

Examples of Motivation Using Drama Expression in Croatian Language Classes

Dean Slavić and Martina Treščec

Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Zagreb

Abstract

The article shows how students in Croatian language classes can be motivated by using drama expression. Drama is addressed in the text as useful in the Croatian language classes because it helps students to relax and talk about a problem taking on the role of a certain character. Students develop oral skills without stress as they do not talk to the teacher directly. Twelve drama methods have been described, half of which have been used as motivation for concrete units in elementary school, while the other half has been used for motivation in secondary school.

Key words: *Croatian language in the classroom; drama expression; drama methods; motivation.*

Motivation

Motive is defined as “that which drives one to do something, as cause, goal, stimulating circumstance, incentive” (Anić, 2004, p. 235). According to Beck “motivation is a theoretical notion which explains why people (or animals) choose certain behaviour in certain circumstances” (Beck, 2003, pp. 4-5). There are two approaches to explaining motivation: regulatory and purposeful. The regulatory approach puts physical reactions to internal stimuli, such as thirst and hunger, in the foreground. Internal needs trigger an instinct which causes the wish for an activity which leads to the goal. Once the goal has been reached, satisfaction is gained.

The functional approach is cognitive and does not deal with physical reactions. It puts the behaviour which leads to the goal in the foreground. “The origin of the functional approach lies in the classical philosophical concepts of goals and types of

behaviour which are sometimes presented as the choice between good and evil” (Beck, 2003, p. 26). This approach deals with the question of why and how a person chooses something when they have two or more choices. People do not require an internal need or instinct for such a choice. This text deals with the motivation described by the second approach.

Motivation in School

We will focus on motivation in school or, to be more precise, on motivation in Croatian language classes. One should bear in mind that every student has a different and unique personality which needs to be considered. Moreover, all students have to be allowed to show what they can achieve and how they can do that. The teacher has to discover each student's best qualities and assign appropriate tasks. There are two main types of incentives for learning (Rosandić, 1988).

1. Intrinsic incentives are those which develop intrinsic motivation. A person gains satisfaction from performing the activity itself because he/she likes this working field. For instance, a girl who likes children and was dreaming of becoming a pedagogue during her entire childhood, perceives her job as a dream come true. She enjoys going to work because it pleases her and she motivates herself.
2. Extrinsic incentives are connected with extrinsic motivation, which means that they do not originate from us. This kind of motivation includes competitions, grades, penalties, etc.

However, the two types of motivation are tightly connected. If extrinsic motivation is good, it will influence intrinsic motivation positively. Should it be bad, it will have a negative effect on intrinsic motivation. Motivation is used to prepare students for the interpretation of a literary piece or to interest them in the topic of the lesson. It is important that the motivation for a specific unit is connected to the topic being taught.

Drama Expression

“Drama expression refers to any form of expression in which real or fictional events, beings, objects, occurrences or relationships are presented through role-plays and situations” (Krušić, 2008, p. 14). Vladan Švacov uses the term dramatic expression (Švacov, 1976, p. 11). “Drama elements are as present in ‘life’ as in art, but dramatic expression can only be thought of as the artistic presentation of the dramatic (in the broadest sense of the word.) Such presentation is infinite. It ranges from a skilled ‘private’ improvisation to a ‘perfect’ presentation of a ‘perfect’ drama text” (Švacov, 1976, p. 49). Students do not need any prior education to be capable of drama expression. Dramatic capability is innate to man. “*Dramatic capability* is a specifically human capability and it should be understood as *an anthropological characteristic typical of all people* which manifests itself in superior achievements of dramatic/theatre arts as well as in the so-called symbolic game of a three-year-old child. The creation of models and doubles, doubling and role-plays are a part of everyone's experience. This authentically

human capability of drama expression is actually a way of getting to know oneself and the world” (Krušić, 1992, p. 11). From the earliest age (2-3 years old), a child learns about life by imitating people in its immediate environment. Later, the imitation turns into a game, where girls often take the role of a mother with dolls serving as their children. “From the earliest age, a child turns the experience of its own existence and the uncertainties regarding the world it is facing into an expression, it presents and acts all that out through *symbolic game*. By projecting its affection, hatred and fears into personified toys made alive by imagination or into people surrounding it, a child sorts out its emotional relations with its surroundings. By evoking past events through stories, the child reinforces its experiences and practices its behaviour; by presenting hypothetical situations, the child acts out its hopes and fears and thus prepares for future events” (Krušić, 1992, p.1). The basic rule of the *symbolic game* is “as if”. Such a game is the basis for all later games which include roles. According to Peter Slade (Beck, 2003, p. 23), symbolic game can be divided into projected game and personal game. In projected game, the child is more present in spirit, while the body is calm (the child’s hands and arms might possibly be active). Objects which are given roles can be used in the game. Therefore, projected game is likely to be quiet and involve no physical movement, but it requires psychological identification. On the other hand, the child uses the body more in personal game. It moves constantly and takes on the roles fully. The game is noisy, but it develops sincerity as the child gets into the game completely. Personal game is related to drama (Krušić, 1992, pp. 1-2).

The facts discussed so far can be applied in class. Namely, students in a class will have different characters and their behaviour will vary, too. Every class is made up of the so-called more active and quieter students. Projected game will suit the quieter, calmer students better. The more active ones will perform the personal game tasks well. This does not imply that quieter students must not be allowed to take part in personal game, but that they should be given a choice.

“The first forms of semiotic behaviour, including the rudimentary forms of the “as if” behaviour, appear around the age of two and they peak between the ages of three and four. After that, up to about the age of seven, the more intense development of speech leads to a gradual decline of the manifestations of symbolic game. It also leads to the reinforcement of the symbolic activity as a personal experience (fantasies, memories, reverie, dreams) on the one hand, and on the other, to its manifestation through various conventional forms of behaviour and actions which we call culture in the broadest sense of the word” (Krušić, 2002, p. 2).

All people are born with the ability to imitate spontaneously and to play a role or situation. However, this ability weakens with time. By the time children start going to school (age 6 - 7) their drama expression becomes less spontaneous. Dramatic capability is not lost. In early childhood, it manifests itself in symbolic game and lasts until maturity. It is later manifested in the ability to take on roles.

When they start going to school, students, and often their parents, think that playing has come to an end. School is the first step towards seriousness and there is no room

for playing anymore. In order not to confirm such an opinion, students should be acquainted with drama expression from the first grade of elementary school. A seven-year-old will not find it difficult to play. Three to five years later, the child will not want to play anymore because it will think it is too old to play. Such children should be made aware of the fact that the ability to play is innate.

Drama Expression in School

Drama expression is very useful in teaching as a motivational experience because it actively involves students in the creation of something new. They will be proud of their creation because it is a product of their creativity. Students develop oral skills without stress as they do not talk to the teacher directly. Apart from oral skills, students also develop motor skills and become aware of the importance of body language. Such an approach supports communicativeness, sociability, self-criticism, sense of responsibility, resourcefulness and team work. Certain drama methods (e.g. forum theatre) can help students solve their problems and they do not make them feel as if they were talking to the psychologist, pedagogue or their parents. There is a well-known example of an introvert 17-year-old girl who was constantly bullied by the tallest and also most popular boy in the class. He would take her homework, make remarks and get her into awkward situations. The girl (victim) stages a scene from her life which is most etched on her memory, chooses the person who will play her role and the person who will take on the role of the boy who picks on her (the bully). When the scene has been played, she comes in instead of the victim and plays herself. She takes the position which suits her most in this scene (the girl draws her knees to her chest and covers her head with her arms) and talks to the bully in this position. The second task requires a totally different body position. The girl has a firm attitude, holds her head high, crosses her arms and, to her own surprise, talks to the bully firmly and loudly for the first time. In a conversation, the girl reveals how good and proud she feels and that she can hardly wait to have such an attitude in a real situation (Boal, 2009, p. 176).

“Being a very complicated and integrative experience, drama activity helps a person to develop their feelings, inclinations, abilities and attitudes, to develop oral and expressive skills, fantasy and creativity, motor abilities and “body language”, to acquire and develop social consciousness and its components: (self)criticism, sense of responsibility and tolerance, to develop human moral beliefs, to gain confidence, understand social relations and human behaviour, to learn how to cooperate with other people and appreciate himself/herself and others and thus gain people’s appreciation” (Krušić, 2002, p. 15).

Everything discussed so far implies the possibility to use drama for educational purposes. “In the last forty years drama education, popularly called drama (a term more and more often used in Croatia), has developed mainly in the Anglo-Saxon countries into a special didactic area with a number of classes and departments

at all respectable universities. What is so much appreciated in the techniques and procedures of drama education is the pedagogical core which is becoming more and more desirable today as a form of teaching and learning because it is a counterbalance to the didactics based on acquiring knowledge by learning data and operations and on methodology based on frontal teaching and paper and pencil tests” (Krušić, 2002, p. 2).

Drama expression can be used in all phases of a Croatian language lesson. It can be used for interpretation, reinforcement and oral examination. In this article we will talk about using drama expression for motivation at the beginning of a lesson.

Drama, Motivation and the Croatian Language Classes: Outline of Techniques

The methods outlined can also be used for a school drama group. The following drama exercises, games and techniques are primarily intended for Croatian language teachers because they are easily used in lessons. Some methods have been taken from various drama books that will be stated in the bibliography section, some come from drama workshops, and some are new.

Two Truths, One Lie (Boal, 2009)

To play this game, students should already be familiar with the topic or the material, so it is best used for revision. One student or a group of students state three facts on the given topic. Two are true, one is false. The other group of students must guess which facts are true, and which are false. The students will appreciate if you organize this activity as a competition.

Gestures for Other Person’s Speech (Lugomer, 2008)

The game is played in pairs. One student stands behind another student. The first student hides his arms behind his back, whereas the other student thrusts his arms forward as if they were the first student’s arms. The first student talks about a problem, for instance he/she has doubts about something, or is angry and yells at somebody (any situation which requires more non-verbal movements). The other student does not know what the first student will say, but should accompany his/her words with valid gestures. In most cases, this game will be very funny.

Improvisation on a Given Topic (Lugomer, 2008)

Students are organized in smaller groups and given a topic or title for their improvisation. The teacher gives them five to ten minutes to arrange details, after which time the students, without prior rehearsal, improvise one or more scenes related to the topic. During the time given for arrangement, students should come up with the main action of the scene, agree on who is going to play which character, time and place, stenography, and finally play what they agreed on. The topics can be *true friendship*, *friend’s lost book (lost treasure)*, *gossip*, and *mysterious girl*.

Improvisation on Given Words (Lugomer, 2008)

Improvisation on given words is similar to improvisation on a given topic. In this version, students are given three or more words. The teacher allows several minutes for short arrangements, and after that time, the students, without prior rehearsal, improvise one or more scenes on the given words. Students can, but do not have to speak out all the three words in their improvised scenes. For example, the word 'dance' does not have to be spoken out; instead, the students can dance. During the time given for arrangements, students should think up the main action of the scene, who is going to play which character, time, place, set, and finally, play what they have agreed on. For example, the words that do not seem to have any relation at all can be given: 1. *hen, song, dance*; 2. *tractor, lipstick, chocolate*.

Gibberish (Lugomer, 2008)

Students speak an imaginary language, i.e. "use non-words, groups of sounds that are not existing words, and do not mean anything in any language" (Lugomer 2008, p. 52)

Situations where characters argue are interesting (e.g. argument between a mother and a child over a bad mark): one partner should speak Croatian, and the other gibberish. Good communication is achieved by the use of non-verbal signs. The goal is for the partner speaking Croatian to recognize what his partner speaking gibberish is talking about. Another version of this exercise is the game with an inventor and a translator. The inventor speaks gibberish, and the translator speaks Croatian. They agree on which invention they are going to talk about, and then the translator invites the inventor to his show. The translator asks questions on the invention, and the inventor replies in gibberish. The translator translates for the audience what the inventor was talking about.

Canon Sound Picture (Lugomer, 2008)

A sentence or a poem can be spoken out in a way to achieve the canon effect. Students are organized in as many groups as a sentence or a poem have meaningful units. The first group starts to recite or read a poem. When they reach the second unit, the second group starts reading the song, whereas the first group continues. When the second group reaches the second unit, the third group starts reading from the beginning. The teacher can act as a conductor, signalling the students when to start. Given that this method is not originally a drama method, it is possible to modify it and give groups different roles. For example, one group can read their text happily and with exultation, the second sadly and hesitatingly, and the third as if they were very angry.

Basketball without the Basket and the Ball

This exercise requires empty space in the classroom, so it is best to line the chairs and desks up against the wall. The teacher tells the students they are going to play basketball with an imaginary ball and an imaginary basket. Students play in two teams

and agree on places for imaginary baskets. Given that there is no ball, students must use words at all times to let each other know where the ball is. One of the students or the teacher acts as a referee and decides whether a team scored or not in case the teams could not agree.

Mime (Mimed Guessing Game) (Lugomer, 2008)

It is a game played at birthday parties and various other children's parties, and it will surely be appreciated in Croatian language classes. Almost every student will be familiar with the rules; however, they are best explained. Mime is every presentation or act where no words are used, i.e. without verbal expressions. The players use their bodies, gestures, and mimicking to get the message across. Mimed guessing game is the most common version of the exercise. One person tries to mime a given idea, whereas another person or group tries to guess what the first person is trying to explain.

Teacher in Role (Lugomer, 2008)

The teacher takes on a role and participates actively in creating a drama situation. The technique enables the teacher to control the students' work in a very subtle manner. Being a teacher in role is more demanding; however, it guarantees work of superior quality. Should the students go wrong when doing an exercise or playing a game, the teacher can get them on the right track without having to say that they are wrong. For example, the teacher can act as a president in an improvised meeting and always remind the students of the topic they are discussing, should they try to tackle other topics.

Hot Seat (Lugomer, 2008)

The student takes on the role of a character, mostly after improvisation. A student sits on a chair in front of other students and answers their questions speaking for the character he/she is playing. The method is very useful for reading classes. The student in the hot seat usually plays the major character of a literary piece. Besides literary characters, real historic persons, i.e. writers, can be in the hot seat. A well-prepared student can play a writer in the hot seat instead of the teacher having to retell his/her biography.

Tableaux (Freeze Frames) (Lugomer, 2008)

In this exercise students present a topic individually or in groups by freezing, i.e. showing freeze frames. Students are given a topic, a situation, a feeling, or a problem. If group freeze frames are done, student should be given a few minutes to make arrangements. Groups should not number more than ten students. They will speak about the given topic using their bodies, frozen, in freeze frames that look like a painting or a photograph.

The topics used for freeze frames can be: *bullying at school, problems with parents, true love, and happiness.*

Sound Improvisation (Lugomer, 2008)

People have an innate ability to imitate. We can imitate sounds and improvise using our voice in the same manner as using our bodies and movement. Every movement or story can be accompanied by the sounds we choose. Sound of nature can be imitated, or a music group can be improvised to imitate musical instruments. Sounds can be produced using voice, body parts (clapping hands, snapping fingers) or objects (pencil tapping).

Examples of Using Drama Techniques

Motivation for Imperative (Basketball without the Ball and the Basket)

Motivation is suitable for primary school students. This technique was carried out in the sixth grade of 'Braća Radić' Primary School in Koprivnica. It takes five to ten minutes. The exercise of improvised basketball (or any other sport), without the ball and the basket (goal), can be played so that students have to give orders to each other, i.e. 'pass the ball', 'jump', 'guard him', thus using a lot of imperatives. After such an introduction, the students sit at their places, and the teacher asks them to repeat the words they used most when they played basketball. The teacher puts the words on the board and explains that the orders they used are imperatives. Students were surprised by such a start to the lesson.

Motivation for Haiku Poetry (Statues)

The motivation was carried out in the fifth grade of 'Braća Radić' Primary School in Koprivnica. Students try to present the moral of the poem with their bodies. The exercise is called 'statues' because students freeze to form statues and present a picture or a scene. We could say that they have to make a picture of a scene using their bodies. The teacher organizes the students in small groups and gives a haiku poem to each group. The students are then asked to make a picture to show how they understand it to the rest of the class. One student from the group recites the haiku poem. After the introduction, the students will find it easier to understand the morals of haiku poetry because they worked on understanding it. They will understand that haiku poems are based on pictures, mostly involving nature. Students react positively to the motivation; however, some stimulation is needed for the students to create a freeze frame or a picture with their bodies.

Motivation for Hrvoje Hitrec: Smogovci (Improvisation on a Given Topic)

The motivation was carried out in the seventh grade of 'Braća Radić' Primary School in Koprivnica. Upon the completion of their reading, we can motivate students for further work and better understanding of what they have read by asking them to pick the most interesting event. Students can be asked beforehand to select one event

they liked the most. They are then organized in small groups. Members of the group will tell each other the events they have chosen and will choose one of them. When interpreting *Smogovci* by Hrvoje Hitrec, students will improvise an event, e.g. mess caused by demolishing Vragec's house. They will show it through a short acted scene, which is harder than retelling it. Students will have fun, but at the same time, it will not be easy for them to show what they have read. The teacher can infer from the scenes seen who has really done the reading and who has not. Students react very well to improvisations. They like the task and are eager to stand in front of the class and 'act'.

Motivation for Film Editing (Tableau (Freeze Frame))

The motivation was carried out in the eighth grade of 'Braća Radić' Primary School in Koprivnica. Students usually find classes in media culture (taught within the Croatian language) interesting because they demand creativity. Motivation for such a lesson can be both creative and relate to drama. Elementary eighth-grade students have film editing in their curriculum. Given the fact that teachers often do not have the resources (both financial and technical) to show what film editing is like, students can get a rough idea about it after this game. Six players are actively involved in the game, whereas the others can help the editor or be in the audience. One of them will be in charge of editing. Five students are given a piece of paper with task to be performed.

(1) The first student's task is to show freeze frame showing the character asleep. It is important to stress that it is a freeze frame and that (s)he must not move until the editor starts his/her frame.

(2) The second student shows an alarm clock in the freeze frame. If the editor starts it, the alarm clock goes off.

(3) The third student shows waking up in the freeze frame (freeze frame of arm stretching). He can also come to life and show waking up (stretching, yawning).

(4) The fourth student makes a scared face in the freeze frame, and if it is brought to life, it is accompanied by screaming and gestures representing fear.

(5) The fifth student shows a relaxed face which says that everything is OK, and says with a smiling face: "Man, was I scared!".

The audience and the editor should be reminded that all four students represent the same character. All five students do freeze frames at the same time. The editor first has a look at them all, and probably brings them to life, and then creates a story.

It is possible to create several stories. The order can be 1,2,3,4,5, or 4,2,1,3,5, or 2,1,3,4,5. After the editor decides what his story is, the teacher tells him that he can repeat or cut some frames (stop them in the part (s)he does not want in the story). Thus he can use the alarm clock twice or only the sound of the alarm clock if he wants to show that it is off while the character is still asleep. He can cut the part where the character is screaming, if he thinks he does not need it. In order to avoid wrong ideas, students should afterwards be told that the editor puts images called frames into meaningful units based on the director's instructions and wishes, and that it is

not the editor who decides what the story will be like. Students show a lot of creativity in performing such tasks.

Motivation for the Media (Mime)

The motivation was carried out in the fifth grade of 'Braća Radić' Primary School in Koprivnica. The first class of media culture can be introduced through mime. It is vital not to tell the students what will be done in the lesson. Students work in two groups and each group elects three representatives. Six pieces of paper should be prepared bearing the following words: (1) computer, (2) radio show, (3) TV show, (4) magazine, (5) theatre, (6) mobile phone. Each group representative takes one piece of paper and mimes the word to his group, who should guess it in the shortest time possible. Students like mime, and find such an introductory part of the lesson very entertaining.

Motivation for Josip Pupačić: More [The Sea] (Canon Reading)

The motivation was carried out in the fifth grade of 'Dr. Vinko Žganec' Primary School in Zagreb. It seems to be difficult to motivate the students for a poem by merely reading it. Besides, lesson organization already provides time for interpretative reading. However, if the poem is read in the canon version, children will find it interesting. Students should be explained what canon means and how the poem will be read. They are then organized in three groups, and are warned that they should listen to their colleagues carefully and then start the reading. It is best if the teacher acts as the conductor and shows the groups when to start reading. The second group will start after the first has read the fourth line through, and the third after the second has read the fourth line through. Repeating lines in the central part of the poem will beat incessant rhythm the students will slowly start to follow. The students need to be motivated by a poem that is close to the one they are going to interpret in terms of topics or mood. For example, they can canon read the poem Valovi (*The waves*) by Mladen Bjažić. In order to make the exercise more interesting for the students, each group should be given a role or directions on how to read it. One group can read angrily, the other lovingly, happily, and the third sadly. After the canon reading, the teacher talks to the students about how they felt when canon reading the poem *More (The sea)* and explaining it to the recipients.

Motivation for Synonyms (Statues)

The motivation was carried out in the fourth grade of 'Fran Galović' Grammar School in Koprivnica. Students use their facial expressions and body movements to show various emotions and conditions to illustrate given words that are synonyms. They will thus understand that these words are very similar or equal in meaning. Emotions or conditions are best shown by statues because this exercise makes students show the essence of an idea, and think well about the differences. If students are

offered improvisation on given words here, they will speak out the differences, but will not show them. Any list of synonyms could be used for the exercise, such as sorrow, sadness, depression, despair, anxiety. Before the exercise starts, these words should be discussed with students, and the students should then be asked not to create statues for the words they are unfamiliar with, but to observe the others in silence. After the exercise, the situations should be briefly discussed with students, and they can also be given an evaluation form to fill in. Students react positively to such motivation. The task seems difficult, but challenging.

Motivation for Time Stratification of Lexis (Improvisation on Given Words)

The motivation was carried out in the fourth grade of 'Fran Galović' Grammar School in Koprivnica. At the beginning of the lesson students should be explained the rules of improvisation on given words and organized into several groups (three groups are best). The teacher has cards with word groups ready. The first card contains historic words, the second archaic words, and the third fashion words. Representatives of each group take one card and read the word out. If necessary, the teacher explains the meaning of words. Groups then have three minutes to decide on the characters and main action, and then improvise short scenes using the words they were given. Improvisation time should be limited to two to three minutes. Students seem to find the task entertaining, and perform it with joy.

Motivation for Revision of Lexicography (Two Truths, One Lie; Teacher in Role)

The motivation was carried out in the fourth grade of 'Fran Galović' Grammar School in Koprivnica. An examination is usually preceded by revision and this exercise can be used for any area of language or literature to be revised. Students should be motivated for revision, too. The exercise should last the whole lesson; however, if the teacher wants to have a regular revision, it can be an excellent motivation booster. Students are given the instructions for the exercise. Depending on the teacher's wish and time available, students can be organized in groups or pairs. Each group or pair thinks up two true and one false statement. It will take them several minutes to complete the task (two to five minutes). They can be given one example beforehand. For example, Evan Belostenec wrote *Gazophylacium*; Faust Vrančić wrote *Croatian-German-Italian Scientific Dictionary*; Vladimir Anić wrote *Croatian Dictionary*. The whole class, or volunteers can be asked to decide on true/false statements, or each group can read out their two truths and one lie to another group. The exercise can also be organized as a competition. The teacher takes on the role of quiz master, whereas students are contestants. Students will be competitive, and the teacher will easily find out who gave correct, and who gave incorrect answers.

Motivation for Language System and Language Sign (Understanding or Communication) (Gibberish)

The motivation was carried out in the fourth grade of 'Fran Galović' Grammar School in Koprivnica. Students should be faced with the problem of interlocutors who want to communicate, but do not speak the same language. In order to avoid searching for the ideal speaker of a foreign language that will not be understood by the interlocutor it is best to come up with an imaginary language. Students can be organized in pairs or groups, and are then given the topic for improvisation, or are let to choose their own topic. For example, the topic can be argument between a mother and a son over a bad mark at school. The son speaks gibberish, and the mother speaks Croatian. Students will communicate, and the mother will try to understand what the son is talking about. Students are explained the rules and the exercise can start. Students speaking gibberish should do their best to explain what they are talking about. They will use non-verbal signs: intonation, mimicking, and gesture. The student speaking Croatian shall try to read the non-verbal signs used by their partner. Not all students should be actively involved in the exercise. Gibberish will be a good motivation booster also for the students who are in the audience. After the exercise, students should be asked how they felt during the exercise, how well they communicated, what the signs meant, which of them they could or could not understand. Another version of the exercise is to ask students to think of an invention to be presented to the rest of the class. One student is then asked to act as the inventor, speaking gibberish, whereas another is the translator who translates it into Croatian. In the end, discussion should be led as to how much the thoughts of the inventor and the translator overlapped, and whether the translator even guessed what invention the inventor was trying to describe. After that the teacher can start the lesson on communication system.

Motivation for Non-Verbal Communication (Gestures for Another Person's Speech)

The motivation was carried out in the third grade of 'Fran Galović' Grammar School in Koprivnica. Students should come to understand the importance of non-verbal communication. We will show them in a fun way that most of our verbal utterances are accompanied by a gesture. In order to do that, we can organize them in pairs and explain the rules of the exercise. It would be best to give them the topic to speak about. Given that non-verbal communication is addressed in higher grades of secondary school, students could speak about the state examination. Pairs can be organized to talk to each other on the given topic. Should there be students who are not willing to participate, they can be the audience. The exercise will show the first student how difficult it is to speak without using gestures. The second student will understand that he/she can bring every partner's word to life by a simple movement of his hand, but that he cannot change the meaning of what has been uttered. Students find the

starting task very entertaining. The whole lesson passes in a joyful atmosphere, and the students are very active.

Motivation for Goran Tribuson: Ne dao Bog većeg zla /Novel/ (Hot Seat)

The motivation was carried out in the fourth grade of 'Fran Galović' Grammar School in Koprivnica. Many novels written by Tribuson are autobiographic. It is therefore useful to know something about the writer before interpreting his work. This game requires one student to prepare doing research on Tribuson's life. The student then takes on the role of Goran Tribuson, sits in the hot seat, and the other students ask him questions. The student tells the facts about Tribuson's life in the first person. Hot seat can also be played in a way that the students asking questions do not know who the character in the hot seat is, and have to guess who the character is. I think that fourth-grade students will guess Goran Tribuson.

Conclusion

Drama is addressed in the text as useful in the Croatian language classes because it helps students to relax and talk about a problem taking on the role of a certain character. Students thus develop their speaking skills, improve motor skills, and come to understand the importance of body language. Such an approach fosters self-evaluation, responsibility, resourcefulness, and team work. Students react very positively to drama in Croatian lessons. At the beginning, they see tasks as kinds of games, and approach them with joy. After the introductory part of the lesson, they begin to understand the goal of the game. Each lesson in which motivation through drama is used motivates students in a great manner, so that they remain active in other parts of the lesson as well. Very often, primary students play the games they did in Croatian lesson during school breaks or at birthday parties. Motivation through drama offers students an entertaining Croatian lesson. Students are eager to attend Croatian lessons and participate actively in motivation through drama.

References

- Anić, V. (2004). *Hrvatski enciklopedijski rječnik*, vol. 6 (Lo – Ner). Zagreb: EPH d.o.o. and Novi Liber d.o.o.
- Beck, C. R. (2003). *Motivacija (Teorija i načela)*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Boal, A. (2009). *Igre za glumce i ne-glumce*. Zagreb: HCDO – PILI-POSLOVI d.o.o
- Rosandić, D. (1988). *Metodika književnog odgoja i obrazovanja*. Zagreb: Školska knjiga.

- Krušić, V. (2008). Osnovni pojmovi o dramskome odgoju. In V. Lugomer (Ed.), *Zamisli, doživi, izrazi! – Dramske metode u nastavi hrvatskog jezika*, (pp. 14 – 16). Zagreb: HCDO – PILI-POSLOVI d.o.o.
- Švacov, V. (1976). *Temelji dramaturgije*. Zagreb: Školska knjiga.
- Krušić, V. (1992). *Prema pojmu dramske nadarenosti* /online/. Retrieved on 20th June 2010 from http://www.hcdo.hr/?page_id=73
- Krušić, V. (2002). *Što sve može drama?* /online/. Retrieved on 20th June 2010 from http://www.hcdo.hr/?page_id=182
- Lugomer, V. (Ed.) (2008). *Zamisli, doživi, izrazi! – Dramske metode u nastavi hrvatskog jezika*. Zagreb: HCDO – PILI-POSLOVI d.o.o.

Dean Slavić

Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Zagreb
Ivana Lučića 3, 10 000 Zagreb, Croatia
dean.slavic@gmail.com

Martina Treščec

Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Zagreb
Ivana Lučića 3, 10 000 Zagreb, Croatia
martina.trescec@ludensteatar.hr

Primjeri motivacije dramskim izrazom u nastavi hrvatskoga jezika

Sažetak

Članak prikazuje kako u nastavi hrvatskoga jezika motivirati učenike služeći se dramskim izrazom. Dramski izraz prikazan je u tekstu korisnim u nastavi hrvatskoga jezika jer omogućava učenicima da se opuste i progovore o određenom problemu uživljavajući se u ulogu lika. Učenici razvijaju svoje govorne sposobnosti i vještine, razvijaju motoričke sposobnosti, odnosno uviđaju važnost govora tijela. Opisano je dvanaest dramskih metoda, od kojih je pola primijenjeno kao motivacija za konkretne nastavne jedinice u osnovnoj školi, a pola za motivaciju u srednjoj školi.

Ključne riječi: *dramski izraz; dramske metode; hrvatski jezik u nastavi; motivacija.*

Motivacija

Motiv definiramo kao „ono što pokreće na neku djelatnost, svrha, cilj, poticajna okolnost, pobuda“ (Anić, 2004, str. 235). Prema Beckovoj definiciji: „Motivacija je teorijski pojam koji objašnjava zašto ljudi (ili životinje) izabiru određen način ponašanja u određenim okolnostima.“ (Beck, 2003, str. 4-5). Postoje dva pristupa objašnjenju motivacije: regulacijski i svrhoviti (Beck, 2003, str. 24). Regulacijski pristup u prvi plan stavlja tjelesne reakcije na unutarnje poticaje, na primjer žeđ i glad. U regulacijskom pristupu unutarnje potrebe vode do nagona, nagon pobuđuje želju za aktivnošću koja vodi cilju. Nakon što se cilj dosegne, dolazi do zadovoljenja.

Svrhoviti pristup ne bavi se tjelesnim reakcijama, nego je više kognitivan. U prvi plan stavlja vladanje prema dosegu cilja. „Ishodište svrhovitog pristupa nalazimo u klasičnim filozofskim shvaćanjima o ciljevima i ponašanjima koji su ponekad prikazani izborom između dobra i zla“ (Beck, 2003, str. 26). Taj se pristup bavi pitanjem zašto i kako čovjek nešto izabere kada mora birati između dva ili više izbora. Za takav izbor čovjeku nije potrebna unutarnja potreba ili nagon. Motivacija kojom se bavi ovaj tekst pripada drugom pristupu.

Motivacija u školi

Posvetit ćemo se motivacijskom djelovanju u školi, točnije motivaciji vezanoj uz nastavu hrvatskoga jezika. Treba imati na umu da je svaki učenik posebna, drugačija

osobnost, koju treba upoznati i dopustiti mu da pokaže što i kako može nešto ostvariti. Nastavnik mora u svakom učeniku pronaći njegove najbolje kvalitete i u skladu s time davati mu zadatke. Dva su glavna oblika poticaja u učenju (Rosandić, 1988).

1. Intrinzični poticaji su oni koji razvijaju unutarnju motivaciju. Čovjek se zadovoljava obavljanjem same aktivnosti, jer voli to područje rada. Na primjer djevojka koja voli djecu i cijelo je djetinjstvo sanjala o tome kako će raditi kao odgojiteljica, svoj posao odgojiteljice smatra ostvarenim snom i rado odlazi na posao jer je to zadovoljava, motivirala je samu sebe.
2. Ekstrinzični poticaji vezani su uz vanjsku motivaciju, odnosno ne proizlaze iz nas samih. Tom području pripadaju motivacije natjecanjima, ocjenjivanje, ukori i slično.

Dva su oblika ipak tijesno povezana. Ako je vanjska motivacija dobra, ona će utjecati na unutarnju, ali ako je loša, ugrožavat će je. Motivacijom učenike pripremamo na interpretaciju nekog djela, odnosno pokušavamo privući njihovo zanimanje za sadržaj nastavne jedinice. Bitno je da motivacija za određenu nastavnu jedinicu bude povezana s temom koja se tumači.

Dramski izraz

„Dramski izraz podrazumijeva svaki oblik izražavanja u kojem su stvarni ili izmišljeni događaji, bića, predmeti, pojave ili odnosi predstavljeni s pomoću odigranih uloga i situacija“ (Krušić, 2008, str. 14). Vladan Švacov upotrebljava termin *dramatski izraz* (Švacov, 1976, str. 11). „Dramatsko je prisutno jednako u „životu“ kao i u umjetnosti, ali dramatski izraz možemo misliti samo kao (u najširem smislu) umjetničko prikazivanje dramatskoga. Područje takvoga prikazivanja je nepregledno. Ono seže od vješte „privatne“ improvizacije do „savršene“ predstave „savršenog“ dramskog teksta“ (Švacov, 1976, str. 49). Da bi se učenici mogli dramski izražavati, nije im prethodno potrebna nikakva edukacija. Dramska sposobnost je prirođena čovjeku. „*Dramska sposobnost* jest specifično ljudska sposobnost i valja je shvatiti kao *antropološku osobinu svojstvenu svim ljudima* koja se očituje kako u vrhunskim ostvarajima dramske/kazališne umjetnosti tako i u tzv. simboličkoj igri trogodišnjega djeteta. Stvaranje modela i dvojnika, udvajanje i igranje uloga dio je svačijeg iskustva. Ta autentično ljudska sposobnost dramatziranja zapravo je oblik spoznaje sebe i svijeta“ (Krušić, 1992, str. 1). Od najranije dobi (dvije do tri godine) dijete uči o životu oponašajući osobe iz svoje najuže okoline. Poslije oponašanje prelazi u igru, pa će se nerijetko djevojčice igrati uloge majke, a lutkice će im biti djeca. „Dijete od najranije dobi iskustva svog postojanja kao i neizvjesnosti pred svijetom s kojim se suočava pretače u izraz, uprizoruje i dramatzira u tzv. *simboličkoj igri*. Projicirajući svoje naklonosti, mržnje i strahove u imaginacijom uosobljene i oživljene igračke ili osobe koje ga okružuju dijete sređuje svoje emotivne odnose s okolinom; evocirajući kroz priču prošle doživljava, utvrđuje iskustvo i uvježbava svoje ponašanje; prezentacijom

hipotetskih situacija uprizoruje i dramatizira svoje nade i strahovanja pripremajući se za buduće događaje“ (Krušić, 1992, str.1). Osnovno pravilo *simboličke igre* je „kao da“. Takva je igra temelj svim kasnijim igrama s ulogama. Simbolička se igra prema Peteru Sladeu (Beck, 2003, str.23) dijeli na projiciranu igru i osobnu igru. U projiciranoj igri dijete više sudjeluje duhom, a tijelo miruje (eventualno rade ruke). U igri se mogu koristiti predmeti kojima se dodjeljuju uloge. Dakle, projicirana je igra naklonjena tišini i fizičkom mirovanju, a iziskuje psihičku uživanja. S druge strane, u osobnoj igri dijete se više koristi tijelom, neprestano je u pokretu i u potpunosti preuzima uloge koje igra. Igra je bučna, ali razvija iskrenost jer se dijete potpuno uživi u nju. Osobna igra srodna je drami (Krušić, 1992, str. 1-2).

Prikazane spoznaje možemo primijeniti u nastavi. Naime, učenici istoga razreda uvijek su različitih karaktera, zbog čega se i različito vladaju. U svakom razredu postoje takozvani aktivniji i šutljiviji učenici. Šutljivijim, mirnijim učenicima više će odgovarati projicirana igra. Aktivniji će učenici dobro provoditi zadatke osobne igre. Time se ne poručuje da šutljivijim učenicima ne smijemo omogućiti sudjelovanje u osobnoj igri, nego im valja ponuditi izbor.

„Prvi oblici semiotičkog ponašanja, pa tako i rudimentarnih oblika 'kao da' ponašanja, javljaju se oko druge godine života, vrhunac im je između treće i četvrte godine, a nakon toga, do otprilike sedme godine, sa sve snažnijim razvitkom govora dolazi do postupnog opadanja pojavnih oblika simboličke igre i do utvrđivanja simboličke djelatnosti, s jedne strane, kao unutrašnjeg iskustva (fantazije, uspomena, sanjarenja, snova), a s druge, do njezina očitovanja kroz različite društveno konvencionalizirane oblike ponašanja i djelovanja koje u najširem smislu nazivamo kulturom“ (Krušić, 2002, str. 2).

Svi se ljudi rađaju sa sposobnošću spontanoga oponašanja i sa sposobnošću da odigraju neku ulogu ili situaciju. No, s godinama ta sposobnost slabi. Već se pri polasku u školu (šest do sedam godina) djeca počinju manje spontano dramski izražavati. Sposobnost dramatisiranja se ne gubi. U ranom djetinjstvu se manifestira u simboličkoj igri, traje do zrelih godina i poslije se manifestira u sposobnosti preuzimanja uloga (Krušić, 2002).

Kada krenu u školu, učenici, a često i roditelji, pomisle kako je igri došao kraj. Škola je prvi korak prema ozbiljnosti i mjesta igri više nema. Da se takvo mišljenje ne bi potvrdilo, potrebno je od prvog razreda osnovne škole učenike upoznati s dramskim izrazom. Sedmogodišnjem djetetu neće biti teško igrati se. Tri do pet godina poslije više to neće htjeti, jer će misliti da ima previše godina za igranje. Kod takve djece treba osvijestiti činjenicu da nam je sposobnost igranja prirođena.

Dramski izraz u školi

Dramski izraz koristan je u nastavi kao motivacijsko iskustvo, jer učenike aktivno uključuje u stvaranje nečega novoga. Na stvoreno će biti ponosni, jer je to proizvod njihove kreativnosti. Učenici razvijaju govorne sposobnosti i vještine bez osjećaja stresa jer ne razgovaraju izravno s nastavnikom. Uz govorne vještine, razvijaju i

motoričke sposobnosti, odnosno uviđaju važnost govora tijela. Takvim se pristupom potiče komunikativnost, socijalnost, samokritičnost, odgovornost, snalažljivost i timski rad. Određene dramske metode (npr. forum-kazalište) mogu pomoći učenicima u rješavanju problema bez osjećaja da su kod psihologa, pedagoga ili da razgovaraju s roditeljima. Poznat je primjer povučene sedamaestogodišnjakinje koju je neprestano zadirkivao najveći i ujedno najpopularniji dečko u razredu. Uzimao bi joj zadaće, dobacivao, dovodio je u neugodne situacije. Djevojka (žrtva) režira prizor iz svoga života koji joj se najviše urezao u pamćenje, bira osobu koja će biti ona i osobu koja će biti dječak koji je maltretira (tlačitelja). Nakon odigravanja prizora, ona ulazi na mjesto lika žrtve i glumi samu sebe. Zauzima položaj koji joj je najpogodniji u tom prizoru (djevojka je zgrčila noge i prekrila glavu rukama) i iz tog položaja razgovara s tlačiteljem. Drugi zadatak je da joj položaj tijela bude potpuno suprotan prvom položaju. Djevojka zauzima čvrst stav, podignute glave, prekrivenih ruku i na njezino vlastito iznenađenje u igranoj sceni ona po prvi put odgovora, čvrsto i glasno tlačitelju. U razgovoru djevojka otkriva kako se osjeća jako dobro i ponosno, i kako jedva čeka da se tako postavi u stvarnoj situaciji (Boal, 2007, str.176).

„Kao složeno i integrirajuće iskustvo dramska aktivnost pomaže osobi: da izrazi i razvije svoje osjećaje, sklonosti, sposobnosti i stavove, da razvije govorne i izražajne sposobnosti i vještine, da razvije maštu i stvaralaštvo, da razvije motoričke sposobnosti i „govor tijela“, da stekne i razvije društvenu svijest i njezine sastavnice: (samo) kritičnost, odgovornost i snošljivost, da razvije humana moralna uvjerenja, da stekne sigurnost i samopouzdanje, da razumije međuljudske odnose i ponašanje, da se nauči surađivati, cijeniti sebe i druge te tako steći priznanje drugih“ (Krušić, 2002, str. 15).

Sve upućuje na mogućnost korištenja drame u odgojne svrhe. „Posljednjih četrdesetak godina dramski odgoj, ili popularno drama (što se i u nas sve češće koristi), poglavito se u anglosaksonskim zemljama razvila kao posebno didaktičko područje s brojnim kolegijima i odsjecima na svakom iole značajnijem sveučilištu. U tehnikama i postupcima dramskoga odgoja prepoznata je ona pedagoška jezgra koja danas, kao oblik poučavanja i učenja doživljenim iskustvom, postaje sve traženija, jer je u stanju dati protutežu didaktici temeljenoj na stjecanju znanja putem učenja intelektualnih podataka i operacija te metodici zasnovanoj na učiteljskom nastupu ex chatedra i na pisanim zadaćama i testovima“ (Krušić, 2002, str. 2).

Dramski izraz može se koristiti u svim fazama sata hrvatskoga jezika. Uporabljiv je u interpretaciji ili za usustavljanje gradiva i kod usmenoga odgovaranja. U ovom radu bit će riječi o primjeni dramskoga izraza u početnoj fazi sata hrvatskoga jezika, u motivaciji.

Dramski izraz, motivacija i nastava hrvatskoga jezika: prikaz tehnika

Metode mogu biti korisne i za rad dramske skupine u školi. Ovdje izdvojene dramske vježbe, igre i tehnike namijenjene su prije svega nastavnicima hrvatskoga jezika, jer ih se lako može koristiti u nastavi. Neke metode preuzete su iz različitih priručnika o

dramskom odgoju koji će biti navedeni u literaturi, dio metoda je preuzet s dramskih radionica, a dio je nov.

Dvije istine, jedna laž (Boal, 2009.)

Igra zahtijeva poznavanje određene teme ili gradiva pa je najbolje raditi je na satu ponavljanja. Jedan učenik ili skupina učenika govore tri činjenice o zadanoj temi. Dvije su istinite, a jedna je lažna. Druga skupina učenika mora pogađati što je istina, a što laž. Učenicima će se svidjeti ako takvu vježbu pretvorite u natjecanje.

Geste za tuđi govor (Lugomer, 2008)

Igra se izvodi u paru. Dvojica učenika stanu jedan iza drugoga. Prvi učenik ruke sakrije iza leđa, a drugi provuče svoje ruke tako da izgleda kao da su ruke prvoga učenika. Prvi učenik govori o nekom problemu, najbolje bi bilo da se koleba u vezi s nečim, ili da je ljut pa više na nekoga (bilo koja situacija koja zahtijeva više neverbalnih kretnji). Drugi učenik ne zna što će govoriti onaj ispred njega, ali njegove riječi treba popratiti valjanom gestom. U većini slučajeva ta će igra biti smiješna.

Improvizacija na temu (Lugomer, 2008)

Učenici se podijele u manje skupine i zada im se određena tema ili naslov improvizacije. Učitelj im daje pet do deset minuta za kraći dogovor i nakon toga oni, bez prijašnjeg pokušavanja, improviziraju jedan ili više prizora koji su vezani uz temu. U vremenu dogovora učenici moraju osmisliti glavnu radnju prizora, odrediti tko će igrati koji lik, mjesto i vrijeme, scenografiju i na kraju moraju odigrati ono što su zamislili.

Teme mogu biti: *pravo prijateljstvo, izgubljena prijateljeva knjiga (izgubljeno blago), trač, misteriozna djevojka.*

Improvizacija na zadane riječi (Lugomer, 2008)

Improvizacija na zadane riječi slična je metodi improvizacije na zadanu temu, samo što su u toj inačici učenicima zadane tri ili više riječi. Učitelj im daje nekoliko minuta za kraći dogovor i nakon toga oni, bez prijašnjeg pokušavanja, improviziraju jedan ili više prizora za koje su ih nadahnuli skupovi riječi. Učenici mogu, ali i ne moraju izgovoriti sve tri riječi u improviziranim prizorima. Na primjer riječ ples ne mora biti izgovorena, nego učenici mogu plesati. U vremenu dogovora učenici moraju osmisliti glavnu radnju prizora, tko će igrati koji lik, mjesto i vrijeme, scenografiju i na kraju odigrati ono što su zamislili. Dobro bi bilo napisati skupove riječi na papiriće i dopustiti učenicima da sami izvuku riječi za improvizaciju. Na primjer, zadane mogu biti riječi koje na prvi pogled ne možemo povezati. Primjerice, skupovi riječi mogu biti: 1. *kokoš, pjesma, ples*, 2. *traktor, ruž za usne, čokolada*.

Izmišljeni jezik (eng. gibberish) (Lugomer, 2008)

Učenici govore izmišljenim jezikom, odnosno „uporabom ne-riječi, skupova glasova koji nisu postojeće riječi, koji ništa ne znače ni na jednome jeziku“ (Lugomer

2008, str. 52). Zanimljivo je postaviti situaciju nekog sukoba (npr. svađa majke i djeteta zbog loše ocjene) tako da jedan od partnera govori hrvatskim jezikom, a drugi izmišljenim. Dobru komunikaciju partneri postižu uporabom neverbalnih znakova. Cilj je da onaj koji govori hrvatskim jezikom prepozna o čemu govori njegov partner izmišljenim jezikom. Druga inačica te vježbe jest igra izumitelja i prevoditelja. Izumitelj govori izmišljenim jezikom, a prevoditelj hrvatskim. Dogovore se o kojem će izumu govoriti i onda prevoditelj u svojoj emisiji ugošćuje izumitelja, koji će govoriti o svom izumu. Prevoditelj postavlja upite o izumu, izumitelj odgovara na izmišljenom jeziku. Prevoditelj publici prevodi o čemu je govorio izumitelj.

Kanonsko stvaranje zvučne slike (Lugomer, 2008)

Rečenicu ili pjesmu možemo izgovarati tako da se postigne efekt kanona. Učenici se podijele u onoliko skupina koliko neka rečenica ili pjesma ima smislenih cjelina. Prva skupina počne izgovarati ili čitati pjesmu. Kada dođe do početka druge cjeline, druga skupina počinje čitati pjesmu, a prva nastavlja. Kada druga skupina dođe do druge cjeline, treća počinje čitati od početka. Učitelj može učenicima poput dirigenta davati znak za početak. Budući da ta metoda u izvornom obliku nije dramska, moguće je napraviti mali pomak i skupinama podijeliti uloge. Na primjer, jedna skupina može čitati svoj tekst veselo i ushićeno, druga tužno i otegnuto, a treća kao da su jako ljuti.

Košarka bez koša i lopte

Za ovu vježbu potrebno je imati prazan prostor u razredu, najbolje je razmaknuti stolice i klupe i posložiti ih uz zid. Učitelj učenicima daje uputu kako će igrati košarku sa zamišljenom loptom i zamišljenim košem. Učenici se podijele u dvije ekipe i dogovore se imaginarna mjesta na kojima je koš. Budući da nema lopte, učenici stalno moraju izmjenjivati poruke riječima kako bi se znalo gdje je lopta. Jedan od učenika ili učitelj je sudac i na njemu je da odluči je li bio koš ili nije kada dođe do prepirke igrača.

Pantomima (pantomimska igra pogađanja) (Lugomer, 2008)

Igra koja je česta na rođendanima i raznim dječjim zabavama, pa će biti dobro prihvaćena i na nastavi hrvatskoga jezika. Pravila će vjerojatno znati svaki učenik, ali valja ih svejedno objasniti. Pantomimom se naziva svako prikazivanje, gluma u kojoj se ne koriste riječi. Igrači se koriste svojim tijelom, gestama, mimikom kako bi prenijeli poruku. Pantomimska igra pogađanja je najčešći oblik te vježbe. Traži jednu osobu koja će pantomimom pokušati prikazati određeni pojam i drugu osobu ili skupinu koja će pogađati što želi prikazati prvi sudionik u igri.

Učitelj u ulozi (Lugomer, 2008)

Učitelj ulazi u ulogu i aktivno sudjeluje u stvaranju dramske situacije. Tehnika omogućuje postavljanje velike kontrole nad radom učenika na vrlo suptilan način.

Naravno, biti u ulozi za učitelja je puno zahtjevnije, ali jamči bolju kakvoću rada. Ako učenici krenu u krivom smjeru s nekom vježbom ili igrom, učitelj ih može vratiti na pravi put, a da ne mora reći kako ne rade dobro ili da su otišli u krivom smjeru. Na primjer učitelj može biti predsjednik u improvizaciji sastanka i uvijek vraćati učenike na temu o kojoj raspravljaju na sastanku, ako počnu ulaziti u druge teme.

Vrući stolac (Lugomer, 2008)

Učenik ulazi u ulogu nekog lika, najčešće nakon improvizacije. Sjeda na stolicu ispred ostalih u razredu i odgovara na njihova pitanja iz uloge lika kojeg igra. Metoda je vrlo korisna na satu lektire. Obično učenik na vrućem stolcu igra glavni lik nekoga djela. Uz književne likove, na vrućem stolcu mogu se naći i stvarne povijesne osobe, odnosno pisci. Moguće je učenika pripremiti da glumi Šenou i time izbjeći prepričavanje njegove biografije.

Živa slika (zaustavljeni prizor) (Lugomer, 2008)

U ovoj vježbi učenici pojedinačno ili skupno prezentiraju neku temu tako da se ukipe, odnosno da prikažu zaustavljeni prizor. Učenicima se zada neka tema ili situacija, osjećaj, problem. Ako rade skupni zaustavljeni prizor, potrebno je dati im nekoliko minuta za dogovor. Skupine ne bi trebale imati više od deset učenika. O zadanome će učenici progovoriti svojim tijelima bez ikakvog pokreta, dakle poput fotografije ili slike.

Tema žive slike može biti: *nasilje u školi, problemi s roditeljima, prava ljubav, sreća.*

Zvučna improvizacija (Lugomer, 2008)

Čovjeku je prirodna mogućnost oponašanja. Oponašati možemo i zvukove. Kao što se improvizira tijelom i pokretom, može se improvizirati i glasom. Svaki pokret ili pripovijest možemo popratiti zvukom kojim želimo. Mogu se oponašati zvukovi iz prirode ili se može improvizirati glazbena skupina koja će oponašati zvukove glazbenih instrumenata. Zvukovi se mogu proizvoditi glasom, dijelovima tijela (pljeskanje dlanovima, pucketanje prstima) ili predmetima (udaranje olovkom).

Primjene dramskih tehnika na konkretnim primjerima **Motivacija za nastavnu jedinicu Imperativ (Košarka bez koša i lopte)**

Motivacija je prilagođena učenicima osnovne škole. Provedena je u šestom razredu Osnovne škole „Braća Radić“ u Koprivnici. Za njezino izvođenje potrebno je pet do šest minuta. Vježba improvizirane košarke (ili nekoga drugoga sporta), bez lopte i koša (vrata), može se izvesti tako da učenici moraju jedni drugima zapovijedati, npr. dodaj loptu, skoči, čuvaj ga, pri čemu se upotrebljava mnogo imperativa. Nakon takvoga uvodnog dijela, učenici sjedaju na svoja mjesta, a učitelj ih zamoli neka ponove riječi koje su najčešće govorili kada su igrali košarku. Učitelj riječi ispisuje na ploču i objašnjava da su zapovijedi koje su izgovarali imperativi, odnosno zapovjedni glagolski način. Učenike je iznenadio takav početak sata hrvatskoga jezika.

Motivacija za nastavnu jedinicu Haiku-poezija (Kipovi)

Motivacija je provedena u petom razredu Osnovne škole „Braća Radić“ u Koprivnici. Učenici pokušavaju tijelima prikazati poruku pjesme. Vježba se zove *Kipovi*, jer učenici ukipljeni prikazuju neki prizor ili sliku. Mogli bismo reći da moraju napraviti sliku određenoga prizora svojim tijelima. Učitelj učenike podijeli u manje skupine i svakoj skupini zada neku haiku-pjesmu. Učitelj učenicima daje uputu da pokušaju predočiti sliku i poruku pjesme. Zamoli ih da svojim tijelima naprave sliku onako kako su je oni shvatili i tako će je prikazati razredu. Jedan iz skupine izgovorit će stihove haiku-pjesme. Nakon uvodnoga dijela, učenici će lakše usvojiti poruke određene haiku-pjesme jer su sami radili na njezinu razumijevanju. Shvatit će da su haiku-pjesme prikazi slika, najčešće iz prirode. Učenici pozitivno reagiraju na motivaciju iako ih je potrebno poticati da tijelima prikažu neki prizor ili sliku.

Motivacija za nastavnu jedinicu Hrvoje Hitrec: Smogovci (Improvizacija na temu)

Motivacija je provedena u sedmom razredu Osnovne škole „Antun Nemčić Gostovinski“ u Koprivnici. Nakon pročitane lektire, učenike možemo motivirati za daljnji posao i bolje razumijevanje pročitana tako da određuju njima najzanimljiviji događaj. Učenicima dan prije možemo napomenuti da izaberu jedan događaj koji im se najviše svidio. Podijelimo ih u manje skupine. Ispričovijedat će jedni drugima (unutar skupine) najzanimljivije događaje i odabrati jedan od onih koje su čuli. Pri tumačenju *Smogovaca* Hrvoja Hitreca učenici će kratko improvizirajući prikazati neki događaj, npr. zbrku zbog rušenja Vragecove kuće. Prikazat će to tako da ukratko odglume, što je teže od toga da prepričaju. Učenicima će biti zabavno, ali ne i lako prikazati pročitano. Učitelj iz viđenih odigranih scena može zaključiti tko je pročitao i koliko je tekst bio razumljiv čitateljima. Učenici vrlo dobro reagiraju na improvizacije. Sviđa im se zadatak i vrlo rado izlaze pred razred i „glume“.

Motivacija za nastavnu jedinicu Montaža filma (Živa slika (zaustavljeni prizor))

Motivacija je provedena u osmom razredu Osnovne škole „Braća Radić“ u Koprivnici. Satovi medijske kulture u sklopu nastave hrvatskoga jezika učenicima su obično zanimljivi jer zahtijevaju kreativnost. Motivacija za takav sat može isto tako biti kreativna i povezana s dramskim izrazom. Učenici osmih razreda osnovnih škola u planu i programu imaju filmsku montažu. Budući da nastavnici često nemaju mogućnosti (financijskih i tehničkih) prikazati kako izgleda montaža filma, predodžbu o tome mogli bi dobiti nakon ove igre. U igri će aktivno sudjelovati šest učenika, ostali mogu pomagati montažeru ili biti publika. Jedan od njih će biti zadužen za montažu. Pet učenika dobije po jedan papirić na kojem pišu zadatci.

(1) Prvi učenik ima zadatak prikazati zaustavljeni prizor lika koji spava. Važno je napomenuti da je to zaleđeni prizor i da se ne smije micati sve dok montažer ne pokrene njegovu sliku.

- (2) Drugi učenik mora u zaustavljenom prizoru pokazati sat-budilicu. Ako ga montažer pokrene, sat počinje zvoniti.
- (3) Treći učenik pokazuje buđenje u zaustavljenom prizoru (zaustavljeno protezanje ruku). I on može oživjeti i prikazati buđenje (zijevanje, protezanje).
- (4) Četvrti učenik napravi prestrašeno lice u zaleđenom prizoru, a ako ga se oživi, lice straha može pratiti vrisak i geste koje pokazuju strah.
- (5) Peti učenik prikazuje smireno lice koje govori da je sve u redu i uz smiješak izgovara: "Uf, što sam se prepaao!"

Publici i montažeru valja napomenuti da sva četvorica učenika prikazuju isti lik. Svih pet učenika istodobno napravi zaustavljene prizore. Montažer će ih prvo sve pogledati i vjerojatno oživjeti, a onda složiti pripovijest.

Moguće je složiti nekoliko pripovijesti. Redosljed može biti 1,2,3,4,5 ili 4,2,1,3,5 ili 2, 1, 3,4,5. Nakon što se montažer odluči kako će ići njegova pripovijest, nastavnik mu daje uputu da neke slike može ponavljati ili izrezivati (prekinuti na dijelu koji ne želi u svojoj pripovijesti). Tako na primjer može dva puta upotrijebiti budilicu ili samo zvuk budilice ako želi prikazati da budilica zvoniti, a lik još uvijek spava. Izrezati može onaj dio gdje lik vrišti, ako misli da nije potrebno. Kako učenici ne bi dobili krivu predodžbu, nakon takve motivacije valja im objasniti da montažer spaja slike koje se nazivaju kadrovi u smisleni cjelinu prema napatku i želji redatelja, odnosno da montažer ne odlučuje o tome kakva će biti pripovijest. Učenici su vrlo kreativni u izvršavanju zadatka.

Motivacija za nastavnu jedinicu Sredstva priopćavanja – mediji (Pantomima)

Motivacija je provedena u petom razredu Osnovne škole „Braća Radić“. U prvi sat medijske kulture učenike je moguće uvesti pantomimom. Valja paziti na to da im unaprijed ne kažemo što će se raditi na satu. Učenici se podijele u dvije skupine i svaka skupina izabere tri predstavnika. Na šest papirića unaprijed valja napisati (1) računalo, (2)radioemisija, (3)televizijska emisija, (4)časopis, (5)kazalište, (6)mobitel (govorilo). Svaki predstavnik izvlači jedan papirić i pantomimom pokazuje određeni pojam svojoj skupini, koja u što kraćem vremenu treba pogoditi što se traži. Učenici vole pantomimu pa im je takav uvodni dio sata hrvatskoga jezika vrlo zabavan.

Motivacija za nastavnu jedinicu Josip Pupačić: More (Kanonsko čitanje)

Motivacija je provedena u petom razredu Osnovne škole „Dr. Vinka Žganca“ u Zagrebu. Čini se da je teško motivirati učenike za pjesmu čitanjem same pjesme. Uostalom, u ustroju sata ionako postoji predviđeno vrijeme za interpretativno čitanje pjesme. No, ako se pjesma čita kanonski, djeci postaje zanimljivijom. Učenicima valja objasniti što znači kanon i kako će čitati. Podijeli ih se u tri skupine i još jednom ponovi da moraju pažljivo slušati svoje kolege i svi istodobno krenuti. Najbolje bi bilo da učitelj poput dirigenta daje znak na koji će određena skupina početi s čitanjem. Druga skupina početi će nakon što prva pročita do kraja četvrti stih, i

treća nakon što druga pročita četvrti stih. Ponavljanje stihova u središnjem dijelu pjesme davat će neprestani ritam koji će svi učenici polako početi pratiti. Učenike je potrebno motivirati pjesmom koja je po tematici ili ugođaju bliska pjesmi koja će se interpretirati. Na primjer, kanonski mogu čitati pjesmu Mladena Bjažića: *Valovi*. Kako bi učenicima bilo zanimljivije, svakoj skupini valja dati određenu ulogu, odnosno način kako će čitati. Jedna skupina može čitati ljutito, druga zaljubljeno, sretno, a treća tužno. Nakon kanonskoga čitanja učitelj razgovara s učenicima o dojmu koji je na njih ostavilo kanonsko čitanje, sve naravno povezuje s pjesmom *More* i nastavlja sat približavajući to djelo recipijentima.

Motivacija za nastavnu jedinicu Sinonimi (Kipovi)

Motivacija je provedena u četvrtom razredu Gimnazije „Fran Galović“ u Koprivnici. Učenici će izrazom lica i pokretom tijela prikazati određene emocije i stanja prema riječima koje su sinonimni parovi. Shvatit će da se radi o vrlo sličnim, odnosno istim riječima. Dobro je da emociju ili stanje pokušaju prikazati vježbom Kipovi, jer tako moraju prikazati bit određenoga pojma i prema tomu dobro razmisliti o razlikama. Ako učenicima ponudimo improvizaciju na te riječi, oni će izreći razlike, a neće ih prikazati. Za vježbu je moguće koristiti se bilo kojim sinonimnim nizom. Kao primjer mogu poslužiti riječi tuga, žalost, depresija, očaj, tjeskoba. Prije početka vježbe potrebno je s učenicima razgovarati o tim riječima i zamoliti ih da za nepoznate riječi ne naprave Kipove, nego u tišini promatraju druge. Nakon vježbe valja kratko prokomentirati situacije s učenicima, a mogu i ispuniti anketu. Učenici pozitivno reagiraju na takvu motivaciju. Zadatak im se čini težak, ali ga prihvaćaju kao izazov.

Motivacija za nastavnu jedinicu Vremenska raslojenost leksika (Improvizacija prema zadanim riječima)

Motivacija je provedena u četvrtom razredu Gimnazije „Fran Galović“ u Koprivnici. Na početku sata učenicima valja protumačiti pravila improvizacije na zadane riječi i podijeliti ih u nekoliko skupina (najbolje tri). Učitelj ima unaprijed pripremljene papiriće sa skupinama riječi. Na jednom papiriću zapisani su **historizmi** (npr. krinolina, banica i kmet), na drugom **arhaizmi** (sarce, vrač, čislo) na trećem **pomodnice** (dolčevita, lenonice, bitlsica). Predstavnik svake skupine izvlači jednu skupinu riječi i pročita ih. Prema potrebi učitelj objašnjava značenje pojedinih riječi. Skupine u tri minute podijele uloge i dogovore glavnu radnju, a zatim improviziraju kratke prizore koristeći se dobivenim riječima. Improvizacije valja vremenski ograničiti na dvije do tri minute. Učenicima se zadatak čini zabavnim pa ga s veseljem odrađuju.

Motivacija za ponavljanje gradiva Leksikografija (Dvije istine, jedna laž, Učitelj u ulozi)

Motivacija je provedena u četvrtom razredu Gimnazije „Fran Galović“ u Koprivnici. Prije ispita obično provodimo sat ponavljanja. Vježba se može koristiti za bilo koje područje jezika ili književnosti koje se ponavlja. Učenike trebamo motivirati i za sat

ponavljanja. Vježba bi mogla potrajati čitav sat, ali ako učitelj želi klasično ponavljanje, može biti izvrsna motivacija. Učenicima se objasne pravila vježbe. Ovisno o želji učitelja i vremenu, učenici se mogu podijeliti u skupine ili u parove. Svaka skupina ili par osmisli dvije točne i jednu pogrešnu tvrdnju. Za taj zadatak treba im nekoliko minuta (dvije do pet minuta). Moguće je dati im jedan primjer. Npr. Ivan Belostenec napisao je *Gazophylacium*; Faust Vrančić napisao je *Hrvatsko-njemačko-talijanski rječnik znanstvenog nazivlja*; Vladimir Anić napisao je *Rječnik hrvatskoga jezika*. Odgovarati može cijeli razred, odnosno onaj tko se javi, ili svaka skupina čita svoje dvije istine i jednu laž nekoj drugoj skupini. Može se organizirati i natjecanje. Učitelj ulazi u ulogu voditelja kviza, a učenici su natjecatelji. Igra će potaknuti natjecateljski duh učenika, a učitelj će brzo moći prosuditi tko je dao točne, a tko netočne odgovore.

Motivacija za nastavnu jedinicu Jezični sustav i jezični znak (Sporazumijevanje ili komunikacija) (izmišljeni jezik)

Motivacija je provedena u četvrtom razredu Gimnazije „Fran Galović“ u Koprivnici. Pred učenike valja postaviti problem suobraćaja (komunikacije) sugovornika koji ne govore istim jezikom. Kako bi se izbjeglo traženje idealnog govornika nekoga stranoga jezika, koji sugovornik neće razumjeti, najbolje bi bilo izmisliti jezik. Učenici se mogu podijeliti u parove ili skupine. Zatim im se zada tema improvizacije ili je oni sami dogovaraju. Bitno je da jedan od njih govori izmišljenim jezikom. Na primjer, tema može biti svađa majke i sina zbog negativne ocjene u školi. Sin govori izmišljenim, a majka hrvatskim jezikom. Učenici će komunicirati, odnosno majka će nastojati razumjeti što joj sin govori. Učenicima se objasne pravila i vježba može početi. Svaki učenik koji govori izmišljenim jezikom mora se truditi što bolje predočiti o čemu govori. Učinit će to uporabom neverbalnih znakova: intonacijom, mimikom i gestom. Učenik koji govori hrvatskim jezikom mora pokušati pročitati neverbalne znakove svojega partnera. Za ovu vježbu nije potrebno aktivno sudjelovanje svih učenika. Izmišljenim jezikom dobro će se motivirati i oni koji su u publici (ostatak učenika). Nakon vježbe s učenicima valja razgovarati o tome kako su se osjećali pri izvedbi vježbe, kako su uspjeli komunicirati, što su značili pojedini znakovi, koji su bili razumljivi, a koje nisu shvatili. Druga inačica ove vježbe jest zadati učenicima da osmisle neki izum koji će morati prezentirati ostatku razreda. Zadaća za učenike je da izumitelj govori izmišljenim jezikom, a prevoditelj prevodi na hrvatski jezik. Na kraju valja razgovarati o tome koliko su se poklapale misli izumitelja i prevoditelja, odnosno je li barem prevoditelj pogodio o kojem je izumu riječ. Nakon toga učitelj može početi s obradom komunikacijskih sustava.

Motivacija za nastavnu jedinicu Neverbalna komunikacija (sat izražavanja) (Geste za tuđi govor)

Motivacija je provedena u trećem razredu Gimnazije „Fran Galović“ u Koprivnici. Učenike trebamo upoznati s važnosti neverbalnoga komuniciranja. Na zabavan način pokazujemo im da je većina naših verbalnih iskaza popraćena gestom. Kako bismo

im to dokazali, možemo ih podijeliti u parove i objasniti pravila vježbe. Dobro bi bilo dati im temu o kojoj će govoriti. Budući da se neverbalna komunikacija obrađuje u višim razredima srednje škole, učenici bi mogli govoriti o državnoj maturi. Parove možemo rasporediti tako da međusobno komuniciraju, odnosno razgovaraju o temi. Ako u razredu ima onih učenika koji ne žele aktivno sudjelovati, mogu biti publika. Vježba će pokazati prvomu učeniku da je teško govoriti bez uporabe geste. Drugi učenik shvatit će da svaka partnerova riječ može oživjeti kretnjom svoje ruke, ali i to da može promijeniti značenje izgovorenoga. Učenicima je početni zadatak vrlo zabavan. Cijeli sat hrvatskoga jezika prolazi u veselom raspoloženju, a učenici su iznimno aktivni.

Motivacija za nastavnu jedinicu Goran Tribuson: Ne dao Bog većeg zla (Vrući stolac)

Motivacija je provedena u četvrtom razredu Gimnazije „Fran Galović“ u Koprivnici. Mnoga su Tribusonova djela autobiografske naravi. Zato je korisno prije tumačenja njegovih djela znati ponešto o piscu. Za ovu je igru potrebno prethodno pripremiti učenika koji će istražiti podatke o Tribusonovu životu. Učenik dolazi na sat u ulozi Gorana Tribusona, sjeda na vrući stolac, a učenici ga ispituju. Učenik iznosi proučene pojedinosti o Tribusonovu životu u prvom licu. Metoda vrućega stolca može se izvesti i kao igra tako da učenik ne kaže tko je, nego ostali pokušavaju prepoznati o kom se radi. Vjerujem da će učenici četvrtih razreda uspjeti prepoznati da je riječ o Goranu Tribusonu.

Zaključak

Dramski izraz koristan je u nastavi hrvatskoga jezika jer omogućava učenicima da se opuste i progovore o određenom problemu uživljavajući se u ulogu lika. Učenici razvijaju svoje govorne sposobnosti i vještine, razvijaju motoričke sposobnosti, odnosno uviđaju važnost govora tijela. Takvim se poslom potiče njihova samokritičnost, odgovornost, snalažljivost i timski rad. Učenici vrlo pozitivno reagiraju na dramski izraz u nastavi hrvatskoga jezika. U početku zadatke doživljavaju poput igre pa im s veseljem pristupaju. Nakon uvodnog dijela sata shvaćaju koji je cilj igre. Svaki sat u kojem se koristi motivacija dramskim izrazom izvrsno motivira učenike pa su aktivni i u ostalim dijelovima sata. Vrlo često učenici osnovne škole igre koje su igrali na satu hrvatskoga jezika igraju za vrijeme odmora ili na dječjim rođendanima. Motivacijom dramskim izrazom učenicima nudimo zabavan sat hrvatskoga jezika. Učenici rado dolaze na satove hrvatskoga jezika i aktivno sudjeluju u motivacijama dramskim izrazom.