

# IGRA KAO ALAT: KVALITATIVNO ISTRAŽIVANJE PRAKSE I ISKUSTAVA UČITELJA

---

**Radovančić, Sara**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2023**

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:736108>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-08-30**

*Repository / Repozitorij:*

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



**SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET**

**DIPLOMSKI RAD**

**IGRA KAO ALAT: KVALITATIVNO ISTRAŽIVANJE PRAKSE I  
ISKUSTAVA UČITELJA**

**SARA RADOVANČIĆ**

**Split, 2023.**

**Odsjek za učiteljski studij**

**Učiteljski studij**

**IGRA KAO ALAT: KVALITATIVNO ISTRAŽIVANJE PRAKSE I  
ISKUSTAVA UČITELJA**

**Student:**

Sara Radovančić

**Mentor:**

izv. prof. dr. sc. Darko Hren

**Split, 2023.**

# Sadržaj

<b>1. UVOD</b> .....	1
1.1. Što je igra?.....	2
1.1.1. Utjecajni faktori koji oblikuju igru .....	4
1.1.2. Socijalni faktori .....	4
1.1.3. Materijalni faktori .....	6
1.2. Podjela igara .....	7
1.3. Klasifikacije igre .....	8
1.4. Igra u nastavi .....	9
1.5. Utjecaj igre .....	11
1.5.1. Utjecaj na učenje .....	11
1.5.2. Utjecaj na kognitivni razvoj .....	12
1.5.3. Utjecaj na emocionalni i socijalni razvoj .....	12
1.5.4. Utjecaj na tjelesni razvoj .....	13
<b>2. Cilj i problem istraživanja</b> .....	14
<b>3. Metoda</b> .....	14
3.1. Sudionici.....	15
3.2. Postupak .....	15
<b>4. Rezultati i rasprava</b> .....	17
<b>5. Zaključak</b> .....	24
<b>6. Literatura</b> .....	25
<b>7. Prilozi</b> .....	26
7.1. Upitnik (prilog 1.).....	26
7.2. Kodna knjiga (prilog 2.) .....	26
7.3. Informirani pristanak (prilog 3.) .....	32

## Sažetak

### Igra kao alat – kvalitativno istraživanje prakse i iskustava učitelja

Cilj je ovoga istraživanja ispitati iskustva i praksu učitelja razredne nastave vezan za utjecaj igre u nastavi. Metodom upitnika otvorenoga tipa ispitano je više tema vezanih za integraciju igre u nastavi, a sažeto na sljedeće četiri: utjecaj igre na učenika, funkcija igre u nastavi, učinkovitost igara i mogući učinci igre u nastavi. Upitnik se proveo na uzorku od 13 ispitanika kvalitativnom metodom istraživanja. Takva metoda pruža dublji uvid u iskustva, stavove i praksu ispitanika. Fokusira se na razumijevanje konteksta, kao i na interpretaciju subjektivnih doživljaja. Kvalitativna metoda pruža podatke koji ispitivaču mogu pomoći u razumijevanju složenosti raznih čimbenika koji utječu na igru u nastavi. Ova metoda doprinosi dubljoj analizi iskustava učitelja razredne nastave i omogućuje razmatranje različitih perspektiva i njihovog utjecaja na integraciju igre u nastavi. Rezultati istraživanja pokazali su da je, prema mišljenju učitelja, igra kao alat u nastavi neophodna i nezaobilazna stavka pomoću koje djeca razvijaju empatiju, samopouzdanje, kreativnost, interes i mnogo drugih pozitivnih karakteristika. Nadalje, uvelike pomaže u razvijanju vještina i sposobnosti, pomaže djeci kod zamora i pada koncentracije te nerijetko služi kao bijeg od tradicionalne, pasivne nastave. Osim pozitivnih značajki, ispitanici su prepoznali i neke negativne učinke koji se odnose na nedosljednost, natjecateljski karakter igre i dominaciju dječje zaigranosti koja nekada mijenja cilj i svrhu igre u nastavi.

**Ključne riječi:** igra u nastavi, utjecaj, učinkovitost

## **Abstract**

### **Play as a tool – a qualitative study of teachers' practices and experiences**

The aim of this research was to examine the experiences and practices of primary school teachers regarding the impact of games in education. Through an open-ended questionnaire, multiple topics related to the integration of games in education were explored, summarized into the following four categories: the impact of games on students, the function of games in education, the effectiveness of games, and the potential effects of games in education. The questionnaire was conducted with a sample of 13 participants using a qualitative research method. Such a method provides a deeper insight into the experiences, perspectives, and practices of the participants. It focuses on understanding the context and interpreting subjective experiences. The qualitative method provides data that help the researcher understand the complexity of various factors influencing games in education. It contributes to a more in-depth analysis of the experiences of primary school teachers and allows for the consideration of different perspectives and their impact on the integration of games in education. The research results showed that, according to the teachers' opinions, games are a necessary and essential tool in education through which children develop empathy, self-confidence, creativity, interest, and many other positive characteristics. Furthermore, games greatly contribute to the development of skills and abilities, help children overcome fatigue and lack of concentration, and often serve as an escape from traditional passive teaching methods. In addition to the positive aspects, the participants also recognized some negative effects related to inconsistency, the competitive nature of games, and the dominance of childlike playfulness that sometimes alters the goal and purpose of the game.

**Keywords:** game in education, impact, effectiveness



# 1. UVOD

Igra se u nastavi sve više primjenjuje u obrazovnome sustavu. Učenje se kroz igru smatra učinkovitim načinom podučavanja jer učenici lakše usvajaju gradivo kada su uključeni u aktivnosti koje ih motiviraju i zabavljaju. Igra u nastavi obuhvaća razne oblike kao što su igre uloga, simulacije, didaktičke, edukativne i mnoge druge. Takve se igre mogu primijeniti u različitim područjima nastave. Osim što poboljšava učinkovitost učenja, igra u nastavi također potiče razvoj socijalnih vještina, kreativnosti, samostalnosti, timskoga rada i razmišljanju izvan okvira. Učenici na taj način uče aktivno sudjelovati u procesu učenja, postavljaju ciljeve, donose odluke, rješavaju problem, slušaju i izražavaju svoje mišljenje. Uključivanje igre u nastavni plan i program može biti vrlo korisno za učenike u svim dobnim skupinama, međutim, nužno je prilagoditi svaku igru individualnim potrebama učenika. Uključivanje igre kao metode u odgoju i obrazovanju ima veliku važnost na svim razinama, a posebno u mlađoj dječjoj dobi. Pedagoška, psihološka i metodička literatura pruža mnogo primjera o tome kako se igra može koristiti u svim područjima odgojno-obrazovnoga procesa. Najčešće se koristi u predškolskome razdoblju, gdje je igra središnji element učenja. Igra se koristi kao osnovni alat za poticanje istraživanja, otkrivanja i stjecanje temeljnih znanja i vještina. U školskome se razdoblju, najčešće javlja u nastavi hrvatskoga i stranoga jezika, matematike, prirode i društva, tjelesne i zdravstvene kulture te glazbene kulture. Primjerice, kroz igru se mogu učiti jezične vještine, brojevi i operacije, znanstveni koncepti, društvene interakcije, glazbeni elementi i slično. Uglavnom se igra više koristi u razrednoj nastavi nego u predmetnoj nastavi. Razlog tome može biti što igra pruža više mogućnosti za interakciju i suradnju među učenicima, a također olakšava primjeru različitih metoda i pristupa poučavanju. (Nikčević-Milković., Rukavina, Galić, 2010) Ključna je prednost igara u nastavi sama sposobnost da stvore pozitivno i poticajno okruženje.

U ovome će se diplomskome radu istražiti upotreba igre i njezine inkluzije u razrednoj nastavi. Ispitat će se i učinkovitost igara u nastavi te će se raspraviti na koji se način igra kao alat u nastavi može upotrijebiti za poticanje kritičkoga mišljenja, razvoj vještina i motivaciju. Također, istražiti će se u kojim se situacijama koriste igre u nastavi, koliko često, na koji način, i u kolikoj mjeri. Kroz istraživanje i analizu prikupljenih podataka, ovaj će rad pružiti dublje razumijevanje primjene igre u nastavi. Cilj je istraživanja usmjeren na kvalitetu prikupljenih informacija vezanih za stavove i osobna iskustava učitelja razredne nastave u inkluziji igre kao alata u nastavi.

Ključne riječi: igra, nastava, utjecaj



## 1.1. Što je igra?

Igra je vrlo drevna, postojala je isto koliko i ljudsko društvo. Arheološka otkrića sugeriraju da se igra počela prakticirati još u prapovijesti, prije prvih obrazovnih institucija. Način igre oblikovali su različiti povijesni i sociokulturni uvjeti kroz koje je ljudska civilizacija prolazila. U drevnoj Grčkoj, igra je bila iznimno cijenjena. U Sparti je bila integralni dio vojno-gimnastičkog odgoja koji uključuje trčanje, skakanje, bacanje diska i koplja te hrvanje. U Ateni je postojao nešto liberalniji odgojni sustav koji je djeci omogućavao igranje raznovrsnih igara. Iz tog vremena pronađene su različite igračke malih Atenjana, poput lopti, lutaka, svirala i ljuljački. Prvi filozofi koji su se bavili fenomenom igre bili su u drevnoj Grčkoj. Platon je isticao važnost igre za razvoj djeteta. Ovaj fenomen igre nastavio je privlačiti pažnju mnogih mislilaca. John Locke (1632. – 1704.), filozof i pedagog, smatrao je da se igra i učenje trebaju međusobno ispreplitati. Jean-Jacques Rousseau (1712. – 1778.), pridonio je tome da dijete postane subjekt odgoja. Iako nije posebno raspravljao o igri, njegova shvaćanja o prirodnom razvoju djeteta su neizravno ukazivala na potrebu djeteta da se igra. (Mendeš, Marić, Goran, 2020.)

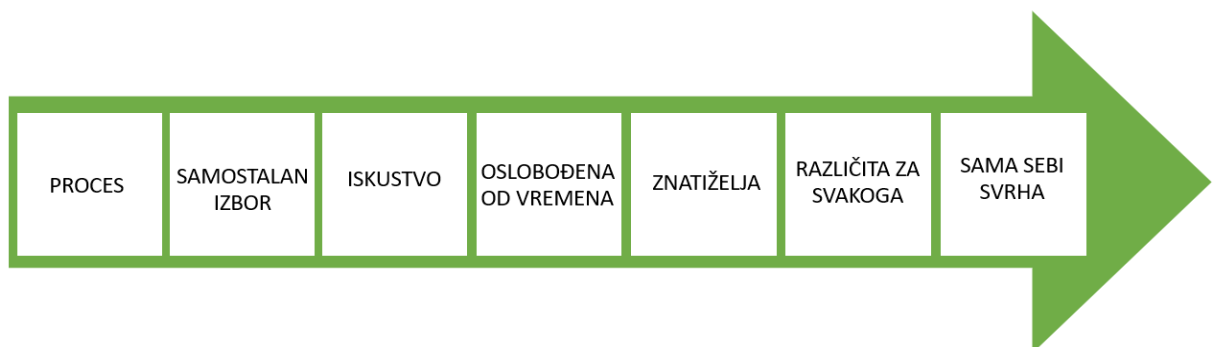
„Igra je proces koji je dobrovoljno odabran, osobno usmjeren i intrinzično motiviran. Igra je vođena vlastitim instinktima, idejama i interesima na vlastiti način iz vlastitoga interesa.“ (Lester i Maudsley, 2007).

Igra ima dugu povijest kao sredstvo zabave, ali sve se više prepoznaje i koristi kao korisna metoda u različitim područjima odgoja i obrazovanja. Istraživanja su pokazala da igra može imati pozitivan utjecaj na razvoj djece i odraslih, potičući kognitivne, emocionalne, socijalne i fizičke sposobnosti. Igra se smatra osnovom djetinjstva i održava ono što je djetetu važno. Dijete se igra iz različitih razloga, uključujući radoznalost, istraživanje, učenje novih vještina i razvoj socijalnih odnosa (Klarin, 2017). Igra je definirana kao aktivnost koju dijete bira i koja se razvija kroz dječju praksu. Vygotsky (1966) naglašava važnost igre u razvoju simboličkoga mišljenja, što smatra temeljem kognitivnoga razvoja djeteta. Prema njegovim teorijama, igra sadrži sve važne razvojne tendencije koja potiče dijete na napredak. Igra je za djecu posebno važna u predškolskim godinama, jer vodi do razvoja apstraktnog mišljenja, samosvijesti i samoregulacije. Socijalna igra, koja uključuje socijalne interakcije, posebno je istaknuta kao važna za razvoj djeteta. Važnost igre za cjelokupni razvoj djeteta predmet je brojnih istraživanja, a teoretičari proučavaju načine na koje se djeca igraju, razvijaju razne vještine, kreativnost i imaginaciju te se uče dijeljenju i popuštanju. Huizinga (1970) ističe da je: „Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica,

prema dobrovoljno prihvaćenim, ali i bez iznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona nešto drugo, nego obični život.“ Prema Huizingi (1970), igra ima vrlo važnu ulogu u ljudskom životu i društvu. Ona je biološka i kulturna potreba. Huizinga smatra da je igra starija od same kulture te da se ljudske igre razvijaju od samoga rođenja, nadograđujući se na slojevima kulture. Svaka igra ima svoje značenje i funkciju te stvara duhovne i socijalne veze. U kasnom 19. stoljeću, igra je postala ozbiljnije shvaćena, a neki su se njezini elementi razvili i u sport. Pravila su time postala stroža, a igrači podijeljeni na profesionalce i amatere.

Neke od definicija dječje igre su (Else, 2014):

- Igra je dobrovoljna aktivnost koja se provodi bez prisile, u cijelosti, s uživanjem ili očekivanja uživanja (English i English, 1958)
- Igra se može definirati kao način, poseban set ponašanja, kao kontekst (Rubin, Vandenberg, 1983)
- Igra uključuje samostalnu igru koja uključuje objekte, koja uključuje borbu i sukob, lokomotornu igru, konstruktivnu igru, sociodramsku igru, jezičnu igru i igru s pravilima (Goncu i Gaskins 2007)
- Igra je jedinstvena, njezina je svrha ona sama (Sturrock, 2011)



Slika 1- karakteristike igre (Else, 2014)

Igru obilježavaju karakteristike, a to su najčešće:

- aktivnost
- uključenost
- smislenost
- interaktivnost
- simboličnost
- dobrovoljnost

U svojem djelu "*Play as a Social Justice Issue in Early Childhood Education*", Britt Kroll ističe ključnu ulogu igre kako u kognitivnome tako i u socioemocionalnome razvoju djece. Tvrdi da škole ograničavanjem vremena i prostora za igru u učionicama uskraćuju učenicima bitan alat za razvijanje mnogih vještina potrebnih za cjeloživotno obrazovanje. Kroll se poziva na kvantitativne i kvalitativne podatke kako bi dokazala prednosti učenja kroz igru. Od iznimne je važnosti da nastavnici prepoznaju i podrže ulogu igre u odgoju i obrazovanju djece. (Kroll, 2017.) Uloga je igre važna jer omogućuje djeci da kreativno istražuju svoju okolinu i uče iz iskustva. Kroz igru, djeca razvijaju kritičko mišljenje, motoričke i socijalne vještine te emocionalnu inteligenciju. Osim toga, igra u nastavi im omogućuje da rade na različitim razvojnim područjima istovremeno. U mnogim se školama danas učenje sve više fokusira na akademsku izvedbu što može dovesti do smanjenja inkluzije igre i drugih aktivnosti. Pozivanjem nastavnika na veću podršku i priznavanje važnosti igre kao alata u učenju značilo bi razumijevanje da su iskustva i odnosi koje djeca stvaraju kroz igru važni za njihov cjelokupni razvoj i da su igra i drugi oblici neformalnoga učenja jednako važni kao i oni formalni.

### **1.1.1. Utjecajni faktori koji oblikuju igru**

Prema interpretaciji Rimmerta van der Kooija i Henriete Meyjers, faktori koji utječu na dječju igru mogu se podijeliti na socijalne i materijalne faktore (Van der Kooij, 1986.)

**1.1.2. Socijalni faktori** ističu utjecaj vršnjaka, roditelja i odgajatelja, te shemu inicijacije kao faktore koji oblikuju dječju igru. U vezi s tim čimbenicima, navodi se sljedeće: "Kako se shvatilo da igra nije neovisna o kulturi i da je višedimenzionalni fenomen, očekivano je da socijalni faktori utječu na dječju igru".

- a) utjecaj vršnjaka** - Vršnjaci su neizbježni partneri djeteta u igri. Dijete se rađa i odrasta u ljudskoj zajednici, okruženo drugim ljudima. Prvo su to roditelji, a zatim ostali članovi obitelji. Socijalni krug djeteta postupno se širi i uključuje njegove vršnjake. S vremenom, vršnjaci postaju predmet interesa i pažnje djeteta. Dijete ostvaruje kontakte s vršnjacima iz različitih razloga, prije svega zbog igre, a tek onda zbog simpatija i prijateljstava. Također, društvo vršnjaka odabire se i radi postizanja određenoga statusa unutar te vršnjačke grupe. Važno je napomenuti da se takve grupe sastoje od djece približno iste dobi, gdje se gubi autoritet odraslih, a fokus je na interesima djece. Ove grupe često se spontano formiraju i smatraju se neformalnim dječjim grupama. Ako vršnjaci odbace dijete ili ga na neki način sprječavaju da nauči kako se snalaziti u društvu, bitan izvor socijalnih informacija je izgubljen. (Katz, McClellan, 2005) Dječja igra, kao što je poznato, odvija se kroz interakciju djeteta s drugom djecom. S vremenom, dječja igra postaje složenija, što se može povezati s razvojem djetetovih sposobnosti za suradnju i toleranciju. Iako je na početku igra individualna, s vremenom se razvija paralelna i zajednička igra (Vasta i sur., 2000)
- b) utjecaj odgojnog stila roditelja i odgojitelja** - Odrasli iz djetetovog okruženja, posebno roditelji, pažljivo su promatrane osobe u djetetovom socijalnom krugu. Postoji mnogo istraživanja koja se bave utjecajem odgojnoga stila odraslih na dječju igru. Roditelji i odgojitelji imaju značajnu ulogu u poticanju djetetovog razvoja, pružanju socijalne i emocionalne dobrobiti te podržavanju i sudjelovanju u djetetovoj vršnjačkoj komunikaciji. Oni koji imaju pozitivan stav prema igri, stvaraju poticajno okruženje za dječju igru.
- c) utjecaj shema inicijacije na igru** - Postoji shvaćanje da se može povećati razina imaginativne i simboličke igre kod djece iz obitelji s nižim sociokulturnim statusom "putem odraslih osoba koje djeluju kao vođe u igri, potičući i sudjelujući u igrama mašte. To stvara potrebu za poticanjem igara mašte." (Van der Kooij, 1986.) U praksi često susrećemo programe inicijacije igre, a prema navedenim autorima, razlozi njihovoga postojanja uključuju jačanje spontanosti dječje igre, istraživanje procesa povezanih s različitim aspektima dječje igre te poticanje kognitivnoga razvoja.

**1.1.3. Materijalni faktori** osim socijalnih faktora, na dječju igru uvelike utječe i skupina materijalnih faktora. U tu skupinu Van der Kooij i Mayjes ubrajaju:

- a) prisutnost igračke - Igračka ima važnu ulogu u dječjoj igri. Različiti uvjeti poput socijalnih, kulturnih, stambenih i financijskih utječu na odabir igračke. Igračka je bitna jer djetetu omogućuje ostvarivanje različitih ideja, bilo da su to vlastite ili tuđe, te na taj način pomaže u izgradnji djetetovoga svijeta. Za igru djeteta važne su i gotove igračke koje su već oblikovane, ali i one koje dijete može samostalno izraditi koristeći neoblikovane materijale te time potičući kreativnost i imaginaciju.
- b) utjecaj igračke - Van der Kooij i Mayjes navode rezultate istraživanja koja su proveli različiti istraživači dječje igre. Iako ima ograničen broj radova koji se bave utjecajem igračaka na dječju igru, rezultati nekoliko istraživanja jasno ukazuju na činjenicu da igračke imaju značajan utjecaj na dječju igru. Istraživanja su pokazala da djeca često preferiraju igračke koje omogućuju raznolike aktivnosti i igre. U tom kontekstu, igračke mogu obogatiti dječju igru i pridonijeti njenom razvoju.
- c) utjecaj sredine – okolina u kojoj dijete živi i raste ima veliki utjecaj na dječju igru. Ta okolina može biti poticajna ili nepoticajna za razvoj dječje igre. Roditelji i odgojitelji koji imaju pozitivan stav prema djetetovoj potrebi za igrom mogu stvoriti poticajnu okolinu. Nasuprot tome, roditelji koji imaju negativan stav prema djetetovoj potrebi za igrom neće pružiti odgovarajuću podršku za igrovne aktivnosti djeteta.



Slika 2 - Shematski prikaz faktora koji određuju dječju igru (prema Van der Kooij i Mayjes, 1986)

## 1.2. Podjela igara

Piaget ističe važnost konstrukcije znanja kod djece kroz njihove vlastite aktivnosti. Prema njegovim riječima, dijete je izvor akcije koje aktivno gradi znanje kroz proces stvaranja značenja povezivanjem s prethodnim znanjem i stvarnim svijetom. Piaget također tvrdi da djeca stječu fizičko, logičko-matematičko i društveno znanje istražujući svoje okruženje. Nadalje, opisuje tri vrste igara s objektima; funkcionalnu, simboličku i igru s pravilima i konstrukcijama. Funkcionalna igra uključuje ponavljanje radnje zbog zadovoljstva ili vježbanja vještina. Simbolička uključuje pretvaranje i predstavljanje odsutnih objekata. Igre s pravilima podrazumijevaju već unaprijed uspostavljena pravila i određuju kako će se igra odvijati, a igrači se moraju složiti oko eventualnih izmjena pravila unaprijed. Djeca koja preferiraju simboličku igru pokazala su veću socijalizaciju, emocionalno razumijevanje te bolje snalaženje u rješavanju problema i razmišljanju o različitim rješenjima.

Postoje mnoge različite vrste dječjih igara i različite klasifikacije koje ih opisuju. Dijete može istovremeno sudjelovati u više vrsta igara. Na primjer, dijete može igrati igru pretvaranja kao graditelja, gradeći zgrade i ceste (konstruktivna igra). Nekim se igrama može svjedočiti u različitim razdobljima razvoja (paralelna igra).

Jedna od najstarijih podjela, koja se odnosi na društvenu interakciju u igri, dolazi od Partena (1932., prema Vasta i sur., 2000)

- promatranje: Dijete promatra druge kako se igraju, ali se ne uključuje aktivno u igru.
- samostalna: Dijete se koncentrira na vlastitu aktivnost, ne primjećujući prisutnost drugih djece. Dijete istražuje svijet oko sebe promatranjem, slušanjem, zveckanjem i slično.
- usporedna: Dijete se igra pokraj drugih djece, ali nema potrebu za suradnjom i druženjem s njima.
- povezujuća: Dijete se igra s drugom djecom, ali igra nema zajednički cilj.
- suradnička: Ova vrsta igre uključuje suradnju tijekom zajedničke aktivnosti. Djeca postavljaju ciljeve, prilagođavaju pravila i aktivnosti te se ponašaju kao skupina.

Ove klasifikacija pomaže u razumijevanju različitih načina na koje se djeca igraju i integriraju u različitim socijalnim kontekstima.

Prema Jamesu Paulu Geeu (2003) igre se u nastavi mogu podijeliti na sedam principa učenja, a to su:

1. Identitet – igre omogućuju preuzimanje uloga i identiteta drugoga lika, što potiče empatiju, povezanost s likom i bolje razumijevanje perspektive drugih.
2. Kontekst – igre stvaraju simulirane kontekste i okruženja u kojima se igrači aktivno uključuju, stječu iskustvo i primjenjuju znanje u relevantnom kontekstu.
3. Interakcija – ovakve igre potiču interakciju i aktivno sudjelovanje igrača putem izazova, zadataka i rješavanja problema. Igrači moraju samostalno donositi odluke i rješavati probleme i izazove kako bi napredovali.
4. Prilagodljivost – igre koje pružaju prilagodljive razine izazova omogućuju igračima da napreduju u skladu s vlastitim sposobnostima i postignućima.
5. Povratna informacija – u ovome slučaju igra pruža neposrednu i kontinuiranu povratnu informaciju o uspješnosti igrača, što omogućuje učenje iz vlastitih grešaka i samim time daljnje poboljšanje vještina.
6. Refleksija – igre potiču na razmišljanje o postupcima, igrači donose zaključke i prepoznaju veze između svojih postupaka i rezultata.
7. Sistematsko razmišljanje – pruža igračima priliku da razumiju kompleksne sustave, uzročno-posljedične veze i dinamiku.

### 1.3. Klasifikacije igre

Kada spominjemo klasifikaciju, to se odnosi na podjelu igre prema određenom kriteriju. Igru se pristupa s obzirom na razinu socijalne složenosti te se tako može identificirati pet vrsta igre: promatračka, samostalna, usporedna, povezujuća i suradnička (Starč i sur., 2004). Socijalna razina igre mijenja se kako dijete raste. Poznato je da se djeca u dobi od dvije godine često igraju samostalno ili promatraju igru druge djece. Samostalna i usporedna igra postaju prisutnije u dobi od četiri do pet godina. U dobi od šest godina, suradnička i povezujuća igra postaju značajnije. U tablici 1. prikazane su vrste igara s kratkim opisima povezanim sa socijalnom razinom igre. Nadalje, u tablici 2. prikazana je nešto novija klasifikacija igre predlaže klasifikaciju igre uvažavajući različite aspekte dječjeg razvoja, odnosno igre s obzirom na spoznajnu razinu.

VRSTA IGRE	OPIS
<b>Promatranje</b>	Gledanje bez uključivanja u igru
<b>Samostalna</b>	Nezavisno igranje bez približavanja drugima
<b>Usporedna</b>	Igranje pored druge djece, bez prave suradnje
<b>Jednostavna</b>	Igra u kojoj dolazi do porasta kontakta između djece
<b>Suradnička</b>	Igra u grupi koja je stvorena radi postizanja nekog cilja

Tablica 1. Vrste igre s obzirom na društvenu razinu (Vasta i sur., 1998)

VRSTA IGRE	OPIS
<b>Fizičke igre</b>	Istraživačke, manipulativne i konstruktivne igre
<b>Igre pretvaranja</b>	Dramske igre, igre uloga, fantazija, sociodramske
<b>Jezik</b>	Uključuje zvuk i riječ. Ritmom i repetitivnom radnjom dolazi do spontane manipulacije.
<b>Igre s pravilima</b>	Jezik ima značajnu ulogu – pregovor, dogovor, samokontrola
<b>Kreativne igre</b>	Dijete istražuje i koristi se tijelom i materijalima kako bi nešto učinilo ili izrazilo misli i osjećaje (ples, crtanje, oblikovanje)

Tablica 2. – Vrste igre s obzirom na spoznajnu razinu (Vasta i sur., 1998)

## 1.4. Igra u nastavi

Interes za integracijom igre u nastavi posljednjih dvadesetak godina uglavnom proizlazi iz rezultata psiholoških istraživanja o fenomenu igre. Ove su promjene također potaknute utjecajem predškolskoga odgoja koji se razvio neovisno o tradicionalnome školskome odgoju i pružio suvremenije temelje prilagođene djetetu. S povećanjem obuhvata predškolskoga odgoja i ranijim upisom djece u školu, javlja se potreba za kontinuitetom između predškolskoga i osnovnoškolskoga odgoja i obrazovanja. (Kamenov, 1982.)

Učenje temeljeno na igri način je učenja kroz igru. Premda točna definicija igre i dalje predstavlja područje rasprave u istraživanjima, uključujući koje aktivnosti se mogu smatrati igrom, učenje temeljeno na igri se razlikuje od šireg koncepta igre. Nije nužno da se učenje provodi da bi se neka aktivnost percipirala kao igra. U studijama koje su istraživale prednosti učenja temeljenog na igri, dva različita tipa igre bila su glavni fokus: slobodna igra koju djeca samostalno vode i vođena igra koja uključuje određenu razinu vođenja ili sudjelovanja učitelja. Slobodna igra obično se opisuje kao igra koju djeca sama vode, dobrovoljno i unutarnje motivirana. Jedan tip slobodne igre koji se često podržava je sociodramatska igra, gdje skupina djece prakticiraju kreativno preuzimanje uloga stvarajući i slijedeći socijalna pravila, poput pretvaranja da su različiti članovi obitelji. S druge strane, termin vođena igra odnosi se na igru koja uključuje neku razinu sudjelovanja odrasle osobe kako bi se uključile proširene dodatne mogućnosti učenja kroz samu igru. Neke se aktivnosti opisuju kao usmjerene od strane učitelja,



poput namjerno planiranih igara, dok se druge opisuju kao međusobno vođene, gdje se učitelji uključuju bez preuzimanja ili transformiranja aktivnosti, tako da i učitelji i učenici imaju neku kontrolu nad igrom. Primjer usmjerene igre od strane učitelja je modificiranje dječje društvene igre kako bi se uključile radnje koje potiču numeričko razmišljanje i prostorne vještine, dok je primjer međusobno vođene igre kada učitelj promatra učenike kako izvode već poznati film i predlaže da razred napravi vlastiti film, što dovodi do stvaranja i pisanja scenarija, istraživanja relevantnih tema i vježbanja različitih uloga na suradnički način. (Daniels E, 2018.)

Prema Duranu (2011) podjela igara u nastavi može se klasificirati u tri kategorije:

1. Funkcionalna igra – javlja se kroz dječju interakciju s okolinom. Ova igra podrazumijeva osjetilno-motoričku aktivnost.
1. Simbolička igra – može imati različite nazive kao što su igra mašte, igra uloga ili dramatizacija. Ovakvu igru karakterizira usmjerenost procesu, a ne krajnji rezultat.
2. Igre s pravilima – najčešće se javljaju kod djece mlađe školske dobi. U ovim igrama, djeca razumiju i pridržavaju se prethodno utvrđenih i dogovorenih pravila. Igre s pravilima pružaju djeci priliku da istraže različite oblike suradnje i natjecanja. Kroz takve igre, djeca se uče pridržavati pravila, nositi se s pobjedom i porazom, sudjelovati u timskom radu i razvijati strategiju za postizanje ciljeva.

Navedene kategorije igara imaju važnu ulogu u dječjem razvoju potičući interakciju s okolinom, socijalnu integraciju, kreativnost i razvoj kognitivnih vještina.

Nadalje, Patricia Smiley (2007) igre u nastavi dijeli na sljedeće kategorije:

1. Igre za upoznavanje i izgradnju zajedništva – ove igre za cilj imaju pomoći učenicima da se međusobno upoznaju, izgrade povjerenje i razviju timski duh. Primjer takve igre može biti: “Imenice leda“ i “Ljudski povež“.
2. Igre za učenje i utvrđivanje gradiva – ove se igre koriste za podučavanje i ponavljanje nastavnoga gradiva na interaktivan i zabavan način. Primjer može biti “*Scrabble*“ za utvrđivanje vokabulara.
3. Igre za tjelesno vježbanje i kretanje – ove igre promiču tjelesnu aktivnost, motoričke vještine i razvoj kondicije. Primjer igre je: “Skakanje u vreći“.

## 1.5. Utjecaj igre

Djeca su prirodno sklona kretanju koje im omogućuje da prekinu monotoniju, oslobode višak energije i primijene ono što su naučili u učionici. Mnoge su studije potvrdile važnost igre za tjelesno i mentalno zdravlje djece. Ona pomaže u poticanju komunikacijskih i motoričkih vještina te rješavanju problema. Igra je povezana s poboljšanjem akademskoga uspjeha, pozitivnih ponašanja u učionici i zdravih emocionalnih stavova. (Strauss, 2015.)

Igra u nastavi ima brojne prednosti i može biti izuzetno korisna u poticanju učenja i angažmana učenika. Brojna su istraživanja pokazala da korištenje igre kao metode u nastavi može poboljšati motivaciju, razumijevanje i zadržavanje naučenoga materijala te razvoj kognitivnih, emocionalnih i socijalnih vještina učenika. Isto tako, pokazala su da je korištenje igre u nastavi rezultiralo poboljšanjem akademskoga uspjeha učenika i povećanjem njihove motivacije za učenjem. Učenici su izvještavali o većoj zainteresiranosti za predmet, aktivnijem sudjelovanju u nastavi i većim zadovoljstvom predmetom. Pokazalo se da korištenje igre kao metode u nastavi rezultira, ne samo boljim postignućima učenika, već i znatno većoj angažiranosti za rad tijekom nastave.

### 1.5.1. Utjecaj na učenje

Igra ima izniman utjecaj na učenje djece, potičući njihovu radoznalost i inicijativnost. Kroz igru, djeca razvijaju kreativnost i otkrivaju svoj stvaralački potencijal. Ona im pomaže u oblikovanju percepcije o sebi kao osobama koje mogu i vole učiti. Igra ima značajnu ulogu u otkrivanju vrijednosti učenja (Klarin, 2017). Djeca postaju svjesna da učenje nije samo obveza, već i prilika za uživanje i osobni napredak. Ona potiče djecu da stvaraju i zastupaju nove ideje te argumentirano iznose vlastite načine razmišljanja. Igra također pruža djeci priliku za idejnu izradu i vođenje projekata. Kroz takve aktivnosti, djeca se aktivno uključuju u odgojno-obrazovne aktivnosti, razvijajući svoje vještine vođenja, suradnje i timskoga rada. Nužno je istaknuti da igra potiče djecu da budu svjesna kako učiti te da polako preuzimaju odgovornost za vlastiti proces učenja. (Vygotsky, 1966.) Kroz igru, djeca postaju svjesna kako uče, razvijajući strategije i tehnike koje im pomažu u usvajanju novih znanja i vještina. Ukratko, igra ima izuzetan utjecaj na učenje djece. Potiče njihovu radoznalost, kreativnost i inicijativu. Kroz igru, djeca stvaraju, argumentirano iznose vlastite ideje, uključuju se u projekte i razvijaju svijest o vlastitom učenju. To sve zajedno pomaže djeci da postanu motivirani, angažirani i samosvjesni učenici.

### 1.5.2. Utjecaj na kognitivni razvoj

Tijekom djetinjstva, igra je najvažniji oblik učenja. Ona stvara čvrst temelj za daljnje obrazovanje. Spontanost, kreativnost, imaginacija i povjerenje ključni su preduvjeti za učenje. Igrom se jača samopouzdanje i razvijaju međuljudski odnosi. Kognitivni procesi koji se javljaju tijekom igre slični su onima prisutnima tijekom formalnog obrazovanja. Kroz igru, djeca razvijaju jezične vještine i komunikacijske sposobnosti. U najranijoj dobi, igra ima posebnu ulogu u olakšavanju procesa usvajanja jezika. Prema Vygotskom (1966.), igra ima značajnu ulogu u razvoju govora kod djece. Omogućuje im da istražuju različite zvukove, riječi i izraze te da ih koriste na kreativan i funkcionalan način. Rani koraci u korištenju riječi uključuju prostornu orijentaciju i izdvajanje specifičnih sadržaja iz širega konteksta. Drugim riječima, dijete može pridavati značenje riječima neovisno o njihovom fizičkom prikazu. Kroz igru, dijete uči povezivati stvari s njihovim značenjem i razvija sposobnost simboličkoga prikazivanja. Uče kako koristiti jezik za komunikaciju, izražavanje svojih misli i ideja te razumijevanje drugih ljudi. S vremenom se igra transformira u unutarnje procese, poput unutarnjega govora, logičkog razmišljanja i apstraktne misli. (Klarin, 2017) Međutim, temelji koji su postavljeni kroz igru u ranom djetinjstvu ostaju važni za daljnji jezični razvoj i kognitivne procese. Igra pruža djetetu mogućnost da eksperimentira, istražuje i razvija svoje jezične vještine na zabavan i prirodan način. „Kada govorimo o odnosu igre i učenja, misli se ponajprije na efikasnost igre u usvajanju znanja, te na trajnost znanja. Igra se očituje kroz različite senzorne, tjelesne, kognitivne i izražajne aktivnosti. Drugim riječima, kada koristimo igru u nastavi, zapravo potičemo te aktivnosti u procesu učenja. Iz toga proizlazi pretpostavka da je angažman djece tijekom igre veći nego kod bilo kojeg drugog oblika učenja. (Bognar, 1986.)

### 1.5.3. Utjecaj na emocionalni i socijalni razvoj

Igra djeci pruža brojne mogućnosti za razvoj različitih društvenih vještina i osobnih karakteristika. Djeca kroz igru razvijaju razumijevanje i prihvaćanje drugih, uvažavajući njihove različitosti koje proizlaze iz vjerskih, rasnih, nacionalnih, kulturnih i drugih aspekata. Također, igra potiče poštivanje obrazaca, pravila, normi i zahtjeva društvene skupine, pomažući djeci da se integriraju u zajednicu. Aktivno sudjelovanje, pregovaranje i konstruktivno rješavanje sukoba također su vještine koje se razvijaju kroz igru. Djeca uče uspostavljati, razvijati i održavati kvalitetne odnose s drugom djecom i odraslima, kao i surađivati s drugima. Igra također potiče etično ponašanje, solidarnost i toleranciju u komunikaciji s drugima. Kroz

igru djeca stječu i sposobnost prilagodbe novim i promjenjivim situacijama i okolnostima. Razvijaju percepciju o sebi kao o važnim članovima zajednice, osjećaju se prihvaćenima i pripadajućima, te prepoznaju svoje prilike i potencijalne doprinose zajednici (T.M. Heang, 2021). Djeca također uče odgovorno ponašanje prema sebi i drugima te razvijaju refleksiju i samoprocjenu svojih aktivnosti i postignuća. Kroz igru djeca razvijaju svoj identitet, samopoštovanje i samosvijest. Igra pridonosi i smirenosti, odsustvu osjećaja ugroženosti, nemira i zabrinutosti. Potiče dječju otvorenost prema svijetu oko sebe i novim iskustvima. Uz sve te prednosti, igra ima važnu ulogu u poticanju socijalnoga i emocionalnoga razvoja djece, pružajući im temelje za uspješno funkcioniranje u zajednici i društvu u cjelini.

#### 1.5.4. Utjecaj na tjelesni razvoj

Igra je ključni aspekt svakodnevnog života djeteta, a naročito u ranoj dobi. Igra pruža mnoge pogodnosti za razvoj djetetovoga tijela, uključujući poboljšanje motoričkih vještina, koordinaciju, finu i grubu motoriku te održavanje tjelesnog zdravlja. Ova raznolikost kretanja i aktivnosti u igri igraju važnu ulogu u razvoju djetetovog tijela i duha. Osim toga, igra je ključna za razvoj samopouzdanja, koncentracije i kreativnosti. Kroz igru, dijete stječe osjećaj samostalnosti i razvija sposobnost da se snađe u nepoznatim situacijama. To je od vitalne važnosti za daljnji razvoj djeteta, jer mu omogućuje da se suoči s izazovima i problemima koje će susretati tijekom života. Motorički razvoj djeteta započinje već u ranom djetinjstvu, a nastavlja se tijekom cijelog djetetovog života. U ranim godinama, dijete uči kako hodati, trčati, skakati, penjati se i bacati. Kroz igru i aktivnosti koje potiču razvoj motoričkih sposobnosti, dijete postaje sve spretnije i razvija svoje motoričke vještine. Razvoj motoričkih sposobnosti uključuje dvije osnovne kategorije: razvoj grube i fine motorike (Nikčević-Milković., Rukavina, Galić, 2010). Gruba motorika se odnosi na sposobnost održavanja ravnoteže i kretanja tijela, dok se fina motorika odnosi na sposobnost korištenja ruku i prstiju za precizne aktivnosti poput pisanja, rezanja i slično. Kako dijete raste i razvija se, tako se i njegove motoričke sposobnosti usavršavaju. Redovita igra i aktivnosti koje potiču razvoj motoričkih vještina pomažu u jačanju djetetovih sposobnosti, kao i u razvijanju njegove samosvijesti i identiteta.

Ukratko, igra je ključni element u razvoju motoričkih sposobnosti djeteta, kao i u razvijanju njegovih socijalnih, emocionalnih i kognitivnih vještina. Važno poticati dijete da se igra i bude fizički aktivan, te mu pružiti dovoljno vremena i prilika za istraživanje i učenje kroz igru. (Klarin, 2017)

## 2. Cilj i problem istraživanja

Cilj je ovoga istraživanja provesti analizu primjene igara u nastavi s ciljem razumijevanja utjecaja na motivaciju, kreativnost i rezultate učenja. Ciljevi uključuju pozadinu ispitanika, stavove o igrama u nastavi i osobna iskustva učitelja u praksi. Kroz kvalitativne metode prikupljanja podataka, istraživanje će pružiti dublji uvid u iskustva, načine primjene u praksi, prednosti i eventualne mane koje igre u nastavi mogu stvoriti. Krajnji je cilj ovoga istraživanja doprinijeti sveobuhvatnijem razumijevanju potencijala igara u nastavi, kao i identifikaciji izazova u praksi s kojima se učitelji mogu susresti.

## 3. Metoda

Kvalitativna metodologija je po svojoj logici i prirodi otvorena i svrha joj je dublji uvid i razumijevanje istraživanoga problema. (Tkalac Verčić, Sinčić Ćorić, Pološki Vokić, 2010., str. 18). Kvalitativna metoda istraživanja pruža bogatije i detaljnije informacije o pojedinačnim iskustvima, stavovima i kontekstu koji se ispituje. Također, omogućuje fleksibilnost u prikupljanju podataka što omogućuje otkrivanje novih ideja i saznanja. U svrhu racionalizacije vremena ispitanika, ovo je istraživanje provedeno metodom – upitnik otvorenoga tipa. Takav je upitnik vođen bez strogo formuliranih pitanja, ali sadrži određenu tematiku koja je obuhvaćena kroz pitanja i potpitanja. Ispitivala su se mišljenja i stavovi uvođenja igre u nastavu. Upitnik otvorenog tipa je metoda prikupljanja podataka u istraživanju koja omogućuje sudionicima da daju slobodne odgovore na postavljena pitanja, bez unaprijed definiranih odgovora ili ograničenja. Otvoreni upitnici obično sadrže pitanja koja traže detaljnije opise, mišljenja, iskustva ili stavove sudionika.

Prednosti upitnika otvorenog tipa uključuju:

- dublje razumijevanje: Otvoreni odgovori omogućuju sudionicima da izraze svoje misli i dojmove na detaljniji način, pružajući istraživačima dublje razumijevanje njihovih misli.
- fleksibilnost: Sudionici imaju slobodu odabrati vlastite riječi i izraze kako bi odgovorili na pitanja, što rezultira raznolikošću odgovora.
- otkrivanje novih tema: Otvoreni upitnici mogu otkriti nove teme, ideje ili aspekte koji možda nisu unaprijed prepoznati ili uključeni u istraživanje.

- kontekstualne informacije: Otvoreni odgovori omogućuju sudionicima da pruže kontekstualne informacije i detalje koji mogu biti važni za istraživanje.

Međutim, postoji i nekoliko izazova s upitnicima otvorenog tipa:

- analiza podataka: Otvoreni odgovori zahtijevaju detaljnu analizu i kategorizaciju kako bi se izvukle relevantne informacije. To može biti vremenski zahtjevno i zahtijevati stručnost istraživača.
- subjektivnost: Otvoreni odgovori mogu biti subjektivni i teško ih je kvantitativno mjeriti ili usporediti među sudionicima.
- iscrpljenost sudionika: Sudionici mogu se osjećati iscrpljenima pružajući detaljne odgovore na veliki broj pitanja, posebno u slučaju većeg broja sudionika.

U konačnici, upitnik otvorenog tipa je koristan alat za prikupljanje kvalitativnih podataka i omogućuje istraživačima da dobiju dublje uvide u perspektive sudionika.

### **3.1. Sudionici**

U ovome je istraživanju sudjelovalo 13 ispitanika. Svi ispitanici su magistri primarnoga obrazovanja i zaposleni su kao učitelji razredne nastave u osnovnim školama u gradu Splitu i okolici. Svi ispitanici su ženskoga roda.

### **3.2. Postupak**

Istraživanje se provodilo u svibnju i lipnju 2023. godine. Intervju je proveden pisanim putem uz prethodnu uputu i pojašnjenje cilja istraživanja. Svi ispitanici koji su sudjelovali u istraživanju su potpisali informirani pristanak kojim im se garantira potpuna povjerljivost osobnih podataka.

U uvodnome dijelu cilj je bio upoznati se sa sudionikom, saznati nešto o njima i razlozima zbog kojih su odlučili postati učitelji. Pitanja koja su bila postavljena u uvodnom dijelu otvorenog upitnika su:

„Možete li mi reći nešto o sebi?“

„Koliko dugo radite u školi?“

„Zašto ste odlučili biti učitelj?“

U središnjem dijelu upitnika pozornost je prešla na glavno istraživačko pitanje i njegova potpitanja. Cilj je bio ispitati osobna iskustva i praksu učitelja. Pitanja koja su bila postavljena su:

„Što za Vas predstavlja igra u nastavi?“

„U kojim situacijama najčešće posežete za igrom kao sredstvom poučavanja?“

„O čemu sve trebate voditi računa prilikom uvođenja igre u nastavu?“

„U kojim nastavnim predmetima najčešće koristite igre?“

„Što sve želite postići uvođenjem igre u nastavu?“

Uz svako pitanje, postavljena su i potpitanja. Potpitanja u upitniku imaju nekoliko svrha i koristi:

- Pojašnjenje odgovora: Potpitanja se koriste kako bi se bolje razumjelo ili pojasnilo odgovore sudionika na glavna pitanja. Mogu se koristiti za produblјivanje razumijevanja, traženje dodatnih informacija ili dobivanje konkretiziranih primjera.

Uz glavno pitanje "Što za Vas predstavlja igra u nastavi?", potpitanje je "Smatrate li da je neophodna? Zašto?"

- Razdvajanje i kategorizacija odgovora: Potpitanja se mogu koristiti kako bi se odgovori sudionika razvrstali u određene kategorije ili podskupine. To olakšava analizu i interpretaciju rezultata.

Uz pitanje „U kojim situacijama najčešće posežete za igrom kao sredstvom poučavanja?“, postavljeno potpitanje je „U kojim dijelovima sata najčešće primjenjujete igru? Zašto?“

- Provjera dosljednosti: Potpitanja se ponekad koriste za provjeru dosljednosti ili vjerodostojnosti odgovora sudionika. Kada se postave slična pitanja na različitim mjestima unutar upitnika, istraživač može provjeriti jesu li odgovori dosljedni.

Uz pitanje: "O čemu sve trebate voditi računa prilikom uvođenja igre u nastavu?", potpitanje glasi „Na koji način prilagođavate igru u nastavi?“

Sudionici su u završetku upitnika imali mogućnost osvrnuti se na svoje iskaze, reći ili dodati nešto i ukazati na nešto što smatraju važnim. Potpitanje kojim se to omogućilo glasilo je: „Imate li još što za dodati, a da smatrate da je važno?“

Važno je da potpitanja budu jasna, relevantna i dobro strukturirana kako bi se osiguralo da sudionici točno razumiju što se od njih traži. Potpitanja mogu dodatno obogatiti prikupljene podatke i pružiti dublje uvide u stavove, mišljenja ili ponašanja sudionika.

## 4. Rezultati i rasprava

U ovome istraživanju, podaci prikupljeni putem upitnika otvorenoga tipa ispunjenih od strane 13 ispitanika učitelja razredne nastave pružili su uvid u njihova iskustva, stavove i praksu vezanu uz upotrebu igre u nastavi. Podaci su sažeti u četiri kategorije, a to su: utjecaj igre na učenika, funkcija igre u nastavi, učinkovitost igara i mogući učinci igre u nastavi.

### 4.1. Utjecaj igre na učenika

Analiza rezultata istraživanja otkriva značajan utjecaj igre na učenike. Ispitanici su izvijestili o brojnim pozitivnim karakteristikama koje su primijetili kod učenika, uključujući sljedeće:

- pozitivnost: pozitivno okruženje u razredu omogućuje učenicima da se osjećaju ugodno, prihvaćeno i opušteno. Samim time, slobodniji su postavljati pitanja, izražavati mišljenja i kritički promišljati. Učitelj pozitivnu atmosferu može stvoriti na razne načine, a najčešće je to kroz pohvale, igru i uključivanje učenika u donošenje odluka. (*„Igra ima pozitivnu emocionalnu konotaciju. Igra čini radost, uljepšava druženje i rad.“*)
- kreativnost i mašta: uključivanje raznih kreativnih aktivnosti i igara u nastavu omogućuje učenicima da pronalaze nova rješenja, timski surađuju i socijaliziraju se. Pri osmišljavanju kreativnih igara, treba uključiti učenike i prepustiti im da sami osmisle jedan dio ili pravilo. Kreativnost i mašta bi trebali biti prisutni u svim nastavnim predmetima, a upravo je kroz igru integracija najprirodnija. (*„Igra motivira dijete i budi kreativnost u njemu.“*), (*„Igram želim postići ugodnu atmosferu, poticati kreativnost i maštu te im učenje učiniti zanimljivijim.“*)
- empatija: u razredu je moguće poticati na različite načine – kroz radionice, igre uloga i simulacije te rasprave. Učenici kroz navedene aktivnosti imaju priliku razumjeti i suosjećati s drugima, vidjeti svijet iz druge perspektive i tako razvijati empatiju i timski duh. Empatija uvelike utječe na razvoj, a ponajviše na moralni i emocionalni razvoj. (*„Jako je važno provoditi igre jer na taj način jedni druge međusobno poštuju, bodre i pomažu, a na kraju svega je to najbitnije, da se djeca bez obzira na razlike prihvaćaju.“*)
- zabava: igra je djeci prirodna i samim time oni uživaju u njoj. Uživajući u aktivnostima, učenici lakše usvajaju gradivo, s lakoćom uče i aktivno sudjeluju. Često je nastava



pasivna i igra je idealan bijeg i način da se učenici ponovno zainteresiraju i motiviraju za učenje. (*„Igra je u nastavi neophodna kako bi se razbila monotonija u razredu i kako bi djeca uvidjela kako učenje može biti zabavno.“*)

- samopouzdanje: igra je najlakši način za podizanje samopouzdanja kod učenika. Povučeni učenici najčešće neće dizati ruku i odgovarati na pitanja postavljena direktno cijelome razredu. Uvođenjem igre, takvi učenici ne primjećuju da je i to način učenja i više i aktivnije sudjeluju. Timske su igre idealan odabir za podizanje samopouzdanja budući da se učenici osjećaju uključenima, prihvaćenima i korisnima. (*„Igra utječe na samopouzdanje učenika jer će kroz igru učenik učiniti nešto za što u početku možda i nema samopouzdanja.“*)
- motivacija: prilikom zamora i pada koncentracije igrom se može povratiti izgubljena koncentracija učenika. Pokazalo se da igra uvelike utječe na motivaciju učenika. (*„Igru sam koristila da bih motivirala učenike i pridobila njihovu pozornost za ono što će se raditi.“*)
- socijalizacija: igrom se razvijaju razne socijalne vještine. Učenici na taj način imaju priliku slušati, komunicirati, dijeliti ideje i mišljenja, uvažati jedno drugo i dolaziti do zaključaka i rješenja zajedno. (*„Igra je nesvjestan, ali prirodan način učenja, socijalizacije i razvijanja kompetencija.“*)
- koncentracija i interes: poput motivacije, koncentracija učenika s vremenom može opadati. Uvođenjem igre u nastavu, učenici postaju zainteresiraniji. (*„Djeca su koncentrirana, usmjere pažnju na ono što uče ili ponavljaju.“*), (*„Za mene igra u nastavi predstavlja metodički postupak kojim ću djecu zainteresirati te im kroz zabavan način pomoći da lakše ovladaju sadržajem.“*)

Istraživanje je potvrdilo tezu da upotreba igre kao metode u nastavi poboljšava angažman učenika kao i da poboljšava motivaciju, razumijevanje i interes. (Strauss, 2015.) Sudjelovanje u igri na zabavan i dinamičan način privlači interes učenika i čini učenje zanimljivijim i lakšim. Kroz igru, učenici su motivirani i postižu bolje rezultate što na kraju doprinosi boljem razumijevanju.

## **4.2. Funkcija igre u nastavi**

Rezultati istraživanja ukazuju na različite funkcije igre u nastavi. Ispitanici su naveli sljedeće funkcije u nastavi:

- podrška razvoju vještina i sposobnosti: sugerirajući na to da igra pruža učenicima priliku u razvijanju motoričkih, emocionalnih i socijalnih vještina kao i poboljšanje koordinacije i logičkog razmišljanja. (*„Razvija generičke vještine koje su možda najvažniji produkt obrazovanja. Doprinosi razvoju svih ostalih važnih vještina, pomaže spoznavanju.“*)
- bijeg od tradicionalne nastave koji učenicima omogućuje aktivno učenje, uključivanje u igru koja im nadalje pruža dinamično i zabavno iskustvo učenja. (*„Igra će djeci omogućiti da se odmaknu od tradicionalne nastave te da vide druge oblike učenja na zabavan način.“*)
- provjera i ponavljanje: igra može poslužiti kao učinkovit alat za provjeru razumijevanja gradiva i ponavljanje određenih elemenata. Učenici, kroz igru, mogu primijeniti i provjeriti svoje znanje na zabavan način. (*„Za mene je igra u nastavi zanimljiv način ponavljanja i provjere znanja u kojem se stvara ugodna atmosfera i u kojoj učenici postaju motiviraniji za daljnji rad.“*)
- pomoć kod zamora i pada koncentracije: učitelji bi trebali primijetiti kada energija i koncentracija opada i u tim trenucima igra može poslužiti kao nova motivacija i probuditi interes te učenici pomoći da se ponovno angažiraju u nastavni proces. (*„Za igrom obično posežem kada primijetim zamor kod djece. Prilikom pada koncentracije djeci je potrebna promjena kako nastava ne bi bila monotona.“*)
- povratna informacija: igra može učenicima pružiti povratnu informaciju o njihovom znanju i napretku te ih usmjeriti na daljnju aktivnost i učenje. Osim učenicima, učitelji također dobivaju izravnu povratnu informaciju o znanju i postignućima učenika (*„Igru nam koristi da bi dobili povratnu informaciju o postignućima.“*)
- igra kao nagrada: korištenje igre kao nagrade za određeni uspjeh može dodatno motivirati i potaknuti učenike na daljnji trud i rad. (*„Igra može biti lijep način da se djeca zainteresiraju za ono što slijedi ili da budu nagrađeni zbog uložena truda.“*)
- timski duh: igrajući se, učenici ostvaruju suradnju s drugim učenicima, razvijaju socijalne kompetencije, uče poštivati pravila, surađivati i komunicirati. (*„Kroz igru djecu potičem na poštivanje razrednih pravila, učim ih poštivati suigrače i protivnike te da se znaju veseliti pobjedi i podnijeti poraz.“*)

Istraživanje je pokazalo da je igra značajan alat koji može poboljšati razumijevanje i aktivno uključiti učenika u odgojno-obrazovni proces. Igra također razvija različite vještine i

sposobnosti i može biti snažan pokretač učenja. Još jedna od prednosti inkluzije igre u nastavi je odmicanje od tradicionalne, pasivne nastave i poticanje suradnje, timskog duha i komunikacijskih vještina koje dovode do jačanja samopouzdanja i boljih rezultata učenja.

### 4.3. Učinkovitost igara

Prije nego što uvedu igru u nastavu, nastavnici moraju jasno definirati svoje ciljeve i razumjeti zašto se koristi određena igra. Bitno je prilagoditi igru dobi, sposobnostima, interesima i potrebama učenika. Također je važno voditi računa o dinamičnosti i vremenskom rasporedu kako bi igra ostala zanimljiva, a ne postala dosadna za učenike. Treba izbjegavati korištenje igre samo kao sredstvo za suzbijanje monotonije, već joj treba pridodati određenu svrhu i cilj. Ključno je da igra potiče aktivnost učenika, a za to je potrebno da nastava bude zanimljiva i kreativna. Kada su učenici zainteresirani za nastavu, pokazuju veću želju za saznanjem, njihova pažnja je usmjerena, što pospješuje usvajanje i razumijevanje nastavnog sadržaja (Trninić, 2007).

Rezultati istraživanja učinkovitosti igara upravo su pokazali navedeno, a učitelji su se osvrnuli još i na natjecateljske i računalne igre te njihove prednosti i mane:

- natjecateljske igre: učitelji su iznijeli potencijalne negativne učinke natjecateljskih igara u nastavi. Učenici nerijetko mogu doživjeti stres prilikom natjecanja što može rezultirati suprotnom od zadanoga cilja i utjecati na njihovo samopouzdanje. Uvođenjem natjecateljskih igara bitno je paziti da učenici nisu fokusirani samo na pobjedu i natjecanje. Isto se može postići pravilnom prilagodbom i planiranjem kako bi se minimalizirali negativni učinci. (*„Moguće je da natjecateljske igre mogu izazvati loš osjećaj kod pojedinaca i takve igre valja provoditi s velikim oprezom jer bi šteta mogla biti veća od koristi. Rekla bih da bi valjalo minimalizirati natjecateljske igre i naći način kako da osnažimo one koji najviše i najčešće gube.“*)
- računalne igre: iako je ovakav tip igara sve popularniji među učenicima, učitelji preferiraju igre “uživo“ zbog određenih negativnih utisaka koje računalne igre mogu imati. Učitelji smatraju da su ovakve igre ne potiču i ne razvijaju vještine ni timski duh, stoga prednost daju drugim vrstama igre. Bitno je napomenuti da postoje druge inačice digitalnih igara koje se koriste svakodnevno u nastavi i koje učitelji izrađuju i osmišljavaju samostalno prema sposobnostima i zahtjevima učenika. Kod takvih se

igara naglasak stavlja na prilagodbu i kreativnost koja može razvijati vještine i druge kompetencije kod učenika. Može se zaključiti da su stavovi o računalnim igrama različiti. (*„Prednost dajem igrama “uživo“ u odnosu na računalne igre. Bez obzira što ima dobrih računalnih igrica i što ih djeca vole, mislim da su lišene višestruke koristi koje imaju ostale igre. Pri tom najprije mislim na razvoj mnogih vještina, utjecaj na razvoj kvalitetne komunikacije, suradnje i timskog djelovanja. Računalne igre bi stoga koristila, ali puno manje nego druge.“*)

- ciljevi primjene: ispitanici naglašavaju ulogu ciljeva u poboljšanju kvalitete nastave i razvoju različitih vještina kod učenika. Ističe se važnost učinkovitosti igara u nastavi gdje je ključna prilagodba i procjena učitelja. Ispitanici smatraju da svaka igra mora imati svoju svrhu i cilj koji igra treba zadovoljiti da bi bila uspješna. Svrha igre treba biti usmjerena na učinkovitost nastave i samog procesa učenja, poticati učenike na samostalnost pri odlučivanju, zaključivanju i razmišljanju te da učenici imaju priliku povezivati gradivo sa prethodnim znanjima i primijeniti naučeno. (*„Prilikom uvođenja igre u nastavu prije svega treba voditi računa o učinkovitosti – hoću li odabranom igrom postići ono što mi je cilj.“*)
- primjeri učinkovitih igara: učinkovitim igrama učitelji smatraju one igre koje u potpunosti ispune svoju svrhu i cilj. Kao primjere nekih učinkovitih igara ispitanici su naveli sljedeće: zagonetke, slagalice, igre koje uključuju osjetila, križaljke, dramske igre, matematičke igre, asocijacije, natjecateljske i sl. (*„Učinkovite su sve one igre koje u potpunosti ispune svrhu, a to je da olakšaju spoznaju, pamćenje činjenica koje se trebaju trajno usvojiti i koje pri tom čine zadovoljstvo.“*)

Navedeni primjeri pokazuju raznolikost primjere igara u nastavi te kako one mogu utjecati i potaknuti različite aspekte učenja i razvoja kod učenika. Važno je naglasiti da je kod svake igre nužna prilagodba igre ciljevima nastavnog plana i programa, dobi, sposobnosti i interesima učenika.

- naglasak na trajanje igre: trajanje igre ima važnu ulogu u njenoj učinkovitosti i primjeni. Planiranje, postavljanje pravila i prilagodba neki su od glavnih stavki koje treba uzeti u obzir kako bi igra bila učinkovita. Prilikom uvođenja igre u nastavu, učitelji unaprijed planiraju koliko bi vremena igra trebala trajati kako ne bi otišla u drugu krajnost. Ponekad ograničavanje vremena igre može biti korisno kako bi se učenici fokusirali na zadatak i dobili što bolje rezultate. (*„Treba paziti na optimalnu količinu vremena koju*

*posvećujemo igri. Potrebno je paziti na vrijeme trajanja igre i dinamičnost iste. Vrlo je važno da igra ne izgubi svoju svrhu.“)*

- plansko uvođenje: planiranje i priprema ključni su elementi nastave općenito, no nezaobilazni prilikom uvođenja igre. Učitelji trebaju osmisliti najučinkovitiji i najprimjereniji oblik rada ovisno o igri koju su odabrali. Također, trebali bi razmisliti o mogućim preprekama i izazovima s kojima se mogu susresti tijekom igre i unaprijed osmisliti rješenje za iste. Nužno je učenicima dati jasne i jednostavne upute i pravila kako ne bi došlo do nesporazuma i pogrešnog shvaćanja igre. Naposljetku, učitelj bi trebao definirati cilj igre i objasniti ga učenicima. Poznavanje cilja učenicima može pomoći u razumijevanju svrhe i sadržaja igre te ih motivirati na što bolji uspjeh prilikom rješavanja. Sve navedeno ispitanici smatraju nužnim koracima prilikom organiziranja i uvođenja igre u nastavu. (*„Kada je igra prisutna u nastavi, potrebno je učenicima dati detaljne upute igre jer moraju znati da se nalaze na nastavi, u razredu, te poštujući pravila igra će biti uspješna.“*)
- primjerenost: primjerenost dobi, sposobnostima i potrebama učenika važna je za uspješnu upotrebu igre u nastavi. Ispitanici smatraju da igra mora biti primjerena njihovoj dobi kako bi mogli razumjeti i ostvariti ciljeve. Potrebno je uzeti u obzir sposobnosti učenika i prilagoditi ih njihovim vještinama kako bi igra bila zanimljiva i izazovna za svakoga učenika. (*„Bitno je voditi računa o nekoliko stvari: igra se treba prilagoditi dobi učenika, njihovim sposobnostima i potrebama jer ne možemo dati istu igru u 1. i 4. razredu.“*)

#### **4.4. Mogući učinci igre u nastavi**

Istraživanje se također fokusira na identifikaciju mogućih učinaka igre u nastavi. Osim pozitivnih, ispitanici su prepoznali i neke negativne učinke igara u nastavi.

- pozitivni učinci: igra pruža zabavno i pozitivno okruženje koje učenike potiče i budi im interes za učenje. Igre mogu pomoći u angažiranosti i razumijevanju tako da učenici aktivno sudjeluju i primjenjuju znanje razvijajući kritičko razmišljanje, kreativnost, logiku i mnoge druge vještine. (*„Kroz rad sam svjedočila pozitivnom utjecaju igre na učenike, rado sudjeluju u novim aktivnostima, prihvaćaju timsku igru i veseli ih uspjeh. S obzirom na navedeno, ne mislim da postoji ikakav negativan utjecaj igara u nastavi ukoliko su pravila dobro objašnjena, pogotovo u nižim razredima osnovne škole jer je*

*igra sigurno njihova najdraža aktivnost, a zašto ju ne iskoristiti za usvajanje novih znanja?“)*

- negativni učinci: kako pozitivne, tako igra u nastavi može imati i negativne učinke. Ispitanici smatraju da igre ponekad mogu imati natjecateljski karakter koji potiče negativne emocije kod učenika poput ljutnje i osjećaja nepravde. Nadalje, ukoliko pravila nisu jasno postavljena i objašnjena, može doći do nesporazuma, ljutnje i sukoba među učenicima što igru čini neuspješnom i gubi se svrha. Učitelji bi trebali moći održati kontrolu nad igrom i izbjegavati nedisciplinu i sukobe te fokus usmjeriti na cilj i važnost povezivanja određene igre sa sadržajem. (*„Ukoliko igra nema zadanu svrhu i jasna pravila te po završetku nije uočeno što je naučeno, tada se gubi kontrola nad radom i učenjem , stvara se nedisciplina i nastaju sukobi.*)

## 5. Zaključak

Analizom prikupljenih podataka istraživanja može se zaključiti da igra ima značajan utjecaj na učenje i razvoj učenika. Igra je sve češći alat u razrednoj nastavi i smatra se učinkovitim metodom podučavanja u odgojno-obrazovnome procesu. Učenici kroz igru imaju priliku postati aktivnim sudionicima procesa učenja, donositi odluke i samostalno rješavati probleme. Dokazano je da igra potiče razvitak socijalnih, kognitivnih i emocionalnih vještina, kao i kreativnost, motivaciju, timski rad te kritičko razmišljanje. Još neke od prednosti inkluzije igre u nastavi su stvaranje pozitivnoga okruženja, socijalizacija, poticanje empatije i razumijevanja. S druge strane, neki od negativnih učinaka igre u nastavi mogu biti nedosljednost u postavljanju jasnih i jednostavnih pravila, zanemarivanje ciljeva i nastavnoga sadržaja te natjecateljski duh igre koji kod učenika može potaknuti negativne emocije. Svi navedeni učinci mogu se ublažiti ili u potpunosti izbjeći planiranjem i prilagođavanjem igre s obzirom na dob, sposobnosti i potrebe učenika. Iskustva i praksa ispitanika pokazala je da igra ima neizostavnu i iznimno važnu ulogu u razvoju učenika. Neprestano istraživanje primjene igara u nastavi omogućuje razmjenu iskustava i unaprjeđenje inkluzije igre u nastavi. Može se zaključiti da je igra neizbježan i dobrodošao alat za poticanje raznih kompetencija i vještina u nastavi te da njena primjena, ukoliko je planirana na pravilan način, može samo pozitivno utjecati na učenike.

## 6. Literatura

- Bognar, L. (1986.). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
- Danniels E, P. A. (2018.). Defining Play-based Learning. In: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, topic ed. *Encyclopedia on Early Childhood Development*.
- Duran, M. (2011). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Else, P. (2014). *Making sense of play*. New York: McGraw-Hill.
- Geeu, P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.
- Huizinga. (1970.). *Homo ludens: O podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Matica Hrvatska.
- Kamenov, E. (1982.). *Eksperimentalni programi za rano obrazovanje*. Beograd.
- Katz, McClellan, L. (2005). *Poticanje razvoja dječje socijalne kompetencije*. Zagreb: Educa.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar.
- Kroll, B. (2017.). *Play as a Social Justice Issue in Early Childhood Education*.
- Mendeš, Marić, Goran, B. (2020.). *Dijete u svijetu igre*. Zagreb: Golden marketing - Tehnička knjiga.
- Nikčević-Milković., Rukavina, Galić, A. (2010). *KORIŠTENJE I UČINKOVITOST IGRE*. Dohvaćeno iz <https://hrcak.srce.hr/file/106701>
- Smiley, P. (2007). *Active Learning: Games to Enhance Academic Content*.
- Starc i sur. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden Marketing-Tehnička knjiga.
- Strauss, V. (2015.). Why young kids need less class time — and more play time — at school. *The Washington Post*.
- T.M. Heang, N. M. (2021). Play-based Learning: A Qualitative Report on How Teachers Integrate Play in the Classroom.
- Tkalac Verčić, Sinčić Ćorić, Pološki Vokić, A. (2010.). *Priručnik za metodologiju istraživačkog rada: kako osmisliti, provesti i opisati znanstveno i stručno istraživanje*. Zagreb: M.E.P. d.o.o.
- Trninić, A. (2007.). Uloga jezičnih igara u nastavi hrvatskog jezika u djece mlađe školske dobi.
- Van der Kooij, M. V. (1986.). Istraživanje o dječjoj igri.
- Vasta, R. H. (2000). *Dječja psihologija*. Jasterbarsko: Naklada Slap.
- Vygotsky. (1966.). *Play and its role in mental development*. *Soviet Psychology*, 5, 6 – 18.



## 7. Prilozi

### 7.1. Upitnik (prilog 1.)

Možete li reći nešto o sebi?
Zašto ste odlučili biti učitelj?
Što za Vas predstavlja igra u nastavi?
Smatrate li da je neophodna? Zašto?
U kojim situacijama najčešće posežete za igrom kao sredstvom poučavanja?
U kojim dijelovima sata najčešće primjenjujete igru? Zašto?
O čemu sve trebate voditi računa prilikom uvođenja igre u nastavu?
Na koji način prilagođavate igru u nastavi?
U kojim nastavnim predmetima najčešće koristite igre?
Možete li navesti primjere igara koje najčešće koristite i ukratko opisati?
Što sve želite postići uvođenjem igre u nastavu?
Mislite li da učenici pozitivno reagiraju na igre u nastavi?
Postoji li i negativna strana/utjecaj igara?
Imate li još što za dodati, a da smatrate da je važno?

### 7.2. Kodna knjiga (prilog 2.)

TEMA	Podtema	Primjeri
	pozitivnost	„Igra ima pozitivnu emocionalnu konotaciju. Igra čini radost, uljepšava druženje i rad.“ „Igra je odličan način da se u nastavu unese pozitivno ozračje.“ „Igram povećavam mogućnost da djeca zavole učenje te stvaraju pozitivnu sliku o sebi.“
	kreativnost	„Igra potiče kreativnost i maštu.“ „Igram se potiče znatiželja i kreativnost.“ „Igra motivira dijete i budi kreativnost u njemu.“
	mašta	„Igram želim postići ugodnu atmosferu, poticati kreativnost i maštu te im učenje učiniti zanimljivijim.“

UTJECAJ IGRE NA UČENIKA	empatija	<p>„Jako je važno provoditi igre jer na taj način jedni druge međusobno poštuju, bodre i pomažu, a na kraju svega je to najbitnije, da se djeca bez obzira na razlike prihvaćaju.“</p> <p>„Igra u nastavi za mene prvenstveno predstavlja jednu veliku pomoć pri razvijanju empatije i poštovanja među učenicima.“</p> <p>„Uvođenjem igre želim da djeca nauče pomagati jedni drugima, razviju empatiju, prijateljstvo, osjećaj za suradnju.“</p>
	zabava	<p>„Igra je dobar način da djecu razveseliš i na spontan i zabavan način im preneseš znanje.“</p> <p>„Za mene igra predstavlja način učenja na zabavan način.“</p> <p>„Igra je u nastavi neophodna kako bi se razbila monotonija u razredu i kako bi djeca uvidjela kako učenje može biti zabavno.“</p>
	interes	<p>„Za mene igra u nastavi predstavlja metodički postupak kojim ću djecu zainteresirati te im kroz zabavan način pomoći da lakše ovladaju sadržajem.“</p>
	samopouzdanje	<p>„Igra utječe na samopouzdanje učenika jer će kroz igru učenik učiniti nešto za što u početku možda i nema samopouzdanja.“</p>
	motivacija	<p>„Igru sam koristila da bih motivirala učenike i pridobila njihovu pozornost za ono što će se raditi.“</p> <p>„Igra je odlična motivacija metoda.“</p> <p>„U uvodnom dijelu igra je jako bitna zbog motivacije. Djeca postaju zainteresirana za ono što će raditi.“</p>
	koncentracija	<p>„Djeca su koncentrirana, usmjere pažnju na ono što uče ili ponavljaju.“</p> <p>„Smatram da treba mijenjati što više igara i aktivnosti tijekom sata da učenicima bude zanimljivije i da se zadrži koncentracija.“</p>
	socijalizacija	<p>„Igru želim pridonijeti razvoju dječje osjećajnosti, socijalizacije, samokontrole, fleksibilnosti.“</p> <p>„Igra je nesvjestan, ali prirodan način učenja, socijalizacije i razvijanja kompetencija.“</p> <p>„U igri se dijete socijalizira i razvija natjecateljski duh.“</p>

<b>FUNKCIJA IGRE U NASTAVI</b>	podrška razvoju vještina i sposobnosti	„Razvija generičke vještine koje su možda najvažniji produkt obrazovanja. Doprinosi razvoju svih ostalih važnih vještina, pomaže spoznavanju.“ „Igra pomaže pri usvajanju raznih vještina i sposobnosti (socijalnih, emocionalnih i kognitivnih).“ „Igra je dobra podloga za razvoj njihovih vještina i sposobnosti.“
	bijeg od tradicionalne nastave	„Igra će djeci omogućiti da se odmaknu od tradicionalne nastave te da vide druge oblike učenja na zabavan način.“ „Za njih je dugotrajno sjedenje, pisanje i slušanje mukotrpan posao. Igrom ćemo razbiti monotoniju, gibati se, zabaviti, ali i naučiti gradivo.“ „Primjena igre svakako odmiče od pasivnog i frontalnog oblika rada i čini nastavu zanimljivijom.
	provjera i ponavljanje	„Za mene je igra u nastavi zanimljiv način ponavljanja i provjere znanja u kojem se stvara ugodna atmosfera i u kojoj učenici postaju motiviraniji za daljnji rad.“
	pomoć kod zamora i pada koncentracije	„Za igrom obično posežem kada primijetim zamor kod djece. Prilikom pada koncentracije djeci je potrebna promjena kako nastava ne bi bila monotona.“ „Igru uvodim u trenucima kada osjetim da je djeci zamorno, da im je pala koncentracija i da ne prate.“ „Uvođenjem igre u nastavu trebala bi se postići inovativnost u poučavanju i zaobići suhoparna nastava u kojoj učenici samo slušaju, a ne sudjeluju dovoljno.“
	povratna informacija	„Igru nam koristi da bi dobili povratnu informaciju o postignućima.“
	igra kao nagrada	„Igra može biti lijep način da se djeca zainteresiraju za ono što slijedi ili da budu nagrađeni zbog uložena truda.“
	inkluzija	„Igre se često provode radom u paru ili grupnom radu te dolazi do inkluzije koja je vrlo važna za razvoj djece.“
	timski duh	„Kroz igru djecu potičem na poštivanje razrednih pravila, učim ih poštivati suigrače i protivnike te da se znaju veseliti pobjedi i podnijeti poraz.“

<b>UČINKOVITOST IGARA</b>	<b>natjecateljske igre</b>	<p>„Moguće je da natjecateljske igre mogu izazvati loš osjećaj kod pojedinaca i takve igre valja provoditi s velikim oprezom jer bi šteta mogla biti veća od koristi. Rekla bih da bi valjalo minimalizirati natjecateljske igre i naći način kako da osnažimo one koji najviše i najčešće gube.“</p> <p>„Ponekad igru shvate kao natjecanje pa su usmjereni samo na pobjedu.“</p> <p>„Pojedini učenici teško surađuju sa sugiračima, teško se nose sa porazom u natjecateljskim igrama i rugaju se onima koji izgube ili loše obave zadatak.“</p>
	<b>računalne igre</b>	<p>„Prednost dajem igrama “uživo” u odnosu na računalne igre. Bez obzira što ima dobrih računalnih igrica i što ih djeca vole, mislim da su lišene višestruke koristi koje imaju ostale igre. Pri tom najprije mislim na razvoj mnogih vještina, utjecaj na razvoj kvalitetne komunikacije, suradnje i timskog djelovanja. Računalne igre bi stoga koristila, ali puno manje nego druge.“</p> <p>„Česte su i digitalne inačice igara. Izrađujem i koristim igre u aplikaciji Wordwall.“</p> <p>„Negativna strana igara je ona ako su vezane isključivo za tehnologiju. Smatram da je važno razvijati i kreativnost.“</p>
	<b>ciljevi primjene</b>	<p>„Prilikom uvođenja igre u nastavu prije svega treba voditi računa o učinkovitosti – hoću li odabranom igrom postići ono što mi je cilj.“</p> <p>„Igru uvodim kada primijetim da je određeni nastavni sadržaj djeci dosadan odnosno da ne pokazuju interes da isti nauče ili određeni sadržaj ima previše informacija.“</p> <p>„Uvođenjem igre u nastavu želim poboljšati kvalitetu sata. Na taj će način djeca lakše i jednostavnije svladati određeno gradivo.“</p> <p>„Igra je u stvari za mene inovativan način usvajanja gradiva i mogućnost lakšeg shvaćanja novih spoznaja. Smatram da je jako potrebna u nastavi jer djeca kroz igru najbolje uče, potiču maštu, promišljaju i razvijaju sposobnosti. Za njih su neke nove činjenice, znanja i situacije apstraktne, a kroz igru možemo lakše dočarati i uputiti ih u samostalni dolazak do zaključaka.“</p>
		<p>„Učinkovite su sve one igre koje u potpunosti ispune svrhu, a to je da olakšaju spoznaju, pamćenje činjenica</p>

	primjeri učinkovitih igara	<p>koje se trebaju trajno usvojiti i koje pri tom čine zadovoljstvo.“</p> <p>„Vrlo učinkovita igra je igra Zagonetni broj/riječ, Pogodi tko sam, Slagalica i slično.</p> <p>„Učinkovitima su se pokazale igre u kojima su uključena osjetila npr. Odakle dolazi zvuk.“</p> <p>„Učinkovitima su se pokazale igre: Milijunaš, Slagalica i križaljke.“</p> <p>„Najučinkovitije su se pokazale dramske igre, matematičke, igre asocijacija, zagonetke, natjecateljske igre.“</p>
	naglasak na trajanje igre	<p>„Ponekad igra odnese više vremena od planiranoga.“</p> <p>„Treba paziti na optimalnu količinu vremena koju posvećujemo igri. Potrebno je paziti na vrijeme trajanja igre i dinamičnost iste. Vrlo je važno da igra ne izgubi svoju svrhu.“</p> <p>„Smatram da igra može negativno utjecati, ako ne ograničite vrijeme trajanja određene igre.“</p>
	plansko uvođenja	<p>„Treba planirati najučinkovitiji oblik rada (grupni rad, rad u paru, individualni rad), predvidjeti eventualne problemske situacije do kojih može doći tijekom igre.“</p> <p>„Kada je igra prisutna u nastavi, potrebno je učenicima dati detaljne upute igre jer moraju znati da se nalaze na nastavi, u razredu, te poštujući pravila igra će biti uspješna.“</p> <p>„Prilikom uvođenja igre u nastavu treba voditi računa o pripremi i da igra ima svoj cilj kako bi provedba bila uspješna. Također, učenicima je bitno objasniti kako se kasnije ne bi stvarala galama i nesporazumi.“</p>
	primjerenost	<p>„Važno je voditi računa da je igra primjerena dobi, sposobnostima djece te njihovim potrebama.“</p> <p>„Bitno je voditi računa o nekoliko stvari: igra se treba prilagoditi dobi učenika, njihovim sposobnostima i potrebama jer ne možemo dati istu igru u 1. i 4. razredu.</p>
	pozitivni učinci	<p>„Učenici uglavnom pozitivno reagiraju na igre i na zabavan način uče i ponavljaju. Igrom želim postići da se osjećaju dobro i da žele učiti.“</p> <p>„Učenici izvrsno reagiraju na igru i rado sudjeluju u igru. Moje je mišljenje da ne postoje negativne strane igre. Igra bi trebala biti sastavni dio poučavanja neovisno o dobi učenika. Čovjek bi se trebao igrati i tako učiti cijeli svoj život.“</p>

<b>MOGUĆI UČINCI IGRE U NASTAVI</b>		<p>„Kroz rad sam svjedočila pozitivnom utjecaju igre na učenike, rado sudjeluju u novim aktivnostima, prihvaćaju timsku igru i veseli ih uspjeh. S obzirom na navedeno, ne mislim da postoji ikakav negativan utjecaj igara u nastavi ukoliko su pravila dobro objašnjena, pogotovo u nižim razredima osnovne škole jer je igra sigurno njihova najdraža aktivnost, a zašto ju ne iskoristiti za usvajanje novih znanja?“</p> <p>„Učenici pozitivno reaguju na igre u nastavi, primjećujem da su složniji, veseliji nakon svake igre i da puno toga zapamte.“</p>
	<b>negativni učinci</b>	<p>„To je njen natjecateljski karakter, opasnost da se ne pretjera pa da sve ne postane igra. Negativna strana može biti i nedosljednost u igranju i/ili nepošteno suđenje, procjenjivanje i vođenje.“</p> <p>„Buku smatram negativnom stranom igara u nastavi. Pojedini učenici teško ponose poraz. Također, ponekad pravila igre ili dječja zaigranost dominiraju u odnosu na nastavni sadržaj.“</p> <p>„Negativno je što neki učenici ne misle na sadržaj igre, da odigraju pravilo, da odgovore nešto nego igraju brzopleto i na pobjedu, a neki pri tom i ne poštuju pravila.“</p> <p>„Ukoliko igra nema zadanu svrhu i jasna pravila te po završetku nije uočeno što je naučeno, tada se gubi kontrola nad radom i učenjem, stvara se nedisciplina i nastaju sukobi.“</p>

### 7.3. Informirani pristanak (prilog 3.)

## INFORMIRANI PRISTANAK ZA SUDJELOVANJE U ISTRAŽIVANJU

NAZIV ISTRAŽIVANJA: Igra kao alat: kvalitativno istraživanje prakse i iskustava učitelja

IME I PREZIME VODITELJA ISTRAŽIVANJA: Sara Radovančić

Poštovani/a,

pozivam Vas da u svojstvu ispitanika sudjelujete u istraživanju (*Igra kao alat: kvalitativno istraživanje prakse i iskustava učitelja*). Cilj ovog istraživanja je ispitati iskustva učitelja u upotrebi igara u razrednoj nastavi.

Istraživanje se provodi s ciljem prikupljanja informacija koje će se koristiti isključivo u svrhe diplomskog rada. **Ispitaniku se garantira potpuna povjerljivost i zaštita osobnih podataka.** Vaš će se identitet zaštititi tako što će iz transkripata biti izbačene sve identificirajuće informacije. Vaše je sudjelovanje u ovom istraživanju u potpunosti dobrovoljno.

### SUGLASNOST

Ime i prezime ispitanika: \_\_\_\_\_

Vlastoručni potpis: \_\_\_\_\_

Mjesto i datum: \_\_\_\_\_

Ime i prezime voditelja istraživanja: \_\_\_\_\_

Vlastoručni potpis: \_\_\_\_\_

Mjesto i datum: \_\_\_\_\_

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FILOZOFSKI FAKULTET

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Sara Radovančić, kao pristupnica za stjecanje zvanja magistricice primarnog obrazovanja, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 2023.

Potpis





**Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada  
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)**

Student/ica: Sara Radovančić  
Naslov rada: Igra kao alat: kvalitativno istraživanje prakse i iskustava učitelja

Znanstveno područje i polje: društvene znanosti, pedagogija/psihologija

Vrsta rada: diplomski rad

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

izv. prof. dr. sc. Darko Hren

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

/

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

izv. prof. dr. sc. Morana Koludrović

izv. prof. dr. sc. Darko Hren

doc. dr. sc. Katija Kalebić Jakupčević

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22).

Split, 7.7.2023.

Potpis studenta/studentice: Sara Radovančić

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.