

UDK 371.382
Pregledni članak
Primljeno: 25. 08. 2009.
Prihvaćeno: 15. 09. 2009.

VAŽNOST IGRE U NASTAVNOM PROCESU (igrokaz, simulacije i računalne igre)

Aleksandra ĐURIĆ, prof.
Čakovec

Sažetak: *Igra je jedan od prvih načina učenja, koji omogućuje nove spoznaje kroz vlastito iskustvo. U nastavnom procesu u višim razredima osnovne škole i srednjim školama nema mjesta igri. No, u pojedinim skupinama nastavnih predmeta iskorištene su značajke igre na taj način da je ona postala sastavni dio nastavnog procesa pod nazivom igra uloga i igrokaz, kojim se podjednako, premda u drukčijoj funkciji, koriste društvene grupe predmeta u osnovnoj školi. U nastavi hrvatskoga jezika, na satu interpretacije književnog djela, nastavnik kao od jednu od faza navodi interpretativno čitanje teksta. Zadatak je čitanja autentično prenošenje autorovih misli i osjećaja, čime se oživotvoruje sadržaj teksta i autorov stav prema djelu. Nastavnik povijesti nema mogućnosti kao nastavnik hrvatskoga jezika i književnosti, ali kako bi oživotvorio i učenicima približio određene povijesne događaje, služi se igrokazom i simulacijama. Igrokaz, koji je u hrvatskom jeziku definiran kao jednostavno dramsko djelo namijenjeno djeci,¹ pronalazi svoje mjesto i u metodici nastave povijesti. Nastavnik povijesti koristi se znanjima koja je učenik usvojio na satovima hrvatskog jezika, poput dramatizacije teksta, a to je znanje koje se usvaja u petom razredu osnovne škole, čime ujedno dolazi do izražaja korelacija između dvaju nastavnih predmeta, i pokazuje učeniku zanimljiviji pristup nastavnim sadržajima. Istovremeno, računalne igre koje su sedamdesetih godina XX. stoljeća postale važan izvor zabave mladih ljudi, danas postaju nezaobilazan dio svakodnevice i čine drugi aspekt igre uloga. Kako je sama igra malom djetetu glavni interes te u njega izaziva čuvstvo ugone, pretpostavlja se da primjena igre uloga ili simulacija u nastavi može imati pozitivne konotacije. Stoga, autorica želi pokazati kako su igre korisno sredstvo u obradi i ponavljanju nastavnog gradiva te naglasiti kako je primjena igara u nastavi korisna.*

Ključne riječi: *dramatizacija, hrvatski jezik, igra uloga, povijest, računalne igre, simulacija*

Interes za igru prisutan je u ranim razdobljima dječjeg života, a u njoj se dijete uživlja u socijalne uloge pojedinaca. Osim u igri sa svojim vršnjacima, dijete provodi vrijeme igrajući računalne igre. Ono što je zajedničko igri u interakciji s drugima i samostalnoj igri s računalom jest koncentriranost, sabranost i kreativnost

¹ Nada Babić i dr., 2007., 264.

djeteta. Dakle, igra je aktivnost u kojoj dijete nema poteškoća s koncentracijom, samostalnošću te gdje se razvija kreativno. Škola ne bi trebala izostaviti ovakvu aktivnost nego je iskoristiti i time interes učenika za igru usmjeriti k usvajanju novih sadržaja. Time se učenicima dopušta igra, dok ih se istovremeno usmjerava k novim oblicima igre – onima kojima je zadaća usvajanje novih nastavnih sadržaja. Znanja i vještine mogu usvajati kroz igre i simulacije koje će nastavnik primjenjivati na svojim satovima. Primjerice, na satovima povijesti i hrvatskoga jezika primjenjuju se igrokazi, igre uloga i simulacije, no razlikovanje nastave povijesti i hrvatskog jezika podrazumijeva i međusoban diverzitet pristupa. Primarna razlika jest ta što nastava hrvatskoga jezika i književnosti polazi od već zadanog tekstnog predloška koji čini jednu zaokruženu cjelinu, te gdje je naglasak na jezičnom izražavanju, dok je u nastavi povijesti, primjenjuje li se igrokaz, naglasak na razumijevanju i interpretiranju značajnih povijesnih događaja ili razumijevanju svakodnevnog života ljudi. Sličnosti pak, doduše neznatne, pronalaze se i u primjeni informatičkih tehnologija, djeci poznatijih kao računalne igre, gdje je najčešći naglasak na uživljavanju u dotičnu igru. Svima trima, dramskoj i scenskoj umjetnosti, nastavi povijesti i računalnim igrama, zajednička je igra uloga.² Učenik privremeno preuzima njemu dodijeljenu ulogu a time i razmišljanje, osjećanje i ponašanje nekoga drugog te usvaja novo gradivo kroz vlastito iskustvo, što će dovesti i do boljeg pamćenja obrađene teme. Kako učenik uči putem vlastitog iskustva, igra uloga pripada metodi iskustvenog učenja. Teorije iskustvenog učenja nisu novost u XXI. stoljeću. Radovi Johna Deweyja³, Kurta Lewina⁴ ili Davida Kolba pokazuju da je iskustvo

² Ovdje je naglasak na igranju uloga, odnosno na aktivnom sudjelovanju učenika na nastavi hrvatskog jezika i književnosti. Potrebno je to ovdje istaknuti jer nastava hrvatskoga jezika ne podrazumijeva samo sudjelovanje učenika u igrokazu nego i slušanje dramskog teksta, njegovo gledanje i čitanje.

³ John Dewey ističe značenje iskustva, koje je za njega kontinuirana transakcija i interakcija između ljudskih bića i njihova prirodnog i umjetnog okoliša. Ono uključuje, osim mišljenja, osjećaje, djelovanje, patnju i opažanje. Čovjek za Deweyja nije izolirana individua koja mora graditi mostove prema ostalim ljudskim bićima i stvarima u prirodi; ljudsko biće kontinuirano je povezano sa svojim okolišem, o kojem organski ovisi, koji mijenja i koji mijenja njega (Ziniewicz, 1999.). Učenje se prema Deweyju ostvaruje aktiviranjem misaonih procesa polazeći od iskustva. Dakle, iskustvo, aktivnosti i refleksija bitne su odrednice učenja (Dewey, 1910.).

⁴ Kurt Lewin smatra se utemeljiteljem akcijskih istraživanja (Sekulić-Majurec u: Vrgoč,

ono bitno što trebaju usvojiti budući naraštaji te da teoretiziranje bez iskustva nema smisla. Prema Kolbu, učenje je proces u kojem se stvara znanje kroz transformaciju iskustva.⁵ Dakle, iskustvo je samo iskustvo, a da bi postalo učenje, treba biti procesuirano.⁶

Barica Marentič Požarnik⁷ također smatra da je učenje putem uloga korisno, zbog učenikove pažnje koja se sada usmjerava na dotični problem te zbog toga što učenik uči prihvaćati tuđa mišljenja. Oko korisnosti igre u nastavi složili bi se i teoretičari poput Prenskega, Geeja i Johnsona,⁸ koji ističu važnost računalnih igara u nastavi. Štoviše, nisu jedini koji smatraju računalne igre dobrim nastavnim sredstvom. No, iako je mišljenje američkih teoretičara unisono, postoje grupacije poput roditelja i nastavnika koje se ne bi složile s ovakvom tvrdnjom jer smatraju istinitom činjenicu da su računalne igre u potpunosti krive za agresivno ponašanje djece. Kako bi se dokazalo upravo suprotno, krajem 1999. godine započeta su istraživanja kojima je cilj bio pokazati kako računalne igre ne nose samo negativan aspekt nego da se mogu iskoristiti i u nastavi. Alice Mitchell i Carol Savill-Smith, autorice knjige *The use*

ur., 1994.). On smatra kako je nemoguće razumjeti neki sistem ako ga ne pokušamo promijeniti. Odnosno, dijagnoza – spoznaja ima smisla samo ako je povezana s intervencijom – akcijom (Schein, 1999., str. 7). Lewin pod akcijskim istraživanjem podrazumijeva eksperimentalno istraživanje usmjereno na rješavanje socijalnih problema. Istraživanje se odvija u grupi sastavljenoj od znanstvenika i praktičara te prolazi kroz spiralne korake koji uključuju planiranje, akciju i evaluaciju (Masters, 1995., str. 2) [<http://www.ffri.hr/datoteke/akcijska02.pdf>].

⁵ *Learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience. This definition emphasizes several critical aspects of the learning process as viewed from the experiential perspective. First is the emphasis on the process of adaptation and learning as opposed to content or outcomes. Second is that knowledge is a transformation process, being continuously created and recreated, not an independent entity to be acquired or transmitted. Third, learning transforms experience in both its objective and subjective forms. Finally, to understand learning, we must understand the nature of knowledge, and vice versa* (Kolb, 1984., 38).

⁶ Ovdje treba napomenuti kako je Kolbova teorija iskustvenog učenja nastala kroz proučavanje procesa učenja u odraslih, dok rad s djecom zahtijeva povećan senzibilitet kao i prilagodbu mogućnostima svakog djeteta posebno.

⁷ Barica Marentič Požarnik slovenska je doktorica znanosti, područje pedagogija i psihologija. Primarno je usmjerena k istraživanju edukacije učitelja, iskustvenih teorija učenja, stilova učenja te didaktike (<http://www.ff.uni-lj.si>).

⁸ Marc Prenski, Gee i Johnson američki su autori koji se bave istraživanjem utjecaja tehnologije na nastavni proces. Pojedini članci zastupljeni su u časopisu *Edupoint* (www.edupoint.carnet.hr/casopis)

of computer and video games for learning, razrađuju upotrebljivost računalne igre u nastavi. Teorija je svoju primjenu našla u praksi kada su škole u Škotskoj prihvatile primjenu računalnih igara u obrazovne svrhe. S uvođenjem računalnih igara u škole započela je nezavisna organizacija Learning and Teaching Scotland, koja nudi potporu razvoju škotskog kurikulumu te istražuje utjecaj tehnologije na nastavni proces.⁹ U Hrvatskoj je još uvijek nepoznat takav oblik obrazovanja, iako u Sjedinjenim Američkim Državama postoje internetski portali koji poučavaju učitelje izradi vlastitih igara. Jedan je primjer Quest Atlantis, međunarodni projekt učenja i poučavanja koji se koristi virtualnim 3D - okruženjem za obrazovanje djece.¹⁰ Taj program, razvijen na Sveučilištu u Indiani, potpuno je besplatan i jednostavan za upotrebu te se sastoji od 3D - okruženja, obrazovnih potraga i zadaća, priča i globalnog društva korisnika. Dakle, potrebno je razlikovati pojedine računalne igre traži li se u njima uzrok za agresivno ponašanje djece. U korist igara idu istraživanja¹¹ koja su pobila dosad uvriježenu činjenicu o uvjetovanoj agresiji.¹² No, neovisno o tomu, potrebno je istaknuti kako bi računalne igre koje bi svoju primjenu našle u nastavi redovno uključivale odsutnost nasilja, edukativnu komponentu i težile bi razvijanju osobne inicijative i kreativnosti djeteta, a istovremeno bi bile prilagođene pojedinim nastavnim sadržajima koje učenik treba usvojiti kroz nastavni plan i program te koje može usvajati i samostalno kod kuće. Dok se nastavnik

⁹ Detaljnije o tome može se pronaći na stranici: <http://www.ltscotland.org.uk/ictineducation/gamesbasedlearning>.

¹⁰ *Quest Atlantis (QA) is an international learning and teaching project that uses a 3D multi-user environment to immerse children, ages 9-15, in educational tasks. QA combines strategies used in the commercial gaming environment with lessons from educational research on learning and motivation. It allows users to travel to virtual places to perform educational activities (known as Quests), talk with other users and mentors, and build virtual personae. (...) At the core of student activity with QA is the completion of Quests. A Quest is an engaging curricular task designed to be educational and entertaining. In completing Quests, students are required to participate in simulated and real world activities that are socially and academically meaningful, such as environmental studies, researching other cultures, interviewing community members, and developing action plans*(<http://atlantis.crlt.indiana.edu/#44>).

¹¹ Vidi: http://www.knjiznicari.hr/UDK02/index.php/Utjecaj_kompjutorskih_igrica_na_zdravlje_adolescenata_-_Katarina_Kohler, www.mojapozega.com, <http://free-zg.t-com.hr/OVINET/NasiljeUigrama.pdf>.

¹² <http://www.vasezdravlje.com/izdanje/clanak/293/>

i roditelj ne uvjere u takve nove pristupe nastavnom procesu, primjena drukčijega, ali zato nimalo manje korisnog tipa nastave kao što su igrokazi i simulacije može dinamizirati a time i poboljšati nastavni sat.

No, nužna je dobra priprema želimo li nastavni proces na takav način učiniti zanimljivijim i dinamičnijim. Priprema nastavnog sata koji je koncipiran kao igra uloga zahtijeva angažiranost nastavnika, ali i upoznavanje djece s onim što takva igra predstavlja te postavljanje zahtjeva s obzirom na ono što se od njih u takvoj igri očekuje. U praksi se igra uloga pokazala pogodnom za usvajanje novih sadržaja, ali i ponavljanje starih. Kako je interes za ovakvu vrstu nastave prisutan kod svih učenika u dobi od 11 do 15 godina, prihvaćanje takva načina rada od učenika nije upitan.

U nastavi povijesti takav se način rada pokazao korisnim. Naime, igrokaz se na nastavi povijesti primjenjuje za oživotvorenje situacija i događaja iz pojedinih povijesnih razdoblja. Učenicima će takav pristup pomoći da shvate zašto je neka povijesna osoba reagirala na određeni način, razumjet će mentalitet vremena koje je prošlo, uočiti važnost povijesnih situacija. Kada je u pitanju razumijevanje učenika što nastavnik od njih očekuje, nužno je napomenuti kako se zahtjevi i očekivanja nastavnika razlikuju s obzirom na dob učenika. Kao što je već rečeno, važnost uspjeha primjene igre u nastavi ovisi o dobroj pripremi.

1. PRIPREMNA FAZA

Nastavnik bi se trebao, početkom školske godine prilikom izrade godišnjeg plana, odlučiti koju će nastavnu temu obraditi na spomenuti način. Razlog takva prijevremenog planiranja metode su poučavanja, kao i pribor koji je potreban kako bi se uspješno prezentirala odabrana nastavna jedinica. Nastavnik će na satu upoznati učenike s ciljevima igre uloga te im omogućiti da izaberu ulogu kako bi se u skladu s njome pripremili za nastavni sat. Učenik će se upoznati s ulogom koju igra putem dodatnog materijala koji će nastavnik izraditi ako je uloga kompleksnija i zahtjevnija. Priprema za ulogu zahtijeva proučavanje života, misli i osjećaja osobe koju će tumačiti, kao i analizu njezinih postupaka, kako bi bio što uvjerljiviji. Učenik će promisliti kako će se ponašati, kako će postupati i odnositi se prema drugima te kako će voditi razgovor. Pitanja koja će si on postaviti prilikom vježbanja za ulogu ovisе o cilju koji nastavnik želi postići, kao i svrsi koju želi ostvariti. Učenik će ukratko zapisati svoju ulogu na papir,

što će mu poslije poslužiti kao ishodište za samovrednovanje. Isto tako, potrebno je da učenik zaviri u povijesne izvore, koji će mu pomoći da oblikuje svoje stavove. Ako se radi o učenicima petih razreda koji se tek susreću s ovakvim načinom učenja, potrebno im je pripremiti literaturu iz teme koja se obrađuje, primjerenu za njihov uzrast. Ovakvim načinom učenik već u petom razredu dolazi u doticaj s izvorima i osvještava važnost povijesnih izvora. Prije nego što se započne s igrom uloga, važno je da učenici budu upoznati sa svim pravilima te igre – načinom izrade kostima (ako su potrebni), ozbiljnošću, jezgrovitošću, točnim iznošenjem podataka, kao i samom postavom razreda i vremenom tijekom kojeg će učenici svojim prijateljima pokazati svoje sposobnosti ali ih nećemo i naučiti. Potrebno je istaknuti kako igra uloga i simulacija može biti izvedena pred grupom učenika koja opaža što se događa ispred razreda gdje se igrokaz odvija ili su pak sudionici igrokaza svi učenici. Ako su uključeni samo poneki učenici, nastavnik je dužan učenicima koji opažaju postaviti određene zadatke kako bi time održao poslušnost i eventualno spriječio komešanje i nezainteresiranost promatrača. Svi učenici također mogu sudjelovati, ali je nužno da nakon simulacije sami učenici otvore diskusiju o tome što su naučili.

2. FAZA IZVEDBE

Robert Stradling bavi se između ostalog i pitanjem igrokaza i simulacije u nastavi povijesti, ali pritom ne određuje vremensko trajanje pojedine simulacije ili igrokaza. Pripremna je faza redovito vremenski dulja zbog pripreme rekvizita, pripreme samih učenika, nastavnog materijala za učenike, dok je sama izvedba vremenski kraća. Slovenski autori govore o trajanju od 15 minuta, a kao razlog tomu navode preglednost i učinkovitost uloge. Nakon što je navedeni podatak ispitan u praksi, pokazalo se kako su autori bili u pravu. Učenici nakon 15 minuta vremena gube motivaciju za dalje praćenje, kao što se pokazalo u jednoj testnoj skupini, ili će se toliko uživjeti u samu ulogu da neće željeti prestati. Ako se učenike kada su na ovakvu putu ne zaustavi, oni će biti skloni otići do krajnosti i u konačnici samu ulogu koju su trebali odigrati dovesti do hipertrofiranja, što će na kraju značiti određeno prenemaganje pojedinih učenika koji tumače ulogu i zijevanje učenika koji je prate. Da ne bi došlo da nepoželjnih pojava, potrebno je pomno odabrati učenike koji će sudjelovati u simulaciji. To mogu biti učenici koji sudjeluju na dodatnoj nastavi povijesti ili u povijesnoj

grupi i koji će prezentirati suučenicima svoje djelo. Važno je da nastavnik djeluje kao moderator i da ne intervenira prilikom same izvedbe.

3. FAZA ANALIZE

Ova faza treba biti sastavni dio igrokaza ili simulacije jer se putem analize utvrđuje i ponavlja nastavno gradivo. Ako se kao način obrade nastavne jedinice primijeni igra uloga ili simulacija, završni dio sata služi za analizu, kojom se nastavnik koristi kao sredstvom za utvrđivanje znanja. Glumci će iznositi vlastita zapažanja, razmišljanja i doživljavanja svoje uloge, pri čemu ih nastavnik usmjerava pitanjima. Ona mogu biti dana u pisanom ili oralnom obliku. Svakako je najbolji način učiniti to usmenim putem jer se na taj način učenik uči izražavanju i iznošenju vlastitog mišljenja. Promatrači, ako ih je bilo, isto tako daju svoj prilog diskusiji time što daju vlastite interpretacije viđenoga, iznose svoje asocijacije i valoriziraju ono što su vidjeli. Učenik se tako uči primjenjivati znanje, iznositi svoje stavove, argumentirati tvrdnje i naposljetku stvoriti svoje povijesno mišljenje.

ZAKLJUČAK

Uključivanjem učenika u nastavni proces na ovakav način nastavnik pojačava unutarnju motivaciju samih učenika, kao i recepciju povijesnih sadržaja. Pristup igrokazu kao i njegova svrha na satu povijesti razlikuje se od igrokaza na satovima hrvatskog jezika. Svrha igrokaza mora biti jasna, kao i obrazovni ciljevi koji se žele postići. On može biti, kao što Stradling navodi, razumijevanje i interpretiranje značajnih povijesnih događaja ili jednostavno razumijevanje svakodnevnog života običnih ljudi. Istina jest da se Stradling referira na XX. stoljeće, ali isto tako su simulacije i igrokazi primjenjivi na bilo koje povijesno razdoblje. Na koje će razdoblje biti primijenjeni, ovisi o maštovitosti nastavnika i spremnosti ulaganja velike energije u samu pripremu sata i učenika. Kao oblici igre uloga mogu biti upotrijebljeni okrugli stol, radijska ili televizijska emisija, kongres. Već je odavno poznata simulacija Pariške mirovne konferencije 1919., srpanjske krize ili Hladnog rata. Dakako, uza sve pozitivne strane igre uloga i simulacija, vidljive su i one negativne, kao što je rizik od anakronizma. To osobito vrijedi kada izvodite prvu simulaciju i igrokaz u petom razredu osnovne škole. Učenici te dobi još uvijek prezentiraju

stvari na način kako ih oni vide iz današnje perspektive, a ne stavljaju se u poziciju osobe koju glume, isključivo promatrajući i glumeći ondašnja shvaćanja. Usprkos postojanju rizika, igru uloga i simulaciju može se i pozitivno iskoristiti. U analizi igre uloga možemo učenike navesti da razmisle u čemu se pogriješili i upozoriti ih; time ćemo kod njih razviti povijesno mišljenje. Isto tako, nastavnik treba poduzeti mjere kako bi minimalizirao današnji pogled na prošlost, to jest kako bi učenika naučio promišljati o prošlosti iz vizure prošlih vremena. Dakako, potrebno je naglasiti kako je igra u nastavi korisna ali ponekad zbog neopremljenosti i neadekvatnosti prostora pojedinih škola nije lako izvediva.

LITERATURA

1. Babić, Nada i dr. (2007.), *Dveri riječi 8: čitanka za osmi razred osnovne škole*, Zagreb: Profil International d.o.o.
2. Budnar, Marija Meta, Igra vlog in simulacija, ZBORNİK PRISPEVKOV 2000, Simpozij: *Modeli poučavanja in učenja, Portorož 2. do 4. marca 2000.*, Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo, str. 93-95.
3. Maretič, Požarnik, B. (2000.), *Psihologija učenja in pouka*, Ljubljana: DZS.
4. Miletić, Loranda, Dramske metode u nastavi povijesti, u: *Povijest u nastavi*, br. 3, god. 2003., str. 177-183.
5. Rosandić, Dragutin (1989.), *Književnost i scenska umjetnost: uz udžbenik Književnost, scenska i filmska umjetnost 3*, Zagreb: Školska knjiga.
6. Rosandić, Dragutin (2005.), *Metodika književnog odgoja*, Zagreb: Školska knjiga.
7. Rosandić, Dragutin (2003.), *Kurikulski metodički obzori: prinosi metodici hrvatskoga jezika i književnosti*, Zagreb: Školske novine.
8. Rupnik Vec, Tanja, Igra vlog – je zgolj igra ali miselni izziv?, u: *Vzgoja in izobraževanje: revija za teoretična in praktična vprašanja vzgojno izobraževalnega dela*, godište 33, broj 5 (2002.), str. 11-17.
9. Stradling, Robert (2003.), *Nastava europske povijesti 20. stoljeća*, Zagreb: Srednja Europa.
10. Kolb, D. (1984.), *Experiential Learning*, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
11. Kolb, D. and Fry, R. (1975.), Toward an applied theory of experiential learning, in: C. Cooper (ed.), *Theory of Group Processes*, John Wiley and Sons Inc, New York.
12. Lewin, Kurt (1963.), *Field theory in social science : selected theoretical papers*, London: Tavistock Publications.
13. Lewin, Kurt (1969.), *Teorije o društvu: osnovi savremene sociološke teorije* (uredili Talcott Parsons, Edward Shils, Kaspar D. Naegele, Jesse R. Pitts; urednik srpskohrvatskog izdanja i pisac pogovora Dragoljub Mićunović), knj. 2, str. 756-760, u: *O valenci*, Beograd: „Vuk Karadžić”.

<http://www.ff.uni-lj.si>
<http://www.ltscotland.org.uk/ictineducation/gamesbasedlearning>
<http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf>
<http://portal.acm.org>
<http://www.ffri.hr/datoteke/akcijska02.pdf>
<http://atlantis.crlt.indiana.edu/>
<http://www.bbc.co.uk/schools/games/>
<http://www.history.org/history/clothing/children/index.cfm>
<http://www.vasezdravlje.com/izdanje/clanak/293/>
[http://www.knjiznicari.hr/UDK02/index.php/Utjecaj_kompjutorskih_igrica_
na_zdravlje_adolescenata_-_Katarina_Kohler](http://www.knjiznicari.hr/UDK02/index.php/Utjecaj_kompjutorskih_igrica_na_zdravlje_adolescenata_-_Katarina_Kohler)
www.mojapozega.com
<http://free-zg.t-com.hr/OVINET/NasiljeUIgrama.pdf>

UDC: 371.382

Review article

Accepted: 25. 8. 2009.

Confirmend: 15. 9. 2009.

THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE TEACHING PROCESS (Theatrical plays, simulations and computer games)

Aleksandra ĐURIĆ, prof.
Čakovec, The Međimurje county

Summary: *Games are some of the initial learning methods which provide new cognitions through personal experience. In the higher grades of primary school and in secondary schools there is no room for games in the teaching process. However, certain groups of subjects make use of some characteristics of games in such manner that they have become integral parts of the teaching process also known as role-play and theatrical play which equally, though with a different function, use social groups of subjects in primary schools. In the Croatian language teaching, in lessons of literary work interpretation, a teacher uses interpretative reading as a lesson phase. The purpose of such reading is to authentically transfer author's thoughts and feelings, which revives the content of a text and an author's attitude towards his/her work. A history teacher has no such opportunities as a Croatian language and literature teacher; but so as to revive and bring students closer to certain historical events, he/she uses theatrical plays and simulations. Theatrical play, which Croatian language defines as a simple theatrical piece targeted to children, finds its place in the methodics of history teaching. A history teacher uses knowledge that students acquire in Croatian language lessons, such as text dramatization which is acquired in the fifth grade of primary school, which brings the correlation between two subjects into play and introduces students with an interesting approach to teaching material. At the same time, computer games which have become an important source of fun for young people since the seventies, today form an unavoidable segment of everyday life and shape a different aspect of role-play. Since games themselves are the primary interest of a small child and provoke pleasant sensations, it is assumed that application of role-play and simulations in teaching might as well have positive connotations. Hence, the author wants to demonstrate that games are useful means in the coverage and revision of teaching material; and emphasize the usefulness of games in teaching.*

Keywords: *dramatization, Croatian language, role-play, history, computer games, simulation*
