nalaze pravopisno točne riječi tamo je skriveno blago. Učenici za svaku pronađenu netočno napisanu riječ i ispravljenu dobivaju jedan bod (Šojat, 2015). Korištenjem ove igre učenici uče poštivati pravopisnu normu, zatim uvježbavaju pisanje riječi s č, ć, ije, je, đ i dž te veliko i malo početno slovo.

#### 5.1.9. *Stvarajmo riječi*

U ovoj igri svi učenici, zajedno sa svojom učiteljicom sjedaju na pod u obliku kruga ili polukruga. Zatim, dogovaraju se tko će prvi započeti te odabrani igrač započinje i kaže jednu riječ, a učenik pored njega treba se sjetiti koja započinje istim slovom. Također, može se igrati i tako što će započeti riječ sa zadnjim slovom prethodne riječi ili čak zadnja dva slova. U ovoj igri učenici ne smiju ponavljati riječi te ukoliko pogriješe ispadaju iz igre (Težak, 1971). Može se odrediti na primjer da učenici smiju koristiti samo jednu vrstu riječi, primjerice imenice. Korištenjem ove igre na nastavi Hrvatskoga jezika, učenici mogu učiti abecedu, stvarati nizove riječi, pravilno se izražavati i pokazati svoju maštovitost i logičko zaključivanje.

#### 5.1.10. *Gramatički Crni Petar*

U igri *Gramatički Crni Petar* izradi se neparan broj karata na koje se ispisuju riječi. Primjerice, to može biti deset imenica, deset pridjeva, deset glagola i jedan uzvik. Svakom učeniku se podijeli jednak broj karata, a zadatak učenika je da spajaju karte, odnosno riječi po vrstama ili par po par te ako imaju te karte bacaju na sredinu,

odnosno izbacuju iz igre. Od ostalih karata koje nisu mogli ni s čim spojiti, izvlače ih jednu po jednu redom jedan od drugoga te tada parove koje dobiju opet eliminiraju iz igre. Onaj učenik koji prvi ostane bez karata je pobjednik, a onaj kome ostane uzvik u ruci taj je Crni Petar (Težak, 1971). Igra se može prilagoditi mnogim sadržajima Hrvatskog jezika, te se na kartice osim glagola, pridjeva i imenica, mogu pisati i riječi pisane velikim i malim početnim slovom, zatim umanjnice i uvećanice, riječi pisane sa je i ije, č i ć te đ i dž.

#### *5.1.11. Saga*

Naziv *Saga* dolazi od islandske riječi *sejga* što znači pripovjediti. Igra se igra pomoću kartica na kojima se nalaze slike te se opisujući ih stvara priča. Kartice se mogu kupiti već gotove, no mogu se pronaći i slike koje će se zalijepiti. Štoviše, učenici mogu zajednički s učiteljicom nacrtati nešto na kartice ovisno o sadržaju koji obrađuju ili ponavljaju. Učenici za vrijeme ove igre sjede u krugu i svaki od njih izvlači jednu kartu. Kada je svatko izvukao svoju kartu, učenici imaju nekoliko minuta da osmisle jednu ili više rečenica vezano za njihovu sliku. Cilj je igre da učenici zajednički osmisle priču. Prvi učenik stavlja svoju kartu u sredinu i govori ono što je osmislio te svaki sljedeći stavlja svoju kartu nakon prethodno stavljene i nastavlja priču. Korištenjem ove igre u nastavi Hrvatskoga jezika učenici mogu ponavljati i obrađivati mnoge sadržaje. Sadržaji koji se mogu obrađivati pomoću ove igre su priča, slikovnica, redosljed događaja u priči, bajka, pripovijedanje, stvaranje zajedničke priče prema poticaju, tema u poeziji i prozi, pripovijetka, basna te uvod, rasplet i zaplet u priči. Tijekom ove igre učenici razvijaju svoju kreativnost i maštu.

#### *5.1.12. Čitanje po ulogama*

Učenici su podijeljeni u skupine, a učiteljica im pronalazi tekst koji je primjeren njihovoj dobi. Njihov je zadatak spomenuti tekst podijeliti na uloge te ispričati ili odglumiti ostalim učenicima ono što su osmislili. Hoće li ispričati ili odglumiti osmišljeno, ovisi o njihovom dogovoru s učiteljicom. Učiteljica odabire nekoliko

učenika koji će s njom biti u sudačkom vijeću i odlučiti zajednički koji je tekst najbolji. Cilj je ove igre da učenici interpretiraju tekst u dramskom obliku te da ga preoblikuju u dramu s ulogama i oponašaju situacije govorom. Korištenjem ove igre u nastavi učenici razvijaju sposobnosti oponašanja i kritičkog mišljenja (Aladrovič-Slovaček, 2018). Primjenjujući ovu igru na nastavi Hrvatskog jezika, učiteljica učenike može poučavati o lutkarskom igrokazu. Primjerice, može im odrediti da moraju napraviti lutke za svoj igrokaz, odnosno čitanje po ulogama. Učenici će moći razlikovati igrokaz, glumca, ulogu i glumu. Zatim će oponašati izgled i ponašanje lika kakav je prikazan u tekstu i uočiti odnose među likovima te razlikovati dijalog, monolog i pripovijedanje.

### 5.1.13. *Čovječe, ne ljuti se*

*Čovječe, ne ljuti se* igra je koju učenici mogu izraditi sa svojom učiteljicom na malo većem papiru, pa čak i u prirodnoj veličini (npr. u dvorištu škole) jer može biti korisna i poučna svim razredima kada se sadržaj prilagodi njihovoj dobi. Ako se igra odvija u razredu pomoću papira i kockice, onda su učenicima potrebni čunjići s kojima će ići naprijed. Ako igraju u prirodnoj veličini, onda učenik radi korake od jednog do drugog polja što je učenicima naravno puno zanimljivije. Ova igra može služiti za ponavljanje i obradu novog sadržaja, a može se prilagoditi svim nastavnim područjima iz Hrvatskog jezika (Aladrovič-Slovaček, 2018). Primjerice, možemo prilagoditi nastavnom području književnosti, odnosno odigrati je nakon pročitane djela tako da se učenicima na poljima nalaze pitanja poput – Koja je književna vrsta ovog teksta?, Koja je tema ovoga djela?, Nabroji glavne likove., Opiši jednog lika., Koje je mjesto radnje?, Što misliš zašto je lik tako postupio?, Kako bi ti postupio da si na njegovom mjestu?, Koja je pouka ovog teksta?, i slično. Također, može služiti ponavljanju sadržaja iz područja jezika tako što na poljima piše nabroji imenice, glagole ili pridjeve, osmisli upitnu, uskličnu, izjavnu rečenicu ili rečenicu u prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti te mnogim drugim sadržajima. Zatim, i iz područja se medijske kulture se mogu osmisliti razna pitanja.

#### *5.1.14. Izrada slikovnice*

U ovoj su igri učenici podijeljeni u skupinama. Materijal koji im je potreban za izradu slikovnice su papiri i bojice. Učiteljica učenicima zadaje temu, no ako žele mogu međusobno po skupinama dogovoriti temu. Kada je svaka skupina dobila svoju temu, zajednički osmišljavaju priču i određuju tko je zadužen za crtanje, a tko za pisanje. Cilj je ove igre ostvariti kompoziciju priče, odnosno odrediti fabulu, mjesto i vrijeme radnje te oblikovati priču. Oblikovanjem priče učenici razvijaju svoje kreativne sposobnosti (Aladrovič-Slovaček, 2018). Ova igra najviše može obuhvaćati teme iz područja književnosti, a to su slikovnica, lik, priča, redoslijed događaja u priči, glavni i sporedni likovi, odnosi među likovima te uvod, rasplet i zaplet u priči.

#### *5.1.15. Školica*

*Školica* je igra koja je neizostavna u životu djeteta te je uglavnom svako dijete upoznato s ovom igrom. Osim što služi za zabavu, možemo ju preoblikovati i prilagoditi tako da ona uz to što budi radost kod djece, bude i edukativna. Učenici mogu napraviti školicu ili u razredu ili na dvorištu škole. Ukoliko rade školicu u razredu, crtali bi ju na velikom plakatu, dok ju u dvorištu škole mogu crtati kredom u boji. Učenici igraju jedan po jedan te u ruci imaju kamenčić ili komadić cigle koji bacaju u jedno polje. Nakon toga skaču po poljima tako da kad je jedno polje skaču na jednoj nozi, a kad su dva polja na dvije noge. Na posljednjem se broju okreću za 180 stupnjeva i vraćaju na početak. Također, na povratku moraju pokupiti kamenčić i odgovoriti na jedno pitanje. Ova igra kod djece razvija koordinaciju i fleksibilnost (Steve i Ruth Bennett, 2001). Pitanja koja se učenicima mogu postavljati na nastavi Hrvatskog jezika uglavnom mogu biti iz svih nastavnih područja. Kada bismo na primjer uzeli nastavno područje književnost za ponavljanje nastavnih sadržaja, učiteljica učenike može upitati što su priča, pjesma, dijelovi pjesme, slikovnica, bajka, igrokaz, poezija, proza, rima i kakva može biti, basna, pripovijetka, personifikacija, dijelovi teksta, kako određujemo glavne i sporedne likove te njihove osobine. Primjerice, na kraju školske godine s učenicima se mogu ukratko ponoviti sadržaji iz područja književnosti, kao i iz područja jezika.

#### *5.1.16. Tko sam ja?*

Svi učenici sjednu u krug dok igraju ovu igru. Veoma je jednostavna, uz malo materijala, a učenicima je vrlo zanimljiva. Materijal koji je potreban za ovu igru uključuje papir, škare, olovku i ljepljivu traku. Svaki učenik zapisuje na papir određenog književnika, glumca, lika iz nekog književnog djela ili slično tome te lijepi papir učeniku pored sebe na čelo. Kada je svaki učenik dobio svog književnika, glumca ili lika igra može započeti. Učenici postavljaju pitanje dok ne pogode što se nalazi na njihovom papiru. Ostali učenici odgovaraju učeniku koji postavlja pitanja s da ili ne. Ako je odgovor da, učenik ima pravo postaviti još jedno pitanje i tako sve dok se ne dođe do odgovora ne. Učenici postavljaju pitanja – Jesam li muško? Jesam li žensko? Jesam li mlada/mlad? Imam li crnu kosu? Jesam li neki lik iz knjige? (Aladrovič-Slovaček, 2018). Igrajući ovu igru, učenici obogaćuju svoj rječnik i razvijaju perceptivne sposobnosti. Smatram da je ova igra vrlo dobra nakon pročitane lektire jer iz toga učitelj može saznati koliko su učenici upoznati s glavnim i sporednim likovima te kakvima ih oni doživljavaju. Također, mogu ponoviti mnoge već naučene književnike. Važno je da pažljivo slušaju jedni druge te da poštuju pravila pristojnog razgovaranja i da znaju oblikovati pitanje. Primjenjujući ovu igru u nastavi Hrvatskog jezika, učenici će zapaziti osnovne etičke osobine lika: dobar-loš i važne pojedinosti i glavnim i sporednim likovima te će povezati događaje i likove s vremenom i mjestom radnje. Nadalje, odredit će osnovna obilježja lika prema izgledu, ponašanju i govoru te oblikovati i izraziti sud o likovima prema njihovom ponašanju.

#### *5.1.17. Hrvatski pisci i djela*

Hrvatski pisci i djela je igra koja se nalazi u udžbeniku za osmi razred koji se naziva Snaga riječi. U ovoj igri sudjeluje dva do pet igrača. To su karte na kojima se nalazi fotografija pisca i njegovo ime te nazivi djela. Cilj je spariti pisca s njegovim djelom (Šojat, 2015). U razrednoj nastavi na nastavi Hrvatskog jezika mogu se stavljati na karte likovi iz lektirnih djela i naslovi djela, kao i pisci.



#### 5.1.18. Boca istine i izazova

*Boca istine i izazova* smatra se jednom od najpoželjnijih igara za „razbijanje“ dosade. Štoviše, zanimljiva je i odraslima, a ne samo djeci. Materijal koji je potreban za ovu igru su kartice i boca. Međutim, ako su učenici stariji, dovoljna je samo boca. Svi učenici sjedaju na pod i u sredini se nalaze boca i dva kupa karata, jedan predstavlja istinu, a drugi izazov. Igra se igra tako što se zavrti boca i kada se zaustavi onaj učenik prema kojem je okrenut čep boce odlučuje hoće li izvući kartu s kupa u kojemu piše istina ili izazov. U tom slučaju učiteljica osmišljava pitanja i izazove. Ako su učenici stariji, mogu si međusobno određivati pitanja i zadatke. Ovu je igru vrlo jednostavno izraditi, a učenici će uživati igrajući ju (Steve i Ruth Bennett, 2001). Posebno je zanimljiva ako se prilagodi učenju sadržaja iz područja kulture i medija, no može se preoblikovati i prilagoditi uglavnom svakom sadržaju za učenje i poučavanje hrvatskog jezika. Primjerice, učenici mogu razgovarati o pojedinom animiranom ili dokumentarnom filmu, odgovaranjem na pitanja i oponašanjem nekog lika što bi bio izazov. Također, isto tako mogu razgovarati o određenoj kazališnoj ili lutkarskoj predstavi, kao i o nekoj televizijskoj emisiji ili programu. Na primjer, učenik dobije izazov da mora ostalim učenicima prepričati jednu emisiju. Nadalje, pri igranju se ove igre učenici mogu služiti računalom, knjižnicom, rječnikom, pravopisom, enciklopedijom.

#### 5.1.19. Reklama

*Reklama* je jedna vrlo interesantna igra koja može služiti kao motivacija učenicima za nastavnu temu *Televizija* iz nastavnog područja medijska kultura. Učenici su u ovoj igri podijeljeni u skupine i svaka skupina dobiva različitu sliku. Primjerice, jedna skupina dobije određen predmet, druga skupina dobije fotografiju neke osobe i treća fotografiju određenog mjesta. Njihov je zadatak osmisliti reklamu i potom ju prenijeti ostalim učenicima. Igrajući ovu igru, učenici razvijaju maštu i kritičko mišljenje (Aladrovič-Slovaček, 2018). Smatram da je ova igra izvrsna motivacija učenicima te da će uživati osmišljavajući reklame. Nakon igre slijedio bi razgovor o televizijskim emisijama i programima.

#### *5.1.20. Strip nakon filma*

Za početak učenici odgledaju film koji je primjeren njihovoj dobi. Nakon odgledanog filma učiteljica učenike dijeli u skupine i svaka skupina ima svoj zadatak, no svi moraju prikazati film u obliku stripa. U ovoj igri ključno je da učenici nauče prepoznati što je važno, a što nevažno. Zadaci učenika su: prikazati najstrašnji dio filma, prikazati najtužniji dio filma, prikazati dio filma koji vam se najviše svidio i prikazati najsretniji dio filma (Aladrovič-Slovaček, 2018).

Učenici nekoliko minuta smišljaju što će učiniti, a nakon toga započinju s radom. Kada su završili, dolaze pred ploču i pokazuju ostalim učenicima što su izradili. Cilj je ove igre da učenici oblikuju sadržaj obzirom na temu koja je zadana. Korištenjem ove igre u nastavi učenici razvijaju sposobnost zamišljanja. Također, ova se igra može prilagoditi i drugim tema. Na primjer, učenici mogu osmišljavati strip nakon odgledane kazališne ili lutkarske predstave.

#### *5.1.21. Tko želi biti milijunaš*

Kao i većina igara ova se također igra tako što su učenici podijeljeni u skupine. U svakoj skupini može biti 5 učenika, a učenici iz skupine odabiru osobu koja će prva ići pred ploču odgovarati na pitanja. Učiteljica je unaprijed osmislila pitanja i odgovore te na ploču lijepi papir na kojem se nalazi pitanje i papir na kojem se nalaze odgovori. Ono što ovu igru čini jednostavnijom i interesantnijom je to da svaka skupina ima pravo iskoristiti dva džokera – pitaj svoju skupinu i pola-pola (Aladrovič-Slovaček, 2018). Igrajući ovu igru, skupljaju se bodovi, a pobijedila je skupina koja sakupi najviše bodova. Ova se igra može uglavnom prilagoditi svim nastavnim područjima Hrvatskoga jezika, no većini će učenika biti interesantnije ako su postavljena pitanja o određenoj televizijskoj emisiji, filmskoj priči, dječjim časopisima ili radijskoj emisiji, a tako učiteljica dobiva uvid o učeničkim znanjima iz područja medijske kulture.

## 5.2. Primjeri digitalnih didaktičkih igara u poučavanju i učenju nastavnog sadržaja Hrvatskoga jezika

U ovom potpoglavlju prikazat ću sedam digitalnih didaktičkih igara koje će učenje hrvatskoga jezika, učenicima učiniti interesantnijim i jednostavnijim. Uz navedene igre na internetu se nalaze još mnoge druge, koje učenici mogu koristiti u školi ili u svojem domu.

### 5.2.1. *Tko želi dobiti peticu*

*Tko želi dobiti peticu* kviz je kojim učitelj može poučavati svoje učenike kroz igru i iskustvenim učenjem. Ovaj kviz obuhvaća sadržaje iz svih nastavnih područja Hrvatskoga jezika. Dakle, obuhvaća sadržaje jezika, književnosti, jezičnog izražavanja i medijske kulture. Iznimno je bitno da su pitanja učenicima interesantna te da kod njih razvijaju usredotočenost, vještinu slušanja i samopouzdanje (Šojat, 2005). Ovaj je kviz suvremeni oblik poučavanja, a njegov je cilj učenike pripremiti za svijet odraslih te u njih razviti svijest o odgovornom ponašanju, pravednosti, solidarnosti, kritičkom mišljenju i potaknuti ih da uvide svoje vlastite talente. *Tko želi dobiti peticu* sličan je kvizu *Tko želi biti milijunaš*, a korištenjem navedenih kvizova učenici na veoma zanimljiv način mogu ponoviti prethodno naučeni sadržaj. Učenici su podijeljeni u skupine i odgovaraju na postavljena pitanja. Nadalje, odgovori su im ponuđeni, a učenici imaju pravo na dvije pomoći. Jedna pomoć je upitati ostatak razreda, a druga je pogledati u knjigu. Učitelju je najjednostavnije kviz osmisliti i napraviti u PowerPointu, a izvrsno je to što se uistinu može prilagoditi uglavnom svim temama.

### 5.2.2. *Čista petica*

*Čista petica* CD je koji učitelji koriste u nastavi zbog poučavanja svojih učenika, a koristi se samo u osnovnim školama. Pomoću tog CD-a učenici mogu usvajati sadržaje, a namijenjen je učenicima osnovnih škola. Ovaj CD učenici mogu koristiti kako bi usvojili mnoga nova znanja, kako bi dobili realnu sliku o svojem znanju i ponovili već naučeno. Zsigurno će biti pozitivni rezultati zbog toga što učenici učenje izvršavaju na mediju koji usredotočuje njihovu pažnju i koji im je mnogo interesantniji

nego frontalna nastava. Kada učenici na CD-u ulaze u izbornik, pod predmetom Hrvatski jezik nalazi se osam testova i vodiči kroz lektiru. Tih osam testova sadrži isto tako osam cjelina. Svaka se cjelina sastoji od deset pitanja. Ponuđeni su odgovori *a*, *b* i *c* te jedan točan odgovor nosi jedan bod. Više točnih odgovora, donosi više bodova. Također, postoje i pitanja u kojima je zadatak učenika u prazno polje upisivati odgovor (Lončarić, 2015). Posebnost je ovog CD-a u tome što učenici ove testove mogu rješavati bez ikakvog pritiska te su prilagođeni svim mogućnostima učenika, odnosno i onima kojima treba manje vremena i onima kojima treba više vremena jer nisu vremenski ograničeni. Kada učenici riješe svoje testove, u izborniku mogu ući u imenik gdje se nalaze njihove ocjene iz tih testova. To im daje povratnu informaciju o njihovom znanju i o tome što moraju bolje usvojiti.

### 5.2.3. *Eva u svijetu slova*

*Eva u svijetu slova* interaktivni je CD koji je namijenjen mlađoj djeci koja pohađaju predškolu ili su tek stigli u osnovnu školu. Koristeći ovaj edukativni CD, učenici razvijaju svoje predčitalačke sposobnosti tako što prepoznaju i razlikuju brojke i slova te su sposobni razdvajati glas u riječima. Također, usvajaju grafičke znakove za glasove. Ovaj CD djecu uvodi u čudesan svijet pomoću kojeg će jednostavnije naučiti mnogo toga. Eva je lik djevojčice koji je uz njih kroz cijeli program, a uz to im i objašnjava zadatke te ih pohvaljuje nakon ispravno riješenog zadatka (Lončarić, 2015). Zadaci na ovom CD-u pridržavaju se načela postupnosti te su složeni od lakšeg ka težem, a program sadrži oko sto zadataka koji su podijeljeni u skupine prema vještinama koje potiču. Smatram da je ovaj CD vrlo koristan u prvom razredu kada učenici uče teme iz nastavnog područja početno čitanje i pisanje.

### 5.2.4. *Zondle*

*Zondle* je online-platforma za učenje uz pomoć koje učitelji, ali i učenici i roditelji, stvaraju i igraju obrazovne igre koje su prilagođene mogućnostima i potrebama učenika. Ovaj je program nastao 2010. godine te je sve popularniji. Preveden je na hrvatski jezik i besplatan je. Najpotrebniji je učiteljima i učenicima, ali se mnogo koristi i u školi, pa i kod kuće (Lončarić, 2015). U ovom programu učitelji

moгу sami stvoriti svoju igru ili osmisliti i kreirati neku igru sa svojim učenicima. Za početak svaki korisnik ovog programa mora napraviti svoj lik, dakle odrediti boju kose i očiju, a kada to napravi, pritisne start. Učitelj treba stvoriti račun i učenicima dati adresu koju će oni koristiti kako bi se prijavili. Kada se učenici prijave i uđu u program, većina će vrlo vjerojatno ostati iznenađena jer je cijeli zaslon prazan, a u kutu se nalazi jednostavno pretraživanje. Učitelj odabire temu te upisuje niz pitanja i odgovora kako bi učenici naučili o toj temi. Program će to potom pretvoriti u igru. Učenici dobivaju povratnu informaciju o svom znanju te pohvalu ako daju ispravan odgovor. Ovaj program učiteljima može biti veoma dobra nadopuna nastavnih sadržaja Hrvatskoga jezika te na taj način mogu pratiti rad i znanje svojih učenika. Igre se mogu igrati samostalno ili u grupi.

#### 5.2.5. *Portal sjedi 5*

*Portal Sjedi 5* je osnovan 2010. godine u Osijeku, a na njemu se nalaze mnoge edukativne igre iz raznih područja i predmeta. Na ovom portalu se uglavnom nalaze igre za učenike viših razreda osnovne škole, čak i srednje te učenici mogu igrajući igre ponavljati i uvježbavati sadržaje za maturu. Za niže razrede igre koje se koriste su iz područja jezika, a to su ispravno pisanje riječi sa ije i je, učenje pridjeva i sastavljanje rečenica.

#### 5.2.6. *Igre dovlačenja*

*Igra dovlačenja* se nalazi na stranici jezičneigre.com i sadrži kartice koje se mogu povezati ili razvrstati. Na tim karticama može se nalaziti tekst ili fotografija, a igrač mora karticu smjestiti na ispravno mjesto. Također, kao u svakoj tako i u ovoj igri, učenici dobivaju povratne informacije o usvojenosti svog znanja. Na primjer, u ovoj igri učenik mora sliku spariti s ispravnom rečenicom (Mihaljević, 2016). Nadalje, možemo ju prilagoditi mnogim temama predmeta Hrvatski jezik. Kada bismo na svim karticama imali riječi tako bi se s učenicima mogao učiti red riječi u rečenici i stvaranje nizova riječi. Zatim učitelj može na jednoj kartici imati pitanje, a na drugoj odgovor te će tako učenici naučiti oblikovati pitanja i odgovore. Spajajući sliku s tekстом, mogu samostalno osmisliti svoju priču na temelju tog teksta ili opisivati ono što se nalazi na

slici. Također, nakon pročitanog književnog djela mogu glavne i sporedne likove te autora povezivati s nazivom djela.

#### 5.2.7. *Križić-kružić*

*Križić-kružić* je igra koja se nalazi na stranici [jezičneigre.com](http://jezičneigre.com) te je jedina igra na portalu koju učenici mogu igrati u paru. Učenici samo mogu birati sebi ili igrača iz razreda ili protiv računala, odnosno računalo odredi igrača. Igra funkcionira tako što igrač prije nego što odredi polje na koje želi upisati križić ili kružić, mora odgovoriti na jedno pitanje i to točno odgovoriti. Tijekom igre se pitanja ne ponavljaju već se biraju nasumično. Ukoliko učenik odgovori netočno ne može u to polje upisati odgovarajući znak (Mihaljević, 2016). Ova igra se može prilagoditi sadržaju svih nastavnih područja, primjerice mnogim sadržajima iz jezika, no i mnogim iz područja književnosti i medijske kulture, nakon odgledanog filma ili pročitanog književnog djela.

## **6. PRIMJERI METODIČKIH MODELA ZA UČENJE I POUČAVANJE POJEDINIH NASTAVNIH SADRŽAJA HRVATSKOGA JEZIKA**

U ovom poglavlju prikazat ću određene didaktičke igre, a to su: *Bezopasni pikado*, *Magnetna igra pecanja*, *Telefon*, *Saga* i *Boca istine i izazova*, koje sam uvrstila u metodičke modele. Navedene didaktičke igre primjenjuju se za motivaciju učenika, obradu novog sadržaja ili ponavljanje nastavnog sadržaja. Korištenjem raznih didaktičkih igara u nastavi Hrvatskoga jezika postići ćemo mnogo kvalitetnije učenje i dobit ćemo puno aktivnije i zainteresiranije učenike.

### **6.1. Primjer metodičkog modela za domenu Komunikacija i jezik/ Početno čitanje i pisanje (1.razred)**

1. Nastavna tema: Početno čitanje i pisanje tiskanih (formalnih) slova
2. Nastavna jedinica: Aa
3. Domena: A- Hrvatski jezik i komunikacija/ Početno čitanje i pisanje
4. Tip nastavnoga sata: obrada novog sadržaja
5. Ključni pojmovi: veliko tiskano (formalno) slovo A, malo tiskano (formalno) slovo a
6. Metodički sustavi i pristupi: integrirani sustav, komunikacijski sustav, korelacijsko-integracijski sustav
7. Metode rada i strategije poučavanja: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda demonstracije, metoda crtanja, metoda pisanja, metoda praktičnog rada, metoda slušanja, metoda čitanja
8. Socijalni oblici rada: frontalni, individualni i rad u paru
9. Nastavna sredstva: ploča, radni listić, pisanka, početnica, fotografije, krugovi od pikada
10. Nastavna pomagala: kreda, olovka, bojice, tipkovnica, klupko vune, tanjur, flomasteri, loptica za pikado

## 11. Odgojno-obrazovni ishodi:

„OŠ HJ A.1.1. Učenik razgovara u skladu s jezičnim razvojem, izražava svoje potrebe misli i osjećaje te poštuje pravila kulturnog ophođenja.

- učenik odgovara na postavljena pitanja“

„OŠ HJ A.1.3. Učenik čita tekstove primjerene početnom opismenjavanju i jezičnome razvoju.

- čita riječi i rečenice koje su primjerene početnom opismenjavanju“

„OŠ HJ A.1.4. Učenik piše školskim formalnim pismom slova, riječi i kratke rečenice u skladu s jezičnim razvojem.

- učenik piše veliko i malo slovo A“

„OŠ HJ A.1.7. Učenik prepoznaje glasovnu strukturu riječi te glasovno analizira i sintetizira riječi primjereno početnom opismenjavanju.

- učenik uočava gdje se u riječi nalazi glas A, na početku riječi, u sredini ili na kraju

- uočava riječi koje sadrže jedno ili više slova a

- izvodi glasovnu analizu i sintezu“

## 12. Korelacije (dodatni odgojno-obrazovni ishodi različitih nastavnih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema):

### 12.1. Unutarpredmetna:

„OŠ HJ C.1.1. Učenik sluša/čita tekst u skladu s početnim opismenjavanjem i pronalazi podatke u tekstu.

-iz pročitano g teksta uočava riječi koje sadrže u sebi glas a“

### 12. 2. Međupredmetna:

„OŠ TZK A.1.1. Učenik izvodi različite prirodne oblike kretanja za savladavanje prostora, prepreka i otpora u motoričkoj igri.

-prepoznaje različite prirodne načine gibanja“

„OŠ LK A.1.1. Učenik prepoznaje umjetnost kao način komunikacije, odgovara na različite poticaje povezujući iskustvo opažanja i doživljaja, kreativnu igru i stvaralačke aktivnosti u cjeloviti likovni i vizualni izraz.

-primjenjuje likovni materijal pri likovnom izražavanju“

„osr B.1.1.Prepoznaje i uvažava potrebe i osjećaje drugih.



-prepoznaje i razumije potrebe i osjećaje drugih učenika“

„uku D.1.2.Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.

-poštuje tuđa mišljenja, uče jedni od drugih“

### 13. Struktura i tijek nastavnoga sata:

Organizacija nastavnog sata/ Aktivnosti i potrebno vrijeme		Ishod i opis aktivnosti		Metodičko oblikovanje	Ishod Očekivanja
		Tijek nastavnog sata	Aktivnosti učenika		
Uvodni dio	Motivacija	Na početku sata učitelj/ica s učenicima odigra igru „Pantomime“. Učenici jedan po jedan dolaze pred ploču i izvlače karticu na kojoj piše određeni pojam. Kada pročitaju pojam, njihov je zadatak ostalim učenicima oponašati taj pojam, a ostali učenici moraju pogađati. Nakon što učenici pogode pojam, učitelj/ica stavlja na ploču fotografije tih pojmova. Spomenuti pojmovi su: ananas, automobil, autobus i avion.	Učenici pažljivo slušaju upute, igraju igru i pogađaju pojmove.	Metoda razgovora, Metoda slušanja  Frontalni rad	OŠ HJ A.1.1.  osr B.1.1.
	Globalno čitanje	Učitelj/ica lijepi fotografiju (Prilog 1) i govori učenicima kako se na fotografiji nalaze dvije djevojčice koje se zovu Ana i Anita te da njih dvije uživaju u prelijepo sunčanom danu. Zatim ih upita da joj nabroje što vide na fotografiji. Učenici nabrajaju: Anu, Anitu, livadu, klackalicu, oblak, sunčan dan...	Učenici promatraju fotografiju i pažljivo slušaju kratku priču koju čita učiteljica te nabrajaju što vide na fotografiji.	Metoda čitanja, metoda slušanja, metoda razgovora  Frontalni rad	OŠ HJ A.1.1.  OŠ HJ C.1.1.  uku D.1.2.

	<p>Najava novog glasa/ slova</p>	<p>Sada kada se na ploči nalaze fotografije ananasa, automobila, autobusa, aviona i fotografija na kojoj su Ana i Anita, učitelj/ica upita učenike primjećuju li koji se glas pojavljuje u svakoj riječi. Učenici odgovaraju glas A.</p> <p>Najavljuje se učenicima kako će danas učiti glas A, odnosno kako se čita i piše veliko i malo slovo A.</p>	<p>Odgovaraju na pitanja.</p>	<p>Metoda razgovora, metoda slušanja</p> <p>Frontalni i individualni rad</p>	<p>OŠ HJ A.1.1.</p> <p>OŠ HJ A.1.3.</p> <p>OŠ HJ A.1.7.</p>
	<p>Slušanje uzoraka riječi</p>	<p>Zatim proziva dobrovoljca koji će doći do računala i na tipkovnici pronaći slovo A. Učitelj/ica podiže tipkovnicu kako bi svi učenici vidjeli gdje se nalazi slovo A. Govori učenicima da se udobno smjeste, a ona im čita određene riječi.</p> <p>Igraju igru „Dan – noć“, a zadatak učenika je ustati na noge kada čuju glas A.</p> <p>Čita učenicima sljedeće riječi: PTICA, PAS, SLON, SMOKVA, LIMUN, CVIJET, IGRA, KNJIGA, STOL, STOLICA, HLAČE, ULJE</p>	<p>Na tipkovnici pronalaze slovo A.</p> <p>Igraju igru „Dan – noć.“</p>	<p>Metoda čitanja, metoda slušanja</p> <p>Frontalni i individualni rad</p>	<p>OŠ HJ A.1.3.</p> <p>OŠ TZK A.1.1.</p> <p>OŠ HJ A.1.7.</p>
	<p>Glasovna analiza i sinteza</p>	<p>Nakon raspoznavanja riječi koje sadrže glas A i koje ne sadrže glas A, učitelj/ica odigra s učenicima igru sličnu prethodnoj. Čita im riječi, a oni svaki put kada čuju glas A moraju pljesnuti.</p> <p>Učitelj/ica čita učenicima riječi : MAČKA, STABLO, MAJKA, ZID, TELEVIZIJA, ČAŠA, RAČUNALO.</p> <p>Nakon toga učitelj/ica s učenicima odigra igru „Bezopasni pikado“. Na ploču postavlja unaprijed napravljena tri kruga koja su prekrivena samoljepljivom čičak trakom. Zadatak je učenika doći pred ploču jedan po jedan i iz vrećice izvući određenu riječ te uzeti lopticu za stolni tenis. Ako se u toj riječi glas A nalazi na početku riječi, pogoditi će prvi</p>	<p>Kada čuju glas A plješću.</p> <p>Igranje didaktičke igre „Bezopasni pikado“.</p>	<p>Metoda razgovora, slušanja, čitanja, analitičko – sintetička metoda</p> <p>Frontalni, individualni i grupni rad</p>	<p>OŠ HJ A.1.3.</p> <p>OŠ HJ A.1.7.</p>

		<p>krug. Ako se nalazi u sredini, pogodit će drugi krug te ako se nalazi na kraju, pogodit će treći krug. Svi učenici će se izmijeniti, odnosno svatko treba izvući jednu riječ iz vrećice.</p> <p>Riječi koje učenici izvlače: SEMAFOR, ANTONIO, MARIO, FOTOGRAF, HLAČE, CIPELA, OLOVKA, GUMICA, KARTE, ANĐEO..</p> <p>Nakon igre učitelj/ica čita učenicima glas po glas određene riječi, a njihov je zadatak složiti tu riječ i reći koja je to riječ, npr. K/U/Ć/A. Zatim učenici i učitelj/ica mijenjaju uloge te im je zadatak reći od kojih se glasova sastoji određena riječ, npr. AUTOMOBIL.</p>	Izgovaraju riječi i rastavljaju ih na slogove.		<p>osr B.1.1.</p> <p>OŠ TZK A.1.1.</p> <p>uku D.1.2.</p> <p>OŠ HJ A.1.7.</p>
	Pronalaženje novih uzoraka riječi	<p>Učitelj/ica dijeli učenicima radni listić na kojem se nalazi zadatak. (Prilog 2)</p> <p>Zadatak glasi:</p> <p>Riječi koje sadrže tri slova A oboji žuto bojom, riječi koje sadrže dva slova A oboji zelenom bojom, riječi koje sadrže jedno slovo A oboji plavom bojom te riječi koje u sebi ne sadrže slovo A oboji crvenom bojom.</p> <p>Kada su učenici riješili zadatak, zajednički ga provjeravaju.</p>	Rješavaju radni listić.	Metoda slušanja, analitičko-sintetička metoda	OŠ HJ A.1.7.
Prijenos glasa u slovo	Promatranje slova	Učitelj/ica prikazuje plakat na kojem piše veliko i malo slovo A te govori učenicima da ga dobro promotre. Razgovaraju o izgledu slova A, odnosno na što ih podsjeća i koliko crta ima.	Promatraju i razgovaraju o izgledu slova a.	Metoda razgovora, metoda demonstracije Frontalni rad	
	Crtanje velikog i malog formalnog slova	Učitelj/ica okreće leđa učenicima koji zajednički po zraku svojim prstima crtaju slovo A. Zatim se podijele u parove te jedan drugom na leđa crtaju slovo A.	Prstima pišu slovo A po zraku i po leđima drugog učenika.	Metoda slušanja, metoda usmenog izlaganja Frontalni rad i rad u paru	OŠ HJ A.1.4.

	Pisanje slova i riječi	Učitelj/ica piše slova na ploču, a učenici ih zapisuju najprije u početnicu, a zatim i u pisanke. Potom ispunjavaju jedan red velikog i jedan red malog slova A.  Objašnjava im slijed pisanja crta, a oni uz nju pišu slovo u svoje crtovlje.	Pišu slovo A u svoje početnice i pisanke.	Metoda razgovora, metoda pisanja  Frontalni i individualni rad	OŠ HJ A.1.4.
Čitanje		Nakon toga otvaraju svoje udžbenike na 56. stranici i čitaju riječi i rečenice te rješavaju zadatke.	Rješavaju zadatke iz udžbenika. Razmišljaju i zaključuju	Metoda razgovora, čitanja, pisanja  Frontalni rad	OŠ HJ A.1.1. OŠ HJ A.1.4.
Stvaralački rad		Kada su učenici riješili zadatke iz udžbenika, crtaju na papir slovo A te ga ukrašavaju kako oni žele koristeći svoju maštu i kreativnost. Nakon toga svatko uz rub plastičnog tanjura, za koji su prethodno obaviješteni da moraju donijeti, piše slovo A s flomasterom. Taj će im tanjur služiti za učenje abecede. Postepeno će dodavati svako novo slovo koje nauče, dok na tanjuru uz rubove ne bude cijela abeceda. Za kraj sata učitelj/ica će s učenicima odigrati jednu igru. Učenici se rasporede po učionici u obliku slova A. Učitelj/ica prvom učeniku daje klupko vune te on mora reći jednu riječ koja sadrži jedno slovo A i jednu koja sadrži dva slova A. Zatim redom dodaje klupko vune sljedećem učeniku koji ima isti zadatak. Kada svi učenici dođu na red i kažu svoje dvije riječi od klupka vune bit će napravljeno slovo A. Učitelj/ica pohvaljuje učenike i zadaje im domaću zadaću, a ta je ispisati u pisanke 2 reda velikog i 2 reda malog slova a.	Crtaju slovo A i ukrašavaju ga.  Ukrašavaju tanjur pomoću kojeg će učiti abecedu  Igraju igru s klupkom vune kako bi ponovili naučeno.	Metoda crtanja, slušanja, razgovora, pisanja  Frontalni i individualni rad	OŠ LK A.1.2  uku D.1.2.  OŠ HJ A.1.7.

<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Pisanje velikih i malih formalnih slova. LK: ukrašavanje i izrada slova TZK: izvođenje pokreta
<b>Primjeri vrednovanja za učenje i/ili vrednovanja kao učenje uz upute:</b>	Vrednovanje za učenje – davanje povratne informacije učenicima o tome jesu li ispravno napisali slova u svoje pisanke Vrednovanje kao učenje – rješavanje zadatka iz radnog listića te provjeravanje Vrednovanje naučenog – domaći rad
<b>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost:</b>	OŠ TZK 1.1. Igra „Bezopasni pikado“, igra s klupkom vune OŠ LK 1.1 Ukrašavanje slova A

#### 14. Plan ploče:

Aa
A A A
a a a

## **6.2. Primjer metodičkog modela za domenu Komunikacija i jezik / Jezik (2.razred)**

1. Nastavna tema: Rečenice
2. Nastavna jedinica: Rečenice
3. Domena: A. Komunikacija i jezik/ Jezik
4. Tip nastavnoga sata: obrada novog nastavnog sadržaja
5. Ključni pojmovi: izjavna rečenica, upitna rečenica, usklična rečenica
6. Metodički sustavi i pristupi: komunikacijsko-funkcionalni, korelacijsko-integracijski, interpretativni
7. Metode rada i strategije poučavanja: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda pisanja, metoda čitanja, metoda rada na tekstu, metoda crtanja, metoda zaključivanja, metoda promatranja
8. Socijalni oblici rada: frontalni, individualni i grupni
9. Nastavna sredstva: ploča, lingvometodički predložak, radni listić, brodić, pisanka
10. Nastavna pomagala: kreda, olovka, štap za pecanje, ribice, baloni, bojice
11. Odgojno-obrazovni ishodi:
  - „OŠ HJ A. 2. 1 Učenik razgovora o temi iz svakodnevnoga života, izražava svoje potrebe, misli i osjećaje te poštuje pravila uljudnoga ophođenja.  
-daje primjer rečenica iz svakodnevnog života“
  - „OŠ HJ A. 2. 2 Učenik sluša s razumijevanjem kratke tekstove jednostavnih struktura i odgovara na pitanja o slušanome tekstu.  
- prepoznaje različite vrste rečenica  
- uočava razliku između izjavne, upitne i usklične rečenice“
  - „OŠ HJ A. 2. 5 Učenik piše rukopisna slova, riječi, rečenice i tekst vođenim pisanjem i primjenjuje pravopisna pravila primjerena jezičnom razvoju.  
- sastavlja rečenice primjenjujući pravopisna pravila  
-opisuje nacrtanu sliku koristeći izjavne, upitne i usklične rečenice“
12. Korelacije (dodatni odgojno-obrazovni ishodi različitih nastavnih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema):

### 12.1. Unutarpredmetna:

„OŠ HJ B.2.1.1 Učenik izražava svoja zapažanja, misli, osjećaje nakon slušanja/čitanja književnog teksta i povezuje ih s vlastitim iskustvom.

- prepoznaje povezanost književnog teksta s vlastitim iskustvom“

### 12. 2. Međupredmetna:

„OŠ LK A.2.1 Učenik prepoznaje tijek stvaralačkoga procesa te izražava i interpretira različite ideje i sadržaje povezujući iskustvo opažanja i doživljaja, kreativnu igru i stvaralačke aktivnosti u cjeloviti likovni i vizualni izraz.

-koristi različite odnose slike i teksta u izražavanju vlastitih ideja“

„OŠ TZK A.2.1 Učenik prepoznaje i izvodi različite promjene položaja tijela u prostoru.

-prepoznaje i izvodi različite promjene položaja i gibanja tijela“

„osr A.1.3.Razvija svoje potencijale.

- učenik izražava svoje potrebe i interese, iako se razlikuju od drugih“

„pod A.1.1.Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja.

- koristi dostupne materijale za rad, otvoren je prema drukčijem mišljenju“

„uku D.1.2. Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.

-poštuje tuđa mišljenja, uče jedni od drugih

### 13. Struktura i tijek nastavnoga sata:

Organizacija nastavnog sata/ Aktivnosti i potrebno vrijeme	Ishod i opis aktivnosti		Metodičko oblikovanje	Ishod Očekivanje	
	Tijek nastavnog sata	Aktivnosti učenika			
Uvodni dio	Motivacija	<p>Za početak sata učitelj/ica će s učenicima odigrati igru „Igra s balonima“. Svi učenici ustaju na noge i staju tamo gdje ima najviše prostora u učionici. Balon se nalazi u rukama učitelja/ice te će se svi dodavati tim balonom. Učitelj/ica postavlja učenicima pitanje- „Što ćete raditi nakon škole?“ Onaj učenik kod kojeg dođe balon u ruke, mora odgovoriti.</p> <p>Kada balon padne na pod slijedi krug u kojemu učenici imaju zadatak reći što upitaju svog prijatelja kad su s njim.</p> <p>Zatim u zadnjem krugu dodavanja učenici moraju uzviknuti nešto što kažu kad su sretni, ljuti ili tužni.</p> <p>Nakon igre učenici odlaze na svoja mjesta. Razgovaraju o tome kako su sada davali odgovore jedni drugima, postavljali pitanja i uzvikivali.</p>	<p>Učenici sudjeluju u igri i pažljivo slušaju upute</p>	<p>Metoda usmenog izlaganja, Frontalni oblik rad</p> <p>Metoda razgovora Metoda usmenog izlaganja metoda zaključivanja</p>	<p>OŠ HJ A.2.1</p> <p>osr A.1.3.</p> <p>uku D.1.2.</p>
Glavni dio	Lingvometo dički predložak	<p>Učitelj/ica govori učenicima da se udobno smjeste i poslušaju priču koju će im pročitati. Učitelj/ica čita priču „Djed i unuk“. (Prilog 3)</p> <p>Nakon što pročita priču, postavlja učenicima pitanja:</p> <p>O čemu govori ova priča? Gdje odlaze djed i njegov unuk? Zašto je Ivan posebno uzbuđen? Zbog čega je Ivan postao razočaran? Jeste li vi kada pecali s nekim iz svoje obitelji?</p> <p>Nakon toga učitelj/ica dijeli svim učenicima tekst i još ga jednom pročitaju.</p>	<p>Slušaju priču</p> <p>Odgovaraju na pitanja</p> <p>Čitaju priču</p>	<p>Metoda čitanja, metoda slušanja Metoda razgovora Metoda zaključivanja, Metoda promatranja Metoda čitanja Individualni rad</p>	<p>OŠ HJ A.2.1</p> <p>OŠ HJ B.2.1.1</p>



Zapažanje jezične pojave	Učitelj/ica upita učenike: „Kada pažljivo pogledate sve rečenice, što primjećujete?“ Učenici promatraju rečenice.	Odgovaraju na pitanja	Metoda razgovora	OŠ HJ A.2.2
Promatranje jezične pojave	Učitelj/ica učenicima postavlja pitanje: „Što se nalazi na kraju tih rečenica?“ Učenici odgovaraju točka, upitnik i uskličnik. Crvenom bojom podvlače rečenice koje na kraju imaju točku, zelenom upitnik i plavom uskličnik. Zatim razgovaraju o tome: Kakva je rečenica koja ima točku? Kako ćemo je izgovoriti? Kako onu s upitnikom? Kako onu s uskličnikom? Izjavnom rečenicom želimo reći nešto što smo napravili ili nismo napravili i nešto što se dogodilo ili što se nije dogodilo. Upitne rečenice obično počinju upitnim riječima: tko, što, zašto, otkud, kamo itd. Uskličnom rečenicom se izriče nekakav osjećaj, zapovijed ili zabrana.	Odgovaraju na pitanja, donose zaključke	Metoda razgovora Metoda rada na tekstu	OŠ HJ A.2.2  OŠ HJ A.2.5  osr A.1.3.
Opisivanje jezične pojave	Učitelj/ica govori učenicima: Rečenice kojima nešto izjavljujemo nazivaju se izjavne rečenice i na njihovom kraju nalazi se točka. Rečenice kojima nešto pitamo nazivaju se upitne rečenice i na njihovom kraju nalazi se upitnik. Rečenice kojima nešto uzvikujemo ili zapovijedamo nazivaju se usklične rečenice i na njihovom se kraju nalazi uskličnik. Učiteljica na ploču zapisuje naslov „Rečenice“ te za svaku vrstu rečenice po jedan primjer, a učenici zapisuju u svoje pisanke.	Učenici pozorno slušaju	Metoda usmenog izlaganja Frontalni oblik rada  Metoda pisanja	OŠ HJ A.2.2

<p>Provjera zaključaka na novim primjerima</p>	<p>Učitelj/ica s učenicima igra igru „Magnetna igra pecanja“.</p> <p>„Nadam se da ćete uživati u ovom pecanju koliko je i Ivan uživao.“</p> <p>U učionici se nalazi brodić koji je napravljen od kartona. Oko njega se na podu nalaze ribe te je na svakoj ribi napisana jedna rečenica sa stražnje strane. Rečenice na kraju nemaju znak te učenici sami moraju odrediti ide li na kraj rečenice koju su upecali upitnik, točka ili uskličnik. Također, na svakoj ribi komadić je željeza. Učenici jedan po jedan ulaze u brodić. Uzimaju štap za pecanje na kojem se nalazi udica s magnetom.</p> <p>Svi učenici moraju barem jednom pecati i odrediti kakva je rečenica.</p> <p>Rečenice koje učenici pecaju jesu:</p> <p>Zimi su jutra najhladnija.</p> <p>Mama je ispekla tortu.</p> <p>Tata je kupio novi auto.</p> <p>Roditelji su saznali istinu.</p> <p>Sreća je kad se ne svađamo.</p> <p>Što djevojčica nosi u školu?</p> <p>Biste li me uistinu razveselili?</p> <p>Čiji je on tata?</p> <p>Tko danas nije na nastavi?</p> <p>Joj, ne mogu više!</p> <p>Petre, dolazi smjesta!</p> <p>To je tako lijepo!</p> <p>Nakon toliko učenja, on padne ispit!</p> <p>Lucija, svaka čast!</p> <p>Ako učenici ne znaju je li rečenica izjavna, usklična ili upitna. Učitelj/ica im pomaže te zajednički dolaze do zaključka, odnosno ispravnog odgovora.</p> <p>Svi učenici stoje oko brodića kako bi svi čuli rečenice.</p>	<p>Slušanje uputa.</p> <p>Učenici određuju je li rečenica izjavna, upitna ili usklična.</p> <p>Ispravljanje pogrešaka</p>	<p>Metoda razgovora</p> <p>Metoda zaključivanja</p> <p>Metoda promatranja</p> <p>Individualni rad</p> <p>Metoda usmenog izlaganja</p>	<p>OŠ HJ A.2.2</p> <p>OŠ HJ A 2.5</p> <p>OŠ TZK A.2.1</p> <p>pod A.1.1.</p> <p>uku D.1.2.</p>
--	---	---	---	---

	Učenje i sinteza – plan ploče	Nakon toga, pomoću onog što je učitelj/ica zapisala na ploču, a učenici u svoje pisanke, ponavljaju već naučeno.	Zapisuju u svoje pisanke. Ponavljaju naučeno.	Metoda razgovora, metoda pisanja	OŠ HJ A. 2. 2 OŠ HJ A. 2. 5
Završni dio	Uspostavljanje kontinuiteta u radu	Za kraj sata učitelj/ica odigra s učenicima igru „Izmisli priču“. Podijeli učenike u grupe i svaka dobije već nacrtanu priču u obliku stripa, a njihov je zadatak dopisati rečenice. Učitelj/ica pohvaljuje sve učenike.	Rješavaju radni listić.  Dijele se u grupe i osmišljavaju priču.	Metoda pisanja, metoda čitanja  Metoda usmenog izlaganja Grupni rad	OŠ HJ A.2.2 OŠ LK A.2.1 OŠ HJ A.2.5 OŠ HJ B.2.1.1 pod A.1.1.
	<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Pisanje izjavne, upitne i usklične rečenice LK: osmišljavanje crteža TZK: izvođenje pokreta (pecanje, preciznost)			
	<b>Primjeri vrednovanja za učenje i/ili vrednovanja kao učenje uz upute:</b>	Vrednovanje za učenje – davanje povratne informacije učenicima o tome jesu li ispravno napisali rečenice u svoje pisanke te jesu li u tekstu ispravnom bojom podertali svaku rečenicu Vrednovanje kao učenje –rješavanje zadatka iz radnog listića te provjeravanje Vrednovanje naučenog – /			
	<b>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost:</b>	OŠ LK A.2.1 „Izmisli priču“ OŠ TZK A.2.1 „Magnetna igra pecanja“			

#### 14. Plan ploče:

<p><b>Rečenice</b></p> <p>Izjavna rečenica – izjavljujemo</p> <p style="padding-left: 40px;">Jedne večeri djed Luka je nazvao svog unuka Ivana.</p> <p>Upitna rečenica – pitamo</p> <p style="padding-left: 40px;">Ideš li večeras samnom pecati?</p> <p>Usklična rečenica –uzvikujemo ili zapovijedamo</p> <p style="padding-left: 40px;">Naravno, djede!</p>
--

### **6.3. Primjer metodičkog modela za domenu Komunikacija i jezik/ Jezično izražavanje (2.razred)**

1. Nastavna tema: Slušanje sugovornika i govorenje – telefonski razgovor
2. Nastavna jedinica: Telefonski razgovor
3. Domena: A Komunikacija i jezik/ Jezično izražavanje
4. Tip nastavnoga sata: obrada novog nastavnog sadržaja
5. Ključni pojmovi: govornik, sugovornik.
6. Metodički sustavi i pristupi: korelacijsko-integracijski, interpretativno-analitički, stvaralački
7. Metode rada i strategije poučavanja: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda pisanja, metoda čitanja, metoda rada na tekstu, metoda slušanja
8. Socijalni oblici rada: frontalni, individualni i rad u paru
9. Nastavna sredstva: ploča, pisanka, lingvometodički predložak, radni listić
10. Nastavna pomagala: kreda, olovka, razni predmeti, povez za oči, 2 plastične čaše, tanki konop

#### 11. Odgojno-obrazovni ishodi:

„OŠ HJ A. 2. 1 Učenik razgovora o temi iz svakodnevnoga života, izražava svoje potrebe, misli i osjećaje te poštuje pravila uljudnoga ophođenja.

- prepoznaje koliko je važno da slušamo jedni druge“

„OŠ HJ A. 2. 2 Učenik sluša s razumijevanjem kratke tekstove jednostavnih struktura i odgovara na pitanja o slušanome tekstu.

- opisuje telefonski razgovor iz teksta

- uočava razliku između govornika i sugovornika“

„OŠ HJ A. 2. 3 Učenik govori kratke tekstove jednostavnih struktura u skladu s temom.

-daje primjer svojeg telefonskog razgovora“

12. Korelacije (dodatni odgojno-obrazovni ishodi različitih nastavnih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema):

#### 12.1. Unutarpredmetna:

„OŠ HJ B.2.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.

- istražuje, i slobodno radi na temi koja mu je poznata“

## 12. 2. Međupredmetna

„OŠ LK A.2.2 Učenik demonstrira fine motoričke vještine uporabom različitih likovnih materijala i postupaka u vlastitome likovnom izražavanju.

-uočava osobitosti likovnih materijala i postupaka te ih primjenjuje pri likovnom izražavanju.“

„osr A.1.3.Razvija svoje potencijale.

- učenik izražava svoje potrebe i interese, iako se razlikuju od drugih“

„pod A.1.1.Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja.

- koristi dostupne materijale za rad, otvoren je prema drukčijem mišljenju“

„uku D.1.2.Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.

-poštuje tuđa mišljenja, uče jedni od drugih“

### 13. Struktura i tijek nastavnoga sata:

Organizacija nastavnog sata/ Aktivnosti i potrebno vrijeme		Ishod i opis aktivnosti		Metodičko oblikovanje	Ishod Očekivanje
		Tijek nastavnog sata	Aktivnosti učenika		
Uvodni dio	Motivacija	<p>Za početak sata učitelj/ica će s učenicima odigrati igru „Pilot i kontrolor leta“. Učitelj/ica po učionici na pod stavlja razne predmete koje će učenici zavezanih očiju morati zaobići ili preskočiti. Traži jednog dobrovoljca da dođe na početak staze i zavezuje mu oči. Zadatak je ostalih učenika usmjeravati tog učenika da dođe do kraja staze ne taknuvši niti jedan predmet. Ova će igra učenicima pokazati koliko je važno da slušamo jedni druge i da ne govorimo u isti glas, već jedan po jedan.</p> <p>Nakon toga svi zajednički sjedaju u krug i igraju igru „Gluihi telefon“ kako bi učenicima pokazali da se ponekad, ako ne slušaju, ljudi mogu loše sporazumjeti.</p> <p>Učitelj/ica upita učenike Zašto slušamo jedni druge? Želimo li da nas drugi slušaju? Kada može doći do nesporazuma u razgovoru? Kako sve možemo razgovarati?</p>	<p>Učenici igraju igru „Pilot i kontrolor leta“.</p> <p>Pažljivo slušaju upute.</p> <p>Igraju igru „Gluihi telefon“</p> <p>Odgovaraju na pitanja i zaključuju</p>	<p>Metoda usmenog izlaganja</p> <p>Frontalni oblik rada</p> <p>Metoda slušanja</p> <p>Metoda razgovora</p>	<p>OŠ HJ A.2.1</p> <p>uku D.1.2.</p> <p>osr A.1.3.</p>
	Najava vježbe	<p>Nakon toga upita ih što misle koja je njihova današnja tema.</p> <p>Učitelj/ica govori učenicima da je njihova današnja tema telefonski razgovor.</p> <p>Učitelj/ica govori učenicima da se udobno smjeste i da pažljivo slušaju jer će im pročitati jedan tekst. (Prilog 4)</p> <p>Nakon što učenicima pročita tekst, daje im nekoliko sekundi da razmisle o pročitanoj tekstu.</p> <p>Učitelj/ica postavlja pitanja:</p>	<p>Učenici slušaju.</p>	<p>Metoda demonstracije</p> <p>Metoda rada na tekstu</p> <p>Metoda slušanja</p>	<p>OŠ HJ A.2.2</p>
Glavni dio					

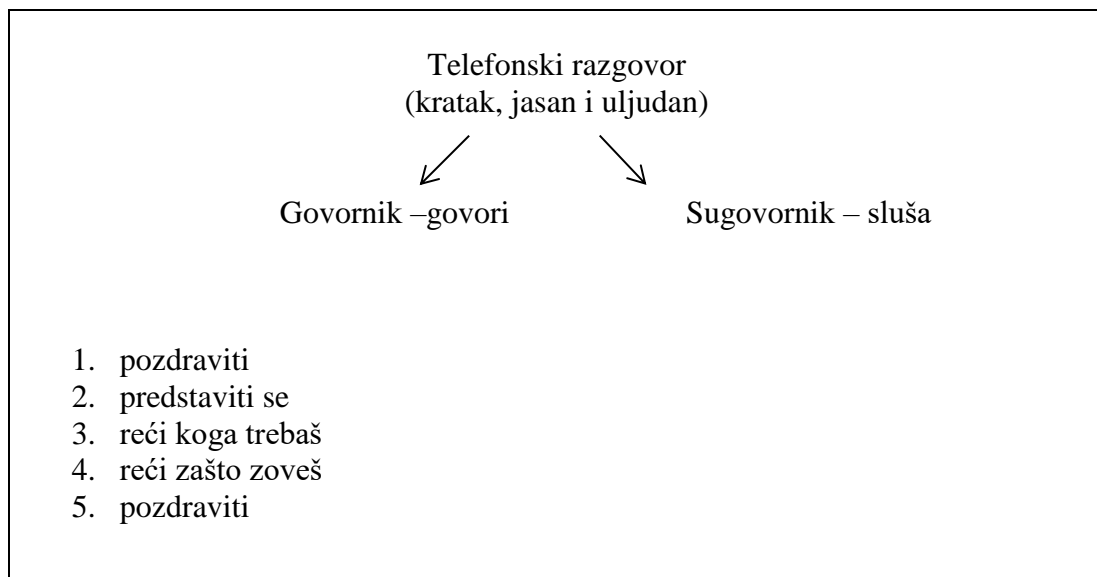
	<p>Što rade likovi u ovom tekstu?</p> <p>Što je Lucija prvo napravila?</p> <p>Koga je dobila na telefon, odnosno tko joj se javio?</p> <p>Što je Lucija rekla Marijinom tati?</p> <p>Kada joj se Marija javila, što ju je Lucija upitala?</p> <p>Razgovarate li vi preko telefona?</p> <p>S kim razgovarate?</p> <p>Traje li razgovor dugo?</p>	Odgovaraju na pitanja	Metoda razgovora Frontalni oblik rada	
Upute za rad, priprema učenika za pisanje ili govorenje	<p>Učitelj/ica dijeli učenicima tekst te ga još jednom zajednički pročitaju.</p> <p>Kada su pročitali, otvaraju svoje pisanke i zapisuju naslov „Telefonski razgovor“, a učiteljica ga zapisuje na ploču.</p> <p>Tko sudjeluje u ovom razgovoru?</p> <p>Znate li kako se zove onaj koji govori?</p> <p>Znate li kako se zove onaj koji sluša?</p> <p>Učitelj/ica govori učenicima:</p> <p>U razgovoru sudjeluju govornik i sugovornik. Govornik govori, a sugovornik sluša. Telefonski se razgovara kratko, jasno i uljudno.</p> <p>Zatim ih opet upita što prvo uradimo kada nam se netko javi na telefon.</p> <p>Kada razgovaramo s nekim na telefon prvo ćemo pozdraviti pa se predstaviti i reći koga trebamo, zatim zašto zovemo i na kraju opet pozdraviti.</p> <p>Učenici zapisuju u svoje pisanke sve što učiteljica zapisuje na ploču. Ukoliko su svi učenici prepisali s ploče, nastavljaju dalje.</p> <p>Ponovno se vraćaju na tekst i učiteljica ih upita</p> <p>Tko je govornik u ovom testu?</p> <p>Tko je sugovornik? Ima li ih više?</p> <p>Učiteljica traži dobrovoljca koji će prepričati tekst odnosno Lucijin i Marijin telefonski razgovor.</p>	<p>Učenici čitaju tekst</p> <p>Odgovaraju na pitanja</p> <p>Pažljivo slušaju</p> <p>Prepisuju u svoje pisanke ono što učiteljica piše na ploču.</p> <p>Odgovaraju na pitanja</p>	<p>Metoda čitanja</p> <p>Individualni oblik rada</p> <p>Metoda razgovora</p> <p>Metoda slušanja</p> <p>Metoda pisanja</p> <p>Metoda razgovora</p> <p>Frontalni oblik rada</p>	<p>OŠ HJ A.2.2</p> <p>OŠ HJ A.2.5</p>

	Pisanje ili govorenje	Učitelj/ica dijeli učenike u parove te svatko na stol dobiva „telefon“ koji je izrađen od dvije plastične čaše i tankog konopa. (Učenici to mogu izraditi zajednički s učiteljicom ili učiteljica samostalno. Poželjno je da izrade zajednički). Njihov je zadatak u paru osmisliti telefonski razgovor. Međusobno se dogovaraju tko je govornik, a tko sugovornik te o čemu će razgovarati. Zapisuju u pisanke svoj osmišljeni telefonski razgovor.	Rješavaju zadani zadatak – osmišljavanje telefonskog razgovora.  Usmjereni na rad.	Metoda razgovora  Grupni rad  Metoda pisanja	OŠ HJ A.2.2 OŠ HJ A.2.3 uku D.1.2. OŠ HJ A.2.5 OŠ LK A.2.2 pod A.1.1.
	Čitanje uradaka/ rasprava o napisanom ili govorenom tekstu	Učenici igraju igru „Telefon“ i dolaze pred ploču s materijalom i osmišljenim tekstom prikazati ostalim učenicima njihov telefonski razgovor. Učitelj/ica pohvaljuje učenike i skreće pozornost na pogreške ako ih ima. Svi parovi dolaze pred ploču.	Učenici igraju igru „Telefon“ Čitaju svoje tekstove uz glumu.	Metoda usmenog izlaganja Metoda čitanja Grupni rad	OŠ HJ A.2.1 OŠ HJ A.2.3 OŠ LK A.2.2
Završni dio	Zaključak – sinteza	Učitelj/ica pohvaljuje sve učenike i za kraj sata još jednom ponavljaju kako se nazivaju osobe koje razgovaraju. Zatim o tome zašto slušamo jedni druge i koliko je važno da slušamo jedni druge. Nadalje, o tome kakav je telefonski razgovor i kako izgleda.	Ponavljaju s učiteljicom obrađene sadržaje, kako bi što bolje usvojili.	Metoda razgovora  Frontalni oblik rada	OŠ HJ A.2.2
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Pisanje telefonskog razgovora. LK: izrada telefona				
<b>Primjeri vrednovanja za učenje i/ili vrednovanja kao učenje uz upute:</b>	Vrednovanje za učenje – davanje povratne informacije učenicima o tome jesu li ispravno odgovorili na pitanja koja su postavljena nakon pročitane teksta Vrednovanje kao učenje– osmišljavanje telefonskog razgovora te provjeravanje rade li ispravno Vrednovanje naučenog – /				



<b>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost:</b>	OŠ LK A.2.2 izrada telefona, gluma uz izrađeni telefon
---	--

14. Plan ploče:



#### **6.4. Primjer metodičkog modela za domenu Književnost i stvaralaštvo/ Književnost (3.razred)**

1. Nastavna tema: Tema u poeziji i prozi
2. Nastavna jedinica: Zvonimir Balog, *Pranje ruku*
3. Domena: B Književnost i stvaralaštvo
4. Tip nastavnoga sata: sat interpretacije
5. Ključni pojmovi: priča, tema
6. Metodički sustavi i pristupi: komunikacijski, korelacijsko-integracijski, interpretativni
7. Metode rada i strategije poučavanja: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda pisanja, metoda čitanja, metoda rada na tekstu, metoda slušanja,
8. Socijalni oblici rada: frontalni oblik rada, grupni oblik rada
9. Nastavna sredstva: ploča, udžbenik, pisanka, kartice na kojima su fotografije
10. Nastavna pomagala: kreda, olovka, tanjur, prehrambena boja, mlijeko, sapun, bojice (umna mapa)
11. Odgojno-obrazovni ishodi:
  - „OŠ HJ B. 3. 1 Učenik iskazuje i objašnjava svoja zapažanja, misli i osjeća nakon slušanja/čitanja književnoga teksta te povezuje sadržaj i temu teksta s vlastitim iskustvom.
    - izreći svoje misli i osjeća o pročitanom tekstu
    - dati primjer iz vlastitog života o pranju ruku
    - prepoznati važnost pranja ruku“
  - „OŠ HJ B. 3. 2 Učenik čita književni tekst s razumijevanjem i prepoznaje obilježja književnog teksta.
    - odgovoriti na postavljena pitanja u vezi teksta“
    - navesti temu teksta „Pranje ruku“
  - „OŠ HJ B. 3. 5. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima tijekom učenja i poučavanja.
    - izraditi umnu mapu „Očuvajmo naše zdravlje“
    - sažeti tekst pomoću kartica na kojem se nalaze fotografije“

12. Korelacije (dodatni odgojno-obrazovni ishodi različitih nastavnih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema):

12.1. Unutarpredmetna:

„OŠ HJ A. 3. 3 Učenik čita tekst s razumijevanjem i pronalazi važne podatke u tekstu.  
-traži glavne misli i prepričava tekst“

12. 2. Međupredmetna:

„OŠ PID B.3.1 Učenik raspravlja o važnosti odgovornoga odnosa prema sebi, drugima i prirodi.

-opisuje djelovanje onečišćenja na zdravlje čovjeka“

„osr. B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.

-pomaže drugim učenicima, zajednički surađuju i dijele svoje znanje kako bi se postigao što bolji rezultat“

„pod A.2.1.Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja.

-istražuje, raspravlja i rješava različite probleme“

„uku A.2.3.Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.

-uspoređuje i povezuje različite ideje i izražava ih“

### 13. Struktura i tijek nastavnoga sata:

Organizacija nastavnog sata/ Aktivnosti i potrebno vrijeme		Ishod i opis aktivnosti		Metodičko oblikovanje	Ishod Očekivanje
		Tijek nastavnog sata	Aktivnosti učenika		
Uvodni dio	Doživljajno - spoznajna motivacija	<p>Na početku sata učitelj/ica među učenicima provodi pokus. Poziva učenike da stanu u krug oko jednog stola na kojem se nalazi plastični tanjur. Učiteljica ulijeva u plastični tanjur malo mlijeka. Nakon toga uzima prehrambenu boju koju kaplje po mlijeku.</p> <p>Učenici promatraju što će se dogoditi. U tanjuru se nalazi mlijeko s pet šarenih točkica. Učitelj/ica uzima sapun te ga kapne u sredinu tanjura. Kapljice boje su se razbježale i nestale.</p> <p>Učitelj/ica upita učenike: Podsjećá li vas to na nešto? Zašto su se kapljice razbježale? Ako zamislimo da su te kapljice bakterije, podsjećá li vas onda na nešto? Učenici ovaj pokus povežu s pranjem ruku.</p> <p>Učitelj/ica upita učenike: Što uočavamo da će se dogoditi ukoliko ne budemo prali ruke? Učenici odlaze na svoja mjesta.</p>	<p>Učenici pažljivo promatraju što učiteljica radi.</p> <p>Odgovaraju na pitanja.</p>	<p>Metoda demonstracije</p> <p>Metoda usmenog izlaganja</p> <p>Frontalni oblik rada</p> <p>Metoda razgovora</p>	<p>OŠ HJ B.3.1</p> <p>OŠ HJ B.3.5.</p> <p>OŠ PID B.3.1</p> <p>pod A.2.1.</p>
	Najava i lokalizacija teksta	<p>Učitelj/ica najavljuje učenicima da će danas čitati priču koja se zove „Pranje ruku“. Napisao ju je Zvonimir Balog. (Prilog 5)</p> <p>Učitelj/ica upita učenike: S obzirom na to da smo već spominjali Zvonimira Baloga, što mi možete reći o njemu?</p>	<p>Slušaju učiteljicu i odgovaraju na postavljena pitanja.</p>	<p>Metoda razgovora</p> <p>Frontalni oblik rada</p>	

		Kada su to ponovili, učitelj/ica govori učenicima da se udobno smjeste i poslušaju jer slijedi jedna vrlo interesantna priča.			
Interpretativno čitanje		Učitelj/ica interpretativno čita učenicima priču.	Pažljivo slušaju priču.	Metoda čitanja Metoda slušanja Frontalni oblik rada	
Emocionalno – intelektualna stanka		Učenici imaju nekoliko trenutaka za stvaranje dojmova.	Učenici stvaraju dojmove.		
Objava doživljaja		Učitelj/ica postavlja učenicima pitanja o njihovim doživljajima: Kako ste se osjećali dok ste slušali priču? O čemu ste razmišljali?	Iznose svoja mišljenja o priči.	Metoda razgovora	OŠ HJ B.3.1 OŠ HJ B.3.2
Interpretacija		Učitelj/ica govori svojim učenicima da otvore svoje čitanke na 82.stranici te da će sada još jednom pročitati priču. Također, govori im da tijekom čitanja obrate pozornost na nepoznate riječi te ako primijete nepoznatu riječ neka podignu svoju ruku, pa će razjasniti ono što je nejasno. Prvo pita ostale učenike da objasne tu nepoznatu riječ. U slučaju da nitko u razredu od učenika ne zna, onda riječ objašnjava učiteljica.  Učitelj/ica traži dobrovoljce za čitanje, a ako ih nema sama proziva učenike. Nakon što su učenici pročitali priču, učitelj/ica zapisuje naslov i autora priče na ploču, a učenici u svoje bilježnice. Potiče učenike na analizu priče postavljajući im pitanja. Napominje učenicima da moraju odgovarati potpunom rečenicom.	Učenici čitaju tekst te ukoliko uoče nepoznatu riječ podižu svoje ruke.  Zapisuju naslov i autora u svoje bilježnice.	Metoda čitanja  Metoda rada na tekstu.  Metoda slušanja  Metoda pisanja  Metoda razgovora	OŠ HJ B.3.2  OŠ HJ A.3.4

	<p>Pitanja koja učiteljica postavlja učenicima:</p> <p>Koliko je govornika u tekstu?</p> <p>Kako je predstavljen čovjek u ovoj priči?</p> <p>Perete li vi svoje ruke redovito?</p> <p>Jeste li svjesni važnosti pranja ruku?</p> <p>Što će se dogoditi ako ne budete prali svoje ruke?</p> <p>Što vas nasmijalo u ovoj priči?</p> <p>Što pisac govori za klince?</p> <p>Zašto kažemo da su bacili, virusi i mikrobi zaljubljeni u prljave ruke?</p> <p>Na koji način još možete očuvati svoje zdravlje?</p> <p>Poštujete li uvijek ta pravila?</p> <p>Kakvo je vaše mišljenje o izreci- „Što se više čuvaš, to si neotporniji?“</p> <p>Učenici u svoje pisanke zapisuju temu ove priče, koja svima šalje izuzetno važnu poruku.</p> <p>Učenici još jednom čitaju tekst.</p>	<p>Odgovaraju na pitanja i razgovaraju o tekstu.</p>		<p>OŠ PID B.3.1</p> <p>OŠ HJ B.3.1</p> <p>OŠ HJ B.3.2</p> <p>OŠ HJ B.3.5.</p> <p>pod A.2.1.</p>
Sinteza	<p>Kada su pročitali tekst, učitelj/ica im govori da uzmu svoje stolice i sjednu u krug te će odigrati igru „Saga“. (Prilog 6)</p> <p>Učenici sjede u krugu, a u sredini kruga se nalaze razne fotografije te svaki od učenika izvlači jednu kartu. Kada je svaki učenik izvukao jednu fotografiju mora osmisliti jednu ili više rečenica o toj karti.</p> <p>Sve fotografije su povezane s prethodno pročitanim tekstom i cilj je da učenici prepričaju tekst uz fotografije. Njihov novoosmišljeni tekst ne mora imati redoslijed događaja kao što je u tekstu „Pranje ruku“, no mora naglasiti važnost pranja ruku kao što je naglašena i u tekstu.</p> <p>Prvi učenik stavlja svoju fotografiju u sredinu kruga i započinje priču. Isto</p>	<p>Učenici slušaju upute i igraju igru „Saga“.</p>	<p>Metoda razgovora</p> <p>Metoda usmenog izlaganja</p> <p>Metoda slušanja</p>	<p>OŠ HJ B.3.2</p> <p>OŠ HJ B.3.5.</p>

		napravi sljedeći učenik i tako do posljednjeg. Cilj je igre da priča bude povezana. Fotografije: čovjek opipava stvari, dijete s prstima u ustima, prljav stol, kruh, bakterije, zaljubljenost, sapun, pranje ruku, obroci, tramvaj, autobus, ručka pokraj stepenica			OŠ HJ B.3.1  osr. B.2.4  uku A.2.3..
Završni dio	Samostalni rad učenika	Kada su odigrali igru, učenici se vraćaju na svoja mjesta i učiteljica ih dijelu u grupe. U svakoj grupi nalaze se četiri učenika, a zadatak im je napraviti umnu mapu sa središnjim pojmom „Očuvajmo naše zdravlje“. (Prilog 7) Na taj način učenici će ponoviti sve što su prethodno naučili.	Izrađuju umnu mapu u skupinama	Metoda razgovora  Metoda pisanja  Grupni oblik rada	OŠ HJ B.3.1 osr. B.2.4. pod A.2.1. OŠ HJ B.3.5. OŠ PID B.3.1
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>		Određivanje teme teksta i isticanje važnosti poruke. (Igra „Saga“, umna mapa) PID – odgovorno ponašanje prema sebi i svojem zdravlju			
<b>Primjeri vrednovanja za učenje i/ili vrednovanja kao učenje uz upute:</b>		Vrednovanje za učenje – davanje povratne informacije učenicima o tome jesu li ispravno odgovorili na pitanja koja su postavljena nakon pročitane teksta Vrednovanje kao učenje – prepričavanje teksta pomoću kartica (igra „Saga“) provjeravanje rade li ispravno te osmišljavanje umne mape Vrednovanje naučenog – /			
<b>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost:</b>		OŠ PID B.3.1 – izrada umne mape, igra „Saga“, razgovori o tekstu – zdravlju			

#### 14. Plan ploče:

<p><b>Pranje ruku</b></p> <p>Zvonimir Balog</p> <p>Tema: pranje ruku</p> <p>Tekst govori o tome kako je čovjek znatizeljno biće te koliko se bakterija tijekom dana skupi na njegovim rukama. Ističe se važnost pranja ruku i očuvanja vlastitog zdravlja.</p>
--

## 6.5. Primjer metodičkog modela za domenu **Kultura i mediji/ Medijska kultura (4.razred)**

1. Nastavna tema: Računalo
2. Nastavna jedinica: Harald Braem, *Pjesma računalu*
3. Domena: C Kultura i mediji/ Književnost
4. Tip nastavnoga sata: sat interpretacije
5. Ključni pojmovi: računalo, mreža (internet)
6. Metodički sustavi i pristupi: komunikacijski, korelacijsko-integracijski, interpretativni
7. Metode rada i strategije poučavanja: metoda usmenog izlaganja, metoda razgovora, metoda pisanja, metoda čitanja, metoda rada na tekstu, metoda slušanja,
8. Socijalni oblici rada: frontalni oblik rada, individualni oblik rada, grupni oblik rada
9. Nastavna sredstva: ploča, udžbenik, pisanka, hamer (igra asocijacija), računalo
10. Nastavna pomagala: kreda, olovka, boca, kartice
  
11. Odgojno-obrazovni ishodi:  
„OŠ HJ C. 4. 1 Učenik izdvaja ključnu poruku ili podatak u obavijesnome tekstu iz različitih medija primjerenih dobi učenika.  
-nabroja što dječaku iz teksta znači računalo  
-prepoznaje razliku između korištenja računala za zabavu i za primanje novih informacija  
-izdvojiti bitne činjenice iz obavjesnog teksta“  
„OŠ HJ C. 4. 2 Učenik razlikuje različite vrste medija primjerene dobi i interesima, izabire medijske sadržaje te obrazlaže mišljenje o njima.  
-služiti se računalom  
- otkriti nove informacije na internetu  
- izreći svoje mišljenje o pročitanom tekstu“
12. Korelacije (dodatni odgojno-obrazovni ishodi različitih nastavnih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema):



### 12.1. Unutarpredmetna:

„OŠ HJ B. 4. 1 Učenik objašnjava svoja zapažanja, misli i osjećaje nakon slušanja/čitavanja književnoga teksta i povezuje sadržaj, temu i motive teksta s vlastitim iskustvom.

-prepoznaje vrijedne poruke i pokazuje radoznalost za komunikaciju s književnim tekstom“

„OŠ HJ B. 4. 4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima tijekom učenja i poučavanja.

-koristi se jezičnim vještinama, izražava svoju kreativnost“

### 12. 2. Međupredmetna:

„OŠ PID A.4.3 Učenik objašnjava organiziranost Republike Hrvatske i njezina nacionalna obilježja.

-čita geografsku kartu Republike Hrvatske“

„OŠ PID B.4.1 Učenik vrednuje važnost odgovornoga odnosa prema sebi, drugima i prirodi.

-prepoznaje važnost traženja pomoći ukoliko je zabrinut zbog neprimjerenih sadržaja“

„osr. B.2.4.Suradnički uči i radi u timu.

-pomaže drugim učenicima, zajednički surađuju i dijele svoje znanje kako bi se postigao što bolji rezultat“

„pod A.2.1.Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja.

-istražuje, raspravlja i rješava različite probleme“

„uku A.2.1. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.

-istražuje kako doći do potrebne informacije“

### 13. Struktura i tijek nastavnoga sata:

Organizacija nastavnog sata/ Aktivnosti i potrebno vrijeme		Ishod i opis aktivnosti		Metodičko oblikovanje	Ishod Očekivanja
		Tijek nastavnog sata	Aktivnosti učenika		
Glavni dio	Uvodni dio Doživljajno - spoznajna motivacija	Na početku sata učitelj/ica učenike dijeli u skupine te odigraju igru asocijacija u kojoj ih konačno rješenje uvodi u njihovu nastavnu temu. (Prilog 8) U igri asocijacija spominju se pojmovi tipkovnica, ekran i miš, a konačno rješenje je računalo.	Učenici igraju igru asocijacija. Razmišljaju i pažljivo slušaju ostale učenike.	Metoda razgovora Grupni oblik rada	OŠ HJ B.4.5. osr. B.2.4.
	Najava i lokalizacija teksta	Učitelj/ica najavljuje učenicima da će danas čitati pjesmu koja se zove „Pjesma računalu“. (Prilog 9) Napisao ju je Harald Braem, a s njemačkog ju je prepjevala Nada Iveljić. Harald Braem njemački je pisac, dizajner i profesor. Nakon toga, učitelj/ica govori učenicima da se udobno smjeste i poslušaju jer slijedi jedna vrlo interesantna pjesma.	Pažljivo slušaju učiteljicu i upoznaju novog autora.	Metoda razgovora Metoda slušanja	
	Interpretativno čitanje	Učitelj/ica interpretativno čita učenicima pjesmu.	Učenici se udobno smjeste i pažljivo slušaju.	Metoda čitanja Metoda slušanja	
	Emocionalno – intelektualna stanka	Učenici imaju nekoliko trenutaka za stvaranje dojmova.	Učenici razmišljaju		
	Objava doživljaja	Učitelj/ica postavlja učenicima pitanja o njihovim doživljajima: Kako ste se osjećali dok ste slušali ovu pjesmu? O čemu ste razmišljali?	Odgovaraju na postavljena pitanja	Metoda razgovora Metoda usmenog izlaganja	OŠ HJ C.4.1 OŠ HJ C.4.2 OŠ HJ B.4.5.

	<p>Interpretacija</p>	<p>Učenici otvaraju svoje čitanke na 117. stranici te još jednom čitaju pjesmu. Učitelj/ica im govori da tijekom čitanja obrate pozornost na nepoznate riječi te ako primijete nepoznatu riječ neka podignu svoju ruku te će razjasniti ono što je nejasno. Najprije pita ostale učenike da objasne nepoznatu riječ te jedino ako nitko u razredu od učenika ne zna, onda ju objašnjava učitelj/ica.</p> <p>Učitelj/ica proziva dobrovoljce za čitanje. Ako ih nema, sama odabire učenike. Nakon što su učenici pročitali pjesmu, učitelj/ica zapisuje naslov i autora pjesme na ploču, a učenici u svoje bilježnice. Potiče učenike na analizu pjesme postavljajući pitanja. Napominje učenicima da moraju odgovarati potpunom rečenicom. Pitanja koja učitelj/ica postavlja učenicima: Kako se dječak odnosi prema računalu? Postoji jedna stvar koja ga zabrinjava. Koja je to stvar? Što vi iz toga možete zaključiti? Koliko vi vremena provodite za računalom? Za što koristite računalu? Što znači izreka „Internetom možeš putovati cijelim svijetom? Zna li na što morate posebno obratiti pažnju koristeći računalu?</p> <p>Učitelj/ica i učenici razgovaraju o tome što sve rade koristeći računalu. Učitelj/ica im govori kako računalno može služiti za zabavu, ali i za učenje mnogih informacija. Također, uz pomoć interneta učenici dobivaju mnoge obavijesti o tome što se događa u svijetu.</p>	<p>Učenici otvaraju svoje čitanke u čitaju pjesmu</p> <p>Zapisuju naslov i autora u svoje pisanke</p> <p>Odgovaraju na postavljena pitanja</p>	<p>Metoda čitanja</p> <p>Metoda slušanja</p> <p>Metoda razgovora</p> <p>Metoda pisanja</p> <p>Metoda rada na tekstu</p>	<p>OŠ HJ B.4.1</p> <p>OŠ HJ C.4.1</p> <p>OŠ HJ C.4.2</p> <p>OŠ HJ B.4.1</p> <p>OŠ HJ B.4.5.</p> <p>OŠ PID B.4.1</p> <p>pod A.2.1</p>
--	-----------------------	--	--	---	--

	<p>Iznimno je bitno da učitelj/ica posebnu pažnju posveti tome kako razlikovati točne informacije od onih lažnih te reći im kako nije nužno sve što pročitaju na internetu istinito. Nadalje, razgovaraju o društvenim mrežama i problemima vezanim uz njih kako bi učenici bilo što pažljiviji te kako bi se ponašali što odgovornije.</p> <p>Nakon razgovora još jednom zajednički pročitaju pjesmu.</p>	<p>Pažljivo slušaju učiteljicu</p>	<p>Metoda usmenog izlaganja</p> <p>Frontalni oblik rada</p>	
Sinteza	<p>Kada su učenici pročitali tekst sjedaju svi na pod u krug. U sredini kruga nalazi se boca i karte koje su podijeljene u dva dijela.</p> <p>Učitelj/ica će s učenicima odigrati igru „Boca istine i izazova“. (Prilog 10) Jedan učenik okreće bocu. Kada se boca zaustavi, onaj učenik prema kojem se okrenuo čep boce odabire hoće li izvući kartu iz kupa u kojemu je izazov ili istina. Tijekom cijele igre komentiraju njihove odgovore i ispravljaju pogreške ako ih ima.</p> <p><b>ISTINA</b></p> <p>Što najviše radiš na računalu?</p> <p>Voliš li se više igrati se vani ili na računalu?</p> <p>Imaš li ograničeno vrijeme koje smiješ provesti za računalom?</p> <p>Provjerava li netko što radiš na računalu?</p> <p>Opiši svoju najdražu igricu koju igraš na računalu!</p> <p>Nabroji opasnosti koje uključuju društvene mreže!</p> <p>Za što koriste računalo tvoji ukućani?</p> <p><b>IZAZOVI</b></p> <p>Pokaži na računalu ostalim učenicama svoju najdražu igricu!</p> <p>Pomoću računala nađi kartu Hrvatske i pokaži svoju županiju!</p> <p>Saznaj koliko Hrvatska ima stanovnika!</p>	<p>Učenici slušaju upute učiteljice</p> <p>Igraju igru „Boca istine i izazova“</p>	<p>Metoda demonstracije</p> <p>Metoda razgovora</p> <p>Metoda slušanja</p> <p>Metoda usmenog izlaganja</p> <p>Individualni oblik rada</p>	<p>OŠ HJ C.4.1</p> <p>OŠ HJ C.4.2</p> <p>OŠ HJ B.4.5.</p> <p>OŠ PID B.4.1</p> <p>OŠ PID A.4.3</p> <p>pod A.2.1 uku A.2.1.</p>

		Pronađi sliku svoje najdraže životinje te reci nešto o njoj! Pronađi igru pomoću koje možeš učiti ili ponavljati sadržaje Hrvatskog jezika!			
Završni dio	Samostalni rad učenika	Kada su učenici odigrali igru, vraćaju se u svoje klupe te ih učitelj/ica dijeli u skupine. Svaka skupina ima zadatak na računalu istražiti određenu temu i izdvojiti osnovne činjenice o toj temi koje će prezentirati ostalim učenicima. Učenici se u skupinama dogovaraju koju će temu istraživati.	Rješavaju zadatak u skupinama i na kraju ga prezentiraju ostalim skupinama	Metoda razgovora Metoda čitanja  Metoda usmenog izlaganja	OŠ HJ C.4.1 OŠ HJ C.4.2 OŠ HJ B.4.5. OŠ PID B.4.1 osr. B.2.4.
	<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Korištenje računala i uočavanje činjenice da može služiti i za zabavu i za učenje PID – karta Hrvatske, traženje županije na računalu			
	<b>Primjeri vrednovanja za učenje i/ili vrednovanja kao učenje uz upute:</b>	Vrednovanje za učenje – davanje povratne informacije učenicima o tome jesu li ispravno odgovorili na pitanja koja su postavljena nakon pročitane pjesme Vrednovanje kao učenje – odgovaranje na pitanja i korištenje računalom te provjeravanje koriste li ispravno računalo Vrednovanje naučenog – zadatak u grupi			
	<b>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost:</b>	OŠ PID A.4.3 – pokazivanje županije na karti (na računalu)			

#### 14. Plan ploče:

<p>Pjesma računalu</p> <p>Harald Braem</p> <p>Računalo koristimo za zabavu i za učenje – igranje igara, pronalaženje novih informacija. Koristeći internet dobivamo mnoge informacije o tome što se događa u svijetu. Postoje mnoge lažne i istinite informacije koji se nalaze na internetu. Treba obratiti pozornost na opasnosti na društvenim mrežama – lažni profili i vrijeđanja.</p>
---

## 7. ZAKLJUČAK

Korištenje didaktičkih igara u nastavi Hrvatskoga jezika čini nastavu interesantnijom i kvalitetnijom te ako se pravilno odabere i primijeni određena igra, postići će se i pozitivni rezultati. S obzirom na to da učitelji imaju potpunu slobodu biranja igara, trebaju to što bolje iskoristiti i učiniti nastavu poticajnom učenicima. Danas je nastava usmjerena na učenike i prilagođava se njihovim interesima, mogućnostima i potrebama. Primjena didaktičkih igara u nastavi znači odmicanje od frontalne, pasivne i dosadne nastave te stvaranje aktivnih učenika i postizanje mnogo boljih rezultata. Igrajući se, učenici će puno lakše savladati nastavni sadržaj, a uz to razviti će i mnoge vještine i sposobnosti. Od učitelja se zahtjeva veliki trud i motiviranost jer za primjenu didaktičke igre u nastavi potrebna je dobra organizacija i priprema igre. Zasiurno možemo reći da tijekom nastavnog sata u kojem se koristi didaktička igra, učenici neće jedva čekati kraj tog sata kao što je to bilo u tradicionalnoj nastavi, već će uživati u tom satu. Zatim korištenje digitalnih didaktičkih igara također nastavu čine inovativnijom i drugačijom, odnosno učenicima primamljivijom. Tada su učenici motivirani, kreativni, logički razmišljaju i međusobno surađuju. Možemo zaključiti da se didaktička igra sve više koristi na nastavi Hrvatskoga jezika, iako još uvijek nedovoljno. Svaki učitelj mora nastavu osmisliti na način da što više učenika na što jednostavniji i zanimljiviji način usvoji sadržaj. Danas postoji niz igara koje se mogu preoblikovati i koristiti u poučavanju mnogih sadržaja, kako iz Hrvatskog jezika, tako i iz mnogih drugih. Osim već postojećih didaktičkih igara učenici i učitelj mogu zajednički osmišljavati i izrađivati materijale koje će kasnije koristiti u nastavi. Igre se mogu primjenjivati u svim etapama sata i za sva nastavna područja. Metodički modeli za učenje i poučavanje nastavnih sadržaja Hrvatskoga jezika koji su predstavljeni u ovom radu prikazuju jednu od mogućnosti kako se igre mogu koristiti za mnoge sadržaje te kako se mogu samostalno izraditi pa prilagođavati sadržajima Hrvatskoga jezika.

Tema ovog rada naglašava važnost didaktičke igre u nastavi i cilj joj je osvijestiti učitelje, učenike i roditelje, kako u današnje vrijeme postoji toliko zanimljivih načina kojima djeca mogu učiti i da to treba iskoristiti. Nadam se da će se još povećati broj

didaktičkih igara, kao i digitalnih didaktičkih igara kako bi učitelji i učenici imali što veći izbor jer će učenicima to donijeti mnogo toga pozitivnoga za njihov razvoj i u daljnjem životu.

## 8. LITERATURA

1. 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.
2. Aladrović Slovaček, K. (2018). *Kreativne jezične igre*. Zagreb: Alfa d.d.
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. Bennett, S. i Bennett R. (2001). *365 dana bez televizije – igre za svaki dan u godini*. Zagreb: Mozaik knjiga.
5. Bežen, A. (2008). *Metodika – znanost o poučavanju nastavnog predmeta*. Zagreb: Profil.
6. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
7. Bognar, L. i Matijević, M. (2005). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
8. Bouša, D. (2009). *Priručnik za interpretaciju književnog djela*. Zagreb: Školska knjiga.
9. Bručić-Dvoršak, S. (1983). *Igraonica i igroteka: priručnik za osnivanje i rad*. Zagreb: Savez društava Naša djeca SR Hrvatske.
10. Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.
11. DiCerbo, K., E. (2014). Game-Based Assessment of Persistence, *Journal of Educational Technology & Society*, 17(1), 17-28.
12. Dončić, A. (2018). *Didaktičke igre u nastavi*. Završni rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet. Preuzeto s <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:068736>
13. Duran, M. (1995). *Dijete i igra*, Jastrebarsko: Naklada Slap.
14. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.



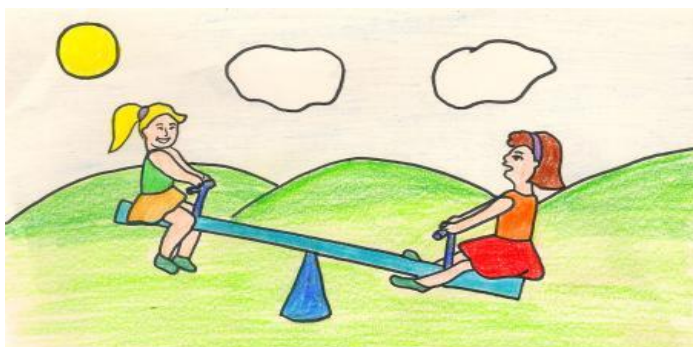
15. Đurić, A. (2009). *Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre)*. *Školski vjesnik : časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*. Pribavljeno 06.06.2020., sa <https://hrcak.srce.hr/82605>
16. Felicia, P. (2009). *Digital games in school*. Belgium: European Schoolnet. Preuzeto s: [http://games.eun.org/upload/gis\\_handbook\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gis_handbook_en.pdf)
17. Fučkar, S. (1955). *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca.
18. Kelle, S., Klemke, R., Specht, M. (2011). Design Patterns for Learning Games. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 3(6), 555-568.
19. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
20. Kostović-Vranješ, V. i Knego, G. (2006). *Didaktičke igre u nastavi prirode i društva*. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*. Pribavljeno 06.06.2020., sa <https://www.bib.irb.hr/322155>
21. Kovačević, S. (2007). Slobodno vrijeme i računalne igre. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 56 (1-2), 49-63.
22. Krmpotić, M. i Ivić, S. (2015). *Zlatna vrata 2: čitanka i hrvatski jezik u drugom razredu osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga.
23. Krmpotić, M. i Ivić, S. (2015). *Zlatna vrata 4: čitanka i hrvatski jezik u četvrtom razredu osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga.
24. Krmpotić, M., Ivić, S. (2019). *Zlatna vrata 3, čitanka i hrvatski jezik u trećem razredu osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga.
25. Lazzarich, M. (2017). *Metodika Hrvatskoga jezika u razrednoj nastavi*. Rijeka: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
26. Lončarić, I. (2015). *Edukativne igre*. Diplomski rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:960529>
27. Matijević, M. i Topolovčan, T. (2017). *Multimedijska didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
28. Mihaljević, J. (2016). E-učenje i hrvatski jezik. *Hrvatski jezik: znanstveno-popularni časopis za kulturu hrvatskoga jezika*, 3(3), 24-27.
29. Mihaljević, J. (2016). E-učenje i hrvatski jezik. *Hrvatski jezik: znanstveno-popularni časopis za kulturu hrvatskoga jezika*, 3(3), 24-27.
30. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. (2019). Kurikulumi nastavnih predmeta i međupredmetnih tema. Preuzeto s <https://skolazazivot.hr/kurikulumi-2/>

31. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa. (2006). *Nastavni plan i program za osnovnu školu*. Zagreb: GIPA. Preuzeto s [https://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelj/RM/Nastavni\\_plan\\_i\\_program\\_za\\_osnovnu\\_skolu\\_-\\_MZOS\\_2006.pdf](https://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelj/RM/Nastavni_plan_i_program_za_osnovnu_skolu_-_MZOS_2006.pdf)
32. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa. (2010). *Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje*. Zagreb: MZOŠ. Preuzeto s [https://www.azoo.hr/images/stories/dokumenti/Nacionalni\\_okvirni\\_kurikulum.pdf](https://www.azoo.hr/images/stories/dokumenti/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf)
33. Mišurac, I. (2017). *Primjena scenarija poučavanja, digitalnih alata i obrazovnih trendova*. Zagreb: Hrvatska akademska i istraživačka mreža – CARNet. Preuzeto s : [https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2016/12/Prirucnik\\_Scenarij-poucavanja.pdf](https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2016/12/Prirucnik_Scenarij-poucavanja.pdf)
34. Nadrljanski, Đ., Nadrljanski, M. i Tomašević, M. (2007). Digitalni mediji u obrazovanju – pregled međunarodnih iskustava. *Međunarodna znanstvena konferencija "The Future of Information Sciences : Digital Information and Heritage"*: zbornik radova, 539-550.
35. Namestovski, Ž. (2008). *Utjecaj primene savremenih nastavnih sredstava na povećanje efikasnosti nastave u osnovnoj školi*. Pribavljeno 5.6.2020. s <http://blog.namesztovszkizolt.com/wp-content/uploads/2009/10/Magiszteri.pdf>
36. Nikčević-Milković, A. (2011). *Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi*. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*. Pribavljeno 06.06.2020., sa <https://hrcak.srce.hr/71642>
37. 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.
38. Pachner, O. (2014). Play, cognition and culture. *Review of psychology*, 21(2), 145-151.
39. Pavličević-Franić, D. (1992). *Kompjutorske igre u nastavi hrvatskoga jezika*. Zagreb: Školske novine.
40. Pavličević-Franić, D. (2005). *Komunikacijom do gramatike: razvoj komunikacijske kompetencije u ranome razdoblju usvajanja jezika*. Zagreb: Alfa d.d.

41. Pavličević-Franić, D., Aladrović Slovaček, K. (2011). Utjecaj načina poučavanja na motivaciju i stav učenika prema hrvatskome jeziku kao nastavnome predmetu. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 152(2), 171-188.
42. Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alineja.
43. Peti Stantić, A. i Velički, V. (2008). *Jezične igre: za velike i male*. Zagreb: Alfa d.d.
44. Peti Stantić, A. i Velički, V. (2009). *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa d.d.
45. Ratan, R. i Ritterfeld, U. (2009). *Classifying serious games*. Abingdon: Routledge.
46. Rendić-Miočević, I. (1989). *Didaktičke inovacije u nastavi povijesti: transfer povijesnog znanja u školi*. Zagreb: Školska knjiga.
47. Rosandić, D. (2005). *Metodika književnoga odgoja*. Zagreb: Školska knjiga.
48. Ružić Baf, M. i Radetić Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola : časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 57(24), 9-18.
49. Stevanović, M. (2003). *Interaktivna stvaralačka edukacija*. Rijeka: Andromeda.
50. Susi, T., Johannesson, M., Backlund, P. (2007). Serious games – An overview, *Elearning*, 73(10).
51. Šojat, A. (2015). *Snaga riječi: hrvatska čitanka za osmi razred osnovne škole*. Zagreb: Školska knjiga.
52. Terhart, E. (2001). *Metode učenja i poučavanja*. Zagreb: Educa.
53. Težak, D., Gableica, M., Marjanović, V., Škribulja Horvat, A. (2019). *Škrinjica slova i riječi I: Integrirani radni udžbenik iz hrvatskoga jezika za prvi razred osnovne škole*. Zagreb: Alfa d.d.
54. Težak, S. (1971). *Literarne novinarske recitatorske i srodne družine*. Zagreb: Školska knjiga.
55. Težak, S. (1996). *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika I*. Zagreb: Školska knjiga.
56. Trninić, A. (2017). *Uloga jezičnih igara u nastavi hrvatskog jezika u djece mlađe školske dobi*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet.  
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:895915>

## 9. PRILOZI

### 9.1. Prilog 1



### 9.2. Prilog 2

#### *Zadatak*

Riječi koje sadrže tri slova A oboji žuto bojom, riječi koje sadrže dva slova A oboji zelenom bojom, riječi koje sadrže jedno slovo A oboji plavom bojom te riječi koje u sebi ne sadrže slovo A oboji crvenom bojom.

TANJUR	BICIKL	KOSA	OBLAK	PAPIR	NAOČALE
MARAMICA	ANTILOPA	VUK	VRATA	ČARAPA	SUNCE

### 9.3. Prilog 3

*Lingvometodički predložak*

#### **Djed i unuk**

Jedne večeri djed Luka je nazvao svog unuka Ivana.

„Ideš li večeras samnom pecati?“

„Naravno, djede!“

Djed i njegov unuk spremili su štapove za pecanje i otišli na rivu. Ivanu je to bilo prvo pecanje i bio je veoma uzbuđen. Kada su sve namjestili bacili su udice u more i nestrpljivo čekali.

„Djede, koliko dugo moramo čekati?“

„Dragi moj Ivane, to se nikada ne zna. Možda večeras nećemo imati sreće pa nećemo ništa uloviti, ali budemo li uporni i često odlazili pecati, zasigurno jednom hoćemo.“

Ivan nije mogao sakriti svoje uzbuđenje te je nakon pola sata postajao sve razočaraniji.

„Djede, ulovio sam ribu!“

„Jesi li siguran Ivane?“

„Jesam, nešto poteže udicu!“

Ivan je ulovio svoju prvu ribu te je zbog toga bio presretan. Djed i njegov unuk nastavili su pecati, a Ivan je željno iščekivao kada će uloviti sljedeću ribu.



Iva Žic

## 9.4. Prilog 4

### *Lingvometodički predložak*

#### Telefonski razgovor



Lucija zove telefonom svoju prijateljicu Mariju.

„Dobar dan!“

„Dobar dan!“

„Ja sam Lucija.“

„Ovdje Nikola, Marijin tata. Izvoli, trebaš li Mariju?“

„Trebam, hvala Vam!“

„Sada ću je pozvati, samo trenutak.“

„Bok Marija, bi li se došla popodne igrati kod mene?“

„Jako želim, no moram prvo pitati svoje roditelje i napisati zadaću, pa ću te onda nazvati. U redu?“

„U redu, čujemo se! Doviđenja.“

„Doviđenja.“

Iva Žic

## 9.5. Prilog 5

### PRANJE RUKU

Zvonimir Balog

Čovjek je nemirno i radoznalo biće. Ne samo da voli sve vidjeti, sve čuti i omirisati, svuda biti - nego voli stvari i opipati. Ne vjeruje vlastitim očima i ušima.

Možda je u pravu, jer drugačije su stvari na pogled, a drugačije na opip. Oko može utvrditi kako što izgleda. Ono vidi da je nešto okruglo, četverouglasto, crveno, žuto, lijepo ili ružno. Ali oko ne može uvijek utvrditi je li nešto mekano ili tvrdo, je li toplo ili hladno, glatko ili hrapavo, teško ili lagano. To mogu prsti. Zato ih čovjek u svašta i gura.

Ako nema drugo pri ruci, gura prste u vlastito uho ili da ga počese ili da mu izmjeri dubinu. Još češće nego u uho klinici guraju prste u nos. Uzalud se nadaju da će u njemu otkriti nešto lijepo i zagonetno. Klinici rado čeprkaju i po nožnim prstima da vide jesu li na broju i ima li štogod među prstima. Je li to u redu?

Odluči sam.

Svakako nije u redu takve prste stavljati u usta i sisati namjesto bombona. Isto tako nije u redu takvim prstima uzimati kruh i drugu hranu.

Pitaš zbog čega. Uzročnici raznih bolesti - bacili, virusi, mikrobi - upravo su zaljubljeni u prljave ruke. Oni žude za prljavštinom kao leptir za cvijetom. Njima su prljave ruke kao ljudima hotel A-kategorije okružen zelenilom, bistrim potocima i svježim zrakom.

Ako ne želiš da ti ruke budu leglo raznih bolesti- redovito ih peri prije jela. Mikrobi, virusi i bacili obične su kukavice. Čim vide vodu i sapun- bježe glavom bez obzira.

Ruke treba prati ako i nisi prste u svašta gurao. Dovoljno je da si otvorio neka vrata koja su mnogi prije tebe otvarali, da si se uhvatio za držač u tramvaju i u autobusu ili da si imao u ruci novac. Kroz kolike li jr samo ruke on prošao?!

A svi nemaju običaj pranja ruku.

Neki kažu: "Što se više čuvaš, to su neotporniji."

Nisu u pravu.

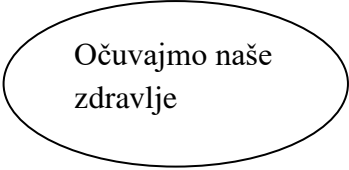
## **9.6. Prilog 6**

*Igra „Saga“ – KARTICE (Fotografije )*

1. čovjek opipava stvari
2. dijete s prstima u ustima
3. prljav stol
4. kruh
5. bakterije
6. zaljubljenost
7. sapun
8. pranje ruku
9. obroci
10. tramvaj
11. autobus
12. ručka pokraj stepenica

## **9.7. Prilog 7**

*Umna mapa*



Očuvajmo naše  
zdravlje



## 9.8. Prilog 8

### *Igra asocijacija*

A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
RJEŠENJE	RJEŠENJE	RJEŠENJE
<b>KONAČNO RJEŠENJE</b>		

TIPKE	PRAVOKUTNI OBLIK	LIJEVI KLIK
SLOVA	PRETRAŽIVANJE	DESNI KLIK
BROJKE	SLIKA	ODABIR
TIPKOVNICA	EKRAN	MIŠ
<b>RAČUNALO</b>		

## 9.9. Prilog 9

### PJESMA RAČUNALU

Harald Braem

(S njemačkoga prepjevala Nada Iveljić)

O, ti moje najdraže  
osobno računalo,  
brzo si, izgledaš mudro,  
dok tvoj zaslon sjaji divno!  
Tako ugodno zujiš,  
tako ljupko podatke prenosiš  
da ti od srca moram reći:  
u ovoj kući za mene si najveći!

O, ti moje najdraže  
osobno računalo,  
premda si lako za tipkanje,  
golemo pohranjuješ znanje.  
Budući da me uvijek razumiješ,  
oprostit ćeš mi moju iskrenost, znam:  
jednu, jedinu stvar ti zamjeram  
- a ta je da moram misliti sam.

## 9.10. Prilog 10

*Boca istine i izazova*

KARTICE-

*Istina*

Što najviše radiš na računalu?

Voliš li više igrati se vani ili na računalu?

Imaš li ograničeno vrijeme koje smiješ provoditi za računalom?

Provjerava li netko što radiš na računalu?

Opiši svoju najdražu igricu koju igraš na računalu!

Nabroji opasnosti koje uključuju društvene mreže!

Za što koriste računalo tvoji ukućani?

*Izazovi*

Pokaži na računalu ostalim učenicama svoju najdražu igricu!

Pomoću računala nađi kartu Hrvatske i pokaži svoju županiju!

Saznaj koliko Hrvatska ima stanovnika!

Pronađi sliku svoje najdraže životinje te reci nešto o njoj!

Pronađi igru pomoću koje možeš učiti ili ponavljati sadržaje Hrvatskog jezika!