

UDK: 371.695:373.3
Prethodno priopćenje
Primljeno: 15. prosinca 2010.

KORIŠTENJE I UČINKOVITOST IGRE U RAZREDNOJ NASTAVI

mr. sc. Anela Nikčević-Milković
Učiteljski fakultet u Rijeci, Odsjek u Gospiću
Maja Rukavina, asistentica
Učiteljski fakultet u Rijeci, Odsjek u Gospiću
Maja Galić, dipl. učiteljica
Osnovna škola "S. S. Kranjčevića" Senj

Sažetak: Istraživanje koje smo proveli potvrdilo je korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. Učitelji razredne nastave igru u nastavi najviše koriste više puta tjedno. Učiteljima su se sljedeće igre pokazale učinkovitima u razrednoj nastavi: igre asocijacija, igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, križaljke i rebusi. Učenici najviše vole igre asocijacija i natjecateljske igre. Učitelji igre najviše koriste u uvodnom i završnom dijelu sata. Učitelji iz gradova igru koriste u svim školskim predmetima. Učitelji s manje godina staža navode veći broj igara koje su im se pokazale učinkovitima u razrednoj nastavi, dok učitelji s više godina staža znaju i koriste veći broj igara povezanih sa zavičajem u kojem smo istraživanje proveli. Učitelji s visokom stručnom spremom navode veći broj igara koje koriste i koje su im se pokazale učinkovitima u razrednoj nastavi u odnosu na učitelje s višom stručnom spremom. Učitelji s višom stručnom spremom više ističu natjecateljske i zavičajne igre kao one koje koriste u razrednoj nastavi.

Ključne riječi: igra u razrednoj nastavi; korištenje igre u razrednoj nastavi učitelja iz gradova i mjesta, učitelja različitih godina staža i stručne spreme; vrste igara u razrednoj nastavi.

Uvod

Igra pojedincu pomaže u sazrijevanju ili maturaciji u jedinstveno biće s vlastitim identitetom. Igra pomaže razvoju djeteta u smislu napredovanja, usvajajući različita znanja i vještine (navike). Pojedinač 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) socijalno-emocionalni (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 mišićne mase, itd.). Igra ima posebno značajnu ulogu kod djece s nedostacima u tjelesnom razvoju.

Postoje mnoge teorije igre. Piaget, Vygotski i Erikson autoriteti su u okviru ovih teorija. Prema Piagetu (1962., a), igra je za dijete prilagodba na svijet oko sebe i vlastite mogućnosti. Dijete *asimilira* (prihvaća) i *akomodira* (prilagođava sebi) događaje, ljude i stvari iz svoje okoline. Prema ovom autoru, igra se mijenja s razvojem intelektualnog aspekta djeteta. Igra predškolskog djeteta u intelektualnom smislu, prije svega, zahtijeva neposrednu imitaciju te manipuliranje različitim simbolima. Jednostavnije senzomotoričke reakcije (do druge godine djetetova života) prelaze u simbolične mentalne reprezentacije i ponašanja koja iz njih proizlaze (tzv. predoperacijski način mišljenja između druge i šeste godine djetetova života), (Piaget, 1962., a, b). Igra je kod djece rane školske dobi na razini logičkog mišljenja s konkretnim objektima ili konkretima (tzv. faza konkretnih operacija). Ulaskom djeteta u pubertet igra poprima karakteristike višeg stupnja mišljenja koje je logičko-apstraktno (tzv. razina formalnih operacija), (Piaget, 1962.). Igra adolescenata i odraslih rezultat je sve razvijenijeg logičko-apstraktnog mišljenja (ponekad igra u toj dobi preraste u konkretan rad pojedinca kroz njegovo zanimanje ili hobi). Prema Vygotskom (Wood, 1992.), igra je sredstvo pomoću kojeg se dijete "penje" na višu razinu svog mogućeg razvoja (*zona neposrednog razvoja*), ona je sredstvo njegovih stvaralačkih mogućnosti (igrom dijete eksperimentira, manipulira, otkriva i stvara). Piaget, Erikson i Vygotski slažu se da dijete igru koristi za samoučenje. Kao što odrasli razmišljaju o situacijama u kojima se nalaze i donose odluke o njima, tako dijete o situacijama, ljudima, stvarima i događajima promišlja kroz igru i njene aktivnosti.

Igra je osnova razvoja djeteta kroz cjelokupnu povijest čovječanstva. Međutim, kako se razvija ljudska civilizacija, tako se razvijaju i mijenjaju oblici i metode igre. John Huizinga (prema Ćurko i Kragić, 2009.) u knjizi *Homo ludens* tvrdi kako civilizacija proizlazi i razvija se u igri i kao igra. Ona jest jedna od ljudskih karakteristika, ljudski obred, a služi za rekreaciju, zabavu, ali i učenje. Razvoj i mijenjanje oblika i metoda igara događa se paralelno s napretkom znanosti i tehnologije. Djeca suvremenog doba, igru u prirodi i s vršnjacima, zamijenila su računalnim igrama i virtualnim prijateljima. Suvremena igra, za razliku od prije, posredovana je većim brojem komercijalnih igračaka kao gotovih, dovršenih proizvoda. Među njima ističu se igre koje su rezultat suvremenih tehnologija (računala, playstationi, mobiteli, MP4 i dr.). U pedagoškom smislu, međutim, vrijednost takvih igara i igračaka vrlo je mala. Za djetetov razvoj bolje su igre i igračke koje dijete samo ili u društvu osmišljava i razvija. Istraživanja prednosti i nedostataka korištenja suvremenih tehnologija (ponajprije interneta i mobitela) kod učenika pokazuju, prije svega, njihove prednosti. Prednosti korištenja suvremenih tehnologija koje učenici navode su: zabava, korištenje slobodnog vremena, brza

komunikacija na daljinu s ljudima iz svih dijelova svijeta, druženje, mogućnost dolaženja do informacija potrebnih za školu, zabavu i sl. Nedostatci korištenja suvremenih tehnologija prema njima su: umor, bol u glavi i kralježnici, titranje pred očima, izoliranost, problemi s roditeljima, trošenje novca itd.

S obzirom na to da je igra prirodni oblik učenja i razvoja djeteta, ona se treba koristiti i koristi se u nastavi. Istraživanja učinkovitosti primjene igre u razrednoj nastavi potvrdila su da je učenje kroz igru efikasnije od klasičnog načina poučavanja, dovodi do veće aktivnosti učenika, pridonosi boljoj atmosferi u razredu te sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju učenika. Promatrajući reforme školstva (npr. HNOS), alternativne i suvremene programe i pravce 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 uporabe igre u predškolskom razdoblju, u školskom se razdoblju ona najčešće javlja u nastavi materinskog i stranog jezika, matematike, prirode i društva, tjelesne i zdravstvene kulture, glazbene kulture, a tek povremeno u nastavi kemije, povijesti, geografije, vjeronauka. Igra se više koristi u razrednoj nego u predmetnoj nastavi. Zastupljenija je u osnovnoškolskom obrazovanju u odnosu na srednjoškolsko i visokoškolsko obrazovanje, gdje se također javlja. Pregledom literature, igra se javlja u različitim oblicima (ponajprije kao simulacijske igre i igre uloga) i u nastavi visokog školstva. Igra u nastavi može se primjenjivati u svim etapama nastavnog procesa. Naročito se primjenjuje kao motivacija učenika u uvodnom dijelu sata ili prilikom ponavljanja i utvrđivanja gradiva. Može se koristiti u oblicima individualnog rada, rada u paru ili grupnog rada. Prema Duran (1995.), tri su kategorije igara: stvaralačke igre, igre s pravilima i funkcionalne igre. Stvaralačke igre su: igre uloga, dramatizacije i konstruktivne igre. Igre s pravilima su: narodne igre (koje se prenose predajom), pokretne i didaktičke igre. Funkcionalne igre javljaju se u ranom djetinjstvu, a označavaju sve razvijenije funkcije djeteta u aspektima motoričkog, osjetilnog i perceptivnog razvoja. Ove se igre smanjuju od druge godine djetetova života na račun sve većeg broja stvaralačkih igara, a potom i igara s pravilima (koje su karakteristične za stariju djecu). U nastavi se najviše koriste stvaralačke igre, a zatim igre s pravilima.

Prema spoznajama iz literature (npr. Boocock, 1971.; Retter, 1979., Furlan, 1968., prema Bognar, 1986., www.skole.hr), prednosti učenja kroz igru su: bolja koncentracija i pažnja učenika, pozitivni stavovi učenika prema ovom obliku rada, veća aktivnost djece u odnosu na druge oblike 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, učenje i pamćenje činjenica

podjednako je u korištenju igre kao oblika rada u nastavi u odnosu na klasične oblike nastave, međutim, istraživanja pokazuju da je pamćenje tih činjenica prilikom učenja kroz igru djelotvornije.

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. Nastavnici trebaju prilagoditi igru dobi, sposobnostima, zanimanjima i potrebama učenika. Trebali bi brinuti o dinamičnosti igre (npr. da zadaci ne budu predugački), vremenu trajanja igre (da igra ne postane dosadna) i nastavnim sredstvima i pomagalicama (dostupnima ili onima koje nastavnik izrađuje sam ili s učenicima i njihovim roditeljima). Nastavnici trebaju paziti da sadržaji igre ostanu cijelo vrijeme dominantni, a ne da ih zamijene pravila, ciljevi ili tehničke pojedinosti igre. Trebaju paziti da se igra ne pretvori u puko natjecanje s jedinim ciljem postizanja pobjede samo nekih učenika (Čudina-Obradović, 1996.). Postoje i iracionalni otpori prema primjeni igre u nastavi: ona se smatra neozbiljnom aktivnošću, služi samo razbijanju monotonije i ispunjavanju "praznog hoda", bučna je i unosi previše uzbuđenja u nastavu.

Metodologija istraživanja

Cilj istraživanja

Cilj istraživanja bio je ispitati koliko se igra koristi u razrednoj nastavi, kakva je njena učinkovitost te postoje li razlike u korištenju igre u nastavi kod učitelja iz gradova i mjesta, učitelja različite stručne spreme i godina staža.

Sudionici istraživanja

U istraživanju je sudjelovalo 66 učitelja¹ razredne nastave iz jedanaest osnovnih škola u Ličko-senjskoj županiji. Uzorak je bio slučajni i kvotni. Brinulo se o: a) podjednakoj zastupljenosti učitelja iz gradova i manjih mjesta u županiji, b) stručnoj spremljenosti učitelja (visoka stručna sprema – VSS i viša stručna sprema - VŠS) i c) godinama staža učitelja (do 15 godina - manje godina staža i 15 i više godina - više godina staža). U istraživanju su sudjelovale gradske škole iz: Gospića, Otočca i Senja te mjesne škole iz: Brinja, Ličkog Osika, Pazarišta, Klanca, Švice, Kompolja, Krasnog i Svetog Jurja. Istraživanje je bilo terensko.

¹ Pod pojmom *učitelj* mislimo na učitelje oba spola. Zbog lakoće čitanja koristit ćemo pojam samo u jednom rodu.

Instrument

Podatke smo prikupili standardiziranim, strukturiranim intervjuom otvorenog tipa² kojeg smo osmislili za potrebe ovog istraživanja. Pitanja intervjuja bila su sljedeća:

1. Koliko intenzivno koristite igru u nastavi?
2. Koje su se igre Vama pokazale učinkovitima u odgojno-obrazovnom radu?
3. Koje igre u nastavi učenici najviše vole?
4. Kada i u kojim dijelovima nastavnog procesa i u okviru kojih predmeta intenzivno koristite igru u nastavi?
5. Mijenjate li igre s obzirom na dob djece te postoje li igre koje koristite bez obzira na njihovu dob?
6. Postoje li igre koje koristite u nastavi, a tipične su za Ličko-senjski zavičaj?

Postupak

Nakon pribavljenih dopuštenja za provođenje istraživanja (od ravnatelja škola) po slučaju smo odabrali učitelje s kojima smo obavili intervju. Pri odabiru smo pazili da imamo približno isti broj učitelja u svim predviđenim kvotama: grad/mjesto, stručna sprema (VSS i VŠS) i godine staža (manje i više od 15 god.). Istraživanje koje smo proveli kvalitativno je istraživanje.

Rezultati i rasprava

Da bismo ispitali korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi, intervjuirali smo učitelje na području Ličko-senjske županije (ovo istraživanje je terenskog tipa na području ove županije, međutim, smatramo da se rezultati ovog istraživanja mogu generalizirati, odnosno da ne vrijede isključivo za ovo područje na kojem je istraživanje obavljeno, već da rezultate možemo sagledavati kao općenito važeće). Rezultate intervjuja pokazujemo u narednim tablicama. Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi sličnosti i razlike u korištenju igre u razrednoj nastavi među učiteljima iz gradova i manjih mjesta te učitelja različite stručne spreme (VSS, VŠS) i godina staža (manje i više od 15 god.). Ove rezultate pokazujemo u tablicama od 3. do 5.

² Kod *standardiziranog, strukturiranog intervjuja* formulacija i redoslijed postavljanja pitanja su unaprijed određeni, a svim sugovornicima postavljaju se ista pitanja istim redoslijedom. Pitanja su oblikovana kao potpuno otvorena – ispitanici slobodno produciraju odgovore. Ova se metoda pokazala jako korisnom u situacijama kada nam je na raspolaganju kratko vrijeme, kada se s osobom može provesti samo jedan intervju i kada je poželjno od svake osobe dobiti istu vrstu informacija radi kasnijeg uspoređivanja. Njom se i minimalizira *efekt intervjuera* (Ajduković, 2004.).

	GRADOVI		MJESTA	
	frekventniji odgovori	manje frekventni odgovori	frekventniji odgovori	manje frekventni odgovori
1. Koliko intenzivno koristite igru u nastavi?	<i>više puta tjedno</i>	<i>svakodnevno, jednom tjedno</i>	više puta tjedno	
2. Koje su se igre Vama pokazale učinkovita u odgojno-obrazovnom radu?	<i>igre asocijacija, igre riječima, matematičke igre, natjecateljske igre, križaljke, rebusi, dramatizacija</i>	<i>domino, slagalice, Pogodi tko je?, Memory</i>	igre asocijacija, natjecateljske igre, križaljke, rebuse, govorni lanac, Vjetar puše, Memory, Pogodi tko je?	govorni lanac, Vjetar puše, Memory, Pogodi tko je?
3. Koje igre u nastavi učenici najviše vole?	<i>vole sve igre, a najviše: igre asocijacija i igre natjecanja</i>		natjecateljske igre, igre asocijacija	Vjetar puše, križaljke, rebusi
4. a) Kada i u kojim dijelovima nastavnog procesa i b) u okviru kojih predmeta intenzivno koristite igru u nastavi?	<i>a) u uvodnom dijelu sata (za motivaciju), za ponavljanje i vježbanje gradiva, završnom dijelu sata b) u svim predmetima</i>	<i>a) završnom dijelu sata, u svim etapama sata</i>	a) u uvodnom i završnom dijelu sata	
5. a) Mijenjate li igre s obzirom na dob djece? b) Postoje li igre koje koristite bez obzira	<i>a) igre se mijenjaju s dobi djeteta b) neke se igre koriste bez obzira na dob djeteta (domino, karte,</i>		a) da, od jednostavnijih ka složenijima; ovisno o sadržaju	

na dob?	<i>križaljke, rebusi itd.)</i>			
6. Postoje li igre koje koristite u nastavi, a tipične su za vaš zavičaj?	<i>Školica, Vučenje užeta, Bacanje kamena s ramena, Bojice, Gdje si Jakove?, Pivac, Ledena baba, Lončići, Piljke, Košte³</i>		<i>Školica, Vučenje užeta, Bacanje kamena s ramena, Bojice, Gdje si Jakove?, Pivac, Ledena baba, Lončići</i>	<i>neke zavičajne igre koriste u nastavi tjelesne i zdravstvene kulture</i>

Tablica 3. Završna tablica rezultata korištenja i učinkovitosti igre u nastavi učitelja razredne nastave iz gradova i manjih mjesta.

Iz tablice 3. vidimo da učitelji razredne nastave iz gradova i manjih mjesta igru u nastavi najviše koriste više puta tjedno. Samo poneki učitelji iz gradova igru koriste svakodnevno ili jednom tjedno. Podjednako su se učiteljima iz gradova i mjesta sljedeće igre pokazale učinkovitima u odgojno-obrazovnom radu: *igre asocijacija, igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, križaljke i rebusi*. Učenici iz gradova i mjesta najviše vole *igre asocijacija i natjecateljske igre*. Učitelji iz gradova i mjesta igre najviše koriste u *uvodnom i završnom dijelu školskog sata*. Učitelji iz gradova igru koriste u *svim predmetima*. Također, vidimo da učitelji iz gradova i mjesta različite igre koriste ili prilagođavaju s obzirom na dob djeteta (u rasponu od sedam do deset godina), dok manji broj igara učitelji koriste bez obzira na dob (npr. igre: *domino, karte, križaljke i rebuse*). Učitelji iz gradova i mjesta koriste sljedeće igre u nastavi koje povezuju s Ličko-senjskim zavičajem (iako nisu posve sigurni da su te igre nastale u ovom zavičaju): *Školice, Vučenje užeta, Bacanje kamena s ramena, Bojice, Gdje si Jakove?, Pivac, Ledena baba, Lončić, Piljke i Košte*. Na temelju rezultata iz tablice 3. vidimo da nema razlike u korištenju igara u nastavi kod učitelja iz gradova i manjih mjesta.

U okviru 2. problema ispitivanja korištenja i učinkovitosti igre u razrednoj nastavi intervjuirali smo učitelje različitih godina staža (manje i više od 15 godina staža) te utvrdili ima li razlike među njima.

³ Učitelji navode gore nabrojene igre, ali ne mogu sa sigurnošću tvrditi jesu li one nastale na području Ličko-senjske županije.

GODINE STAŽA: MANJE OD 15 GOD.			VIŠE OD 15 GOD.	
	frekventniji odgovori	manje frekventni odgovori	frekventniji odgovori	manje frekventni odgovori
1. Koliko intenzivno koristite igru u funkciji nastave?	više puta tjedno		više puta tjedno	svakodnevno, jednom tjedno
2. Koje su se igre Vama pokazale učinkovitima u odgojno-obrazovnom radu?	igre asocijacija, kviz, jezične igre, matematičke igre, križaljke, rebusi		jezične igre, igre asocijacija	natjecateljske igre
3. Koje igre u nastavi učenici najviše vole?	sve igre, a najviše: igre asocijacija, natjecateljske igre, kviz		sve igre, a najviše: igre asocijacija, natjecateljske igre	
4. a) Kada i u kojim dijelovima nastavnog procesa b) u okviru kojih predmeta intenzivno koristite igru u nastavi?	a) u uvodnom dijelu sata (za motivaciju) i završnom	a) u svim etapama sata b) u svim predmetima	a) u uvodnom i završnom dijelu	a) za ponavljanje i vježbanje b) u svim predmetima (najviše u tjelesnoj i zdravstvenoj kulturi)
5. a) Mijenjate li igre s obzirom na dob djece? b) Postoje li igre koje koristite bez obzira na dob?	a) igre se mijenjaju po dobi i postaju sadržajnije		a) igre se mijenjaju s obzirom na dob, postaju sadržajnije b) neke koriste bez obzira na dob	

<p>6. Postoje li igre koje koristite u nastavi, a tipične su za ovaj zavičaj?</p>	<p>ne znaju niti jednu igru s ovog područja</p>	<p>Piljke i Košte</p>	<p>Lončići, Bacanje kamena s ramena, Školica, Vučenje užeta, Ledena baba, Bojice, Pivac, Gdje si Jakove?</p>	
--	---	-----------------------	--	--

Tablica 4. Završna tablica rezultata sličnosti i razlika u korištenju igre u razrednoj nastavi između učitelja različitih godina staža (manje i više od 15 god. staža).

Tablica 4. pokazuje nam razlike u korištenju igre u razrednoj nastavi između učitelja s različitim godinama staža (manje i više od 15 godina staža). Iz tablice vidimo da učitelji s više, kao i oni s manje godina staža, igru u nastavi pretežno koriste *više puta tjedno*. Samo poneki učitelji s više godina staža igru koriste svakodnevno, a neki jednom tjedno. Učiteljima s više godina staža uglavnom su se učinkovitima pokazale sljedeće igre: *jezične igre* i *igre asocijacija* (a nekim učiteljima i *natjecateljske igre*). Učiteljima s manje godina staža, osim navedenih igara, učinkovitima su se pokazale: *matematičke igre*, *rebusi* i *križaljke*. Učitelji s više godina staža, kao i oni s manje, navode da djeca vole sve vrste igara, a najviše: *igre asocijacija*, *natjecateljske igre* i *kvizove*. Učitelji s manje i više godina staža uglavnom navode da igru u nastavi koriste u *uvodnom i završnom dijelu sata*. Poneki učitelji navode da igru koriste u svim etapama sata i u svim predmetima (najviše u tjelesnoj i zdravstvenoj kulturi). Većina učitelja s više i manje godina staža navodi da se igre mijenjaju s dobi djece (s dobi postaju sadržajnije), dok neke igre koriste bez obzira na dob, a to su: *domino*, *puzzle*, *rebusi* i *križaljke*. Učitelji s manje godina staža uglavnom ne poznaju i ne koriste zavičajne igre, poneki od njih navode korištenje dvije vrste takvih igara: *Piljke* i *Košte*. S druge strane, učitelji s više godina staža navode cijeli niz zavičajnih igara koje koriste u nastavi: *Lončići*, *Bacanje kamena s ramena*, *Školice*, *Vučenje užeta*, *Ledene babe*, *Bojice*, *Pivac*, *Gdje si Jakove?*. Zaključno iz tablice 4. vidimo da učitelji s manje godina staža navode veći broj igara koje su im se pokazale učinkovitima u nastavi, dok učitelji s više godina staža koriste veći broj zavičajnih igara u nastavi.

Daljnji cilj našeg istraživanja bio je ispitati korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi učitelja različite stručne spreme (VSS, VŠS) te utvrdili ima li razlike među njima.

VISOKA STRUČNA SPREMA (VSS)			VIŠA STRUČNA SPREMA (VŠS)	
	frekventniji odgovori	manje frekventni odgovori	frekventniji odgovori	manje frekventni odgovori
1. Koliko intenzivno koristite igru u funkciji nastave?	više puta tjedno		više puta tjedno	
2. Koje su se igre Vama pokazale učinkovitima u odgojno-obrazovnom radu?	igre riječima, igre asocijacija, kvizove, natjecateljske igre, matematičke igre		igre asocijacija i natjecateljske igre	
3. Koje igre u nastavi učenici najviše vole?	sve igre, a najviše: igre natjecanja, dramatizacije, Vjetar puše, Dremuckanje, igre zamjećivanja	nema niti jedne igre koju učenici posebno vole	igre natjecanja	
4. a) Kada i u kojim dijelovima nastavnog procesa b) u okviru kojih predmeta intenzivno koristite igru u nastavi?	a) u uvodnom i završnom dijelu sata		a) uvodni dio sata (za motivaciju) i završni dio sata	b) u predmetima glazbene kulture i tjelesne i zdravstvene kulture; u okviru svih predmeta; za ponavljanje i vježbanje gradiva
5. a) Mijenjate li igre s obzirom na dob djece? b) postoje li igre	a) igre se mijenjaju po sadržaju (od jednostavni		a) igra se mijenja s obzirom na dob b) postoje igre	

koje koristite bez obzira na dob?	jih ka težima) b) igre koje se koriste bez obzira na dob: Memory, kviz, rebusi, križaljke, domino		koje se koriste bez obzira na dob djeteta	
6. Postoje li igre koje koristite u nastavi, a tipične su za ovaj zavičaj?	ne znaju niti jednu igru s ovog područja	Piljke i Košte	Lončići, Bojice, Povlačenje užeta, Bacanje kamena s ramena, Školica	

Tablica 5. Završna tablica rezultata sličnosti i razlike u korištenju igre u razrednoj nastavi između učitelja različite stručne spreme (VSS i VŠS).

Tablica 5. pokazuje nam rezultate korištenja igre u razrednoj nastavi kod učitelja s različitom stručnom spremom (VSS, VŠS). Učitelji s visokom, kao i oni s višom stručnom spremom, igru u nastavi pretežno koriste *više puta tjedno*. Učitelji s visokom stručnom spremom navode veći broj igara koje su im se pokazale učinkovitima u nastavi: *igre riječima, igre asocijacija, kvizovi, natjecateljske igre i matematičke igre*. Učitelji s višom stručnom spremom pod učinkovitim igrama navode samo: *igre asocijacija i natjecateljske igre*. Učitelji s visokom stručnom spremom navode da učenici vole sve vrste igara, a naročito: *natjecateljske igre, igre dramatizacije, igru Vjetar puše, igru Dremuckanje i igre zamjećivanja*. Učitelji s višom stručnom spremom navode da učenici najviše vole *igre natjecanja*. Učitelji s VSS i VŠS navode da igru u razrednoj nastavi pretežno koriste u *uvodnom i završnom dijelu sata*. Poneki učitelji s VŠS navode da igru najčešće koriste u predmetima glazbene, tjelesne i zdravstvene kulture, poneki da je koriste u okviru svih predmeta, a poneki da je koriste za ponavljanje i vježbanje gradiva. Učitelji s VSS i VŠS navode da postoje igre u nastavi koje se mijenjaju s obzirom na dob djece, kao i one igre koje se ne mijenjaju (npr. *Memory, kviz, rebusi, križaljke i domino*). Učitelji s VŠS navode veći broj zavičajnih igara koje koriste u nastavi: *Lončići, Bojice, Povlačenje užeta, Bacanje kamena s ramena, Školice* (za koje, međutim, nisu sigurni jesu li su nastale na prostoru ovog zavičaja). Samo poneki učitelji s VSS navode dvije vrste zavičajnih igara koje koriste u nastavi: *Piljke i Košte*.

Na temelju iznesenog, vidimo da učitelji s visokom stručnom spremom navode veći broj igara koje koriste i koje su im učinkovite u razrednoj nastavi u odnosu na učitelje s VŠS. Također, učitelji s VSS navode niz igara koje učenici vole, za razliku od učitelja s VŠS, koji navode samo natjecateljske igre.

Ovakav rezultat vjerojatno je povezan s temeljnim obrazovanjem učitelja (dvogodišnji, četverogodišnji i sada petogodišnji studij) jer se unazad posljednjih desetljeća u području odgoja i obrazovanja preporučuje veće korištenje suradničkih igara u odnosu na natjecateljske. Stoga su učitelji s VSS više obrazovani u smjeru većeg korištenja igre u nastavi te većeg korištenja suradničkih igara. Pod utjecajem HNOS-a također se preporučuje češće korištenje igre u nastavi, manje korištenje natjecanja u odnosu na suradničke aktivnosti učenika. Učitelji s višom stručnom spremom navode niz zavičajnih igara koje koriste u nastavi, za razliku od učitelja s visokom stručnom spremom, koji su se samo mjestimično sjetili nekih od njih.

Zaključak

Na temelju istraživanja koje smo proveli potvrdili smo da se igra koristi u razrednoj nastavi i da je učinkovita u radu s djecom. Učitelji razredne nastave igru u nastavi koriste najviše *više puta tjedno*. Učiteljima iz gradskih, kao i iz mjesnih škola, sljedeće igre su se pokazale učinkovitima: *igre asocijacija, igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, križaljke i rebusi*. Učenici najviše vole *igre asocijacija* i *natjecateljske igre*. Učitelji igre najviše koriste u *uvodnom i završnom dijelu sata*. Učitelji iz gradova igru koriste *u svim predmetima*. Učitelji s manje godina staža navode veći broj igara koje su im se pokazale učinkovitima u nastavi, dok učitelji s više godina staža znaju i koriste veći broj igara povezanih sa zavičajem. Učitelji s visokom stručnom spremom navode veći broj igara koje koriste u razrednoj nastavi i koje su im se pokazale učinkovitima u odnosu na učitelje s višom stručnom spremom. Učitelji s višom stručnom spremom više ističu natjecateljske igre kao one koje djeca naročito vole, za razliku od suradničkih igara koje stručnjaci više preporučuju. Učitelji s višom stručnom spremom (koji su ujedno i učitelji s više godina staža) navode cijeli niz zavičajnih igara koje znaju i koriste u nastavi, za razliku od učitelja s visokom stručnom spremom (koji su ujedno i mlađi učitelji).

Literatura:

1. Ajduković, D. (2004). *Psihologijska metodologija – kvalitativna istraživanja (interna skripta poslijediplomskog studija psihologije)*, Zagreb: Filozofski fakultet.
2. Bognar, L. (1986.). *Igra u nastavi na početku školovanja*, Zagreb: Školska knjiga.
3. Ćurko, B., Kragić, I. (2009.). Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju (Na tragu filozofije za djecu), *Filozofska istraživanja*, 114, God.29, Sv.2, str. 303.-310.
4. Duran, M. (1995.). *Dijete i igra*, Jastrebarsko: Naklada Slap.
5. Čudina-Obradović, M. (1996.). *Igrom do čitanja*, Zagreb: Školska knjiga.

6. Galić, M. (2008.), *Korištenje igre u nastavi*, diplomski rad, Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet u Rijeci, Odsjek za učiteljski studij u Gospiću.
7. HNOS - *Moja nova škola* (2006.). Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa RH, Zagreb.
8. Petz, B. (2005.). *Psihologijski rječnik*, Zagreb: Naklada Slap.
9. Piaget, J. (1962.a). *Plays, Dreams and Imitation in Childhood*, New York: Norton.
10. Piaget, J. i Inhelder, B. (1962.b). *The Psychology of the Child*. New York: Basic, Books.
11. Vasta, R., Haih, M.M., Miller, S.A. (1998.). *Dječja psihologija*, Jastrebarsko: Naklada Slap.
12. *Vodič kroz Hrvatski Nacionalni Obrazovni Standard za osnovnu školu* (2005). Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa RH.
13. Wood, D. (1992). *Kako djeca misle i uče: društveni kontekst spoznajnog razvitka*, Zagreb: Educa.
14. www.skole.hr (12.7.2010.)

THE USE AND EFFICIENCY OF GAMES IN THE CLASS TEACHING

Summary: The research has confirmed the use and efficiency of games in the class teaching. The primary school teachers from various places (towns and villages) use games in their class mostly few times a week. The following games proved efficient in the class: association games, word games, mathematical games, crosswords and rebuses. Pupils mostly enjoy association and competitive games. The games are mostly used in the opening and closing parts of the lesson. Teachers from towns use games in all the subjects they teach. Less experienced teachers tend to use more games which proved efficient in their classes, while more experienced teachers tend to use more games specifically connected with the Lika-Senj area. Teachers with the university degree use more games which proved efficient in their classes compared to teachers with the college degree. Teachers with the college degree tend to emphasize competitive and specifically regional games.

Key words: games in the class, use of games by teachers from various places (towns and villages), teachers with university/college degrees and different level of experience; types of games in the class.

DER GEBRAUCH UND DIE WIRKSAMKEIT DER SPIELE IM GRUNDSCHULUNTERRICHT

Zusammenfassung: Die Untersuchung, die wir durchgeführt haben, hat den Gebrauch und die Wirksamkeit der Spiele im Grundschulunterricht bestätigt. Grundschullehrer setzen Spiele im Unterricht meistens mehrmals in der Woche ein. Folgende Spiele zeigten sich im Grundschulunterricht als wirksam: Assoziationsspiele, Wortspiele,

Wettbewerbsspiele, Mathematikspiele, Kreuzworträtsel und Rebusse. Schüler bevorzugen Assoziationsspiele und Wettbewerbsspiele. Lehrer gebrauchen Spiele am meisten im Einführungs- sowie im Schlussteil der Unterrichtsstunde. Lehrer aus Städten gebrauchen Spiele in allen Schulfächern. Lehrer mit weniger Dienstjahren führen eine größere Anzahl der Spiele an, die sich im Grundschulunterricht als wirksam erwiesen haben, während Lehrer mit mehr Dienstjahren mehr Spiele, die mit dem Heimatort (wo auch die Untersuchung durchgeführt wurde) verbunden sind, kennen und gebrauchen. Lehrer mit einem Universitätsabschluss führen mehr Spiele an, die sie verwenden, und die sich im Grundschulunterricht als wirksam erwiesen haben als Lehrer mit dem Abschluss einer höheren Schule. Lehrer mit der höheren Bildung heben Wettbewerbsspiele und heimatliche Spiele hervor als diejenigen, die sie im Unterricht verwenden.

Schlüsselwörter: Spiele im Grundschulunterricht; Gebrauch der Spiele im Grundschulunterricht von Lehrern aus Städten und Dörfern, von Lehrern unterschiedlicher Dauer der Dienstjahre und dem Bildungsgrad; Spielarten im Grundschulunterricht.