

UDK: 373.3.091.33:811.163.42
Izvorni znanstveni rad

O JEZIČNIM IGRAMA IZ UČITELJSKE PERSPEKTIVE

Dunja Pavličević-Franić

*Učiteljski fakultet
Sveučilište u Zagrebu
Republika Hrvatska
dunja.pavlicevic-franic@ufzg.hr*

Katarina Aladrović Slovaček

*Učiteljski fakultet
Sveučilište u Zagrebu
Republika Hrvatska
kaladrovic@gmail.com*

Ivana Mandić

*Osnovna škola Jure Kaštelana, Zagreb
Republika Hrvatska
ivana.mandic991@gmail.com*

SAŽETAK

U Kurikulumu nastavnog predmeta Hrvatski jezik (2019) učenik se smatra proaktivnim subjektom, a učitelj postaje mentorom i moderatorom. Zbog opsežnosti i zahtjevnosti predmeta Hrvatski jezik, učitelji gramatičko-pravopisne sadržaje moraju približiti učenicima kako bi pospješili i olakšali im učenje te promijenili percepciju nastavnoga predmeta iz negativne u pozitivnu. Zbog niske razine komunikacijske i lingvističke kompetencije danas govorimo o funkcionalno nepismenim generacijama. Zato je sadržaj predmeta potrebno prilagoditi razvojnoj dobi i interesima učenika. Uporaba jezične igre u okviru komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa pokazala se vrlo svrhovitom u ranojezičnome diskursu (Pavličević-Franić, 2005). Stoga je cilj ovoga rada bio ispitati koriste li učitelji igru kao metodu u nastavi Hrvatskoga jezika, u kojim područjima i sadržajima te postoji li statistički značajna razlika u primjeni načela igrifikacije s obzirom na godine radnoga staža. Potvrđuje se da učitelji znaju važnost lingvodidaktičke igre, ali je u praksi rabe samo ponekad.

Ključne riječi: Hrvatski jezik, jezična igra, jezik i komunikacija.

UVOD

Iako se u obrazovnim dokumentima (*Nacionalni kurikulum RH za predškolski, osnovnoškolski i srednjoškolski odgoj i obrazovanje, 2017; Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik, 2019; Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006*) ističe potreba primjene novih metoda učenja i poučavanja primjerenih dobi, sposobnostima, interesima, potrebama, ali i osjećajima učenika („učenik u fokusu“), u praksi su suvremeni pristupi nedovoljno implementirani.

Budući da je igra djeci urođena, da je riječ o aktivnosti u kojoj djeca rado sudjeluju, moguće ju je iskoristiti i u svrhu uspješnijega obrazovanja. Još 1978. godine Matejić (prema Duran, 2003) navodi da je igra „otvorena vanjska aktivnost djeteta koja posjeduje vlastite izvore motivacije, u kojoj je proces igranja važniji od ishoda, koja oslobađa od napetosti te koja regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj.“ Učenje u igri je zanimljivije, drži pažnju i koncentraciju te sugerira aktivno sudjelovanje. Autorica Pavličević-Franić (2005) ističe kako nastavu treba organizirati tako da učenik „mora“ biti aktivan, što znači da ga na različite načine valja zainteresirati i razviti pozitivan odnos prema gradivu što ga, učenjem u igri, usvaja.

Također, kako bi se igra implementirala u nastavu, potrebna je volja, kreativnost, kvalitetna pripremljenost i spremnost učitelja da svoj način poučavanja usklade sa zahtjevima komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa, obilježje kojega je, između ostaloga, upravo didaktička igra (Pavličević-Franić, 2011; Aladrović Slovaček, 2018). Uz preduvjet da su učitelji otvoreni za nova znanja, nove metode i pristupe te izgradnju vlastitoga spoznajnoga svijeta. U 21. stoljeću učitelji bi trebali biti inicijatori promjena, motivatori i kreatori novih nastavnih procesa, što nimalo nije lagan zadatak. Osim toga, učitelji bi trebali razvijati učeničke interese, stavove, poželjne osobine i sustave vrijednosti. Sve navedeno upućuje na potrebu stalnoga stručnoga usavršavanja. Kada se govori o nastavi Hrvatskoga jezika, onda svakako valja naglasiti da su učitelji ujedno i uzori te govorni modeli koje učenici slušaju i prema kojima oblikuju svoje govorne izričaje.

„Komunikacijsko-humanistički pristup u nastavi hrvatskoga jezika omogućio je učiteljima da budu, ne samo puki prenositelji informacija, nego kreativne osobe koje potiču i usmjeravaju komunikaciju učeći, djelujući i veseleći se zajedno s učenicima. Primjena ovoga pristupa, što je također značajno, izaziva pozitivne stavove prema materinskome jeziku i osjećaje spram školske nastave.“ (Pavličević-Franić, 2005, 79)

Istraživanje, koje su provele Aladrović Slovaček, Ivanković i Srzentić (2013), pokazuje da 78 % učitelja koristi igru kao metodu poučavanja u nastavi Hrvatskoga

jezika. Većinom se igra koristi za poticanje jezičnih djelatnosti čitanja i pisanja, a samo 2 % ispitanih učitelja koristi igre za poticanje jezičnih djelatnosti slušanja i govorenja. Drugo istraživanje (Aladrović Slovaček, Sinković i Višnjić, 2017) pokazuje kako 36 % učitelja igru najčešće koristi u nastavi jezičnoga izražavanja, 28 % u nastavi pravopisa, a 12 % igru najčešće koristi u nastavi gramatike. Većinom je riječ o motivacijskim igrama u početnome dijelu sata ili se igra koristi kao aktivnost tijekom ponavljanja gradiva.

Možemo zaključiti kako je lingvodidaktička igra zastupljena u nastavi Hrvatskoga jezika, ali još uvijek nedovoljno. Stoga je cilj ovoga rada ispitati koliko i kako učitelji u nastavi Hrvatskoga jezika upotrebljavaju igru kao nastavnu metodu te utvrditi njezino značenje i svrhovitost u ranojezičnome školskome diskursu.

HRVATSKI JEZIK U OSNOVNOŠKOLSKOJ NASTAVI

Proces usvajanja jezika započinje još u predrodnom razdoblju kada dijete započinje sa slušanjem jezika kojemu je izloženo, odnosno u drugom trimestru trudnoće (Jelaska, 2005, 70). Potom dijete prolazi predjezičnu fazu, u kojoj se oblikuju prvi glasovi i slogovi čijim nizanjem nastaje i prva riječ, iza koje slijedi jezična faza u kojoj dijete ovladava fonološkim, morfološkim, sintaktičkim i semantičkim obilježjima materinskoga jezika stvarajući tako temelje materinskoga jezika oko treće godine. Oko šeste godine dijete bi trebalo ovladati svim glasovima hrvatskoga jezika i polaskom u predškolu razvijati glasovnu osjetljivost (Pavličević-Franić, 2005, 42). „Postupno se provodi glasovna analiza i sinteza čime se dijete priprema za polazak u školu i sustavno učenje hrvatskoga kao materinskoga jezika, prvenstveno učenje čitanja i pisanja, čime proces jezičnoga usvajanja ne završava nego se nastavlja jer se većina morfološkoga i sintaktičkoga znanja automatizira tek oko 12. godine djetetova života“ (Aladrović Slovaček, 2019, 56).

Nastava Hrvatskoga jezika u osnovnoj školi temeljila se na dva temeljna obrazovna dokumenta, a to su *Nastavni plan i program za osnovnu školu* (2006)¹ i trenutno važeći *Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole* (2019). Prema načelu unutarpredmetnog povezivanja sadržaji, ciljevi i zadaće međusobno se povezuju i isprepliću, a prema načelu međupredmetnog povezivanja povezuju se sa sadržajima drugih nastavnih područja.

Hrvatski jezik satnicom je najopsežniji predmet u osnovnoj školi. Zastupljen je od prvoga do osmoga razreda: 175 sati godišnje predviđeno je za nastavu jezika

1 Temeljni je cilj nastave hrvatskoga jezika osposobiti učenike za jezičnu komunikaciju koja im omogućuje ovladavanje sadržajima svih nastavnih predmeta i uključivanje u cjeloživotno učenje (Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006, 25).

do šestoga razreda (5 sati tjedno), a u sedmom i osmom razredu 140 sati godišnje (4 sata tjedno). S obzirom da je i komunikacijska osnovica u drugim predmetima, jer se nastava održava upravo na hrvatskome jeziku, sveprisutan je i neophodan. „Zadaća je nastavnoga predmeta Hrvatski jezik da učenici komuniciraju, iskazuju svoje misli i osjećaje te primaju poruke drugih na materinskome jeziku.“ (Bežen, 2008). Nastava Hrvatskoga jezika učenicima omogućuje stjecanje znanja, vještina, sposobnosti, stajališta, vrijednosti i navika koje pridonose njihovu osobnomu razvoju te im omogućuje aktivno sudjelovanje u društvu. Svaka od pojedinih sastavnica (područja) nastavnoga predmeta određena je s obzirom na to kako pojedina sastavnica pridonosi ostvarenju temeljnoga nastavnoga cilja, a to je osposobljavanje učenika za jezičnu komunikaciju koja im omogućuje ovladavanje sadržajima svih nastavnih predmeta te uključivanje u cjeloživotno učenje. S obzirom da se u ovome radu bavimo korištenjem jezičnih igara u području jezika i jezičnoga izražavanja, detaljnije će biti pojašnjeni ciljevi tih dvaju područja nastave Hrvatskoga jezika.²

Nastavno područje jezika (hrvatskoga jezika u užem smislu) obuhvaća sadržaje gramatike/slovnice, pravopisa i pravogovora standardnoga hrvatskoga jezika u nastavnome predmetu Hrvatski jezik u osnovnoj školi (Bežen, Budinski i Kolar Billege, 2012). Zadaće u jezičnome području su: osposobiti učenike za uspješno snalaženje u svakodnevnim priopćajnim situacijama, ovladavanje jezičnim sredstvima potrebnim za uspješnu komunikaciju, osvješćivanje potrebe za jezičnim znanjem, suzbijanje straha od jezika, osvješćivanje razlika između standardnoga jezika i zavičajnih idioma te postupno usvajanje hrvatskoga jezičnog standarda.³

Nastavno područje jezičnog izražavanja bilo je jedno od četiriju područja nastave Hrvatskoga jezika u osnovnoj školi. Prema Pavličević-Franić (2011) jezično izražavanje je područje u kojem djeca usvojena znanja koriste u praksi te se zbog toga ne smije zanemarivati. Riječ je o uporabnome znanju koje se temelji se na razvijanju gramatičke, pravogovorne i pravopisne norme hrvatskoga jezika, na načelima lingvističke stilistike i lingvistike teksta (Pavličević-Franić, 2005). Zadaće područja jezičnog izražavanja su: razvoj sposobnosti izražavanja doživljaja, osjećaja, misli i stavova, stvaranje navika uporabe pravogovornih (ortoeopskih) i pravopisnih (ortografskih) norma i ostvarivanje uspješne usmene i pisane komunikacije.⁴

2 U trenutno aktualnome Kurikulumu nastavnog predmeta Hrvatski jezik (MZO, 2019), ova se dva područja nalaze unutar domene Jezik i komunikacija.

3 Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006, 25.

4 Nastavni plan i program za osnovnu školu, 2006: 25.

Prema *Kurikulumu nastavnog predmeta Hrvatski jezik* (2019) svrha je učenja i poučavanja predmeta Hrvatski jezik osposobljavanje učenika za jasno, točno i prikladno sporazumijevanje hrvatskim jezikom, usvajanje znanja o jeziku kao sustavu, izražavanje misli, osjećaja i stavova te spoznavanje vlastitoga, narodnog i nacionalnog jezično-kulturnog identiteta. Pritom je nastava Hrvatskoga jezika raspoređena na 175 sati godišnje od prvoga do šestoga razreda osnovne škole (pet sati tjedno), dok je satnica u sedmom i osmom razredu smanjena na četiri sata tjedno (140 sati godišnje). Kurikul je podijeljen na tri međusobno povezana predmetna područja (domene): Hrvatski jezik i komunikacija, Književnost i stvaralaštvo te Kultura i mediji. Kroz sve domene protežu se jezične djelatnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja. Omjer zastupljenosti domena razlikuje se tijekom osnovnoškolskoga obrazovanja, a od preporučenoga omjera može se odstupati do 10 %. Od prvoga do trećega razreda omjer je sljedeći: hrvatski jezik i komunikacija (60 %), književnost i stvaralaštvo (30 %) te kultura i mediji (10 %), dok je od četvrtoga do osmoga razreda omjer drugačiji: hrvatski jezik i komunikacija (50 %), književnost i stvaralaštvo (40 %) te kultura i mediji (10 %). U Kurikulumu (2019) su obrazovna postignuća iz Nastavnog plana i programa za osnovnu školu (2006) zamijenjena odgojno-obrazovnim ishodima. Budući da se u ovome radu detaljnije obrađuje korisnost i uporaba jezičnih igara u domeni jezika i komunikacije, ta će domena biti detaljnije objašnjena.

Predmetno područje (domena) Hrvatski jezik i komunikacija, temelji se na učenju i poučavanju jezičnim znanjima te na ovladavanju jezikom kao sustavom s uporabnoga stajališta (*Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik*, 2019). Tim predmetnim područjem obuhvaćena su nastavna područja jezika, jezičnog izražavanja te početnog čitanja i pisanja iz *Nastavnog plana i programa za osnovnu školu* (2006). Kurikul ističe razvijanje svijesti o jeziku te znanju o jeziku u funkciji, a krajnji cilj je ovladavanje komunikacijskom jezičnom kompetencijom. U oba se obrazovna dokumenta potiče razvoj temeljnih jezičnih djelatnosti (slušanje, govorenje, čitanje, pisanje), zatim učenje gramatike i pravopisa te bogaćenje učenikova rječnika. Upravo su to temeljni jezični pojmovi i ishodi kojima bi učenici trebali ovladati, ali su im sadržaji često apstraktni i prezahtevniji. Sustavna bi provedba jezičnih vježbi u obliku jezičnih igara omogućila bolje razumijevanje jezika i uspješniju recepciju, ali i pozitivniji stav prema nastavnome predmetu, što u konačnici utječe na učenikov uspjeh te učiteljevo zadovoljstvo provedenim obrazovnim procesom.

JEZIČNE IGRE U NASTAVI HRVATSKOGA JEZIKA

Suvremene metode poučavanja koriste igru kao aktivnost koja čini učenje zanimljivijim, dinamičnijim i uspješnijim. Iako je neurološki dokazano da čovjekov mozak radi asocijativno, tj. brže i dulje se pamte oni podatci koje vežemo uz asocijacije, obrazovni je sustav još uvijek većinom baziran na reproduktivnome učenju (Pavličević-Franić i Aladrović Slovaček, 2016). S obzirom da se i jezično-komunikacijska i lingvistička kompetencija razvijaju usvajanjem sadržaja svih nastavnih predmeta jer dijete čita, piše i sluša na svome materinskome jeziku, potrebno je u nastavu svih predmeta u ranome učenju uvesti igru kao dobar i poticajan način rada (Aladrović Slovaček, 2011). Jezične igre su prostor u kojem se i odrasli i djeca oslobađaju u vlastitome jeziku, u kojemu uživaju intuitivno ovladavajući pravilima i stječući sposobnost postupanja u skladu s pravilima ili sposobnost njihova kršenja (Peti-Stantić i Velički, 2009). Poučavanje jezika tijekom igrolikih aktivnosti treba početi već od rane vrtičke dobi koristeći svakodnevne komunikacijske situacije u kojima se dijete nalazi i na temelju kojih uči i usvaja jezična pravila potpuno nesvjesno. U toj je dobi u djetetovu fokusu igra, a ne učenje. U mlađim je razredima osnovne škole igra i nadalje vrlo svrhovita metoda učenja i poučavanja jer se također odvija u konkretnim komunikacijskim situacijama. U tome se razvojnome razdoblju učenik nalazi u fazi konkretnih misaonih operacija (Piaget, 1962, 2001), što znači da bi nastavne sadržaje valjalo poučavati na konkretnim primjerima te sukladno dobi, psihokognitivnim mogućnostima i interesima učenika. Dijete u igri razvija maštu, osjećajnost, empatiju, uči surađivati s drugima, uči poštivati tuđe mišljenje (Čudina-Obradović, 1995; Pavličević-Franić, 2005; Aladrović Slovaček, 2018) i zbog toga u vođenim igrama, no onima koje proizlaze iz spontane dječje aktivnosti, treba „izbjegavati pedagogiziranje i didaktiziranje“ (Peti-Stantić i Velički, 2009). U igri se dijete osjeća slobodno i nesputano, iako svaka igra ima određena pravila koja se moraju poštivati. Poštujući pravila igre dijete nesvjesno uči kako društvo funkcionira te da će i u odrasloj dobi morati poštivati određena pravila. Ono što čini slobodu u igri je pravo na pogrešku i zato je igra odgovarajuća metoda poučavanja jer se djeca neće bojati pogriješiti. Budući da je zabavna i motivirajuća, igra umanjuje strah od pogrešaka, kao i strah i odbojnost prema apstraktnim gramatičko-pravopisnim sadržajima. Ipak, da bi jezične igre bile svrhovite, one moraju biti dobro osmišljene, imati cilj, biti primjerene dobi, potrebama i sposobnostima učenika. Cilj je jezičnih igara uspješno ovladavanje materinskim jezikom poticanjem pisanoga i usmenoga izražavanja, stjecanje uporabnoga gramatičko-pravopisnoga znanja te bogaćenje rječnika.

Ovisno o tome što se njima želi postići, jezične igre mogu se koristiti u svim nastavnim etapama. One se mogu igrati individualno, u parovima ili u skupinama. „S obzirom na sadržaj koji se u igri želi usvojiti ili ga se želi uvježbati, možemo ih podijeliti na: igre za pojedine jezične djelatnosti (igre slušanja, govorenja, čitanja i pisanja), s obzirom na uvježbavanje ili usvajanje pojedinih gramatičkih sadržaja (fonološke, morfološke i sintaktičke), leksičke igre koje obogaćuju rječnik i razvijaju mentalni leksikon, pravopisne igre kojim se uvježbavaju pravopisna pravila“ (Aladrović Slovaček, 2019, 115).

Osim razvijanja jezično-komunikacijske kompetencije, jezične igre mogu uvelike doprinijeti razvijanju samopouzdanja i pozitivnoga mišljenja o sebi, poticati samoizražavanje, kritičnost i samokritičnost, toleranciju i suradnju, samostalnost i socijalizaciju, sposobnosti promatranja i zapažanja, doživljavanja i zamišljanja, zadržavanja pažnje i razvijanja pamćenja (Peti-Stantić i Velički, 2009).

Cilj nastave Hrvatskog jezika u primarnome obrazovanju jest stvoriti jezično kompetentnu osobu – sposobnu izraziti vlastite spoznaje, osjećaje i stavove pritom se pravilno služeći standardnim hrvatskim jezikom (Aladrović Slovaček, 2018). Bitno je, stoga, što češće u mlađim razredima koristiti igru kao aktivnost u kojoj učenici usvajaju, uče ili uvježbavaju jezične sadržaje. U tome je razvojnome razdoblju igra imanentna, u njoj učenici uživaju i osjećaju se nesputano te pokazuju interes za nestereotipnim satima Hrvatskoga jezika u koje će biti integrirana igra, koji će im biti zanimljivi i sadržajno poticajni (Pavličević-Franić i Aladrović, 2009). Pritom je uloga učitelja izuzetno važna. Budući da su učitelji kreatori odgojno-obrazovnog procesa, trebaju biti pripremljeni za prihvaćanje brzih promjena kako bi postali inicijatori, sudionici i nositelji tih promjena, a ne samo njihovi izvršitelji (Aladrović Slovaček i Ivanković, 2013). Ako učitelj koristeći igru stvori pozitivno razredno ozračje, takvo ozračje odrazit će na uspješno učenje i učenikovu volju i želju za daljnjim napredovanjem. Kad su učenici motivirani, raste i koncentracija. Posljedica jest razvijanje pozitivnog stava prema jezičnim sadržajima, nastavi Hrvatskoga jezika i općenito materinskome jeziku. Tradicionalnu, pak, predavačku nastavu obilježava frontalni oblik rada u kojem učenici nisu aktivni sudionici nastavnoga procesa nego imaju ulogu slušača. S druge strane, učenje u igri zahtijeva aktivno sudjelovanje, a to rezultira uspješnim učenjem. Međusobno proširivanje vokabulara i fraza česta je pojava u igri vršnjaka jer jedni od drugih nesvjesno i spontano uče nove riječi te tako proširuju vlastiti rječnički fond. Uvođenjem igre u nastavu djeca razvijaju strpljivost, preuzimanje odgovornosti za svoje postupke, spremnost na pomoć, smisao za red i rad.

Upravo stoga je cilj ovoga istraživanja ispitati koliko učitelji u svome svakodnevnome radu koriste igru kao dokazano učinkovitu nastavnu metodu te

u kojoj mjeri bi se igra mogla iskoristiti kao svrhovit način učenja i poučavanja Hrvatskoga jezika.

METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Cilj i problemi istraživanja

Istraživanje o igri kao metodi rada u nastavi Hrvatskoga jezika provedeno je sa svrhom utvrđivanja uporabe lingvodidaktičkih igara u nastavi Hrvatskoga jezika. Sudjelovalo je ukupno 63 učitelja razredne nastave i nastavnika hrvatskoga jezika u hrvatskim osnovnim školama. Istraživanje je provedeno online anketom tijekom svibnja 2019. godine.

Temeljni je cilj istraživanja bio ispitati koliko učitelji/nastavnici doista koriste jezičnu igru kao metodu rada u svojoj nastavnoj praksi te u kojim područjima i sadržajima.

U skladu s temeljnim ciljem postavljeni su sljedeći problemi istraživanja:

1. Ispitati mišljenja učitelja/nastavnika o lingvodidaktičkoj igri u nastavi Hrvatskoga jezika.
2. Ispitati koliko često učitelji/nastavnici koriste igru u nastavi Hrvatskoga jezika te u kojim područjima i sadržajima.
3. Ispitati razlikuju li se učitelji/nastavnici u svojim mišljenjima s obzirom na godine radnoga staža u struci.

Hipoteze istraživanja

U skladu s ciljem i problemima postavljene su sljedeće hipoteze istraživanja:

H1 – Očekuje se da učitelji/nastavnici jezične igre smatraju korisnima i potrebnima u nastavi hrvatskoga jezika.

H2 – Očekuje se da učitelji/nastavnici igru kao nastavnu metodu koriste samo ponekad, najčešće u nastavi jezičnoga izražavanja.

H3 – Očekuje se da mlađi učitelji/nastavnici, odnosno oni s manje godina radnoga staža, češće koriste igru kao nastavnu metodu.

Uzorak i instrumenti istraživanja

U istraživanju je sudjelovalo ukupno 63 učitelja razredne nastave i nastavnika hrvatskoga jezika u osnovnim školama, od toga 26 učitelja razredne nastave (41,3 %) i 37 nastavnika hrvatskoga jezika u osnovnim školama (58,7 %). Od 63 ispitanih učitelja razredne nastave i nastavnika hrvatskoga jezika, 62 su ženskoga spola (98,4 %) i jedan je muškoga spola (1,6 %). Ispitanici su bili podijeljeni i prema godinama rada u struci: 24 ispitanika koja rade manje od 5 godina u struci (38,1 %), 10 ispitanika koji rade od 5 do 9 godina u struci (15,9 %), 7 ispitanika radi od 10 do 15 godina u struci (11,1 %), 3 ispitanika radi od 16 do 20 godina u struci (4,8 %) te 19 ispitanika radi više od 20 godina u struci (30,1 %).

Za potrebe istraživanja kreiran je poseban *online* upitnik za učitelje i nastavnike hrvatskoga jezika pod nazivom „Igra u nastavi hrvatskoga jezika“. Sadržavao je pitanja otvorenoga i zatvorenoga tipa, a cilj je bio prikupiti iskustva i informacije iz neposredne prakse o stavovima učitelja/nastavnika prema igri kao metodi rada u nastavi hrvatskoga jezika. Pitanja zatvorenog tipa bila su pitanja višestrukoga izbora te pitanja s procjenom na Likertovoj skali od 1 (uopće se ne slažem) do 5 (potpuno se slažem). Upitnik je detaljno pojašnjen u poglavlju Rezultati istraživanja i rasprava.

REZULTATI ISTRAŽIVANJA I RASPRAVA

Prvi cilj istraživanja bio je ispitati što učitelji razredne nastave i nastavnici hrvatskoga jezika misle o igri kao metodi rada u nastavi hrvatskoga jezika (Grafikon 1).

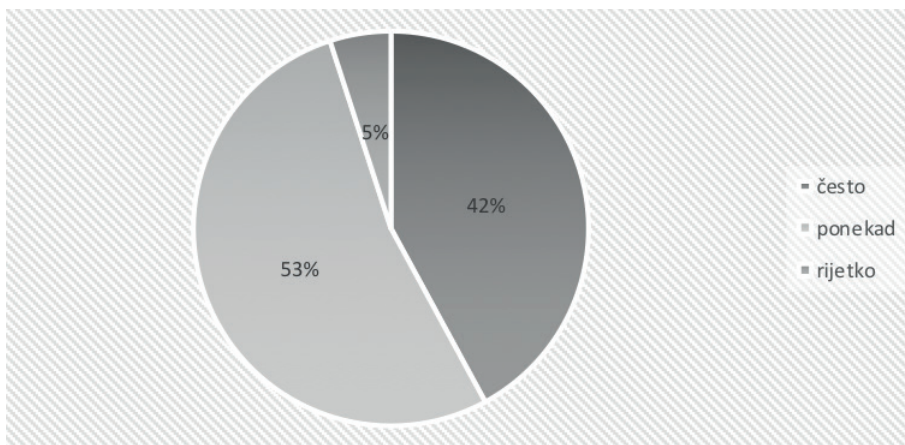
U *online* upitniku bile su navedene tri tvrdnje: „Djeca bolje uče igrajući se.“, „Učenici su aktivniji i motiviraniji za rad ako je u nastavi prisutna igra.“ i „Igra pruža odličnu povratnu informaciju učitelju o znanju učenika.“ Ispitanici su mogli odabrati odgovor na skali od 1 do 5 (1 – uopće se ne slažem, 2 – ne slažem se, 3 – niti se slažem niti se ne slažem, 4 – slažem se, 5 – u potpunosti se slažem). Prosječan odgovor (*aritmetička sredina* – *M*) na tvrdnju „Djeca bolje uče igrajući se.“ je 4,33 (slažem se). Prosječan odgovor na tvrdnju „Učenici su aktivniji i motiviraniji za rad ako je u nastavi prisutna igra.“ je 4,54 (u potpunosti se slažem). Prosječan odgovor na tvrdnju „Igra pruža odličnu povratnu informaciju učitelju o znanju učenika.“ je 3,93 (slažem se).



Grafikon 1. Prikaz prosječnih odgovora učitelja/nastavnika na navedene tvrdnje

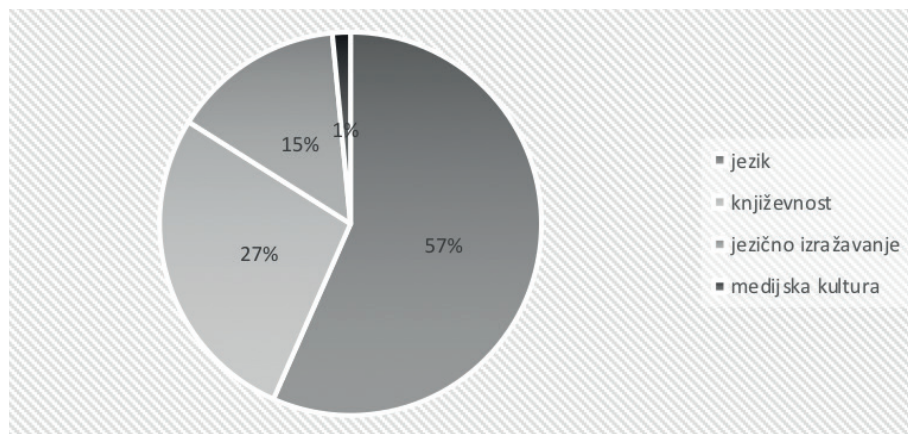
S obzirom na prikazane rezultate, prihvaćena je prva hipoteza da učitelji i nastavnici jezične igre smatraju korisnima i potrebnima u nastavi hrvatskoga jezika. Misle da učenici uistinu bolje uče igrajući se, aktivniji su i motiviraniji za rad. Istaknuli su, također, da tijekom provedbe igre dobiju odličnu povratnu informaciju o znanju učenika.

Drugi cilj istraživanja bio je ispitati koliko učitelji/nastavnici često koriste igru u nastavi hrvatskoga jezika te u kojim nastavnim područjima (domenama). Na pitanje „Koliko je igra kao nastavna metoda prisutna u vašoj nastavi hrvatskoga jezika?“, rezultati su sljedeći: 44,4% ispitanika često koristi igru, 50,8 % ispitanika koristi ponekad, a 4,8 % koristi rijetko. Niti jedan učitelj nije odgovorio da nikada ne koristi igru u nastavi hrvatskoga jezika (Grafikon 2).



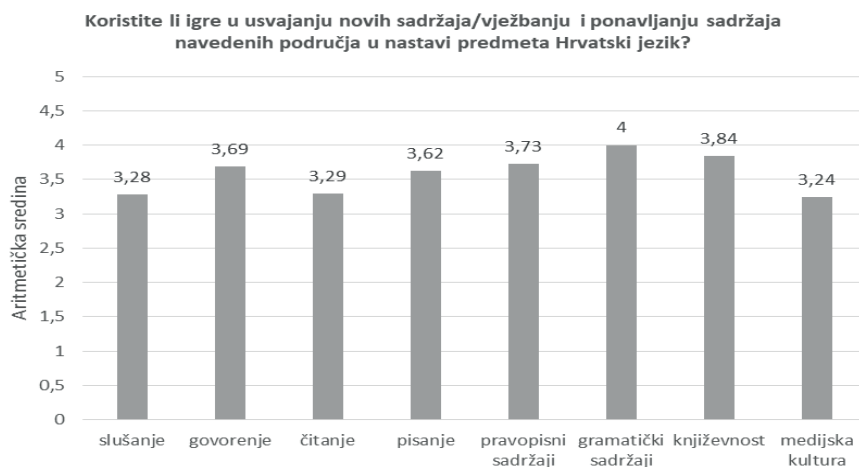
Grafikon 2. Prikaz zastupljenosti igre kao metode rada u nastavi hrvatskoga jezika

Na pitanje u kojim područjima nastave hrvatskoga jezika učitelji najčešće koriste igru (Grafikon 3), više od polovice ispitanih učitelja (55,6 %) odgovorilo je da igru koristi u području jezika, 26,8 % u području književnosti, 14,3 % u području jezičnog izražavanja, a samo 1,5 % ispitanika u području medijske kulture.



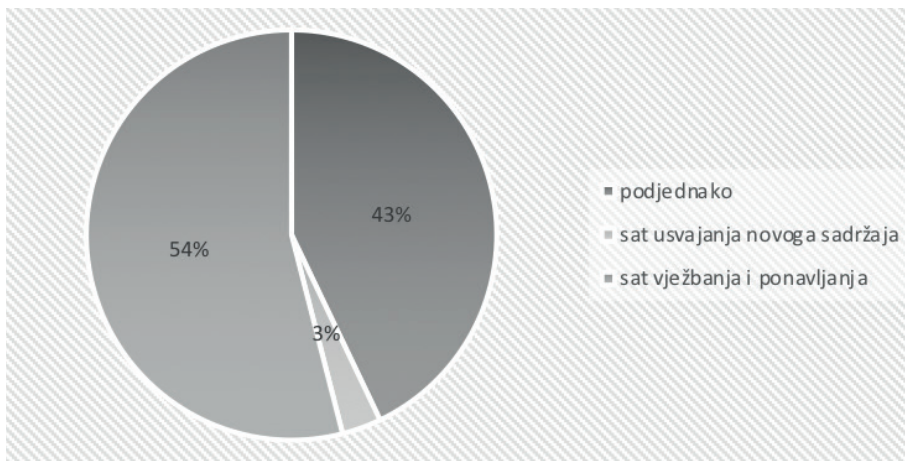
Grafikon 3. Prikaz raspodjele odgovora učitelja o području u kojemu najčešće koriste igru

Na pitanje u kojim jezičnim djelatnostima, nastavnim aktivnostima i jezičnim sadržajima koriste igru (Grafikon 4), ispitanici su imali mogućnost odabrati odgovor na ljestvici od 1 do 5 (1 – nikad, 5 – često).



Grafikon 4. Prikaz prosječnih odgovora učitelja o nastavnim sadržajima u kojima koriste igru

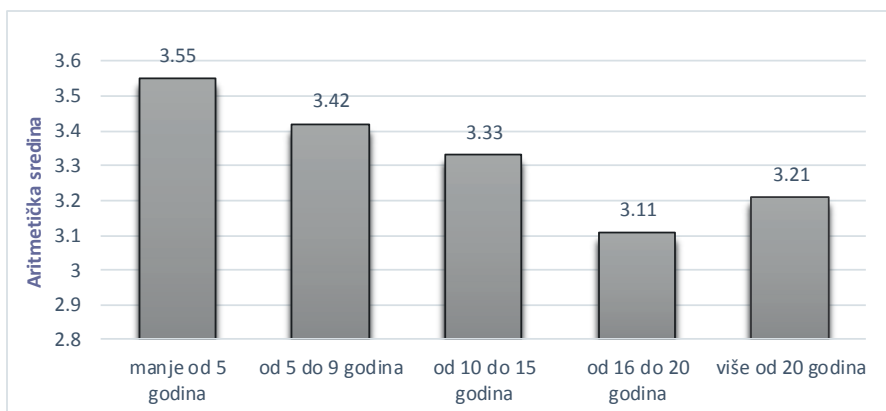
Na pitanje o tipu sata tijekom kojega koriste igru (Grafikon 5), samo 3 % učitelja odgovorilo je da igru koriste pri usvajanju novih sadržaja. Kod 54 % ispitanika igra je najprisutnija na satu vježbanja i ponavljanja gradiva, a 43 % igru koristi podjednako i na satu usvajanja novih sadržaja i na satu vježbanja i ponavljanja.



Grafikon 5. Prikaz raspodjele odgovora učitelja o tipu sata na kojemu najčešće koriste igru

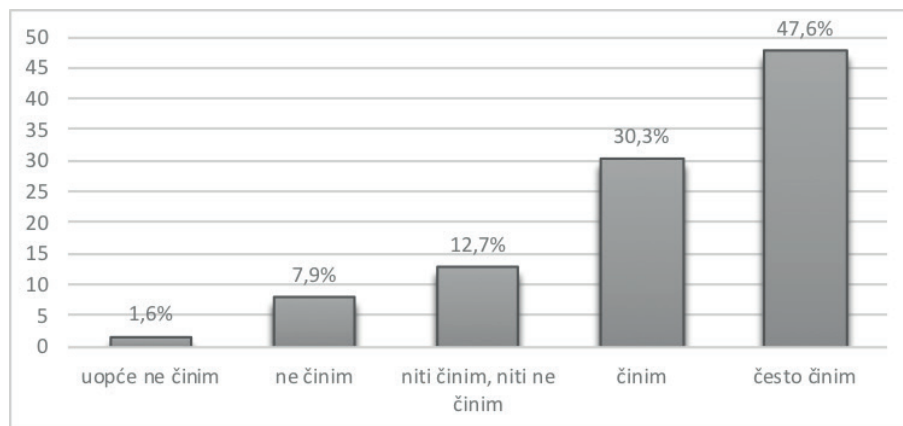
S obzirom na iznesene podatke, prihvaća se dio druge hipoteze da učitelji razredne nastave i nastavnici hrvatskoga jezika u osnovnim školama samo sporadično koriste didaktičke igre u nastavi hrvatskoga jezika, a odbacuje se dio hipoteze da igru najčešće koriste u nastavi jezičnoga izražavanja. Rezultati ukazuju na činjenicu da i učitelji i nastavnici igru najčešće provode na satima jezika, istaknuvši posebice sate vježbanja i ponavljanja gradiva.

Treći cilj bio je ispitati razlikuju li se učitelji i nastavnici u mišljenjima s obzirom na godine radnoga staža (Grafikon 6). Mogući odgovori bili su prikazani ljestvicom: 1 – nikad, 2 – rijetko, 3 – ponekad, 4 – često. Rezultati pokazuju sljedeću raspodjelu: oni koji rade manje od 5 godina u struci, često koriste igru, a svi koji rade više od 5 godina u struci, koriste je samo ponekad. Podatci potvrđuju da je čestotnost uporabe lingvodidaktičkih igara u nastavi hrvatskoga jezika obrnuto proporcionalna godinama rada u struci.



Grafikon 6. Prikaz raspodjele odgovora o uporabi igre s obzirom na godine radnoga staža u struci

Sljedeće se pitanje odnosilo na kreativnost i samostalno „smišljanje“ jezičnih igara (Grafikon 7). Pokazalo se da i učitelji i nastavnici stvaralački djeluju primjenjujući koncept igrifikacije te čineći dodatne napore i osobno smišljaju igre primjerene učenicima. Imali su mogućnost odabrati odgovor na ljestvici od 1 do 5, pri čemu je raspodjela bila sljedeća: 1 – uopće ne činim, 2 – ne činim, 3 – niti činim niti ne činim, 4 – činim, 5 – često činim. Samo 1,6 % učitelja ne čini ništa i nikada samostalno ne smišlja igre, njih 7,9 % to čini ponekad, a 12,7 % je neodlučno (niti čini niti ne čini). Većina od 47,6 % učitelja čini to vrlo često.



Grafikon 7. Prikaz raspodjele odgovora učitelja na pitanje „Smišljate li svoje igre?“

S obzirom na iznesene rezultate istraživanja, prihvaća se treća hipoteza u kojoj je pretpostavljeno da će mlađi učitelji, odnosno oni s manje godina radnoga staža, češće koristiti igru kao nastavnu metodu jer su motiviraniji, otvoreniji za nove strategije i pristupe te drukčije oblike rada. Učitelji i nastavnici koji su se izjasnili da često koriste igru, uglavnom su mlađe dobi. Naveli su brojne igrolike sadržaje koje većinom samostalno smišljaju. U odgovorima na pitanje koje igre najčešće koriste u nastavi hrvatskoga jezika, najčešće spominju sljedeće igre: igra asocijacija, pantomima, brzi intervju, slovo na slovo, prepoznaj pojam, dovrši priču, igra vješala, gradovi i sela, igra zuje, memory, igranje uloga, pogodi tko sam, što ako...?, igra pogađanja riječi. Sve navedeno primjeri su dobre metodičke prakse utemeljene na suvremenim metodičkim teorijama.

ZAKLJUČAK

Igra kao nastavna metoda, u okviru suvremenih strategija i pristupa, pokazala se primjerenim i svrhovitim načinom učenja i poučavanja, što je potvrđeno i ovim istraživanjem. Uporabom didaktičkih igara mogu se posredovati sadržaji svih nastavnih predmeta, pa i sadržaji Hrvatskoga jezika i književnosti. U komunikacijsko-humanističkome pristupu obrazovanju to je osobito naglašeno jer je funkcionalna lingvodidaktička igra upravo jedan od čimbenika takvoga načina učenja i poučavanja (Čudina-Obradović, 1995; Miljević-Riđički i sur., 2000; Duran, 2003; Pavličević-Franić, 2005, 2011; Bežen, 2008; Peti-Stantić i Velički, 2009; Aladrović Slovaček, 2018, 2019)

Provedeno istraživanje potvrđuje činjenicu da učitelji koriste igru u nastavi Hrvatskoga jezika, ali samo 42 % ispitanih to čini sustavno. Kako je i pretpostavljeno, igra je najprisutnija u nastavi jezika, odnosno pri posredovanju te ponavljanju gramatičko-pravopisnih sadržaja. Koristi se također u nastavi jezičnoga izražavanja tijekom poticanja jezičnih djelatnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja, zatim književnosti, a ponajmanje je rabe u nastavi medijske kulture.

Učitelji su svjesni dobrobiti igre kao metode učenja i poučavanja, razumiju da na taj način utječu na motivaciju učenika i povećavaju njihov interes za materinski jezik jer se sadržaj prezentira na zanimljiv i primjeren, ali i svrhovit način. No, unatoč tome tek se ponekad odlučuju na takav način rada, što se djelomično manifestira i kroz stavove učenika prema hrvatskome jeziku kao materinskome (Miljević-Riđički i sur., 2000; Aladrović Slovaček, 2018, 2019). Učenici su u igri više koncentrirani, zanimljivije im je i lakše pamte veću količinu informacija, što pomaže usvajanju apstraktnih jezičnih sadržaja. Međutim, unatoč činjenici da koncept igrifikacije u nastavi daje pozitivne rezultate, manje od polovice učitelja

i nastavnika stvaralački pristupa jezičnoj igri kao nastavnoj metodi. Pritom se razlikuju prema godinama staža u struci: učitelji s više godina radnoga staža rijetko implementiraju igrolike postupke, dok mlađi učitelji koji češće koriste igru pri ovladavanju sadržajima hrvatskoga jezika. Slične rezultate dobile su i autorice Aladrović Slovaček, Srzentić i Ivanković 2013. godine. Također, učitelji/nastavnici s manje godina staža u struci, češće kreativno pristupaju samostalnome osmišljavanju novih igara.

Rezultati istraživanja upućuju na potrebu usavršavanja učitelja/nastavnika i usmjeravanje ka otvorenosti za nove ideje i metode poučavanja te korištenje različitih nastavnih strategija i pristupa. Pluralizam nastavnih postupaka kao jedan od elemenata komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa (Pavličević-Franić, 2005) u konačnici pomaže boljem usvajanju jezičnih sadržaja koji su učenicima često apstraktni i zahtjevni. Učeći u igri stvara se pozitivno ozračje te se potiču pozitivni stavovi prema Hrvatskome jeziku kao nastavnome predmetu, a na taj način i prema hrvatskome kao materinskome jeziku.

LITERATURA

1. Aladrović Slovaček, K. (2018). Kreativne jezične igre. Zagreb: Alfa.
2. Aladrović Slovaček, K., Sinković, Ž. i Višnjic, N. (2017). The Teacher 's Role in the Creative Teaching of Literacy. Croatian Journal of Education, 19 (Sp.Ed.1), 27-36.
3. Aladrović Slovaček, K. (2011). Važnost didaktičke igre kao elementa komunikacijsko-funkcionalnoga pristupa u razvoju jezično-komunikacijske kompetencije u ranome diskursu poučavanja materinskoga jezika. U J. Vučo (ur.), Stavovi promjena – promjena stavova (402-410). Nikšić: Filozofski fakultet.
4. Aladrović Slovaček, K., Srzentić, D., Ivanković, M. (2013). Jezične igre u nastavnoj praksi. U B. Petrović Sočo, A. Višnjic Jevtić (ur.), Igra u ranom djetinjstvu (14-24). Zagreb: Alfa i OMEP.
5. Barić, E. i sur. (2005). Hrvatska gramatika. Zagreb: Školska knjiga.
6. Bežen, A. (2008). Metodika – znanost o poučavanju nastavnog predmeta. Zagreb: UFZG i Profil.
7. Bežen, A., Budinski, V., Kolar Billege, M. (2012). ŠTO, ZAŠTO, KAKO u poučavanju hrvatskoga jezika. Zagreb: UFZG i Profil.
8. Čudina-Obradović, M. (1995). Igram do čitanja. Zagreb: Školska knjiga.
9. Duran, M. (2003). Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap.
10. Erasmus + Project Creative Thinking in Literacy and Language Skills / Kreativno mišljenje u razvoju pismenosti i jezičnih vještina. (2014-2016). Language Education and Partnership, Walsall, UK; Volkshochschule im Landkreis, Cham, Njemačka; Instituto Educativo Comprensivo, Bologna, Italija; Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Hrvatska.
11. ISE učenje (Inspiring Science Education). Dostupno na: http://www.skole.hr/obrazovanje-i-tehnologija?newshk=5914&news_id=12794#modnews (12.12.2022.)
12. Jelaska, Z. i sur. (2005). Usvajanje materinskoga jezika. U A. Šikić (ur.), Hrvatski kao drugi i strani jezik. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
13. Jozić, Ž. i sur. (2013). Hrvatski pravopis. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
14. Kurikulum nastavnog predmeta Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije (2019). Zagreb: MZO.
15. Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje. (2011). Zagreb: MZO. http://mzo.hr/datoteke/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf (12.12.2022.)
16. Nastavni plan i program za osnovnu školu (2006). Zagreb: MZO.
17. Miljević-Ridički, R., Miljković, D., Pavličević-Franić, D., Rijavec, M., Vizek-Vidović, V., Vlahović-Štetić, V., Zarevski, P. (2000). Učitelji za učitelje. Zagreb: IEP.
18. Pavličević-Franić, D. (2011). Jezikopisnice. Zagreb: Alfa.
19. Pavličević-Franić, D. (2005). Komunikacijom do gramatike. Zagreb: Alfa.
20. Pavličević-Franić, D., Aladrović, K. (2009). Psiholingvističke i humanističke odrednice u nastavi hrvatskoga jezika. U A. Bežen, D. Pavličević-Franić (ur.), Zbornik RUHJ-2 (165-187). Zagreb: ECNSI i Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

22. Pavličević-Franić, D., Aladrović Slovaček, K., Ivanković, M. (2011). Psiholingvistički utjecaj kreativnih jezičnih igara na usvajanje hrvatskoga jezika u osnovnoj školi. U M. Orel (ur.), Zbornik radova Sodobni pristop i poučavanja prihajajočih generacij (112-121). Ljubljana: EDUvision.
23. Pavličević-Franić, D., Aladrović Slovaček, K. (2016). Kreativno mišljenje kao strategija u razvoju jezičnih vještina. U M. Rustić, A. Vujović (ur.), Zbornik radova Učiteljskoga fakulteta u Beogradu (299-307). Beograd: Filozofski fakultet.
24. Pavličević-Franić, D., Aladrović Slovaček, K. (2011). Utjecaj načina poučavanja na motivaciju i stav učenika prema hrvatskome jeziku kao nastavnome predmetu. *Napredak*, 152(2), 171-188.
25. Peti Stantić, A., Velički, V. (2009). *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa.
26. Piaget, J. (1962). *Plays, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
27. Piaget, J. (1947, 2001). *The Psychology of Intelligence*. New York: Routledge & Kegan.
28. Projekt Razvoj komunikacijske kompetencije u ranome diskursu hrvatskoga jezika. (2007-2014). Zagreb: Ministarstvo znanosti i obrazovanja RH i Učiteljski fakultet.
29. Težak, S., Babić, S. (2016). *Gramatika hrvatskoga jezika, priručnik za osnovno jezično obrazovanje*. Zagreb: Školska knjiga.
30. Vasta, R., Haith, M. M., Miller, S. A. (2005). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

ABOUT LANGUAGE PLAY FROM THE TEACHERS' PERSPECTIVE

ABSTRACT

In the Curriculum of the subject Croatian language (2019) students are considered proactive subjects, while teachers assume the role of mentors and moderator. Due to the comprehensive and demanding nature of the subject Croatian language, teachers have to familiarise students with linguistic contents in order to improve and make learning easier, and to turn the perception of the subject from a negative to a positive one. Due to the low level of linguistic and communicative competencies, students are described as functionally illiterate generations. Therefore, the subject content should be adapted to students' developmental age and interests. Implementing language play in the framework of the communication-functional approach has proven to be beneficial in early language teaching (Pavličević-Franić, 2005). It is therefore the aim of this paper to examine to what extent today's teachers use play as a teaching method in Croatian language teaching, in which areas and contents, and whether there is a statistically significant difference in the application of game-based learning regarding the teachers' years of service. It is confirmed that teachers know the value of linguo-didactic playing, but use it occasionally.

Keywords: Croatian language, language play, language and communication.

