

UPORABA IGARA U NASTAVI ENGLESKOGA JEZIKA U RANOJ ŠKOLSKOJ DOBI

Mikelić, Sanja

Master's thesis / Diplomski rad

2025

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:206930>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-26**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



**SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET**

DIPLOMSKI RAD

**UPORABA IGARA U NASTAVI ENGLESKOGA
JEZIKA U RANOJ ŠKOLSKOJ DOBI**

SANJA MIKELIĆ

Split, 2025.

Odsjek za učiteljski studij
Integrirani preddiplomski i diplomski učiteljski studij
Metodika nastave engleskog jezika u ranoj školskoj dobi

UPORABA IGARA U NASTAVI ENGLESKOGA JEZIKA U RANOJ ŠKOLSKOJ DOBI

Mentorice:

prof. dr. sc. Mirjana Matea Kovač
dr. sc. Eva Jakupčević, viša asistentica

Studentica:

Sanja Mikelić

Split, veljača 2025.

Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	O igri.....	2
2.1.	Uloga igre.....	3
2.2.	Podjela igre.....	5
2.2.1.	Funkcionalna igra.....	6
2.2.2.	Simbolička igra.....	6
2.2.3.	Igra s pravilima.....	7
3.	Rano učenje engleskoga jezika.....	8
4.	Nastava engleskog jezika i igra.....	12
4.1.	Prednosti igre u nastavi engleskog jezika.....	12
4.2.	Vrste igara u nastavi engleskog jezika.....	15
4.3.	Primjena igre u nastavi.....	17
4.4.	Uloga nastavnika.....	18
5.	Istraživanje primjene igre u nastavi engleskog jezika u ranoj školskoj dobi.....	20
5.1.	Ciljevi istraživanja.....	20
5.2.	Ispitanici i metodologija istraživanja.....	20
5.3.	Instrumenti.....	21
5.4.	Rezultati i diskusija.....	25
6.	Zaključak.....	29
7.	Literatura.....	31
	Sažetak.....	41
	Abstract.....	42

1. Uvod

Početak osnovnoškolskog obrazovanja za dijete često predstavlja stresno razdoblje jer u tom trenutku dijete prelazi iz razigrane, opuštene, mogli bismo reći bezbrižne okoline u jednu malo ozbiljniju i zahtjevniju fazu svojega života. Početkom obrazovanja dolaze i obveze u vidu zadaća i učenja općenito, uz to roditelji i nastavnici na njih od početka vrše pritisak sa željom da rezultati njihove djece budu što bolji. Kako bi se djeci olakšao taj prijelaz, odnosno kako im se ne bi odmah na početku javio negativan stav prema učenju i školi, učitelji i nastavnici prilagođavaju sadržaje kako bi ih oni što lakše usvojili. S obzirom na to da je igra prisutna tijekom čitavog razdoblja djetinjstva, smatra se kako je igra upravo ono čime se djeci može olakšati usvajanje novih sadržaja. Poznato je da uz igru djeca uče lakše te bez puno napora dolaze do novih znanja. Igra se u ovom razdoblju čini kao idealan način učenja s obzirom na to da je djeci te dobi pozornost kratkotrajna pa je važno motivirati djecu za neku aktivnost. Što je zanimljivija igra, pozornost će dulje trajati. Kroz igru se djeca razvijaju, ali i istražuju svoju okolinu. Igra se može koristiti za sve nastavne predmete pa tako i za učenje stranih jezika. Bez pravog pristupa, učenje stranog jezika može stvoriti negativne emocije prema jeziku. Kao i pri učenju ostalih jezika tako i kod engleskoga jezika odabir učenja kroz igru može olakšati proces učenja.

Tema ovoga diplomskoga rada upravo je korištenje igara u nastavi engleskoga jezika u ranoj školskoj dobi. Na samome početku definirat će se pojam igre. Taj pojam nema jednu jedinstvenu definiciju, stoga će se navesti nekoliko različitih prema poznatim autorima. Nakon definiranja igre, objasnit će se obilježja igre te kakav utjecaj imaju na djecu. Potom će se opisati vrste igre i u kojem se dijelu djetetova razvoja upotrebljavaju. Najčešće se igra dijeli u tri skupine pa ćemo tako spomenuti simboličku, funkcionalnu i igru s pravilima. Drugi dio rada bit će temeljen na prikazu obilježja djeteta koje pristupa učenju engleskoga jezika te zbog čega se prednost daje učenju jezika u ranoj dobi. Nakon toga slijedi detaljno pojašnjenje važnosti i vrsta igara u nastavi stranog jezika. U završnom dijelu ovog rada nalazi se prikaz kratkoga istraživanja koje je provedeno među učenicima na nastavi engleskoga jezika te objašnjenje rezultata koji su dobiveni u praksi.

2. O igri

Igra je jedna od osnovnih čovjekovih potreba. Ta je potreba posebno istaknuta kod djece koja kroz igru sazrijevaju u bića s vlastitim identitetom. Igra im pomaže u savladavanju novih vještina i nadograđivanju onih već usvojenih, pomaže im u rješavanju problema, stvaranju novih društvenih odnosa, uči ih o onome što se nalazi u njihovoj okolini i još puno toga. U ranoj dobi spontana igra najčešći je oblik igre koji se javlja kod djece, a takav oblik igre većinom je povezan sa stvarnim iskustvima kroz koja se dijete nađe u raznim ugodnim ili manje ugodnim situacijama. Bruner (1976, prema Duran, 2001) tvrdi da se fenomen igre ne može obuhvatiti samo jednom definicijom. Pojmom igre ne bave se samo psiholozi, već i stručnjaci iz brojnih drugih polja poput antropologije, sociologije, etnologije itd. Svi ti stručnjaci odredili su svojstva koja igru odvajaju od ostalih aktivnosti i na taj su način pružili opis igre i njezinih obilježja.

Matejić (1978, prema Duran, 2001), primjerice, igru je okarakterizirao kao otvorenu, vanjsku aktivnost koja ima odlike poput divergentnosti, nekompletnosti i neadekvatnosti. Prema njemu, sam proces igre puno je važniji od njezina cilja jer bi trebala ispunjavati osobne funkcije igrača. Tako ona oslobađa od stresa, rješava konflikte, ali utječe i na fizički i socio-emocionalni razvoj igrača. On naglašava još jednu bitnu karakteristiku igre, a to je da će se igra dogoditi ako nema nikakvih bioloških prisila ili socijalnih prijetnji. Johan Huizinga (1970, str. 9, prema Bognar, 1986) naglašava da je igra slobodan čin koja se ne odvija na zapovijed i “nije 'obični', a ni 'pravi' život. Ona je, prije svega, izlaženje iz njega u privremenu sferu djelatnosti s nekom vlastitom težnjom.“ Ovu teoriju dopunjuje Caillois (1979, prema Bognar, 1986) koji vjeruje kako je igra zapravo bijeg od svega što nam se događa u svakidašnjem životu.

Igre ne predstavljaju samo razbibrigu već djeci pomaže u napretku i učenju. Kako Rajić i Petrović-Sočo (2015, str. 605.) kažu „svako dijete raste s igrama i igre rastu s njima“. Jedinstven su način za prirodno učenje jer se nove igre pojavljuju gotovo svakodnevno, a svaka od njih u sebi nosi utjecaje suvremenog društva i kulture. Iako je igra većinom vezana za djetinjstvo, ona nije isključivo namijenjena djeci. Odrasli isto mogu uživati u igri, ali u odrasloj dobi igra gubi neke svoje funkcije. Ratko Božović (prema Bognar, 1986) u svojoj knjizi govori kako čovjek koji ne uživa u radu svoju satisfakciju pronalazi u igri. Po njemu je

igra, dakle, posljedica otuđenosti rada. Fink (1984, prema Duran, 2001) naglašava da se djeca igraju manje maskirano od odraslih i sama igra djece dosta je otvorenija. Smatra kako igra nema ciljeve kojima služi i ne koristi se radi nekog budućeg blaženstva, nego je ona sama po sebi sreća i ima smisao u samoj sebi. Isto tako, ona (igra) nema nikakav materijalni probitak, nego je samo proces u kojem se uživa. Igra je složena, samomotivirajuća aktivnost u koju dijete ulazi jer se osjeća ugodno i zaštićeno pa je samo organizira i potiče (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Razni teoretičari proučavaju samo određene funkcije igre i na temelju tih proučavanja zaključuju o igri kao cjelini. Prema tome, psihoanalitičari smatraju da je igra izraz sublimacije i katarze, dok je Piaget promatra u sklopu kognitivnog razvoja. Prilikom igranja dijete uključuje sve svoje mogućnosti te na taj način pronalazi one igre koje prate njegov psihički i fizički razvoj. Igra je stara kao i ljudsko društvo. Arheološka otkrića upućuju na to da je starija od prve obrazovne ustanove. S obzirom na to da njezina povijest datira sve do prapovijesti, može se pretpostaviti da se ona i mijenjala tijekom vremena. Na igru su utjecali brojni politički i sociokulturni uvjeti kroz koje je civilizacija prolazila (Mendeš, 2020). Else (2014, prema Klarin, 2017) navodi osnovne karakteristike igre, a to su: igra je proces, samostalan je izbor, iskustvo je cijelog uma i tijela, dovoljno je sigurna, oslobođena je od vremena, prevladava znatiželja, zadovoljstvo, različita je za svakoga i sama sebi je svrha.

Naposljetku, da je igra pravo svakog djeteta govori i UN-ova Konvencija o pravima djeteta iz 1989. Taj akt opisuje sve obveze odraslih prema djeci i sve ono što djeci treba biti pruženo. Među pravima poput prava na ljubav, dom, obitelj i obrazovanje u Konvenciji se navodi i pravo na igru i razonodu koje se svrstava u djetetova razvojna prava.

2.1. Uloga igre

Svako dijete voli se igrati i uživa u igri. Igra je nužna u svakoj fazi djetetova razvoja jer jača njegove motoričke sposobnosti te ono postaje izdržljivije i snažnije. Uz igru se razvija i senzorno učenje. Kada dijete sudjeluje u igri, ono zapravo eksperimentiranjem i istraživanjem uči po načelu pokušaja i pogrešaka. Aktivnim sudjelovanjem u igri razvijaju se osjećaji sigurnosti, socijalizacije i gradi se samopoštovanje. Došen-Dobud (1971, prema Stevanović, 2003, 105) navodi da djetetu igra predstavlja „poticaj i ogledalo njegova razvoja“. Potreba za igrom posebno je naglašena kod mlađe djece te ona poput fizioloških potreba treba biti zadovoljena jer u suprotnome može doći do štete u socijalnome,

emocionalnom i psihofizičkom razvoju (Stevanović, 2003). Nedostatak igre može ukazivati i na neki poremećaj. Igra je najveći stupanj dječjeg razvoja i ogledalo inteligencije svakog čovjeka, slika njegova života i iz nje se rađa sloboda, radost i unutarnji mir (Parizo i Henrik, 1913, prema Mendeš, 2020).

Uz aktivnost igre, naravno, bitna je i aktivnost učenja. No idealno bi bilo kad bi se aktivnost učenja prekrila igrom (Zagorac, 2006). Filozof i pedagog John Locke tvrdi da bi se igra i učenje trebali nadopunjavati. Kroz igru se uče osnovni pojmovi od boja i brojeva do izrade stvari i rješavanje problema. Vygotsky (1966, prema Klarin, 2017) tvrdi da u razvoju govora i učenju jezika igra ima veliku ulogu. Veću razvijenost govora ostvaruju djeca koja su više zainteresirana za igru od one koja nisu motivirana za igranje (Westman, 2003, prema Klarin, 2017). Tako će djeca koja provode više vremena igrajući se imati bolje rezultate na testu mjerenja kognitivnog razvoja. (Goswami, 2015, prema Klarin, 2017).

Russ (2004, prema Klarin, 2017) objašnjava da se tijekom igre odvijaju određeni kognitivni procesi poput organizacije, divergentnog mišljenja, simbolizma i fantazije. Kod procesa organizacije dijete uči pričati priče logičnim slijedom dok divergentnim mišljenjem dijete generira nove ideje. Procesom simbolizma dijete uči preoblikovati i redefinira objekte iz svoje okoline i naposljetku dolazimo do fantazije. Tim procesom razvijaju se mašta i imaginacija što pomaže djetetu da se zamisli u bilo kojoj drugoj ulozi ili na nekome drugome mjestu. Kad se koriste imaginacijom u igri, djeca su puno kreativnija, bolje i lakše obavljaju svoje zadatke i uče kako rješavati probleme (Isenberg i Jalongo, 2006).

Igra omogućuje djeci da nauče stvari o svijetu te da otkriju informacije bitne za učenje. Uz to, djeca se tijekom igre međusobno povezuju, uče dijeliti i pridržavati se pravila, a uče i pregovarati o ulogama. Na taj se način dijete uključuje u grupu i dobiva osjećaj pripadnosti. Kroz igru se stvaraju prijateljstva koja mogu biti kratkotrajna i dugotrajna. Igra je važna i za iskazivanje emocija. Osim onih pozitivnih, važnije su one negativne, odnosno one manje poželjne. Djeci tijekom igre ne ide uvijek onako kako su zamislila pa se javljaju emocije poput ljutnje, frustracije i straha, ali isto tako tijekom vremena uz igru uče kako ovladati tim emocijama. Grane razvoja na koje još igra utječe jesu kreativnost, sposobnost učenja, jezik, osobna svijest itd. Citatom „igra je dječji posao, a igračke su njihov alat“ (*Play is the work of the child*, bez datuma), spoznajemo koliko je zapravo igra djeci bitna te što se sve njome može napraviti.

Važnost igre u djetinjstvu dugo nije bila prepoznata. Tek kada se promijenio pogled na čovjeka, počelo se drukčije gledati i na djecu i njihovo djetinjstvo. Taj se obrat dogodio u humanizmu nakon čega su pedagozi prepoznali važnost igre. Razvojem raznih teorija kao što

je Piagetova teorija o moralnom i kognitivnom razvoju, te uvidom u Deweyjeve radove otkrivaju se novi pogledi na učenje kroz igru s mnoštvom različitih pristupa (Zagorac, 2006).

Igra je značajna za društveni razvoj djeteta jer uz nju djeca postaju sposobna pozitivno komunicirati i s vršnjacima i s odraslima o čemu dosta ovisi školski uspjeh. Igra omogućuje djeci vježbanje verbalne i neverbalne komunikacije. Igranje je idealno za podršku dječjoj kreativnosti i mašti jer nudi okruženje bez rizika. Kao što smo već spomenuli, razvoj i igra povezani su. Razvoj djeteta odražava se na njegovu igru, ali ona sama doprinosi rastu. Senzomotorna igra omogućuje djetetu da otkrije svoje tijelo. Neke od aktivnosti koje razvijaju senzomotoriku jesu trčanje, skakanje, pljeskanje, dobacivanje, guranje itd. Dijete već u prvim mjesecima života kreće istraživati svijet oko sebe tako da opipava i prati stvari i pojave iz svoje okoline. Opažanje je bitno za razvoj misaonih procesa. Kako bi se igra razvila u što više smjerova, djeca trebaju upotrijebiti sva svoja osjetila. Tako se raspon igre širi i iskustvo je bogatije. Uz pomoć igre dijete izražava svoje želje i potrebe i često je način obrane od anksioznosti. Ako se dijete u stvarnom životu susreće s nekom situacijom koju ne zna ili ne može riješiti, kroz igru može pronaći alternativu i rješenje (Omerović i sur., 2015).

Dijete izgrađuje svoj identitet igranjem i ono ima društvenu funkciju. Dijete se igra kako bi ostvarilo društvene kontakte i emocionalne odnose. Igra je nešto što je čovjeku potrebno i u čemu uživa. U njoj mogu uživati i djeca i odrasli, tu nema pravila, samo se ona razlikuje po dobi i razvitku. Djeci u igri prođe cijelo djetinjstvo tako da sve što kroz to razdoblje usvajaju, usvajaju kroz igru.

2.2. Podjela igre

Postoje razne klasifikacije i vrste dječjih igara. Razlog brojnih klasifikacija jest raznovrsnost dječjih interesa i želja. Na primjer, kada je riječ o socijalnoj razini, tada se govori o pet vrsta igre: usporedna, promatračka, suradnička, samostalna i povezujuća (Starc i sur., 2004). Socijalna razina igre mijenja se s dobi djeteta. U najranijoj dobi djeca se često igraju sama ili pak promatraju igru drugih dok se samostalna i paralelna igra javljaju kod djece u dobi od četiri ili pet godina. Poslije se javlja i suradnička te povezujuća igra. Igru promatranja smatra se ona igra u kojoj dijete promatra druge kako se igraju bez uključivanja u nju. Kod samostalne igre dijete se igra neovisno, bez obzira na ostale oko njega. Tu nema nikakve interakcije s ostalom djecom u blizini. Kod usporedne igre dijete je u blizini druge djece i igraju se sličnim materijalima, ali među njima i dalje nema suradnje. Suradnja se

javlja kod povezujuće igre gdje se svi igraju nečega što im je blisko i poznato, ali u toj igri nema jasnih uloga i pravila. Tek se kod suradničke igre jasno vide ciljevi igre i drukčija struktura nego kod dosadašnjih vrsta igara (Starčević i sur., 2004). U literaturi se ipak najčešće spominje Piagetova podjela igre. On je među prvima istraživao kognitivni razvoj djece te opisuje igru u tri faze. To su funkcionalna igra, simbolička igra te igre s pravilima (Duran, 2001).

2.2.1. Funkcionalna igra

Funkcionalna igra jest igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, perceptivnim i osjetilnim funkcijama. To je najjednostavniji oblik igre i karakterističan je za djecu do druge godine života. Funkcionalna igra sastoji se od jednostavnih mišićnih pokreta koje djeca izvode s predmetom/igračkom ili bez njega/nje. U tom razdoblju dijete ponavlja ono što vidi od ljudi u svojoj okolini. Djeca najčešće oponašaju roditelje ili im oni pokažu kako napraviti neku aktivnost, a dijete promatra i ponavlja. Duran (2001) navodi da socijalna interakcija utječe na pojavu i na razvoj ove vrste igre.

Kao što smo rekli, ova igra prisutna je od samog rođenja te je ona prva igra s kojom se dijete susreće. Dijete se uči kontrolirati kretanje i postupke. Na početku je ta vrsta igre vidljiva u aktivnostima poput igranja sa zvečkama, slaganja i rušenja kockica, igranja tijekom kupanja u kadici, no s vremenom se javljaju složeniji oblici igre. Djeci je funkcionalna igra jako zanimljiva jer su im sve su im aktivnosti nove.

Funkcionalna igra uključuje senzomotorne aktivnosti koje se izvode vlastitim tijelom bez igračaka i drugih predmeta, igre rukovanja predmetima, kao što su pokretne igračke, prirodni i umjetni materijali te sportski rekviziti. Smilansky (1968, prema *Functional play*, bez datuma) navodi da se funkcionalna igra temelji na potrebi djeteta da obavlja tjelesnu aktivnost. Pored Piagetovih triju faza, dodaje i fazu konstruktivne igre. Tada dijete počinje graditi stvari nekim predmetima (najčešće su to kockice). Nakon razvoja osnovnih motoričkih sposobnosti dijete prelazi na kompleksniju simboličku igru.

2.2.2. Simbolička igra

U simboličkoj igri djeca razvijaju svoju maštu, govorne vještine i emocionalno izražavanje. Jean Piaget ovu vrstu igre povezuje sa strukturom misaone aktivnosti. U literaturi se još naziva i imaginativna igra, igra fikcije, uloga i ona je po psiholozima razvojni fenomen (Duran, 2001). Laički rečeno, simbolička igra sposobnost je djeteta da se predmetom služi kao da je neki drugi predmet. Za primjer možemo uzeti drveni štap kojim se djeca igraju mačevanja. Simbolička igra razvijenija je od funkcionalne igre i javlja se

otprilike oko četvrte godine života. Primjer simboličke igre kod mlađe djece jest djetetovo oponašanje zvukova iz svoje okoline (glasanje životinja, glasove drugih ljudi) što doprinosi razvoju govora, fonetske percepcije i sluha. Djeca pokazuju razumijevanje funkcije igračke oponašajući korištenje tog predmeta pa će, recimo, uzeti telefon i staviti ga na uho. Otprilike oko 8 mjeseca života djetetovo simboličko mišljenje počinje se razvijati kako dijete upoznaje stvari i događaje iz svoje okoline dok s otprilike 18 mjeseci počinju igre s pretvaranjima (*Symbolic play*, bez datuma). Jedan od najjednostavnijih primjera jest hranjenje lutaka. Djetetova igra sada je puna mašte, djeca daju uloge raznoraznim predmetima poput medvjedića, a djeca u dobi od tri do pet godina sposobna su osmisliti neke uloge i odglumiti ih (*Symbolic play*, bez datuma). Igra postaje društvenija jer sada uloge osim sebi dodjeljuju i drugima. Tako se djeca često igraju liječnika, vatrogasaca, policajaca. U definiranju simboličke igre kreće se od onoga što je određuje, a to su unutarnja motivacija, povezivanje igre s emocijama te fokusiranje na sam proces igre bez obzira na cilj. Nove teorije simboličku igru povezuju s razvojem kompetencija i stvaralaštva kod djece (Šagud, 2002).

Istraživanjima je dokazano da okolina koja nije dovoljno poticajna može negativno utjecati na razvoj simboličke igre. Kad se kaže da nije dovoljno poticajna, misli se na to da nema dovoljno interakcije s djecom, roditelji su slabo zainteresirani, nema ohrabrivanja ili jednostavno nema prihvaćanja simboličke igre (Smilansky, 1968; Levenstein, 1975; Rubin, 1978; Dansky, 1980; Burns i Braierd, 1982, prema Šagud, 2002). Simbolička igra može biti samostalna ili uz drugu djecu. Postoje djeca koja nisu naviknuta na ovakvu vrstu igre ili se još nisu susrela s njom. U tom slučaju važno je da odrasli stvore okolinu koja će potaknuti takvu vrstu igre.

2.2.3. Igra s pravilima

Neke od najpoznatijih igara našeg doba poput šaha ili prvih igara s kartama pojavile su se još u srednjem vijeku. Kod igara s pravilima ključno je što se nameću pravila koja se moraju poštovati. Takvim načinom igre djeca se uče samoregulirati i stavljati svoje potrebe sa strane. Kod igre s pravilima sada se javljaju logika i redoslijed čega do sada nije bilo u simboličkoj i funkcionalnoj igri. Tako starija djeca počinju planirati igru i smišljati razne strategije. Prema Piagetu igra s pravilima pojavljuje se kod djece otprilike između sedme i dvanaeste godine života, ali Vygotsky smatra kako su i mlađa djeca sposobna pratiti pravila igre. Piaget je definirao igre s pravilima kao aktivnosti koje uključuju kombinacije

senzomotorike (trčanja, igre loptom) ili intelektualne kombinacije (kartanja, šaha), u kojima su pravila nužna jer se sudionici natječu.

Već djeca predškolske dobi mogu igrati igre s jednostavnim pravilima dok školska djeca razumiju kompleksnije pojmove poput konkurencije i suradnje. Također shvaćaju da se pravila trebaju poštovati i da kršenje pravila nosi posljedice. Djeca shvate važnost pravila u igri tek onda kada igraju vlastite igre s pravilima. Naravno, u takvim situacijama pravila se mogu i mijenjati kako bi igra bila ugodna svakom igraču. Djeca na igralištima igraju igre s pravilima koje u tim slučajevima promiču timski rad i suradničku igru. Društvene igre kao što su Monopoly, šah, Čovječe, ne ljuti se i ostale pomažu djeci da razviju strategije sposobnosti i razmišljanja (*Games with rules*, bez datuma). Istraživanja također pokazuju da su djeca naprednija u pregovaranju i rješavanju sukoba te međusobnom razumijevanju ako se redovito igraju (Bergen, Fromberg, Pronin, 1998).

3. Rano učenje engleskoga jezika

U brojnim državama svijeta djeca sve ranije počinju učiti engleski kao strani jezik i raste zanimanje za istraživanja vezana uz učenje stranih jezika u ranoj školskoj dobi (García Mayo, 2017). Engleski se u mnogim zemljama Europske Unije uvodi kao obavezni predmet u prvom razredu osnovne škole (Birch i sur., 2023). U Hrvatskoj je strani jezik kao obavezan predmet od prvoga razreda uveden još 2003. kao rezultat rada hrvatskih znanstvenika kao što je Mirjana Vilke (Kapović, 2022). Te godine je preko 86% učenika odabralo engleski kao prvi strani jezik i on do danas ostaje najpopularniji strani jezik u hrvatskim školama (Kapović, 2022).

Poznato je da je potencijal djece u ranoj školskoj dobi za učenje jezika velik, pogotovo ako se učenje odvija uz igru (Adžija i Sindik, 2014). Iako neka istraživanja pokazuju kako adolescenti najbrže usvajaju strane jezike, Shin i Crandall (2014) navode kako oni koji su u ranoj školskoj dobi počeli s učenjem jezika imaju jednu veliku prednost, a to je vrijeme. Naime, djeca koja u ranoj školskoj dobi krenu s učenjem jezika provedu više vremena učeći ga u odnosu na adolescente početnike. Vrijeme se pokazalo kao bitan čimbenik u učenju stranog jezika (Carroll, 1975, prema Shin i Crandall, 2014). Ranim početkom učenja stranog jezika dobiva se više vremena za vježbu, a samim time i više iskustva, što dovodi i do veće učinkovitosti. Osim vremena uložena u učenje, bitan je intenzitet (Curtain i Dahlberg, 2010, prema Shin i Crandall, 2014). Još jedna od prednosti

ranog početka učenja stranog jezika jest tečnost u izgovoru. Provedena istraživanja pokazuju da mlađi učenici lakše postižu bolji izgovor i tečnost (Harley i Scovel, 1988, prema Shin i Crandall, 2014). Lennenberg (prema Vilke, 2019) u svojoj hipotezi „kritičnog razdoblja” objašnjava da se oni koji kreću s učenjem stranog jezika nakon pubertetske dobi nikad neće osloboditi stranog naglaska što je poslije i potvrđeno istraživanjem. Sve navedeno ne znači da netko tko je poslije krenuo s učenjem jezika ne može postići isti rezultat, već samo da je veća vjerojatnost da će to postići netko tko je prije krenuo učiti jezik.

Još jedna od prednosti ranog početka učenja stranog jezika jest veća globalna osviještenost i interkulturalnost. Djeca s prednostima povezanosti preko interneta postaju globalni građani. Ne samo da su djeca povezanija sa svijetom već se uče cijeniti druge jezike i kulture (Europska komisija, 2011). Višejezična djeca individualno su i društveno razvijenija te imaju više empatije prema drugima. Poznavanje drugih jezika i kultura daje im mentalnu fleksibilnost koja ih dovodi i do lakšeg rješavanja problema, odnosno njihovo sagledavanje iz različitih perspektiva te lakše pronalaženje rješenja. Dijete materinski jezik usvaja prirodno, bez napora. Isto se u većini slučajeva događa i s usvajanjem stranoga jezika kada ga dijete počne učiti u ranoj školskoj dobi. Učenje jezika u ranoj dobi također pospješuje učenje i drugih jezika tijekom života, a kako bi rano učenje jezika bilo uspješno i održivo za početak je potrebno osigurati poticajno okruženje (Europska komisija, 2011).

Prema Europskoj komisiji (2011), rano učenje jezika kao dio obazovanja trebalo bi težiti određenim ciljevima, a to su:

- Podržavanje interkulturalnog obrazovanja – kroz ovaj način obrazovanja podižemo svijest o društvenim vrijednostima kao što su međusobno poštovanje i otvorenost prema različitostima.
- Poticanje osobnog razvoja djeteta – višejezične aktivnosti potpomažu razvoj općih vještina kod djece.
- Dosljednost cjeloživotnog učenja – potrebno je uskladiti ciljeve i raspoloživa sredstva te osigurati kontinuiran prijelaz između predškolskog i školskog učenja.
- Uvođenje u strani jezik koji će se u osnovnoj školi naknadno učiti kao dio kurikula.

Nadalje, djeca kao učenici stranih jezika imaju posebnosti koje je potrebno uzeti u obzir pri planiranju i organizaciji nastavnog procesa. Mardešić (2019) navodi neka obilježja učenika rane školske dobi koje imaju utjecaj na njihovo učenje stranoga jezika. Prvo, treba spomenuti ona koje se vežu za jezični i kognitivni razvoj. U tradicionalnoj nastavi od djece se tražilo da uče napamet nastavni sadržaj i to je bilo mjerilo njihova znanja. Višegodišnja praksa pokazala je da naučena pravila ne pridonose stvarnoj uporabi jezika. Dijete se na

početku svoga jezičnog razvoja koristi jednostavnim sustavom komunikacije pa ne treba tražiti ispravno korištenje gramatike i uporabu dugačkih rečenica. Mardešić (2019) smatra da je bolje prednost dati tečnosti umjesto točnosti. Zapravo je u toj dobi najvažnije da dijete govori na stranom jeziku i da je sposobno izreći svoje potrebe i naglasak se stavlja na riječi koje će služiti za značenje poruke. Tako će dijete najprije i najlakše usvojiti pojmove koji su mu bliski i s kojima se već susretao. Kada se te temeljne stvari usvoje, može se posvetiti točnosti. Znanstveno je dokazano da dijete u dobi između 7 i 11 godina savladava izgovor bez naglaska ako je često izloženo ispravnomu govornomu modelu (Mardešić, 2019). Tu dobnu skupinu Piaget (prema Vilke, 2019) svrstava u stadij „konkretnih operacija” gdje dijete s lakoćom uči strani jezik ako su primijenjene odgovarajuće tehnike poučavanja. Uz tehnike postoje uvjeti koji bi trebali biti zadovoljeni kako bi početak učenja bio uspješan. Jedan od uvjeta koji spominje Prebeg-Vilke (1991) iz svojih istraživanja jest veličina skupine učenika. Preporučuje se da ne bude veća od dvanaest do petnaest učenika i da se nastava održava barem četiri sata tjedno. Potreba za minimalnim brojem sati navedena je kako bi dijete učestalo bilo izloženo stranom jeziku. Tu se navodi da ne bi trebalo biti ni prekida u učenju. Barem ne dužim od trajanja školskih praznika. Uz to, Prebeg-Vilke (1991) smatra kako nitko ne može očekivati da će dijete u kratkom vremenu postati dvojezično uz izlaganje stranom jeziku samo nekoliko sati tjedno.

Postoje i određena obilježja djece kao učenika stranog jezika vezana za psihički razvoj. Kod školske djece nižih razreda koncentracija je jako slaba, već nakon 10-ak minuta aktivnost im više nije zanimljiva te im postaje dosadno. Patekar (2014) također naglašava da su djeca rane školske dobi zaigrana i tek razvijaju selektivnu pozornost i strategije pamćenja. To je još jedan razlog zbog kojeg je preporučljivo korištenje igara u usvajanju sadržaja. Uzimajući u obzir dječju zaigranost i želju za kretanjom, u nastavi stranih jezika preporučljivo je koristiti TPR (*Total physical response*) aktivnosti, što u prijevodu znači *aktivnosti reagiranja pokretom (ARP)*. Asher (1969) objašnjava da pri korištenju takvih aktivnosti učenici slušaju upute (na engleskom jeziku) i odgovaraju pokretima, a to može uključivati ples, mimiku, pjevanje, pokret općenito i jezično izražavanje. Djeci takve aktivnosti drže pozornost, a i poznato je da djeca lakše uče ako im je cijelo tijelo aktivno (Mardešić, 2019).

Iduća skupina obilježja vezana je uz emocionalni razvoj. Djeca ovog uzrasta dosta su osjetljiva pa se pri svakoj velikoj promjeni javlja strah. Polazak u školu jedna je od tih velikih promjena s kojima se djeca susreću. Učitelji u početku trebaju biti posebno susretljivi i djeci dati dovoljno vremena da se oslobode. Najbolji način spontani je razgovor u učionici s učiteljem ili među učenicima. Uz to u učenju će pripomoći i dobar odnos s učiteljem. Djeca u

toj dobi imaju poseban odnos s učiteljima i nastavnicima, ali može se dogoditi da iz nekog razloga dijete ima i negativne emocije prema učitelju. Kada dijete zavoli učitelja nije mu problem sudjelovati u aktivnostima i motivacija je veća. No, kod negativnih emocija dijete gubi motivaciju te sve manje sudjeluje u aktivnostima. Treba naglasiti i kako je nužno da djeca vole ono što rade. To se postiže zanimljivim aktivnostima punima pokreta (Mardešić, 2019), kako je već spomenuto.

U ovako ranoj dobi djeca ne mogu shvatiti nešto što je apstraktno, već sve rješavaju logički. Kad je riječ o gramatici engleskog jezika, ona je taj apstraktni pojam. Zbog toga ju u prvim razredima djeca usvajaju isključivo komunikacijom, a tek poslije kreću s učenjem konkretnih pravila (Lightbown i Spada, 2016, prema Patekar, 2014). Kako je već objašnjeno, dječja pozornost kratkotrajna je, a može ju se zadržati pomoću izmjenjivanja aktivnosti. U nastavi engleskog kao stranog jezika to nije teško postići jer se tu usvajaju četiri vještine (čitanje, pisanje, govorenje i slušanje). Svako dijete barem je u jednoj od tih vještina dobro te bi se zbog toga trebala svakomu pružiti prilika da se iskaže u onome u čemu je dobar. Na taj mu se način poboljšava samopouzdanje i potiče na učenje. Brdar i Rijavac (prema Patekar, 2014) naglašavaju da će djeca s niskim samopoštovanjem uspjeh doživjeti kao sreću, dok će im se neuspjeh činiti kao manjak sposobnosti. Djeca općenito lakše pamte ono što njima ima smisla ili što im je blisko, odnosno s čim su imali doticaja. Zadaća je nastavnika da pomognu učenicima pronaći strategiju koja će njima najviše pomoći u pamćenju sadržaja. Ta strategija razlikovat će se od učenika do učenika jer svaki od njih ima različite potrebe i različite stilove učenja. Kada govorimo o podršci u nastavi, treba spomenuti i pomoć drugih osoba. Za Vygotskog (1978, prema Patekar, 2014) ne postoji razlika između onoga što dijete može učiniti samostalno i onoga što može učiniti ako mu netko ili nešto pomogne. Tako će se kod vježbe govorenja učenicima postavljati pitanja na koja trebaju dati odgovor kako bi im se olakšalo. Prilikom učenja stranog jezika važno je da učenik ne doživljava negativna iskustva. Najlakši način da se to izbjegne jest korištenje igre, posebice one u kojoj i učenici slabijeg znanja mogu pobijediti. Ako učenik prođe kroz negativna iskustva u učenju jezika, to može prouzrokovati osjećaj straha i loših rezultata, a ponekad i do odustajanja od učenja jezika.

4. Nastava engleskog jezika i igra

4.1. Prednosti igre u nastavi engleskog jezika

Igre u nastavi stranoga jezika pažljivo su odabrane aktivnosti koje omogućuju prezentaciju, uvježbavanje, utvrđivanje i kreativnu uporabu jezika s ciljem aktivnog otkrivanja novih sadržaja stranoga jezika na smislen i motivirajući način (Rutka, 2004, prema Mardešić, 2019). Slično tome, Langran i Purcell (1994) definiraju igru u kontekstu učionice stranoga jezika kao alat za stvaranje situacije koja učenicima daje prilike za uporabu već naučenog u okruženju bez stresa kako bi proveli jednostavan zadatak, riješili problem ili prenijeli informaciju. Prema Hadfield (1999), igre bi trebale biti sastavni dio jezičnog kurikulumu. Mogu se koristiti u svim fazama nastavnog sata budući da imaju širok raspon upotrebe. Na primjer, mogu služiti kao pomoć za pamćenje i ponavljanje, kao prilika za slobodnije korištenje jezika i sredstvo za postizanje cilja ali i kao dijagnostičko sredstvo za učitelja koji kroz igre može uočiti problematična područja (Hadfield, 1999.).

Tradicionalne metode, poput mehaničkih tehnika rada kroz imitiranje i dril, koristile su se godinama, ali su se pokazale neučinkovitima jer dovode do učenja fraza koje nisu primjenjive u stvarnom životu (Prebeg-Vilke, 1991). S vremenom su se nastavnici počeli odmicati od ovih tradicionalnih metoda i prelaziti na moderniji pristup. Prema Abborr, Anning i sur. (2003, prema Babić i Irović, 2004), nastavnici s vremenom prepoznaju vrijednost igre u nastavi i počinju shvaćati njezin potencijal, no i dalje je rijetko koriste u praksi. Prema ovim autorima, u prošlosti je igra u nastavi često bila nedovoljno osmišljena i često je bila smatrana „neozbiljnom aktivnošću“ koja služi samo razbijanju monotonije. Također, mnogi su smatrali da igra ometa ozbiljnost nastave, dok se istovremeno zanemarivala njezina važnost u procesu učenja (Nikčević-Milković, Rukavina i Galić, 2011). Prelaskom na model nastave usmjeren na učenika u kojem se očekuje da će učenici preuzeti aktivniju ulogu u vlastitom učenju sve se više prepoznaje važnost igara u nastavi, posebno za motivaciju učenika (Garris, Ahlers i Driskell, 2002)

Brojna istraživanja ukazuju na prednosti igara u smislu poticanja učenika na aktivnost, ostvarivanja bolje atmosfere u razredu kao i njezinu efikasnost u usporedbi s klasičnim načinom poučavanja i prednosti za pamćenje nastavnih sadržaja (Mardešić, 2019). Pokazalo se da igre pomažu motivirati djecu u nastavi stranih jezika i da mogu smanjiti razinu anksioznosti i stresa (Gozcu i Caganaga, 2016). Istraživanja su dokazala i da

poučavanje kroz igru ima bolji učinak na razinu usvajanja gradiva stranog jezika nego tradicionalne metode (Alpar, 2013), a igra se pokazala i vrlo korisnom pri usvajanju novih gramatičkih oblika i pravila (Yolageldili i Arikan, 2011). Stavovi učenika prema igrama u nastavi stranih jezika većinom su pozitivni, a igranje igara ima i pozitivan učinak na samopouzdanje učenika (Wang i sur, 2011).

Lee (1979, prema Hang, 2017) smatra da bi igre trebale biti glavni dio nastave stranih jezika umjesto da se na njih gleda kao na neobavezni dodatak. Postoji čitav niz prednosti uključivanja igara u nastavu stranih jezika, od motivacije učenika do potencijala igre za stvaranje autentičnog konteksta za upotrebu stranog jezika i integraciju različitih jezičnih vještina (Chen, 2005). Igra je učinkovito sredstvo u nastavi jer stvara okruženje u kojem učenici mogu donositi različite odluke bez straha od neuspjeha. Prednost igre jest što većina jezičnih igara pomaže djetetu da ne razmišlja previše o ispravnom obliku koji treba upotrijebiti, već se ono spontano koristi jezikom (Lee, 1979, prema Hang, 2017). Afektivni čimbenici jedan su od glavnih razloga zašto se igra ne smatra samo nebitnim odmakom od tradicionalnog učenja (Mardešić, 2019). Kada je dijete uspješno u igri, to dovodi do smanjenja straha od jezika, potiče učenika na komunikaciju bez straha i pozitivno utječe na samopercepciju učenika. Pozitivno utječe i na unutarnju motivaciju i pozitivan stav prema učenju stranih jezika (Mihaljević Djigunović, 1998, prema Mardešić, 2019). Uz pozitivno razredno ozračje igra mijenja i način na koji djeca percipiraju nastavnike.

Nadalje, Esteves Reis (2016) također navodi da igra u nastavi za djecu predstavlja opuštenije i njima bliskije okruženje što dovodi do veće angažiranosti djece tijekom nastavnoga sata. Učenici će uložiti puno više truda i napora nego što su svjesni ako se igra provodi u pozitivnome natjecateljskom duhu (Krashen, 1983, prema Mardešić, 2019). Učenici kroz igru nesvjesno usvajaju strani jezik na sličan način kao što se usvaja i materinski jezik. Tijekom igre djeci je jedini cilj dobro se zabaviti i pobijediti, dok su dobre ocjene i sadržaj manje bitni (Mardešić, 2019). Tako igra ima moć da natjera djecu na korištenje stranog jezika, samo kako bi pobijedili (Esteves Reis, 2016).

Još jedna bitna prednost igre pri učenju stranog jezika jest ta da pri takvim aktivnostima djeca iznova i iznova ponavljaju određene jezične strukture, a da nisu svjesni toga (Esteves Reis, 2016). Uz to, igrajući igre, djeca uče kako strateški razmišljati, razmotriti alternative i razmišljati fleksibilno (Talak-Kiryk, 2010).

Važnost igre u nastavi jezika proizlazi i iz neurolingvističkog aspekta (Mardešić, 2019). Dokazano je da je tijekom učenja važna aktivacija obiju hemisfera mozga, posebice kod djece u nižim razredima (Danesi, 1998, prema Mardešić, 2019). Lijeva hemisfera

zadužena je za analitičku i logičku percepciju i interpretaciju jezika dok desna hemisfera informacije prima vizualno. Desna strana služi nam i za razumijevanje metaforičkih, konotativnih i ironičnih značenja, ples i glazbu.

Nadalje, igra pomaže i u socijalizaciji i pozitivno utječe na samopouzdanje učenika jer će učenici sa slabijim znanjem dobiti priliku pobijediti dok će oni s boljim znanjem pomagati svojem paru ili timu. Igra pruža mogućnost za jednakim uključivanjem svih učenika. Posebice je bitna kod djece koja su introvertna ili im nedostaje samopouzdanja. Kao što je već spomenuto, u igri je bitna i suradnja, osobito kod igara u paru ili timu. Učenik, bez obzira na svoje znanje i vještine, mora naučiti surađivati s drugima kako bi pobijedio u igri (Esteves Reis, 2016). Osmišljavanje strategija i međusobna suradnja vještine su koje se uvelike cijene tijekom cijelog života, posebice na tržištu rada. Esteves Reis (2016) također naglašava da igre mogu potaknuti djecu na međusobno poštovanje i uvažavanje različitosti među ljudima, te kao primjer pruža talent crtanja koji na prvi pogled nema veze s učenjem stranog jezika, međutim, ako se pri učenju tog istog jezika koristi igra kao što je *Pictionary*, taj talent bit će prednost u tom trenutku. Na kraju, potrebno je spomenuti i potencijal igre za razvoj međukulturalnosti kod djece. U nižim razredima za to se koriste brojalice ili pjesme koje su slične u više jezika (npr. *Kad si sretan*) i uz to se uključuje pokret radi lakšeg usvajanja (Esteves Reis, 2016). Kako je u samom kurikulumu engleskog jezika (Ministarstvo znanosti i obrazovanja, 2019) naglašeno, djeca u komunikaciji na stranom jeziku doživljavaju interakciju i povezivanje s ljudima iz različitih kultura s kojima ne dijele materinski jezik. Na taj način dijete spoznaje svijet oko sebe i postaje svjesnije različitosti zemalja i kultura u kojima ljudi govore engleskim jezikom što ga obogaćuje na osobnoj razini i na razini cijelog društva. Međukulturalna osviještenost utječe na odgovorno ponašanje, razvoj solidarnosti i poštivanja drugih i drugačijih. Uz pjesmice i brojalice za bolje razumijevanje drugih kultura mogu se uspoređivati i običaji tijekom blagdana, brojni igrokazi, različita obilježja zemalja ciljanog jezika itd.

Drugim riječima, prednosti igre u nastavi engleskog jezika brojne su i McCallum (1980, prema Yolageldili i Arikan, 2011) ih sažima na sljedeći način:

1. Igre omogućuju nastavnicima da usmjere pozornost učenika na određene gramatičke strukture, obrasce i vokabular.
2. Igre služe kao sredstvo za obogaćivanje, utvrđivanje gradiva i ponavljanje.
3. Igre omogućuju ravnopravno sudjelovanje svih učenika.
4. Igre su prilagodljive dobi i jezičnoj razini učenika.

5. Igre doprinose stvaranju zdrave natjecateljske atmosfere te potiče upotrebu jezika u situacijama bez stresa.
6. Igre su primjenjive u svim situacijama poučavanja jezika i na sve jezične vještine (čitanje, pisanje, govor i slušanje).
7. Igre pružaju neposredne povratne informacije nastavnicima – maksimalno uključivanje učenika uz minimalnu pripremu nastavnika.

4.2. Vrste igara u nastavi engleskog jezika

Didaktičke igre najčešći su oblik igara koji se koristi u nastavi. Te igre osmišljava sam nastavnik prilagođavajući ih određenom cilju koji se želi postići. Učenici većinom nisu ni svjesni da uče kroz igru jer se nastavni ciljevi postižu na ugodan način. Kako bi postigli zadane ciljeve, važno je igru prilagoditi razvojnoj fazi učenika i njihovom interesu (Šinigoj Franko, 2001).

Šegula (2023) didaktičke igre u nastavi stranog jezika dijeli na:

- Igre uloga – usmjerene su na vježbanje i razvijanje vještine govora. Uz govor, u igrama uloga usavršava se pisanje i računanje te sadržavaju zabavne elemente poput plesa i pjevanja.
- Igre s formiranim pravilima – imaju pravila koja su prilagođena djeci i njihovoj dobi.
- Konstruktorske igre – dijete će u ovakvim igrama uz pomoć materijala osmisliti i oblikovati nešto novo. Ovaj tip igre rezultira konkretnim proizvodom.

Prema Hadfield (1998), u učionici stranoga jezika mogu se razlikovati kompetitivne igre u kojima se učenici međusobno natječu i igre suradnje u kojima rade zajedno kako bi ispunili određeni cilj. Autorica nadalje razlikuje lingvističke i komunikativne igre. U prvima je cilj igre proizvodnja ispravne strukture ili riječi, dok cilj komunikativnih igara nije nužno jezičan i može uključivati, na primjer, pronalaženje razlika između slika ili slično. Igre u učionici mogu uključivati različite tehnike kao što je pronalaženje informacije koja nedostaje, pogađanje, traženje, spajanje, razmjena informacija, sakupljanje i slično. U učionici se mogu igrati i igre kartama, igre na ploči, igre uloga i slagalice (Hadfield, 1998).

Mardešić (2019, str. 401) također navodi brojne primjere funkcionalnih, simboličkih i igara pravila koje se mogu koristiti u nastavi stranoga jezika, od igara povezivanja, križaljki, igara pamćenja, simulacije, do djeci dobro poznatih igara koje se mogu prilagoditi za nastavu, kao što su križić-kružić, potapanje brodova, loto sa sličicama, izrada plakata, lov na blago,

vješala itd. Pamćenje se također može vježbati vrlo jednostavnim igrama poput spajanja parova jer na taj način dijete mora zapamtiti gdje se što nalazi, a ako se uz to doda i imenovanje onoga što se nalazi na kartici, učenici istovremeno vježbaju i izgovor i vokabular (Esteves Reis, 2016).

Hadfield (1999) navodi sljedeće primjere vrsta igara:

- 1) Igra sortiranja, uređivanja ili raspoređivanja. Na primjer, učenici imaju skup kartica s različitim proizvodima i sortiraju kartice u proizvode koji se nalaze u trgovini namirnicama i proizvode koji se nalaze u robnoj kući.
- 2) Igre s informacijom koja nedostaje. U takvim igrama jedan ili više učenika imaju informacije koje su potrebne drugim učenicima kako bi dovršile zadatak. Na primjer, jedan učenik može imati crtež, a njegov partner mora stvoriti sličan crtež slušajući informacije koje im daje osoba s crtežom.
- 3) Igre pogađanja. Ovo je inačica igara s informacijom koja nedostaje. Primjer je igra u kojoj jedan učenik misli na poznatu osobu, mjesto ili stvar. Ostali učenici mogu postaviti 20 pitanja na koje se odgovara s „da“ ili „ne“ kako bi prikupili tragove i pogodili o čemu ili kome učenik razmišlja.
- 4) Igre traženja. Poznati primjer je igra *Find someone who*. Učenici dobivaju tablicu. Zadatak je ispuniti sva polja u tablici imenom drugog učenika koji odgovara toj kategoriji, npr., netko tko ne voli banane. Učenici kruže, postavljaju i odgovaraju na pitanja kako bi ispunili vlastitu tablicu i pomogli drugim učenicima da ispune svoju.
- 5) Igre pamćenja. Učenici moraju pronaći odgovarajući par za riječ, sliku ili karticu. Na primjer, učenici postavljaju 30 kartica s riječima, koje se sastoje od 15 parova, licem prema dolje u slučajnom redosljedju. Svaki učenik okreće dvije kartice odjednom, a cilj je okrenuti par koji odgovara, koristeći svoje pamćenje. U drugom obliku ove igre, igrači spajaju oznake i slike.
- 6) Igre razmjene. U ovim igrama učenici razmjenjuju kartice, druge predmete ili ideje. Mnoge igre s kartama, kao što je dječja kartaška igra *Go fish*, spadaju u ovu kategoriju.
- 7) Društvene igre. *Scrabble* je jedna od najpopularnijih društvenih igara koja posebno naglašava jezik.
- 8) Igre uloga.

4.3. Primjena igre u nastavi

Kako bi primjena igre u nastavi stranog jezika bila učinkovita, potrebno je odabrati primjerenu igru i dobro organizirati provedbu aktivnosti. Ispravno odabrane igre učenicima će pomoći u vježbanju određenih jezičnih vještina, a pri odabiru igre bitno je i paziti na to da je igra prikladna za uzrast i razinu stečenog znanja učenika (Mardešić, 2019; Yolageldili i Arian, 2011). Nastavnici trebaju posebnu pozornost obratiti težini igre budući da dio privlačnosti igara leži u izazovu, no prevelika razina izazova može dovesti do obeshrabrenosti učenika (Jacobs, bez datuma). Prema Mardešić (2019), za dobru organizaciju igre u nastavi najvažnije je odrediti cilj nastavne jedinice i precizno i jasno oblikovati upute. Sadržaji igre trebaju cijelo vrijeme biti dominantni te ne smiju prevladati pravila, ciljevi ili tehničke pojedinosti igre. Nastavnici trebaju paziti i na to da igra ne postane natjecanje kojoj je jedini cilj pobjeda pojedinih učenika (Nikčević-Milković, Rukavina i Galić, 2011).

Određivanje cilja nastavnog sata najvažniji je korak u planiranju nastave (Mardešić, 2019). Tek nakon određivanja cilja sata odabire se igra koja će nastavu usmjeravati k tom cilju. Igra nema obrazovnu svrhu ako je odabiremo nasumično bez povezanosti s nastavnom jedinicom i temom. Igra u nastavi engleskoga jezika uvijek treba biti povezana s ciljem nastavne jedinice. Drugim riječima, treba biti usmjerena na razvoj jezičnih vještina, vokabular i jezičnu strukturu.

Pri davanju uputa treba bit vrlo jasan. Upute trebaju biti kratke i razumljive svima tako da učenik u svakom trenutku zna što treba raditi i što se od njega očekuje (Ersöz, 2000). Pri davanju uputa nastavnik, odnosno onaj tko vodi igru, treba pripaziti na govor kojim se služi, tj. treba se koristiti pojednostavnjenim govorom i primjerima kako bi učenici shvatili pravila na stranomu jeziku (Mardešić, 2019). Vrlo je važno pred učenicima demonstrirati postupak igranja igre, što nastavnik može učiniti uz pomoć dobrovoljaca (Jacobs, bez datuma). Još jedan način za provjeru jesu li učenici shvatili upute jest pokusni krug igre. Isto tako ako je riječ o mlađim uzrastima ili se primijeti da djeca ne razumiju ono što se od njih traži, nastavnik se može poslužiti i materinskim jezikom jer to može uštedjeti vrijeme za aktivnost. Ipak, preporuka je da se što manje služi materinskim jezikom kako bi se djeca navikavala na komunikaciju stranim jezikom i kako bi bili izloženi jezičnim strukturama stranoga jezika. No, treba uzeti u obzir da će djeca prilikom provođenja aktivnosti, posebice onih u paru ili skupini, međusobno komunicirati na materinskom jeziku (Mardešić, 2019).

Kada je riječ o prilagodbi, govori se o jezičnim strukturama koje se koriste u igri. One trebaju biti poznate djeci odnosno u zoni njihova proksimalnog razvoja (Vygotsky, 1987,

prema Mardešić, 2019). Važno da se pri odabiru igre uzme u obzir razina igre. Nastavnici moraju procijeniti odgovara li razina igre jezičnoj razini učenika, jer će je učenici teško pratiti ako je preteška, a prelagana igra brzo će im postati dosadna (Yolageldili i Arikan, 2011). Osim navedenog, postoje i drugi važni čimbenici, poput veličine i uvjeta u učionici, opreme i materijala kojima raspolažemo te vremena predviđenog za igru (McCallum, 1980, prema Yolageldili i Arikan, 2011).

Igra u nastavi može se koristiti u individualnom radu, radu u paru ili grupnom radu, a može se primjenjivati u svim dijelovima nastavnog procesa (Nikčević-Milković, Rukavina i Galić, 2011). Igra se često planira na početku samog sata jer se na taj način ponavlja sadržaj prošlog sata (Esteves Reis, 2016). Tu se može koristiti identična igra s prošlog sata s manjim promjenama ili potpuno nova igra s istim sadržajem. S obzirom na to da je cilj ponavljanje sadržaja, nije važno koja se opcija odabere. Igre se mogu koristiti za uvod i zagrijavanje učenika na početku nastavnog sata, tijekom sata ako primijetimo da koncentracija pada ili na kraju kako bi se zaokružio cijeli sat (*Teach this*, bez datuma). Najbolje bi bilo kad bi se igra uključila u sve dijelovima sata, no kako to nije uvijek moguće nastavnik pri planiranju mora odrediti u kojem će se dijelu sata ona izvoditi, pri čemu je potrebno uzeti u obzir kratki raspon pozornosti djece.

4.4. Uloga nastavnika

Tijekom igre veliku važnost imaju nastavnici, koji prilikom izvođenja aktivnosti mogu imati nekoliko uloga, od strogog vođenja i upravljanja igrom, preko uloge koordinatora, suigrača i zainteresirana promatrača (Šagud, 2002). O nastavnicima ovisi provedba igre na satu. Ponajprije je potrebno da poznaju svoje učenike, njihove preferencije, njihove mogućnosti i razinu znanja (Hornjak, 2013). Oni su tu u ulozi organizatora, ali i voditelja. Njihova prisutnost bitna je tijekom trajanja cijele igre jer oni provjeravaju jesu li svima jasne upute i odvija li se aktivnost prema prije postavljenim pravilima. Važnu ulogu nastavnik ima i pri jezičnoj razmjeni. Kada igra započne, nastavnik ne treba prekidati igru već prati da se razmjena odvija na razini zadatka i upozorava na pogreške. Pri ispravljanju pogrešaka učenika ukazat će na one koje su se najčešće ponavljale i pozornost će usmjeriti samo na one koje su bitne za cilj igre. Kod igara koje su natjecateljskoga tipa, nastavnik se nalazi i u ulozi sudca. Učitelj bi trebao odabrati i timove koji će se natjecati. Ne preporučuje se nasumična podjela učenika jer tako neće svi imati jednake prilike za uspjeh. U nasumičnoj

podjeli može se dogoditi da su svi bolji učenici na jednoj strani, a lošiji na drugoj. Također, potrebno je da učitelj bude dosljedan i pravedan. Mora uvijek paziti da svi imaju jednako vremena za izvršenje zadatka, a prije svega, mora točno odrediti kako će što vrednovati tijekom igre. Ponekad se može dogoditi da pojedini učenici negativno reaguju na ishod igre tako što se ljute, plaču i slično. Stoga učitelj s učenicima uvijek mora razgovarati o takvim temama i upozoriti ih na njihovo postupanje s kolegama u razredu, kao i na to da su igre tu kako bi se zabavili (Mardešić, 2019). Kao što smo ranije naglasili, za uspješnu igru važne su jasne upute. Ako učenicima upute nisu jasne i ne znaju što se od njih očekuje, igra se ne može odraditi i samim time ne može se postići željeni cilj.

Uz natjecateljski duh djece, tijekom provođenja igri u nastavi nastavnici moraju u obzir uzeti i druge moguće poteškoće. Neke na koje se najčešće nailazi u praksi jesu organizacija vremena, priprema materijala, manjak discipline, buka tijekom nastave i sl. Nastavnik prije održavanja sata treba procijeniti mogućnosti učenika, te dobro organizirati aktivnosti prema uvjetima koje ima u učionici. Na primjer, nedostatak adekvatna prostora za izvedbu aktivnosti može prouzrokovati potpunu nemogućnost izvedbe ili izvedbe koja će biti djelomično učinkovita (Mardešić, 2019). Na kraju, važno je naglasiti da je pri primjeni igara potrebno učeniku biti podrška i ohrabrivati ga kako bi se osjećao posebno jer djeca u tim godinama vole biti u središtu pozornosti (Bekiri, 2003, prema Yolageldili i Arikan, 2011). S pohvalama djeci dajemo i motivaciju za nastavak sudjelovanja u aktivnosti (Yolageldili i Arikan, 2011). Igra neće ostati samo u učionici ako je dobro isplanirana i osmišljena, već će se učenici njome koristiti i izvan nastave, kod kuće s roditeljima ili prijateljima (Esteves Reis, 2016)

5. Istraživanje primjene igre u nastavi engleskog jezika u ranoj školskoj dobi

U teorijskome dijelu rada opisana je važnost igre u dječjem razvoju, ali i učenju novih sadržaja. Opisana su i obilježja djece kao učenika stranoga jezika te je pokazano da je igra jedna od bitnijih komponenti u nastavi, osobito kad je riječ o mlađoj djeci. Uzevši to u obzir, i djeci i nastavnicima u interesu je što se više koristiti igrom u nastavi engleskoga jezika.

Djeca najviše profitiraju od dobro osmišljenih i izvedenih nastavnih planova, odnosno od toga da svaki dio toga nastavnog plana ima svoju svrhu i točno određen cilj zbog kojeg se izvodi. Uz dobar nastavni plan važna je i želja i ambicija nastavnika da što bolje prezentira i približi sadržaj djeci. Brojnim je istraživanjima dokazano da djeca općenito uživaju u igri, ali važno je i djecu pitati o njihovim željama i mišljenjima o nastavi i načinu na koji se ona izvodi.

5.1. Ciljevi istraživanja

Općeniti cilj ovog istraživanja jest ispitati ulogu učenja temeljenog na igri u kontekstu nastave engleskog kao stranog jezika s učenicima mlađe školske dobi kroz primjenu pažljivo osmišljenog nastavnog plana. Pojedinačni ciljevi istraživanja su:

1. Osmisliti nastavni plan koji naglasak stavlja na igre kao ključan alat za poučavanje, imajući na umu teorijske okvire vezane uz razvoj i usvajanje jezika, posebno prednosti učenja temeljenog na igri.
2. Kroz izvedbu planiranog nastavnog sata procijeniti učinkovitost osmišljenog nastavnog plana za poticanje motivacije i uključenosti učenika kao i ostvarivanje jezičnih ciljeva s fokusom na doprinos uključenih igara.
3. Istražiti stavove učenika prema nastavnom satu temeljenom na igrama kroz sakupljanje povratnih informacija i analizu njihovih odgovora.

Drugim riječima, ovim se istraživanjem želi pružiti uvid u praktičnu primjenu igre u nastavi engleskog jezika kroz dobro strukturirani nastavni plan i ispitivanje učeničkih stavova prema održanom nastavnom satu.

5.2. Ispitanici i metodologija istraživanja

U istraživanju je naglasak bio na osmišljavanju i praktičnoj primjeni nastavnog plana koji je usmjeren na igre kao središnji alat u nastavi, te na ispitivanju stavova učenika prema

izvedenom nastavnom satu. U istraživanju je sudjelovao 3. razred OŠ Vjekoslav Parać iz Solina s ukupno 19 učenika ($N = 19$, $M = 11$, $\bar{Z} = 8$). Škola je odabrana za istraživanje zbog upoznatosti autorice s radom škole kroz praksu i školovanje. Nakon što je dobiveno odobrenje ravnatelja škole, nastavnica engleskog jezika omogućila je pristup jednom od svojih razreda i provođenje nastavnog sata koji se svojim sadržajem uklapao u nastavni plan i program. Roditelji i djeca obaviješteni su o provedbi kratkog upitnika nakon nastavnog sata i dali su svoj informirani pristanak.

Kako bi se ostvarili ciljevi istraživanja, prvo je osmišljen nastavni plan na temelju dostupne literature. Nastavni plan pažljivo je dizajniran kako bi uključio raznolike igre, uzimajući u obzir sve relevantne okolnosti, kao što su dob učenika, razina njihovog poznavanja engleskog jezika i slično. S ciljem boljeg razumijevanja okolnosti vezanih uz razred u kojem se planirala provedba nastavnog sata, autorica se savjetovala s nastavnicom koja je razredu predavala engleski jezik u trenutku provedbe istraživanja. Nastavni sat proveden je u dogovoru s nastavnicom, te je učenicima na kraju sata podijeljen kratak upitnik (izlazna kartica).

Nakon provedbe nastavnog sata, autorica je provela postupak samorefleksije i zabilježila svoje dojmove o nastavnom satu, s posebnim naglaskom na provedbi aktivnosti koje su uključivale igre. Ovaj postupak omogućio je procjenu učinkovitosti korištenih metoda i igara. Učenički odgovori na upitniku analizirani su deskriptivno.

5.3. Instrumenti

Dva su glavna instrumenta u ovom istraživanju bila nastavni plan i kratki upitnik za učenike. Imajući na umu upute koje za učinkovitu organizaciju igre tijekom nastavnog sata daje Mardešić (2019), pri izradi nastavnog plana posebna se pozornost obratila na određivanje cilja nastavnog sata, davanje uputa i prilagodbu sadržaja razini i dobi učenika. Za lakše i učinkovitije ostvarenje navedenih ciljeva, kao pomoć pri izradi nastavnog plana korišten je udžbenik kojim se razredni odjel u kojemu je planirano istraživanje koristi u nastavi. Riječ je o udžbeniku *New building blocks 3* autora Čajo Anđel i Knezović (2019) koje je odobrilo Ministarstvo znanosti i obrazovanja u školskoj godini 2023./2024. Pomno proučavajući udžbenik i sadržaje koje su radili, napravljen je plan za izvedbu nastavnog sata. U osmišljavanju plana nastavnog sata korišteni su i drugi udžbenici i digitalni sadržaj za inspiraciju (npr. priručnici za nastavnike *Happy street 1,2*, *Happy house 1*, portal *Izzi digital*, web stranica *Teach this*, itd.). U nastavni plan uvrštene su igre koje potiču svu djecu na

sudjelovanje i u kojima nema samostalnog biranja parova ili grupa kako bi se izbjegla kategorizacija ili favoriziranje među učenicima te kako bi svaki učenik dobio priliku sudjelovati. Isto tako igre koje su odabrane uključuju fizičku aktivnost i potiču natjecateljski duh. Potpuni nastavni plan nalazi se u Prilogu. Osim opisa aktivnosti, nastavni plan sadrži i detaljan plan jezika koji će se koristiti pri davanju uputa i objašnjavanju igara učenicima. Budući da je sat planiran za kraj školske godine, cilj nastavnog sata bio je ponoviti gradivo koje su učenici usvojili u prethodnom razdoblju, te su igre odabrane prema navedenom cilju.

Struktura nastavnog plana jednostavna je i provedba aktivnosti ne zahtijeva puno dodatnog materijala, a korištene su kratke aktivnosti održavanja koncentracije učenika. Za početak sata planiran je kratak razgovor i jednostavno svakidašnje pitanje kako bi se djeca opustila te kako bi se pokazalo zanimanje za njih. Nakon toga slijedile su igre:

1) Prva igra osmišljena je kao timski rad. Radi se o jednostavnoj i brzjoj igri kojoj je cilj bio provjera vokabulara i pravopisa kod učenika. Grupe nisu proizvoljne, već se određuju tako da svako dijete izvuče jednu spajalicu u boji i tako pripada pojedinoj grupi. Na taj način i podjela na grupe ima elemente igre. Rad je zamišljen u četiri grupe kako grupe ne bi bile prevelike te kako bi svako dijete ponudilo više odgovora. Pravila igre sljedeća su: bira se slovo abecede, nakon čega učenici na znak nastavnice na papir trebaju napisati 10 riječi koje počinju tim slovom. Trajanje jednog kruga je samo 30 sekundi, što pojačava napetost. Igraju su tri kruga, a nakon svakog se provjeravaju odgovori. Grupa s najviše točno napisanih riječi dobiva bod. Problemi koji su predviđeni jesu pravopis, nedovoljno vremena za igru, nejednako sudjelovanje svih učenika u grupi i nedovoljan broj riječi. Materijal koji je potreban za provođenje igre jesu spajalice u različitim bojama, papir i olovka te sat za mjerenje vremena. Ova aktivnost zahtijeva brzinu i pravopisnu točnost što možemo povezati s kognitivnim procesima igre kao su organizacija i divergentno mišljenje.

2) Druga igra zamišljena je s učenicima podijeljenima u dvije skupine. Zadatak je poredati kartice s imenima mjeseci u točan redoslijed. U drugome krugu zadatak je te iste kartice pridružiti karticama s imenima godišnjih doba. Cilj igre je ponavljanje naziva mjeseci u godini i određivanja kojem godišnjem dobu pripadaju. Materijali koji se koriste u ovoj igri jesu kartice s imenima mjeseci i godišnjih doba. Kao zaključak teme o mjesecima i godišnjim dobima, planirano je slušanje pjesme *The month song*. Rabi se i videozapis koji prikazuje tekst pjesme kako bi se omogućilo pjevanje zajedno.

3) Iduća aktivnost jest *Birthday task*. Aktivnost je osmišljena s ciljem postizanja dobre komunikacije koja je ovdje ključna kako bi zadatak bio uspješno obavljen. Djeca stoje ispred ploče (zbog prostora) i međusobno si postavljaju pitanje *When is your birthday?* (hrv. *Kada*

je tvoj rođendan?). Zadatak je da se poslože u vrstu prema datumima rođendana. Ovakva aktivnost osim dobre komunikacije, tj. pažljivog slušanja i odgovaranja na postavljeno pitanje, zahtijeva i koncentraciju i razmišljanje. Aktivnost je predviđena nakon ponavljanja naziva mjeseci kako bi se što više izbjegle pogreške. Predviđene pogreške jesu davanje pogrešne informacije (netočna datuma rođendana) i određivanje pogrešne pozicije u vrsti. Za ovu aktivnost nije potreban nikakav materijal. Ova igra predstavlja kombinaciju lingvističke i komunikativne igre jer je najbitnije bilo razviti dobru međusobnu komunikaciju koja je treba biti i gramatički ispravna kako bi se dobila prava informacija.

4) Igra nazvana *Splat game* jest igra koja u cijelom satu zahtijeva najviše fizičke aktivnosti. Na ploči su zalijepljene slike životinja i njihovih staništa. Djeca su podijeljena u dvije grupe kao i u prethodnoj aktivnosti kako bi se uštedjelo na vremenu i u tim grupama stoje ispred ploče na određenoj udaljenosti. Prvi učenik u liniji svake grupe u ruci drži muholovku te nakon što nastvanik pročita pitanje ili samo izgovori određenu riječ, oni moraju potrčati i muholovkom dodirnuti sliku točnog odgovora koja se nalazi na ploči. Pitanja koja se postavljaju jednostavno su oblikovana za što bolje razumijevanje i svi pojmovi koji se pojavljuju u igri jesu pojmovi koje su oni do tog sata trebali savladati. Na primjer: *Who has a long neck?* (hrv. *Tko ima dugi vrat?*), a točan je odgovor među ponuđenima žirafa. Igra je štafetnog tipa pa se bodovi za točne odgovore bilježe na ploči. U ovoj igri od dodatnih materijala koristi se muholovka kao rekvizit i slike pojmova. Pretpostavka je da će učenici s lakoćom odgovarati na pitanja i uživati u igri, ali da bi se zbog brzopletosti i želje za osvajanjem boda mogla dogoditi poneka pogreška.

5) Sljedeća aktivnost također zahtijeva fizičku angažiranost. Dosta je mirnija od prethodne igre i nije natjecateljskog tipa, ali i dalje svi učenici trebaju biti fokusirani na igru. Ova igra zove se *Act or draw*. U kutijici se nalaze papirići s raznim pojmovima (npr. morski pas, krevet, plivanje, obuvanje cipela) koji su podijeljeni na one koji se crtaju i one koji se trebaju odglumiti. Kao što je već spomenuto, u igri se koriste papirići s pojmovima koji su u kutijici iz koje ih nasumice izvlače iako se može koristiti i nešto drugo poput platnene vrećice i čaše, a za samo crtanje koristi se ploča i markeri koji su već u učionici. U aktivnostima ovog tipa dijete se koristi svojom maštom, pokazuje svoju kreativnu stranu i domišljatost kako na najlakši i najbrži način riješiti zadatak. Predviđeni problemi u ovoj aktivnosti jesu da dijete neće znati kako opisati pojam i da neće svi učenici sudjelovati.



Nakon svih aktivnosti slijedi opuštanje uz još jednu pjesmu. Učenicima se pušta *Goodbye song* kojom se često koriste u nastavi pa su im i riječi poznate, ali kao i na prethodnoj pjesmi i ovdje je prikazan videozapis s tekstom.

6) Kao dodatna aktivnost uključena je igra *Simon says*, koja je djeci već poznata i koju, prema riječima nastavnice, uvijek rado igraju. Ovo je izvrstan primjer igre koja se može uvesti tijekom nastave u slučaju dodatnog vremena ili kada se uče radnje.

Pri osmišljanju nastavnog plana, posebna se pozornost posvetila planiranju jezika kako bi upute i pravila igara učenicima bile objašnjene na što jasniji način, uz izbjegavanje upotrebe hrvatskog jezika. Kao što se može vidjeti iz nastavnoga plana, igre su uključene kroz sve dijelove sata.

Kako bi se ispitao stav učenika o igrama u nastavi, osmišljen je anonimni upitnik s pitanjima za učenike (Tablica 1). Upitnik se sastoji od nekoliko jednostavnih, djeci razumljivih tvrdnji. Uz to, kako bi se djeci olakšalo ispunjavanje, upitnik je napravljen tako da se odgovara crtanjem kvačica. Učenicima je ponuđeno 6 tvrdnji za koje u tablici označuju jedno od triju polja kvačicom. Ponuđeni su odgovori *slažem se*, *nisam siguran/a* i *ne slažem se*. Osim odgovaranja na tvrdnje, djeca su trebala nadopuniti rečenicu koja glasi *Najbolja igra danas mi je bila _____*. Djeci je dano dovoljno vremena da pročitaju i odgovore na svaku od tvrdnji. Prije ispunjavanja upitnika naglašeno je da je upitnik anonimn, odnosno da nitko neće znati njihove odgovore koji se prikupljaju jedino u svrhu istraživanja za studentski diplomski rad. Naglašavanjem anonimnosti uklonio se pritisak s djece da moraju pozitivno komentirati i na taj način došlo se do pravih rezultata.

Tablica 1. Upitnik za učenike (izlazna kartica)

	 SLAŽEM SE	 NISAM SIGURAN/A	 NE SLAŽEM SE
Sviđa mi se učenje uz igru.			
Lakše savladam gradivo uz igre.			
Igre su mi ponekad dosadne.			
Osjećam se loše ako moja grupa ne pobijedi.			
Nisam htio / htjela sudjelovati u ovim igrama.			
Ove igre bile su mi zanimljive.			
NADOPUNI			
Najbolja igra danas mi je bila _____.			

5.4. Rezultati i diskusija

U ovom dijelu rada prvo su prikazani rezultati ankete provedene među učenicima, koja je bila usmjerena na njihove stavove o nastavnom satu koji je održan, a u kojem je naglasak bio na igrama. Rezultati će pružiti uvid u to kako učenici doživljavaju igru kao alat za učenje i kako ona utječe na njihovu motivaciju i angažman u procesu učenja. Nakon toga, u kontekstu tih rezultata, detaljno će se opisati implementacija nastavnoga plana koji je bio fokusiran na upotrebu igara. Analizirat će se u kojoj su mjeri igre doprinijele uključenosti učenika u nastavni proces i ostvarivanju ciljeva nastavnog sata, prema povratnim informacijama učenika i promatranju tijekom nastave.

Tablica 2. Rezultati upitnika (izlazne kartice)

	Slazem se	Nisam siguran/a	Ne slazem se
Sviđa mi se učenje uz igru.	15 (79%)	3 (16 %)	1 (5 %)
Lakše savladam gradivo uz igre.	16 (84 %)	2 (11 %)	1 (5 %)
Igre su mi ponekad dosadne.	3 (16 %)	3 (16 %)	13 (68 %)
Osjećam se loše ako moja grupa ne pobijedi.	6 (32 %)	4 (21 %)	9 (47 %)
Nisam htio / htjela sudjelovati u ovim igrama.	1 (5 %)	3 (16 %)	15 (79 %)
Ove igre bile su mi zanimljive.	16 (84 %)	2 (11 %)	1 (5 %)

U Tablici 2 navedeni su rezultati ankete, prema kojima je vidljivo da se većini učenika sviđa igra u nastavi te da uz nju lakše savladavaju gradivo. Većina učenika (15) odgovorila je da su im igre korištene u održanom nastavnom satu bile zanimljive, dok je samo jedan rekao da nije htio sudjelovati u igrama, dok tri učenika nisu bila sigurna. Navedeni rezultati u skladu su s prethodnim istraživanjima koja su također pokazala da su stavovi učenika prema upotrebi igara u nastavi stranog jezika općenito pozitivni (npr. Gozcu i Caganaga, 2016; Vy, 2022; Wang i sur., 2011).

Troje učenika je navelo i da su im igre ponekad dosadne, što je slično rezultatima istraživanja koje su proveli Gozcu i Caganaga (2016) na osnovnoškolskom uzrastu, u kojem

su učenici izražavali većinom pozitivne stavove, no naveli su i da igre mogu biti dosadne ako se u njima pojavljuju nepoznate ili teške riječi. Takvi rezultati naglašavaju važnost pažljivog promatranja reakcija učenika pri igranju igara i pružanja potpore kada je to potrebno.

Najviše odgovora „nisam siguran/a“ dobiveno je za tvrdnju „Osjećam se loše ako moja grupa ne pobijedi“ po čemu bismo mogli zaključiti da neki od njih ne vole timske igre ili više uživaju u samostalnim igrama, ali to iz ovog istraživanja ne možemo sa sigurnošću potvrditi. Moguće je i da igre, posebno njihov element kompetitivnosti, izazivaju osjećaj neugode ili čak i anksioznost kod nekih učenika, kao što je pokazano u nekim istraživanjima u kojima su djeca izrazila strah od negativne društvene evaluacije pri igranju igara (npr., Wu, 2002; Zeng, 2005, prema Wang i sur., 2011).

Kao najčešći odgovor u rubrici *Najdraža igra danas mi je bila* _____ našla se igra *Splat game*. Čak 11 učenika je odabralo baš tu kao omiljenu igru. Takav rezultat nije iznenađujuć s obzirom na to kakva je reakcija učenika bila na igru te kakva je atmosfera vladala tijekom igranja. Od ostalih igara, 7 učenika je odabralo igru *Act or draw*, a samo jedan učenik je odabrao *Birthday game* kao najdražu.

U postupku samorefleksije, autorica je zabilježila dojmove nakon provedbe nastavnog sata koji su bili u skladu s većinskim odgovorima djece u kratkoj anketi. Dojam nastavnog sata bio je pozitivan budući da su djeca bila vrlo susretljiva i spremna na suradnju. Od početka sata učenici su bili radoznali i pozitivni i time olakšali izvedbu planiranih aktivnosti. S druge strane, uvelike su pomogli i savjeti nastavnice. Kvaliteta rada njihove nastavnice engleskog jezika bila je vidljiva iz ponašanja učenika na satu, pozornosti koju posvećuju nastavi, ali i razine njihovog jezičnog znanja, što je bilo posebno uočljivo pri davanju uputa. Djeca su s lakoćom razumjela upute te i uporaba hrvatskog jezika bila minimalna. Za svaku je pojedinu aktivnost predviđene su neke poteškoće pri izvedbi.

Kod prve aktivnosti (*Name ten*) pretpostavilo se da će učenicima najveći problem predstavljati pravopis i dano vrijeme predviđeno za ispisivanje riječi. Iako se igra čini dosta jednostavna, zapravo se pokazala dosta izazovnom. Pravopis je djeci bio najveći problem, ali izazovno je bilo i to što su se koristili riječima koje nisu standardne, već se koriste u slengu, što se može povezati s utjecajima izvan škole kao što su na primjer TV emisije koje gledaju, videoigrice itd.

U drugoj igri, kako je i predviđeno, nije bilo većih pogrešaka, tj. jedina pogreška koja se javila bila je zamjena mjesta dvaju mjeseci što se može pripisati i brzopletosti.

U trećoj se pak aktivnosti pojavilo najviše poteškoća. Ovo je aktivnost s kojom se nisu prije susretali pa je bilo potrebno malo više vremena od onog što je bilo planirano. Pri

davanju uputa učenicima nije baš bilo jasno što se točno traži od njih te se zbog toga u ovoj aktivnosti koristio i hrvatski jezik, ali učenici su brzo razumjeli. U igri je, kako je već objašnjeno, jedini zadatak bio da učenici međusobno doznaju tko kada slavi rođendan i na temelju toga poredaju se u vrstu od učenika koji ima rođendan prvi u godini do onog tko ima posljednji. Neki se učenici nisu točno izrazili, odnosno rekli su pogrešne datume što je na kraju prouzrokovalo da su neki učenici stajali na pogrešnu mjestu u vrsti. Zbog toga se može reći da ova aktivnost nije bila u potpunosti uspješna te da bi se više vremena trebalo posvetiti temi datuma.

Aktivnost *Splat game* bila je vrlo uspješna. Osim što su djeca bila aktivna kroz cijelu aktivnost, bila je to i igra štafetnog tipa što djeca ove dobi jako vole. Ovakva igra je klasičan primjer igre s pravilima i fizičke aktivnosti s ARP-om što potvrđuje teorije o povezanosti pokreta i usvajanja jezika. Već pri davanju uputa djeca su bila jako uzbuđena i pokazala su veliko zanimanje za igru. Nije bilo potrebe za dužim objašnjavanjem pravila igre jer su već igrali igre koje su slične ovoj. Također nije bilo ni potrebe za korištenjem hrvatskog jezika već su sva pravila dana na engleskom jeziku. Pretpostavka je bila da će ih obuzeti želja za pobjedom koja će dovesti do brzopletosti i netočnih odgovora što se pokazalo djelomično točno jer su samo dva pitanja pogrešno odgovorena. Za čitavo vrijeme trajanja igre vladalo je pozitivno ozračje.

Aktivnost *Act or draw* također je provedena vrlo uspješno. Iako su na početku učenici bili jako nesigurni i distancirani te nije bilo puno dobrovoljaca, nakon nekoliko krugova svi su bili jako aktivni te su se i sami htjeli okušati. Nekima je ovo bio izazov da vide mogu li ostatku razreda objasniti pojam. Kroz ovu se aktivnost potiče kreativnost i neverbalna komunikacija koja je ključ igre. Igra je idealna za sve učenike. Oni učenici koji su po prirodi otvoreniji i s lakoćom nastupaju pred drugima s oduševljenjem su dočekali svoj red da se iskažu dok je onima koji su tihi i više zatvoreni ovo bila odlična vježba za javne nastupe. Na taj se način povećava samopouzdanje učenika. Svakom učeniku koji je došao na red ponuđena je pomoć ako je primijećeno da traži način u objašnjavanju pojma. U aktivnostima poput ovih, ali i općenito u svim ostalim aktivnostima, važno je djeci pokazati da su nastavnici tu kako bi im pomogli što će uvelike utjecati na njihovu želju za sudjelovanjem (Yolageldili i Arikan, 2011). Sama aktivnost bila je dobro osmišljena i dobro provedena, no pojmovi su ipak mogli biti malo zahtjevniji iako je sam cilj da se ponovi naučeno gradivo bio zadovoljen. Fizička aktivnost dobra je i za poticanje učenika na rad ako je, recimo, nastava rano ujutro ili ako primijetimo da su učenici izgubili motivaciju i koncentraciju. Takva fizička aktivnost može biti i kraća ako će učenike razbuditi i potaknuti na daljnji rad.

Aktivnost *Simon says* protekla je očekivano dobro s obzirom na to da je često igraju s nastavnicom. Zbog toga nije bilo nikakvih poteškoća pri izvedbi.

Pjesme koje su se koristile na ovom satu standardne su dječje pjesme u nastavi engleskog jezika i dobar su alat kada se želi utvrditi gradivo. U ovom slučaju prva pjesma (*The month song*) poslužila je kako bi zaokružili dio koji se odnosio na mjesece i godišnja doba, dok je druga pjesma poslužila kao završni dio sata.

Rezultati pokazuju da u provedbi nastavnog sata nije došlo do većih poteškoća, pri čemu se donekle razlikuju od prethodnog istraživanja koje su proveli Sari i sur. (2020). U tom su istraživanju nastavnici u osnovnoj školi održali sat temeljen na igrama, pri čemu im je glavni problem predstavljalo upravljanje velikim razredom i činjenica da su učenici koristili materinski jezik pri igranju. U slučaju ovog istraživanja, razred nije bilo velik, tako da nije bilo problema s upravljanjem niti održavanjem pozornosti djece. Nadalje, jedan od nastavnika u istraživanju Sari i sur. (2020) nije dobro isplanirao sat, što je dovelo do nepoklapanja sadržaja igara s ciljevima sata kao i do nerazumijevanja učenika. Takvih problema u ovom istraživanju nije bilo budući da je sat pažljivo i detaljno isplaniran.

Reakcije djece na ovaj sat bile su većinom pozitivne i prema njihovim komentarima može se zaključiti da im se svidjelo kako je sat održan, ali i način komunikacije i nastup autorice. Djeca su većinom komentirala da su se dobro zabavili te da bi opet igrali neke od igara. Međutim, nisu sva djeca bila jednako aktivna i neka djeca nisu bila dovoljno angažirana i koncentrirana na rad. Pretpostavka je da su ti učenici u anketi iskazali svoje nezadovoljstvo igrama i izjasnili se kako im igra zapravo nije potrebna pri učenju, ali to se ne može dokazati s obzirom na to da je anketa u potpunosti anonimna. Pretpostavlja se i kako su brojni drugi vanjski utjecaji mogli prouzročiti ovakve rezultate. Recimo, na rezultate je moglo utjecati to što nastavni sat na kojem je provedeno ovo istraživanje nije održala njihova redovita nastavnica, već osoba s kojom se prvi put susreću. Moguće je da bi rezultati bili drukčiji kada bi sat osmislila osoba koja poznaje preferencije učenika te na taj način pozitivno utjecati na rezultate. Isto tako može se uzeti u obzir i vrijeme provođenja istraživanja i jesu li učenici taj dan raspoloženi za igru, jesu li umorni ili psihički i fizički spremni za igru.

Komentari nastavnice poklapali su se pretpostavkama, a poslije i s onim što se zapravo pokazalo kao problem u pojedinim aktivnostima. Nekoliko komentara odnosilo se i na tehnički dio nastave poput održavanja mira tijekom izvođenja nastave, uključivanje svih učenika, bolje raspoređivanje vremena itd., ali kako je nastavnica i sama naglasila, ništa od toga nije narušilo cjelokupni dojam sata.

6. Zaključak

Provedeno istraživanje pruža uvid u učinkovitost upotrebe igara u nastavi engleskog kao stranog jezika s mlađim učenicima kroz kombinaciju pažljivo osmišljenog nastavnog plana i ankete za učenike. Nastavni plan, razvijen na temelju teorijskih postavki, uključivao je niz različitih igara s ciljem motiviranja učenika i poboljšavanja njihovog iskustva učenja. Nakon provedbe planiranog sata u učionici, primijenjena je kratka anketa kako bi se prikupile povratne informacije o stavovima učenika prema igrama i održanom nastavnom satu. Cilj istraživanja bio je pokazati kako se nastavni sat na jednostavan način može utemeljiti na igri i doznati u kojoj mjeri djeca uživaju u takvim igrama.

Kroz teorijski pregled tema vezanih uz igru općenito, usvajanje stranih jezika kod djece i igru u nastavi stranih jezika naglašena je važnost igre u nastavi i prednosti koje se ostvaruju njenom primjenom. Za igru možemo reći da je univerzalni jezik djetinjstva i da pospješuje razvoj djeteta na brojne načine. Od najranije dobi dijete se igrom služi kao načinom komunikacije s okolinom. Kao primarna aktivnost svakog djeteta, igra olakšava kognitivni i fizički razvoj djece. Kroz igru djeca uče i razumjeti vlastite, ali i emocije osoba iz svoje okoline.

Vrlo je bitno pronaći najbolji način kako uključiti igru u nastavni sat. Igra treba biti dobro osmišljena aktivnost koja će imati svoju svrhu i cilj. Igra se u nastavi može koristiti u svakom dijelu nastavnog sata od upoznavanja, uvođenja novog sadržaja pa sve do ponavljanja i u svakom od tih segmenata ima važnu ulogu. Igra se može koristiti na brojne načine i svaka pa i najmanja promjena kreirat će novu igru i na taj način još više zaintrigirati učenike. Nastavnici imaju važnu ulogu kao poticatelji igre i njezini voditelji. Svojim angažmanom razvijaju interes djece za suradničkim učenjem i igrom. Pri odabiru igre treba sagledati više faktora. Od vremena i prostora koji su nam omogućeni, broja djece, njihova uzrasta i sposobnosti do cilja koji želimo postići. Jedino sažimanjem svih tih faktora možemo provesti uspješan sat koji će nas dovesti do željenog cilja i koji će djeci pružiti najbolji tip nastave. Ovo je istraživanje pokazalo da se uz minimalno korištenje materijala može održati sat i ostvariti njegovi ciljevi uz istovremeno zadovoljavanje potreba učenika i njihovo uživanje. Igre koje su korištene jednostavne su i lako primjenjive u svim uvjetima. Ideje koje su poslužile u kreiranju nastavnog sata za svrhe istraživanja dobivene su iz udžbenika i raznih izvora koji su dostupni svim nastavnicima. Također, digitalno doba donosi nam raznorazne mogućnosti odmicanja od tradicionalnog učenja, posebice kad je riječ o učenju stranoga

jezika. Na nastavniku je da iskoristi sve materijale i sadržaje koji mu se nude kako bi pospješio nastavu i približio jezik učeniku.

Rezultati ankete pokazali su kako se djeci općenito sviđa ovaj tip nastave. Međutim, među dobivenim odgovorima bilo je i onih koji ne dijele isto mišljenje s većinom. Za učenike s takvim mišljenjem trebao bi se pronaći izvor nezadovoljstva, ali i način na koji bi im se približila igra. Tu nastavnik opet ima veliku ulogu jer treba birati igre koje će zadovoljiti potrebe svih učenika, posebice ako zbog izbora igara pojedini učenici ne napreduju i njihovo se znanje jezika ne poboljšava. To je posebice važno kod djece na početku učenja jezika jer u suprotnom može doći do negativnih posljedica i stvaranja averzije prema stranom jeziku. No, bez obzira na uzrast djece, važno je da nastavnik svojom kreativnošću stvara pozitivno okruženje za učenike kako bi im se olakšalo učenje i omogućilo sveopći napredak.

Ograničenje ovog istraživanja bio je format kratke ankete koja nije omogućila učenicima da detaljno objasne svoje odgovore. U budućim istraživanjima bilo bi korisno upotrijebiti drugačije instrumente, kao što su razgovori s djecom, kako bi se dobio dublji uvid u njihova razmišljanja i pozitivne ili negativne stavove prema igrama. Dodatno ograničenje je i to što je istraživanje provedeno samo u jednom razredu, pa bi buduća istraživanja trebala uključiti veći broj sudionika kako bi rezultati bili pouzdaniji i općenitiji. Nadalje, iskustvo autorice kroz samorefleksiju o nastavnom satu u budućim bi istraživanjima trebalo biti nadopunjeno drugim instrumentima kao što su vanjsko promatranje nastavnog sata.

7. Literatura

1. Adžija, M. i Sindik, J. (2014). Learning of foreign language in preschool children: evaluation methods in kindergarten's environment, *Metodički obzori, časopis za odgojno obrazovnu teoriju i praksu*, 9 (19), 48–65.
2. Alpar, M. (2013). The importance of games in teaching foreign languages to children. *Educational Research and Reviews*, 8(15), 1247-1255.
3. Asher, J. J. (1969). The Total Physical Response Approach to Second Language Learning, *The Modern Language Journal*, 53 (1), 3–17.
4. Babić, N. i Irović, S., (2004). Djeca i odrasli u igri, 15–24, U: Rastimo zajedno – zbornik radova, Centar za predškolski odgoj: Visoka učiteljska škola: Grafika, Osijek, 2004.
5. Bergen, D. i Fromberg Pronin, D. (1998). *Play from birth to twelve and beyond*. New York, Garland publishing.
6. Birch, P., Bađdak, N., De Coster, I. i Kocanova, D. (2023). Key data on teaching languages at school in Europe – 2023 edition. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Pristupljeno 18.1.2025. na <https://data.europa.eu/doi/10.2797/529032>
7. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
8. Chen, I.J. (2005). Using games to promote communicative skills in language learning. *The Internet TESL Journal*, 11(2). Pristupljeno 18.1.2025. na: <http://iteslj.org/Techniques/Chen-Games.html>
9. Čajo Anđel, K. i Knezović, A. (2019). *New building blocks 3*. Zagreb: Profil Klett
10. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
11. Europska komisija (2011). Language learning at pre-primary school level: making it efficient and sustainable, Brussels, European strategic framework for education and training.
12. Ersöz, A. (2000). Six games for the EFL/ESL classroom, *The Internet TESL Journal*, 6 (6) 29 Functional play (bez datuma). Play and Playground Encyclopedia. Pristupljeno: 13. 8. 2024. na <https://www.pgpedia.com/f/functional-play>.
13. Esteves Reis, V. (2016). *Etpedia: young learners, 500 ideas for teachers of young learners*. Ashword press.

14. Functional play (bez datuma). Play and Playground Encyclopedia. Pristupljeno: 13. 8. 2021. na <https://www.pgpedia.com/f/functional-play>.
15. Games with rules (bez datuma). Play and Playground Encyclopedia. Pristupljeno: 13. 8. 2024. na <https://www.pgpedia.com/g/games-rules>.
16. García Mayo, M. (2017). Introduction. U: M. García Mayo (ur.), *Learning foreign languages in primary school: Research insights* (pp. xiii-xxiii). Bristol: Multilingual Matters.
17. Garris, R., Ahlers, R. i Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: a research and practice model? *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–67.
18. Gozcu, E. & Caganaga, C., K. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Science*, 11(3), 126-135.
19. Hadfield, J. (1998) . Elementary Vocabulary Games. Harlow: Pearson Education Limited.
20. Hadfield, J. (1999). *Beginners' Communication Games*. Longman.
21. Hang, S. (2017). *Using games to teach Young Children English Language*. Diplomski rad. Brussels: Vrije Universiteit Brussel.
22. Hornjak, S., (2013). Igre kao didaktički materijali u nastavi stranih jezika. Univerzitet u Beogradu.
23. Isenberg, J. P. i Jalongo, M. R. (2006). Why is play important? Social and emotional development, physical development, creative development, 53–55. Pristupljeno: 12. 8. 2024. na <https://www.education.com/download-pdf/reference/22193/>.
24. Jacobs, G. M. (bez datuma). Using games in language teaching. Preuzeto sa: <http://www.georgejacobs.net/MIArticles/Games%20for%20Language%20teaching.doc>
25. Kapović, M. (2022). Strani jezici u formalnom obrazovanju u Hrvatskoj. *Strani jezici: časopis za primijenjenu lingvistiku*, 51(2), 283-309.
26. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
27. Konvencija o pravima djeteta (1989.). Pristupljeno: 10. 8. 2024. na https://www.unicef.hr/wpcontent/uploads/2017/05/Konvencija_20o_20pravima_20djeteta_full.pdf.
28. Langran, J. i Purcell, S. (1994). Language Games and Activities. Network 2: Teaching Languages to Adults. Centre for Information on Language Teaching and Research, 20 Bedfordbury, Covent Garden, London: Ujedinjeno Kraljevstvo.

29. Ministarstvo znanosti i obrazovanja (2019.). Kurikulum nastavnog predmeta Engleski jezik za osnovne škole i gimnazije. Pristupljeno 10. 8. 2024. na <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Publikacije/Predmetni/Kurikulum%20nastavnog%20predmeta%20Engleski%20jezik%20za%20osnovne%20skole%20i%20gimnazije%20u%20RH.pdf>.
30. Mardešić, S. (2019.). Igra u nastavi stranih jezika. U: Y. Vrhovac i sur. (ur.), *Izazovi učenja stranoga jezika u osnovnoj školi* (str. 396–403). Zagreb: Naklada Ljevak.
31. Mendeš, B., Marić, Lj., Goran, Lj. (2020) *Dijete u svijetu igre: Teorijska polazišta i odgojno-obrazovna praksa*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
32. Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi, *Život i škola*, 25(1), 108–121.
33. Omerović, M. i sur. (2015.) Značaj i uloga igre i slobodnog vremena u razvoju djece predškolskog uzrasta. Tematski zbornik – VI međunarodna naučno stručna konferencija „Unapređenje kvalitete života djece i mladih“, str. 61-74.
34. Patekar, J. (2014). Implikacije razvojnih obilježja djece rane školske dobi za nastavu stranoga jezika. *Metodički ogledi*, 21(1) 67–81.
35. Play is the work of the child (bez datuma), Child development institute, pristupljeno 14. 8. 2024 na <https://childdevelopmentinfo.com/child-development/play-work-of-children/#.WX8SOIjyIW>.
36. Prebeg-Vilke, M., (1991). *Vaše dijete i jezik – materinski, drugi i strani jezik*. Školska knjiga, Zagreb.
37. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 64 (4), 603–620.
38. Roberts, L. (2013). *Happy house 1, 3rd edition Teacher's book*. Oxford: Oxford university press.
39. Roberts, L. (2013). *Happy street 2, 3rd edition Teacher's book*. Oxford: Oxford university press.
40. Roberts, L. (2013). *Happy street 3, 3rd edition Teacher's book*. Oxford: Oxford university press.
41. Sari, D. F., Yusuf, Y. Q., Darniati, N., & Fajrina, D. (2020). Boosting young EFL students' speaking through game activities. *Elementary Education Online*, 19(2), 436-444.

42. Shin, J. K. i Crandall, J. (2014). *Teaching Young Learners English: From Theory to Practice*. Boston: National Geographic Learning.
43. Starc i sur. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden Marketing-Tehnička knjiga.
44. Stevanović, L. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.
45. Symbolic play (bez datuma). Play and Playground Encyclopedia. Pristupljeno: 13. 8. 2024. na <https://www.pgpedia.com/s/symbolic-play>.
46. Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
47. Šegula, S. (2023). Didaktičke igre uz primjenu otpadnog materijala u 1. razredu osnovne škole. *Varaždinski učitelj*, 6 (11) 619–626.
48. Šinigoj, Franko, V., (2001). Može li učenje biti igra?, *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4(5).
49. Talak-Kiryk, A. (2010). *Using games in a foreign language classroom*. Brattleboro, MA TESOL.
50. Teach this (bez datuma), Zabavne ESL igre u učionici. Pristupljeno 1. 2. 2025. na <https://www.teach-this.com/hr/esl-games>.
51. Vilke, M. (2019). Djeca i učenje stranih jezika u našim školama. U: Y. Vrhovac i sur. (ur.), *Izazovi učenja stranoga jezika u osnovnoj školi* (str. 396–403). Zagreb: Naklada Ljevak.
52. Vy, T. T. T. The Attitudes of EFL Students Concerning the Use of Games in English Classrooms. *America Journal of Sciences and Engineering Research*, 5(4), 33-40.
53. Wang, Y. J., Shang, H. F., & Briody, P. (2011). Investigating the impact of using games in teaching children English. *International journal of learning and development*, 1(1), 127-141.
54. Yolageldili, G. i Arıkan, A. (2011.). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Online*, 10(1) 219–229.
55. Zagorac, I. (2006.). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogleđi: časopis za filozofiju odgoja*, 13(1) 69–80.

PRILOG – NASTAVNI PLAN

LESSON PLAN

STUDENT:	Sanja Mikelić
GRADE:	3 st grade
BOOK & UNIT:	New Building Blocks 3:
TEACHING AIDS AND MATERIALS	Pupil's book, flashcards, wordcards, paperclips
LESSON AIMS	Creating positive attitudes towards English and creating a safe speaking environment. Learning, singing and revising songs. Revising materials taught in the previous period through games.

LESSON STRUCTURE

INTRODUCTION

Time	Activity	Procedure and language	Outcomes	Output
1'	Class check	Hello children! How are you today?	Pupils express how they are feeling.	<i>I'm good.</i> <i>I'm happy.</i> <i>I'm sleepy.</i>
5'	Vocabulary game: Name ten	To begin with, you will take one paperclip from the box. Now, find other students who have a paperclip of the same colour. That's your group. I divide them into groups by paperclip colour.	Pupils naming thing that starts with a letter.	

		<p>We will start with a game that is called NAME TEN. I will give you one letter of alphabet and you have 30 seconds to write ten words you know that start with that letter. Do you understand? For example, if I say the letter P, who can give me some examples of words you can write?</p> <p>After 30 seconds, we will read words from the group who has all the words.</p> <p>The group that writes the most words gets the point. Let's go.</p> <p>They will play three rounds</p>	Pupils are reading words.	
--	--	--	---------------------------	--

SEQUENCES

Time	Activity	Procedure and language	Outcome	Output
5'	Months and seasons	<p>I divide them into two groups and each group is gathered around table.</p> <p>Now I give each group 12 word cards with name of the months.</p> <p>In front of you have 12 word cards with the names of the months and your task is to put them in the correct order.</p> <p>After finishing first task they need to separate them by seasons.</p> <p>I give them 4 word cards with seasons.</p> <p>Now you have word cards with name of seasons. You have summer, autumn, winter and spring and you need to put each month word card with the season they belong to. Do you understand?</p>	<p>Pupils are listing all the months in correct order.</p> <p>Pupils are naming all the months.</p> <p>Pupils are naming all the seasons.</p>	<p><i>January</i></p> <p><i>February</i></p> <p><i>March</i></p> <p><i>April</i></p> <p><i>May</i></p> <p><i>June</i></p> <p><i>July</i></p> <p><i>August</i></p> <p><i>September</i></p> <p><i>October</i></p> <p><i>November</i></p> <p><i>December</i></p>

3'	Listening to THE MONTHS Song	<p>Great job! Now we can listen to <i>The months song</i>. You have the lyrics here. Let's sing together.</p> <p>I play them the video so they can see lyrics.</p>	Pupils are listening to the track.	<p><i>Winter</i></p> <p><i>Spring</i></p> <p><i>Summer</i></p> <p><i>Autumn</i></p>
4'	Birthday task	<p>Now please come and stand in front of theboard. Your task is to stand in line based on your birthday. So, you need to go around and ask each other <i>When is your birthday?</i> and if your birthday is before theirs you stand in front of him/her and if it is after you stand behind him.</p> <p>For example, my birthday is in October 6th so I go around and ask you when is your birthday and when I find someone who also has their birthday in October I stand next to him and then I ask him which date and if he says for example 18th October I will stand in front of him because my birthday is before his. Do you understand?</p> <p>I also explain this in Croatian if needed. Sada se trebete poredati u vrstu prema svojim rođendanima. Potrebno je ići od jednog do drugog i pitati: Kada je tvoj rođendan? Ako je tvoj rođendan prije, stati ćeš ispred njega, a ako je poslije stati ćeš iza njega. Naprimjer, moj rođendan je 6.10, šesti listopada, a njegov je 18. listopada što znači da je moj rođendan prije pa moram stati ispred njega.</p>	<p>Pupils are listening game rules</p> <p>Pupils are asking questions.</p> <p>Pupils are answering questions.</p> <p>Pupils are making a line.</p>	<p><i>When is your birthday.</i></p> <p><i>My birthday is in..</i></p> <p><i>My birthday is on...</i></p>

10'	SPLAT game	<p>After making a line I divide them again in two groups.</p> <p>Now we will play game to revise animals and their habitats. This game is called SPLAT. Do you know how to play it?</p> <p>I will put some pictures of animals and their habitats on the board and each group will get fly swatters. After that I will read some questions or just say the word. Your task is to find an answer on board and the player who splat the card with correct answer first gets the point. So, for example if I say word penguin you need to find it and hit it with the splat. Do you understand?</p> <p>Pictures I'm using are: camel, penguin, lion, giraffe, wolf, dolphin, cat, bear, parrot, ocean, farm, jungle, spider, monkey, an arctic, rabbit. hippo, zebra.</p> <p>The questions will be: Who eats bananas? Who has a long neck? Who is king of the jungle? Camel Who lives in an ocean? Which animal says meow? Where does pig live? Wolf Who has eight legs? Which animal can talk? Very cold place Bear A jungle An animal that jumps around Who lives in an arctic? Animal with stripes? Hippo</p> <p>Great job! Let's repeat: Where do giraffes live? Where do camels live? Where do penguins live?</p>	<p>Pupils are listening directions.</p> <p>Pupils are playing game.</p> <p>Pupils recognize all the animals.</p> <p>Pupils are answering questions.</p> <p>Pupils are repeating text.</p> <p>Pupils are answering questions.</p> <p>Pupils are listening and repeating</p>	<p><i>Giraffes live in the jungle.</i></p> <p><i>Camels live in the desert.</i></p> <p><i>Penguins live in the Arctic.</i></p> <p><i>Cows/ pigs/ cats live on a farm.</i></p> <p><i>Tigers/ parrots live in the jungle.</i></p> <p><i>Sharks live in the ocean.</i></p> <p><i>A dog lives on a farm</i></p>
-----	------------	--	--	---

8'	ACT OR DRAW	<p>Who lives on a farm? Who lives in a jungle? Where do sharks live? Where do dogs live?</p> <p>We have one more game to play. This game is called act or draw. I will pick one student and he or she will come here and pick one paper from the box. If you get pink paper you need to draw that, and if you got green paper you need to act that out. Do you understand? Let's try it with a volunteer, I'll help you out.</p> <p>Words in the box to draw: shark mouse couch bedroom house a bath phone tail ears chimney window</p> <p>to act: eating drinking running swimming tired taking a shower cooking playing football putting shoes on cleaning windows watching tv shy</p>	Pupils are drawing. Pupils are acting.	
----	----------------	--	---	--

CLOSURE

Time	Activity	Procedure and language	Outcome	Output
5'	Goodbye song	<p>Since this is your last day we will learn a GOODBYE SONG. Let's sing together</p> <p>I play them song with lyrics so they can read it. After that I ask them to sing all together.</p> <p>Thank you for your work, you were great! Bye and see you again!</p>	<p>Pupils are learning new song.</p> <p>Pupils are singing.</p>	<i>Bye, teacher!</i>

EXTRA ACTIVITIES

Time	Activity	Procedure and language	Outcome	Output
4'		<p>For an extra activity we play Simon says</p> <p>We have some extra time left so we can play one game you really really like. It is called Simon says. I bet you already know the rules but I will repeat them one more time. I will give you some directions to perform some movement and you need to do it if I say Simon says first. If someone do it but I didn't say Simon says he is out of the game. Let's go!</p>	<p>Pupils are listening to directions.</p> <p>Pupils are doing the commands.</p>	

Sažetak

Tema ovog diplomskog rada jest učenje stranog jezika u ranoj školskoj dobi kroz igre. U radu je prikazana važnost igre za razvoj djece, njezina uporaba u svakodnevnom životu i nastavi. Poseban je naglasak stavljen na učenje engleskog jezika te kako igra olakšava savladavanje istog. Analizira se teorijski aspekt igre, klasifikacija i uloga igre u dječjem razvoju. Igra je aktivnost s kojom se čovjek susreće od najranije dobi i prisutna je u svakoj fazi njegova života. Ona pomaže djetetu da se razvija kognitivno, socio-emocionalno i psihofizički pa samim time predstavlja jednu od osnovnih potreba svakog čovjeka. Igra utječe i na povećanje samopouzdanja, razvoj kreativnosti, komunikacijskih sposobnosti i socijalnih vještina. Kada je riječ o usvajanju novih vještina i učenje, dijete najlakše uči kroz igru jer mu ona predstavlja prirodno okruženje. Budući da se u radu iznose dobrobiti učenja kroz igru, cilj provedenog istraživanja je osmisliti nastavni plan za sat engleskog jezika u nižim razredima osnovne škole temeljen na igri i ispitati stavove učenika o takvom načinu učenja. U provedenom nastavnom satu korištene su različite vrste igara prilagođene nastavnim ciljevima. Rezultati ispitivanja pokazali su da učenici pozitivno reaguju na igre i smatraju da im taj tip nastave olakšava usvajanje gradiva. Provedba nastavnog sata pokazala je da igre stvaraju ugodnu atmosferu u razredu i potiču aktivno sudjelovanje učenika. Na kraju možemo zaključiti da su igre učinkovit alat u nastavi stranog jezika te čine iskustvo učenja ugodnijim, posebice kada je riječ o učenicima rane školske dobi.

Ključne riječi: igre, obilježja igre, engleski jezik, rano učenje stranog jezika

USE OF GAMES IN EARLY EFL

Abstract

The topic of this thesis is foreign language learning in lower primary school through games. The paper highlights the importance of play in children's development as well as its use in everyday life and teaching. Special emphasis is placed on learning English and how games facilitate its acquisition. The theoretical aspect of play, its classification, and its role in child development are analysed. Play is an activity that people encounter from an early age and is present at every stage of life. It helps children develop cognitively, socio-emotionally, and psychophysically, making it one of the fundamental needs of every person. Play also contributes to increased self-confidence, creativity, communication skills, and social abilities. When it comes to acquiring new skills and learning, children learn most easily through play, as it represents a natural environment for them. Since the study presents the benefits of learning through games, the aim of the study was to create a lesson plan for a lesson with young language learners based on games and to examine students' attitudes towards this method of learning. The lesson plan included different games adapted to the lesson aims. The results showed that games create a pleasant atmosphere in the classroom and encourage active participation from students. In conclusion, we can state that games are an effective tool in foreign language teaching and can make the experience of learning languages more pleasant, especially for young learners.

Key words: games, characteristics of games, English language, early foreign language learning

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Sanja Mikelić, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra primarnog obrazovanja, izjavljujem da je ovaj završni/diplomski rad rezultat isključivo mogega rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i literatura. Izjavljujem da ni jedan dio završnoga/diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, stoga ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnoga/diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 25.2.2025.

Potpis



**IZJAVA O POHRANI ZAVRŠNOGA/DIPLOMSKOGA RADA (PODCRTAJTE
ODGOVARAJUĆE) U DIGITALNI REPOZITORIJ FILOZOFSKOGA FAKULTETA
U SPLITU**

Student/Studentica: Sanja Mikelić

Naslov rada: Uporaba igara u nastavi engleskoga jezika u ranoj školskoj dobi

Znanstveno područje: humanističke znanosti

Znanstveno polje: filologija

Vrsta rada: Diplomski rad

Mentor/Mentorica rada (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): prof. dr. sc. Mirjana Matea Kovač

Sumentor/Sumentorica rada (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): dr. sc. Eva Jakupčević, viša asistentica

Članovi Povjerenstva (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): prof. dr. sc. Mirjana Matea Kovač, dr. sc. Eva Jakupčević, viša asistentica, dr.sc. Ana Sarić, viša asistentica

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanoga završnoga/diplomskoga rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice potpuno odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada. Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju*, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

a) u otvorenom pristupu

b) dostupan studentima i djelatnicima FFST-a

c) dostupan široj javnosti, ali nakon proteka 6 mjeseci / 12 mjeseci / 24 mjeseca (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).

(zaokružite odgovarajuće)

U slučaju potrebe (dodatnoga) ograničavanja pristupa Vašemu ocjenskomu radu, podnosi se obrazloženi zahtjev nadležnomu tijelu u ustanovi.

Mjesto, nadnevak: 25.2.2025.

Potpis studenta/studentice:

