

## Igra u nastavi kao kreativna i motivacijska tehnika

Marijana Škutor

**SAŽETAK:** Ovaj rad se bavi igrom kao jednim od oblika motivacije i poticanja u nastavi. U radu se ističe uloga učitelja u kreiranju nastavnog ozračja u učenju putem igre. Također se govori o vrstama nastavnih tehnika koje se mogu realizirati uz igru. Prezahtjevni nastavni programi pred učenike stavljaju zadatak mehaničkog usvajanja sadržaja. Otežano svladavanje nekih nastavnih sadržaja kod učenika izaziva strah i odbojnost prema školi. Korištenjem igre u nastavi smanjuje se učinak dosade, ali i mogućeg straha od škole. Razvoj dječje mašte i kreativnosti u nastavi putem igre neosporno su pretpostavka lakšeg i uspješnijeg usvajanja nastavnih sadržaja kod učenika. Korištena kao kreativna i motivacijska tehnika igra će moguće pridonijeti optimalnom psihofizičkom razvoju djeteta

**Ključne riječi:** *igra u nastavi, kreativne tehnike, motivacijske tehnike, psihofizički razvoj učenika, učitelj*

## Game in Teaching as a Motivational and Creative Techniques

**ABSTRACT:** This paper deals with the a form of motivation and encourage ment to continue. The paper, the highlights, the role of the teacher in creating teaching atmosphere of learning through play. It also discusses the types of teaching techniques that can be implemented with game. To demanding curricula before students put the task of adopting a mechanical content. Difficulty in overcoming some educational content, with students causing fear and dislike of school. By using games in the classroom, reduces the effect of boredom, but also possible fear of school. The development of children's imaginations and creativity in teaching through games indisputably the premise easier and more successful adoption of educational content in students. Used as a creative and motivational techniques game will be contribute to optimum mental and physical development of the child.

**Keywords:** *creative techniques, game in teaching, motivational techniques, psychological and physical development of students, teacher*

### UVOD

Igra je po mišljenju mnogih znanstvenika nezamjenjivo sredstvo za upoznavanje djeteta, ali u isto vrijeme je veoma uspješno odgojno-obrazovno i terapeutsko sredstvo. Kroz fenomen igre dijete izražava svoju aktivnost, intelektualni razvoj, osjeća, osobne motive i ujedno se socijalizira. Kroz dječje aktivnosti putem igre otkriva se dinamična struktura i djelovanje dječje ličnosti (Smiljanić, 1976). Igrajući se, dijete se zabavlja, smije, upoznaje nove prijatelje, ali i usvaja nova znanja. Ona je jedna od prvih načina dječjeg učenja i to putem iskustva. Zato je igra jedna od učinkovitijih obrazovnih metoda. Kako bi se izbjeglo mehaničko usvajanje nastavnih sadržaja i potakla bolja aktivnost učenika u nastavi igra može biti kreativna i motivacijska tehnika. Važno je pronaći načine da se dugački popisi dosadnih podataka pretvore u živopisan, dojmljiv i vrhunski organiziran dijagram u skladu s prikladnim načinom usvajanja za djecu (Bognar, 2007).

Suvremeni pedagozi i znanstvenici koji su proučavali odgojne probleme uvidjeli su značajnu ulogu igre u nastavi kao nastavnoj metodi. Osim što donosi razonodu i zabavu, igra predstavlja i način učenja. „Djeca imaju urođenu motivaciju da uče, zapravo ne može ih se od toga odvratiti. Za početak uče kroz igru, kroz eksperimentiranje sa stvarima u svijetu oko sebe“

(Montessori, prema Britton, 2000, str. 76). Osnovni preduvjet za kreativno razredno ozračje je kreativan učitelj. Njegova osposobljenost za kreativan i poticajan rad ključna je za primjenu igre kao kreativne metode u nastavi. Učitelj će, koliko je moguće, pomoći u poticanju ili sputavanju kreativnosti kod svojih učenika.

Matijević (2009) tvrdi da učitelj kao kreator nastavnog procesa osigurava slobodnu i socijalno prihvatljivu okolinu koja neće sputavati učenika u njegovoj kreativnosti. Korištenjem igre u nastavi, u razredu se stvara suradnička i poticajna klima. Ona potiče učenike na bolju interakciju i aspiraciju koja pomaže pri usvajanju novih sadržaja. S druge strane Đurić (2009) ističe da dijete u igri nema poteškoća s koncentracijom i samostalnošću te se ujedno razvija njegova kreativnost. Stoga, igra ne bi trebala prestati s polaskom djeteta u školu, već se treba nastaviti u prilagođenom obliku. Igra se može iskoristiti te prilagoditi preko interesa učenika usmjeriti ka usvajanju novih sadržaja (Đurić, 2009).

Iz gore navedenog vidljivo je da je igra pokretač za djetetovu koncentraciju, aspiraciju, ali poticatelj svih djetetovih osjetila. Uz takvo razredno ozračje učitelj će imati mogućnost lakšeg komuniciranja sa učenicima, ali i lakšeg izlaganja nastavnih sadržaja. Igra u razred donosi pregršt novih ideja i načina prenošenja i usvajanja nastavnog gradiva. Učitelj ima mogućnost

kroz sve aspekte njegovog rada zainteresira svoje učenike putem igre. Naravno prvenstveno se mi igru uz pridržavanje didaktičko metodičkih pravila. Bitno je naglasiti da će se zasigurno kroz ovakav način rada u učionici smanjiti efekt straha kode učenika koje im često donose teško savladivi nastavni sadržaji.

### IGRA U NASTAVI I NJEZIN ZNAČAJ ZA DJEČJI RAZVOJ

Djeca uživaju u igri jer ih ona motivira, stvara pozitivne emocije te podiže raspoloženje. Upravo zbog toga igra je najzabavniji oblik učenja. Smatra se da znanje stečeno kroz igru ostaje trajnije od znanja stečenih na drugi način. Polazeći od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta Đurić (2009) navodi njezine glavne karakteristike:

1. Igra je simulacijsko ponašanje sa sljedećim odlikama: divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način); nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje); neadekvatnost (ponašanja nesuglasno danoj situaciji).
2. Igra je autentična aktivnost, iz čega slijedi: da posjeduje vlastite izvore motivacije i da je proces igre važniji od ishoda akcije;
3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača, tj.: oslobađa od napetosti, rješava sukob: dominacija sredstava nad ciljevima; odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka; regulira fizički, spoznajni socijalno-emocionalni razvoj;
4. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi: igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji; u stanju umjerene psihičke tenzije (Đurić, 2009).

Promatran kao autentična ili simulacijska aktivnost, neosporno je, da igra donosi zabavu te da je omiljena među djecom. Vidljivo je da je igra vodeća i determinirajuća aktivnost za razvoj djeteta, ali i razvoj osobnosti. Promatrana sa odgojno-obrazovnog aspekta važnost igre je neupitna. Vukasović (1998), tvrdi da je igra aktivnost koja uspijeva privući i zadržati dječju pažnju putem koje dijete razvija svoje perceptivno-motoričke sposobnosti (gruba i fina motorika, spretnost, okulomotorna koordinacija, pravilno držanje. Neosporan je njezin značaj za razvoj intelektualnih sposobnosti (mišljenje, pamćenje, pažnja, govor, percepcija). Igrajući se dijete jača i razvija svoj socio-emocionalni status što je od velikog značaja za njegovu interakciju s vršnjacima (Vukasović, 1998).

Dijete u igri upoznaje sebe i svoje vršnjake, razvija svoju brzinu, spretnost, okretnost i memoriju. U igri je dijete opušteno i radosno, ujedno se jača njegovo samopouzdanje i samopoštovanje koje ga čini sigurnijim pred vršnjacima. Na takav način vršnjaci ga prihvaćaju u svoju skupinu što pridonosi djetetovom socio-emocionalnom statusu. Moguće da će uz jačanje svih djetetovih odgojnih područja (intelektualno, tjelesno emocionalno, moralno, radno, estetsko područje) doprinijeti razvoju djetetove emocionalne inteligencije. Ona je zaslužan za kasniji uspjeh pojedinca kako u privatnom tako i u poslovnom svijetu. S pedagoškog aspekta igra, kao jedna od tehnika u nastavnom procesu, ima mnoge prednosti pri lakšem usvajanju nastavnih sadržaja. Neospornu mogućnost učenja putem igre ističu (Omerović i Džaferagić-Franca, 2012):

- a) lakše postizanje koncentracije pažnje;
- b) aktivnost djece je veća nego u drugim oblicima učenja;
- c) emocionalni stav pozitivniji je prema igri nego prema ozbiljnom učenju;
- d) igrajući se djeca se manje umaraju nego prilikom ozbiljnog učenja;
- e) igra je djelotvornija za učenje i pamaćenje u odnosu na uporabu teksta ili izlaganja;
- f) sadržaji naučeni u igri dulje se pamte i lakše primjenjuju;
- g) igre se mogu primijeniti s djecom različitog uzrasta i sposobnosti.

Mogućnost primjene igre u nastavi je višestruka donosi nastavne sadržaje na jedan novi i zabavan način. Obostrana je korist igre, za učenika i za učitelja jer se upoznaju na jednoj novoj i drugačijoj razini. Komunikacija postaje uspješnija, uz minimalne konflikte u razredu. Učenik bez straha iznosi svoje mišljenje. Na takav način učenik postaje subjekt odgojnog rada uz visoko uvažavanje njegove osobnosti od strane učitelja.

Zato bi korisno bilo primjenjivati igru kao jedna od metoda prenošenja znanja u nastavi smatra (Bognar, 1986). Po mišljenju ovog autora Nastavni planovi i programi trebali sadržajno uključivati igru, ali drugačiju od igre koja predstavlja oblik zabave. Igra s pedagoškim karakterom uključuje kombinaciju igre i učenja. Nastava sa elementima igre ima odgojno-obrazovni karakter uz poštivanje i pridržavanje pedagoških standarda. Kako bi se ovakva nastava odvijala po planu postavlja se didaktički cilj i zadatci igre (Bognar, 2011). Priklanjajući se ovom mišljenju, Đurić (2009) smatra da svaka igra treba imati svoja pravila tako i igra u nastavi. Učenici moraju poštivati pravila i svoju ulogu u zadanoj igri. Uz ovakvu metodu dijete uči bez velikih napora i brže prolazi nastavni sat Uključivanjem igre u svakodnevne obrazovne aktivnosti put je ka holističkom pristupu u obrazovanju, ali i razumijevanju djeteta kao subjekta odgojne djelatnosti.

Aktivnost djeteta u igri istodobno je i njegovo učenje. To je najefikasniji i najjednostavniji put za stjecanje novog znanja, uvježbavanje i osposobljavanje za primanje sve složenijih spoznaja. Igra potiče samostalno i stvaralačko razmišljanje pod utjecajem novih iskustava (Malešević, 1986). Bognar (1986) eksperimentalnom metodom uspoređujući odnos igre i učenja došao do spoznaje da je učenje putem igre jednako učinkovito kao i putem nastavnih listića. Usporedivši nastavne postupke koji uključuju primjenu filma, udžbenika i igre, dokazao je da je igra izazvala najveću pozornost kod učenika. Čudina i Andrić (1986) ističu stalna nastojanja pedagoga da pronađu načine kako zadržati pažnju učenika u nastavnom procesu i usmjeriti psihičku aktivnost učenika na sadržaje koji nisu proizašli iz interesa i potreba učenika. Ove autorice izdvaja igru jer se razlikuje od tradicionalnih nastavnih metoda i provodi se zanimljivim poticajnim sredstvima. Somolnaji i Bognar (2008) se slažu da igra predstavlja *kognitivno iznenađenje*, vanjski podražaj koji sprječava dosadu i umor. Primjena igre u nastavi teže je izvediva bez velikog angažmana učitelja. Igra u nastavi djeci daje kreativni poticaj i mogućnost lakšeg usvajanja nastavnih sadržaja, ali pomaže pri stvaranju novih ideja.

Učitelj je glavni kreator i motivator ovakvog razrednog okruženja. On formira zajednicu koja uči putem igre. Njegov veliki trud, rad na sebi i usavršavanje svojih kompetencija bit će mogući put realiziranja nastave putem igre kao jedne od nastavnih tehnika. Svakako je nezaobilazan aspekt suradnje i razmjene iskustava učitelja sa kolegama koji već primjenjuju ovakve nastavne metode.

### **ULOGA UČITELJA PRI REALIZACIJI IGRE KAO KREATIVNE I MOTIVIRAJUĆE TEHNIKE U RAZREDU**

Učitelj bi trebao biti svestrana i poticajna ličnost koja mora poštivati djecu, poznavati njihove razvojne faze. Od ključnog značaja je njegovo poznavanje nastavnih metoda primjerenih određenoj razrednoj situaciji. Osobito, njegova bi uloga trebala biti motiviranje učenika na rad i kritičko razmišljanje, ali i korištenje novih putova i tehnika u učenju i poučavanju (Todorov, 2010). Učitelj treba zainteresirati učenike i držati njihovu pažnju kako bi učenici što uspješnije usvojili nastavne sadržaje. Tradicionalni učitelj rjeđe koristi igru u nastavi i skloniji je metodama koje potiču disciplinu u razredu. Suvremeni učitelj uspješno odgovara izazovima suvremene škole te koristi igru kao motivacijsku nastavnu tehniku. On je svjestan da je dijete u igri opušteno te lakše uči, a važno je istaknuti da je smanjen element straha od nastave (Ivanek, Mikić i Karabašić, 2012).

Primjenom igre učitelj pomno razrađuje i priprema sadržaje koje će prenositi metodom igre. Kroz pripremu ove tehnike učitelj postavlja cilj i zadatke koje će realizirati u učenju kroz igru. Najvažnije je da igra bude prilagođena dobi i intelektualnim sposobnostima učenika. Važno je voditi računa o dinamici i opsežnosti sadržaja kako ne bi bili dosadni. Učiteljeva kreativnost ovdje je bitan čimbenik uspjeha igre u nastavi.

Suvremeni razred traži suvremenog učitelja originalnog, sposobnog, pokretljivog intelekta, maštovitog, spretnog sa smislom za humor, ali i da posjeduje osobine kao što su fluentnost, divergentnost i primjećivost za nova rješenja (Matijević, 2009; Supek, 1987). Igra u nastavnom procesu može pridonijeti dinamici nastavnog sata u kojoj će učenici svim svojim osjetilima usvajati nova znanja. U učenju kroz igru učitelj određuje zadatke i postavlja zahtjeve pred učenike uz moguću prilagodbu igre različitim obrazovnim kontekstima. Jukić (prema Matijević, 2010) tvrdi da se ovakvo učenje temelji na konstruktivističkom pristupu učenja s naglaskom na suradničko učenje. Glavne odlike konstruktivističkog pristupa su: interakcija, suočavanje s problemima, razumijevanje cjeline gdje su učenici aktivni sudionici u stjecanju znanja. Učenici imaju mogućnost eksperimentiranja, manipuliranja i restrukturiranja kako bi znanje učinili organiziranim i smislenim. U centar dolazi aktivno učenje, učenje kroz iskustvo koje se zasigurno dulje pamti. Učitelj može krenuti od spontanih igara pa sve do glazbenih, dramskih, scenskih, logičkih, matematičkih, jezičnih, plesnih, istraživačkih i drugih igara.

Aktivno i suradničko učenje aktivira sve učeničke snage koje za cilj imaju što uspješnije usvajanje nastavnih sadržaja. Na ovakav način učenik uspješno svladava sve zapreke na koje nailazi tijekom učenja pojedinih nastavnih sadržaja. Posebice kada su u pitanju

neki teži nastavni predmeti. Suradničko učenje ima za cilj potaknuti učenike na način da uspješniji učenici pružaju pomoć u učenju slabijim učenicima. Ova suradnja dolazi do izražaja kod problemske nastave. Učenici surađuju, igraju se te postaju mali istraživači koji sami rješavaju zadani problem. Učitelj u ovakvom procesu ima ulogu supervizora koji nadgleda cijeli proces. Ovakav nastavni rad pridonosi pozitivnom ozračju u razredu i produbljuje pozitivne odnose među učenicima.

Došen Dobun (1995) ističe ključne aspekte na kojima se zasniva nastava koja se odvija kroz igru: a) polazi od djeteta i njegove aktivne prirode da djeluje koristeći vlastitu energiju i na takav način razvija svoje potencijale; b) učitelj treba osigurati stimulativnu sredinu, prostor i raznovrsne elemente između kojih dijete može birati u skladu sa svojim interesima i mogućnostima kako bi u skladu sa izabranim elementima istraživao i djelovao; c) učitelj je važan i neizbježni dio dječje stimulativne okoline. On se u skladu sa dječjim djelovanjima uključuje u igru uz koju se dijete razvija i mijenja, čime se potvrđuje djetetova osobnost. Bognar (2011) ističe važnost kreativnosti učitelja koji stvara kreativnu okolinu koja potiče kreativan proces kod učenika. Moguće, da će kroz igru učenikova kreativnost biti oslobođena te za rezultat imati kreativan produkt u nekom određenom području nastave. Da bi realizirao ove nastavne tehnike, učitelj prije svega treba biti kreativan i vjerovati u svoje učenike. Matijević (2009) tvrdi da kreativan učitelj na svaki susret sa učenicima dolazi sa novim scenarijima. U svome radu umjesto udžbenika koristi znanstveno-popularne i umjetničke tekstove. Učitelj stalno usavršava svoja znanja, istražuje te prezentira svoje vlastite scenarije na stručnim skupovima. On uvijek ima nove ideje za zajedničke aktivnosti s učenicima znatizeljan je i ima širok spektar interesa. Preuzimajući tuđe ideje on ih obogaćuje, mijenja, prilagođava stvarnim potrebama svojih učenika. Kreativan učitelj surađuje s drugim kreativnim učiteljima uz razmjenu ideja i iskustava. On u svome radu preferira aktivne oblike učenja kao što su problemska i projektna nastava te tako kod učenika potiče na aktivnost i kreativnost u nastavi. Pivac (2009) smatra kako bi svaka škola trebala imati kreativan-inovativnog pedagoškog stručnjaka koji bi svojom kreativnošću motivirao učenike. Kreativni učitelj ujedno je i suvremeni učitelj koji naglasak u nastavi stavlja na aktivno učenje i učenika kao aktivnog sudionika nastavnog procesa.

Lalović (2009) ističe da je aktivno učenje istoznačnica za suvremeni pristup u nastavi gdje je učenik kreira i konstruira svoje iskustvo i usvaja nova znanja. Osobitu pomoć u ovom procesu učeniku pruža učitelj koji je zaslužan za poticajno okruženje uz poštivanje učenikove autonomije. Nikčević-Milković (2004) definira aktivno učenje kao sposobnost učenika za djelotvorno učenje, ali i kritičko razmišljanje. Omerović i Džafaragic-Franca (2012) tvrdi da se u aktivnoj školi polazi od interesa djeteta, a cilj joj je razvoj ličnosti i individualnosti djeteta. Uz aktivne metode učenik, istražuje, pita i uči kako učiti. Učitelj postaje motivator koji uz primjenu igre u nastavi kao nove nastavne metode aktivira cijeli razred te potiče suradničke odnose među učenicima.

## NASTAVNE METODE KOJE SE ODVIJAJU KROZ IGRU

Igra u nastavi može se primjenjivati u svim etapama nastavnog procesa. Učenje kroz igru značajno je na svim razinama odgojno-obrazovnog rada, a ne samo u mlađoj dječjoj dobi. Osobito je važno da djeca već u samim počecima zavole školu, a ne da je doživljavaju kao nešto strašno. To je moguće realizirati kroz igru koja asocira na zabavu, a ne na ozbiljno učenje koje često kod djece izaziva strah. Veliki broj nastavnih sadržaja se može predstaviti i usvojiti putem igre. U suprotnom škola može biti izvor stresa, straha i zabrinutosti koja može pridonijeti i pojavi zdravstvenih problema kod djece. Malešević (1986) ističe da se igra u nastavi može koristiti na više načina: ponavljanje, usvajanje različitih novih sadržaja, uvježbavanje ili kao uvod u novo gradivo. Također se može koristiti za: individualni rad, rad u parovima ili rad u skupinama.

Suvremena nastava i suvremeni nastavnik su se odmaknuli od frontalnog oblika rada u nastavi i unijeli nove kreative nastavne metode. Nastava ne smije biti dosadna već mora biti dinamična i intelektualno poticajna za sve sudionike nastavnog procesa. Za mlađu dobnu skupinu djece koriste se metode slične onima u vrtiću. Djeca usvajaju znanja kroz priče, pjesmice, slikovnice, lutke (Bognar, 2011). Kostović-Vranješ, (2006) ističu mnoštvo nastavnih metoda putem kojih se nastavni sadržaji usvajaju kroz igru. Značajne za istaknuti su: umne (mentalne mape), brain storming, kvizovi, igre memorija, Power Point prezentacije, E-learning, radni listići... Izbor i primjena pojedine metode ovisit će o nastavnom sadržaju koji se obrađuje odnosno o vrsti nastavnog predmeta. Uporaba igre kviza, rješavanje zagonetki potiče razvoj memorije te poboljšavanje pamćenja činjenica kod učenika. Za poboljšanje vještina preciznosti i spretnosti odnosno motoričkih vještina primjenjuju se borilačke igre i igre simulacije (e-learning). One pridonose poboljšanju osjetilnog znanja. Također su korisne igre simulacije, igranja uloga koje uz raznovrsnost aktivnosti putem igre ističu njezinu glavnu komponentu, a to je sloboda (Kostović-Vranješ, 2006).

*Umne mape* su kreativno sredstvo za izradu bilješki koje doslovoce izbacuju mape naših misli tvrdi (Buzan, 1993; Gazibara, 2013; Simel i Milijević, 1989). Uz pomoć umnih mapi se mnoštvo dosadnih informacija može pretvoriti u vrhunski organiziran i živopisan dijagram. Pri izradi mapi koriste se slike, simboli riječi u skladu s nizom za mozak jednostavnih pravila koje se na ovakav način lakše i brže procesuiraju. Uporabom umnih mapi u nastavi se može pridonijeti većem stupnju iskorištenosti mentalne sposobnosti učenika ističu (Vrsaljko i Ivon, 2009). Putem umne mape zadani problem u nastavnom procesu se rješava na kreativan način. Učitelj preko korištenjem umnih mapi pokazuje učeniku *kako se uči*. Uklopljene u središnju fazu nastavnog procesa umne mape oslobađaju kreativnost i samostalnost kod učenika. One su pogodne za usvajanje novog ali i već obrađenog nastavnog sadržaja. Kroz umne mape se nasatvni sadržaji lakše pamte što moguće učenike vodi ka boljoj organizaciji učenja ali i boljem uspjehu. Glavna odlika umnih mapi je da uz napisan pojam uvijek stoji i crtež zahvaljujući kojem učenik bolje reproducira ono što vidi i čuje. Nastavnik putem umne mape pomaže djeci da lakše pamte, razumijevaju i stvaraju umne mape (Buzan, 1988;

Bognar, 2011). *Oluja ideja* (brainstorming) jedna je od najpoznatijih tehnika rješavanja problema i poticanja kreativnosti u nastavi koju je osmislio Alex Osborn. Može se koristiti u grupi i pojedinačno. Cilj ove metode je da svi sudionici iznesu što više različitih ideja o nekom problemu i da ih zapisuju. Da bi bila ova metoda bila što uspješnija važno je pohvaliti i poticati sve ideje bez prosudbe. Pretpostavlja se da mišljenje drugih djeluje kao poticaj za još novih ideja što je i cilj ove kreativne metode tvrde (Runco i Pritzker, 1999). Prilikom korištenja ove metode trebalo bi da se poštuju četiri pravila: postaviti razumljiv i jasan problem, prihvaćati i bilježiti svaku ideju, ohrabrivati ljude da nadograđuju na ideje drugih i ohrabrivati čudne i neobične ideje ističe (Bognar, 2011).

*E-learning* je učenje uz korištenje računala u nastavi što može biti nadopuna predavanjima nastavnih jedinica. Učenjem kroz digitalne igre pridonosi se zabavnijem načinu usvajanja sadržaja kroz poboljš dizajn kojim učenici razvijaju i poboljšavaju svoje informatičke vještine. Učenje putem digitalnih tehnologija postaje zabavno i učitelj stvara novi i bliskiji kontakt sa učenicima (Katulić, 2006). Digitalne igre u nastavi mogu naći široku primjenu u skoro svim nastavnim predmetima. Ovom metodom se potiče kreativnost kod učenika te se poboljšava komunikacija i interakcija svih sudionika. Učenici su motiviraniji za učenje i stvara se ugodno ozračje (Katulić, 2006). Takva razredna klima za posljednju ima izostanak dosade. Računalne igre su obično u vidu teste ili kviza. E-learning učenje postaje tehnološki imperativ u obrazovanju. Ovaj sustav postaje poželjna virtualna učionica koja obogaćuje nastavu putem modernih elemenata u odnosu na zastupljene i prokušane tradicionalne metode. Nastavnici ih često biraju kako bi lakše doprijeli do nove generacije učenika te lakše prezentirali svoje nastavne sadržaje. Učenici ovim putem usvajaju znanja na kvalitetniji način a da nisu ni svjesni da su učili (Nikčević-Milković, Rukavina i Galić, 2011; Pivac, 2009).

Kao igre nastavi još se izdvajaju: pokretne igre, glazbene igre za upoznavanje prirode i društva, matematične igre i jezične igre. *Pokretne igre* su vjerojatno najstarije igre i one pokreću čitava čovjeka sve njegove tjelesne i psihičke potencijale. Važne su za tjelesni razvoj pojedinca i očuvanju njegovog zdravlja. One se najčešće koriste na satu tjelesne i zdravstvene kulture i važno ih je prilagoditi psihofizičkom razvoju djeteta, obilježjima skupine, spremnosti djece za sudioništvo i zdravlju djeteta. Zdravo i aktivno dijete ima veći potencijal za razvoj od mirnog i povučeno djeteta (Kostović-Vranješ, 2006; Vukotić, 1956). *Glazbene igre* obogaćuju djetetov rječnik i utječu na razvoj njegovih glazbenih sposobnosti. Kroz glazbu dijete lako usvaja sadržaje čak i kada se radi o stranim riječima. Uz ovu igru mogu se koristiti razne igračke i instrumenti. Glazba im razvija sposobnost slušanja, sposobnost rješavanja problema, motoriku, vještinu kritičkog slušanja, komunikaciju, suradnju i emotivnost. U grupu glazbenih igra spadaju: pjevnice igre, igre uz slušanje glazbe i plesanje (Stein, 2008).

*Igre za upoznavanje prirode i društva* kao nastavna metoda pridonosi: da djeca mogu upoznati vlastitu ulogu i ulogu drugih u neposrednom okruženju, upoznati svoje okruženje (razred, obitelj, školu, zavičaj, državu), istraživati zavičajne posebnosti (kulturu i običaje), razvijati sposobnost snalaženja u vremenu i prostoru,

otkrivati i upoznavati živu i neživu prirodu, razvijati poštovanje prema prirodnoj, kulturnoj i društvenoj sredini (Milijević, 1989). Mogućnost učenja nastavnih sadržaja iz prirode i društva su raznovrsna tvrdi (Boras, 2009). Ova autorica navodi niz mogućnosti učenja na kreativan način, ali i uz igru. To su problemska nastava, razni projekti, igranje uloga o važnosti zaštite okoliša, razvoja gospodarstva, uzgoja zdrave hrane i dr. Ove metode se mogu primjeniti za učenike nižih i viših razreda osnovne škole. Jedna od mogućnosti je nastava u prirodi, putem koje učenici zorno uče nastavne sadržaje, a ujedno borave na svježem zraku (Boras, 2009). Učitelj kreira svoj nastavni sat te je zaslužan za poticajno okruženje, ali i potiče kreativnost kod učenika. U matematičkoj literaturi je opisano dosta *matematičkih igara* kao mogućnost lakšeg učenja ovog često teško savladivog predmeta ističu (Nikčević-Milković et al., 2011). Pri izgrađivanju matematičkih pojmova igre mogu biti od velike pomoći u svrhu lakšeg svladavanja matematičkih sadržaja. Direktno ili indirektno igra pomaže pri otkrivanju matematičkih činjenica i pojmova. U ovim igrama djeca nižih razreda putem trokuta, četverokuta, kruga prave različite likove kuće rakete. Tako likove mogu razvrstati po veličini, obliku, boji. Najčešće korištena igre za sve dobne skupine u matematici su igre kviza i memory. Matematička logika se potiče putem igara te olakšava suvremena interpretacija matematičkih nastavnih sadržaja (Sotirović, 1974). Igra će u matematičkim sadržajima zasigurno donijeti olakšanje učenicima koji često imaju strah od ovog predmeta. Bez obzira je li razlog tome strog učitelj ili težak i nesavladiv matematički problem, treba se pronaći način za uspješno usvajanje matematičkih sadržaja.

*Jezične igre* kod djece pobuđuju interes za jezik, ističe (Gazibara, 2013) ali pridonose i razvijanju i bogaćenju riječnika kod djece, zatim pomažu učenicima pri upoznavanju fonema/grafema, analize/sinteze, sposobnost čitanja i pisanja. Učiteljeva kreativnost bit će ključna u primjeni jezičnih igara u nastavi maternjeg jezika. Igranje uloga i predstava može biti prigodno za upoznavanje sadržaja lektira, ali i uživanje u likove književnih djela. Na takav način se kod učenika mogu potaknuti čitalačke sposobnosti i sama želja za čitanjem lektira. On mora poznavati puno pjesmica, pos prikladnih stihova da bi držao pažnju svojih učenika i uspješno prenio određene nastavne sadržaje (Muk, 2008).

Prema istraživanju o učinkovitosti igre u nastavi (Nikčević-Milković et al., 2011) iznose rezultate prema kojima su primjeni igre u nastavi skloniji učitelji visoke stručne spreme. Oni koriste igru u nastavi barem dva do tri puta tjedno, za razliku od učitelja više stručne spreme koji igre u nastavi koriste povremeno. Učitelji niže stručne spreme u nastavi obično koriste igre kao što su: kvizovi, igre asocijacije i igre riječima, natjecateljske igre. Oni ističu kako su im se ove igre pokazale učinkovitima. Moguće da je stupanj obrazovanja i razlog ne tako česte uporabe igre u nastavi, ali i nedovoljna osposobljenost učitelja za ovu nastavnu tehniku. Iz ovog se može pretpostaviti da je uvjet za primjenu igre u nastavi ipak posjedovanje određenih učiteljskih kompetencija. Naravno, jedan od čimbenika je i stalno stručno usavršavanje, ali i razmjena iskustava sa kolegama posebice kada se govori o igri u na procesu. Učitelji višeg stupnja obrazovanja su moguće

tijekom svog studiranja imali mogućnost usvajanja osnovnih teorijskih i stručnih postavki o igri kao jednoj od nastavnih metoda. Uvidjeli su važnost igre za dječji razvoj, ali mogućnost lakšeg usvajanja nastavnih sadržaja za učenike. Naravno da su uzeli u obzir aspekt poticanja kreativnosti kod učenika i značaj ugodnog razrednog ozračja za sve sudionike odgojno-obrazovnog procesa.

## ZAKLJUČAK

Igra dijete prati od ranog djetinjstva pa sve do njegovog sazrijevanja. Kroz igru je dijete tj aktivno, putem nje komunicira i upoznaje svijet. Najveća prednost igre je da opušta dijete koje kroz n nesusvjesno i bez predumisljaja. Sadržaji naučeni u igri dulje se pamte od mehaničko naučenih sadržaja. Zato, igra ne bi trebala prestati djetetovim polaskom u školu, odnosno mogla bi biti korištena kao poticajna tehnika u nastavnom procesu. Ona se u nastavnom procesu može prilagoditi djetetovim novim interesima i školskim pravilima, sa svrhom uspješnijeg usvajanja nastavnih sadržaja.

Učitelj kao refleksivni i kreativni praktičar donosi igru u nastavne sadržaje i potiče kreativnost kod svoj učenika. Njegove kompetencije te stalni rad na kreativnom aspektu nastave učitelja moguće vodi ka kvalitetnoj i suvremenoj nastavi. Učenje putem igre za njegove učenike put je u ugodno razredno ozračje gdje oni rado borave bez straha i prisile. Učitelj ima moć da svojim kompetencijama, umješnošću i stalnim radom na sebi donosi radost učenja u svoj razred. On može postići da se kroz njegove nastavne sate provlači *crvena nit* koju će vidjeti i njegovi učenici i prepoznati je kao *dobru nastavu*. Nastava uz ovakve metode zasigurno bi pridonijela ne samo lakšem i uspješnijem usvajanju nastavnih sadržaja nego i cjelokupnoj kvaliteti nastave. Kvalitetan nastavnik uvjet je za kvalitetnu školu, a jedan od čimbenika kvalitete je kreativno razredno ozračje.

## LITERATURA

- Bognar, B. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
- Bognar, B. (2007). Kreativnost učitelja kao značajna kompetencija nastavnicike profesije. U N. Babić (ur.), *Kompetencije i kompetentnost učitelja* (str. 421-428). Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera, Učiteljski fakultet u Osijeku, Kherson State University Kherson.
- Bognar, L. (2011). Kreativnost u nastavi. *Napredak*, 153(1), 9 – 20.
- Boras, M. (2009). Suvremeni pristupi nastavi prirode i društva. *Život i škola*, 21(57), 40-49.
- Britton, L. (2000). *Montessori: Učenje kroz igru* (I. Dawidowsky, prev.). Zagreb: HENA.COM.
- Buzan, T. (1988). *Make the Most of Your Mind*. New York: Colt Books Limited.
- Buzan, T. (1993). *The Mind Map, How to use Radiant Thinking to Maximize Your Brain Untapped Potentials*. New York: Plume.
- Čudina, M. i Andrić, V. (1986). *Psihologija učenja i nastave*. Zagreb: Školska knjiga.
- Došen Dobun, A. (1995). *Malo dijete-veliki istraživač*. Zagreb: Alinea.
- Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 58(3), 345-354.

- Gazibara, S. (2013). Kreativnost u nastavi hrvatskoga jezika. *Život i škola*, 29(59), 188 – 204.
- Ivanek, P., Mikić, B. i Karabašić, J. (2012). Razredna klima kao faktor sukoba u komunikaciji između učenika i nastavnika. *Sportske nauke i zdravlje*, 2(1), 65–74.
- Jukić, R., (2013). Konstruktivizam kao poveznica poučavanja sadržaja prirodnoznanstvenih i društvenih predmeta. *Pedagogijska istraživanja*, 10 (2) 241-263.
- Katulić, T. (2006). *Budućnost učenja - učenje u pokretu*. Zagreb: Edupoint.
- Kostović-Vranješ, V. (2006). Didaktičke i računalne igre u nastavi prirode i društva. *Školski vjesnik*, 55(3/4), 337-352.
- Lalović, Z. (2009). *Naša škola: Metode učenja, nastave u školi*. Podgorica: Zavod za školstvo.
- Malešević, N. (1986). *Igre za djecu predškolskog uzrasta i pripremnih odjeljenja osnovne škole*. Sarajevo: Svjetlost.
- Matijević, M. (2009). Od reproduktivnog prema kreativnom učitelju. U K. Munk (ur.). *Poticanje stvaralaštva u odgoju i obrazovanju* (str. 17-23). Zagreb: Profil International.
- Matijević, M. (2010). Između didaktike nastave usmjerene na učenika i kurikulumске teorije. U I. Ivanšić (ur.), *Zbornik radova Četvrtog kongresa matematike* (391-408). Zagreb: Hrvatsko matematičko društvo i Školska knjiga.
- Milijević, S. (1989). *Zbirka didaktičkih igara*. Sarajevo: Svjetlost.
- Muk, K. (2008). Ključ neiscrpne kreativnosti: otkrivanje vlastitog kreativnog potencijala. Zagreb: Narya: Centar za zdravlje i rekreaciju.
- Nikčević-Milković, A. (2004). Aktivno učenje na visokoškolskoj razini. *Život i škola*, 50(2), 47-54.
- Nikčević-Milković, A., Rukavina, M. i Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola*, 29(57), 108 – 121.
- Omerović, M. i Džaferagić-Franca, A. (2012). Aktivno učenje u osnovnoj školi, *Metodički obzori*, 2(1), 167-181.
- Pivac, J. (2009). *Izazovi školi*. Zagreb: Odsjek za pedagogiju, Školska knjiga.
- Runco, M. A., & Pritzker, S. R. (ur.). (1999). *Encyclopedia of creativity*. California: Academic press.
- Simel, S. i Milijević, S. (1989). *Zbirka didaktičkih igara*. Sarajevo: Svjetlost.
- Smiljanić, V. (1976). *Dječja psihologija*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Somolanji, I. i Bogнар, L. (2008). Kreativnost u školskim uvjetima. *Život i škola*, 54(19), 87-94.
- Sotirović, V. (1974). *101 igra logičkim blokovima*. Novi Sad: Radnički univerzitet Radivoj Čirpanov.
- Stein, G. (2008). *The More We Get Together. Nurturing Relationships Through Music, Play, Books And Art*. RoseyRaeNate.
- Supek, R. (1987). *Dijete i kreativnost*. Zagreb: Globus.
- Todorov, N. (2010). Stručno usavršavanje učitelja. U Đ. Soleša-Grljak i D. Soleša (ur.), *Kompetencije vaspitača i učitelja za društvo znanja*. Beograd: Eduka.
- Vrsaljko, S. i Ivon, K. (2009). Poticanje kreativnosti u nastavi hrvatskog jezika. *Magistra ladertina*, 4(1), 145-157.
- Vukasović, A. (1998). *Pedagogija*. Zagreb: Hrvatski katolički zbor „MI“.
- Vukotić, E. (1956). *Igre: Fizički odgoj u školi*. Zagreb: Školska knjiga.

## INFORMACIJE O AUTORU

**Marijana Škutor**

Sveučilište Hercegovina

FDZMB Mostar

e-mail: marijana.skutor@gmail.com