

MATEA KOLAK*

Igrificirani materijali u pripreмној nastavi hrvatskoga jezika

Razvoj modernoga društva i ubrzan način života stavlja pred odgojno-obrazovne djelatnike nove zadatke i izazove koje treba ispuniti. Tradicionalni pristup obrazovanju i prijenos znanja kao glavna njegova postavka odavno se izgubio, a glavni cilj postaje osposobljavanje učenika koji će samostalno i odgovorno sudjelovati u društvu. Nasuprot tradicionalnomu shvaćanju škole, koje se temelji na prijenosu znanja, oponašanju i priopćavanju činjenica, suvremena nastava usmjerena je na poticanje cjeloživotnoga učenja.

U suvremenomu obrazovanju sve se više ističe potreba za inovativnim metodama poučavanja koje potiču djelovanje i motivaciju učenika. Jedna je od takvih metoda primjena igrificiranih materijala (igrifikacija – engl. *gamification*). Posebno je važna uloga igrifikacije u pripreмној nastavi hrvatskoga jezika, koja je namijenjena učenicima koji tek započinju usvajati jezik ili ga uče kao drugi jezik. U toj fazi nastave učenici se susreću s izazovima poput učenja i/ili proširivanja sasvim novoga rječnika, razumijevanja gramatičkih struktura inoga jezika i razvijanja komunikacijskih i čitalačkih vještina.

Glavni je cilj ovoga rada prikazati kako se igrificirani materijali mogu primijeniti u pripreмној nastavi hrvatskoga jezika, koje su njihove prednosti te kako mogu poboljšati učenikovo usvajanje jezika. Iako postoje različita objašnjenja igrifikacije, sva se ona mogu svesti pod zajednički nazivnik – primjena elemenata igre u kontekstima u kojima se ona inače ne provodi. Igrificirani materijali mogu se primijeniti u različitim dijelovima obrazovnoga sustava, od predškolskoga do visokoga obrazovanja. Posebno su korisni u učenju jezika jer omogućuju učenicima usvajanje rječnika, gramatike te komunikacijskih sposobnosti s pomoću interaktivnih aktivnosti.

Igrificirani materijali u pripreмној nastavi hrvatskog jezika

Prednosti su koje primjena igrificiranih materijala ima u nastavi jezika višestruke. Usvajanje novoga jezika postaje dinamičnije, interaktivnije i prilagođenije potrebama učenika. Korištenjem elemenatima igre poput bodova, razina, izazova i nagrada, povećava se motivacija i aktivnost učenika, što ih potiče na sudjelovanje u procesu učenja. Digitalni kvizovi, kartične igre, slagalice i križaljke pomažu u usvajanju rječnika novoga jezika i gramatičkih struktura, dok igre uloga i timski zadatci razvijaju komunikacijske vještine, omogućavajući učenicima uporabu jezika u svakodnevnim životnim situacijama. Osim

* Matea Kolak učiteljica je pripreმne nastave hrvatskoga jezika u Osnovnoj školi kneza Trpimira u Kaštel Gomilici.

toga, smanjuje se strah od pogrešaka jer se stvara okruženje u kojemu su pogreške sastavni dio procesa učenja te se ne doživljavaju negativno.

Upravo se zato igre mogu dobro uklopiti u pripremnu nastavu hrvatskoga jezika koja je namijenjena učenicima koji ne znaju ili nedovoljno poznaju hrvatski jezik. Samo učenje hrvatskoga jezika u sklopu pripremne nastave odvija se na četiri razine: govorenje, čitanje, slušanje i pisanje.

Primjeri iz prakse

Pripremna nastava u Osnovnoj školi kneza Trpimira u Kaštel Gomilici organizirana je za učenike koji su se upisali u školu, a ne znaju hrvatski jezik. Nastavu je pohađala mala skupina učenika iz Ukrajine – brat i sestra, učenik 7. razreda i učenica 2. razreda. Oni su u Hrvatsku stigli iz okolice Kijeva prije šest mjeseci i prethodno nisu imali iskustva s hrvatskim jezikom. Individualiziranim pristupom i prilagođenim nastavnim metodama program je bio usmjeren usvajanju osnovnih jezičnih vještina, čime se učenicima omogućio lakši nastavak školovanja i svakodnevna komunikacija.

Pripremna nastava održana je prema *Pravilniku o provođenju pripremne i dopunske nastave za učenike koji ne znaju ili nedostavno znaju hrvatski jezik i nastave materinskog jezika i kulture države podrijetla učenika* (2013. Narodne novine, br. 15/13).

Usvojena znanja obuhvaćala su različita tematska područja od upoznavanja s okruženjem, školom i mjestom do poznavanja dijelova tijela, prostorija i predmeta u domu, životinja i kućnih ljubimaca, boja i brojeva te hrane. Pripremna je nastava obuhvaćala i upoznavanje s hrvatskom abecedom, učenje čitanja i pisanja riječi i jednostavnih rečenica.

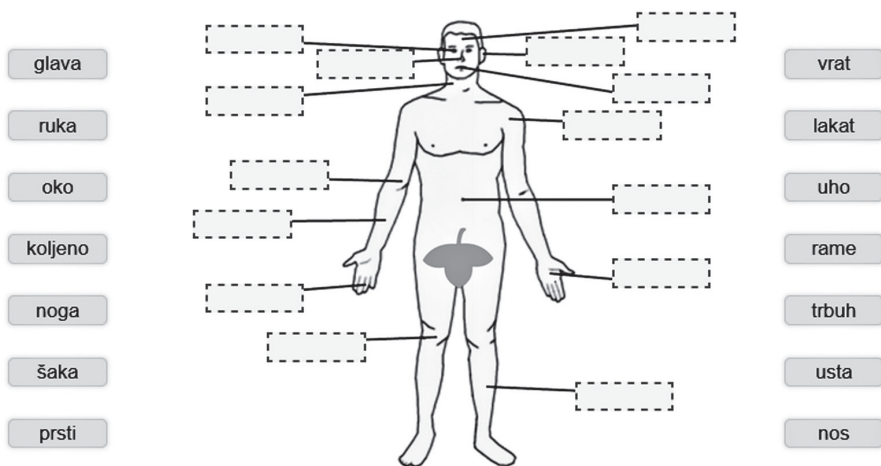
Nakon prvoga ciklusa pripremne nastave hrvatskoga jezika od 70 školskih sati, započeo je i drugi ciklus u jednakome trajanju. U učenju i ponavljanju svih navedenih sadržaja tijekom drugoga ciklusa pripremne nastave veliku su ulogu imale igre za osobe koje uče hrvatski kao iní jezik koje se mogu pronaći na stranici *Hrvatskoga mrežnoga rječnika – Mrežnika* (<https://rjecnik.hr/igre/>).

Kao prva igra koja se pokazala jako korisna u pripremnj nastavi hrvatskoga jezika ističe se *Dan u životu* – „*Dan u životu* igra je u kojoj igrač mora dovući određeni glagol za dnevnu aktivnost do odgovarajućega crteža u stripu koji prikazuje svakodnevni život poslovnoga čovjeka.” (<https://rjecnik.hr/igre/dan-u-zivotu/>). Ta igra interaktivno i vizualno pomaže učenicima u usvajanju i povezivanju glagola s odgovarajućim situacijama iz svakodnevnoga života, odnosno sa situacijama u kojima se i oni sami ili njihovi roditelji mogu naći. Povezivanjem riječi s ilustracijama učenici lakše pamte značenje i pravilnu uporabu glagola, što pridonosi razvoju njihova rječnika i gramatičkoj točnosti. Osim toga, igra potiče logičko razmišljanje i kontekstno učenje jer učenici moraju analizirati crteže i odabrati najprikladniji glagol. Takav način učenja smanjuje osjećaj pritiska, koji može biti prisutan u tradicionalnim metodama, a vizualni prikazi olakšavaju razumijevanje značenja glagola učenicima koji imaju različite načine učenja, posebno onima kojima više odgovara slikovno i iskustveno učenje.

Igra *Pamtilica sa životinjama* (<https://rjecnik.hr/igre/igre/ucenici/pamtilica-zivotinje/>) služi za ponavljanje i učenje imena životinja na hrvatskome jeziku. Igra ima 16 razina, a učenici trebaju spojiti sliku s odgovarajućim nazivom životinje. Kad to točno naprave, čuje se zvuk kojim se životinja glasa. Ta se igra pokazala zanimljivijom učenicima nižih razreda osnovne škole, a nakon nekoliko ponavljanja učenici su upamtili većinu imena životinja. Na sličan je način osmišljena i igra *Pamtilica za učenje hrvatskih riječi* (<https://rjecnik.hr/igre/igre/ucenici/pamtilica-rijeci/>), koja ima više različitih potkategorija: *prometna vozila*, *voće*, *povrće*, *ostala hrana*, *odjeća*, *poslovi* i *životinje*. Kao i prethodna igra, *Pamtilica za učenje hrvatskih riječi* prikladnija je za učenike nižih razreda osnovne škole, no može se primijeniti za sve učenike bez obzira na dob tijekom faze ponavljanja naučenih sadržaja. Također, ako se te igre igraju udvoje ili s više igrača, budi se natjecateljski duh među učenicima, što ih dodatno motivira za učenje.

Igra *Dijelovi tijela* (<https://rjecnik.hr/igre/dijelovi-tijela/>) igra je dovlačenja koja omogućuje vizualno i interaktivno usvajanje osnovnoga rječnika povezanoga s ljudskim tijelom jer je zadatak učenika povezati riječi s odgovarajućim slikama tijela. Tako učenici lakše pamte nove riječi, što doprinosi učinkovitijemu učenju i boljemu razumijevanju jezika. Takav način učenja potiče asocijativno razmišljanje, čime se olakšava dugoročno pamćenje novih riječi. Nadalje, igra je prilagođena početnicima i učenicima koji možda još nemaju razvijene vještine čitanja i pisanja na hrvatskome jeziku, pa im omogućuje intuitivno učenje kroz prepoznavanje i povezivanje pojmova.

Igra u kojoj igrač treba dovući odgovarajući naziv za dio tijela. Igra je namijenjena neizvornim govornicima hrvatskoga jezika i djeci koja uče hrvatski jezik.



✓ provjeri

Igra nadopunjavanja – dativ pridjeva i imenica (<https://rjecnik.hr/igre/igre/neizvorni/dativ-pridjevi-imenice/>) zahtijeva od učenika upisivanje točnoga oblika pridjeva ili imenice u rečenicu. Dopunjujući rečenice, učenici svladavaju gramatička pravila, konkretnije slaganje imenica i pridjeva u dativu, što je nužno za točnu uporabu hrvatskoga jezika u govoru i pismu. Navedena igra dopunjavanja omogućuje učenicima da prepoznaju gramatičke obrasce i primijene ih u kontekstu umjesto da ih uče napamet. Pokazala se prikladnijom za učenike viših razreda osnovne škole.

Posljednja igra koja se upotrebljavala u pripremnoj nastavi hrvatskoga jezika, a učenicima je bila najdraža, bila je igra *Što je ovo* – „Obrazovna igra namijenjena osobama koje su počele učiti hrvatski jezik i maloj djeci. Cilj je igre skupiti što više bodova. Bodovi se skupljaju tako da igrač upisuje što se nalazi na slici koja se pojavljuje. Odgovor za svaku sliku jedna je riječ.” (<https://rjecnik.hr/igre/igre/neizvorni/sto-je-ovo/>). Prije početka igre može se odrediti broj riječi koje treba pogoditi (20 pitanja, 50 pitanja, 100 pitanja i sva pitanja) te vremensko ograničenje odgovora (20 sekunda po odgovoru, 40 sekunda po odgovoru i bez vremenskoga ograničenja). Igra *Što je ovo* potiče usvajanje novih riječi te razvija koncentraciju i pažnju, posebice ako se ograniči vrijeme za odgovor jer učenik mora brzo i točno prepoznati prikazani predmet. Zahvaljujući bodovnomu sustavu, igra motivira učenike na ponavljanje i postizanje boljih rezultata, posebno ako igra dvoje ili više učenika.

Zaključak

Može se zaključiti da se primjena igara izrađenih u sklopu projekta *Hrvatski mrežni rječnik – Mrežnik* pokazala iznimno učinkovitim načinom usvajanja i vježbanja jezičnih vještina kod neizvornih govornika.

Budući da učenje pojedinih elemenata novoga jezika, kao što je gramatika, katkad može biti suhoparno s pomoću igara učenici na interaktivan i, što je njima samima jako važno, zabavan način razvijaju rječnik, gramatičku točnost te vještine prepoznavanja i pravilne upotrebe riječi u kontekstu. Sve su igre prilagođene različitim stilovima učenja, što osigurava svakomu učeniku usvajanje nastavnih sadržaja na način koji mu najviše odgovara.

Zaključno, igrificirani materijali u pripremnoj nastavi hrvatskoga jezika pridonose učinkovitijemu i zabavnijemu učenju, stvarajući okruženje u kojemu učenici prirodnije razvijaju jezične kompetencije.