

Stručni rad

# **IGRA U NASTAVI**

Gordana Popović

Tehnička škola i prirodoslovna gimnazija Ruđera Boškovića

## Sažetak

Ovo akcijsko istraživanje bavi se ulogom i značajem igre u nastavi, s posebnim naglaskom na planiranje provedbe u prvim razredima srednje škole. Potaknuta nedostatkom igre u nastavnim procesima, osmišljene su aktivnosti s ciljem poticanja suradnje, kreativnosti i boljeg međusobnog upoznavanja učenika. Kroz raznolike igre i zadatke učenici mogu aktivno sudjelovati i pokazati zadovoljstvo te razvijati socijalne i komunikacijske vještine. Naglašava se potreba za širim uključivanjem igre u sve razine obrazovanja. Korištenje igre u nastavi omogućava učenicima usvajanje znanja na zanimljiv način, dok istovremeno razvijaju ključne kompetencije potrebne za život. Škole bi trebale koristiti igru kao prirodni oblik učenja kako bi osigurale motiviranost i uspjeh učenika u obrazovnom procesu. Rezultati istraživanja ukazuju na važnost igre koja doprinosi stvaranju pozitivne atmosfere u razredu, razbijanju monotonije te povećanju angažmana učenika u razredu. Posebno su se učinkovitima pokazale aktivnosti koje potiču suradnju i kreativno izražavanje, poput osmišljavanja vlastitih škola ili neke druge grupne suradnje.

**Ključne riječi:** akcijsko istraživanje, učenici, motivacija, kompetencije za život, škola

## 1.Uvod

Potaknuta nedostatkom igre u nastavi, što sam uvidjela promatrajući nastavu u školi kao stručni suradnik pedagog, ali i značajem igre u razvoju svakoga mladog čovjeka, odlučila sam istraživati tu temu u prvim razredima srednje strukovne škole. Razlog istraživanja igre u nastavi je taj što je igru moguće na zanimljiv način prilagoditi nastavnim sadržajima radi boljeg upoznavanja i upravljanja razredima u koje dolaze učenici iz različitih sredina te činjenicom kako se koherentnost razreda najbolje uspostavlja na početku srednjoškolskog obrazovanja mladih. Osim toga igra ima veliku ulogu u realizaciji sata razrednika.

Mnogi istraživači su se bavili ulogom igre u dječjem životu. Igra je je jedan od prvih načina na koji dijete uči kroz iskustvo. Kod djece je interes za igru vidljiv od najranije dobi. To su igre koje uključuju uživanje u društvene uloge, ali i kroz igru dijete usvaja razna znanja i vještine [3].

Matijević i Topolovčan (2017) navode kako se igranjem stječu važne životne kompetencije – od govora i hodanja do različitih socijalnih i radnih vještina. Djetetu igra pomaže da razvije sve razvojne aspekte. Na prvom je mjestu kognitivni razvoj jer igra zahtjeva rješavanje problema, kreativnost, kritičko mišljenje, smisao za humor itd. Dijete kroz igru razvija govor jer igra uključuje verbalnu interakciju sa drugim sudionicima igre, a ujedno se razvija i socio-ekonomski aspekt. Dijete kroz igru upoznaje sebe, razvija samopouzdanje i samopoštovanje, razvija emocije, uči se empatiji, dijeljenju i toleranciji. Igre koje uključuju kretanje jako su važne za psihomotorni razvoj jer dijete uči kordinirati pokrete, ali i izbaciti višak energije [4].

John Huizing (prema Ćurko i Kragić, 2009) tvrdi kako ljudska civilizacija proizlazi i razvija se u igri. Primjetno je kako se napretkom tehnologije poimanje i vrste igara mijenjaju. Igru u prirodi sa vršnjacima zamjenjuju računalne igrice. U pedagoškom smislu korištenje računalnih igara nema vrijednost, jer se dijete u pravom smislu razvija tek kad samo smišlja igrice i stvara igračke[4]. Drugi pak istraživači tvrde kako bi dječju zainteresiranost za računalne igrice treba iskoristiti u nastavi. Kako je igra prirodni oblik učenja svakako je treba više koristiti u nastavi. Istraživanja su nam pokazala kako učenje kroz igru daje bolje rezultate nego klasični način poučavanja gdje nastavnik primjenjuje frontalni način rada. Igra može potaknuti dobru atmosferu i aktivirati učenike [3].

Igra se u obrazovanju najviše koristi u predškolskom odgoju i razrednoj nastavi, ali se na kasnijim razinama obrazovanja koristi manje. Svakako je treba koristiti u svim dobnim skupinama učenika kako bi se oni aktivirali te time stvorili pozitivno ozračje u razredu i razbila monotonija. Može se koristiti kao uvodna aktivnost ili za ponavljanje nastavnih sadržaja

Prednost igre je u tome što uključuje aktivnost učenika, pobuđuje koncentraciju, kreativnost, sabranost, motivaciju, ali i zabavu [1]. Škola bi stoga trebala zanimanje mladih za igru iskoristiti. Tako bi se znanja mogla učiti kroz igru i simulaciju. Učenici se kroz igre uloga mogu staviti u razne situacije i na takav način učiti ih činjenicama, ali i razvijati empatiju prema likovima iz lektira npr. ili razvijati razumijevanje povijesnih događaja ili geografskih relacija.

Na koncu igra osim učenja kod učenika razvija i ostale potrebe, a to su potreba za zabavom, kreativnošću, izražavanjem i druženjem.

## 2. Razrada

### 1. Pitanja, nedoumice, dileme

Na početku i tijekom planiranja akcijskog istraživanja postavljala sam pitanja i razmatrala nedoumice. Osmišljavanje teme i planiranje aktivnosti izazvalo je dileme o tome hoće li planirane aktivnosti biti primjereno prilagođene dobi učenika te hoće li im biti zanimljive na satu razrednika. Navodim neka od njih:

- Kako potaknuti suradnju među učenicima?
- Koje aktivnosti koristiti u istraživanju?
- Kako potaknuti aktivno sudjelovanje učenika?
- Hoće li mladima aktivnosti biti zanimljive?
- Kako potaknuti kreativnost?

### 2. Ciljevi istraživanja

Na početku samog istraživanja postavljeni su ciljevi koje bi se trebali ostvariti tijekom istraživanja. Ciljevi istraživanja su:

- Poticanje suradnje među učenicima kroz igru
- Poticanje kreativnosti kroz igru
- Zabava

### 3. Plan aktivnosti

#### 3.1. SUSRET

##### 1. aktivnost: UPOZNAVANJE UČENIKA

Opis aktivnosti: Učenici sjedaju u krug, jedni drugima bacaju lopticu te se predstavljaju.

Predviđeno vrijeme: 15 min

##### 2. aktivnost: DIJELJENJE UČENIKA U GRUPE

Opis aktivnosti: Učenici izvlače naljepnice kako bi se podijelili u četiri grupe. Nakon što izvuku naljepnice pišu imena na njih.

Predviđeno vrijeme: 5 min

##### 3. aktivnost: PREDSTAVLJANJE TEME

Opis aktivnosti: Predstavljanje teme učenicima kako bi se pobliže upoznali s aktivnostima koje će se provesti.

Predviđeno vrijeme: 5 min

##### 4. aktivnost: TRK NA PLOČU

Opis aktivnosti: Svaka grupa treba na ploču napisati što više asocijacija vezanih uz igru.

Predviđeno vrijeme: 10.min

##### 5. aktivnost: RAZGOVOR S UČENICIMA O IGRI

Opis aktivnosti: Razgovor s učenicima o igri (Što je za njih igra?, Kakve igre najčešće igraju? I sl.)

Predviđeno vrijeme: 10 min

#### 3. 2. SUSRET

##### 1. aktivnost: IMENOVANJE GRUPE I PRAVILA

Opis aktivnosti: Učenici formiraju grupe te imenuju grupu, vlastiti moto i pravila.

Predviđeno vrijeme: 10 min

##### 2. aktivnost: LABIRINT (kad se male ruke slože)

Opis aktivnosti: Jednom učeniku iz svake grupe stavi se povez na oči te uz pomoć ostalih članova grupe treba proći kroz labirint. Cilj ove aktivnosti je povećanje suradnje među učenicima.

Predviđeno vrijeme: 15 min.

##### 3.aktivnost: OSMIŠLJAVANJE VLASTITE ŠKOLE/DRŽAVE (mašta radi svašta)

Opis aktivnosti: Svaka grupa osmišljava vlastitu državu ili školu (himna, ime, vrijednosti itd.). Cilj ove aktivnosti je poticanje kreativnosti učenika, ali također i suradnje.

Predviđeno vrijeme: 15 min

#### **4. aktivnost: ZAVRŠNA EVALUACIJA**

Opis aktivnosti: Učenici samostalno ispunjavaju evaluacijski listić. Cilj ove aktivnosti je dobivanje povratnih informacija o uspješnosti provedenih aktivnosti kroz igru.

Predviđeno vrijeme: 5 min

### **4. Kriteriji za procjenu istraživanja**

Kriteriji prema kojima se može utvrditi jesu li istraživanje i provedene aktivnosti bile uspješne su:

- učenici sudjeluju bez poticanja
- učenici aktivno sudjeluju u kreativnim igrama
- sretna lica učenika (pokazuju zadovoljstvo)
- učenici komuniciraju i zajedno izvršavaju zadatke unutar grupa

### **5. Postupci prikupljanja podataka**

Postupke koje sam koristila pri prikupljanju podataka bili su: proučavanje literature, razgovor s razrednicima, razgovor s učenicima, promatranje učenika tijekom aktivnosti, provođenje evaluacijskog listića, vođenje bilješki.

### **6. Rezultati akcijskog istraživanja**

Učenici su pokazali visoku razinu suradnje u aktivnostima poput "Labirinta" i "Osmislite vlastitu školu/državu" koje su pridonijele timskom radu i međusobnom povjerenju. Promatranjem i razgovorima zabilježeno je kako su učenici unutar grupa međusobno komunicirali, dijelili zadatke i podržavali jedni druge. Većina učenika bila je uspješna u kreativnim rješenjima.

Promatranje učenika i povratne informacije kroz evaluacijske listiće pokazale su uživanje u aktivnostima. Mnogi su istaknuli kako im je ovo bilo "zabavno i drugačije iskustvo u odnosu na standardne sate". Kriteriji za procjenu uspješnosti pokazali su kako su učenici sudjelovali bez značajnog poticanja od strane voditelja aktivnosti. Posebno su se iskazali u interaktivnim igrama poput "Trk na ploču".

Povratne informacije dobivene putem evaluacijskih listića od strane učenika ukazale su na zanimljivost i korisnost provedenih aktivnosti. Većina ih je izrazila želju nastavka provedbe sličnih igara i aktivnosti tijekom školske godine.

## **3. Zaključak**

Akcijsko istraživanje ukazalo je na značaj igre ne samo kod djece predškolske dobi, osnovnoškolskog uzrasta, nego i kod mladih koji pohađaju srednju školu a posebice u prvim razredima srednje škole. Aktivnosti koje su osmišljene i provedene omogućile su učenicima razvijanje suradnje, motivaciju i razvoj, kreativnost i komunikacijske vještine, istovremeno pružajući priliku za zabavu i povezivanje unutar razreda čime se stvara temelj za bolje međusobne odnose i uspješniji rad u razredu. Ovo istraživanje potvrđuje potrebu za kontinuiranim uključivanjem igre u obrazovni proces, s ciljem stvaranja dinamične i poticajne školske zajednice.

## 4. Popis literature

- [1.] Bognar, L. (1986.). *Igra u nastavi na početku školovanja*, Zagreb: Školska knjiga.
- [2.] Ćurko, B., Kragić, I. (2009.). Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju (Na tragu filozofije za djecu), *Filozofska istraživanja*, 114, God.29, Sv.2, str. 303.-310.
- [3.] Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre). *Školski vjesnik*, 58(3.), 345-354. Izvor s World Wide Web: URL:<https://hrcak.srce.hr/82605>. (5. 1. 2025.)
- [4.] Nikčević-Milković, A., Rukavina, M. i Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola*, LVII (25), 108-121. Izvor s World Wide Web: URL: <https://hrcak.srce.hr/71642>. (5. 1. 2025.)

## PRILOZI

### AKTIVNOSTI

- Upoznavanje
- Predstavljanje teme
- Dijeljenje u grupe
- Razgovor s učenicima
- Učenici imenuju grupu
- Kad se male ruke slože
- Mašta radi svašta
- Evaluacija

### ISTRAŽIVAČKA PITANJA

- Kako potaknuti suradnju među učenicima?
- Koje aktivnosti koristiti u istraživanju?
- Kako potaknuti da učenici aktivno sudjeluju u aktivnostima?
- Hoće li učenicima aktivnosti biti zanimljive?
- Kako potaknuti kreativnost?

### KRITIČKI PRIJATELJ

Razrednik

## IGRA U NASTAVI

### KRITERIJI

- učenici sudjeluju bez poticanja
- učenici aktivno sudjeluju u kreativnim igrama
- sretna lica učenika (pokazuju zadovoljstvo)
- učenici komuniciraju i zajedno izvršavaju zadatke unutar grupa

### CILJEVI

- Poticanje suradnje među učenicima kroz igru
- Poticanje kreativnosti kroz igru
- Zabava

### POSTUPCI PRIKUPLJANJA PODATAKA

- proučavanje literature,
- razgovor s razrednikom,
- razgovor s učenicima,
- promatranje učenika
- evaluacijski listići,
- vođenje bilješki,
- fotografije
- videozapis

## EVALUACIJA

Kako su Vam se sviđjeli današnji sati razrednika ?

1. Prekrižite onog smješka koji najbolje opisuje kako ste se osjećali na aktivnostima?



SRETNO



TUŽNO



DOBRO



DOSADNO

2. Zaokružite broj od 1 do 5 koji najtočnije pokazuje koliko su susreti ispunili Vaša očekivanja?

1

2

3

4

5

Vrlo nezadovoljan/na    prilično nezadovoljan/na    zadovoljan/ na    prilično zadovoljan/na    vrlo zadovoljan/na

3. Zaokruži odnose li se iduće tvrdnje na tebe.

1) Danas sam se zabavio/la

TOČNO



NETOČNO



2) Htio/la bih još takvih aktivnosti

TOČNO



NETOČNO

