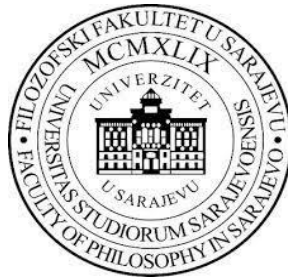


**UNIVERZITET U SARAJEVU**  
**FILOZOFSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA PEDAGOGIJU**



**Igra kao metod podučavanja i učenja učenika nižih razreda osnovne škole**  
(Završni magistarski rad)

**MENTOR:** Prof. dr. Lejla Osmić

**STUDENTICA:** Amira Muminović

Sarajevo, maj, 2022.godine.

## SADRŽAJ

UVOD .....	2
I    TEORIJSKI DIO ISTRAŽIVANJA.....	4
1.DEFINISANJE KLJUČNIH POJMOVA .....	5
2. O IGRI .....	8
3. IGRA U POVIJESTI.....	10
3.1 Igra u staroj Grčkoj .....	10
3.2 Igra u Rimu.....	11
3.3 Igra u Srednjem vijeku .....	12
4. TEORIJE IGRE .....	13
5. ULOGA IGRE U RAZVOJU DJETETA.....	17
6. PODUČAVANJE I UČENJE U NASTAVNOM PROCESU.....	19
6.1 Važnost igara u nastavi: didaktičke igre .....	20
7. UTICAJ IGRE NA UČENJE, PAŽNJU I AKTIVNOST UČENIKA.....	30
7.1 Uticaj igre na učenje.....	30
7.2 Uticaj igre na pažnju.....	31
7.3 Uticaj igre na aktivnost učenika.....	32
II    METODOLOŠKI DIO ISTRAŽIVANJA .....	34
1.PROBLEM ISTRAŽIVANJA .....	35
2.PREDMET ISTRAŽIVANJA .....	36
3.CILJ ISTRAŽIVANJA.....	37
4.ZADACI ISTRAŽIVANJA.....	37
6.ISTRAŽIVAČKA PITANJA.....	37
7.METODE ISTRAŽIVANJA.....	38
8.TEHNIKE ISTRAŽIVANJA.....	39
9.INSTRUMENTI ISTRAŽIVANJA.....	40
10.UZORAK.....	41
III    REZULTATI ISTRAŽIVANJA.....	42
1. Mišljenje učitelja i učiteljica o igri i njenoj zastupljenosti u nastavi.....	44
2. Analiza i interpretacija posmatranog časa.....	56

3. Analiza i interpretacija evidentiranih pismenih priprema za čas.....	58
4. Zaključak.....	63
IV PRILOZI.....	66
LITERATURA . .....	79

## UVOD

Igra postoji od kada postoje i ljudi. Uloga igre u životu čovjeka je velika i važna. Igra se rađa u starim kulturama i civilizacijama i živi sve do danas. Stari mislioci su bili svjesni važnosti igre u nastavi te su je primjenjivali. Ona je bila sastavni dio provođenja slobodnog vremena, ali i metoda učenja i podučavanja. Neosporiv je pozitivan utjecaj igre na razvoj djeteta. Kroz igru se dijete razvija, uči i zabavlja. Igra nije isključivo vezana za slobodno vrijeme djece, ona je vezana i za vrijeme provedeno u školi. Ona može pomoći u lakšem učenju i svladavanju gradiva. Igra potiče aktivnost učenika na času i budi interes i želju za određeno gradivo. Učenik više nije osoba koja sjedi i upija informacije od učitelja. On je osoba koja aktivno sudjeluje u procesu obrazovanja, a da bi aktivno sudjelovao u procesu obrazovanja učitelj mora zadobiti njegovu pažnju. Upravo igra omogućava interakciju nastavnika i učenika. Stoga se u današnje vrijeme nastoji igru sve više i češće uvesti u nastavni proces, što svakako podrazumijeva određene pretpostavke kao što su nastavničke kompetencije, materijal, prostor.

Nerijetko smo svjedoci učeničkih priča kako ne vole neki predmet i nisu zadovoljni monotonijom časova koje im učitelj pripremi. Škola im je dosadna, izazovi nastave nisu im dovoljni da bi se osjećali korisnima i kreativnima. Nemotivirani su, umorni i nezainteresovani. U drugom slučaju svjedoci smo i onih primjera u kojima se ti isti učenici pretvaraju u subjekte željne znanja, učenja i rada s učiteljem koji pokušava svoju nastavu aktualizirati koliko je to moguće, osmisliti nove, učenicima nepoznate, a zanimljive načine podučavanja. U stvaralačko-kreativnoj atmosferi, čiji je inicijator učitelj, učenici postaju aktivniji i motiviraniji za rad, na vidjelo izlaze sve učeničke sposobnosti i one učiteljskom oku poznate i vidljive, i one koje se oslobađaju novijim, suvremenijim metodama podučavanja. Zadaća je učitelja, između ostaloga, i pronalaženje novih metoda učenja i podučavanja. Danas kao metod uspješnog podučavanja i učenja u nastavi prepoznato je učenje kroz igru te ga je nužno i iskoristiti u nastavnom procesu kao izvor motivacije i uspješnijeg podučavanja i učenja učenika. Neka dosadašnja istraživanja učinkovitosti primjene igre u razrednoj nastavi potvrdila su da je učenje kroz igru efikasnije od klasičnog načina podučavanja, dovodi do veće aktivnosti učenika, pridonosi boljoj atmosferi u razredu te sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju učenika.

S obzirom na navedene prednosti igre kao metode podučavanja i učenja učenika u nastavnom procesu odlučili smo da ona bude predmet našeg istraživanja te da ovim istraživanjem utvrdimo zastupljenost korištenja igre kao metode podučavanja i učenja učenika nižih razreda osnovne škole. Rad se sastoji od tri dijela. Prvi dio odnosi se na teorijski okvir u kojem se igra opisuje kao metoda podučavanja i učenja učenika, dok drugi dio rada obuhvata metodološki okvir. Treći dio rada sadrži analizu i interpretaciju rezultata istraživanja.

# ***I TEORIJSKI DIO ISTRAŽIVANJA***

## 1. DEFINISANJE KLJUČNIH POJMOVA

**Igra** kao osnovna aktivnost, životna potreba djeteta i njegova urođena osobina, snažno je sredstvo odgojnog djelovanja. Ona svakom djetetu omogućava izraziti šta osjeća: radost, zadovoljstvo, nezadovoljstvo, smijeh, plač, strah, razočarenje, uspjeh, sigurnost, nesigurnost, potrebu za djecom, strepnju. Pomaže svakom djetetu u afirmiranju među drugom djecom, omogućava mu pokazivanje vlastite sposobnosti, sklonosti, pozitivne i negativne doživljaje, spretnost, snalažljivost u određenim situacijama i čitav niz drugih obilježja. Obogaćuje, oslobađa, pomaže, povezuje, okupira, otkriva te dijete u igri sazrijeva, razvija se i rasterećuje (Peteh, 2018). Prema Pehar (2007) igra znači da smo ljudska bića i kroz igru istražujemo vlastito postojanje. Igra ima izuzetno važno mjesto i u obrazovanju djece. Sve više se shvaća i prihvaća u osnovnim školama da dječija igra odgovara dječijim interesovanjima i ojačava njihovu sveukupnu motivaciju. Važno je naglasiti da je pravo djeteta na igru utkano u članak 31. Konvencije o pravima djeteta Ujedinjenih naroda 1989 godine. Obzirom da je uočena važnosti igre u životu djeteta ali i u obrazovanju konkretnije u nastavnom procesu neophodno ju je i iskoristiti u tu svrhu. Bognar (1986) ističe da igrom se prenos znanja u nastavi 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 svojevrijem uključuju u process.

**Nastava** se smatra najvažnijim oblikom institucionaliziranog podučavanja i učenja. Odvija se u zadanom vremenskom okviru, unaprijed je isplanirana i usmjerena je na ostvarenje zadanog cilja. Sagledava se kao proces interakcije koji se odvija u zajedništvu učitelja i učenika. Učitelj i učenik dva su pola nastave svaki sa svojim zadatkom i u tome leži bipolarno obilježje nastave (Mayer, 2002).

**Učitelj** je osoba koja izvodi nastavu. On se osposobljava za prenošenje dijela ljudskog iskustva (ponajprije znanja) na učenike. Svaki nastavnik posjeduje određeni odgojni stil koji mu pomaže u upravljanju razredom. On vrši značajan uticaj na učenika, odgovoran je o kvaliteti pripreme nastavnih sadržaja i njihovih prezentiranja učenicima, o stvaranju ugode i zadovoljstva u nastavnom procesu, o saradničkom odnosu, o načinu praćenja i ocjenjivanja postignuća učenika, o razvijanju uzajamnog poštovanja, o razvijanju osjećaja odgovornosti u izvršavanju nastavničkih obveza, od čega ovisi kvaliteta usvojenih znanja, sposobnosti, stavova kod učenika, a time i

kvaliteta njegovog rada (Vučak, 2001). Prema Karanu (2015) učitelj je stručno-pedagoško osposobljeno lice, za planiranje, pripremanje i izvođenje didaktičko-metodički utemeljenog, složenog i dinamičko-nastavnog, odnosno cjelokupnog vaspitno-obrazovnog rada u školskoj ili drugoj pedagoškoj instituciji.

**Učenik** je osoba koja uči i taj pojam obuhvaća djecu i mladež, ali i odrasle osobe. Učenici s nastavnikom i nastavnim sadržajem čini osnovne činitelje nastave. Sticanje znanja, umijeća i navika, razvijanje sposobnosti i odgojnih vrednota učeniku je omogućeno zbog odnosa koji u nastavi ostvaruje s učiteljem i nastavnim sadržajima (Vučak, 2001). Prema Muminoviću (2013) učenik je i ravnopravni partner učitelja u didaktičko-komunikacijskim stvaralačkim aktivnostima koje su usmjerene na njegovo obrazovanje, odgajanje, integriranje u društvenu zajednicu i izgrađivanje autonomne, slobodne i kritičke ličnosti. U savremenoj didaktici on se javlja kao subjekt nastavnog procesa i to u svim njenim fazama, počevši od planiranja, preko realizacije do vrednovanja i evaluacije. Sada kad već imamo definisane pojmove učitelj i učenik možemo da govorimo o podučavanju i učenju u nastavnom procesu, odnosno da damo jasnu definiciju podučavanja i učenja.

**Podučavanje i učenje** se u nastavi odvija pod rukovodstvom učitelja. Učitelj učenika vodi do njemu već poznate spoznaje. Ovo učenje je ubrzano i pojednostavljeno spoznavanje, koje se razlikuje od naučnog spoznavanja još i po tome što u njemu susrećemo neke oblike rada kojih nema u naučnom spoznavanju: ponavljanje, uvježbavanje, provjeravanje. Proces podučavanja i učenja u nastavi prolazi kroz nekoliko etapa: sticanje percepcija i predodžbi, formiranje pojmova i usvajanje zakona, utvrđivanje znanja, vještina i navika, primjenu znanja u praksi i provjeravanje znanja, vještina i navika. U svakoj od ovih etapa očekuje se aktivan odnos prema nastavnim sadržajima i učenika i nastavnika, jer znanje predstavlja sistem naučnih činjenica i generalizacija, koje su učenici shvatili, usvojili, u pamćenju zadržali, i koje, ako ima aplikativni karakter umiju primjenjivati (Šimleša, 1980). Međutim, da bi se u nastavi sproveo proces podučavanja i učenja potrebno je koristiti metode podučavanja i učenja.

**Metode podučavanja i učenja** su načini zajedničkog rada učitelja i učenika u nastavnom procesu pomoću kojih učenici stiču nova znanja, razvijaju psihofizičke sposobnosti i usvajaju odgojne vrijednosti. S obzirom na to da odgojno-obrazovni proces i pedagoške situacije u školi



karakteriziraju različiti socijalni odnosi među glavnim subjektima-učenicima i učiteljima, one predstavljaju komuniciranje glavnih subjekata u nastavnome procesu (Matijević, 2010). Nastavni proces traži primjenu što većeg broja aktivnosti među učenicima. Svaka od tih aktivnosti namijenjena je ostvarenju ishoda učenja te je značajna.

**Igra kao metoda** učenja je jedna od aktivnosti koja se zadnjih godina nalazi na visokoj ljestvici među brojnim aktivnostima nastavnog procesa, zbog prednosti koje ima, sve češće se primjenjuje na nastavnim časovima. Aktivnost i koncentracija učenika su veće zbog zanimljivog načina koji igra donosi, mnogi učenici na spomen igre imaju pozitivnije stavove nego kada se spomenu druge metode rada. Usvajanje nastavnoga sadržaja puno je lakše te su zbog toga i učenici koji teže usvajaju sadržaj više uključeni u cijeli proces (Bognar, 1986). Danas u praksi učitelji najčešće koriste didaktičke igre kao oblik podučavanja i učenja učenika.

**Didaktičke igre** predstavljaju jedne od osnovnih odgojno obrazovnih metoda rada s djecom. Njihova svrha je da djeca igrom utvrde i probude stečeno znanje o predmetima i njihovim svojstvima. Postignuti rezultati u igri, uz rješavanje postavljenih zadataka, pružaju učiteljima sliku o razini dječjeg znanja. Odgojna je vrijednost didaktičkih igara velika. Pridržavajući se pravila prilikom rješavanja raznih zadataka, kod djece se razvija logično hotimična pažnja i pamćenje, mišljenje, govor, kao i sposobnost opažanja raznih osobina predmeta ili materijala. U didaktičkim igrama se uspoređuju obilježja raznih predmeta i pojava, stvaraju se zaključci, klasificiraju se predmeti po oznakama, vrši analiza i sinteza, generalizira se ili uopćava – stvara pojmove. U didaktičkim igrama djeca trebaju biti dosjetljiva, brzo reagirati, znati svoje misli izraziti smislenim i povezanim govorom razumljivo, jasno i književnim jezikom (Fučkar, 1955).

## 2. O IGRI

Igra je jedna od osnovnih potreba čovjeka, a djeteta posebno. Spontane igre u dječjoj dobi vezane su najčešće uz realna iskustva. Pomoću takvih igara djeca spoznaju svijet odraslih, iskušavaju različite ugodne i neugodne situacije, shvaćaju odnose među ljudima, uče se životu. Čovjek je aktivno biće koje stalno iskazuje svoju djelatnost prema stvarnosti, mijenjajući je i prilagođavajući svojim potrebama, da bi pri tom mijenjao i samog sebe. U početku za malo dijete to je igra, koja je skup različitih aktivnosti kojima ono ispituje stvarnost oko sebe, upoznaje je, reagira na okolinu, a pri svemu tome razvija svoja osjećanja i sposobnosti.

Igra nastaje kao unutrašnja potreba djeteta za kretanjem, aktivnošću i djelovanjem, pa tako Bognar (1968) tvrdi da dijete nije potrebno učiti da se igra niti ga poticati na igru jer igra je slobodna djelatnost koja izaziva radost i osjećaj zadovoljstva. Ona za dijete nikako nije neka zabava i raznonoda, nego vrlo ozbiljna stvar, gdje dolazi do izražaja napor djeteta da dođe do nekog cilja koji želi ostvariti u igri. On ujedno vidi poveznicu između igre i kasnijih djelatnosti u životu, te tvrdi da igra postepeno prerasta u različite oblike djelatnosti odraslog čovjeka, kao što su rad, znanost, umjetnost, sport itd. u kojima čovjek također nalazi istu onu stvaralačku radost koju je kao dijete nalazilo u igri, u kojima potvrđuje samoga sebe na isti način kao što je dijete činilo u igri, ali sada na višem stupnju. Ljudi koji imaju tu sreću da rade posao koji vole, da mu stvaralački prilaze, mogu potvrditi da ne osjećaju neku bitniju razliku između igre i svog rada (Bognar, 1986).

Matijević i Topolovčan (2017) navode da se igranjem stiču za život važne kompetencije od govora i hodanja do različitih socijalnih i radnih vještina. Također Đurić (2009) navodi da je igra važna u životu jer je jedan od prvih načina učenja, koji omogućava nove spoznaje kroz vlastito iskustvo, igra je malom djetetu glavni interes i u njega izaziva čuvstvo ugone. Kroz igru se čovjek razvija kao cjelovito biće. Igra zadovoljava potrebe čovjeka za zabavom, opuštanjem, oslobađanjem od stresa, učenjem i druženjem sa prijateljima. Kroz igru mala djeca razvijaju svoju motoriku. U igri se dijete ili odrasla osoba susreće sa problemom koji treba riješiti. U nekim trenucima rješavanje određenog problema zahtjeva kreativnost. Kroz igru osoba razvija svoje samopouzdanje, osjeća se prihvaćeno, razvija empatiju i toleranciju, motivirana je za daljnju aktivnost i usvaja određene načine ponašanja. Prema Pachner (2014) društvenost je važan aspekt igre, dijete kroz igru upoznaje

nove prijatelje i razvija svoje socijalne vještine. Bognar i Matijević (2005) tvrde da se igra u pedagoškoj literaturi određuje kao pedagoška strategija. To je strategija odgoja, strategija obrazovanja te metoda učenja. Igra je oblik simulacija. Kao takva ona je složena pedagoška aktivnost koja omogućava sticanje znanja, razvoj sposobnosti i doživljaj posljedica vlastitih postupaka. Igra je velik i važan dio u odrastanju i životu čovjeka te u situacijama gdje nema profesionalnih pedagoga i sustavnog pedagoškog djelovanja. Igra je važna u odrastanju jer uči čovjeka životu. U igri osoba postaje svjesna posljedica svojih postupaka i uči se nositi s njima, odnosno stajati iza onoga što je učinjeno. Kao što su autori Bognar i Matijević (2005) istakli igra je oblik simulacija. Simulacija u svakodnevnom životu označava glumljenje ili pretvaranje. Mnogo je razloga da se u znanosti i u učenju primjenjuje simulacija umjesto realnih događaja. Matijević i Topolovčan (2017) ističu da je igra globalna didaktička strategija za ostvarivanje ciljeva učenja, upravo zbog toga u suvremenoj nastavi javlja se i potreba za igrom. Igrom se utiče na motivaciju i interes kod učenika, potiče razvoj vještina komunikacije, poduzetnosti i društva u cjelini. Učenik, koji je u središtu nastavnog procesa, upotrebom kreativnih metoda, poput igre kao metode podučavanja istražuje, prikuplja podatke, radi u timovima, usko surađuje sa svojim učiteljom i učenicima što izravno utiče na povećanje njegove motivacije (Cigan, Šlogar, 2012). Jedno od bitnijih pitanja za suvremenog učitelja je upravo izbor metoda i oblika rada u nastavi. Kod tradicionalnih metoda učitelj pasivno prenosi znanje, a učenici pasivno primaju znanja, dok suvremene nastavne metode, kao što je metoda učenja kroz igru, aktivno uključuju učenike u nastavu, samim time do izražaja dolazi njihova kreativnost, a to je i primarni cilj suvremene nastave (Nelson, 2000).

### 3. IGRA U POVIJESTI

Igra je oduvijek bila iznimno važna u svim kulturama. Ljudi su svoje slobodno vrijeme provodili u različitim oblicima igre. Igranjem su se ljudi zabavljali, opušitali ali i učili. Huizinga (1970) smatra da je igra prisutna i prije same kulture, da igra stvara kulturu, te je prati i prožima. Drugim riječima, kultura se razvija kroz igru. Još od antike igra je smatrana važnim elementom odgoja, koji su u vrijeme renesanse naglasili J. Locke, F. Rabelais i Jean Jacques Rousseau. Rabelais je naglasio potrebu tjelesnog vježbanja i igara vezanih uz pjevanje, plesanje, modeliranje ili slikanje, proučavanje prirode i razvoj praktičnih vještina, odnosno igre kao sinteze uma i tijela. Locke je također naglasio igru kao model učenja koji treba nadzirati i usmjeravati s ciljem razvoja osobnosti i korisnih navika. Locke pritom razlikuje igru od slobodnog vremena i rekreacije (Livazović, 2018).

#### 3.1 Igra u staroj Grčkoj

U staroj Grčkoj su bile često organizirane različite igre, kao što su poznate Olimpijske igre i Dionizijske igre. U početku je igra isključivo služila zabavi i natjecanju, a kasnije su igru počeli primjenjivati u odgoju i obrazovanju djece jer su shvatili koliko ona pomaže u učenju.



*Slika 1. Olimpija-Mjesto gdje su se održavale Olimpijske igre u staroj Grčkoj<sup>1</sup>*

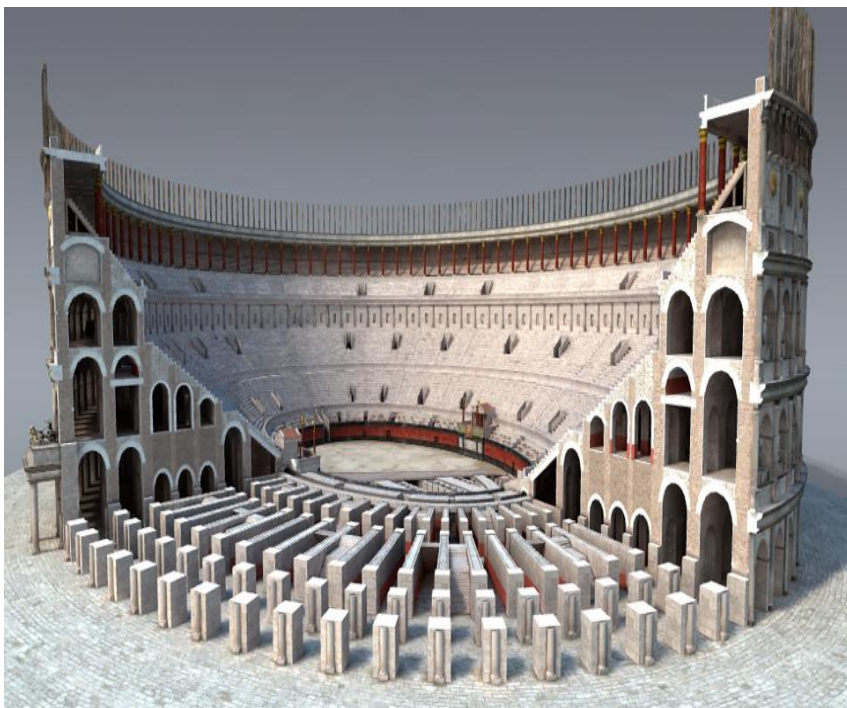
<sup>1</sup> <https://www.dnevnik.si/1042540974>

Grčki mislioci, a posebno Platon učili su mogućnost korištenje igre u odgoju djece. Imamo mnogo primjera za to, jedan od njih je Platonov primjer učenja u Egiptu gdje su se koristili različitim matematičkim igrama, zatim Kvintilijanov primjer zalaganja da se učenje organizira tako da ga djeca zavole i da ih učini sretnim i radosnim. On je predlagao da se djeci daju slova izrezana od slonove kosti sa kojima bi se igrali i kroz igru ih upoznali. Uz nadzor oca i roba, dijete je raslo igrajući se loptom, kockama, puštanjem zmajeva i ostalim igračkama. U osnovnoj školi veliku ulogu imao je tjelesni odgoj koji se sastojao od igara koje su se djeci sviđale kao što su: penjanje, loptanje, jahanje, ali i bacanje koplja ili diska koji su bili prilagođeni njihovoj dobi.

Iz gore navedenog vidimo da se igra još u staroj Grčkoj koristila u odgoju i obrazovanju jer su grčki mislioci shvatili koliko ona pomaže u učenju.

### 3.2 Igra u Rimu

Kultura Starog Rima prati kulture osvojenih naroda. Najviše elemenata je preuzeto iz grčke kulture. Huizinga (1970) navodi da su se stanovnici Rima vodili izrekom Panem et circenses što znači „Kruha i igara“, to je bilo ono što je narod zahtijevao od države. Bez igara rimsko društvo nije moglo živjeti. Igra je bila, kao i grcima, sastavni dio života.



*Slika 2. Koloseum- najpoznatiji amfiteatar u antičkom Rimu<sup>2</sup>*

<sup>2</sup> [https://www.mozaweb.com/hr/Extra-3D\\_scene-Koloseum\\_Rim\\_1\\_stoljece-109427](https://www.mozaweb.com/hr/Extra-3D_scene-Koloseum_Rim_1_stoljece-109427)

U životu je bilo važno raditi, odnosno rad je bio sredstvo preživljavanja. Nakon rada, svoje slobodno vrijeme bi provodili kvalitetno u igri.

### 3.3 Igra u Srednjem vijeku

Nakon propasti Rimskog carstva, pod navalom barbarskih osvajača, Crkva se postupno nametnula kao ujedinjavajući čimbenik univerzalnog građanstva Europe. Kao oblik osude prethodnog neumjerenog hedonizma carske civilizacije, kršćanska se ideologija orijentirala fanatičnom asketizmu i mazohističkoj samodeprivaciji koja je trebala voditi i omogućiti ideju iskupljenja i milosti u očima božanstva. Kulturu zabave, razonode i opuštanja Rima zamijenila je nova kršćanska doktrina rada nošena djelovanjem benediktinaca, u kojem je „dokonost postala veliki neprijatelj duše.



*Slika 4. Crkva u Srednjem vijeku<sup>3</sup>*

Ipak, Crkva nije zabranila sve oblike igre (Livazović, 2018). U razdoblju srednjeg vijeka je drugačija situacija nego u Grčkoj i Rimu. Možemo zaključiti da je igra još od davnina smatrana važnim elementom odgoja te da se ona znatno razlikuje od slobodnog vremena i rekreacije. Igra je još u prošlosti usko povezivana za učenje pjevanja, plesanja, za modeliranje ili slikanje, zatim proučavanje prirode i razvoj praktičnih vještina, kao i razvoj osobnosti i korisnih životnih navika.

<sup>3</sup> <https://povijest.hr/znanostitehnologija/kako-dijelimo-srednji-vijek/>

Važno je spomenuti da su mnogi autori još u prošlosti pokušali odrediti i objasniti značenje igre pa su iz toga nastale brojne teorije o čemu ćemo više govoriti u sljedećem poglavlju.

#### **4. TEORIJE IGRE**

Većina autora koji se bave igrom, a pripadaju različitim pravcima, zadovoljavaju se time što pokušavaju odrediti i sistematizirati svojstva za razlikovanje igre od ostalih vidova aktivnosti, dajući tako više ili manje opisano određenje igre. Kroz pokušaje objašnjenja nastale su brojne teorije gledane iz različitih uglova, ovisno o glavnom predmetu interesa znanosti iz kojih su potekle.

##### **Sociološke teorije**

Već je genijalni mislilac Aristotel pisao o igri. Nje se dotiče u osmoj knjizi „Politike“, prilazeći joj sa šireg društvenog aspekta. U svom razmatranju on igru dovodi u vezu s radom, a odnos igre i rada bit će okosnica oko koje će nastajati nove teorije. Prije drugog svjetskog rata Huizinga (1938) je napisao knjigu o fenomenu ljudske aktivnosti koji nazivamo igrom, pod naslovom «Homo ludens», želeći reći da čovjek nije samo misaono biće-Homo sapiens, niti samo radno biće-Homo faber, već i biće koje se igra- Homo ludens. Huizinga (1938) je dao vrijedan doprinos objašnjenju pojma igre. Prema njegovu mišljenju igra ima ova obilježja:

- igra je prije svega slobodna aktivnost,
- igra se razlikuje od svakodnevnog života mjestom i trajanjem,
- odigrava se unutar određenih granica vremena i prostora, njen tok i smisao su u njoj samoj,
- element napetosti ima u igri izvanredno važnu ulogu, napetost znači neizvjesnost u kojoj je težnja za opuštanjem,
- svaka igra ima sebi svojstvena pravila koja određuju norme koje vrijede unutar privremenog svijeta što ga je izdvojila igra,

- igra predstavlja borbu za nešto ili pak natjecanje u kojem dolazi do izražaja koliko netko može nešto najbolje.

Mnogi drugi sociolozi nastavljaju svoja razmatranja na temelju rada Huizinga, a zanimljivo razmišljanje daje Fourier, koji smatra da kako bi se postigla sreća, u rad se mora uvesti igra, jer rad zauzima veći dio našeg života (Bognar, 1986).

## **Psihološke teorije**

Psihologija je dala velik doprinos u objašnjavanju zagonetke igre. Poseban doprinos dala je dječja psihologija. Prva ozbiljnija teorija je teorija viška energije H. Spencera, engleskog mislioca iz 19. stoljeća. On zaključuje da čovjek i više životinje posjeduju neiscrpljenu zalihu energije koja nije utrošena na zadovoljavanje primarnih potreba, pa se mora utrošiti u igri. Ta teorija je samo djelomično prihvatljiva kako ističe Furlan (1981) navodeći činjenicu da se igraju i bolesni, iscrpljeni i gladni ljudi, te da u takvim slučajevima igra ima terapijsko djelovanje što se suprotstavlja toj teoriji. Američki psiholog S. Hall na temelju Hackelovog biogenetskog zakona razvija svoju rekapitulacijsku teoriju duševnog razvitka koju prenosi i na područje igre, smatrajući da je igra zapravo iživljavanje primitivnih instinkata, što je teorija atavizma (Bognar, 1986). Npr. ako dijete hvata guštere i žabe, to znači da dijete prolazi fazu lova, ako pravi kuće od blata, prolazi fazu kad je čovjek počeo graditi kuće, ako se pak igra lukom i strijelom, prolazi epohu kamenog doba. Ta teorija doživjela je brojne kritike, tako Troj (1970) tvrdi da se teorija ne može usvojiti jer doživljaji ne mogu ostaviti trag koji bi bio tako dubok da bi se pretvorio u nasljednu crtu. Krajem 19. stoljeća K. Gross razvija teoriju pripreme škole, koja je imala najveći uticaj od svih teorija, pa se djelomično zadržala i do današnjih dana. On igri prilazi teleološki, što znači da traži svrhu i cilj igre, a ne njen uzrok, kao što su činili psiholozi prije njega. Vještine koje dijete stiče uz pomoć nagona za imitaciju povezuje se s vještinama i sposobnostima prijašnjih naraštaja, a upravo igra je to razvijanje vlastitih sposobnosti iz vlastite unutrašnje potrebe i bez ikakvog vanjskog cilja (Bognar, 1986). Početkom dvadesetog stoljeća gotovo nije bilo psihologa koji nije prihvatio teoriju K. Grossa ili joj je pokušao dati dopune ili korekcije. U nekim svojim radovima igru analizira i S. Freud. On zapaža da dijete vrlo često u igri proživljava razne neugodne osjećaje jer tako nastoji ovladati njima. Freud govori da se u životinja nagoni izražavaju neposredno, a u



ljudskom društvu postavljene su „zabrane“ nagonima, te oni pronalaze zaobilazne putove. A upravo je igra jedan od načina zaobilaženja zapreka koje društvo postavlja nagonima (Bognar,1986). Ta teorija je u proučavanju igre otvorila nove vidike, a posebno je uticala na korištenje igre u proučavanju psihičkog razvoja djece, te razvijanje terapije igrom koja se danas primjenjuje u cijelom svijetu. Buhler (Bognar, 1986) smatra da je stvarni motor što dijete nagoni na neumornu aktivnost u igri radost koju ono doživljava u toj aktivnosti. On misli na funkcionalno zadovoljstvo koje dijete doživljava pri formiranju i napredovanju svojih pokreta i funkcija. Buhler kaže da je priroda samu aktivnost obdarila zadovoljstvom i izgradila mehanizam funkcionalnog zadovoljstva kako bi osigurala mnoštvo aktivnosti potrebnih u pripremanju i vježbanju za život. Na osnovu svih teorija može se zaključiti da psihologija igru smatra aktivnošću karakterističnom za djetinjstvo, te da treba razlikovati igru djeteta od igre odraslog čovjeka. Igra je unutrašnja potreba djeteta, što znači da je biološki uvjetovana. Igra prati fizički i psihički razvitak djeteta i znatno utiče na nju (Bognar, 1986).

### **Pedagoške teorije**

Pedagozi su relativno brzo uočili značenje igre u razvitku djeteta, ali su različito shvatali korištenje igre u odgojno-obrazovnom radu. Već su grčki mislioci, a posebno Platon uočili mogućnost korištenja igre u odgoju djece. Tako Platon navodi primjer učenja u Egiptu, gdje su se koristili različitim metodičkim igrama. Platon igru promatra kao oblik kretanja i način učenja, dijete je rođeno s igrom pa mu igru treba i omogućiti ( Bognar ,1986).

Kvintilijan se zalaže da se učenje organizira tako da ga djeca zavole i da im se pričinu radost, pri čemu može pomoći igra. On cijeni umjereno bavljenje igrom. Komensky naglašava važnost igre. On igru smatra zabavom, te misli da je treba unijeti i u školu. I sam je pripremio različite igre za nastavu. To su bile dramatizacije u kojima su učenici igrajući različite uloge, na zanimljiv način sticali nove spoznaje (Milinković ,1978). Ipak, prvi pedagog koji se ozbiljnije bavio pitanjem igre i njezine odgojne funkcije bio je Frobel. On u odgojno-obrazovnom radu naglašava princip aktivnosti, a za to veliku mogućnost pruža upravo igra. On je razradio i upute za odgojni rad s predškolskom djecom, u kojem je za osnovu uzeo dječje igre i druga zanimanja za koje je ujedno izradio poseban didaktički materijal (Stevanović, 2000). U pedagoškom svijetu poseban doprinos dao je i A. S. Neill. On upozorava da odrasli iako svjesni činjenice da je djetinjstvo doba igre, u

školskom sistemu uglavnom ignorišu tu činjenicu. Otuda se grade ogromne gradske škole, sa mnogo prostorija i skupocjenih učila, a izivljavanju nagona za igru najčešće se ostavlja samo skučen betonski prostor (Bognar, 1986). On se zalaže za školu okrenutu djetetu i njegovim potrebama. Ruski pedagog Makarenko također uočava važnost igre i smatra da cjelokupan život djece mora biti prožet igrom. On igru smatra metodom rada (Bognar, 1986). Furlan (1968) naglašava važnost igre koja je osnovna aktivnost djeteta. On smatra da igra i učenje nisu pojmovi koji se isključuju te tvrdi da igrom dijete ne samo da uči, već u igri ono, vjerojatno, najbolje uči. Ako se učenje provodi u obliku igre i ako je rezultat učenja važan za uspjeh u igri, onda je sigurno da će dijete biti maksimalno motivirano i da će takvo učenje biti vrlo uspješno.

Furlan (1968) navodi i moguće prednosti igre kao oblika učenja:

- vrlo je lako postići najveću moguću koncentraciju pažnje,
- emocionalni stav djece prema igri je pozitivniji nego prema ozbiljnom učenju
- naučene sadržaje djeca bolje pamte ako ih nauče u igri u igri se djeca manje umaraju nego u ozbiljnom radu

Kroz svetri ove teorije igre možemo zaključiti da je igra aktivnost koja utiče na fizički, spoznajni i socio-emocionalni razvoj djeteta, konkretnije na cjelokupan njegov razvoj. Dakle, jasno je da je uloga igre u razvoju djeteta je veoma velika, što ćemo i potvrditi u sljedećem poglavlju ovog rada.

## 5. ULOGA IGRE U RAZVOJU DJETETA

Već je opće poznato da igra u djetinjstvu ima veoma važnu ulogu. Razna znanstvena istraživanja i današnje iskustvo dokazuju nam da igra kao metoda rada s djecom ima veliko značenje, ali i prednosti prema drugim oblicima i metodama rada. Prema Duranu (2003) igra je ekspresivna, autotelična, samostalna, divergentna aktivnost. Ona smatra da 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 utiče na djetetov kognitivni razvoj, razvoj govora, socijalno-emocionalni razvoj i psihomotorni razvoj. Svaka bi igra osmišljena u svrhu sticanja 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 grubi i neprecizni, vremenom kroz igru dolazi do razvoja motorike, pa oni postaju puno finiji i precizniji (Nikčević-Milković, 2011). Stevanović (2003) ističe da je igra spontana aktivnost i osnova dječjeg života i razvoja praćena uzbuđenjima, ostvarenim i neostvarenim ambicijama svakog pojedinca. Ona je oblik i sredstvo odgoja djeteta. Igra je temelj za razvitak i izgradnju cjelokupne ličnosti djeteta. Uočavanjem važnosti igre u životu djeteta te pozitivnog uticaja na njega, postaje jasna i potreba za igrom i u nastavi jer pruža prednosti u razvoju učenika.

O utjecaju igre na razvoj učenika, je veoma važno govoriti. Upravo kada ljudi postanu svjesni tog velikog uticaja igre na razvoj učenika, možda počnu ozbiljnije shvatati njezinu ulogu u nastavi.

Ćosić (2012) kaže da se igrom kod učenika:

- razvija sposobnost usmene komunikacije
- razvija tolerancija prema drukčijem mišljenju
- uči slušati
- jača samopouzdanje
- razvija sposobnost usmene komunikacije
- razvija tolerancija prema drukčijem mišljenju
- jača samopouzdanje
- razvija osjećaj zadovoljstva usvojenim znanjem
- potiče natjecateljski duh.

No kao dokaz ovoga, potrebno je iznijeti i neke rezultate istraživanja, da bi ove teze bile vjerodostojnije. Tako S. S. Boocock iznosi u Enciklopediji odgoja (The Encyclopedija of Education) rezultate istraživanja provedenih u SAD-u u kojima se vidi da igra povećava motivaciju, interes, izaziva veću pažnju, te učenje čini zanimljivijim nego drugi načini rada. Drugi rezultat je taj da se igre mogu primijeniti s učenicima različite dobi i različitih sposobnosti, ali se pokazalo da su posebno korisne za djecu koja se ne mogu iskazati, djecu iz depriviranih socijalnih sredina ili onu koja imaju neke druge poteškoće. Možemo sada zaključiti kako pretpostavke o uticaju igre na razvoj učenika u pozitivnom smjeru i nisu neistinite.

Dakle, zaključujemo da škola ne bi trebala izostaviti ovakvu aktivnost nego je iskoristiti i time interes učenika za igru usmjeriti ka usvajanju novih sadržaja. Tako se učenicima dopušta igra, dok se istovremeno usmjeravju ka novim oblicima igre, onim kojim je zadaća usvajanje novih nastavnih sadržaja. Znanja i vještine mogu se usvajati kroz igre i simulacije koje će učitelj primjenjivati na svojim časovima, a o tome ćemo više i konkretnije govoriti u sljedećem poglavlju.

## 6. PODUČAVANJE I UČENJE U NASTAVNOM PROCESU

Da bi nastava bila uspješnija važna je aktivnost učenika. Aktivirati učenike nije lak posao. Ako učitelj uspije aktivirati učenike i zainteresovati ih za nastavno gradivo onda on dobro radi svoj posao. Zato nastava treba biti inovativna i kreativna. Ako učenik aktivno sudjeluje na času lakše će zapamtiti i savladati gradivo. Bitno je da učeniku na času ne bude dosadno. Dosada je glavni problem današnjih škola jer se predavanje svodi na tradicionalno prenošenje informacija sa učitelja na učenike. Učenicima je dosadno sjediti u klupi i slušati učitelja cijeli školski čas kako monotono priča. Rendić i Miočević (1989) kažu da suhoparno predavanje gradiva dovodi do velike odbojnosti kod učenika. Ne mogu se uživjeti u događaje o kojima im se govori, ne mogu uopšte shvatiti uzroke i posljedice i ne mogu zapamtiti sve to. Velik broj učenika neće učiti i izvršavati svoje obveze. Taj problem je čest u nastavi, koja zbog nastojanja da se učenici natjeraju da usvoje velik broj činjenica njima postaje dosadan predmet. Obzirom da je uočena velika važnost igre u razvoju djeteta, neophodno je da se ona koristi i u nastavi. Igra u nastavi potiče volju djeteta za učenjem. Učenicima treba aktivnost na času koja će pobuditi njihov interes, pogotovo ako se radi o predmetu ili gradivu koje ih ne zanima. Zato učitelj treba biti kreativan i učiniti nastavu zanimljivom, a to se najbolje može učiniti kroz igru. Bognar (1986) ističe da učenje ne mora biti suprotno igri, iako je nekada i to, iz razloga što se učenje u školi razvijalo kao neprirodna i prisilna djelatnost, a ne kao prirodna i slobodna, mladom čovjeku nužna aktivnost. On smatar da u školi u kojoj će dominirati prirodno učenje, između igre i učenja neće biti neke bitne razlike. Kada govorimo o odnosu igre i učenja, misli se ponajprije na efikasnost igre u usvajanju znanja, te na trajnost znanja. Učenje putem igre podjednako je efikasno kao i učenje pomoću nastavnih listića. Znanja stečena igrom trajnija su od znanja stečenih radom na radnim listićima (Bognar, 1986 ).

Nikčević-Milković i saradnici (2011) navode prednosti učenja kroz igru: bolja koncentracija i pažnja učenika, pozitivni stavovi učenika prema takvom obliku rada, veća aktivnost djece, manji umor, veća motivacija, veće zanimanje djece, učenje postaje zanimljivije, pasivni učenici postaju aktivniji, učenici s teškoćama se više uključuju i tako dolaze do izražaja njihove mogućnosti, pamćenje i učenje činjenica djelotvornije je kroz igru. Za korištenje igre u nastavi učitelj se mora dobro pripremiti. Mora znati zašto igru uvodi u nastavni proces te koji se nastavni cilj želi njom postići. Međutim, važno je učenike upoznati o tome kako bi znali svrhu i cilj igre. Svaku igru

učitelj bi trebao prilagoditi dobi, sposobnostima, zanimanjima i potrebama učenika. Trebali bi pripaziti na dinamičnost igre, vrijeme trajanja i nastavna sredstva i pomagala. Isto tako, trebaju paziti da se igra ne pretvori u natjecanje s ciljem postizanja pobjede.

### **6.1 Važnost igara u nastavi: didaktičke igre**

Uočavanjem važnosti igre u životu djeteta te pozitivnog uticaja na njega, postaje jasna i potreba za igrom u nastavi. Iako je cilj obrazovanja i u tradicionalnom i u savremenom 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, kako smo već u prethodnom tekstu spomenuli jeste igra. Tokom igranja oni usvajaju nova znanja a da toga nisu ni svjesni te se zbog toga igra sve češće koristi u nastavi. Tako se prenos 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 svojevrijem 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 stepenovima obrazovanja i na različite načine. Kroz igru je moguće određenu temu predstaviti učenicima, motivirati ih na dalju obradu iste te na kraju 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 časa, 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 onda mora biti prisutna i u učionici, zato što učenici veliki dio dana provedu u školi. Ako je dijete tokom 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 organizuje 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. U nastavi je potrebno konstantno primjenjivati nove metode kao što su istraživačka i projektna nastava, različiti oblici saradničkog učenja te igrifikacija koja podrazumijeva korištenje igara ili elemenata igra u nastavi kako bi se ostvarili ishodi koji su unaprijed zadani (Mišurac, 2017). Također, 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.

O važnosti primjene igre u nastavi, kako smo već spomenuli, svjedoče mnoga istraživanja, ali i sama činjenica da je igra prisutna u životu pojedinca od malih nogu i učenje čini lakšim i zanimljivijim. Postoje različite vrste igara u skladu sa dobi i razvijenosti osobe. Igra mora ispuniti svoj zadatak i cilj zato je važno kako je ona organizovana. Učitelj mora biti siguran da igra koju provodi ostvaruje svoju svrhu, u suprotnom ta igra nema smisla. Igra sama po sebi može, ali ne mora biti efikasna u ostvarivanju odgojno-obrazovnih zadataka. Njezina uspješnost ovisi o nizu činilaca, a jedan je od najvažnijih kako je igra konstruirana. Zato bi bilo nužno svaku obrazovnu igru prethodno eksperimentalno provjeriti i utvrditi ima li ona uopće i koliki odgojno-obrazovni učinak (Bognar, 1986). Danas nerijetko govorimo o didaktičkim igrama. Didaktičke igre su igre s pravilima koja se moraju poštovati. To zahtjeva od djece da su voljna pridržavati se pravila i poštovati tuđe interese i potrebe. Drugim riječima, da svoje interese i potrebe podređuju zajednici u kojoj se kreću. Kroz igru dijete uči poštovati druge i uvažavati različita mišljenja. Težak je zadatak organizovati didaktičke igre jer organizator mora biti dovoljno kreativan da učini igru zabavnom ali i poučnom, da djeca kroz igru mogu doći do različitih spoznaja i usvojiti nova znanja, ali da se istovremeno i zabavljaju. Ako je u igri na naglasku komponenta učenja djetetu može biti u toj mjeri dosadno da ono gubi interes za igrom i učenjem. Postoji i druga krajnost, a to je da se dijete može toliko unijeti u igru da mu ona postaje čista zabava, a ne učenje i zabava. Zato treba stvoriti ravnotežu između ove dvije krajnosti. Dijete se u igri treba zabavljati i biti svjesno da mora učiti jer je to cilj određene igre. Ona zahtijeva psihičku angažovanost i snalažljivost i pridonosi kognitivnom razvoju djeteta. Zbog toga su one u odgojno-obrazovnom procesu važne. Prema Fučkar (1955) one predstavljaju jedne od osnovnih odgojno obrazovnih metoda rada s djecom. Njihova svrha je da djeca igrom utvrde i probude stečeno znanje o predmetima i njihovim svojstvima. Postignuti rezultati u igri, uz rješavanje postavljenih zadataka, pružaju učiteljima sliku

o razini dječjeg znanja. Odgojna je vrijednost didaktičkih igara velika. Pridržavajući se pravila prilikom rješavanja raznih zadataka, kod mlade osobe se razvija logično hotimična pažnja i pamćenje, mišljenje, govor, kao i sposobnost opažanja raznih osobina predmeta ili materijala. U didaktičkim igrama se uspoređuju obilježja raznih predmeta i pojava, stvaraju se zaključci, klasificiraju se predmeti po oznakama, vrši analiza i sinteza, generalizira se ili uopćava-stvara pojmove. U didaktičkim igrama djeca trebaju biti dosjetljiva, brzo reagirati, znati svoje misli izraziti smislenim i povezanim govorom razumljivo, jasno i književnim jezikom.

Kostović-Vranješ i Knego (2006) navode da se didaktička igra, kao nastavna situacija s elementima suradnje ili natjecanja, može se primijeniti na svim stepenovima školovanja i u svim nastavnim područjima. U nastavi se igra koristi radi uvježbavanja određenih vještina, u terapijske svrhe (naprimjer socijalizacija učenika u početnim razredima školovanja) ili za poboljšanje nastavnikove učinkovitosti. U didaktičkim igrama koje su namijenjene za djecu koja su tek krenula u školu potrebno je češće postavljati zadatke u obliku takmičenja. Svako objašnjenje, pomaganje i ispravljanje mora biti kratko, brzo i jednostavno. Za dijete koje ima manje znanja i zahtjeva više pažnje se može organizovati individualan rad za vrijeme slobodnih zanimanja. Kao što je rad na umnom razvoju djeteta složen i raznolik, tako su i didaktičke igre, koje su samo jedno od sredstava toga razvoja, različite po karakteru zadataka. Pravila mnogih didaktičkih igara zahtijevaju da djeca uspoređuju predmete, njihova svojstva i osobine i da nakon logičkog zaključka što iz toga izvode izvrše njihov izbor. Točno i pravilno izvršavanje zahtjeva ovisi o sposobnostima zapažanja, uspoređivanja, logičkog prosuđivanja i zaključivanja te da izvede generalizaciju putem klasificiranja

Prema Fučkar (1955) didaktičke igre dijelimo u dvije glavne skupine, i to u igre s materijalom i igre bez materijala. Pod didaktičkim igrama s materijalom podrazumijevamo igre s raznim didaktičkim igračkama, sredstvima i predmetima. Kada govorimo o didaktičkom materijalu ili didaktičkim igrama, onda mislimo na takve igračke i materijal koji je specijalno konstruiran ili izrađen prema nekom točno određenom zadatku. Kod stolnih štampanih igara, kao što su Domino i lotto pod nazivom Dvostruke slike, razvija se mišljenje (klasifikacija i generalizacija) i tako precizira i utvrđuje dječje stečeno mišljenje. Didaktičke igre moraju biti dinamične. To svojstvo će kod djece pobuditi još veći interes i potiče ih na razne aktivnosti, psihičke i fizičke. Mnogi



materijali i mnoge igračke izrađene su na principu samokontrole. Sloboda da se sami koriste didaktičkim materijalom pruža mogućnost da samostalno eksperimentiraju.

U nastavku rada slikovito ćemo prikazati nekoliko didaktičkih igara sa materijalom.

### Primjer 1.

#### *OPIS IGRE:*

*Učenje matematike pomoću kartica i drvenih kockica. Učenike podijeliti u četiri skupine. Na svakoj stanici rješavaju različite zadatke. Svi učenici trebaju proći sve stanice. Na prvoj stanici učenici izvlače kartice na kojima piše broj desetica i jedinica što oni trebaju prikazati kockicama. Ovu igru možemo koristiti za učenje novog gradiva.*



*Slika br. 4 Kartice i drvene kockice<sup>4</sup>*

<sup>4</sup> <https://slidetodoc.com/didaktike-igre-aktiv-pba-osnovne-kole-titua-brezovakog/>

## Primjer 2.

### OPSI IGRE:

Na času ponavljanja učenici izvlače čunjeve na koje su zalijepljeni brojevi te je zadatak pronaći i poklopiti odgovarajuću brojevnu riječ. Nakon toga ponoviti neposredne prethodnike i neposredne sljedbenike određenog broja. Učenici izvlače čunjeve. Prvi čunj kojeg izvuku staviti na stalak gdje je bilo određeno mjesto broja, a zatim pronaći i u stalak staviti njegov neposredni prethodnik i sljedbenik.



Slika br. 5 Označeni čunjevi<sup>5</sup>

Igre riječima, ove igre spadaju u drugu vrstu didaktičkih igara i one su puno složenije od igara s materijalom. One se mogu organizovati sa većim grupama, jer u takvoj igri se mogu aktivirati sva djeca. Potrebno je da dijete posjeduje određeno znanje i da ima pravilne predodžbe o svojoj okolini. Na dijete postavljamo zahtjeve da logično zaključuje, da brzo reaguje, da reproducira i da se pravilno izražava. U tu vrstu igara ubrajamo rješavanje zagonetki, kao i govorno stvaralaštvo: izmišljanje priča posve slobodno, ili uz zadane riječi, dopune rečenica, opisivanje po pretpostavci.

<sup>5</sup> <https://slidetodoc.com/didaktike-igre-aktiv-pba-osnovne-kole-titua-brezovakog/>

Postoje različite didaktičke igre koje se mogu primjenjivati u nastavi sa djecom. Djeca mogu stvarati igre, ali je bitno da igra ispunjava svrhu i cilj. Pričam ti priču je igra kroz koju djeca razvijaju svoju maštu i kreativnost. Naprimjer, na svakoj strani kocke nalazi se sličica i od svake te sličice se može stvoriti priča. Igra se može primijeniti u učenju stranog jezika. Školica i čovječe ne ljuti se u prirodnoj veličini su igre koje djeca mogu samostalno napraviti i igrati. Ova igra može služiti za ponavljanje gradiva na zanimljiv način. Memori je igra koja se može primijeniti u nastavi bosanskog jezika kada se radi lektira. Cilj igre je da učenici prepoznaju i upamte pojmove (likove i predmete) koji se spominju u određenoj priči ili pjesmi. Didaktička igra množenje brojeva od 0 do 10 je igra koja se može primjenjivati u nastavi matematike za drugi razred osnovne škole. Djeca uče i ponavljaju matematički radnju množenja. Prema Šojat (2005) kviz „Ko želi dobiti peticu“ savremeni je oblik podučavanja kojim se provodi učenje kroz igru i iskustveno učenje. Pokazuje kako se gradivo jezika, muzičke kulture, lektire, jezičnog izražavanja i književnosti može uvesti u sistem produktivnim prestrukturiranjem i usvajati na djeci zanimljiv i neformalan način. U pripremi kviza dobro je posvetiti veliku pozornost pitanjima koja trebaju biti zanimljiva, zahtjevna i osobita. Kviz razvija učeničku pažnju i usredotočenost, sposobnost slušanja, učeničku samostalnost i jača samopouzdanje.

Iz gore navedenog možemo zaključiti da postoji veliki izbor igara sa materijalom i igara sa riječima koje se mogu primjenjivati u svim oblicima nastavnog procesa i da takav oblik učenja znatno utiče na učenikovo pamćenje i stečeno znanje. Mišljenja sam da bi učitelji uz kvalitetne pripreme časa i organizaciju mogli znatno učiniti čas učenicima zanimljivijim a i učeničko pamćenje i znanje kvalitetnijim. U nastavku rada ćemo slikovito prikazati još nekoliko igara koje se mogu primjenjivati u nastavi te učiniti je zanimljivijom, a i proces podučavanja i učenja kvalitetnijim.

### Primjer 3.

#### *OPIS IGRE:*

*Učenici na času Bosanskog jezika u prazne kvadratiće crtaju sličicu koja prikazuje vrijeme, stvar, biljku, životinju, zanimanje i prevozno sredstvo. Sličice izrezati i tematski zalijepili na kartonske kocke. Igra se igra u timovima. Svaki član tima baca kockicu. Zapisuju dobiveno i dogovorom usmeno stvaraju priču pomoću dobivenih sličica. Igra se može razvijati od usmenog do pismenog stvaranja priče.*



**Slika br. 5.** Slikovite kartonske origami kocke<sup>6</sup>

<sup>6</sup> <https://slidetodoc.com/didaktike-igre-aktiv-pba-osnovne-kole-titua-brezovakog/>

#### Primjer 4.

#### OPIS IGRE:

*Igra se može koristiti za ponavljanje gradiva. Učenici crtaju Školicu a učitelj priprema papiriće na koje će napisati po jedno pitanje iz određene lekcije. Kada su učenici nacrtali Školicu učitelj u svako polje odnosno pored svakog broja ostavlja po jedan papirić na kojem je prethodno napisao pitanje, zatim slijedi igra. Učenici se igraju i igrajući ponavljaju gradivo. Kada se nađu u polju moraju da uzmu papirić i odgovore na postavljeno pitanje, na taj način ponavljaju prethodno obrađenu lekciju.*



*Slika br.6 Školica.<sup>7</sup>*

---

<sup>7</sup> <https://slidetodoc.com/didaktike-igre-aktiv-pba-osnovne-kole-titua-brezovakog/>

## Primjer 5.

### OPIS IGRE:

Igra se može koristiti za ponavljanje gradiva. Učitelj crta "Čovječe ne ljuti se" na nekoj većoj i ravnoj površini. Nakon što je nacrtao učenike će podijeliti u četiri grupe tako da u svakoj grupi bude po četiri učenika i svaka grupa dobije jednu boju, dakle jedna grupa će biti plava boja, druga grupa crvena, treća žuta i četvrta zelena. Nakon toga slijede pravila igre. Grupa koja prva bude završila u cilju bit će oslobođena odgovaranja na pitanja koja je učitelj prethodno pripremio. Grupa koja druga završi u cilju dobit će dva pitanja na koje su dužni da odgovore. Treća grupa će dobiti tri pitanja i četvrta će dobiti četiri pitanja. Ovom igrom kod učenika budimo i natjecateljski duh i želju za pobjedom.



Slika br. 7 Čovječe ne ljuti se.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> <https://slidetodoc.com/didaktike-igre-aktiv-pba-osnovne-kole-titua-brezovakog/>

## Primjer 6.

### OPIS IGRE:

Na času Bosanskog jezika karton pravuglog oblika izrezati na polja u obliku puzzli. Ukupno dvanaest polja, četiri u svakom redu. Na svako polje napisati jednu riječ. Zadatak učenika je složiti polja tako da svaki red čini smislenu rečenicu. Ukupno se trebaju složiti tri rečenice po četiri riječi.



Slika br. 8 Puzzle<sup>9</sup>

Na osnovu ovih primjera možemo zaključiti da je igra metoda rada primjenjiva u mnogim etapa odgojno-obrazovnog procesa. Ako je riječ o motivaciji učenika za rad, obradi i ponavljanju te utvrđivanju sadržaja, igrom je sve ostvarivo. Učenjem kroz igru direktno se utiče na učenje, pažnju kao i aktivnost učenika a to su bitne odrednice koje pospješuju nastavni čas, o svemu ovome više ćemo govoriti i sljedećem poglavlju.

<sup>9</sup> <https://slidetodoc.com/didaktike-igre-aktiv-pba-osnovne-kole-titua-brezovakog/>

## 7. UTICAJ IGRE NA UČENJE, PAŽNJU I AKTIVNOST UČENIKA

Učenje, pažnja i aktivnost učenika su veoma važni procesi za kvalitetno odvijanje nastavnog procesa. Jasno je, da što je dijete na času aktivnije to je nastavni čas uspješniji, a nastavnik zadovoljniji. U nastavku rada će biti opisan uticaj igre na učenje, pažnju i aktivnost učenika.

### 7.1 Uticaj igre na učenje

Igra je jako važna za pažnju djeteta, a pažnja je važna za učenje sa razumijevanjem. Bitno je da pažnja nije izraz prisile nego vlastite volje. Ako zadobijemo djetetovu pažnju znači da dijete određena igra i gradivo zanimaju i da ono želi da uči i stiče nova znanja. Međutim, ako kod nastavnika nedostaje mašte i volje za organizacijom časa onda trpi cijeli razred. Tako Andrilović (1987) kaže da su već prvi istraživači dječje pažnje utvrdili da će za dijete imati veliku privlačnost i biti veliki izvor ugone oni podražaji koji predstavljaju novost u poznatom materijalu. Novost postaje izvor motivacije i aktivnosti, želja za učenjem i zadržavanje pažnje.

Smatram da bi se učitelji trebali edukovati na tom polju, da znaju prepoznati kako koji čas isplanirati i održati da bi djeci bio što više zanimljiv. Bognar (1986) progovara o problemu svrstavanja igre, tog nekako najboljeg načina održavanja dječje pažnje, u nešto neozbiljno i nedostojno ozbiljne nastave. On kaže da kad je riječ o odgoju i obrazovanju igra je dugo smatrana suviše "neozbiljnom" aktivnošću, koja nema veze s tako "ozbiljnim" poslom kao što su odgoj i obrazovanje. Ipak je gotovo stoljećima igra bila nepoželjna u školi, a i danas još taj stav nije uveliko promijenjen. No ipak pedagozi su uočili moguće prednosti igre kao oblika učenja.

Prednosti koje navode stručni saradnici u časopisu "Igra u nastavi" (2012) su sljedeće:

- vrlo je lako postići najveću moguću koncentraciju pažnje
- emocionalni stav djece prema igri je pozitivniji nego prema »ozbiljnom« učenju
- aktivnost djece u igri veća je nego u drugom obliku učenja
- u igri se djeca manje umaraju nego pri ozbiljnom radu
- igra povećava motivaciju, interes, izaziva veću pažnju, te učenje čini zanimljivijim nego drugi način rada



- učenje i pamćenje činjenica podjednako je u igri kao i pri korištenju teksta ili izlaganja, ali je pojedinim ispitivanjima ustanovljeno da je igra ipak djelotvornija
- učenje i pamćenje činjenica podjednako je u igri kao i pri korištenju teksta ili izlaganja, ali je pojedinim ispitivanjima ustanovljeno da je igra ipak djelotvornija
- naučene sadržaje djeca duže pamte i lakše primjenjuju ono što nauče u igru
- igre se mogu primijeniti s učenicima različitih uzrasta i različitih sposobnosti, ali se pokazalo da su posebno korisne za djecu koja se ne mogu iskazivati, djecu iz deprimiranih socijalnih sredina ili onu koja imaju neke druge poteškoće.

Rendić-Miočević (2000) ističe da se igra u nastavi ne shvaća samo kao zabava, već kao aktivnost pogodna za pažnju, usvajanje određenih pojmova, razvijanje vještina, utvrđivanje naučenog i kao aktivnost kroz koju učenici igrajući se rade i radeći igraju se. U nastavku rada govorit ćemo nešto više o uticaju igre na pažnju.

## **7.2 Uticaj igre na pažnju**

Pažnja, kao značajan čimbenik kojeg proizvodi igra, već je spominjana u prethodnom tekstu, pa većina autora, između ostalog, uvijek i nju spominje kao bitnu. No potrebno je malo se zaustaviti i promisliti šta je uopće pažnja te kako nastaje da bi utvrdili ranija povezivanja sa djelovanjem igre. Furlan (1968) iznosi i zanimljivo mišljenje o odnosu igre i pažnje, a to je da upravo u toj aktivnosti, pažnja dolazi do najvećeg izražaja. Njegova pažnja u igri ima kombinovane karakteristike i nehotičnosti i hotimičnosti. Nehotičnost te pažnje se očituje u tome što se ono na svoju pažljivost ne mora prisiljavati, dakle, ne mora u to ulagati gotovo nikakve voljne napore. S druge strane, dijete u igri samo upravlja svojom snagom prema zahtjevima i pravilima igre. Prema ovom autoru, možemo reći da je pažnja jedan od glavnih produkata igre, kao normalna i neusiljena nuspojava. Stoga je potrebno poticati razvoj želje za upotrebom igre u nastavi jer je ona nepresušan izvor pažnje kod djeteta, upravo je to ono što svaki učitelj želi postići na svom času. Najviše se

teži razvijanju spontane pažnje kod djeteta. Idealom se smatra upravo razvijanje hotimične pažnje, u kojoj je specifično to da je pažnja usmjerena na gradivo koje se obrađuje na času. Otušeni oblik učenja, kao oblik koji ne poznaje dijete i njegove urođene potrebe i reakcije na podražaje, stvara kočnicu za napredak. Kada se ne prepozna ono što dijete zaista želi. A najljepši trenuci se događaju kada se pusti da dijete samo iznjedri ono najbolje iz sebe. Upravo će se tako postići ta hotimična pažnja koja je bitna u nastavnom procesu.

### **7.3 Uticaj igre na aktivnost učenika**

Još jedna stavka, koja je izrazito bitna u nastavnom procesu na času, jest aktivnost učenika. Nešto najgore što se može dogoditi učitelju jest to da učenici ne sudjeluju na času, da ne odgovaraju na učiteljova pitanja, da ne urade zadatke koje im je učitelj podijelio, te opći izostanak volje za sudjelovanje u radu. No problem je i u tome jer učitelji ponekad zahtijevaju previše poslušnosti i mirnoće na času, samo da se ne pojavi tako ne željena nedisciplina. Učitelj naređuje, kažnjava, sramoti dijete svojim namjerno te dijete gubi volju, a ujedno se budi i nekakav strah od neuspjeha. Aktiviranje učenja učenika jedan od osnovnih puteva povećavanja efikasnosti i kvalitete nastave u savremenoj školi, a to je postao osnovni problem didaktike. Dakle, aktivnost koja bi trebala biti poticana na času treba biti u vezi sa gradivom. Bognar (1986) ističe da je igra aktivan odnos djeteta prema stvarnosti, koja postepeno prerasta u rad i druge aktivnosti odraslog čovjeka, možemo onda reći da se igra manifestira kroz različite senzorne, fizičke, misaone aktivnosti i aktivnosti izražavanja. Drugim riječima, korištenje igre u nastavi znači, zapravo, poticanje tih aktivnosti u nastavnom procesu. Odatle i pretpostavka da je aktivnost djece u igri veća nego u bilo kakvom drugom obliku učenja. Za vrijeme trajanja igre učenici nisu svjesni količine novih informacija koje kroz nju dobivaju, ali jednom kada ona završi oni nastavljaju razmišljati o proteklom času te tako nesvjesno u sebi ponavljaju naučeno. Upravo zbog toga i zbog količine pažnje te koncentracije za vrijeme časa, tako dobivene informacije pamte se duže 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 zbog toga koncentracije učenika puno duže traje. Dončić (2018) smatra da kod primjene igara u nastavi, trebalo bi obratiti pozornost na uvođenje onih koje omogućavaju grupni rad, odnosno u kojima učenici jedni druge

nadopunjuju, kako bi konačno zajedno stigli do cilja. Tako učenici budu jednako koncentrisani i aktivni, a eliminira se mogućnost da se nakon što igra završi neko osjeća kao gubitnik, što bi dovelo do pada samopouzdanja. Iako je u pitanju samo igra, naruši li se učenikovo samopouzdanje, vjerovatno je da će on postati manje aktivan u svakoj idućoj igri.

## ***II METODOLOŠKI DIO ISTRAŽIVANJA***

## 1.PROBLEM ISTRAŽIVANJA

Igra djetetu pomaže u sazrijevanju ili maturaciji u jedinstveno biće s vlastitim identitetom. Igra pomaže razvoju djeteta u smislu napredovanja, usvajajući različita znanja i vještine (navike). Dijete kroz igru razvija sve svoje razvojne aspekte: a) kognitivni (igra zahtijeva rješavanje problema, planiranje, kritičko mišljenje, kreativnost, evaluaciju, intelektualnu radoznalost, heuristiku ili otkriće, smisao za humor, itd.), b) razvoj govora (usvajanje jezičnih pravila i funkcija; igra je prostor verbalnih interakcija i snalaženja u njima; razvoj jezične kompetentnosti, itd.) c) socijalnoemocionalni (razvoj slike o sebi; razvoj samopoštovanja, samokontrole, samoregulacije; razvoj motivacije, empatije, prosocijalnog ponašanja; socijalizacija djeteta razvojem socijalnih vještina, tolerancije, grupne pripadnosti, itd.), d) psihomotorni (razvoj grube i fine motorike; razvoj muskulature, itd.). Na osnovu nabrojanog možemo zaključiti da igra ima višestruki značaj u razvoju djeteta, te da je ona prirodni oblik učenja i stoga bi se trebala koristiti u nastavi. Prema spoznajama iz literature brojne su prednosti učenja kroz igru u nastavi, neke od njih su: bolja koncentracija i pažnja učenika, pozitivni stavovi učenika prema ovoj metodi rada, veća aktivnost djece u odnosu na druge metode učenja, manji umor djece, veća motivacija, veće zanimanje djece, igra učenje čini zanimljivijim, pasivni učenici postaju aktivniji, povećava se uključenost učenika s teškoćama te do izražaja dolaze njihove mogućnosti i sl. Djeca se rađaju spremna da uče. A ako još to učenje bude dobro pripremljeno i dobro isplanirano, vođeno i podržavano, onda su rezultati učenja zaista zadivljujući. Kako smo već predhodno naglasili prednosti i važnost igre u nastavnom procesu nužno je spomenuti i to da korištenje igre u nastavi zahtijeva dobru pripremljenost nastavnika. Kod svake igre oni moraju znati zašto ju uvode te koji nastavni cilj žele njom postići. Važno je da o tome upoznaju učenike kako bi oni znali svrhu i cilj svake igre (Čudina-Obradović, 1996).

## 2.PREDMET ISTRAŽIVANJA

Sistem osnovnog obrazovanja u Bosni i Hercegovini već duži vremenski period prolazi značajne reforme koje za cilj imaju povećanje kvaliteta osnovnog obrazovanja. Značajan pomak je ostvaren kod izrade i usvajanja novih nastavnih planova i programa, ali još uvijek ne postoje detaljni podaci o učinkovitosti i efektima promjena, koje prije svega ovise od obučenosti i spremnosti nastavnika za provedbu nastavnih planova i programa. Novi nastavni planovi i programi usmjereni su ka poticanju kreativnosti kod učenika, ali same metode i tehnike za kreativno učenje nisu dovoljno razrađene. Kako smo već prethodno spomenuli važnost igre i njene prednosti u nastavnom procesu zbog toga je i nužno da se ona koristi kao izvor motivacije u nastavi. Neka dosadašnja istraživanja učinkovitosti primjene igre u razrednoj nastavi potvrdila su da je učenje kroz igru efikasnije od klasičnog načina podučavanja, dovodi do veće aktivnosti učenika, pridonosi boljoj atmosferi u razredu te sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju učenika. Promatrajući reforme školstva, alternativne i suvremene programe u odgoju i obrazovanju (npr. škola Marije Montessori i Waldorfska škola), vidimo da svi oni ističu veliku važnost učenja kroz igru. Učenje kroz igru važno je na svim razinama odgoja i obrazovanja, a naročito u mlađoj dječjoj dobi. U pedagoškoj, psihološkoj i metodičkoj literaturi nalazimo brojne primjere uporabe igre i igrovnih oblika na svim odgojno-obrazovnim razinama. Nakon najfrekventnije upotrebe igre u predškolskom razdoblju, u školskom se razdoblju ona najčešće javlja u nastavi maternjeg i stranog jezika, matematike, moje okoline, tjelesne i zdravstvene kulture, muzičke kulture, a tek povremeno u nastavi hemije, historije, geografije, vjeronauke. Igra se više koristi u razrednoj nego u predmetnoj nastavi. Igra u nastavi može se primjenjivati u svim etapama nastavnog procesa. Naročito se primjenjuje kao motivacija učenika u uvodnom dijelu časa ili prilikom ponavljanja i utvrđivanja gradiva. Može se koristiti u oblicima individualnog rada, rada u paru ili grupnog rada. Kako je teorijski a i praktično dokazano da igra ima veliki značaj za nastavni proces, i da je učenje kroz igru veoma efikasno posvetili smo pažnju igri kao metodi podučavanja i učenja učenika. Kroz ovaj rad utvrđivali smo zastupljenost igre u nastavnom procesu u nižim razredima osnovne škole. Također ispitali smo mišljenje nastavnika o mogućnosti primjene igre kao metode podučavanja i učenja učenika te potencijalne teškoće u njenoj realizaciji.

### **3.CILJ ISTRAŽIVANJA**

Utvrđiti zastupljenost igre kao metode podučavanja i učenja učenika nižih razreda osnovne škole.

### **4.ZADACI ISTRAŽIVANJA**

1. Teorijski ispitati ulogu i značaj igre kao metode učenja i podučavanja.
2. Analizirati nastavne pripreme učitelja nižih razreda osnovne škole kako bi se ustanovila zastupljenost igre kao metode učenja i podučavanja u planiranju nastavnog procesa.
3. Ispitati mišljenje učitelja o igri kao metodi podučavanja i učenja učenika u nastavnom procesu.
  - 3.1 Ispitati mišljenje učitelja o mogućnostima realizacije podučavanja i učenja kroz igru s obzirom na materijalne i prostorne uvjete.
  - 3.2 Ispitati koje igre učitelji najčešće koriste kao metodu učenja i podučavanja u svome radu.
  - 3.3 Utvrđiti teškoće sa kojima se učitelji susreću u realizaciji igre kao metode učenja i podučavanja.
4. Posmatranjem časa utvrđiti zastupljenost igre kao metode podučavanja i učenja učenika u nižim razredima osnovne škole.

### **5.ISTRAŽIVAČKA PITANJA**

„Istraživačka pitanja su u pravilu upitne rečenice koje obično počinju sa kako, koliko ili šta. Za formulisanje istraživačkih pitanja neophodno je da budu identifikovane varijable“ (Fajgelj, 2007). Kako bi se sproveo cilj ovog istraživanja, potrebno je bilo postaviti sljedeća pitanja, a zatim ih u praksi podrobno istražiti, te pružiti adekvatne odgovore na navedena pitanja. Ta pitanja su:

1. Kakvu ulogu i značaj ima igra kao metoda podučavanja i učenja učenika?
2. Kakvo je mišljenje učitelja o igri kao metodi podučavanja i učenja učenika?
3. Koje su teškoće sa kojima se učitelji susreću prilikom realizacije igre kao metode podučavanja i učenja učenika?

4. Koliko je igra kao metoda podučavanja i učenja učenika zastupljena u nižim razredima osnovne škole?

## 7.METODE ISTRAŽIVANJA

„Metoda označava smišljeni i ustaljeni postupak za postizanje nekog cilja, za ostvarenje neke praktične djelatnosti. Metode olakšavaju čovekovu delatnost i čine je efikasnijom“ (Bandur i Potkonjak, 1999). S obzirom na samo navedeno značenje riječi metoda, bilo je potrebno koristiti metode koje su u praksi mogle da ostvare postavljeni cilj istraživanja, U ovom istraživanju koristile su se sljedeće metode:

**Deskriptivna metoda**- nastoji dati pregled, snimak stanja, odnosno nastoji izvršiti snimanje onoga što je predmet istraživanja . u zavisnosti koja logičko-metodološka operacija dominira u okviru deskriptivne metode njenim varijantama se smatraju analitička, komparativna i klasifikacijska deskriptivna metoda. ( Bandur i Potkonjak ,1999). Deskriptivnu metodu u ovom radu koristili smo kako bi nam omogućila opisivanje igre kao pojave i načina podučavanja i učenja učenika nižih razreda osnovne škole.

**Survey metoda** - (metoda istraživanja ponašanja) kojima se pridaju karakteristike egzaktnosti. Ova metoda podrazumijeva nastojanja da se dođe do što istinitijih i preciznijih podataka primjenom svih operacija kojima se mogu pribaviti podaci o stanovništvu i njegovom ponašanju ( Miljević, 2007). Metodu Survey u ovom radu koristili smo kako bismo ispitali mišljenje učitelja osnovne škole o igri kao metodi podučavanja i učenja učenika, o mogućnostima njene primjene, kao i njenoj zastupljenosti u nastavnom procesu.

**Metoda posmatranja**- posmatranje je metoda sakupljanja podataka neposrednim čulnim zapažanjem- opažanjem. Da u tom opažanju-zapažanju ne učestvuju samo čula, već i svijest, podrazumijeva se, te je riječ o svjesnom opažanju- zapažanju; drugo, posmatranje ne isključuje ni sve vrste posredovanja. Tolerantne su tri vrste posredovanja: a) posredovanje tehničkih naprava-instrumenata kojima se pojačavaju mogućnosti ljudskih čula; b) posredovanje posmatrača-istraživača prilikom posmatranja masovnih pojava; c) posredovanje subjektivnosti posmatrača-



istraživača koji obavlja posmatranje. Predmet posmatranja mogu biti neposrednog posmatranja samo aktuelne pojave za vrijeme njihovog događanja i to samo njihovo ispoljavanje; posredovanje posmatranja prošle društvene pojave preko- posredstvom očuvanih tvorevina kulture ( Termiz, 2004). Metodu posmatranja u ovom radu koristili smo za posmatranje toka časa i na osnovu koje smo utvrdili na koji način učitelj/učiteljica realiziraje svoj čas, kako priprema prostor odnosno učionicu za isti te utvrdili koristi li igru kao metodu rada sa učenicima..

## 8.TEHNIKE ISTRAŽIVANJA

Za potrebe ovog istraživanja bile su korištene tehnike istraživanja: rad na dokumentaciji, anketiranje i posmatranje

**Rad na dokumentaciji:** To je prikupljanje raznih vrsta dokumenata o odgoju i obrazovanju, osobna dokumentacija itd. (Mužić, 1999). Ovu tehniku u radu koristili smo prilikom analiziranja dokumenata, tačnije nastavnih priprema za čas kako bismo utvrdili koje metode, sredstva i oblike rada nastavnici pišu u svojim nastavnim pripremanama.

**Anketiranje:** Postupak u kojem anketirani pismeno odgovaraju na pitanja koja se odnose na činjenice koje su poznate ili na pitanja u vezi sa njihovim osobnim mišljenjem. Važnost tog postupka leži u okolnosti da se često jedino anketom može doći do traženih podataka, da je vremenski mnogo ekonomičnije od intervjuiranja. Mogu se provoditi i anonimne ankete ( Mužić,1999). Anketiranje u ovom istraživanju koristili smo za ispitivanje mišljenja učitelja o metodi učenja kroz igru, o njenoj važnosti u nastavnom procesu, te mogućnostima njene primjene u nastavi.

**Posmatranje:** Posmatranje je tehnika (način) prikupljanja podataka o proučavanim pedagoškim pojavama, koje se ostvaruje putem planskog i sistematskog opažanja pedagoških pojava (Šimleša, Potkonjak, 1989). Tehniku posmatranja u ovom radu koristili smo tokom posmatranje toka časa i na osnovu koje smo utvrditi na koji način učitelj/učiteljica realiziraje svoj čas, kako priprema prostor odnosno učionicu za isti te utvrdili kotisti li igru kao metodu podučavanja i učenja učenika.

## 9. INSTRUMENTI ISTRAŽIVANJA

Za potrebe istraživanja koristili smo instrumentariji koji obuhvata anketni upitnik, evidencioni list i protokol posmatranja.

**Anketni upitnik:** Instrument za prikupljanje podataka anketom je anketni upitnik. Postupak bi u ovom slučaju bio proces operacija i ponašanja u rukovanju, tj. u uspostavljanju kontakta sa ispitanikom, postavljanju pitanja, evidentiranju odgovora itd. (Miljević, 2007). Anketnim upitnikom prikupili smo podatke o mišljenju učitelja o metodi učenja kroz igru, i njenoj važnosti u nastavnom procesu, te mogućnostima i načinima primjene metode učenja kroz igru u realizaciji nastavnog procesa.

**Evidencioni list:** Mora sadržati podatke o autoru, dokumentu i iskazu saglasno sa sadržajem kodeksa. Moguće je formirati pojedinačni i skupni obrazac. Pojedinačni se pravi u slučajevima kada imamo složen predmet istraživanja i složen protokol. Skupni podaci se prave kada je broj dokumenata mali, a predmet istraživanja relativno uzak. Principi i pravila izrade obrasca su u oba slučaja isti. Razlika je u tome što će se u prvom slučaju svaki protokol ili jedan njegov dio koji predstavlja cijelinu evidentirati na posebnom obrascu, u drugom slučaju neće (Miljević, 2007). Evidencioni list koristili smo u okviru tehnike rada na dokumentaciji gdje smo napravili spisak (niz) tvrdnji određenih vrijednosnih obilježja i konstatovati da li se neka pojava pojavljuje ili ne, tj. da li se igra kao metoda podučavanja i učenja pojavljuje u nastavnim pripremama učitelja.

**Protokol posmatranja:** Najjednostavniji obrazac zapisnika posmatranja treba da sadrži osnovne identifikacione podatke kao što su posmatrač, lokacija, vrijeme početka i završetka, datum i sl. Nakon toga je uobičajno da postoji dio za prikupljanje podataka, obično u obliku tabele koja je podijeljena na jedinice ponašanja, vremena i protokol. Ako je ova tabela dobro formirana, posmatrač će u kućice unositi samo „X“ kako bi evidentirao da se dotično ponašanje desilo u tom vremenu i da je trajalo tokom tog protokola. Na kraju treba ostaviti mjesto za komentare posmatrača (Fajgelj, 2005). Protokol posmatranja u ovom radu koristili smo za posmatranje toka časa i na osnovu kojeg smo utvrdili na koji način učitelj/učiteljica realiziraju svoje čas, kako priprema prostor odnosno učionicu za isti, te koristi li igru kao metodu rada sa učenicima.

## 10.UZORAK

Uzorak je skup jedinica populacije na kojim je provedeno istraživanje. Populacija ili osnovni skup su svi članovi neke skupine s određenim obilježjem koje mjerimo, odnosno skupina osoba, predmeta ili pojedinosti iz koje se izdvajaju uzorci radi mjerenja (Verčić I sur, 2014).

U ovom radu je bio odabran slučajni uzorak. Uzorak je obuhvatio 54 učitelja/učiteljica nižih razeda iz 4 osnovne škole, zatim 54 pismene pripreme za nastavni čas od pomenutih učitelja i učiteljica, i za tehniku posmatranje časa izabrali smo učenike i učiteljicu prvog razreda. Preciznije njih 26 i učiteljica. Istraživanje je bilo realizirano u 4 osnovne škole: OŠ „Hasan Kikić“, OŠ “Kovačići”, OŠ “Sokolje” i Šesta osnovna škola Ilidža. Koristili smo postojeću anketu pripremljenu za učitelje i učiteljice kojom smo ispitali njihovo mišljenje o igri kao metodi podučavanja i učenja učenika, kao i njenoj zastupljenosti u nastavi, zatim protokol za posmatranje časa kojim smo utvrdili koriste li učitelji/učiteljica igru kao metodu podučavanja i učenja učenika i evidencioni list za analiziranje nastavnih priprema za čas kojim smo provjerili planiraju li učitelji i učiteljice u svojim pismenim priprama igru kao metodu podučavanja i učenja. S obzirom na odabrane uzorke rezultati se ne mogu generalizirati, dobiveni rezultati su ilustrativnog karaktera i kao takvi daju nam samo smjernice za ovaj složeni fenomen.

### ***III REZULTATI ISTRAŽIVANJA***

Shodno sa temom ovog istraživačkog rada i prikupljenom literaturom provedeno je istraživanje kojim se ispitalo mišljenje učitelja i učiteljica o igri kao metodi učenja kao i njena zastupljenost u odgojno-obrazovnom procesu nižih razreda osnovne škole. Preciznije, ispitali smo mišljenje učitelja i učiteljica nižih razreda osnovne škole o igri, o mogućnostima njene primjene u nastavnom procesu, zatim koje najčešće igre koriste, te smo utvrdili moguće teškoće sa kojima se susreću u realizaciji igre kao metode podučavanja i učenja učenika. Također posmatranjem časa prvog razreda osnovne škole utvrdilo se koristi li učiteljica u praksi odnosno u svom odgojno-obrazovnom procesu metodu učenja kroz igri, i na kraju istraživačkog rada evidencionim listom smo provjerili planiraju li učitelji i učiteljice igru kao metodu podučavanja i učenja učenika za realizaciju svojih časova.

U istraživanju je učestvovalo ukupno 54 učitelja/učiteljica nižih razreda osnovne škole, preciznije učitelji i učiteljice prvih, drugih, trećih i četvrtih razreda osnovne škole, zatim 54 pismenih priprema za čas pomenutih učitelja i učiteljica i za posmatranje časa odabrali smo učenike i učiteljicu I. razreda, preciznije njih 26 i učiteljica. Instrumenti koji su korišteni u istraživanju su anketa, protokol posmatranja i evidencioni list. Istraživanje je provedeno u 4 osnovne škole: OŠ „Hasan Kikić“, OŠ “Kovačići”, OŠ “Sokolje” i Šesta osnovna škola Ilidža. Kako smo već predhodno spomenuli, s obzirom na odabrane uzorke rezultati se ne mogu generalizirati, dobiveni rezultati su ilustrativnog karaktera i kao takvi daju nam samo smjernice za ovaj složeni fenomen. Ovakvi rezultati istraživanja mogu doprinijeti razvoju i proširivanju pedagoške teorije i prakse o značaju igre kao metode podučavanja i učenja učenika. Rezultati koji su dobiveni istraživanjem su interpretirani i prikazani u nastavku.

## 1. Mišljenje učitelja i učiteljica o igri i njoj zastupljenosti u nastavi

Tabela br. 1 *Spol:*

	<i>Odgovori</i>	<i>Broj biranja</i>
<b>1</b>	Muški	19
<b>2</b>	Ženski	35

Iz tabele br 1. vidljivo je da od ukupnog broja ispitanih učitelja i učiteljica nižih razreda osnovne škole putem anketnog upitnika njih 35 je ženskog spola, dok 19 anketiranih ispitanika je muškog spola.

Tabela br. 2 *Radni staž:*

	<i>Odgovori</i>	<i>Broj biranja</i>
<b>1</b>	Do 3 godine	7
<b>2</b>	Od 4 do 8 godina	16
<b>3</b>	Od 9 do 18 godina	26
<b>4</b>	Od 19 do 30 godina	5
<b>5</b>	Više od 30 godina	/

Iz tabele br. 2 vidljivo je da od ukupnog broja učitelja i učiteljica, tj. 54 učitelja/učiteljica, njih 7 ima do 3 godine radnog staža, 16 ih ima od 4 do 8 godina radnog staža, 26 učitelja/učiteljica ima od 9 do 18 godina radnog staža i 5 ih ima od 19 do 30 godina radnog staža. Možemo primijetiti da nije bilo učitelja i učiteljica koje imaju više od 30 godina radnog staža.

*Tabela br. 3 Učitelj/ Učiteljica sam:*

Odgovori		Broj biranja
<b>1</b>	I razreda	14
<b>2</b>	II razreda	14
<b>3</b>	III razreda	13
<b>4</b>	IV razreda	13

Iz tabele br. 3 možemo primijetiti da od ukupnog broja anketiranih, tj. 54 učitelja/učiteljica ,njih 14 su učitelji/učiteljice I. razreda, također 14 ih je učitelj/učiteljica II. razreda, 13 učitelja/učiteljica III. razreda i 13 IV. razreda.

*Tabela br. 4 Metodu podučavanja i učenja koristim:*

Odgovori		Broj biranja
<b>1</b>	Dnevno	25
<b>2</b>	Sedmično	18
<b>3</b>	Mjesečno	/
<b>4</b>	Nikako	11

Iz tabele br. 4 vidimo da metodu podučavanja i učenja kroz igru 25 učitelja/učiteljica koristi dnevno, 18 ih koristi sedmično, dok je 11 učitelja/učiteljica je odgovorilo da igru u nastavi ne koristi nikako.

*Tabela br. 5 Igru kao metodu podučavanja i učenja učenika koristim:*

<b>Odgovori</b>		<b>Broj biranja</b>
<b>1</b>	Na časovima svih predmeta	23
<b>2</b>	Samo na časovima predmeta za koje mogu sadržaj predmeta da prilagodim metodi učenja kroz igru	15
<b>3</b>	Igri je mjesto samo na časovima tjelesnog odgoja, likovne kulture i muzičke kulture	5
<b>4</b>	Ne koristim igru kao metodu učenja i podučavanja učenika	11

Kako je prikazano u tabeli br.5 možemo vidjeti da 23 učitelja/učiteljica igru koristi na časovima svih predmeta, dok 15 ih koristi igru kao metodu učenja samo na časovima predmeta čiji sadržaj mogu da prilagode igri, 5 njih smatra da je igri mjesto samo na časovima tjelesnog odgoja, likovne kulture i muzičke kulture. Ono što još možemo primijetiti iz tabele jeste da 11 učitelja/učiteljica ne koristi nikako igru u svom procesu podučavanja i učenja učenika.

*Tabela br. 6 Kada realiziram nastavu kroz igru najveću podršku i pomoć pružaju mi:*

<b>Odgovori</b>		<b>Broj biranja</b>
<b>1</b>	Vlastita motiviranost i kreativnost	24
<b>2</b>	Pedagog	/
<b>3</b>	Kolege učitelji	10
<b>4</b>	Pedagog i kolege učitelji zajedno	9
<b>5</b>	Ne koristim igru kao metodu učenja pa zbog toga mi nije potrebna pomoć i podrška drugih	11



Prema odgovorima iz tabele br. 6 možemo vidjeti da 24 učitelja/učiteljica koristi vlastitu motiviranost i kreativnost kada realiziraju nastavu kroz igru, 10 učitelja/učiteljica odgovorilo je da im najveću podršku i pomoć pružaju kolege učitelji, 9 ih je dogovorilo da najveću podršku i pomoć imaju od pedagoga i kolega učitelja, i 11 ih je odgovorilo da ne koriste metodu učenja kroz igru pa zbog toga im nije potrebna pomoć i podrška drugih.

*Tabela br. 7 Mogućnosti realizacije podučavanja i učenja kroz igru:*

<b>Odgovori</b>		<b>Broj biranja</b>
<b>1</b>	Veoma male jer prostorni i materijalni uvjeti nisu prilagođeni za učenje kroz igru	13
<b>2</b>	Minimalne jer u nastavi mi je teško isplanirati i primijeniti metodu učenja kroz igru	6
<b>3</b>	Uvjeti su osigurani samo ih ne iskorištavamo dovoljno	9
<b>4</b>	Uvjeti su osigurani i koristim ih često	23
<b>Drugi odgovori</b>		
<b>1</b>	Kada mi uvjeti nisu osigurani ja ih sama sebi stvorim.	
<b>2</b>	Mogućnosti su veoma male zbog obima i složenosti sadržaja predmeta ne uspijevam da isplaniram i realizujem učenje kroz igru.	
<b>3</b>	Teško mi je realizovati čas kroz igru jer su učenici previše bučni u toku igre.	

Iz tabele br. 7 vidljivo je da najveći broj učitelja i učiteljica tačnije njih 23 ima osigurane uvjete za učenje kroz igru te da ih i iskorištava u tu svrhu, dok 13 učitelja/učiteljica smatra da su mogućnosti realizacije podučavanja i učenja kroz igru minimalne jer prostorni i materijalni uvjeti nisu

prilagođeni, 6 ih smatra da su mogućnosti minimalne jer im je teško isplanirati i primijeniti metodu učenja kroz igru. 9 učitelja/učiteljica smatra da su uvjeti osigurani ali da ih ne iskorištavaju dovoljno. Iz tabele možemo primijetiti da je bilo učitelja/učiteljica koji su dali svoje odgovore, jedna učiteljica je istakla da i kada joj uvjeti nisu osigurani za podučavanje i učenje kroz igru ona ih sama sebi stvori. Druga učiteljica smatra da su mogućnosti veoma male zbog obima i složenosti sadržaja predmeta ne uspijeva da isplanira i realizuje učenje kroz igru, i jedan od anketiranih ispitanika naglašava da mu je teško realizovati igru u nastavi jer su učenici previše bučni za vrijeme igranja i to ga ometa i utiče na kvalitet podučavanja i učenja učenika. Dakle, možemo zaključiti da od ukupnog broja anketiranih učitelja/učiteljica, tj. 54 učitelja/učiteljice, njih 24 ima osigurane uvjete za učenje kroz igru i iskorištavaju ih često, dok ostalih 30 ističu da im prostorni i materijalni uvjeti nisu prilagođeni za učenje kroz igru, nekima je teško isplanirati i realizirati metodu učenja kroz igru zbog obima i složenosti sadržaja predmeta, neki od njih smatraju da su uvjeti osigurani ali da ih oni dovoljno ne iskorištavaju, dok nekima su učenici previše bučni za vrijeme igranja pa im je zbog toga teško realizovati nastavu kroz igru.

*Tabela br. 8 Igre koje najčešće koristim u nastavi:*

Odgovori		Broj biranja
<b>1</b>	Didaktičke igre	7
<b>2</b>	Igre mašte ili igre uloga	5
<b>3</b>	Igre sa gotovim pravilima	14
<b>4</b>	Društvene igre	10
<b>5</b>	Ne koristim igre u nastavi	11
<b>Drugi odgovori</b>		
<b>1</b>	“Ne koristim samo jedan tip igrica, nego više njih, zavisi koju vrstu igrica mogu da prilagodim gradivu koje radimo.”	
<b>2</b>	“Zagonetke.”	

3	“Puzzle i društvene igre.”
4	“Lego kocke i igre uloga.”
5	“Kada imam uvjete koristim istraživačke igre .”
6	“Koristim kreativne igre kada mogu da prilagodim sadržaj gradiva ovoj vrsti igara.”
7	“Igre povezivanja i funkcionalne igre.”

Iz tabele br. 8 primijećujemo da učitelji i učiteljice koriste različite vrste igara u nastavi, 7 ih koristi didaktičke igre, 5 ih koristi igre mašte ili igre uloga, 14 učitelja/učiteljica koristi igre sa gotovim pravilima, 10 ih koristi društvene igre. Ono što još možemo primijetiti iz tabele jesu pojedinačni odgovori 7 učitelja/učiteljica gdje navode igre koje najčešće koriste u nastavnom procesu, a to su: *“Zagonetke”, “Puzzle i društvene igre”, “Lego kocke i igre uloga.” “Kada imam uvjete koristim istraživačke igre”, “Koristim kreativne igre kada mogu da prilagodim sadržaj gradiva ovoj vrsti igara”, “Ne koristim samo jedan tip igrice, nego više njih, zavisi koju vrstu igrice mogu da prilagodim gradivu koje radimo.”* Na kraju još jedan bitan podatak koji možemo primijetiti u tabeli jeste da 11 učitelja/učiteljica ne koristi igre u nastavi.

Na osnovu dobivenih odgovora učitelja/učiteljica ne možemo sa sigurnošću tvrditi da oni zaista i primjenjuju metodu podučavanja i učenja kroz igru u nastavnom procesu, ali je za pohvalu raznolikost igara koje su naveli u svojim odgovorima jer činjenica je da učenje kroz igru ima prednosti u odnosu na kalasični oblik učenja. Nikčević-Milković i suradnici (2011) su naveli prednosti učenja kroz igru: bolja koncentracija i pažnja učenika, pozitivni stavovi učenika prema takvom obliku rada, veća aktivnost djece, manji umor, veća motivacija, veće zanimanje djece, učenje postaje zanimljivije, pasivni učenici postaju aktivniji, učenici s teškoćama se više uključuju i tako dolaze do izražaja njihove mogućnosti, pamćenje i učenje činjenica djelotvornije je kroz igru.

*Tabela br.9 Igru kao metodu rada sa učenicima najviše koristim u:*

Odgovori		Broj biranja
<b>1</b>	U uvodnom dijelu časa	26
<b>2</b>	U glavnom dijelu časa	10
<b>3</b>	U završnom dijelu časa	7
<b>4</b>	Ne koristim igru ni u jednom dijelu časa	11

Shodno datoj tabeli br.9 primjećujemo da najveći broj anketiranih učitelja i učiteljica, preciznije njih 26 je odgovorilo da igru kao metodu rada sa učenicima najviše koristi u uvodnom dijelu časa, 10 ih koristi u glavnom dijelu časa, dok naajmanji broj učitelja/učiteljica, preciznije njih 7 igru koristi u završnom dijelu časa. 11 anketiranih ispitanika je odgovorilo da ne koristi igru ni u jednom dijelu časa. Već smo u teorijskom dijelu spominjali važnost igre u nastavi naročito u uvodnom dijelu časa, koliko ona zapravo utiče na aktivnost i motivaciju učenika za dalji rad i tok časa, pa stoga otud i pretpostavka da je to razlog zbog kojeg su ispitanici istakli da najviše koriste igru kao metodu rada sa učenicima u uvodnom dijelu časa.

*Tabela br. 10 Znanja stečena kroz igru su trajnija:*

Odgovori		Broj biranja
<b>1</b>	Da, smatram da su znanja stečena kroz igru trajnija što mi praksa i iskustvo potvrđuju.	41
<b>2</b>	Ne, znanja učenika stečena kroz igru mi se nisu pokazala trajnija.	11
<b>Drugi odgovori</b>		

<b>1</b>	“Smatram da znanja stečena kroz igru duže traju, ali zbog obima sadržaja i zahtjevne pripreme je ne koristim u nastavi.”
<b>2</b>	“Znanja stečena kroz igru su trajnija ali je ne koristim jer mi sama priprema iste oduzima previše vremena.”

Na osnovu tabele br. 10 možemo primijetiti da od ukupnog broja anketiranih učitelja i učiteljica njih 41 smatra da su znanja stečena kroz igru trajnija, te da im to potvrđuje praksa i vlastito iskustvo. Dok 11 ih ističe da znanja stečena kroz igru im se nisu pokazala trajnija. Prema odgovorima iz tabele možemo primijetiti da dvoje ispitanih smatraju da znanja stečena kroz igru jesu trajnija, no međutim ne koriste je u svom nastavnom procesu zbog obima sadržaja i zahtjevne pripreme koja oduzima previše vremena. Zaključujemo da veći broj učitelja/učiteljica preciznije njih 43 smatra da su znanja stečena kroz igru trajnija, no međutim ovaj podatak nam ne potvrđuje da oni u svom radu i primjenjuju metodu podučavanja i učenja kroz igru jer su neki od njih i u ovom a i u nekim od prethodnih pitanja istakli da ne koriste igru u nastavi zbog teškoća sa kojima se susreću u planiranju i realizaciji nastave kroz igru, npr. obim sadržaja i zahtjevne pripreme koje oduzimaju previše vremena, neke učitelje i učiteljice ograničavaju prostorni i materijalni uvjeti, dok neki ne mogu da prilagode sadržaj predmeta metodi učenja kroz igru.

*Tabela br 11 Metoda podučavanja i učenja kroz igru u nastavi ima isključivo:*

<b>Odgovori</b>		<b>Broj biranja</b>
<b>1</b>	Nikakav poseban značaj/neozbiljna aktivnost za nastavu	/
<b>2</b>	Koristim je samo jer se od mene traži	4
<b>3</b>	Zabavan i relaksirajući značaj	7

4	Doprinosi uspješnijem podučavanju i učenju učenika	18
5	Doprinosi lakšoj i bržoj obradi informacija	25

Prema odgovorima iz tabele br. 11 očito je da najveći broj učitelja i učiteljica, tj. njih 25 tvrdi da igra doprinosi lakšoj i bržoj obradi informacija, 18 ih smatra da igra doprinosi uspješnijem podučavanju i učenju učenika, dok 7 učitelja/učiteljica smatra da igra u nastavi ima samo zabavni i relaksirajući značaj, 4 ih je odgovorilo da igru u nastavi koriste samo zbog toga što se od njih traži.

Na pitanje: *“Koje su se igre Vama pokazale učinkovitim u odgojno-obrazovnom radu?”* učitelji i učiteljice su uglavnom naveli različite vrste igara kao što su *igre uloga, igre zagonetki, između dvije vatre, kreativne igre, društvene igre, didaktičke igre, pitalice, puzzle, lego kocke, igre sa gotovim pravilima, čovjeće ne ljuti se, funkcionalne igre, igre povezivanja, razne vrste kvizova, vjetar puše, memory.*

Na pitanje: *“Koje igre učenici najviše vole?”* učitelji i učiteljice su naveli približno iste vrste igara, a tu su igre *takmičarskog duha, igre sa gotovim pravilima, sve društvene igrice, igre uloga, kvizovi.*

Jedna od učiteljica I razreda je navela da djeca najviše vole Društvene igre i istakla je da se one mogu koristiti u različite svrhe: upoznavanje, promatranje i percipiranje, suosjećanje i identificiranje, igre povjerenja, igre uloga. *“Jako volim uključiti društvene igre kada planiram nastavu. Svaki dan započinjemo jutarnjim pozdravom u jutarnjem krugu ili na našim mjestima. Jutarnji pozdrav u kolu svaki dan šalje još jedan učenik, tako da svako ima priliku izraziti svoju ideju, svoj pozdrav. Na taj način učenici razvijaju toleranciju, empatiju, prihvaćaju različitost, aktivno slušaju. Društvene igre igramo po potrebi kada su učenici umorni, kada im je potrebno opuštanje i odmor, tokom odmora ili ujutru nakon pozdrava.”*



Još jedan pozitivan primjer iz svoje prakse podijelio nam je jedan od učitelja III razreda.

*Aktivnost “ Pišem za tebe” ima za cilj da se učenici međusobno potpomažu, i povedu računa o svojoj urednosti, međusobno zamjene sveske. Krećemo s radom, ali na način da umjesto u svoju učenik piše u svesku od svog prijatelja. Kako će sveska služiti prijatelju, onda se učenici maksimalno zalažu da pišu uredno, lijepo i pregledno. Ova aktivnost ima isključivo pozitivne rezultate.*

Posljednji primjer iz svoje prakse podijelila je sa nama učiteljica IV razreda.

*Da bi se učenici opustili čas započinjemo igrom „Lanac biljaka“. To je jednostavna aktivnost, u kojoj svaki učenik izgovori naziv jedne biljke, sljedeći učenik govori neku novu biljku i tako redom. Kada dođemo do posljednjeg učenika u odjeljenju, počinjemo iz početka. Cilj je da se jedna biljke pomene samo jednom. Učenici prate, slušaju jedni druge, i upoznaju se s različitim biljnim vrstama. Kada neko ponovi biljku koja je ranije izgovorena, gubi pravo učešća. Igra se odvija relativno brzo, te se za kratko vrijeme dobije pobjednik. Ovom igrom smo za kratko vrijeme naučili mnogo različitih vrsta biljaka.*

Na pitanje: “Koja vrsta igara, prema Vašem iskustvu potiče aktivnost učenika?” učitelji i učiteljice su naveli različite vrste igara kao što su: *zagonetke, mozgalice, igre uloga, didaktičke igre, igre mašte, funkcionalne igre, igre sa gotovim pravilima, igre povezivanja, društvene igre.* Jedna od učiteljica smatra da je svaka igra djeci zanimljiva, samo ako se pripremi adekvatno, istakla je da su igre posebno zanimljive djeci prvog razreda, smatra da djeca se kroz igru poistovjećuju, uče razliku između dobrog i lošeg, uče da pomažu jedni drugima, empatiji, prijateljstvu, saradnji i komunikaciji.

Na osnovu analize anketnog upitnika i dobivenih rezultata možemo zaključiti da od ukupnog broja, 54, anketiranih učitelja i učiteljica nižih razreda osnovne škole, njih 23 svakodnevno i na časovima svih predmeta koristi igru kao metodu podučavanja i učenja učenika, 15 učitelja/učiteljica je istaklo da igru kao metodu učenja koriste samo na predmetima čiji sadržaj mogu da prilagode metodi učenja kroz igru, 5 ih smatra da je igri mjesto samo na časovima tjelesnog i zdravstvenog odgoja, muzičke i likovne kulture, dok 11 anketiranih je istaklo da igru ne koriste nikako u svom procesu podučavanja i učenja učenika. Razlozi zbog kojih neki od učitelja



ne koriste često igru u nastavi su nedostatak prostornih i materijalnih uvjeta za ovaj oblik učenja učenika, nekima je teško isplanirati i primijeniti metodu učenja kroz igru zbog obima i složenosti sadržaja, nekima su učenici previše bučni za vrijeme igranja pa zbog toga im je teško realizovati čas kroz igru, dok neki pak imaju obezbijeđene uslove samo ne žele da ih iskorištavaju. Detaljnijom analizom dobivenih rezultata anketnog upitnika došli smo do podatka da učitelji/učiteljice koji su istakli da ne koriste igru u svom nastavnom procesu su uglavnom učitelji/učiteljice IV-ih razreda i nekoliko njih III-ih razreda, razlozi ne korištenja igre u nastavi su uglavnom prethodno navedeni razlozi, neki su istakli da igru ponekad koriste samo zato što se od njih traži, dok nekoliko njih smatra da igra u nastavi ima samo zabavni i relaksirajući značaj. Jako bitan podatak koji smo dobili analizom rezultata istraživanja jeste da čak 43 učitelja/učiteljica smatra da znanja stečena kroz igru duže traju te da im to potvrđuje iskustvo i praksa, međutim zbog ograničenja koje smo prethodno naveli neki od njih ipak nisu u mogućnosti da je svakodnevno primjenjuju u nastavi. Ovaj podatak nam je jako bitan jer njime potvrđujemo teoriju koja naglašava važnost i značaj igre za nastavni proces. Bognar (1986) upravo o tome i govori, kada se govori o odnosu igre i učenja, misli se ponajprije na efikasnost igre u usvajanju znanja, te na trajnost znanja. Učenje putem igre podjednako je efikasno kao i učenje pomoću nastavnih listića. Znanja stečena igrom trajnija su od znanja stečenih radom na radnim listićima.“ 11 učitelja/učiteljica su suprotnog mišljenja i smatraju da igra ne utiče na pamćenje učenika, odnosno da znanja stečena kroz igru ne traju duže. Isti broj njih nam na pitanje o igrama koje koriste u nastavi daje odgovor da ne koriste igre, dok ostalih 43 navode različite vrste igara koje koriste kada primjenjuju metodu učenja kroz igru. To su didaktičke igre, igre mašte, igre uloga, igre sa gotovim pravilima, društvene igre, zagonetke, puzzle, lego kocke, istraživačke igre, igre povezivanja i funkcionalne igre. Najveći broj, 26 učitelja i učiteljica igru koriste u uvodnom dijelu časa, u glavnom dijelu časa 10, dok u završnom dijelu 7. Opet isti broj, 11 učitelja i učiteljica naglašavaju da igru ne koriste ni u jednom dijelu časa. Činjenica je da igra potiče aktivnost i utiče na motivaciju učenika, pa otud i pretpostavka da je to razlog zašto najveći broj učitelja i učiteljica koristi igru u uvodnom dijelu časa, da bi motivirali i aktivirali učenike za dalji tok časa. Obzirom na činjenice i teoriju koja potvrđuje pozitivan uticaj metode učenja kroz igru, te koliko je igra važna u nastavi i kolika je ljubav učenika prema njoj, stekli smo utisak na osnovu anketnog upitnika da je veći broj učitelja i učiteljica nižih razreda osnovne škole istog mišljenja što je veoma bitno jer sa takvim stavovima i mišljenjima unapređujemo sam proces podučavanja i učenja

učenika. Opće je poznato da učenici kroz igru lakše usvajaju gradivo, znanja duže traju, veća je motiviranost i aktivnost učenika. Također, uz pomoć igara učenici se uče poštenom igranju i pridržavanju pravila tokom određene igre, a za vrijeme igranja svi su učenici jednaki.

## **2. Analiza i interpretacija posmatranog časa**

Prije samog procesa posmatranja časa razgovarali smo sa učiteljicom, te nas je ona upoznala sa specifičnostima razreda i razrednom dinamikom. Na samom početku dogovoreni su detalji o povjerljivosti cijelog postupka posmatranja časa i o načinima kako osigurati povjerljivost i diskreciju. Ukupan broj učenika u ovom razredu je 26. Nastavni predmet koji smo posmatrali je čas Matematike. Nastavna jedinica/ tema nastavnog časa je znak +, sabirci i zbir. Oblik nastave/ tip aktivnosti je obrada novog sadržaja. Cilj časa je da učenici nauče šta je znak +, šta su sabirci i zbir. Za ostvarivanje navedenog cilja korištena je metoda razgovora, metoda usmenog izlaganja i metoda učenja kroz igru. Rezultatima posmatranog časa došli smo do sljedećih podataka:

Raspored sjedenja odnosno raspored stolica je klasični gdje učenici sjede jedan iza drugoga. Na zidovima ili podu učionice se nisu nalazili već izrađeni modeli igrice. Učionica je jako lijepa i opremljena raznovrsnim nastavnim sredstvima i pomagalima. Primijećeno je da se na stolu učiteljice nalazi repromaterijal i pribor za rad.

U uvodnom dijelu časa nije primijećena opuštajuća atmosfera, učiteljica ne koristi humor, nego samo metodom usmenog izlaganja navodi ciljeve nastavnog časa. Učiteljica u uvodnom dijelu časa ne koristi igru kako bi učenike opustila i uvela u nastavnu jedinicu. Učenici samo slušaju učiteljicino usmeno izlaganje. Nije primijećeno da u razredu vlada motivirajuća atmosfera, nekoliko učenika se dosađuje na času.

U glavnom dijelu časa učiteljica na table piše nekoliko primjera/zadataka koje učenici zajedno rješavaju, a zatim prepisuju u svoju svesku. Kada su svi prepisali napisano sa table učiteljica priprema učenike za igru. Učenicima daje jasne upute i objašnjava pravila igre. Prvo provjerava da li su svi učenici shvatili pravila igre a nakon toga organizuje igru. Podijelila je učenike u nejednake grupe, tako da je prvu grupu činilo 3 učenika, drugu 5 učenika, treću grupu 8 i četvrtu

grupu 10 učenika. Podijelila je svim učenicima balone. Učenicima je bilo jako zabavno, i vidjela se sreća i osmijeh na njihovim licima. Prvo ispred table izlazi grupa od 3 učenika da riješi svoj zadatak. Svaki učenik mora da kaže broj balona koji drži u ruci i na table napiše taj broj i iza njega znak plus, učenik koji drži posljednji balon piše znak = koji su učenici radili već na prethodnim časovima. Nakon što su na table napisali  $1+1+1=$  rješavaju zadatak tako što zajedno broje koliko imaju balon, 3 balona, dakle rezultat njihovog zadatka je 3. Nakon toga slijedi grupa od 5 učenika, rješavaju zadatak prema istim pravilima. Na table su napisali  $1+1+1+1+1=$  a nakon toga zajedno broje koliko imaju balona, riješili su da je to 5 balona. Nakon toga izlazi treća pa četvrta grupa učenika i na isti način rješavaju svoje zadatke. Primijećeno je da učenici aktivno učestvuju i međusobno surađuju u toku igre odnosno rješavanju svojih zadataka. Učenici iznose i svoje ideje za ovakav tip zadataka, pa navode primjere predmeta koje mogu koristiti u zamjeni za balone, npr. jabuke, kruške, djevojčice su navele ruže.

U završnom dijelu časa ponavlja se sadržaj gradiva, tako što na učeničkim zadacima koje su prethodno pisali na table i rješavali, učiteljica pokazivanjem prstom i sa pitanjem “Šta smo rekli, šta je ovo?” provjerava šta su sabirci, šta je znak + i šta je zbir. Učenici odgovaraju na pitanja podizanjem ruke i davanjem odgovora. Dakle, u završnom dijelu časa nije bilo igre, nego su učenici zajedno sa učiteljicom usmenim izlaganjem i vizuelnim pokazivanjem ponavljali sadržaj gradiva koji su ovaj čas obrađivali. Primijećeno je da su učenici dobar dio sadržaja usvojili kroz prethodnu igru sa balonima. Kod učenika je osmjeh na licima, nisu izmoreni, i zabavljaju se sa balonima. Smatram da je nastavni čas dobro pripremljen i realiziran osim uvodnog dijela časa, gdje je bila primijećena nezainteresovanost kod učenika. Uvodni dio časa je jako bitan jer u uvodnom dijelu časa motiviramo i potičemo aktivnost učenika za dalji tok časa. Poželjno bi bilo da svi učitelji i učiteljice u svom radu koriste različite aktivnosti, u vidu igara da bih učenike motivirali i podstakli na rad, učenje i izučavanje. Igre imaju izuzetno pozitivan efekat na učenike, jer samim učešćem u igri učenici postaju kreatori časa, nisu samo posmatrači, već realizatori. Podstiče se međusobna saradnja, razvija se osjećaj pripadnosti ekipi i grupi, uvježbavaju se pređeni sadržaji i usvajaju novi.

### 3. Analiza i interpretacija evidentiranih pismenih priprema za čas

**Tabela br. 12** Pismene pripreme za čas učitelja i učiteljica prvih razreda

Igra kao metoda rada sa učenicima planirana je u pismenim pripremama za čas, +					
Igra kao metoda rada sa učenicima nije planirana u pismenim pripremama za čas, -					
Redni br.	Razred	Nastavne metode (+,-)	Uvodni dio časa (+,-)	Glavni dio časa (+,-)	Završni dio časa (+,-)
1	I	-	+	+	-
2	I	-	-	+	-
3	I	+	+	+	-
4	I	-	+	-	-
5	I	-	+	-	+
6	I	-	+	+	+
7	I	-	-	+	-
8	I	-	+	-	+
9	I	+	+	-	-
10	I	-	+	-	-
11	I	-	+	+	-
12	I	+	+	+	+
13	I	-	-	+	-
14	I	-	+	-	-

Iz tabele br. 12 možemo primijetiti da od 14 učitelja/učiteljica prvih razreda osnovne škole samo troje pored ostalih metoda rada sa učenicima pišu u svojim nastavnim pripremama i metodu učenja kroz igru. Kada je u pitanju artikulacija časa primjećujemo da u uvodnom dijelu časa čak 11 od 14 učitelja i učiteljica piše odnosno planira igru u realizaciji časa. Nešto manji broj, 8 od 14 učitelja i učiteljica igru kao metodu rada planira i u glavnom dijelu časa, dok samo 4 od 14 ih planira igru u završnom dijelu časa. Ono što možemo primijetiti u tabeli i što je za pohvalu jeste da nije bilo učitelja i učiteljica koji su izostavili igru u planiranju svojih časova, igra je kod svih planirana bar u nekom od dijelova časa.

**Tabela br. 13** Pismene pripreme za čas učitelja i učiteljica drugih razreda

Igra kao metoda rada sa učenicima planirana je u pismenim pripremama za čas, +					
Igra kao metoda rada sa učenicima nije planirana u pismenim pripremama za čas, -					
Redni br.	Razred	Nastavne metode (+,-)	Uvodni dio časa (+,-)	Glavni dio časa (+,-)	Završni dio časa (+,-)
1	II	-	+	+	-
2	II	+	-	+	-
3	II	-	+	-	-
4	II	-	+	-	-
5	II	-	+	-	+
6	II	-	-	+	-
7	II	-	-	+	-
8	II	-	+	-	+
9	II	+	+	+	-
10	II	-	+	-	-
11	II	-	+	-	+
12	II	-	+	-	+
13	II	-	-	+	-
14	II	-	+	-	-

U datoj tabeli br. 13 primjećujemo da od 14 učitelja/učiteljica drugih razreda smo dvoje pored ostalih metoda rada pišu i igru kao metodu rada. Kada je u pitanju artikulacija časa možemo primijetiti da u uvodnom dijelu časa 10 od 14 učitelja i učiteljica planira igru, u glavnom dijelu časa igra kao metoda rada je planirana kod 6 od 14 učitelja/učiteljica, dok u završnom dijelu samo kod 3 od njih 14. I kod učitelja i učiteljica drugih razreda igra je planirana bar u nekom od dijelova časa.

**Tabela br. 14** Pismene pripreme za čas učitelja i učiteljica trećih razreda

Igra kao metoda rada sa učenicima planirana je u pismenim pripremapa za čas, +					
Igra kao metoda rada sa učenicima nije planirana u pismenim pripremapa za čas, -					
Redni br.	Razred	Nastavne metode (+,-)	Uvodni dio časa (+,-)	Glavni dio časa (+,-)	Završni dio časa (+,-)
1	III	-	-	+	-
2	III	+	-	+	-
3	III	-	+	-	-
4	III	-	+	-	-
5	III	-	+	-	+
6	III	-	-	+	-
7	III	-	-	-	-
8	III	-	+	-	-
9	III	+	+	+	-
10	III	-	-	-	-
11	III	-	+	-	+
12	III	+	+	-	+
13	III	-	-	+	-

Prema podacima iz tabele br. 14 primjećujemo da od 13 učitelja i učiteljica trećih razreda troje navodi igru pored ostalih navedenih metoda rada. 7 od 13 učitelja/učiteljica planira učenje kroz igru u uvodnom dijelu časa, 5 od 13 u glavnom dijelu časa, dok samo troje od njih 13 u završnom dijelu časa. Podatak koji ne smijemo zanemariti jeste da dvoje od 13 učitelja i učiteljica nisu planirali igru kao metodu rada ni u jednom dijelu časa.

**Tabela br. 15** Pismene pripreme za čas učitelja i učiteljica četvrtih razreda

Igra kao metoda rada sa učenicima planirana je u pismenim pripremama za čas, +					
Igra kao metoda rada sa učenicima nije planirana u pismenim pripremama za čas, -					
Redni br.	Razred	Nastavne metode (+,-)	Uvodni dio časa (+,-)	Glavni dio časa (+,-)	Završni dio časa (+,-)
1	IV	-	+	-	-
2	IV	-	-	-	-
3	IV	-	+	-	+
4	IV	-	+	-	-
5	IV	-	-	-	-
6	IV	-	-	+	-
7	IV	-	-	+	-
8	IV	-	-	-	-
9	IV	+	+	+	-
10	IV	-	-	-	-
11	IV	-	-	-	-
12	IV	-	+	-	+
13	IV	-	-	-	-

Iz tabele br. 15 izdvajamo sljedeće podatke. Od 13 učitelja i učiteljica samo jedno navodi igru kao nastavnu metodu rada. 5 od 13 učitelja i učiteljica igru planiraju u uvodnom dijelu časa, ono što je primijećeno analizom nastavnih priprema jeste da većina učitelja i učiteljica igre koje su planirali u uvodnom dijelu časa su uglavnom igre za opuštanje i motivaciju učenika, neke čak i nisu povezane sa nastavnom temom. U glavnom dijelu časa igra je planirana kod 3 od 13 učitelja i učiteljica, dok u završnom dijelu časa kod dvoje od 13. Ono što smo primijetili analizom nastavnih priprema učitelja i učiteljica četvrtih razreda jeste da velika većina njih planira rad u radnim sveskama i nastavnim listićima. Možemo pretpostaviti da su razlozi toga već pomenuti razlozi dobiveni odgovorima učitelja i učiteljica iz anketnog upitnika, a to su obim i složenost predmetnog sadržaja kao i zahtjevne pripreme za realizaciju časa kroz igru.

Na kraju možemo izvesti zaključak da analizom ukupno 54 nastavne pripreme za čas učitelja i učiteljica nižih razreda osnovne škole samo njih 9 od 54 pored ostalih nastavnih metoda navode i igru kao metodu rada. U uvodnom dijelu časa igru planira 33 od 54 učitelja i učiteljica, u glavnom dijelu časa igra je planirana kod 22 od 54 učitelja i učiteljica dok u završnom dijelu časa veoma mali broj učitelja i učiteljica planira igru kao metodu rada, preciznije njih 13 od 54. Ne smijemo zaboraviti i podatak da 8 od 54 učitelja i učiteljica nisu ni u jednom dijelu časa planirali učenje kroz igru. Igre koje učitelji i učiteljice planiraju u svojim priprema su uglavnom različitog karaktera, čine se veoma zanimljivim i prilagođene uzrastima djece. Još jedna zanimljivost koja je primijećena analizom nastavnih priprema jeste različitost u pisanju pismenih priprema i planiranju nastavnog časa, neki učitelji se više trude i planiraju svaki detalj časa i različite vrste aktivnosti, dok drugi površno i očigledno su nedovoljno posvećeni pisanju pismenih priprema i planiranju nastavnog časa. Činjenica je da planiranje nastavnog procesa je poput planiranja u svakodnevnom životu. Ono učiteljima pomaže da postignu željeni cilj, izbjegnu greške većih razmjera, uštede vrijeme i na kraju, osjete zadovoljstvo urađenim. Jasno je da neki učitelji uživaju u planiranju i veoma su uspješni u tome, dok postoje i oni koji naprosto uživaju u improvizaciji i „izbjegavnju“ planiranja, upravo to i jeste jedan od razloga zašto sa sigurnošću ne možemo reći da učitelji i učiteljice koji u svojim nastavnim priprema nisu planirali igru kao metodu rada da tokom realizacije časa neće uvesti i neke vrste igara i učiniti čas učenicima zanimljivijim, isto tako ne možemo tvrditi za učitelje koji su planirali igre u svojim nastavnim priprema da će zaista u toku realizacije časa da ih primijene. Važno je reći za učitelje koji su dobro pripremljeni za čas, da oni uvijek ostavljaju mjesto i za spontanost. Nije kontradiktorno imati u isto vrijeme i dobro struktuiran plan i biti otvoren za spontane trenutke učenja. I jedno i drugo ima svoju vrijednost.



## 5. Zaključak

Svaki učenik je individualna osoba te mu tako i treba pristupati. Cilj svakog učitelja je motivirati učenika kako bi samostalno učio i istraživao. Kvalitetno i uspješno učenje ovisi o izboru nastavnih strategija i metoda. Danas škola treba polaziti od potreba učenika i poticati ga na svakodnevno učenje. U ovom radu osvrnuli samo se na igru kao metodu učenja te prikazala kako njenom upotrebom učitelji uspješnije ostvaruju ciljeve i zadaće odgoja i obrazovanja, podižu kvalitetu nastave te više motiviraju i interesuju učenike. Nastava u kojoj je tok časa šabloniziran najčešće nije učinkovita. Ako učenik zna da učitelj nakon čitanja određene nastavne jedinice zapisuje bitne sadržaje i pojmove, a učenici automataski prepisuju, nastavni čas im postaje dosadan i naporan. Zahvaljujući suvremenim metodama, konkretnije, metodi učenja kroz igru, učenici se od pasivnih posmatrača pretvaraju u aktivne sudionike nastavnog procesa. Metode aktivnog učenja pridonose većoj zainteresovanosti za nastavni predmet, stvara se ugodna atmosfera u razredu što rezultirala boljom komunikacijom među učenicima. Upravo se učenje kroz igru u nastavi pokazalo uspješnom nastavnom strategijom koja motivira učenike te tako doprinosi njihovom učenju, zadovoljstvu i većoj motivaciji. To sve pridonosi kvalitetnijem učenju i svladavanju gradiva. Takva nastava stavlja učenika u samo središte koji će biti aktivan i zainteresovan za rad tokom cijelog časa.

Obzirom na teorije koje upravo igru stavljaju kao važnu nastavnu metodu rada, svrha našeg istraživanja je bila ispitati mišljenje učitelja i učiteljica nižih razreda osnovne škole o važnosti igre u nastavi, o mogućnosti njene primjene kao i utvrditi njenu zastupljenost u nastavnom procesu. Zahvaljujući korištenim instrumentima i rezultatima istraživanja možemo zaključiti da od ukupnog broja, 54, učitelja i učiteljica nižih razreda osnovne škole, njih 23 svakodnevno i na časovima svih predmeta koristi igru kao metodu podučavanja i učenja učenika, 15 učitelja/učiteljica igru kao metodu učenja koriste samo na predmetima čiji sadržaj mogu da prilagode metodi učenja kroz igru, 5 ih smatra da je igri mjesto samo na časovima tjelesnog i zdravstvenog odgoja, muzičke i likovne kulture, dok 11 igru ne koriste nikako u svom procesu podučavanja i učenja učenika. Razlozi zbog kojih neki od učitelja ne koriste igru u nastavi su nedostatak prostornih i materijalnih uvjeta za ovaj oblik učenja učenika, nekima je teško isplanirati i primijeniti metodu učenja kroz igru zbog obima i složenosti sadržaja, nekima su učenici previše bučni za vrijeme igranja pa im je zbog toga teško realizovati čas kroz igru, dok neki pak imaju obezbijeđene uslove samo ne žele da ih iskorištavaju. Jako bitan podatak koji smo dobili analizom rezultata istraživanja jeste da čak

43 učitelja/učiteljice smatraju da znanja stečena kroz igru duže traju te da im to potvrđuje iskustvo i praksa, međutim zbog teškoća i ograničenja koje smo prethodno naveli neki od njih ipak nisu u mogućnosti da je svakodnevno primjenjuju u nastavi. Ovaj podatak nam je jako bitan jer njime potvrđujemo teoriju koja naglašava važnost i značaj igre za nastavni proces. Opće je poznato da učenici kroz igru lakše usvajaju gradivo, znanja duže traju, veća je motiviranost i aktivnost učenika. Također, uz pomoć igara učenici se uče poštenom igranju i pridržavanju pravila tokom određene igre, a za vrijeme igranja svi su učenici jednaki. Primjena 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 planiranje i primjenu igre u nastavi potrebna je dobra organizacija i priprema igre. Zasižno možemo reći da tokom nastavnog časa u kojem se koristi igra, učenici neće jedva čekati kraj tog časa kao što je to bilo u tradicionalnoj nastavi, već će uživati u času, što smo mogli primijetiti i tokom posmatranja časa I2 razreda. Učenici su zaista uživali i zabavili se na času, čas je veoma brzo prošao, a u završnom dijelu časa u toku ponavljanja sadržaja primijećeno je da su učenici usvojili veći dio sadržaja. Zasižno se ne bi dobio ovakav rezultat da se učiteljica nije adekvatno potrudila u planiranju i pripremanju organizacije časa. Jedan od zadataka našeg istraživanja je upravo i bio da analizom pismenih priprema utvrdimo planiraju li učitelji i učiteljice igru kao metodu podučavanja u svojim pismenim priprema. Na osnovu rezultata zaključili smo da samo mali broj učitelja i učiteljica, preciznije njih 8 od 54 nisu ni u jednom dijelu časa planirali igru kao metodu rada sa učenicima, u uvodnom dijelu časa igra je planirana kod 33 od 54 učitelja i učiteljice, u glavnom dijelu časa kod 22 od 54, dok u završnom dijelu časa kod 13 od 54 učitelja i učiteljica, međutim već smo prethodno govorili o spontanosti i improvizaciji učitelja, pa zbog toga ne smijemo reći za učitelje koje nisu pisali i planirali igru u svojim nastavnim priprema da je neće uvesti u toku realizacije časa, isto tako ne smijemo tvrditi za učitelje koji su planirali igru da će zaista čas realizovati onako kako je prethodno isplaniran. Rezultati našeg istraživanja, s obzirom na uzorak, se ne mogu generalizirati, dobiveni rezultati su ilustrativnog karaktera i kao takvi daju nam samo smjernice za ovaj složeni fenomen. Dobiveni rezultati su nas potakli i na donošenje nekoliko zaključaka:

- Igra kao metoda podučavanja i učenja omogućava aktivno uključivanje učenika u nastavni proces, te aktivno oblikovanje i usvajanje znanja.

- Igru kao nastavnu metodu moguće je upotrijebiti u sve tri etape nastavnog časa: u uvodnom dijelu, prilikom obrade gradiva, u završnom dijelu tokom ponavljanja
- Igra u nastavi mora biti dobro organizirana, strukturirana i vođena od strane učitelja, u svrhu realizacije odgojno-obrazovnih zadataka.
- Iako se igra kao metoda učenja razlikuje od slobodne dječje igre, važno je da je učenici dožive i prihvate kao igru.

Očigledno je da se dobra nastava mora temeljiti na maksimalnoj aktivnosti učenika, poticanju pažnje kroz razne igre, te korištenje igre za učenje, stoga treba reći da i škole ne bi trebale biti indiferentne prema igri. Ne smije se nešto što je dobro i što pozitivno utiče na dijete zanemarivati u institucijama, jer upravo nam one odgajaju i obrazuju djecu. To ne znači pretvaranje škole u igraonicu, nego dublje poznavanje djeteta i, na osnovi tih spoznaja, građenje škole koja mu je primjerena.

## ***IV PRILOZI***

## INSTRUMENTI ZA ISTRAŽIVANJE

### Anketa.

Poštovani učitelji,

Anketna koja je pred Vama konstruisana je sa namjerom da se ispita Vaše mišljenje o igre kao metode podučavanja i učenja učenika kao i mogućnost njene primjene u nastavi.

Molim Vas da pažljivo pročitate pitanja i odgovorite zaokruživanjem tačke ili unošenjem znaka X uz samo jedan od ponuđenih odgovora, koji se najviše podudara sa Vašim mišljenjem. Ukoliko nijedan od ponuđenih odgovora nije u skladu sa Vašim mišljenjem upišite svoj odgovor u poziciju "Drugo". Anketa je dobrovoljna i anonimna. Nema tačnih i netačnih odgovora te Vas molimo za iskrene odgovore. Dobiveni rezultati će biti korišteni u naučne svrhe.

#### 1. Spol

- Ženski
- Muški

#### 2. Radni staž:

- Do 3 godina
- Od 4 do 8 godina
- Od 9 do 18 godina
- Od 19 do 30 godina
- Više od 30 godina

#### 3. Učitelj/učiteljica sam:

- I razreda
- II razreda
- III razreda
- IV razreda

4. Metodu podučavanja i učenja kroz igru koristim:
- Dnevno
  - Sedmično
  - Mjesečno
  - Nikako
5. Kada realiziram nastavu kroz igru najveću podršku pružaju mi:
- Vlastita motiviranost i kreativnost
  - Pedagog
  - Kolege učitelji
  - Pedagog i kolege učitelji zajedno
  - Ne koristim igru u nastavi pa zbog toga mi nije potrebna pomoć drugih
  - Drugo :\_\_\_\_\_
6. Igru kao metod podučavanja i učenja učenika koristim:
- Na časovima svih predmeta
  - Samo na časovima za koje mogu da prilagodim sadržaj predmeta metodi učenja kroz igru
  - Igru je mjesto samo na času tjelesnog odgoja, likovne kulture i muzičke kulture
  - Ne koristim igru kao metodu podučavanja i učenja učenika ni na jednom nastavnom predmetu
  - Drugo:\_\_\_\_\_
7. Mogućnosti realizacije podučavanja i učenja kroz igru su:
- Veoma male, jer prostorni i materijalni uvjeti nisu prilagođeni za podučavanje i učenje kroz igru
  - Minimalne, jer u nastavi mi je teško primijeniti metodu učenja kroz igru zbog obimne pripreme za realizaciju.
  - Uvjeti su osigurani samo ih ne iskorištavamo dovoljno

- Uvjeti su osigurani i koristim ih često.
- Drugo: \_\_\_\_\_

8. Igre koje najčešće koristim u nastavi su:

- Didaktičke igre
- Igre mašte ili igre uloga
- Igre sa gotovim pravilima
- Ne koristim igre u nastavi
- Drugo: \_\_\_\_\_

9. Igru kao metodu podučavanja u učenja učenika koristim u:

- Uvodnom dijelu časa
- Glavnom dijelu časa
- Završnom dijelu časa
- Ne koristim igru u nastavi

10. Znanja stečena kroz igru su trajnija.

- Da, smatram da su znanja stečena kroz igru trajnija, što mi praksa i iskustvo potvrđuju.
- Ne, znanja učenika stečena kroz igru mi se nisu pokazala trajnija.
- Drugo: \_\_\_\_\_

11. Metoda podučavanja i učenja kroz igru u nastavi isključivo ima:

- Nikakav poseban značaj / neozbiljna aktivnost za nastavu
- Koristim je samo zato jer se od mene traži
- Zabavni i relaksirajući značaj
- Doprinosi uspješnijem podučavanju i učenju učenika
- Drugo: \_\_\_\_\_

12. Koje su se igre Vama pokazale učinkovitim u odgojno-obrazovnom radu?

---

---

---

13. Koje igre u nastavi učenici najviše vole?

---

---

---

14. Utiče li igra u nastavi na učenje učenika?

- Da
- Ne

Ako je odgovor Da, možete navesti jedan pozitivan primjer iz svoje prakse.

---

---

---

---

15. Koja vrsta igara u nastavi, prema Vašem iskustvu, značajno potiče aktivnost učenika?

---

---

---

---



## Protokol posmatranja

- ✓ Posmatrač prije samog procesa opservacije časa razgovara sa učiteljom, te je unaprijed upoznat sa specifičnostima razreda i razredne dinamike.
- ✓ Dogovoreni su detalji o povjerljivosti cijelog postupka opservacije časa i o načinima kako osigurati povjerljivost i diskreciju.

Naziv škole:	Datum posmatranja: _____ Vrijeme posmatranja: _____
Razred :	
Nastavni predmet:	
Nastavna jedinica/ tema nastavnog časa:	
Oblik nastave/tip aktivnosti (obrada novog sadržaja, vježbanje/ponavljanje, vrednovanje/ocjenjivanje):	
Ciljevi i očekivani ishodi nastavnog časa:	
Koje metode se koriste pri ostvarivanju navedenog cilja?	

<b>Za svako od dolje navedenih obilježja nastave procijenite u kojoj je mjeri zastupljeno tokom opažanja</b>			
<b>0 Nije prisutno</b>	<b>+/- Nedovoljno prisutno</b>	<b>+ Dovoljno prisutno</b>	
	<b>0</b>	<b>+/-</b>	<b>-</b>
<b>Pripremljenost prostora</b>			
Raspored klupa i stolica nije klasični raspored gdje učenici sjede jedan iza drugog.			
Na zidovima ili na podu učionice se nalaze već izrađeni modeli igrica.			
Učionica je opremljena raznovrsnim nastavnim sredstvima i pomagalima.			
Prisutnost raznovrsnog repromaterijala i pribora za rad.			
<b>Komentar</b>			
<b>Uvodni dio časa</b>	<b>0</b>	<b>+/-</b>	<b>-</b>
U razredu vlada opuštenu atmosferu.			
Učitelj koristi primjereni humor.			
Učitelj jasno navodi ciljeve nastavnog časa (ishode učenja)			
Učitelj koristi igru kako bi učenike opustio i uveo u nastavnu jedinicu.			
Svi učenici su uključeni i aktivno učestvuju u igri.			

Igra je prilagođena uzrastu učenika.			
U razredu je motivirajuća atmosfera, kod učenika je prisutna nestrpljivost i želja za daljim radom.			
<b>Komentar</b>			
<b>Glavni dio časa</b>	0	+/-	-
Učitelj koristi igru kao metodu rada sa učenicima.			
Učitelj daje jasne upute i objašnjava pravila igre.			
Provjerava da li su svi učenici shvatili pravila igre, te organizira igru.			
Sadržaj nastavne jedinice uklopljen u igru.			
Koriste se repromaterijalom tokom realizacije igre.			
Svi učenici aktivno učestvuju.			
Učenici međusobno surađuju.			
Učenici slobodno iznose svoje ideje, postavljaju pitanja ili traže objašnjenje.			
Nastavnik potiče učenike da iznose vlastite primjere vezano uz sadržaj koji uče.			
Nastavni čas je potpuno ispunjen aktivnostima.			

<b>Komentar</b>			
<b>Završni dio časa</b>	0	+/-	-
Ponavljanje sadržaja gradiva kroz raznovrsne aktivnosti i igrice.			
Učitelj ima unaprijed pripremljene aktivnosti za ovaj dio časa.			
Učitelj postavlja pitanja iz prethodne igrice i na taj način provjerava naučeno.			
Učitelj dobija jasnu povratnu informaciju.			
Primijećeno da su učenici dobar dio sadržaja usvojili na ovaj način podučavanja i učenja učenika.			
Kod učenika je osmjeh na licu, nisu izmoreni, razgovaraju o igricama koje su igrali za vrijeme časa.			
Nastavni čas je strukturiran i dobro pripremljen.			
<b>Komentar</b>			
<b>Refleksija i moguće unapređenje (npr. Struktura, jasnoća, organizacija, interakcija, ankažman učenika...)</b>			

### Evidencioni list

Naziv škole \_\_\_\_\_

Razred \_\_\_\_\_, Predmet \_\_\_\_\_, Vrijeme \_\_\_\_\_

### Organizacija časa

**U polja upisati ono što je evidentirano analizom nastavnih priprema učitelja nižih razreda osnovne škole.**

Faze rada i sadržaj		Metodičko oblikovanje
U V O D	Materijalno tehnička priprema:	

N I D I O	Sadržajna priprema:	
	Pishološka priprema učenika (motivacija i najava teme):	

<p style="text-align: center;">G L A V N I  D I O</p>	<p>Plan organizacije glavnog dijela časa:</p>	
<p style="text-align: center;">Z A V R Š N I  D I O</p>	<p>Plan organizacije završnog dijela časa:</p>	

Nastavne metode:

Metodički oblici rada:

Potrebna nastavna sretstva, pomagala i ostali materijalni uvjeti rada:



## LITERATURA :

1. Ajanović, Dž., Stevanović, M. (1998). Školska pedagogija, Sarajevo.
2. Andrilović, V., Čudina-Obradović, M. (1987). Psihologija odgoja i obrazovanja, Zagreb.
3. Bognar, L. i dr. (1984). Rad u prvom razredu sa šestogodišnjacima, Osijek.
4. Bognar, B. (2010). Škola koja razvija kreativnost. Osijek. Preuzeto s <http://kreativnost.pedagogija.net/mod/resource/view.php?id=4>
5. Bognar, L. (1986). Igra u nastavi na početku školovanja, Školska knjiga, Zagreb.
6. Božin, S., Milović, S., Pašalić, A., Schroder, B. (2011). Priručnik-svatko uči na svoj način, Zagreb.
7. Bandur, V., Potkonjak, N. (1999). Metodologija pedagogije, Beograd.
8. Brkanlić, S., Radakov, S., Vapa, B. (2012). Metode aktivnog učenja u sistemu visokog obrazovanja, Novi Sad.
9. Bunčić, Đ., Ivković K., Janković J., Penava A. (1994). Igroom do sebe, Zagreb.
10. Cigan, V. Šlogar, H. (2012). Istraživanje stavova studenata o metodama poučavanja na visokim učilištima u cilju razvoja poduzetničke kompetencije, Zagreb.
11. Ćurko, B., Kragić, I. (2009). Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju (Natragu filozofije za djecu), *Filozofska istraživanja*, Zagreb.
12. Čudina-Obradović, M. (1996.). *Igrom do čitanja*, Zagreb.
13. Čudina- Obradović, M. (1997). Dosadno mi je – što da radim; priručnik za razvijanje dječije kreativnosti, Zagreb.
14. Čupić, A., Sarajčev, E., Podrug, S. (2017). Edukativne igre u nastavi matematike.
15. Duran, M. (2003). Dijete i igra. Jastrebarsko.
16. Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu, Belgija.
17. Fajgelj, S. (2017). Metode istraživanja ponašanja, Centar za primjenjenu psihologiju, Beograd.
18. Fučkar, S. (1955). Didaktičke igre, Savez društava “Naša djeca”, Zagreb.
19. Huizinga, J. (1970). Homo ludens, Matica hrvatska, Zagreb.
20. Jurić, V. (2004). Metodika rada školskog pedagoga, Zagreb.
21. Mayer, H. (2002). Didaktika razredne kvake: rasprave o didaktici, metodici i razvoju škole, Zagreb.

22. Mužić, V. (1979). Uvod u metodologiju istraživanja odgoja i obrazovanja, Zagreb.
23. Miljević, M. I. (2007). Metodologija naučnog rada, Filozofski fakultet Univerzitet u Istočnom Sarajevu, Pale.
24. Nikčević-Milković, A. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. Život i škola, Rijeka.
25. Pehar, L. (2007). Psihološke posljedice reforme osnovne škole, Sarajevo.
26. Rendić- Miočević, I. (1989). Didaktičke inovacije u nastavi povijesti, Zagreb.
27. Rendić- Miočević, I. (2000). Učenik- istražitelj prošlosti, Zagreb.
28. Slatina, M. (2006). Od individue do ličnosti, Zenica.
29. Stručni saradnici (2012). Igra u nastavi, Zagreb. Preuzeto s [http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news\\_id=405](http://www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news_id=405)
30. Šimleša, P., Potkonjak, N. (1989). Pedagoška enciklopedija, Beograd.
31. Vujović, M. (1990). Uvođenje u znanstveni rad u području društvenih znanosti, Zagreb.
32. Verčić, A., Sinčić, D., Vokić, N. (2010). Priručnik za metodologiju istraživačkog rada: kako osmisliti, provesti i opisati znanstveno i stručno istraživanje, Zagreb.
33. <https://slidetodoc.com/didaktike-igre-aktiv-pba-osnovne-kole-titua-brezovakog/>
34. <https://www.dnevnik.si/1042540974>
35. [https://www.mozaweb.com/hr/Extra-3D\\_scene-Koloseum\\_Rim\\_1\\_stoljece-109427](https://www.mozaweb.com/hr/Extra-3D_scene-Koloseum_Rim_1_stoljece-109427)