

Stručni rad

**OD SLUŠANJA DO SAMOSTALNOG
ČITANJA:
METODIČKI MODEL OBRADU PRIČE *POŠTAR ZEKO
BRZONOVI***

mr. Bogdanka Conjar, dipl. uč.
OŠ Grabrik Karlovac

Sažetak

U ovome članku prikazan je metodički model interpretacije priče Poštar zeko Brzonogi Želimira Hercigonje u 2. razredu osnovne škole. Članak problematizira pitanje treba li učitelj čitati učenicima 2. razreda koji su već usvojili slova i očekuje se da samostalno čitaju. Isto tako, prikazan je pristup interpretaciji priče uz korištenje prezentacije načinjene u alatu Genially, i to u obliku *escape game* koja podrazumijeva rješavanje niza zadataka osmišljenih kao izazovi, a nagrada je tajni broj na kraju svakog izazova. Upisivanjem tajnih brojeva na kraju otvara se svojevrsna nagrada, u ovome slučaju, zahvala za pomaganje.

Ključne riječi: lektira, likovi, događaji, Genially, escape game

1. Uvod

Prema Čudina-Obradović (1995.), čitanje kao vještina posljedica je kulturnog razvoja čovjeka [1]. Smisao čitanja je razumijevanje napisane poruke. Autorica razlikuje četiri faze usvajanja čitanja: faza cjelovitog prepoznavanja (učenje riječi napamet), faza početne glasovne raščlambe (otkrivanje slova-glasova koji tvore riječ), faza prevođenja slova u glas (primjena abecednog načela, glasovna raščlamba i glasovno pamćenje), faza složenog prevođenja grafičkih u glasovne jedinice (ortografska strategija-riječi se ne raščlanjaju već se uočavaju poznate jezične cjeline).

Težak (1998.) naglašava složenost čitanja kao procesa te govori o posebnoj metodici čitanja [3]. Razlikuje čitanje prema realizaciji (govorno – na glas i negovorno – u sebi), prema subjektu čitanja (učenikovo, nastavnikovo, glumčevo, individualno, zorno, čitanje po ulogama) te čitanje prema doživljajno-spoznajnim zadacima (logičko, analitičko, usmjereno, interpretativno, kritičko).

Lazarich (2013.) ističe da je čitanje složena jezična djelatnost koja uključuje misaonu, emocionalnu i fantazijsku aktivnost. Čitanje je temeljna obrazovna djelatnost jer o čitanju ovisi kvaliteta učenja [2].

Učitelji i učiteljice osvješćuju važnost čitanja i razvijaju kulturu čitanja kod učenika te istražuju i primjenjuju različite metodičke postupke kroz koje potiču samostalno čitanje. Jedan od poticaja je i učiteljevo ili učiteljičino čitanje.

2. Važnost čitanja učiteljice u razredu

Već u pripremnom razdoblju u 1. razredu učiteljica čita različite tekstove poput bajke, basne, priče, pjesme. Njeno čitanje je važno jer predstavlja uzor. Ono treba biti interpretativno kako bi učenici kasnije čitali izražajno. Slušanjem interpretativnog čitanja učenici stvaraju slike onoga što čuju, zamišljaju, maštaju, razmišljaju, razumiju sadržaj povezujući ga s vlastitim iskustvom, zaključuju i pripovijedaju o onome što su čuli, prepričavaju, dramatiziraju, crtaju, stvaraju zvukove u priči ili pjesmi.

Bez obzira što su učenici 2. razreda naučili slova i očekuje se da samostalno čitaju, učiteljica ih može „nagraditi“ interpretativnim čitanjem kraćih priča, slikovnica, lektirnih djela (književnih djela za samostalno čitanje, prema novome kurikulumu), a sve s ciljem da ih potakne na samostalno čitanje kod kuće te iste priče ili slikovnice pri čemu će im zadati i neke kreativne zadatke za samostalan rad. Cilj ovakvog pristupa jest motivirati učenike za samostalno čitanje jer će lakše čitati tekst koji su već čuli i razgovarali o njemu. Kroz kratku interpretaciju teksta bit će upoznati s ključnim dijelovima u priči te će tijekom samostalnog čitanja bolje razumjeti sadržaj.

2. 1. Digitalni alati u funkciji čitanja i razumijevanja priče

Živimo u digitalnome dobu. Okruženi smo medijima. Svaki učitelj razmišlja o tome na koji način iskoristiti blagodati digitalnih alata u svrhu učenja i poticanja na učenje.

Jedan od načina je korištenje digitalnih alata koji pružaju interaktivno i iskustveno učenje koje povećava motivaciju kod učenika.

Escape game u alatu Genially kombinira tekst, slike, animacije i zvukove koji drže pažnju učenika. Aktivno sudjelovanje potiče učenike da slušaju i prate čitanje, čitaju upute i zadatke uz praćenje tragova. Cilj je napredovati u igri što pridonosi vjeri u vlastite čitateljske sposobnosti. Učenici se fokusiraju na razumijevanje sadržaja jer znaju da ih čeka niz zadataka u obliku izazova čime se jača njihova sposobnost slušanja i analitičkog čitanja..

Učenici vole različite izazove. Kroz izazove rješavaju različite zadatke pa i ne primijete da zapravo uče. Rade u grupama unutar kojih se osjećaju zaštićenije i tako vježbaju timski rad. Uče surađivati, međusobno se slušati, predlagati, prihvaćati i neprihvaćati svoje ideje i ideje drugih, uče preuzimati odgovornosti za vlastito učenje. Razvijaju digitalnu pismenost dok istovremeno razvijaju čitateljske i kognitivne vještine. Na kraju svih izazova slijedi digitalna nagrada. Ona dodatno motivira učenike da aktivno sudjeluju. Tako digitalni alati, uz tradicionalne metode učenja čitanja i rada na tekstu pridonose dinamičnijem i učinkovitijem učenju.

2. 2. Poštar zeko Brzonogi Ž. Hercigonje (metodički model)

Učiteljica pokreće prezentaciju [Poštar zeko Brzonogi](#). Učenici opisuju šumu i imenuju neke životinje u šumi. Traže sličnosti i razlike među životinjama opisujući ih. Na taj način uvodi ih se u mjesto radnje priče koju će pratiti i slušati.



Slika 1. Opisivanje šumskih životinja

Nakon najave priče, učenici predviđaju što bi se moglo dogoditi u toj priči. Iz naslova zaključuju da će glavni lik biti zeko te da je on poštar. Učenici su vrlo maštoviti i stvaraju svoje priče u kojoj je iz početnog slajda razvidno mjesto radnje i likovi.

Nakon slobodnih pripovijedanja vlastitih priča, učiteljica postavlja poticajni, motivacijski zadatak: *Pažljivo slušajte pa ćete odgovoriti i objasniti jeste li slušali priču ili basnu. Isto tako, pratite svoje osjećaje tijekom slušanja i praćenja pa ćemo o tome razgovarati.* Priču čita učiteljica, i to interpretativno. Tijekom čitanja učiteljice učenici mogu pratiti čitanje i gledati slike jer je sve vidljivo na projekcijskom platnu.

Nakon čitanja učenici odgovaraju i objašnjavaju zašto je Poštar zeko Brzonogi priča, a ne basna te navode karakteristike basne i priče uspoređujući ih. Govore svoje utiske te identificiraju vlastite osjećaje tijekom slušanja i praćenja priče.

Učenici čitaju kratku priču o vjeверици Verici koja je upala u korijenje (dom) malog patuljka koji ju je zarobio. Uvođenjem novog problema u cijeli pristup postiže se

dodatna motivacija za rad te želja da se pomaže drugima. Patuljak učenike stavlja u situaciju da riješe izazove ako žele pomoći vjeverici.



Slika 2. Najava problema

Nakon uočena četiri izazova, učenici se dijele u četiri grupe. Svaka grupa rješava jedan izazov. Dozvoljeno je međusobno pomaganje ne samo unutar grupe već i između grupa, a to pravilo pridonosi praćenju svih izazova, a ne samo izazova svoje grupe. Tijekom rješavanja izazova, grupe dobivaju povratnu informaciju o točnosti i netočnosti riješenosti zadataka.



Slika 3. Misije (zadatci za grupe)

U prvom izazovu učenici provjeravaju razumijevanje priče. U drugom izazovu provjeravaju redoslijed događaja u priči. U trećem izazovu detaljnije provjeravaju likove i njihove postupke. U četvrtom izazovu učenici bogate rječnik kroz provjeru razumijevanja različitih izraza u priči. Na kraju svakog izazova slijedi zadatak čiji je

rezultat dio tajnog broja. Svaka grupa zadužena je za pamćenje brojčanog ključa na kraju izazova.

Sve završava unošenjem šifre za otključavanje nagrade (tajnih brojeva na kraju svakog izazova), a nagrada je iskrena zahvala male vjeverice koju patuljak pušta na slobodu. Nakon ovog uvodnog sata učenici posuđuju slikovnicu u školskoj knjižnici i dobivaju zadatak da samostalno pročitaju priču kod kuće.

Što možemo poslije ove *escape* igre?

Metodičke mogućnosti nastavka su velike. S učenicima možemo nastaviti priču (pisati, crtati, snimati, dramatizirati) o tome što se dogodilo s vjevericom nakon oslobađanja, kome je ona pomogla i kako. Može se stvarati zajednička priča o tome pripovijedanjem u krugu te izraditi zajednička nova slikovnica.

Učenici mogu individualno stvarati svoje priče, pripovijedati, a cijeli razred birati onu priču koju mogu ozvučiti, animirati, oslikati, dramatizirati ili stripovno prikazati. Uz podršku učiteljice mogu digitalizirati svoje uratke.

3. Zaključak

Da čitanje lektire učenicima ne bude muka, već radost, učitelji mogu pripremiti kreativne i interaktivne igre poput *escape game* te im čitati na uvodnom satu. Učenici otkrivaju priču kroz igru i rješavanje izazova. Uz dodavanje elemenata (u ovome prikazu vjeverica Verica) stvara se još veći osjećaj avanture i dodatna želja za daljnjim istraživanjem teksta te dječjim stvaralaštvom.

Glasno interpretativno čitanje učiteljice pruža model lijepog čitanja, potiče maštu i pomaže učenicima da se povežu s likovima i radnjom. Ovakav pristup čini čitanje dinamičnim te razvija kod učenika pozitivan stav prema lektiri i književnosti općenito. I na kraju, kombinacija igre, interakcije i učiteljskog entuzijazma stvara poticajno okruženje u kojem učenici čitaju s guštom i radošću.

4. Literatura

- [1.] Čudina-Obradović, M. (1995). *Igrom do čitanja*. Školska knjiga. Zagreb.
- [2.] Lazarich, M. (2013). *Metodika Hrvatskoga jezika u razrednoj nastavi*. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci. Rijeka.
- [3.] Težak, S. (1998). *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika 1 i 2*. Školska knjiga. Zagreb.
- [4.] Poštar zeko Brzonogi. URL:

<https://view.genially.com/61dafc3ad2c6070de780cd0a/game-breakout-postar-zeko-brzonogi>