

Igra kao metoda i sredstvo u nastavi glazbe

Medenjak, Kristina

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Music / Sveučilište u Zagrebu, Muzička akademija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:116:851607>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-08**



Repository / Repozitorij:

[Academy of Music University of Zagreb Digital Repository - DRMA](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

MUZIČKA AKADEMIJA

VIII. ODSJEK ZA GLAZBENU PEDAGOGIJU

KRISTINA MEDENJAK

**IGRA KAO METODA I SREDSTVO
U NASTAVI GLAZBENE KULTURE**

DIPLOMSKI RAD



ZAGREB, 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

MUZIČKA AKADEMIJA

VIII. ODSJEK ZA GLAZBENU PEDAGOGIJU

**IGRA KAO METODA I SREDSTVO
U NASTAVI GLAZBENE KULTURE**

DIPLOMSKI RAD

Mentorica: doc. dr. sc. Nikolina Matoš

Komentorica: mag. mus. Ines Lončar, asist.

Studentica: Kristina Medenjak

Ak. god. 2020/2021.

ZAGREB, 2021.

DIPLOMSKI RAD ODOBRILE MENTORICA I KOMENTORICA

doc. dr. sc. Nikolina Matoš

Potpis

mag. mus. Ines Lončar, asist.

Potpis

U Zagrebu, 30. 6.2021.

Diplomski rad obranjen 30.6.2021. ocjenom

Povjerenstvo:

1. red. prof. art. Tomislav Uhlik _____
2. doc. dr. sc. Nikolina Matoš _____
3. mag. mus. Ana Čorić, pred _____
4. mag. mus. Ines Lončar, asist. _____

OPASKA:

PAPIRNATA KOPIJA RADA DOSTAVLJENA JE ZA POHRANU
KNJIŽNICI MUZIČKE AKADEMIJE SVEUČILIŠTA U ZAGREBU

SAŽETAK

Cilj je ovoga rada prikazati obilježja i prednosti igre, njezinu ulogu u nastavnom procesu i primjenu u nastavi predmeta Glazbena kultura. Teorijski dio rada prikazuje opća obilježja igre, utjecaj igre na psihomotorni, kognitivni i socioemocionalni razvoj djeteta i vrste igara. Opisane su edukativne prednosti igre, naglašena je razlika između igre kao nastavnog sredstva i igre kao nastavne metode. Navedeni su ciljevi i svrha predmeta Glazbena kultura i objašnjena je važnost igre u ostvarivanju odgojno-obrazovnih ishoda predmeta. U drugom se dijelu rada nalazi prikaz igara primjerenih predmetu Glazbena kultura s opisanim pravilima, potrebnim materijalima i idejama za njihovu primjenu u nastavi.

Ključne riječi: igra, glazbena kultura, razvoj, učenje, glazbene aktivnosti

SUMMARY

The aim of this thesis is to show characteristics and advantages of play, its role in the teaching process and application in the subject of Music education. The theoretical part shows general characteristics of play, the effect of play on a child's psychomotor, cognitive and socioemotional development and also explains different types of games. Educational advantages of playing are described and the difference between playing as a mean of teaching and as a method of teaching is emphasized. Aims and purposes of the subject Music education are mentioned and the importance of games in achieving educational goals of the subject is explained. In the second part of the thesis, various games suitable for the subject of Music education are presented along with the description of rules, necessary materials and ideas for their application in teaching.

Key words: playing, music education, development, learning, music activities

PREDGOVOR

Zahvaljujem ravnatelju *Osnovne šole Kašelj* u Ljubljani na dopuštenju za sudjelovanje u nastavi predmeta *Glasbena umetnost i Ansambelska igra* u sklopu *Erasmus+* stručne prakse u prvom polugodištu školske godine 2020/2021. Posebnu zahvalu upućujem profesorici Tadeji Mraz Novak na susretljivosti, pomoći, poticajima i mentorstvu tijekom boravka u Ljubljani te na dopuštenju za prikaz naučenih igara u diplomskom radu. Zahvaljujem ravnateljici *Osnovne škole Zapruđe* i profesorici Snježani Stojaković na posudbi instrumenata za potrebe snimanja igara. Zahvaljujem psihologinji i psihoterapeutkinji Nikolini Essert na odgovorima na postavljena pitanja vezana uz teorijski dio diplomskog rada. Posebnu zahvalu upućujem svojoj baki, profesorici Miciki Vuk na lekturi teksta diplomskog rada, mentorici Nikolini Matoš i komentorici Ines Lončar na smjernicama i uputama tijekom pisanja diplomskog rada. Za vrijeme studija veliki mi je izvor nadahnuća bio rad profesorice Ane Čorić, kojoj zahvaljujem na susretljivosti, savjetima i poticajima kojima je pomogla u mojoj formaciji na području glazbene pedagogije. Zahvaljujem prijateljima Andriji Antiću, Gloriji Babić, Marti Cestar, Filomeni Dodić, Miji Habek, Tomi Juranku, Jakovu Kocijanu, Damjanu Klemenčiču, Marti Klemenčić, Lovri Kneževiću, Ivani Matici, Mateju Meštriću, Sari Meštrić, Mireli Namjesnik, Mirjam Nižetić, Hani Oblak, Antoniju Oreču, Ivani Pakrac, Mihaelu Pakracu, Luki Šebečiću i Franu Topiću, braći Vinku i Tinu Lovrenčiću, mami Sandri Lovrenčić i zaručniku Danijelu Abramoviću na izdvojenom vremenu i sudjelovanju u snimanju igara. Posebnu zahvalu upućujem prijateljicama Terezi Marković, Pauli Mariji Stier, Anamariji Marić i Luciji Šogorić te zaručniku Danijelu Abramoviću na pomoći u traženju literature i izradi rekvizita potrebnih za igre, idejama o realizaciji igara, poticajima i pruženoj podršci tijekom pisanja diplomskog rada. Zahvaljujem roditeljima koji su me poticali na glazbeno obrazovanje te s bakama i djedovima bili velika podrška tijekom pisanja diplomskog rada i cijelog obrazovanja.

SADRŽAJ

I. UVOD	9
II. OBILJEŽJA IGRE.....	10
2.1. Uloga igre u razvoju djeteta.....	11
2.2. Vrste igara.....	14
2.2.1. Igre riječima i igre pogađanja	16
2.2.2. Dramske igre i igre materijalom	18
2.2.3. Igre tijelom i pokretne igre	21
2.2.4. Likovne i glazbene igre.....	23
III. IGRA U NASTAVNOM PROCESU.....	27
3.1. Igra i učenje.....	27
3.2. Nastavne metode i sredstva.....	31
3.3. Igra kao nastavna metoda.....	33
3.4. Igra kao nastavno sredstvo.....	34
IV. IGRA U NASTAVI GLAZBENE KULTURE.....	35
4.1. Svrha i ciljevi predmeta Glazbena kultura.....	35
4.2. Aktivnosti u nastavi glazbe	36
4.3. Važnost igre u ostvarivanju odgojno-obrazovnih ishoda predmeta Glazbena kultura	37
4.4. Primjeri poticajnih i kreativnih igara u nastavi glazbe	39
4.4.1. <i>Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!</i>	39
4.4.2. <i>U velikom oceanu</i>	42
4.4.3. <i>Tko? Što?</i>	45

4.4.4.	<i>Čarapama u operi: Carmen</i>	46
4.4.5.	<i>(D)oživi me</i>	49
4.4.6.	<i>Kazalište sjena: Vilinski kralj</i>	51
4.4.7.	<i>Plešimo prstima</i>	54
4.4.8.	<i>Opiši, objasni, zapjevaj</i>	56
V.	ZAKLJUČAK	59
VI.	LITERATURA	60

POPIS TABLICA

Tablica 1:	<i>Igra Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!</i>	40
Tablica 2:	<i>Igra U velikom oceanu</i>	42
Tablica 3:	<i>Igra Tko će prvi?</i>	45
Tablica 4:	<i>Igra Čarapama u operi: Carmen</i>	47
Tablica 5:	<i>Igra (D)oživi me</i>	49
Tablica 6:	<i>Igra Kazalište sjena: Vilinski kralj</i>	52
Tablica 7:	<i>Igra Plešimo prstima</i>	54
Tablica 8:	<i>Igra Opiši, objasni, zapjevaj</i>	56

POPIS SLIKA

Slika 1:	<i>Partitura igre Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!</i>	41
Slika 2:	<i>Materijali igre U velikom oceanu: Meduza, jegulja, riba</i>	44
Slika 3:	<i>Čarapama u operi</i>	48
Slika 4:	<i>Kazalište sjena: Vilinski kralj</i>	53
Slika 5:	<i>Plešimo prstima</i>	55
Slika 6:	<i>Ploča i kartice igre Opiši, objasni, zapjevaj</i>	57

I. UVOD

Igra je slobodna, svojevoljna i prirodna aktivnost kojom dijete zadovoljava potrebu za zabavom, upoznaje sebe i svijet koji ga okružuje. Pomoću nje nesvjesno uči rješavati probleme i logičke zadatke, razvija komunikacijske vještine, uči se ustrajnosti, odlučnosti i prihvaćanju poraza. Odrastanjem dijete postupno prestaje provoditi vrijeme u igri. Dolaskom u osnovnu školu vrijeme predviđeno za igru pretvara se u vrijeme potrebno za učenje. Svakodnevne aktivnosti djeteta (pokret, ples, skakanje) postaju nepoželjne i zamjenjuju se mirnim sjedenjem u klupi, a prostor za kreativnost, stvaranje, improvizaciju i maštu postaje manji. Ovaj me proces potaknuo na promišljanje o mogućnostima nastave koja neće prekinuti, već nastaviti razvijati i oblikovati dječju maštu i kreativnost te potrebu za izgradnjom samosvjesne, autentične osobnosti. Naglasak je pritom na igri koja, kao osmišljena aktivnost usmjerena cilju, djeluje na kognitivno, socioemocionalno i psihomotorno područje razvoja te omogućuje holistički pristup odgoju i obrazovanju.

Prvi dio rada posvećen je obilježjima igre, mogućnostima primjene igre u odgojno-obrazovnom procesu te važnosti igre za usvajanje nastavnog sadržaja Glazbene kulture. Naglašena je razlika igre kao nastavnog sredstva i igre kao nastavne metode. U drugom dijelu rada nalaze se igre koje sam susrela tijekom iskustava *Erasmus+* razmjene studenata u Ljubljani i *Erasmus+* pedagoške prakse u *Osnovnoj školi Kašelj* u Ljubljani te na seminarima u Ljubljani i Salzburgu. Ove sam igre predstavila uz dopuštenje autora, dok sam dio predstavljenih igara samostalno kreirala. Osluškivanjem potreba učenika te trudom učitelja nastavni se proces može, osim na znanje i sadržaj, usmjeriti na stjecanje iskustva, razvoj kreativnosti i divergentnog mišljenja.

II. OBILJEŽJA IGRE

Pojam igre moguće je promatrati i odrediti iz različitih perspektiva. Psihologija igru promatra kao terapiju ili način praćenja dječjeg ponašanja, sociologija se usredotočuje na interakciju tijekom igre, biološko-evolucijske teorije tumače ju kao biološku potrebu organizama i način prilagodbe na okolinu u svrhu preživljavanja. Filozofija iznosi promišljanja o ulozi igre u odrastanju, sazrijevanju i umjetničkom stvaralaštvu (glazba, likovna umjetnost, kazalište), dok ju pedagogija proučava u kontekstu odgojno-obrazovnog procesa. U povijesti se u doživljaju igre iskazivala dvojnost utjecaja sudbine nad čovjekom te čovjekove moći da ovlada njome. Suvremena ju teorija igre objašnjava pomoću tri aspekta: kao imaginaciju važnu za razvoj fleksibilnosti i kreativnosti, kao progres u pripremi za odraslost te igru kao „ja“, samostalnu aktivnost usko povezanu sa zabavom i odmorom (Klarin, 2017). Igru je moguće odrediti kao način socijalizacije i usvajanja pravila međuljudskih odnosa, normi i vrijednosti (Peteh, 2018). Ovaj je rad usmjeren na definiciju igre kao najprirodnije dječje aktivnosti koja doprinosi cjelokupnom razvoju djeteta (psihofizičkom, kognitivnom, socioemocionalnom) i kojom ono istražuje i zadovoljava svoje potrebe. Naglasak je na pedagoškom aspektu igre, elementima igre koji olakšavaju učenje i poučavanje te argumentima za uključivanje igre u nastavni proces.

Prirodnost i instinktivnost obilježja su igre koja se temelje na činjenici da su djeca uvijek u pokretu. Dječja je igra spontana, samomotivirajuća aktivnost rijetko usmjerena na rezultat, a proizlazi iz djetetovih potreba (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Sve vrijeme koje ne provode zadovoljavajući fiziološke potrebe, djeca su okupirana igrom. Ona ih obuzima, raduju joj se te ju nestrpljivo iščekuju. Drugo je obilježje igre ugoda. Igra je aktivnost koja donosi zadovoljstvo i osjećaj sigurnosti zato što je slobodna i nije nametnuta. U trenutku u kojem igra postane zapovijed, prestaje biti zadovoljstvo. Postoji radi užitka jer se njome ne ostvaruje korist ili dobitak (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Igra je maštovit svijet u kojem nema straha od loših posljedica pa se dijete oslobađa frustracija i jača samopouzdanje. Svjesno je odabrana aktivnost kojoj se pristupa u slobodnom vremenu te se manifestira kao aktivnost radi odmora. Estetski aspekt igre je u ljepoti kojom hrani ljudski duh. Potrebna je pojedincu zbog izražajne snage, interakcije i emocija koje unosi u njegov život (Huizinga, 1992). Igra je društvena aktivnost, što čini njezino sljedeće obilježje. Tijekom igre igrači svjesno izlaze iz svijeta svakidašnjih

problema i ulaze u složen i savršen svijet. Svaka igra ima red i strukturu bez kojih gubi smisao i vrijednost te funkcionira samo ako svi igrači poštuju pravila. Od igrača zahtijeva potpunu posvećenost, a zauzvrat stvara osjećaj zadovoljstva. Pravila se ne poštuju zbog autoriteta nego zbog svijesti da bi odstupanje od njih pokvarilo igru (Kamenov, 2009). Time se djetetu omogućuje shvaćanje moralnih vrijednosti te stjecanje navike pozitivnog ponašanja (Golež, 2021). Igrom sa suigračima dijete uči komunicirati, proširuje vokabular, usvaja nove pojmove, stvara emocionalne odnose s grupom, razvija spremnost za prihvaćanje i suradnju, svladavanje prepreka, pronalaženje rješenja i timski rad. Pritom upoznaje samog sebe i svijet koji ga okružuje, postaje svjesno vlastitih reakcija, načina razmišljanja i prihvaća ili mijenja vlastite stavove. Odgojna je funkcija igre ključan čimbenik opstanka i razvoja društva. Važno je obilježje igre njezin povoljan utjecaj na cjelovit razvoj djeteta. Psihofizički razvoj uključuje uvježbavanje koordinacije, spretnosti i brzine te poboljšanje motoričkih vještina. Socioemocionalna komponenta razvoja odnosi se na upoznavanje sebe i bližnjih, izražavanje vlastitih i prepoznavanje tuđih emocija. U području kognitivnog razvoja igra povoljno utječe na pažnju i pamćenje, sposobnost rješavanja problema i apstraktno mišljenje. Sljedeće potpoglavlje detaljnije opisuje značaj igre u razvoju djeteta.

2.1. Uloga igre u razvoju djeteta

Razvoj podrazumijeva promjene u spretnosti, sposobnosti, društvenosti i prilagodljivosti te promjene ponašanja i osobina. Suvremeni je pristup proučavanju razvoja holistički, a odnosi se na istovremeni razvoj u više dimenzija: kognitivnoj ili spoznajnoj, psihomotornoj te socioemocionalnoj dimenziji. Sve su međusobno povezane, pa poticanje ili zanemarivanje razvoja u jednom području utječe na ostala (Starč i sur., 2004). Kognitivni razvoj odnosi se na razvoj misaonih sposobnosti i procesa koji pomažu u razumijevanju sebe, bližnjih i svijeta koji nas okružuje. Kognitivni (spoznajni) proces uključuje simboličke funkcije (upotreba i razumijevanje simbola i znakova) te misaone operacije kao što su pamćenje, usporedba, analiza, sinteza, apstrahiranje i generalizacija. Misaone operacije pomažu u primjeni spoznajnih procesa poput percepcije (razumijevanja i interpretacije informacija dobivenih putem osjetila), pažnje, mišljenja, rasuđivanja i rješavanja problema. U učeničkoj dobi razvijaju se misaone operacije koje omogućuju rješavanje problema s konkretnim predmetima,

apstraktno mišljenje i logičko zaključivanje (Natanson, 1997; Starc i sur., 2004). Na primjer, igrom uloga dijete uči mijenjati percepciju sukladno ulozi koju preuzima, ali i razumijevati i prihvaćati tuđe ideje i vizije. U interaktivnim igrama potrebno je verbalizirati vlastito ponašanje, radnje i planove, kako bi bili jasni suigračima. Na ovaj način dijete oblikuje osobno ponašanje tijekom igre prikladno liku kojeg igra (Duran, 1995). Tijekom igre rečenice nastaju u trenu, misli se izražavaju brzo i spontano i misaoni se proces ubrzava. Igrajući igre uloga, djeca spontano dolaze do prepreka koje moraju prijeći i razvijaju sposobnost rješavanja problema. U timskim igrama razvija se osjećaj zajedništva, uči se dijeljenju, razvijanju strategija, slušanju, strpljivosti, poštivanju pravila i surađivanju kako bi se postigao viši cilj. Vrlo važno svojstvo igre jest kreativnost, odnosno sposobnost pronalaženja različitih odgovora na postavljeni problem. Brojna su istraživanja dokazala važnost kreativnosti i mašte pri rješavanju problema: „Djeca sklona imaginaciji imaju viši kvocijent inteligencije i mogu se bolje snaći; poticanje djeteta na zamišljanje povećava njegovu mogućnost snalaženja i učenja“ (Oaklander, 1996, str. 24). Kako bi se dijete slobodno razvijalo, potrebno je poticati ga i ohrabrivati u improvizaciji i eksperimentiranju te posvetiti pažnju razvoju divergentnog mišljenja u igri.

Socijalni i emocionalni razvoj povezani su jer su emocije pokretač svih raspoloženja i društvenih odnosa. Obrasci ponašanja uče se razumijevanjem i prepoznavanjem vlastitih i tuđih emocionalnih stanja, važni su za odnose s drugim ljudima te za sposobnost prilagodbe određenoj socijalnoj situaciji. Čovjekova reakcija u odnosima s drugima ovisi o individualnoj percepciji situacije, temperamentu te naučenom ponašanju iz djetinjstva (Brajša-Žganec i Slunjski E., 2006). Temeljne emocije (strah, ljutnja, iznenađenje, tuga, gađenje i veselje) razvijene su do kraja šestog mjeseca života, a već do kraja druge godine razvijene su emocije koje utječu na doživljaj vlastite vrijednosti: osjećaj krivnje, ponosa, zavisti i srama. Emocijama osoba pokazuje reakciju na zadovoljenu (veselje) ili nezadovoljenu potrebu (ljutnja, tuga). Osnovne čovjekove potrebe su potreba za preživljavanjem, pripadanjem, moći, slobodom i zabavom (Mušanović i Lukaš, 2011). Sve navedene potrebe moguće je zadovoljiti igrom, osim potrebe za preživljavanjem koja je biološke naravi. U igri se interakcijom s drugom djecom stvara osjećaj pripadnosti i ljubavi, a vodstvom ili igranjem glavne uloge zadovoljava se potreba za moći. No, za mogućnost interakcije s drugima važno je razumijevanje tuđih emocija i potreba te svijest o vlastitim emocijama. Također, prihvaćanje vlastitih potreba i emocija pomaže u samokontroli koja označava svjesnu borbu protiv unutarnjih impulsa zbog

nezadovoljstva. Ovaj je aspekt igre važan jer nekontrolirano iznošenje emocija ima negativan utjecaj na društvene odnose. Temperament je reakcija na okolinu i vlastite regulacije ponašanja. Razlikuje se od osobe do osobe, genetski je i nepromjenjiv. Sadrži tri komponente: osjetljivost na podražaje (sposobnost primjećivanja), motoričku aktivnost i emocionalno izražavanje (mjera ekspresivnosti), koje se odgojem mogu modificirati. Učitelj ne može promijeniti učenikov temperament, no može naučiti prepoznati različite temperamente i prilagoditi im pristup (Klarin, 2017). Sramežljivi će se učenici teže izraziti na nastavi, ali će im predmet ili lutka omogućiti indirektno izražavanje emocija. Pritom su prikladne igre uloga u kojima dijete percipira da je uloga, lik ili predmet taj koji govori, izražava se i izlaže pred skupinom ljudi. U timskim igrama sramežljivo dijete stječe osjećaj sigurnosti među vršnjacima te uči prihvaćati društvo kao pozitivno i ugodno okruženje. Prepoznaje vlastitu sposobnost igranja i usklađuje vlastitu ulogu u igri s ulogama druge djece, prilagođava se i samokontrolira kako bi igra mogla teći neometano. Interaktivnom igrom dijete uči komunicirati – planirati, opisivati, izražavati se, pripovijedati te razumijevati neverbalnu komunikaciju. Nastavnik može osigurati ozračje pogodno za socijalizaciju poticanjem učenika na zajednički rad i izražavanje vlastitih emocija i pritom moderirati aktivnosti kako bi rezultat bio društveno prihvatljiv. Priče, pjesme i kazalište mogu poslužiti u razvijanju empatije prema ostalim učenicima. Glazba i igra odlični su mediji za iznošenje unutarnjeg stanja, posebice ako se ono pripíše liku ili ulozi. Takav način izražavanja uvijek ima i terapijski učinak. Posebno je važno učenicima usadivati osjećaj vlastite vrijednosti poticajima i pohvalama svakog, pa i najmanjeg napretka. U ovome su procesu korisne igre u kojima se otkriva pozitivna osobina svakog učenika međusobnim isticanjem vrlina. Važnost međusobnih pohvala potvrđuje i činjenica da okolina i vršnjaci utječu na samopoštovanje i samovrednovanje. Igram djeca otkrivaju vlastite sposobnosti i grade pozitivniju sliku o sebi. Samopoštovanje uključuje socijalno prihvaćanje i kompetenciju, a o njemu ovisi samopouzdanje, odnosno vjerojatnost započinjanja aktivnosti zbog ishoda uspješnosti. Učitelj može otkriti dječje kompetencije i time utjecati na samopouzdanje učenika. Vidljivo je kako je emocionalni razvoj jedan od najvažnijih procesa u razvoju osobnosti jer utječe na djelovanje učenika i prihvaćenost u društvu.

Psihomotorni razvoj podrazumijeva razvoj tjelesnih vještina te koordinirano i svrhovito korištenje vlastitog tijela za uporabu predmeta i kretanje. Tjelesni pokreti čine temelj sportskih vještina, a mogu se manifestirati kao refleksne ili voljne aktivnosti. Postoji sedam osnovnih motoričkih sposobnosti koje se mogu uvježbavati i razvijati cijeloga života: ravnoteža,

koordinacija, snaga, brzina, gipkost, preciznost i izdržljivost. Ravnoteža je većinom nasljedna, no ostale se sposobnosti mogu uvježbati igrom. Koordinacija ili okretnost odnosi se na usklađenost pokreta tijela, izvođenje pokreta u ritmu te brzinu učenja i izvođenja motoričkih zadataka. U odgojno-obrazovnom procesu može se razvijati uvježbavanjem plesnih pokreta ili sviranjem instrumenata, za što je potrebna brzina prstiju i ruku te točnost i preciznost udarca u rezonantno područje instrumenta. Snaga, gipkost i izdržljivost uvježbavaju se tjelesnom aktivnošću i igrama koje su dio nastave Tjelesne i zdravstvene kulture. Brzina se razvija raznim dječjim igrama poput igre „lovica“ (Klarin, 2017).

Igra je vrijedna aktivnost koja doprinosi razvoju svih aspekata ljudske osobnosti te je neophodno naglasiti njezinu ulogu u optimalnom i ujednačenom razvoju djeteta. Igrom dijete razvija intelektualne sposobnosti i kreativnost, znatiželju i koncentraciju, uči nove činjenice te se susreće s brojnim problemima i traži rješenja (Britton, 2000). Moguće je zaključiti da je promišljen odabir igre u odgojno-obrazovnom procesu ključ holističkog pristupa poučavanju i učenju.

2.2. Vrste igara

Brojni autori igre klasificiraju na funkcionalne igre, konstruktivne igre, igre pretvaranja i igre s pravilima (Duran, 1995; Klarin, 2017; Peteh, 2018; Starc i sur., 2004). *Funkcionalne igre* su one u kojima dijete koristi osjetila za razvijanje sposobnosti i upoznavanje svijeta oko sebe te praktičnu primjenu naučenog. Djeca ponavljaju jednostavnije mišićne pokrete i provjeravaju spretnost najčešće u sportskim, društvenim i kompetitivnim igrama. Igre u kojima dijete pokušava nešto stvoriti služeći se predmetima nazivaju se *konstruktivne igre*. U ovim je igrama unaprijed jasno postavljen cilj te se u skladu s njime planiraju ostale aktivnosti. Usmjerene su na stvaranje i pridonose razvoju matematičkih sposobnosti te razumijevanju odnosa i proporcija. *Igrama pretvaranja, oponašanja ili simboličkim igrama* zovu se one u kojima se predmeti ili osobe koriste kao simboli nečeg drugog (Klarin, 2017). Zbog toga se u literaturi susreću i pojmovi poput igre dramatizacije, igre uloga ili mašte. Usmjerene su na dječje iskustvo i maštu jer se ljudima i objektima daju fantastična obilježja. Stavljaju naglasak na proces, a ne na rezultat te se vežu uz razvoj stvaralaštva, istraživanje i otkrivanje. Razvoju

apstraktnog mišljenja doprinosi predstavljanje pojava, ljudi ili predmeta gestama, zvukovima ili objektima (Šagud, 2002). U *igramama s pravilima* moguće je da pravila nastaju tijekom igre ili se često mijenjaju kako bi igra bila zabavnija i dobila novo usmjerenje. Dogovaranje, pregovaranje i samokontrola pridonose kognitivnom razvoju, socijalizaciji i razvoju jezika (Klarin, 2017). Prema autorici, novija klasifikacija igara uključuje igre pretvaranja i igre s pravilima te tri nove skupine: fizičke igre, jezik i kreativne igre. Fizičke igre uključuju konstruktivne i manipulativne, a skupini jezik pripadaju igre koje sadrže zvuk i riječi jer ritam i repetitivne radnje nastaju spontanom manipulacijom zvuka. U ovu kategoriju također se ubrajaju šaljive i zabavne priče. Kreativne igre su one u kojima se dijete koristi tijelom i materijalima kako bi istraživalo, izrazilo osjećaje, ideje i misli. Ovoj skupini pripadaju uglavnom glazbeno-likovne aktivnosti kao što su ples, crtanje i oblikovanje materijala.

Igre se u odnosu na socioemocionalnu razinu dijele na igre bez interakcije i interaktivne igre. Igre bez interakcije uključuju igre promatranja, u kojima dijete ne sudjeluje nego promatra izvana te samostalne i usporedne igre, u kojima se djeca nalaze u neposrednoj blizini drugih, koriste slične materijale, ali rade zasebno bez interakcije (Starč i sur., 2004). Interaktivne igre mogu se podijeliti na suradničke, u kojima se djeca udružuju radi postizanja zajedničkoga cilja, te kompetitivne igre, u kojima se suprotstavljaju jedni drugima. Suradničko-kompetitivne igre su natjecanja više skupina djece. U socioemocionalnu kategoriju igara moguće je uvrstiti i igre pretvaranja, kojima se uči razumijevanje drugih zamišljanjem situacija te iznošenjem vlastitih i tuđih emocija vezanih uz zadanu situaciju.

Suvremeno doba, zbog česte prisutnosti i upotrebe tehnologije, obilježavaju i računalne igre. Istraživanja su u novije vrijeme usmjerena na proučavanje utjecaja računalnih igara i računala na razvoj djeteta (Klarin, 2017). Uvođenje računala u odgojno-obrazovni proces omogućilo je nove načine ostvarivanja odgojno-obrazovnih ciljeva. Učenikova koncentracija uz računalo duže traje, sadržaj dostupan na internetu često je interaktivan, pa učenje ne mora biti pasivno. Korištenje računalnih alata i programa omogućuje učenicima kreativnost, organizaciju znanja, primjenu kritičkog mišljenja i razvoj strategija pri donošenju odluka (Dobrota i Tomaš, 2009). Prednost je računalnih igara povoljan utjecaj na razvoj perceptivnih i kognitivnih sposobnosti. Nedostatak je računalnih igara nemogućnost zadovoljavanja emocionalnih i tjelesnih potreba djece (Peteh, 2018). U sljedećem ću dijelu rada igre opisivati prema podjeli koju je predložio Stevanović (2003).

2.2.1. Igre riječima i igre pogađanja

Igre riječima prikladne su djeci predškolske i rane školske dobi jer su izvrsno sredstvo proširivanja vokabulara i upoznavanja jezika. Ovim igrama učenici razvijaju govorne elemente poput razumljivosti, tečnosti, jasnoće, ispravnih naglasaka, dikcije i ritma. Dodatne su prednosti i uvježbavanje asocijativnosti, domišljatosti i samokontrole. Igre riječima potiču misaonu aktivnost učenika te omogućuju komunikaciju (Peteh, 2018). Dva najčešće korištena medija u ovoj su vrsti igara priča i pjesma. Priče su vrijedne jer na djeci prilagođen i maštovit način dočaravaju norme ponašanja i ljudska obilježja. Radnje priča lako se pamte, a svakim je čitanjem ili slušanjem moguće otkriti nešto novo. U priči se jasno razlikuju dobro i zlo, loše se ponašanje osuđuje, a raduje se pravednosti, ljubavi i prijateljstvu. Dijete uči suosjećati i identificirati se s likovima te se obogaćuje pozitivnim emocijama. Priča je moćan medij jer razvija pamćenje, mišljenje, koncentraciju, pažnju i maštovitost (Peteh, 2018). Odabir priča treba prilagoditi dobi i potrebama učenika te odabrati njima bliske teme s kojima se mogu poistovjetiti. Razgovorom o priči učitelj može pobuditi nadu i utjehu ili navesti učenike na promišljanje, prosuđivanje i zaključak. Kako bi se učenicima omogućila upotreba mašte, moguće je ispričati priče s dramskim zapletom bez završetka pa učenik mora odabrati i stvoriti završetak priče. U početku će u usmjeravanju mašte pomoći vizualizacija, pa je korisno uz priču predočiti i slike. Glazbu i priču također je moguće uspješno kombinirati skladanjem glazbe za postojeću priču ili književno djelo te istovremenim razvijanjem fabule i glazbenog tijeka. Francuski skladatelj Maurice Ravel (1875.-1937.) odlučio se za skladanje operne fantazije *Dijete i čarolija* na libreto spisateljice Sidonie-Gabrielle Colette (1873.-1954.). Opera *Pepeljuga* francuskog skladatelja J. Masseneta (1842.-1912.), opera *Ivica i Marica* njemačkog skladatelja E. Humperdincka (1854.-1921.) i mjuzikl *Ljepotica i zvijer* za koji su glazbu napisali Alan Menken, Howard Ashman i Tim Rice primjeri su književnih djela pretočenih u glazbu. Glazba stoga može poslužiti i kao odlično motivacijsko sredstvo za čitanje književnog djela. U brojnim audiopričama na internetu moguće je pronaći glazbu kao zvučnu kulisu koja prati radnju i stvara željeni ugođaj. S učenicima je moguće kreirati obrnuti proces: glazbu postaviti kao polazište i iz nje razvijati priču. Najjednostavnije je koristiti svakodnevne zvukove i melodije, glasanje životinja ili zvukove iz prirode. Interpretacija priče ključna je u

prihvatanju sadržaja i uranjanja u fabulu. Pravilni naglasci, intonacija, pauze i jačina glasa doprinose emocionalnoj reakciji učenika na priču (Peteh, 2018). Pjesma je forma puna slikovitih izričaja i metafora, koji obogaćuju dječji jezik. Ona ima dvostruku ulogu – obrazuje i odgaja učenike jer „djeluje na misaone sposobnosti djece, na njihove socijalne i emocionalne osobine“ (Peteh, 2018, str. 45). Interpretacija pjesme vrlo je važna u dočaravanju njezinog ugođaja. Pjesme kojima je cilj potaknuti i usaditi estetske vrijednosti ili pobuditi emocije izvodit će se u ozbiljnijoj atmosferi, dok će se komične i duhovite pjesme izvesti na njima prikladniji način. Recitirana ili pjevana pjesma lakše se pamti uz pokret. Učenici često samostalno ponavljaju pjesme s pokretima te ih brže usvajaju i pamte. Posebno je vrijedno u nastavi osigurati međusobno poučavanje i dati priliku učenicima da jedan drugome recitiraju pjesmu, koja se zatim može ozvučiti, naslikati, odglumiti ili ritmizirati. Brojalice su odlično sredstvo za „pravedno“ upravljanje igrom. U slučaju kada većina učenika želi svirati instrument kojega nema u dovoljnom broju, moguće je upotrijebiti brojalicu te nasumično odabrati učenike: *Jedan, dva, tri, danas (ili prvi) instrument sviraš ti*. To je jednostavna brojalica koja pomaže preglednom i nasumičnom odabiru učenika. Učenik koji je svirao ponovno može izvesti brojalicu za nasumičan odabir sljedećega učenika. Brojalica pomaže u svladavanju i razvijanju ritma i metra te vježbanju tempa ili dinamike. U brojalicama se mogu koristiti prsti ili drugi dijelovi tijela te izvoditi tjeloglazba kojom se „razvija kinestetička osjetljivost, sluh i motorika“ (Peteh, 2018, str. 59). Moguće je izvoditi pokrete (stati u par, skočiti, okrenuti se) ili dodati udaraljke i zvučne predmete koji će biti zanimljiviji ako ih učenici sami izrade.

Igre pogađanja uključuju igre na sreću i igre zaključivanja (Stevanović, 2003). Igre na sreću *Pogodi u kojoj je ruci bombon* ili *Pogodi gdje je lopta* zanimljivije su djeci predškolske dobi. U kasnijoj dobi gube privlačnost jer se njima ne pokazuju vještine, znanja i sposobnosti te gube smislenost. Kvizovi, zagonetke, lov na blago ili *Escape room* postaju izvor zadovoljstva i zabave, potiču natjecateljski duh. Ovome svjedoči činjenica o sve većoj učestalosti i posjećenosti kvizova kao i broj *Escape room*-ova i njihova primjena u odgojno-obrazovnom sustavu. *Escape room* je timska igra uživo koja ima vremensko ograničenje, a sudionici rješavaju zagonetke i izvršavaju zadatke na određenu temu. Do tragova dolaze rješavanjem usklađenih zagonetki, slagalica ili šifri na temelju logičkog razmišljanja ili fizičke spretnosti i snage (Miletić, 2020). Timski karakter igre doprinosi socioemocionalnom razvoju i učenju samoprocjene. Na sličan način organizira se igra *Lov na blago* kojoj je cilj pronaći skriveno blago. Obje vrste igara koriste se zagonetkama ili kraćim izrekama u kojima se misao ne

prikazuje direktno, nego u obliku metafore koju treba otkriti ili odgonetnuti. Peteh (2018) naglašava kako takve igre djeluju na psihičke funkcije (pažnja, pamćenje i mašta), misaone procese (analiza, sinteza, zaključivanje, analogija), forme mišljenja (pojam, sud i zaključak) te na misaone osobine (znatiželja, samostalnost i radoznalost). Rješenja zagonetki s pogađanjem riječi mogu se otkrivati pantomimom ili objašnjavanjem. Kviz je vrsta igre u kojoj je cilj ponuditi točan odgovor na različita pitanja. Najčešća su pitanja s više ponuđenih odgovora, pitanja s određivanjem točnosti ponuđenih tvrdnji i pitanja s nadopunjavanjem. Kvizovi su zanimljivi jer su inovativni, interaktivni i informativni (Iskrenović-Momčilović, 2020), potiču na diskusiju te oživljavaju timski i natjecateljski duh koji povoljno utječe na uključenost, koncentraciju i pamćenje. U današnje su vrijeme kvizovi dostupni i na internetu te omogućuju učenje na daljinu. Primjeri su ovih kvizova *Quizizz*¹ i *Kahoot*².

2.2.2. Dramske igre i igre materijalom

Dva su važna temelja dramskih igara (igre uloga, mašte) imitacija i zamišljanje. Ove sposobnosti potiču kognitivni razvoj jer učenik utjelovljuje nešto ili nekoga što nije prisutno niti opipljivo. Djeca razvijaju sposobnost imitacije ubrzo nakon razvoja govora oponašanjem radnji koje čine njihovi roditelji. Osim toga, tijekom dječjeg objašnjavanja igre često se mogu čuti izrazi poput „ti budi mama zec, a ja dijete zec“ ili „ti budi zločest, a ja ću biti dobar“. Sve što djeca upijaju iz okoline kasnije pokušavaju uprisutniti igrom (Ivon, 2011). Zamišljanje se razvija pomoću imitacije, a primjeri su korištenje kockica kao kuglica sladoleda u igri kuhanja ili raznih posudica kao lijekova u igri doktora. Ova vrsta igara pruža djeci slobodu u djelovanju te razvija maštu jer je jedino pravilo iznositi ponašanje uloge koja je preuzeta. Dakle, one se pretežito temelje na improvizaciji pomoću koje djeca izražavaju težnje i osjećaje. Prema temi, dramske je igre moguće podijeliti na igre s temama iz svakodnevice, igre predstavljanja različitih zanimanja i života poznatih i povijesnih osoba te igre s romantično-herojskim temama za koje se ideje crpe iz literature i filmova (Kamenov, 2009). Dvije su najčešće igre uloga pantomima (gluma zadanog pojma, osjećaja, procesa ili osobe bez upotrebe riječi) te igra

¹ <https://quizizz.com/>

² <https://kahoot.it/>

dramatizacije (kazališta). Igra dramatizacije posebno je važna jer se njome usvaja umjetnički način izražavanja te upoznaju i njeguju sve vrste kazališne umjetnosti, a bit će još uspješnija ako učenici dobiju priliku posjetiti predstavu, balet ili operu u kazalištu. Djeci je posebno zanimljivo kazalište sjena zbog tajnovitosti te brojnih mogućnosti stvaranja likova. Iza platna učenici tijelom ili lutkama izvode radnju i oblikuju sjene. Igre dramatizacije sadrže dvije skupine igrača – glumce i publiku. Improvizacija treba biti prilagođena radnji, dijalozima i raspletu. Ove igre proširuju simboličke sheme uobičajenog ljudskog razmišljanja, potiču na kreativnost i rješavanje problema. Dramske igre uloga usmjerene su na stvaralaštvo i interaktivnost, potiču razvoj mašte, komunikacije, društvenosti i emocionalnosti. Dijete događaje ili objekte prezentira gestama i zvukovima te razvija apstraktno mišljenje (Ivon, 2011). Igre uloga su omiljene jer su djeca često nezadovoljna svojom ulogom u svijetu te rado preuzimaju ulogu s kojom se identificiraju ili ulogu koju doživljavaju uzorom. Mogu gospodariti situacijama, određivati pravila ponašanja te doživjeti situacije koje su im u životu nedostupne. Ovom vrstom igre dijete zadovoljava osnovne potrebe poput ljubavi (igrom uloga djeteta i majke), moći (utjecajem na tijek igre) i pražnjenja negativnih emocija (povredom drugog lika koji se u igri ne shvaća osobno). Motivirano je za usvajanje, primjenu i utvrđivanje pravila ponašanja u društvu i priprema se za reakcije u različitim društvenim situacijama tijekom odrastanja. Podjelom uloga moguće je izazvati nezadovoljstvo onih koji nisu dobili željenu ulogu. Stoga je preporučljivo omogućiti izmjenu uloga ili prepustiti podjelu uloga djeci, čime stječu osjećaj kontrole nad rasporedom uloga. Vjerojatno je da će djeca za glavnu ulogu predložiti samopouzdanu ili maštovito dijete. Igra uloga korisna je u korigiranju agresivnog ponašanja jer omogućuje preuzimanje uloge koja zahtijeva poslušnost i korektnost. Za potpuniji doživljaj igra ulogama može se obogatiti maskama, kostimima, glazbom, a odabir ovih elemenata moguće je prepustiti djeci.

U igrama materijalom djeca upotrebljavaju različita sredstva kao produžetak ljudskih organa. Prirodni materijali su školjke, kamenje i jesenski plodovi, umjetni su materijali tkanine, vrpce, karton, ambalaža, a materijali industrijski oblikovani za igru su igračke (Kamenov, 2009). Igračke su izraz načina života i kulture te imaju kulturna obilježja i funkcije. Bitno utječu na tijek i sadržaj igre te doprinose novim spoznajama i učenju. Olakšavaju pretvaranje iskustava u mišljenje i misli u organizirane aktivnosti te aktiviraju maštu. Tako u igri liječnika djeca upoznaju liječnički pribor i uče se njime služiti te pokušavaju upoznati život odraslih. Didaktički materijali doprinose procesu učenja i poučavanja. Olakšavaju izražavanje emocija,

potiču kreativnost i djelovanje bez straha od posljedica. Glazbeni instrumenti ili likovni materijali utječu na psihomotorni razvoj poboljšavanjem sitne motorike te usklađivanjem oka i ruke. U igre materijalima ubrajamo i igre na pločama te kartaške igre. Pogodno ih je upotrijebiti kao didaktičke igre jer uključuju nadmudrivanje protivnika, snalaženje u složenim okolnostima, procjenjivanje i sistematiziranje. U didaktičke igre materijalima također se ubrajaju računalne i videoigre koje doprinose poboljšanju računalne pismenosti (Kamenov, 2009).

Lutka je simbol koji čovjek oživljava glasom i rukama te ona postaje novo biće. Povezuje igre materijalom s igrom uloga, a njome se intimno i nesvjesno u djetetu prikazuje gledateljima (Ivon, 2011). Igrač suspendira realnost te se poistovjećuje s lutkom posuđujući joj glas i dajući pokrete. Dijete odvaja svoj stav od stava lutke i uči shvaćati tuđe doživljaje i emocije te razvijati empatiju. Lutkom ublažava strahove, prihvaća situacije koje u stvarnosti teško podnosi te izražava negativne emocije bez osjećaja krivnje. Ona je sramežljivoj djeci svojevrsno sklonište jer ih potiče na otvaranje i ublažava stres koji izazivaju međuljudski odnosi. Lutka ne mora biti u ljudskom obliku nego može biti bilo koji predmet kojem dijete pridaje karakteristike lutke. Djeca ih mogu izrađivati te razvijati stvaralaštvo i motoričke sposobnosti (Ivon, 2011). Organizacijom igre lutaka nastaje lutkarska predstava. Njome djeca uče lutkarske zakonitosti (visoko držanje lutke, okretanje lutke publici), prate poznatu radnju, dogovaraju redosljed pojavljivanja lutaka na sceni, zvučne efekte te organizaciju iza platna kako bi sve teklo neometano (Kamenov, 2009). Obrada kraćih komada omogućuje stavljanje djeteta u ulogu redatelja i upoznavanje toga zanimanja. Lutkarstvu se pripisuju vrijednosti poput poboljšanja pozitivne slike o sebi, slobodnog eksperimentiranja zvukovima i glasovima, preusmjeravanja i izražavanja emocija, razvoja društvenih vještina slušanja, čekanja, primjećivanja i poštivanja tuđih ideja te doživljavanja životnih situacija koje očekuju dijete u budućnosti (Ivon, 2011 prema Renfiro, 1982).

2.2.3. Igre tijelom i pokretne igre

Pokret je jedna od čovjekovih osnovnih potreba pa su zato pokretne igre bile prvi način tjelesnog odgoja igrom. Pokretne su igre sportske igre, koje razvijaju brzinu, spretnost, snagu i izdržljivost. Utječu na psihomotorni razvoj jačajući zdravlje i tjelesne funkcije, potiču rad svih mišićnih skupina i ubrzavaju krvotok. Važne su u razvoju osobina poput odvažnosti, ustrajnosti, spremnosti na suradnju, snage volje. Djeca su motivirana za sportske igre i iznova im se vraćaju ne bi li usavršila pokrete koje igre zahtijevaju. Omogućuju rješavanje napetosti uzrokovane suvremenim načinom života. Pridržavajući se pravila pokretnih igara dijete razvija sposobnost vladanja impulsima, uči usuglašavati svoje kretanje s drugima te surađivati. Pokretne igre mogu se podijeliti na igre tijelom i igre rekvizitima, a obje vrste igara mogu biti tematske ili natjecateljske. Dok je u natjecateljskim igrama osnovni motiv igrača pobjeda, u tematskim igrama usredotočeni su na uloge. Važno je naglasiti razliku između igara uloga i tematskih pokretnih igara; u igrama uloga, uloge su izražajno sredstvo i medij za pričanje priča, a igra zahtijeva kvalitetu glume, dok se u tematskim pokretnim igrama samo pravila kretanja oblikuju prema ulozi (Kamenov, 2009). Intenzitet kretanja, dječja motivacija i odgojno-obrazovni učinak igre opadaju ako se u igru ne uvode izmjene broja i složenosti pravila i uloga, odnosa između igrača, prisutnosti natjecanja, složenosti pokreta, unošenja elemenata drugih aktivnosti (ples, glazba, govor). Istraživanjima je dokazano da pokret pozitivno utječe na dječje sposobnosti učenja i koncentraciju. Stoga se preporučuje njihova upotreba u nastavnom procesu (Obrenović, 2021). U uvodnom su dijelu sata pokretne igre odlično sredstvo motivacije, u središnjem dijelu sata pomoć u usvajanju sadržaja, a u završnom dijelu sata prilika za opuštanje. Prilikom odabira igre potrebno je uzeti u obzir prethodnu i sljedeću aktivnost te uskladiti zahtjeve na području motorike, temperamenta, brzine reagiranja, percepcije i perceptivno-motorne koordinacije s dobi i mogućnostima djece. S mlađim učenicima ili onima slabije koordinacije pokreta potrebno je izvoditi jednostavnije pokrete i tako osigurati motivaciju. Treba izbjegavati dodjelu kompleksnih uloga slabije razvijenoj i sporijoj djeci kako ne bi gradila lošu sliku o sebi, već ih poticati na jednostavnije radnje. Potrebno je uzeti u obzir različite karaktere djece jer se ekstroverti rado i lako uključuju u zajedničke igre, dok introverte treba posebno motivirati. Učenike koji ne uspiju pratiti i ispravno izvršiti pokrete treba ohrabriti i podržati kako ne bi izgubili motivaciju za pokretne igre (Kamenov, 2009). Nadalje, dodjelom važnijih uloga djeci smanjenih motoričkih

moгуćnosti moųe se izbjeći osjećaj superiornosti onih s razvijenim sposobnostima. Glazba se moųe povezati s pokretnim igrama, oznaćavati poćetak i kraj radnje ili imati pozadinsku funkciju. U slućajevima pokretnih igara vezanih uz stih ili pjesmu korisno je naućiti rijeći napamet prije poćetka igre kako bi se veća pozornost pridala ućenju i razumijevanju pokreta. U igrama s promjenama kretanja potrebno je osmisliti i dogovoriti znakove na koje se izvršavaju promjene, a moguće je upotrijebiti pljeskanje, bubanj, glazbu ili neki drugi instrument. Nakon igre slijedi razgovor o njezinu tijeku i rezultatu te dojmovima sudionika.

Ples je prirodna dječja aktivnost koja potiće pravilno držanje tijela, aerobnu i anaerobnu izdržljivost i razvoj motorićkih sposobnosti. Povezivanjem raznovrsnih struktura gibanja s elementima glazbenog izražavanja razvija se estetska kultura pokreta. Plesom se razvija lijepo držanje, orijentacija u prostoru, izražajnost pokreta, glazbena izražajnost, osjećaj za takt, ritam, tempo, dinamiku i melodiju, osjećaj odnosa tona i pokreta te usklaćenost pokreta i glazbe (Šumanović, Filipović i Sentkiralji, 2005). Plesne strukture sastoje se od organizirano povezanih osnovnih oblika kretanja: hodanja, trćanja i poskoka. Razlićiti oblici plesova potjeću iz narodnih obićaja te imaju natjecateljsku formu. Narodni ples dio je obićaja i kulture, a prenosi se s generacije na generaciju te je uvrijeųen kao dio nematerijalne kulturne baštine društva. Društveni plesovi razvili su se iz europskih i amerićkih plesova te ukljućuju standardne, latinoamerićke, sjevernoamerićke i moderne plesove. Izvode se na društvenim događanjima koja ukljućuju zabavu i ples. Balet je vrsta umjetnićkog plesa i temelj suvremenih plesova. Ući se u baletnim školama koje usmjeravaju djecu profesionalnoj plesnoj umjetnosti (Šumanović, Filipović i Sentkiralji, 2005). Ples je pogodna aktivnost u odgojno-obrazovnom procesu jer ukljućuje ugodu, kretanje cijelog tijela, povezanost s glazbom te široku primjenjivost u raznim prigodama. Povezanost glazbe i plesa dio je ljudske kulture od prapovijesti. Pretpostavlja se kako su prve pjesme i plesovi bili praćeni prvim instrumentom – ljudskim tijelom. Pljeskanje, udaranje nogama i otkrivanje zvukova tijela povezano je sa spontanim pokretima. Ovu pojavu utjelovljuje pojam tjeloglazba. Tjeloglazba (eng. *body percussion*) je umijeće korištenja vlastitog tijela kao udaraljke u svrhu proizvodnje zvukova i ritma. Najćešće se koristi pljeskanje, pucketanje prstima, udaranje dlanovima o koljena, prsa ili bedra te lupanje nogama o pod. Ovaj je pojam stekao širu primjenu sredinom prošlog stoljeća zahvaljujući glazbenom pedagogu J. Dalcrozeu (1865.-1950.) koji je proućavao ritmove i pokrete afrićkih naroda te ih primijenio u glazbenom obrazovanju u europskim školama (Romero Naranjo, 2013). Svoju je metodu razvio na podrućjima *solfeggia*, euritmije i

improvizacije. Euritmija je plesna umjetnost u kojoj se govor i glazba izražavaju pokretima tijela. Pritom je naglasak na svijesti, koncentraciji, socijalnoj integraciji, izrazu, kretanju, improvizaciji i vlastitom odgovoru na glazbu te se njome poboljšava mentalno i emocionalno stanje (Hervista i Masunah, 2019). Tjeloglazba može pomoći djeci koja imaju poteškoće s tempom, dinamikom, ritmom i naglaskom u usvajanju novih plesnih formi. Unutrašnjom percepcijom djeca produbljuju osjećaj za ritam, metar i tempo koji se kasnije prenosi na pokret ili sviranje instrumenta (Hervista i Masunah, 2019). Ovo je umijeće strukturirao njemački skladatelj i glazbeni pedagog C. Orff (1895.-1982.), spojivši pokrete i govor. Shvatio je da će djeca bolje izvesti ritam ako uz njega povežu određenu riječ. Tako se ritamska figura *ta-fa-te-fe* može povezati s riječju „vje-ve-ri-ca“, a figura *ta-te* s riječju „ti-gar“ i tome slično. Orffovova se metoda temelji na individualnosti, socijalnoj dimenziji, glazbi kao širem pojmu koji obuhvaća pokret, ples i govor, na improvizaciji i kreativnosti, a orijentirana je na proces (Hartmann i Haselbach, 2017).

2.2.4. Likovne i glazbene igre

Za cjelovit je razvoj djeteta važna inkluzija umjetničkih sadržaja u odgojni proces. U atenskom je odgoju važnu ulogu imalo govorništvo, glazbeno izražavanje (pjevanje, sviranje), likovno stvaralaštvo (slikanje, modeliranje), sklad pokreta te proučavanje estetike i doživljaja lijepog. Platon je ukazivao na utjecaj estetskog senzibiliteta na etičku dimenziju osobe, a prema Aristotelovu shvaćanju, umjetnički sadržaj doprinosi holističkom razvoju osobnosti, razlikovanju dobrog i lošeg te priklanjanju dobrome u svijetu. Umjetnički je odgoj egzistirao i u rimskim školama (govorništvo, glazba) te u srednjovjekovnim crkvenim i svjetovnim školama. U humanizmu i renesansi otvaraju se posebne škole u kojima je umjetnost polazište odgoja. Ideja je bila buditi radost života umjetničkim sadržajima (Mendeš, Ivon i Pivac, 2012). U suvremenom društvu Montessori i Waldorfske škole nude sličan koncept odgoja i obrazovanja. Potreba za kreativnošću, samoizražavanjem i umjetničkim aktivnostima (pjevanje, crtanje, dramsko predstavljanje) javlja se u ranoj dobi djeteta. Piaget iznosi tvrdnju kako je to unutarnja potreba djeteta za izražavanjem individualne stvarnosti (Mendeš i sur., 2012, prema Mitrović, 1969). Estetske, kreativne aktivnosti prvi su dodir djeteta sa stvarnošću jer mu omogućuju izražavanje svojeg „ja“ na realan način i imaju temeljni značaj u shvaćanju

svijeta. Stvaralaštvo je sastavno obilježje igre, a dječja kreativnost nema granica. Zbog toga su se brojni umjetnici (Dostojevski, Winnicott) pitali nije li dječja igra istovjetna s umjetničkom igrom (Mendeš i sur., 2012, prema Nola, 1980). Djeca se igraju zbog samog procesa i onoga što njime dobivaju, a na isti ih način privlači umjetnost – stvaraju zbog procesa i emocija koje ga prate. U umjetnosti i igri „nagrada leži u samoj radnji i ne treba biti potvrđena preko neke vanjske forme“ (Mendeš i sur., 2012, str. 115).

Urođenost likovne sposobnosti izražavanja dokazuje potreba djece svih dijelova svijeta za izražavanjem crtežom i bojom (Grgurić i Jakubin, 1996). Zaokupljeni su likovnim alatima, a aktivnosti vezane uz likovno stvaralaštvo povezuju s igrom jer donose ugodu, slobodu stvaranja i izražavanja ideja te im pristupaju u slobodnom vremenu. Djeca izražavaju ideje, misli i kreacije na papiru te njima komuniciraju s okolinom. Veće likovne plohe poput asfalta, plahti, zidova ili ograda rezultirat će drugačijom perspektivom i produktima rada (Stevanović, 2003). Tijekom likovnog rada djeca nemaju teškoće s koncentracijom i izražavaju individualni stvaralački potencijal koji je potrebno usmjeravati. Spontani radovi otkrivaju dječje želje i misli dok planirani radovi omogućuju usvajanje novih likovnih tehnika. Cilj je likovno-vizualnih aktivnosti stvaralački i aktivan odnos prema okolini u produkciji i doživljavanju umjetničkih djela analitičko-misaonim procesima (Grgurić i Jakubin, 1996). Likovno-vizualno izražavanje utječe na cjelokupni razvoj, maštu te estetičku osjetljivost (Mendeš i sur., 2012). Psihomotornome razvoju doprinose precizni pokreti kojima se razvija taktilna i mišićno-zglobna osjetljivost, koordinacija oka i ruke te multisenzorne aktivnosti. Likovno-vizualni rad uključuje visok stupanj odgojnih vrijednosti vezanih uz održavanje osobne higijene (pranje ruku nakon aktivnosti), uređenje i čistoću prostora, brigu za svoje stvari te izbjegavanje nepoželjnih i opasnih situacija (primjerice rad sa škarama) (Herceg, Rončević i Karlavaris, 2010). Socioemocionalne komponente razvoja manifestiraju se u dječjoj samostalnosti u igri, planiranju i odlučivanju te osjećaju uspješnosti. Likovnim izražavanjem potiču se pozitivne emocije, razvija se osjećaj sigurnosti i pripadnosti te osposobljava učenike za samoprocjenu, komunikaciju, dogovor i planiranje zajedničkog rada. U procesu nastajanja likovno-vizualnih radova usredotočenost na veličinu, dubinu, teksturu, udaljenost i oblike pospješuje kognitivne procese opažanja i spoznavanja prostora. Učenik na postavljeni izazov odgovara individualno, tražeći jedinstveno rješenje i nove mogućnosti prikaza zadatka (Herceg i sur., 2010). Stvaranje likovnog rada uključuje improvizaciju, imaginaciju i rekonstruiranje stvarnosti, razvoj percepcije i vizualne komunikacije, upoznavanje djela likovne umjetnosti te transformaciju

iskustva iz nevizualne u vizualnu formu. Kreativnost likovnih igara omogućuju novi načini crtanja poput crtanja lijevom pa desnom rukom, crtanja objema rukama istovremeno, crtanja nogama, zavezanih očiju, s više kistova, olovaka ili flomastera te nove tehnike poput puhanja boje, slikanja vrpcom, kuglicom, mjehurićima sapunice, drvenim štapićima, prskanjem, razlijevanjem, neobičnim predmetima, izradom otisaka ili pretisaka (Krsmanović, 1990). Djeci je zanimljivo stvaranje novih predmeta tvrdim materijalima (karton, glina, gips, drvo, tkanina), a pogodna je izrada predmeta (lutke, figurice) upotrebljivih u ostalim vrstama igara. Ulaskom u pubertet dolazi do procesa osamostaljivanja i formiranja djetetova karaktera praćenog krizom i propitivanjem vlastitih mogućnosti. Mašta je pogodno sredstvo prevladavanja sukoba sa sredinom i krizom u sebi, a ostvariva je u likovno-vizualnim aktivnostima. Radovi učenika u pubertetu prikazuju maštu čežnje pomoću koje se nose s novonastalom situacijom. Poticanje mašte i kreativnosti izrazito je korisno u pubertetu, adolescenciji i mladenaštvu jer njihov nedostatak osiromašuje psihički život učenika (Grgurić i Jakubin, 1996). Likovno-vizualne aktivnosti poticaj su za stvaranje brojnih društvenih igara. Dvije su trenutno najpopularnije likovno-vizualne igre *Dixit* i *Pictionary*. *Dixit* je igra s oslikanim kartama koje potiču maštovite asocijacije, a *Pictionary* je igra crtanja zadanih pojmova.

Glazba je vrijedna u igri jer olakšava izražavanje osjećaja i misli. Djeca je povezuju s toplinom, ugodom i radosti, a radost je polazište znatiželje i potiče motivaciju za aktivno učenje (Marić, 2014). Glazbene igre utječu na razvoj glazbenih sposobnosti poput osjećaja za intonaciju i ritam, kretanja uz glazbu, razlikovanja visine i boje tona, dinamike i tempa skladbe, osjećaja za skupno muziciranje i sposobnosti improvizacije te omogućuju nesvjesno usvajanje glazbenih znanja i vještina (Milinović, 2015). Glazbenim se igrama „razvija senzibilitet za glazbu, potiče maštovitost glazbenog izraza i samopouzdanje pri iznošenju novih ideja“ (MZOŠ, 2006, str. 68). Šuletić Begić (2016) dijeli ih na glazbene igre s pjevanjem, glazbene igre s ritmovima/melodijama/tonovima i glazbene igre uz slušanje glazbe. Glazbene igre s pjevanjem pokretne su igre uz pjevanje pjesme bez instrumentalne pratnje. Pri prvom susretu učenika s glazbenim igrama s pjevanjem pogodno je upotrijebiti lako pamtljive pjesme koje su im poznate ili bliske tekstem. Kako bi se razvijale pjevačke sposobnosti i pamćenje učenika potrebno je postupno povećavati opseg pjesama i kompleksnost teksta. Pri odabiru pjesama važno je uzeti u obzir primjerenost tekstualnog sadržaja pjesme dobi učenika, melodijsku i ritamsku zanimljivost i kompleksnost, logičan spoj teksta i melodije pjesme, tematsku zanimljivost pjesme te njenu didaktičku primjenu (Milinović, 2015). Pjesme se najčešće uče

po sluhu u pet faza (Rojko, 2004). Učenici najprije upoznaju pjesmu učiteljevom izvedbom ili slušajući snimak. Zatim se čita i upoznaje tekst, pjeva dio po dio pjesme ponavljajući za učiteljem i analizira pjesma. Posljednji korak je glazbena interpretacija čiji je cilj izražajno i lijepo pjevanje, jasna dikcija i muzikalnost. Manasteriotti (1978) glazbene igre s pjevanjem dijeli na igre s pjevanjem u krugu (kolu), igre slobodnih oblika i igre mješovitih oblika. Igre s pjevanjem u krugu (kolu) izvode se oponašajući prizore iz tekstova pjesama pokretima stojeći u spojenom ili razdvojenom krugu. Pokreti ne moraju biti povezani s tekстом pjesme već mogu uključivati plesne ili ritmičke pokrete kojima se shvaća struktura skladbe. U igrama u koloni učenici su poredani jedan iza drugoga ili pored drugoga, a naglasak je tih igara na prostornoj orijentaciji u koloni ili vrsti, ritmičkom hodu i osjećaju za tempo. Izvođenje igara slobodnih oblika ovisi o sadržaju igre, a igre mješovitih oblika kombinacija su više oblika (Manasteriotti, 1978). Poznate su igre s pjevanjem *Ne zaboravi stihove* ili pjevanje pjesme sa zadanom riječju. Glazbene igre s ritmovima/melodijama/tonovima temelje se na improvizaciji ritmova, melodija i tonova različite visine koje je potrebno prepoznati. Moguće ih je izvoditi na tri načina: ponavljanjem ritamske ili melodijske fraze koju je izveo učitelj, ponavljanjem ritamske ili melodijske fraze koju je osmislio učenik te odgovaranjem na ritamsko/melodijsko pitanje koje je postavio učitelj. Igre se mogu izvoditi u manjim skupinama ili u parovima (Šuletić Begić, 2016). Za glazbene igre uz slušanje glazbe važno je odabrati glazbu s izraženim ritmom, mjerom ili istaknutim glazbalom jer uz njih učenici koračaju, plješću ili se služe tjeloglazbom. Pokrete koji će se izvoditi uz pjesmu pogodno je prethodno uvježbati, a učenici ih mogu sami osmisliti u skupinama, parovima ili samostalno (Šuletić Begić, 2016). Glazba se sluša aktivno i koncentrirano uz prethodno zadavanje zadataka. Najpoznatije su igre ove vrste *Ledena kraljica*, *Glazbene stolice* i *Dirigent*. Gospodnetić (2015) navodi dodatne tri aktivnosti vezane uz glazbene igre: brojalice, poticanje dječjeg stvaralaštva i sviranje na udaraljka. U glazbenim se igrama često primjenjuju dječje ili tradicijske pjesme. Poželjno je uvrstiti i klasičnu glazbu jer je istraživanjima utvrđeno da se slušanjem ove vrste glazbe poboljšava pamćenje, koncentracija i pažnja te je vidljiv pozitivan utjecaj na inteligenciju, kreativnost, maštu i socijalnu interakciju (Marić, 2014). Kvalitetnom glazbom razvija se estetski osjećaj, emocionalna osjetljivost i sposobnost uživanja u glazbenim ljepotama (Požgaj, 1950). Glazbu je moguće povezati sa svim vrstama igara. Ona može predstavljati zvučnu kulisu ili temelj za stvaranje pokreta, priča, materijala, slika ili glumu.

III. IGRA U NASTAVNOM PROCESU

Povoljan utjecaj igre na razvoj inteligencije i motorike, mogućnosti stjecanja znanja i iskustva koje igra pruža te doprinos socijalizaciji djeteta temeljni su argumenti za uvrštavanje igre u nastavni proces. Igra olakšava razumijevanje nastavnog sadržaja te ostvarivanje odgojno-obrazovnih ciljeva propisanih nastavnim kurikulumom. Obrazovanje je proces razvoja sposobnosti učenja, vrijednosti i stavova te stjecanja znanja i vještina potrebnih za odgovorno djelovanje u društvu, a odgoj je oblikovanje i pomoć u izgrađivanju ljudskih vrлина (Mušanović i Lukaš, 2011). Igra koja se primjenjuje u svrhu usvajanja sadržaja mora biti metodički oblikovana aktivnost s jasnim i svrhovitim usmjerenjem i omogućiti ostvarivanje ishoda. Važan je aspekt igre i motivacijski aspekt. Zanimanje učenika za sadržaj moguće je potaknuti različitim vrstama igara.

3.1. Igra i učenje

Učenje je čovjekova sposobnost da primjećuje, usvaja, misaono obrađuje, pamti i koristi informacije kako bi zadovoljio potrebe ljudskog svijeta te utjecao na njegovo oblikovanje. To je proces kojim pojedinac analizira i promišlja iskustva, stvara nove ideje te ih praktično primjenjuje (Mušanović i Lukaš, 2011). Učenje je u nastavnom procesu usmjereno prema ostvarivanju odgojno-obrazovnih ishoda definiranih nastavnim kurikulumom pojedinoga predmeta. Brojna istraživanja pokazala su povoljan utjecaj i veću učinkovitost učenja igrom od klasičnog načina poučavanja (Nikčević-Milković, Rukavina i Galić, 2011). Važno je razlikovati spontanu igru koja nema pravila i ciljeve već je prepuštena dječjoj mašti i slobodnoj volji, od igre kao metodički oblikovane aktivnosti koja je dio nastavnog procesa. Takve igre kreiraju učitelji, prilagođene su cilju i imaju didaktičku vrijednost, a učenje se ostvaruje nesvjesno. Zbog usredotočenosti na igru sudionici neprimjetno usvajaju znanja i vrijednosti primjenjive u svakodnevnom životu. U opuštenoj se atmosferi bez stresa i tjeskobe produktivnost poučavanja i učenja povećava. Igram do izražaja dolaze učenikova osobnost i temperament pa učitelj može procijeniti potencijalne probleme ili teškoće učenika i obavijestiti stručnu službu. Kombinaciju igre i učenja treba detaljno osmisliti uzimajući u obzir dob, razvojnu

fazu i interese učenika (Vandy Šinigoj, 2021). Ovakav rad od učitelja zahtijeva detaljnu pripremu, a od učenika poštivanje pravila i dužnosti. U uvodnom je dijelu sata igru moguće primijeniti kao sredstvo motivacije, u središnjem dijelu kao poticaj za usvajanje sadržaja, a u završnom dijelu kao način ponavljanja ili provjere usvojenosti odgojno-obrazovnih ishoda. Usvajanje je novoga sadržaja uz igru brže, koncentracija na sadržaj i motivacija za učenjem veća. Povećava se uključenost i aktivnost učenika s teškoćama u razvoju i pasivnih učenika, a usvojenost sadržaja ostaje dugoročna (Nikčević-Milković i sur., 2011).

Uz učenje se veže pojam inteligencije koji se laički poistovjećuje sa sposobnošću brzog i lakog učenja te odličnog reproduciranja znanja. Psiholozi ne određuju inteligenciju kao jednoznačan pojam već kao kombinaciju jezičnih i logičko-matematičkih sposobnosti, društvenih vještina i apstraktnog mišljenja (Slavić, 2010). Određenje američkog psihologa Howarda Gardnera govori upravo o višeslojnosti i raznovrsnosti inteligencije. On je definirao kao „biološki i psihološki potencijal za rješavanje problema i/ili stvaranje proizvoda koji su cijenjeni u jednom ili više kulturnih konteksta“ (Slavić, 2010, str. 10). Gardnerova teorija višestrukih inteligencija ili talenata temelji se na tvrdnji kako se ljudski um sastoji od različitih misaonih sposobnosti. Istraživanjima je dokazao kako oštećenjem jednog dijela mozga dolazi do promjena jedne sposobnosti dok se ostale ne mijenjaju. Na ovaj je način potvrdio međusobnu neovisnost sposobnosti koja ne isključuje njihovu istovremenu primjenu i međusobno nadopunjavanje (Posavec, 2010). Inteligenciju je podijelio u devet aspekata: lingvističku (jezičnu), logičko-matematičku, prostornu, glazbenu, tjelesno-kinestetičku, interpersonalnu (socijalnu) i intrapersonalnu (osobnu) te prirodnu i egzistencijalnu inteligenciju. Osobe s razvijenom jezičnom inteligencijom imaju bogat rječnik i sposobnost verbalnog izražavanja. Osjećaj za glazbu, ritam, boju i visinu tona te sposobnost glazbenog izražavanja vežu se uz glazbenu inteligenciju dok se sposobnost razumijevanja i upotrebe apstraktnih odnosa, uočavanje logičkih struktura i utvrđivanje uzročno-posljedičnih veza pozvezuje s logičko-matematičkom inteligencijom. Na ovaj je aspekt usmjerena većina testova inteligencije, a s njime je i usko povezan školski uspjeh. Prostorna inteligencija uključuje sposobnost usvajanja vidnih i prostornih informacija, njihovo oblikovanje te vidno zamišljanje u nedostatku vanjskih vidnih podražaja. O njoj ovisi sposobnost snalaženja u prostoru, vizualizacija slika te njihovo zakretanje u tri dimenzije. Tjelesne se sposobnosti i vještine odnose na tjelesno-kinestetičku inteligenciju. Intrapersonalna inteligencija utječe na sposobnost razlikovanja vlastitih osjećaja, raspoloženja, namjera, želja i temperamenta. Osobe

s visokim stupnjem razvijenosti ove inteligencije neovisne su u izražavanju vlastitih mišljenja i osjećaja, donose kvalitetne odluke i upotrebljavaju vještine, talente i sposobnosti na najbolji mogući način. Interpersonalna inteligencija usmjerena je na druge ljude, a interpersonalno inteligentne osobe suosjećaju s drugima, dobro prepoznaju neverbalnu komunikaciju, lako sklapaju prijateljstva te vole provoditi vrijeme u društvu. Sposobnost klasificiranja elemenata prirode, spoznaja prirodnih procesa i različitosti vrsta vezana je uz prirodnu inteligenciju, a promišljanje o velikim ili filozofskim pitanjima kao što su smrt, ljubav ili smisao života vežu se uz egzistencijalnu inteligenciju (Slavić, 2010). Gardnerov model višestrukih inteligencija brzo je prihvaćen te je doveo do reorganizacije školskih sustava. Njegova primjena zahtijeva individualizaciju obrazovanja te prezentiranje nastavnih sadržaja u različitim oblicima i formatima, kako bi što veći broj učenika dublje i temeljitije razumio gradivo. Svaka vrsta inteligencije povezana je s određenim stilom učenja. Učenici s naglašenom lingvističkom inteligencijom razmišljaju riječima, vole čitati, pisati i raspravljati. Učenici s naglašenom logičko-matematičkom inteligencijom vole eksperimentiranje, istraživanje, rješavanje logičkih zagonetki i izračunavanje, a oni s izraženom prostornom inteligencijom misle u prizorima i slikama, vole crtati, vizualizirati i skicirati. Tjelesno-kinestetička inteligencija uključuje naklonost učenika pokretu, plesu, trčanju, skakanju, dodirivanju i gestikuliranju. Mišljenje putem ritma i melodije karakteristično je za glazbenu inteligenciju, a česte su radnje glazbeno inteligentne osobe pjevanje, lupanje, slušanje i mrmljanje. Manipuliranje, organiziranje, vođenje, druženje i zabavljanje vezano je uz interpersonalnu inteligenciju. Intrapersonalno inteligentni učenici postavljaju ciljeve, sanjare, tihi su, vole tajna mjesta, vrijeme nasamo, izbor i planiranje. Mišljenje u skladu s okolišem, kampiranje, planinarenje, boravak na otvorenom, rad u vrtu pokazatelji su prirodne inteligencije dok je uz egzistencijalnu inteligenciju vezano mišljenje o smislu života, filozofiranje, meditacija, proučavanje povijesti, kultura i vjera (Posavec, 2010). Razumijevanje različitih vrsta inteligencije pomaže u vrednovanju i pravednijoj procjeni učenika, doprinosi izjednačavanju mogućnosti postizanja uspjeha, omogućuje stvaranje raznolikog i integriranog kurikuluma, proširenje nastavnih strategija i kreiranje pozitivnog razrednog ozračja. Temelj je ovog pristupa nastavnom procesu uvjerenje da sva djeca imaju darove koje treba prepoznati i razvijati u skladu s njihovom individualnošću (Slavić, 2010).

Kreativne osobe karakteriziraju znanje, talenti, volja za preuzimanjem rizika, motivacija za rješavanje problema te visoki potencijal za originalnost i inovativnost u smišljanju novih

rješenja za stare probleme (Šagud, 2002). Kreativno ponašanje rezultat je divergentnog mišljenja. Za razvoj ove vrste mišljenja ključno je postavljati pitanja koja omogućuju višestruke odgovore i primjenu nekoliko različitih ideja u rješavanju postavljenog problema. Promicanje aktivnog učenja i otvorenih rasprava povećava motivaciju djeteta, potiče na razmišljanje o višestrukim rješenjima zadanog problema, razvija maštu i istraživački duh (Koludrović i Reić Ercegovac, 2010). U Gardnerovoj je definiciji inteligencije kao sposobnosti rješavanja problema i stvaranja novih društveno korisnih proizvoda vidljiv naglasak na kreativnost. Inteligencija je nužan, ali nedovoljan uvjet za kreativnost. Znanje je sastavna predispozicija kreativnosti jer je bez njega teško razumjeti prirodu problema. Ono omogućuje osmišljavanje nečega što još nije otkriveno te povećava kvalitetu produkta. Ipak, velika količina znanja može smanjiti fleksibilnost mišljenja (Arar i Rački, 2003). U prošlosti su učenici s visokom razinom kreativnosti bili u nepovoljnom položaju jer njihove sposobnosti nisu dolazile do izražaja (Plucker i Esping, 2015). Razumijevanje odnosa inteligencije i kreativnosti dovelo je do promjene kurikuluma i usmjerenosti na kreativnost. Stvaralaštvo je djeci prirodna osobina jer imaju poriv za istraživanjem, otkrivanjem okoline te preradom prikupljenih iskustava, a igrom ih samostalno i spontano organiziraju na nov i izvoran način (Šagud, 2002). Poučavanje usmjereno na kreativnost zahtijeva promjenu školskoga ustroja, prostor i materijale za kreativno djelovanje i kompetentne stručnjake. Radoznali učitelji otvoreni inovacijama mogu osigurati povoljno i poticajno okruženje za razvoj kreativnosti. David George (2005) predlaže *Matricu početaka pitanja i zadataka kojima se potiče kreativno/divergentno mišljenje* kao pomoć učiteljima u poticanju divergentnog mišljenja pitanjima razvrstanim u osam kategorija: originalnost, fluentnost, fleksibilnost, elaboraciju, znatiželju, rizičnost, maštu i složenost. Originalnost podrazumijeva nova i jedinstvena rješenja za zadane probleme, fluentnost je mogućnost veće produkcije novih ideja usmjerenih na osobno iskustvo učenika, a fleksibilnost mogućnost stvaranja i usporedbe različitih rješenja na zadani problem te mijenjanja ideja, stajališta i postupaka tijekom rješavanja zadataka. Elaboracija uključuje preoblikovanje i mijenjanje sadržaja. Znatiželju čini sposobnost predviđanja događaja te rizičnost iznošenja vlastitih stavova, razmišljanja i ideja s argumentacijom utemeljenom na vlastitom iskustvu. Mašta je sposobnost zamišljanja ili uživanja u uloge, a složenost sposobnost traženja posljedica i razumijevanja uzročno-posljedičnih veza između ideja (George, 2005). Kreativnost se ne može jednoznačno definirati, teško se mjeri, zbog originalnih i neobičnih produkata kvalitetu je kreativnog rada teško

ocijeniti. Pri ocjenjivanju kreativnih radova potrebno je uzeti u obzir stil učenja i razmišljanja učenika te uložiti više truda i vremena (Koludrović i Reić Ercegovac, 2010). Prednost je ovog načina rada neupitna jer je istraživanjima dokazano da djeca sklonija mašti imaju viši kvocijent inteligencije, veću mogućnost snalaženja i učenja (Oaklander, 1996), poštuju različitosti te su sposobna aktivno djelovati u društvu (Koludrović i Reić Ercegovac, 2010).

3.2. Nastavne metode i sredstva

Kako bi se igra povezala s ulogom nastavnih metoda i sredstava, potrebno ih je ukratko definirati i kategorizirati. Riječ metoda dolazi od grčkih riječi *meta*, što znači cilj i *hodos*, što znači putovanje. Dakle, metoda je postupak, putovanje koje vodi do cilja. Nastavnim se metodama ostvaruju nastavni ciljevi u svim etapama obrazovanja. One su „načini kojima se ostvaruju ciljevi učenja. Podrazumijevaju organizirano učenje koje integrira sadržaje, izvore i iskustva (proces) učenja te organizaciju, komunikaciju i socijalnu interakciju“ (Cindrić, Miljković i Strugar, 2016, str. 149). Cindrić, Miljković i Strugar (2016) dijele nastavne metode na verbalne i vizualne metode, metodu praktičnih radova i metodu učenja prema modelu. Verbalne metode uključuju metodu usmenog izlaganja, metodu razgovora, metodu čitanja i rada na tekstu i metodu pisanja. Metoda usmenog izlaganja ostvaruje se predavanjem (pripovijedanjem), opisivanjem, objašnjavanjem, obrazlaganjem, izvješćivanjem, glasnim razmišljanjem i posrednim izlaganjem. Pripovijedanje je usmeno izlaganje radnji (priča), događaja i objektivnih događaja. Opisivanje ili slikanje riječima metoda je percipiranja objektivne stvarnosti, a može biti znanstveno – opisivanje prirodnih pojava, procesa, osoba, događaja, objekata ili umjetničko – opisivanje subjektivnih događaja. Objašnjavanje je misaono-verbalna metoda tumačenja događaja i pojava u okolini, obrazlaganje se odnosi na argumentaciju tvrdnji, a izvješćivanje se odnosi na praktični rad kojim se skupljaju i izlažu podaci. Glasno razmišljanje primjenjuje se tijekom rješavanja problema, a posredno izlaganje je iznošenje informacija putem tehnologije (Cindrić i sur., 2016). Metodom razgovora učenike se komunikacijom potiče na aktivnost u primjeni ili stjecanju znanja. U nastavnom procesu razgovor je najčešće moderiran pitanjima učitelja. Pitanja mogu biti jednoznačna ili zahtijevati od učenika promišljanje, zaključivanje i pronalaženje rješenja. Razgovor može biti slobodan ili u formi rasprave (debate). Metoda čitanja i rada na tekstu stavlja tekst u polazište. Metoda

pisanja uključuje prepisivanje teksta, poluvezan pisani rad u kojem učenik prepričava pročitano ili samostalni pisani rad u kojem je učenicima zadana samo forma teksta (Cindrić i sur., 2016). Vizualne metode temelje se na spoznaji da čovjek 83% činjenica o objektivnoj stvarnosti prima vidom. U nastavnom procesu važna je upotreba vizualnih sredstava kao izvora informacija. Metoda demonstracije označava način rada kojim se učenicima pokazuje sve što mogu spoznati, a informacije se usvajaju promatranjem. Budući da neke pojave, procese, predmete i događaje nije moguće prikazati, koriste se nastavna sredstva poput slika, skica, tablica, karata. Metoda crtanja korisna je u slučajevima kad se sadržaj ne može pokazati na drugačiji način nego crtežom. Metoda (i tehnika) izrade i interpretiranja umnih mapa temelji se na ključnoj riječi ili ideji oko koje se organiziraju ostale važne informacije. Sadrži veliku količinu informacija i pomaže u razvoju novih umnih vještina (Cindrić i sur, 2016). Metoda praktičnih radova zahtijeva rad ruku i korištenje materijala i alata. Metodom učenja prema modelu ili učenja oponašanjem prihvaćaju se obrasci ponašanja, sustavi vrijednosti, stavovi, obrasci postupanja. Samo oponašanje bez razumijevanja smisla naziva se imitacija. Kada učitelj pokazuje pravilno izvođenje neke radnje, pri čemu se potkrepljuje pozitivno, a ispravlja nepoželjno ponašanje, govori se o učenju modelom. Pri kognitivnom modeliranju opisom se ponašanja uče poželjni obrasci, opći pojmovi i pravila (Cindrić i sur., 2016).

Nastavni proces zahtijeva upotrebu nastavnih sredstava. To su najčešće didaktički oblikovana materijalna sredstva koja pomažu pri procesu učenja i poučavanja (Ek, 2010). Demonstracijska sredstva bude interes, stvaraju prigodan ambijent i upotpunjuju ugođaj, a mogu biti videozapisi, slike, lutke, plakati i makete. Postoje vizualna (ilustracije, slike, knjige, fotografije, skulpture, tablice), auditivna (glas, radijske emisije, audioknjige, CD) i audiovizualna sredstva (televizijske emisije, zvučni filmovi i multimedija). Manipulativna su sredstva pedagoški neoblikovani materijali kojima se potiče samostalno izražavanje učenika i uključuju ples, priče i improvizacije (Peteh, 2018). Rekviziti su manipulativna sredstva prikladna za ohrabrivanje učenika na izražavanje i stvaranje. Potiču zainteresiranost te pomažu u radu sa sramežljivim i zatvorenim učenicima. Glumom učenici zaboravljaju svoje osobine i izloženost pred razredom te preuzimaju osobine lika ili predmeta koji utjelovljuju. Pravilnom kombinacijom nastavnih metoda, sredstava i strategija rada moguće je stvoriti poticajno ozračje za sve učenike, bez obzira na dob ili razvojnu fazu. Osim na kognitivni aspekt, nastavni proces treba biti fokusiran i na emocionalni aspekt te omogućiti učenicima prostor za izražavanje osjećaja. Tako se učenik ne osjeća podređenim u učionici, već učionicu doživljava kao mjesto

otkrivanja. Otvorenom komunikacijom i zanimanjem za učenike učitelj stječe povjerenje i autoritet u razredu.

3.3. Igra kao nastavna metoda

Igra kao nastavna metoda način je ostvarivanja ciljeva učenja. Učitelj se može poslužiti igrom kao metodički oblikovanom aktivnošću kako bi doprinio ostvarenju odgojno-obrazovnih ishoda (Stevanović, 2003). Takve su igre didaktičke te sadrže posebno prilagođene i oblikovane aktivnosti kojima se doprinosi cjelokupnom, a posebno intelektualnom razvoju učenika. Uzimajući u obzir osnovna pravila igre, učitelji u nastavni proces uključuju igre bogate odgojno-obrazovnim sadržajima i izazovima (Kamenov, 2009). Pomoću njih učenici otkrivaju mogućnosti, ulažu trud te djeluju na spontan i stvaralački način usavršavajući vlastite sposobnosti. Motivacijski aspekt igre ostvaruje se usmjerenošću na maštanje i razmišljanje. Didaktičke igre posebno su kompleksne, zahtijevaju dobru pripremu, trud te detaljnu i svrhovitu razradu aktivnosti primjerenih učenicima. Uključuju analizu, sintezu, razmišljanje i zaključivanje, pamćenje, raznoliku upotrebu informacija, uviđanje, stvaranje pojmova, koordiniranje (Kamenov, 2009). Imaju unaprijed postavljena pravila, usmjerene su na cilj (usvajanje sadržaja), ali i na proces (otkrivanje, povezivanje, zapažanje, utvrđivanje). Zadaci potiču igrače na brže, bolje i kreativnije rješavanje problema, uključuju niz intelektualnih aktivnosti, razvijaju usmjerenost na kvalitete stvari, pojava i procesa, zahtijevaju evaluaciju, klasifikaciju, opažanje i preradu iskustva, primjenu logičko-matematičke spoznaje te reprodukcije (Kamenov, 2009). Različite vrste igara pružaju višestruke mogućnosti ostvarivanja odgojno-obrazovnih ishoda. Igre uloga mogu biti usmjerene na prepričavanje i dramsko prikazivanje teksta (Stevanović, 2003), igre riječima na usvajanje gramatičkih i jezičnih pravila, proširenje vokabulara, oblikovanje izričaja te upoznavanje literature dok se igrama pogađanja i zagonetkama potiče razvoj logičko-matematičkih sposobnosti. Pokretne igre i igre tijelom za cilj imaju pospješiti psihomotorni razvoj te razvoj ritma i tempa. Dramskim igrama upoznaje se kultura kazališta, povijesne osobe i događaji, a igrama materijalom razvija se kreativnost. Glazbene igre prikladne su za usvajanje glazbenih pojmova, kao poticaj za glazbeno izražavanje, slušanje, učenje povijesti glazbe, upoznavanje s instrumentima dok likovne igre služe za upoznavanje likovnog pribora i usvajanje likovnih

tehnika. Važnost uloge djeteta u igri veća je od uloge učitelja. Usmjeravanje tijekom igre treba biti nenametljivo kako bi učenici samostalno otkrivali rješenja, iskusili moć odlučivanja o važnim trenucima igre i razvili motivaciju (Kamenov, 2009).

3.4. Igra kao nastavno sredstvo

Nastavnik može upotrijebiti igru u svrhu boljeg razumijevanja i jasnije predodžbe procesa, pojava i sadržaja. Igrom je moguće prikazati nevidljive procese poput mitoze, izmjene staničnih tvari, građe elektrona ili obrambenog mehanizma koji se ne mogu direktno vidjeti. Izmjenu staničnih tvari moguće je prikazati na način da dio učenika stane u krug čineći membranu, a ostali predstavljaju kisik, ugljikov dioksid, glukozu... Budući da je membrana polupropusna, kisik i glukoza ulaze u stanicu dok ugljikov dioksid i ostale štetne stvari izlaze. Učenici će kretanjem prikazati proces izmjene tvari u stanici. Na satu geografije moguće je učiti o planetima, rotaciji, izmjeni dana i noći, gravitaciji, hladnoći planeta s obzirom na udaljenost od sunca glumeći sunce i planete. U nastavi glazbe igrom je moguće prikazati notne vrijednosti dijeljenjem učenika (cijelu notu činit će četiri učenika, polovinku dva učenika, četvrtinku jedan učenik). U ponavljanju lektire ili prikazivanju povijesnih događaja dobrodošla je primjena igrokaza. Didaktičkim će igrama učenje biti olakšano jer će učenici informacije primati različitim osjetilima (Stevanović, 2003). Ovu tvrdnju oprimjeruje učenje anatomije ljudskog tijela istovremenim slušanjem predavanja, gledanjem slika u udžbeniku ili na platnu te sastavljanjem i rastavljanjem modela ljudskog tijela. Igra je, bez obzira je li se promatra kao metoda ili kao sredstvo, dobrodošla u svim nastavnim predmetima i na svim odgojno – obrazovnim razinama, iako se često u onim višima zanemaruje.

IV. IGRA U NASTAVI GLAZBENE KULTURE

Unatoč važnosti i sveprisutnosti glazbe, predmet Glazbena kultura nema jednak status kao i ostali predmeti. Satnica je vrlo mala, a odnos je učenika i roditelja prema predmetu nepovoljan usprkos brojnim istraživanjima koja dokazuju da glazba igra veliku ulogu u socijalnom, emocionalnom i kognitivnom razvoju osobe. Neravnopravnost predmeta pokušava se poništiti kurikularnim reformama te trudom učitelja koji motiviraju učenike na rad. Najosjetljivija su skupina učenika za glazbeni odgoj učenici viših razreda osnovne škole koji ulaze u pubertet. Glazba im je važan dio života i ključan dio identiteta jer pruža emocionalni, estetski i socijalni užitek (Dopuđ i Plavšić, 2014). Klasična im se glazba čini dalekom i stranom jer je različita od one koju slušaju izvan škole i teško ju povezuju s vlastitim identitetom. Kako bi učenici prihvatili glazbu koja im se pruža u školi, trebalo bi prihvatiti i razumjeti njihovu sklonost drugoj vrsti glazbe (Rojko, 2005). Ovaj se problem može riješiti stavljanjem učenika u središte odgojno-obrazovnog procesa i približavanjem glazbe njihovim potrebama, osjećajima i stavovima. Konačni je cilj oblikovati glazbeni ukus učenika, stvoriti emocionalni odgovor na ljepotu i dubinu glazbe te razumjeti njezinu važnost. Igra je u procesu poučavanja i učenja glazbe stoga dobrodošla jer čini nastavne sadržaje privlačnim i zanimljivim.

4.1. Svrha i ciljevi predmeta Glazbena kultura

Kurikulumom nastavnog predmeta Glazbene kulture za osnovne škole i Glazbene umjetnosti za srednje škole (MZO, 2019) glazba je priznata kao važan čimbenik u oblikovanju specifično-glazbenih i općih kompetencija učenika. Glazbenim predmetima dodatno se razvija osjećaj za estetiku, potiče kreativnost i stvaralaštvo. Osvještavaju se važnost i ljepota multikulturalizacije slušanjem glazbe iz svih dijelova svijeta, ali i vrijednost vlastite kulturne baštine pjevanjem tradicijskih pjesama, plesanjem tradicijskih plesova te istraživanjem i otkrivanjem ljepote materijalne i nematerijalne povijesno-kulturne baštine. Svim navedenim elementima cilj je stvoriti kritički osviješteno društvo koje će aktivno sudjelovati u kulturnim događajima u svojoj sredini i pomagati u očuvanju i promicanju kulturnog nasljeđa. *Škola za život* usmjerena je ka cjelovitom razvoju učenika, a holističku orijentaciju ima i predmet

Glazbena kultura. Glazbena kultura doprinosi izgradnji identiteta, bogatijoj slici svijeta i utječe na sve aspekte učenikovog razvoja. Predmet se temelji na četirima načelima. Psihološko načelo odnosi se na poticanje emocionalnih reakcija učenika na glazbu te ostvarivanje potrebe za kreativnim izražavanjem. Kulturno-estetsko načelo odnosi se na razvoj i oblikovanje glazbenoga ukusa, usvajanje načela vrednovanja glazbe te izražavanje vlastitog mišljenja o glazbenim temama. Načelo sinkroničnosti uključuje promatranje glazbe iz svih aspekata, a ne isključivo povijesnog, dok načelo interkulturalnosti uključuje razvoj svijesti o drugim kulturama, narodima, religijama, običajima i vrijednosti različitosti. Novi kurikulum omogućuje učiteljima slobodu oblikovanja nastave u skladu s potrebama svakog razreda i slobodu odabira nastavnih strategija, metoda, sredstava i pristupa vrednovanja u nastavi Glazbene kulture. Usmjeren je na interdisciplinarnu nastavu i korelaciju s ostalim predmetima i granama umjetnosti. Ciljevi su Glazbene kulture socioemocionalni razvoj svih učenika, briga o cjelovitom razvoju, razvijanje glazbenih sposobnosti učenika u skladu s njihovim mogućnostima i poticaj na aktivno bavljenje glazbom. Predstavljeno bogatstvo kvalitetne glazbe svih stilova, vrsta i podrijetla važno je za formiranje glazbenog ukusa i kritičkog mišljenja učenika te osvještavanje vrijednosti vlastite, europske i svjetske kulturne baštine (MZO, 2019).

4.2. Aktivnosti u nastavi glazbe

Prema kurikulumu nastavnog predmeta Glazbene kulture za osnovne škole i Glazbene umjetnosti za srednje škole (MZO, 2019) tri temeljne domene u nastavi Glazbene kulture su slušanje i upoznavanje glazbe, izražavanje glazbom i uz glazbu te razumijevanje glazbe u kontekstu. Međusobno su povezane i nadopunjuju se, a suodnos domena ovisi o dobi učenika. Tako je u osnovnoj školi naglasak na prve dvije domene, dok je u srednjoj školi u nastavi Glazbene umjetnosti naglasak na razumijevanju glazbe u kontekstu nastajanja. Sve domene obuhvaćaju učenje glazbenog jezika važnog za razumijevanje, izvođenje i aktivno slušanje glazbe, znanje glazbenog pisma potrebnog za aktivno muziciranje te upotrebu informacijsko-komunikacijske tehnologije kojom učenici postaju kvalificirani za obradu zvuka, eksperimente sa zvukom te rad u glazbenim programima. Za domene slušanja i upoznavanja glazbe te glazbe u kontekstu važna su auditivna i audiovizualna sredstva koja omogućuju bolji i jasniji prikaz

glazbe. Putem ovih sredstava učenici upoznaju sastavnice glazbenog djela (tempo, metar, ritam, dinamiku, melodiju, harmoniju, glazbeni slog i oblik), organizaciju glazbenog djela (vokalna, instrumentalna, vokalno-instrumentalno, glazbeno-scenska djela), upoznaju instrumente, pjevačke glasove i vokalne skupine te razvijaju kritičko i estetsko vrednovanje glazbe. Izražavanje glazbom i uz glazbu obuhvaća pjevanje, sviranje, glazbene igre, glazbeno stvaralaštvo i pokret uz glazbu, čime se omogućuje i potiče kreativnost, razvoj glazbenih sposobnosti te cjelovit doživljaj glazbe. Glazba u kontekstu dopuna je prethodnim domenama te povezuje glazbu s ostalim nastavnim predmetima, različitim kulturama, običajima i shvaćanjima. Učenicima pruža uvid u društveno-povijesni i kulturni kontekst nastajanja glazbenih djela, omogućuje razumijevanje različitih značenja i funkcija glazbe te upoznavanje vrsta glazbe i glazbenih žanrova (MZO, 2019).

4.3. Važnost igre u ostvarivanju odgojno-obrazovnih ishoda predmeta Glazbena kultura

Ishodi za svaku domenu definirani su kurikulumom nastavnog predmeta Glazbene kulture za osnovne škole i Glazbene umjetnosti za srednje škole (MZO, 2019) ovisno o dobi i stupnju obrazovanja učenika. Kao primjer moguće je navesti ishode u domeni slušanja i upoznavanja glazbe za četvrti razred osnovne škole: poznavanje kraćih skladbi ili ulomaka različitih vrsta glazbe. Ishode je moguće ostvariti aktivnim slušanjem dijela ili cjelovite skladbe pri čemu dolazi do razlikovanja visokih i niskih tonova, usvajanja oznaka za dinamiku i tempo, upoznavanja skladatelja i osnovne klasifikacije instrumenata i pjevačkih glasova. Pljeskanje uz skladbu u zadanom metru pogoduje prepoznavanju dvodobnosti i trodobnosti. Kako bi učenici lakše zapamtili i nesvjesno usvojili važne pojmove, imena skladatelja, glazbene instrumente ili nazive skladbi, dobro ih je staviti u kontekst pjesme i igre. Moguće je, na primjer, na temu Haydnove Simfonije br. 94 u G-duru (*Iznenadjenje*) napisati stihove i pjevati ih: *Joseph Haydn skladatelj bio je i dirigent. Živio u Austriji, a kažu Hrvat je. Joseph Haydn skladatelj skladao simfoniju. Kako ju je nazvao? Iznenadjenje!* Učenici mogu sjediti u krugu i uzeti predmet koji na dobe dodaju osobi desno od sebe. Jedan predmet koji se dodaje razlikuje se od ostalih (boja, oblik ili veličina). Učenik kod kojega završi drugačiji predmet treba napraviti iznenadni pokret koji će ostali učenici ponoviti. Budući da učenici žele pokazati svoj pokret, pokazivat će i želju za ponavljanjem igre. Ovom igrom učenici uče osnovne informacije o J. Haydnu, usvajaju lako

pamtljivu melodiju teme njegove Simfonije br. 94 u G-duru (*Iznenadjenje*), vježbaju metar dodajući se predmetom, aktivno slušaju pripremajući se na iznenadjenje. Učenici imaju priliku osmisliti pokret i prezentirati ga razredu i istovremeno slušati i upoznati glazbeno djelo. Sudjeluju u zajedničkoj izvedbi, usklađuju vlastitu izvedbu s drugima i pokazuju koncentraciju čime ostvaruju ishode domene izražavanje glazbom i uz glazbu (MZO, 2019). Igra se također može osmisliti na temelju Haydnove Simfonije br. 94 u G-duru (*Iznenadjenje*) tako da se učenici podijele u skupine te napišu svoju kiticu uz pomoć informacija o skladatelju koje se nalaze u udžbeniku i za nju osmisle pokrete. Na ovaj se način ostvaruju ishodi iz domene glazbe u kontekstu jer se upoznaje život skladatelja, život u Austriji u prošlosti ili spominju Haydnovi suvremenici. Svaka skupina bavi se drugom temom, a rezultat je pjesma s više kitica praćena pokretima koja predstavlja Haydnov život te se može izvesti na školskoj predstavi kao učenički umjetnički rad. Ovom aktivnošću upoznaje se važnost intonacije, tempa i ritmičnosti pjesme. Jednom igrom učenici nesvjesno ostvaruju većinu ishoda svih domena, a zabavljaju se i uživaju na nastavi glazbe. U četvrtom su razredu učenicima bliske priče pa ih je moguće primijeniti kao pogodan i zanimljiv medij upoznavanja instrumenata ili života skladatelja. Učenici ih mogu sami pisati i ozvučiti te upotrijebiti glazbeno stvaralaštvo. Vesele i razigrane igre prikladne su učenicima nižih razreda. Ulaskom u pubertet tijelo učenika počinje se mijenjati, u njemu se počinju osjećati nelagodno i odbijaju aktivnosti u kojima se moraju samostalno izražavati ili stati pred razred. Zbog toga su za učenike ove dobi prikladnije timske igre u kojima će se osjećati ugodno, poput igre *rap*. Učenici u skupinama na zadani ritam osmišljavaju tekst o skladatelju, instrumentima, vrstama glazbe i vlastitim osjećajima vezanim uz glazbu. Osim toga, učenicima pjevanje postaje nezanimljivo, ali ih počinju privlačiti instrumenti. Učenici bez glazbene naobrazbe boje se nota i instrumenata, ali sviranje u igri ne doživljavaju strašnim i ozbiljnim. Uz materijale i pomoć učitelja moguće je izraditi obrade ili pratnje pjesama koje vole slušati, ali i tradicijskih pjesama koje time dobivaju novo ruho. Učenici eksperimentiraju, istražuju, stvaraju te na kraju izvode svoja djela. Osim toga, svladavaju ritam, aktivno muziciraju te počinju improvizirati (Dopuđ i Plavšić, 2014). Adolescente privlače igre u kojima je potrebno razvijanje strategija ili se ističu pojedine sposobnosti. Stoga je moguće napraviti glazbene varijante igara (*Alias* ili *Pictionary*) u kojima će učenici objasniti ili crtati glazbene pojmove, skladatelje, notne vrijednosti, skladbe i instrumente. Igra uvelike doprinosi motivaciji i koncentraciji u nastavi Glazbene kulture te bržem, lakšem i zanimljivijem načinu ostvarivanja predmetnih ishoda.

4.4. Primjeri poticajnih i kreativnih igara u nastavi glazbe

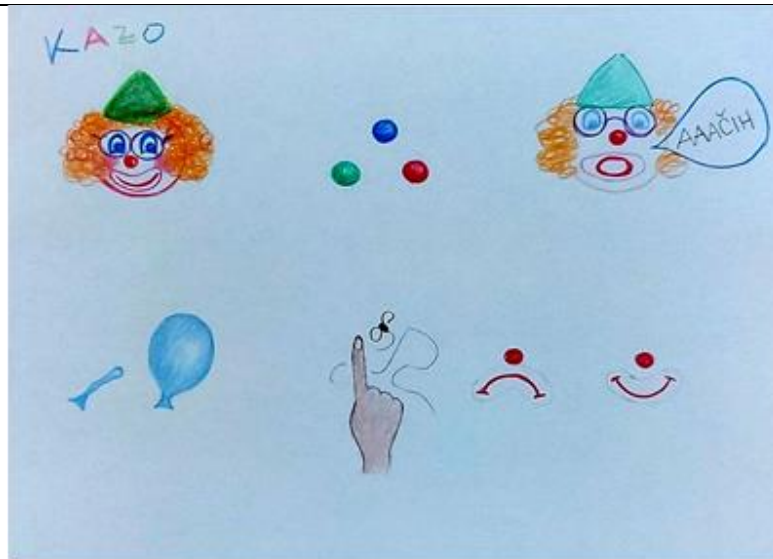
Poglavlje se sastoji od prikaza osam igara: *Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!*, *U velikom ocenu, Tko? Što?*, *Čarapama u operi: Carmen*, *(D)oživi me*, *Kazalište sjena: Vilinski kralj*, *Plešimo prstima* i *Opiši, objasni, zapjevaj*. Svaka tablica sadrži opis potrebnog pribora i materijala, predviđeno trajanje aktivnosti, opis tijeka igre, odgojno-obrazovne ishode predmeta Glazbena kultura koje je moguće ostvariti igrom, podrijetlo igre i dodatne napomene. Na kraju tablice nalazi se QR kod koji je moguće otvoriti skeniranjem ili klikom, a omogućuje gledanje videozapisa s prikazom igrara u čijim su izvedbama i snimanju sudjelovali prijatelji i obitelj.

4.4.1. *Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!*

Igra *Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!* primijenjena je u trećem, četvrtom i petom razredu u nastavi Glazbene kulture u *Osnovnoj šoli Kašelj* u Ljubljani tijekom sudjelovanja na Erasmus+ stručnoj praksi u prvom polugodištu školske godine 2020/2021. pod nazivom *Živjo! Živjo! Jaz sem klovn*. Asocira učenike osnovnoškolske dobi na uspomene koje vežu uz klaunove – popularne likove djetinjstva. Skladba *Tritsch-tratsch polka*, op. 124 J. Straussa mlađeg pogodna je za ovu aktivnost zbog kratkoće i čestih ponavljanja fraza te olakšava pamćenje pokreta. Skladba je brzog tempa i veselog karaktera koji je moguće povezati s klaunima. Promatranjem učeničkih reakcija na igru, moglo se zaključiti kako im je zadatak bio lak i zabavan.

Tablica 1: Igra *Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!*

1. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: <i>Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!</i>
Vrsta igre: pokretna igra
Pribor i materijali: A3 papir, pribor za pisanje u boji (bojice, flomasteri, markeri...), uređaj za reprodukciju zvuka
Trajanje aktivnosti: 15 minuta
1. 2. Tijek igre
<p>Prije igre s učenicima se započinje razgovor o klaunovima i uspomnama iz djetinjstva koje vežu uz njih. Opisuju radnje klauna, a nastavnik crta prikaze ovim redosljedom: klaun, žongliranje, kihanje, puhanje balona, cvrčak ili buba (zamišljeno smetalo), tužan i veseo klaun. Nakon crtanja partiture, učenici klaunu odabiru ime. Pogodno je brojalicom odabrati četiri učenika i svakome omogućiti izbor jednog slova. Nastavnik može partituru pripremiti unaprijed ovisno o raspoloživom vremenu za ovu aktivnost. Pri upoznavanju igre potrebno je za nju više vremena jer učenici tek usvajaju pokrete, a u kasnijim će fazama vrijeme igre biti jednako trajanju skladbe. Idući je korak učenje pokreta za svaku ilustraciju u partituri (slika 1). Započinje se riječima <i>Pozdrav! pozdrav! Ja sam klaun!</i> i mahanjem desnom (pozdrav) pa lijevom rukom (pozdrav), pokazivanjem dva puta prema sebi (ja sam) i dodirivanjem nosa (klaun). Izgovarajući rečenicu učenici ponavljaju pokrete. Usvojene pokrete izvode uz skladbu <i>Tritsch-tratsch polka</i>, op. 124 J. Straussa mlađeg. Pokrete poput žongliranja, kihanja ili puhanja balona nije potrebno posebno prethodno uvježbati jer riječ pretpostavlja radnju. Učenici će pratiti nastavnika i izvoditi promjene pokreta.</p>

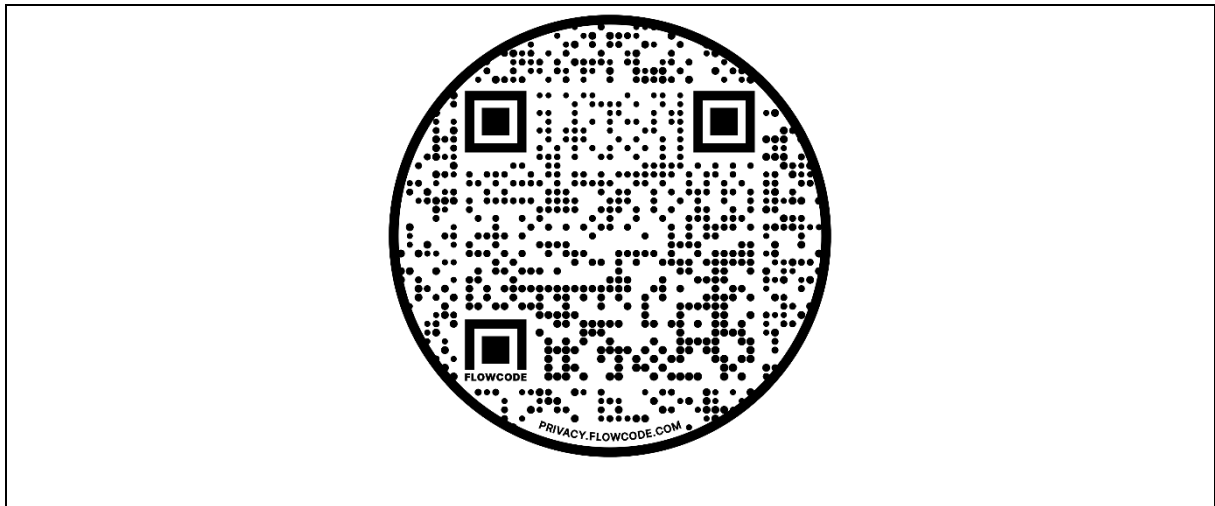


Slika 1: Partitura igre *Pozdrav! Pozdrav! Ja sam klaun!*
(vlastiti uradak)

1. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C
Učenik upoznaje skladbu <i>Tritsch-tratsch polka</i> , op. 124 J. Straussa mlađeg te povezivanjem i ponavljanjem pokretom upoznaje melodiju, oblik i ritam. Slušajući skladbu opaža instrumentalni sastav, teme i karakter. Opaža i opisuje zvuk simfonijskog orkestra.	Učenik sudjeluje u zajedničkoj koreografiji, vrednuje svoju izvedbu, uspoređuje ju i usklađuje s izvedbama drugih, pokazuje ustrajnost i koncentraciju. Prati glazbu pokretom te uvažava glazbeno-izražajne sastavnice, metar i dobu.	Razgovorom o skladbi učenik osvještava povezanost plesa i glazbe te uči činjenice o životu skladatelja i o razdoblju nastanka skladbe.

1. 5. QR kod:



4.4.2. U velikom oceanu

Ova je aktivnost prikazana na radionici *Na zmeneki z klasiki* u veljači 2020. godine u Ljubljani u organizaciji Slovenskog društva Carla Orffa. Sudionici radionice bili su odgajatelji, učitelji razredne nastave i Glazbene kulture. Aktivnost je prikladna za učenike svih razreda osnovne škole. Sudionici radionice bili su oduševljeni jednostavnošću i mogućnostima primjene igre. Od starih najlonki, čarapa ili dokoljenki izrađuju se ribe. Čarape raznih boja predstavljaju raznolikost riba, a preporučena je duljina slična onoj od sredine podlaktice do lakta. Radi jasnije predodžbe na čarape je moguće zalijepiti oči. Jegulje je moguće izraditi od laganih tkanina kao što je til izrezanih u obliku kvadrata. Od krep-papira izrezuju se tanke trake i lijepe na lopte od stiropora te predstavljaju lovke meduze. Na kraju se preko cijele površine stiropora stavlja čarapa. Moguće je dodati oči i na jegulje i meduze. Potreban materijal učitelj može unaprijed izraditi i donijeti u školu ili ga učenici mogu izrađivati sami. Učenici na nastavi Likovne kulture mogu izraditi materijale potrebne za ovu igru te je ostvariva korelacija predmeta Likovna i Glazbena kultura.

Tablica 2: Igra *U velikom oceanu*

2. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: <i>U velikom oceanu</i>
Vrsta igre: kombinacija pokretne igre materijalom i plesa
Pribor i materijali: lopte od stiropora (ili drugog materijala), tkanina raznih boja, krep-papir raznih boja, samoljepljive pokretne oči, stare najlonke, čarape ili dokoljenke raznih boja, uređaj za reprodukciju zvuka
Trajanje aktivnosti: 10 minuta
2. 2. Tijek igre
<p>Igra <i>U velikom oceanu</i> osmišljena je prema skladbi autora C. Saint-Saënsa: <i>Karneval životinja</i>, R. 125, br. 7. <i>Akvarij</i>. Igra se temelji na improvizaciji učenika podijeljenih u više skupina, a svaka skupina predstavlja jednu vrstu morskih životinja. Predstavljene su životinje meduza, riba i jegulja, ali je moguće dodati i druge životinje. Skupine uključuju po četiri učenika. Svi učenici u skupini stajat će okrenuti u istom smjeru i oformiti romb. Svaka skupina dobiva potreban materijal (jedna skupina meduze, jedna skupina ribe i jedna skupina jegulje). Uz glazbu učenici osmišljavaju pokrete životinja. Aktivnost je moguće izvoditi na više načina. Učitelj pusti skladbu, a skupina prati učenika kojega gleda u zatiljak. Na učiteljev pljesak okreću se desno te drugi učenik iz skupine preuzima vodstvo. Druga je mogućnost izmjenjivanje skupina tako da se prva skupina na dogovoreni učiteljev znak zaledi, a kretanje nastavlja druga skupina. Okretanje učenika može biti i samostalno po vlastitom nahođenju. Kretanje je u ovoj aktivnosti učenička improvizacija. Ako je sve pripremljeno prije, trajanje aktivnosti jednako je trajanju skladbe. U slučaju da učenici izrađuju materijale na nastavi, potrebno je za ovu aktivnost osigurati veći dio sata. Igra je jednostavna, izgledom elegantna, efektna i prigodna za školske predstave.</p>

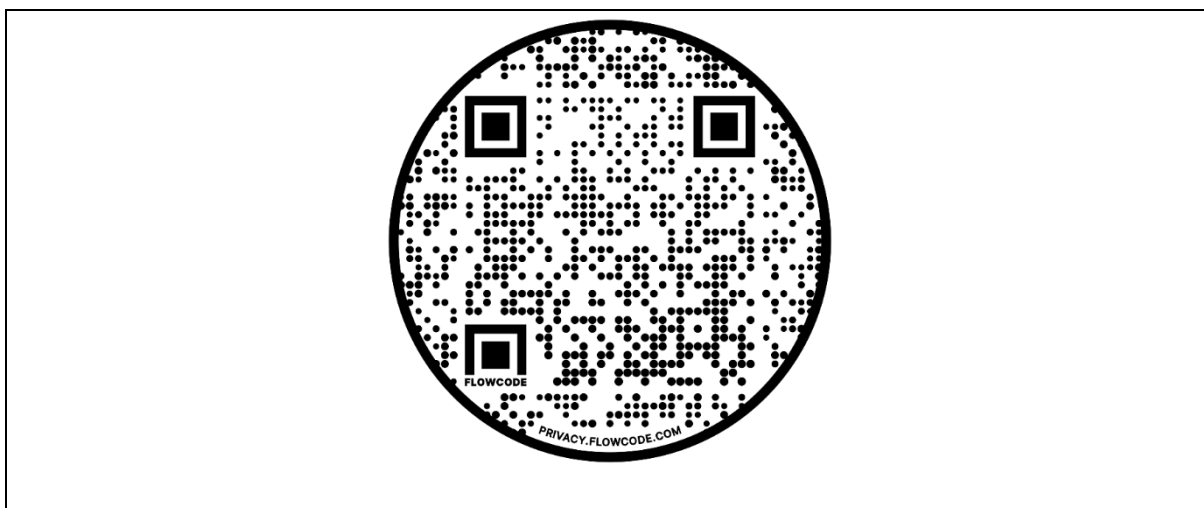


Slika 2: Materijali igre *U velikom oceanu: Meduza, jegulja, riba*
(vlastiti uradak)

2. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C
Učenik upoznaje skladbu <i>Karneval životinja</i> , R. 125, br. 7 <i>Akvarij</i> (Camille Saint-Saëns) te povezivanjem i ponavljanjem pokreta uz melodiju upoznaje oblik i ritam. Slušajući skladbu opaža instrumentalni sastav, teme i karakter.	Učenik slušajući glazbu i prateći glazbeno-izražajne sastavnice improvizira pokrete uz glazbu. Sudjeluje u zajedničkom plesu, vrednuje vlastitu izvedbu i usklađuje ju s drugima.	Razgovorom o skladbi učenik upoznaje ili ponavlja sadržaj programne glazbe osvještava povezanost plesa i glazbe te usvaja činjenice o životu skladatelja i razdoblju nastanka skladbe.

2. 4. QR kod:



4.4.3. *Tko? Što?*

Tko? Što? jednostavna je brojlica čija se ideja temelji na primjeni slične u trećim, četvrtim, petim i šestim razredima u nastavi Glazbene kulture u *Osnovnoj šoli Kašelj* u Ljubljani tijekom sudjelovanja na *Erasmus+* stručnoj praksi u prvom polugodištu školske godine 2020/2021. Brojalice je izvodila samo učiteljica, dok su učenici čekali. Osim toga, učitelj može upotrijebiti brojlicu kao zajedničku aktivnost. Uključivanje učenika potiče ih na improvizaciju. Čekajući svoj red osmišljavaju vlastitu rečenicu. Ovaj su način odabira učenici prihvaćali zbog nasumičnosti.

Tablica 3: Igra *Tko? Što?*

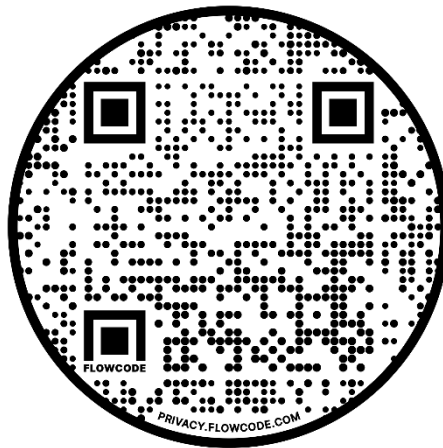
3. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: <i>Tko? Što?</i>
Vrsta igre: igra riječima – brojlica
Pribor i materijali: udaraljke (po izboru)
Trajanje aktivnosti: 2 minute
3. 2. Tijek igre
<i>Tko? Što?</i> jednostavna je brojlica koja omogućuje nasumičan odabir učenika u podjeli instrumenata ili uloga u igrama i drugim aktivnostima. Brojalica se može izvoditi prema naučenom obrascu, ali potiče učeničku improvizaciju i uključenost. Učitelj započinje tekstem: „Jedan, dva, tri, bubanj danas sviraš ti.“ Učenik koji je dobio bubanj može nastaviti dalje mijenjajući samo naziv instrumenta ili može osmisлити potpuno drugačiju

rečenicu: „Jedan, dva, tri, na ovaj sunčan dan ksilofon sviraš ti“. Pogodno je da u početku svi ponavljaju izvedbu učitelja koji će postupno mijenjati tekst. Slušajući različite varijante učiteljeve izvedbe, učenici će se osloboditi i pokušati improvizirati sami. Pritom ostali učenici u ritmu kucaju dobe udarajući rukama po koljenima, prsima ili koristeći se udaraljka kako bi održavali konstantan ritamski puls učeniku koji izgovara brojalicu.

3. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C
Slušanjem učiteljeve izvedbe brojalice učenik usvaja glazbeno-izražajne sastavnice: metar, dobu, tempo i intonaciju. Ako se u igri koriste udaraljke, učenik upoznaje udaraljke s neodređenom visinom tona.	Učenik samostalno izvodi brojalicu, uvažava glazbeno-izražajne sastavnice: metar, dobu, tempo i intonaciju. Obogaćuje izvedbu improvizacijom teksta. Svira udaraljke i sudjeluje u zajedničkom glazbenom stvaralaštvu.	Sudjelujući u zajedničkoj izvedbi učenik opaža obilježja brojalice.

3. 4. QR kod:



4.4.4. Čarapama u operi: Carmen

Igra *Čarapama u operi: Carmen* predstavljena je na radionici *Na zmeneki z klasiki* u Ljubljani u organizaciji Slovenskog društva Carla Orffa u veljači 2020. godine. Sudionici radionice bili su odgajatelji, učitelji razredne nastave i Glazbene kulture. Podjelom polaznika na publiku i glumce ostvaren je dojam mistike i pobuđivanje zainteresiranosti. Efekt

iznenađenja potiče publiku na aktivno slušanje i uzbuđenje. Izvedbom opere ukrašenim čarapama aktivnost dobiva ležeran karakter. Svaka izvedba razlikuje se i oduševljava novim mogućnostima i idejama ukrašavanja i izgleda čarapa. Aktivnost nije nužno vezana uz ponuđenu skladbu *L'amor est un oiseau rebelle* (WD 31, prvi čin, četvrta scena iz opere *Carmen*) G. Bizeta. Ona je prikladna zbog kraćih nastupa zbora te izmjene solista i zbora koji olakšavaju učenicima aktivno slušanje glazbe. Slični su glazbeni primjeri sa solistima i zborom arija Orfeja *Deh placatevi con me* iz opere *Orfej i Euridika* (Wq. 30, drugi čin) W. Glucka i arija Adele *Mein Herr Marquis* iz drugog čina operete *Šišmiš* J. Straussa mlađeg.

Tablica 4: Igra *Čarapama u operi: Carmen*

4. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: <i>Čarapama u operi: Carmen</i>
Vrsta igre: dramska igra, lutkarska predstava
Pribor i materijali: kartonska kulisa ili bijela plahta i projektor, čarape, perje, narukvice, sigurnosne igle, komadi tkanine, uređaj za reprodukciju zvuka
Trajanje aktivnosti: 5 minuta
4. 2. Tijek igre
Preporučljivo je prilikom prvoga izvođenja igre izostaviti upute. Time se postiže efekt iznenađenja te učenici uživaju u novoj aktivnosti. Odabir glazbenoga djela ovisi o dobi učenika i obrađenom sadržaju. Slijedi prikaz aktivnosti temeljene na skladbi autora G. Bizeta: <i>L'amour est un oiseau rebelle</i> (<i>Carmen</i> , WD 31, prvi čin, četvrta scena, arija i zbor). Prije početka aktivnosti učitelj postavi platno ili kartonsku kulisu, u pozadinu odloži potrebne materijale, a učenici sjednu ispred čineći publiku. Desetak se učenika odabere nasumično ili dobrovoljnim javljanjem te sjednu iza kulise. Dok je publika u iščekivanju, učitelj objašnjava skupini iza kulise što im je činiti. Očekuje ih lutkarska predstava u kojoj jedan učenik ima ulogu Carmen, a ostali čine zbor. Svaki učenik odabire jednu čarapu te ju prema vlastitoj želji ukrasi predmetima koje je učitelj pripremio. Učitelj pusti glazbu, a učenici aktivno slušaju čekajući svoj trenutak te prikazuju lutke iznad kulise.

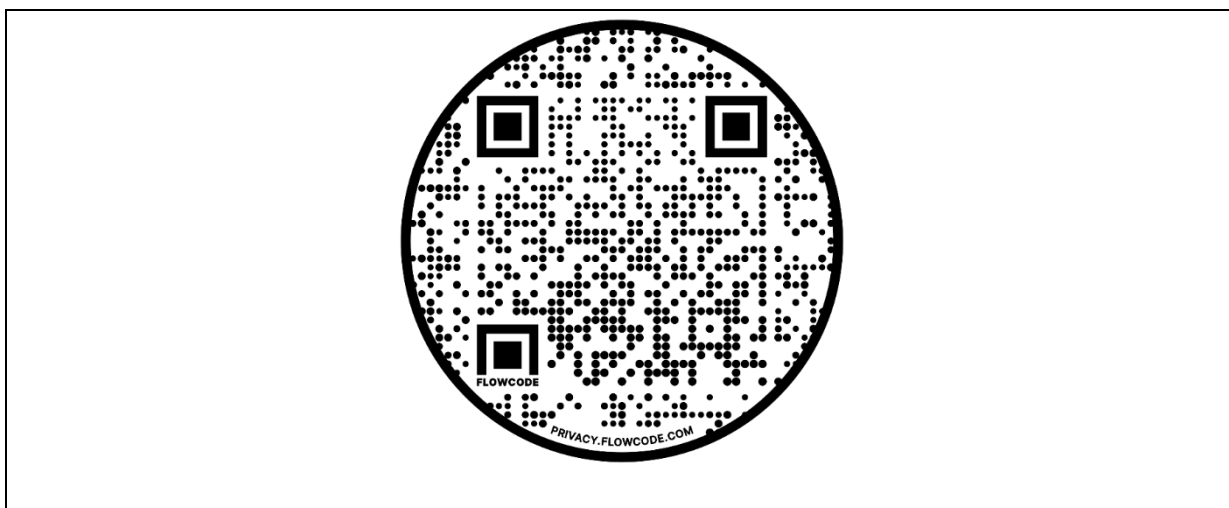


Slika 3: Čarapama u operi
(vlastiti uradak)

4. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C
<p>Učenik upoznaje ariju <i>L'amor est un oiseau rebelle</i> (WD 31, prvi čni, četvrta scena iz opere <i>Carmen</i>) skladatelja G. Bizeta te izvedbom pokreta uz melodiju upoznaje oblik i ritam skladbe. Slušajući skladbu opaža izvođački sastav, tempo i karakter. Opaža i razlikuje boje i mogućnosti ženskog pjevačkog glasa i mješovitog zbora. Na temelju slušanja upoznaje obilježja operne arije.</p>	<p>Učenik sudjeluje u zajedničkoj izvedbi uz glazbu. Improviziranim pokretima likova aktivno prati skladbu te opaža glazbeno-izražajne sastavnice djela. Predstavlja izvedbu razredu te usklađuje vlastite pokrete s pokretima skupine, izvedbu vrednuje i uspoređuje s drugim izvedbama.</p>	<p>Razgovorom o skladbi upoznaje njezin sadržaj, skladatelja i glazbeno-stilsko razdoblje nastanka.</p>

4. 4. QR kod:



4.4.5. (D)oživí me

Igra (D)oživí me pomaže dubljem doživljaju ispričane priče. Inspirirana je sličnom aktivnošću na radionici prof. Hartmanna na Orff institutu u Salzburgu na Međunarodnoj ljetnoj školi „Elemental Music and Dance Pedagogy Orff Schulwerk“ 2019. godine. Sudionici su ozvučili slike i građevine (zgrada, most i druge) ne koristeći riječi. Polaznici su prihvatili zadatak, ali nije bio jednostavan. Stoga je prikladna i ozvučena priča, a tema ovdje napisane priče inspirirana je knjigom *Radost igre i stvaranja* Mire Peteh (2018, str. 42). Kao predložak igri mogu poslužiti napisane priče ili lektire.

Tablica 5: Igra (D)oživí me

5. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: (D)oživí me
Vrsta igre: igra riječima – priča
Pribor i materijali: Orffov instrumentarij
Trajanje aktivnosti: 30 minuta

5. 2. Tijek igre

Cilj je igre usvajanje priče koju će učenici dovršavati i ozvučiti. Na početku se učenici dijele u tri ili četiri manje skupine kako nakon priče ne bi nastao nemir i rastresao misli učenika. Svaka će skupina dobiti sliku jednog predmeta (olovka, ruža, jabuka, stolac...) i učenici će zatvoriti oči prije slušanja priče.

Potrebno je stvoriti ugodno ozračje i pobuditi zanimanje učenika. Metalofon stvara početni mistični ambijent priče te ga prati u svim trenucima kad se ne predlažu drugi instrumenti.

Jednom davno, kad su bajke bile stvarnost, na vrhu daleke planine stajao je dvorac. Većina mu se bojala prići jer se govorilo da je čaroban. Oni hrabri koji bi mu se uspjeli približiti, pobjegli bi čim bi ugledali mrak iza velikih, ulaznih škripavih (izgovarajući riječ „škripavih“ laganim pomicanjem prstiju po balonu dočarava se zvuk škripanja vrata) vrata. Obuzeo bi ih strah i nitko ne bi uspio saznati što se to skriva iza velikih drvenih vrata. Stoljećima su pokušavali saznati tajnu koju skriva dvorac, no nisu uspjeli. Zato mi danas krećemo na put u nadi da ćemo imati hrabrosti učiniti što mnogi nisu uspjeli. Nakon uspinjanja kroz dugu, mračnu i visoku šumu, nalazimo se na proplanku (Činelama se dočarava zvuk hodanja i udaraca stvari). Puše lagani vjetar (nakon izgovorene riječi „vjetar“ fjukanjem ustima ili laganim puhanjem u blok flautu dočarava se zvuk vjetra), a zrakom se širi miris ruža (izvodi se glasni udah koji predstavlja mirisanje ruža). Visoka građevina pojavila se ispred naših očiju. Obuzeo nas je strah, ali znatiželja jača iz trenutka u trenutak. Približavamo se velikim vratima, a hladan znoj počinje teći našim čelima (laganim se tapkanjem po vodi dočarava kapanje i slijevanje znoja). Postaje sve hladnije i hladnije, vjetar puše sve jače i jače (glasnije i brže fjukanje ili puhanje u blok flautu dočarava jače puhanje vjetra), ali ne odustajemo (udarac činela potiče osjećaj ustrajnosti). Svojim smo rukama počeli odgurivati velika vrata, a ona se uz glasno škripanje (bržim pomicanjem prstima po balonu dočarava se glasno škripanje vrata) počinju otvarati. Iza vrata nazire se velik i dubok, taman i snažan – mrak. No, kako su se vrata otvarala (otvaranje vrata i dalje prati zvuk čegrtaljke) iznenadili smo se prizoru koji se približavao našem pogledu. Raskoš i blještavilo kakvo nismo mogli ni zamisliti! Shvaćamo da je upravo ovo mjesto priče. Sve stvari koje vidimo dijelovi su dragih nam priča. Jedan predmet posebno nas privlači. Primamo ga već umornim rukama, a on nam je odlučio ispričati priču... (u šutnji pričekati da učenici zamisle priču).

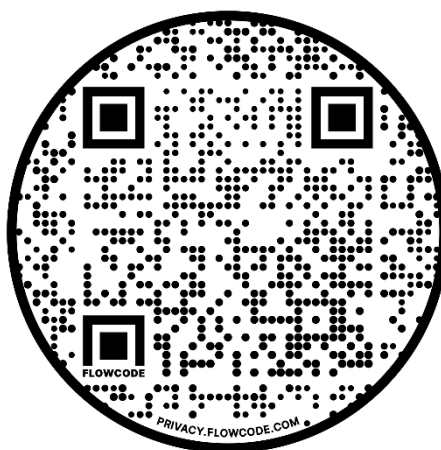
Nakon pričanja priče, slijedi rad u skupinama. Učenici će dogovarati priču o svojem predmetu koju će ozvučiti te je pred kraj sata podijelili s ostatkom razreda. Pritom imaju slobodu upotrebe zvučnih predmeta koji se nalaze u učionici, a preporučljivo je da svaki učenik svira barem jedan instrument u završnoj izvedbi. S obzirom na ograničenost mašte starijih učenika, postoji neizvjesnost ishoda zadatka. Intervencije, prijedlozi i ideje koje učenici nisu zatražili ograničavaju njihovu kreativnost. Priča može biti slobodna ili tematska, (pri upoznavanju života skladatelja predmet može biti dio skladateljeva života)

5. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C

<p>Slušajući učiteljevu izvedbu učenik razlikuje izgled, zvuk i način sviranja udaraljki s određenom i neodređenom visinom tona. Opaža i usvaja zvukove tijela.</p>	<p>Učenik sudjeluje u zajedničkoj izvedbi, priča i svira udaraljke s određenom i neodređenom visinom tona. Proizvodi zvukove koristeći se vlastitim tijelom. Vrednuje vlastitu izvedbu i usklađuje ju s izvedbom drugih učenika svoje skupine. Izvedbu predstavlja u svome razredu.</p>	<p>Učenik upoznaje ulogu glazbe kao zvučne kulise i kao dijela priče.</p>
---	---	---

5. 4. QR kod:



4.4.6. Kazalište sjena: Vilinski kralj

Ideja za igru kazališta sjena nastala je tijekom pisanja ovog rada. Odabrana je solo pjesma *Vilinski kralj* koja je zbog zahtjevnije tematike prikladna učenicima osmih razreda. Za kazalište sjena potrebno je osmisliti scene te izraditi lutke. Ovaj će dio posla učenici odraditi samostalno, za domaću zadaću. Prema prijedlozima učitelja učenici odabiru skladbe, osmišljavaju koreografiju i izrađuju potrebne likove. Za ovu su aktivnost primjerene programne skladbe. Skladba koja ne sadrži tekst učenicima ostavlja prostor za zamišljanje. Kazalište sjena nudi brojne kreativne mogućnosti izražavanja te se može uključiti u završne školske predstave u kojima učenici rado sudjeluju.

Tablica 6: Igra *Kazalište sjena: Vilinski kralj*

6. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: <i>Kazalište sjena: Vilinski kralj</i>
Vrsta igre: igra dramatizacije – kazalište sjena
Pribor i materijali: paus papir, A2 karton u boji, drveni štapići za ražnjiće, siluete oca koji jaše sa sinom, zvijezda, mjeseca, vjetra, vilinskog kralja, sina u stojećem položaju, mora, cvijeća, zlata, odjeće, tri djevojke koje plešu, kreveta, vrbe, lišća, kuće, oca s mrtvim djetetom u rukama, groba, magle, nota
Trajanje aktivnosti: 10 minuta
6. 2. Tijek igre
<p>Prije početka igre važno je učenike upoznati sa sadržajem skladbe koju će prikazivati. Početni je zadatak postaviti scene i likove koji se u njima javljaju. Odabrana je solo pjesma <i>Vilinski kralj</i>, D. 328 Franza Schuberta, koja sadrži osam kitica te će biti prikazana u osam scena:</p> <p>Za prvu su scenu potrebne siluete oca sa sinom na konju, vjetra, mjeseca i zvijezda. Otac jaše po noći i vjetru držeći sina u svome naručju. Za drugu su scenu potrebne siluete oca sa sinom na konju, vilinskog kralja, sina u stojećem položaju i magle. Sinu se priviđa vilinski kralj, a otac odgovara da je to samo magla. Za treću su scenu potrebne siluete sina u stojećem položaju, oca sa sinom na konju, vilinskog kralja, cvijeća, mora, zlata i odjeće. Vilinski kralj zove dječaka, obećava mu obalu punu cvijeća i zlatne ogrtače svoje majke. U četvrtoj sceni pojavljuju se siluete oca sa sinom na konju, lišća i vjetra, cvijeća, mora, zlata i odjeće. Otac govori sinu kako vjetar nosi lišće. Za petu scenu potrebne su siluete vilinskog kralja, sina u stojećem položaju, djevojaka, nota, kreveta i oca sa sinom na konju. Vilinski kralj obećava dječaku ples sa svojim kćerima koje će ga pjesmom uspavati. Za šestu su scenu potrebne siluete djevojaka, nota, oca sa sinom na konju i vrba. Otac govori sinu kako pred njim nisu djevojke već vrbe koje se sjaje. Za sedmu su scenu potrebne siluete vilinskog kralja, sina u stojećem položaju i oca sa sinom na konju. Vilinski kralj pokušava na silu oteti dječaka. Za posljednju su scenu potrebne siluete kuće, oca koji drži mrtvog dječaka na rukama i groba. Otac stiže kući, ali sin premine na njegovim rukama.</p>

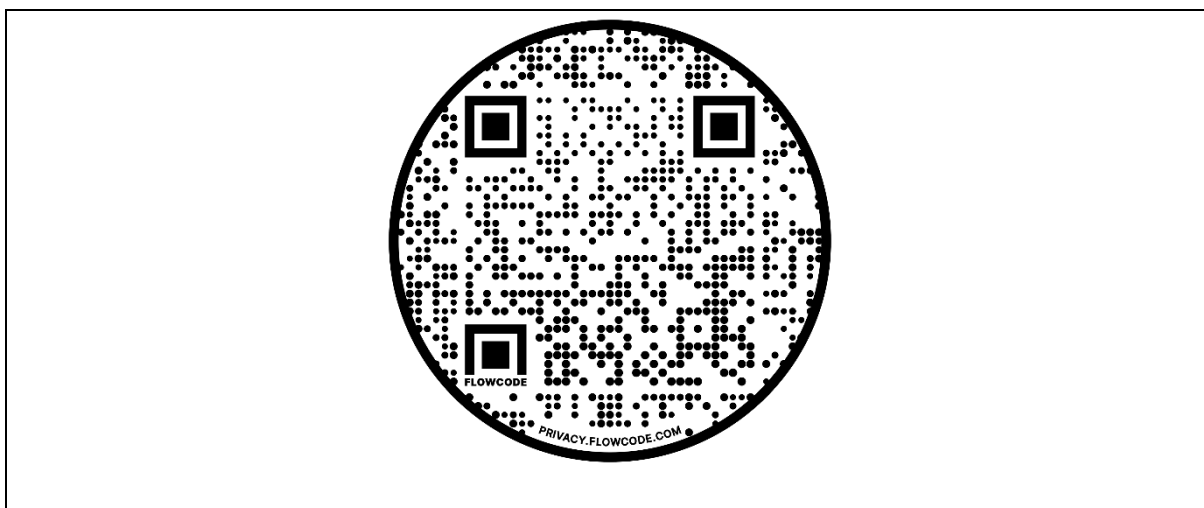


Slika 4: Kazalište sjena: Vilinski kralj
(vlastiti uradak)

6. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C
Učenik upoznaje solo pjesmu <i>Vilinski kralj</i> , D. 328 skladatelja F. Schuberta te izvedbom pokreta upoznaje oblik i ritam skladbe. Slušajući skladbu opaža instrumentalni sastav, tempo, teme, likove i karakter. Opaža i razlikuje boje i mogućnosti ženskog pjevačkog glasa i klavira. Na temelju slušanja upoznaje obilježja solo pjesme.	Učenik sudjeluje u zajedničkoj izvedbi kazališta sjene. Improviziranim pokretima likova obogaćuje izvedbu novim izražajnim elementima prateći skladbu, čime opaža glazbeno-izražajne sastavnice djela. Usklađuje vlastite pokrete s pokretima skupine, predstavlja izvedbu u razredu, vrednuje ju i uspoređuje s drugim izvedbama.	Aktivnim izvođenjem pokreta na zadanu skladbu učenik upoznaje obilježja glazbe romantizma. Razgovorom o skladbi upoznaje tekst, život skladatelja i glazbeno-stilsko razdoblje nastanka.

6. 4. QR kod:



4.4.7. *Plešimo prstima*

Ova je aktivnost pod nazivom *Kaleidoskop* predstavljena na radionici *Na zmeneki z klasiki* u Ljubljani u organizaciji Slovenskog društva Carla Orffa u veljači 2020. godine. Na internetu su dostupne brojne realizacije ove aktivnosti na popularnu glazbu. Prikladna je učenicima svih razreda osnovne škole.

Tablica 7: Igra *Plešimo prstima*

7. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: <i>Plešimo prstima</i>
Vrsta igre: igra tijelom
Pribor i materijali: /
Trajanje aktivnosti: 15 minuta
7. 2. Tijek igre
Učenici se podijele u skupine po četiri ili pet učenika i skupinama se dodjeljuju brojevi (skupina jedan, dva i tako redom). Učitelj reproducira skladbu. Prikazana je aktivnost povezana sa skladbama <i>Te Deum</i> (H.146, br. 1 <i>Preludij</i>) M. A. Charpentiera i <i>Peer Gynt</i> (suits br. 1, op. 46 <i>Jutro</i>) E. Griega.. Zadatak je učenika osmisliti pokrete koristeći prste i šake te sklopiti koreografiju tako da iz ptičje perspektive izgleda skladno. Brzina mijenjanja pokreta ovisi o tempu skladbe. Skupine osmišljavaju koreografiju za zadani dio skladbe. Cijelu je

skladbu moguće koreografirati za snimanje i predstavljanje roditeljima. Nakon uvježbavanja koreografije učenici izlažu radove prema broju skupine. Tijekom izlaganja prve skupine, druga se skupina priprema na izvedbu, a ostale skupine prate. Skupine se izmjenjuju u izvedbi. Po završetku svih izvedbi moguće ih je komentirati i odabrati najbolju.

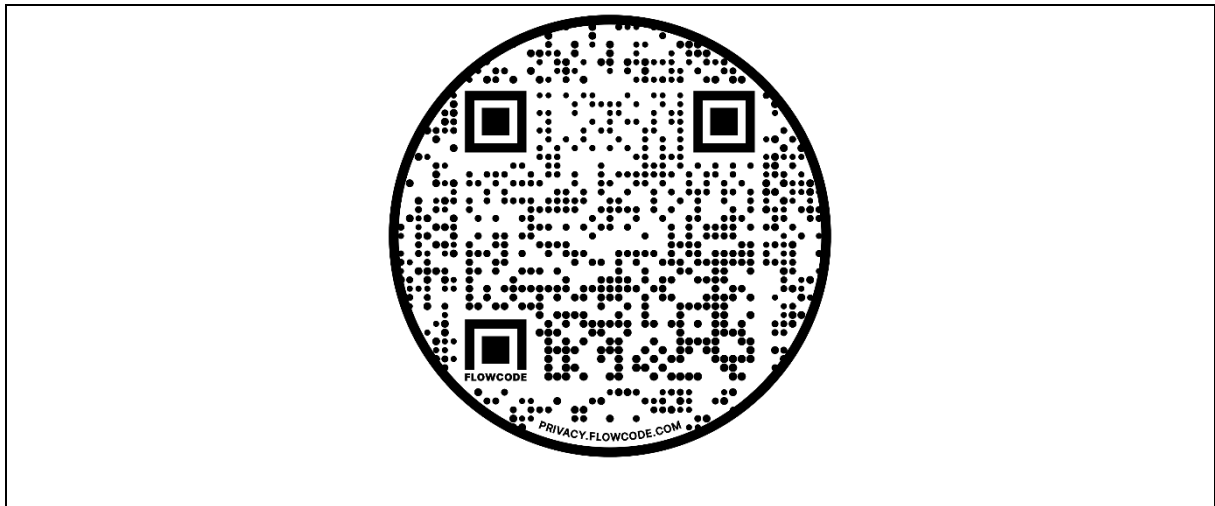


Slika 5: Plešimo prstima
(vlastiti uradak)

7. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C
Učenik upoznaje skladbe <i>Te Deum</i> , H.146, br. 1 <i>Preludij</i> M. A. Charpentiera i <i>Peer Gynt</i> , suitu br. 1, op. 46. E. Griega te povezivanjem i ponavljanjem pokreta upoznaje oblik melodija. Slušanjem skladbe opaža instrumentalni sastav, teme i karakter. Opaža i opisuje zvuk simfonijskog orkestra.	Učenik sudjeluje u zajedničkoj koreografiji, pokazuje ustrajnost i koncentraciju. Prati glazbu pokretom te uvažava glazbeno-izražajne sastavnice, metar i dobu. Usklađuje vlastite pokrete s pokretima skupine, predstavlja izvedbu u razredu, vrednuje ju i uspoređuje s drugim izvedbama.	Razgovorom o skladbi učenik osvještava povezanost plesa i glazbe te uči činjenice o životu skladatelja i o razdoblju nastanka skladbe.

7. 4. QR kod:



4.4.8. *Opiši, objasni, zapjevaj*

Ideja je igre nastala tijekom pisanja ovog rada i nadahnuta je postojećim društvenim igrama. Učenici ih rado prihvaćaju, pogodan su medij za učenje, a glazbenih društvenih igara nedostaje. Igra obuhvaća pojmove predmeta Glazbena kultura od četvrtog do osmog razreda osnovne škole te ju je moguće primijeniti s učenicima osmih razreda. Pojmove je moguće uskladiti i s nastavnim sadržajima za niže razrede.

Tablica 8: Igra *Opiši, objasni, zapjevaj*

8. 1. Opći podaci o igri
Naziv igre: <i>Opiši, objasni, zapjevaj</i>
Vrsta igre: igra materijalom
Pribor i materijali: ploča igre, kartice, kocka za bacanje, figurice
Trajanje aktivnosti: 20 minuta
8. 2. Tijek igre
Igra <i>Opiši, objasni, zapjevaj</i> slična je popularnoj igri <i>Alias</i> . Igra se na ploči koja sadrži polja s pet različitih ikona koje označavaju pet kategorija. Ikona violine predstavlja instrumente, ikona osobe skladatelje, ikona nota skladbu, a ikona upitnika glazbeni pojam. Ove četiri ikone nalaze se i na karticama s pojmovima. Ikona poklona označava iznenađenje, vezana je uz zadatke crtanja i glume te uključuje posebne kartice. Učenici se dijele u

skupine, svaka skupina odabire figuricu. Bacanjem kocke određuje se tko započinje igru. Sve skupine počinju na prvom polju s ikonom violine. Skupina odabire igrača koji objašnjava dok ostali pogađaju pojmove. Igrač izvlači karticu i objašnjava pojam koji se na kartici nalazi pored ikone violine. Tijekom objašnjavanja ne smije koristiti korijen riječi koja se pogađa. Pogodi li skupina pojam, igrač objašnjava ostale pojmove s kartice birajući redosljed. Ako u zadanom vremenu skupina pogodi sve pojmove s kartice, igrač koji objašnjava vuče novu karticu te sam bira redosljed kojim će objašnjavati pojmove. Figurica skupine pomiče se naprijed za broj polja jednak broju pogođenih pojmova, a igru nastavlja druga skupina. Kad igrači stanu figuricom na polje iznenađenja, izvlače karticu s odvojene hrpice. Na kartici se nalazi pojam te ikona maske ili kista koja pretpostavlja crtanje ili glumu zadanoga pojma. U ovoj kategoriji igrač ne smije koristiti riječi. Prepoznavanje pojma s kartice iznenađenja omogućuje kretanje figurice, a broj polja određuje se bacanjem kocke. Pobjeđuje skupina koja prva dođe do cilja. Preporučeno je vrijeme objašnjavanja pojmova jedna minuta. Vrijeme se po dogovoru može skratiti ili produljiti.



Slika 6: Ploča i kartice igre *Opiši, objasni, zapjevaj*
(vlastiti uradak)

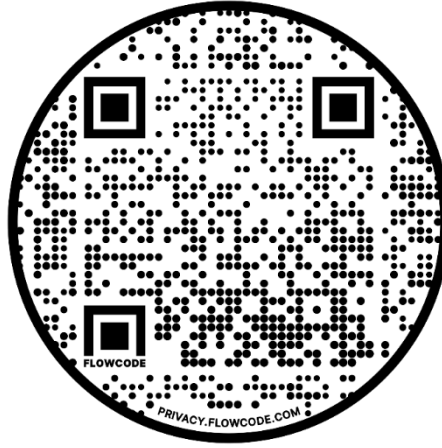
8. 3. Odgojno-obrazovni ishodi

Domena A	Domena B	Domena C
Objašnjavajući pojmove učenik se prisjeća glazbe i pojmova koje je upoznao te utvrđuje sadržaj. Opisuje izgled instrumenata, glazbene sastavnice, izvođačke sastave, pjevačke glasove, osnovne glazbene	/	Sudjelujući u igri učenik opisuje glazbeno-stilska razdoblja, različite glazbene žanrove te iznosi važne

oblike te glazbene i glazbeno-scenske
vrste.

informacije o životu
skladatelja.

8. 4. QR kod:



V. ZAKLJUČAK

Glazba je važan dio života svake osobe i ključan dio identiteta tijekom puberteta i adolescencije (Dopuđ i Plavišić, 2014). Predmet Glazbena kultura ima uglavnom neravnopravan status u odnosu na ostale predmete, a nastava je učenicima često nezanimljiva zbog klasične glazbe koja im je strana, stroga i nerazumljiva. Razmišljajući o temi diplomskoga rada susrela sam se s pitanjima vezanim uz približavanje klasične glazbe učenicima. Moj je interes za temu dodatno potaknula *Erasmus+* razmjena studenata na *Akademiji za Glasbo* u Ljubljani, *Erasmus+* stručna praksa u *Osnovnoj šoli Kašelj* u Ljubljani i radionice u Ljubljani i Salzburgu vezane uz metodologiju Carla Orffa. Aktivnosti s kojima sam se susrela povezivale su umjetnosti i poticale stvaranje i kreativnost. Polazište učenja bila je igra, a učenici su pokazivali zainteresiranost, znatiželju, koncentraciju, želju za sudjelovanjem i motivaciju. Zaključila sam kako je igra vrijedna metoda u procesu poučavanja te kako joj je potrebno pridati važnost. Potvrda za to nalazi se i u literaturi kojom sam se koristila. Rad se temelji na definiciji igre kao najprirodnije dječje aktivnosti koja doprinosi cjelokupnom razvoju djeteta, olakšava učenje i poučavanje te je način socijalizacije, usvajanja pravila međuljudskih odnosa, normi i vrijednosti (Peteh, 2018), s posebnim osvrtom na igru u nastavi predmeta Glazbena kultura. Prožimanje glazbe i igre očituje se u tome što glazba olakšava izražavanje misli i osjećaja u igri, a glazbene igre razvijaju maštovitost glazbenog izraza i senzibilitet za glazbu (MZOŠ, 2006). Prikazane igre doprinose ostvarivanju ishoda svih domena prema *Kurikulumu nastavnog predmeta Glazbena kultura za osnovne škole i Glazbena umjetnosti za gimnazije* (MZO, 2019), a mogu poslužiti učiteljima razredne nastave ili učiteljima Glazbene kulture. Putem igre učenici upoznaju glazbena djela, pokretima uz glazbu upoznaju melodiju, oblik i ritam skladbe uvažavajući glazbeno-izražajne sastavnice, metar i dobu, slušajući opažaju izvođački sastav i karakteristike glazbeno-stilskih razdoblja, sudjeluju u zajedničkoj koreografiji, vrednuju svoju i izvedbe drugih učenika, razgovorom upoznaju činjenice o životu skladatelja, skladbi i razdoblju njenog nastanka. Igram u nastavi predmeta Glazbene kulture obogaćuje se, ubrzava i olakšava proces učenja i poučavanja, povećava motivacija i koncentracija, a ostvarivanje predmetnih ishoda učenicima postaje zanimljivije. Rad može biti poticaj učiteljima za češću primjenu igara u nastavnom procesu. Osim toga, može potaknuti i raspravu o integraciji igre u nastavni proces, kao i o objavljivanju priručnika s igrama prikladnim za nastavu.

VI. LITERATURA

Arar, Lj. i Rački, Ž. (2003). Priroda kreativnosti. *Psihologijske teme*, 12(1), 3-22.

Brajša-Žganec, A. i Slunjski, E. (2007). Socioemocionalni razvoj u predškolskoj dobi: povezanost razumijevanja emocija i prosocijalnoga ponašanja. *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*, 16(3), 477-496.

Britton, L. (2000). *Montessori učenje kroz igru: za djecu od 2 do 6 godina: priručnik za roditelje*. Zagreb: Hena com.

Cindrić, M., Miljković, D., Strugar, V. (2010). *Didaktika i kurikulum*. Zagreb: IEP – D2.

Dobrota, S. i Tomaš, S. (2009). Računalna igra u glazbenoj nastavi: Glazbena igra Orašar. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 55(21), 29-39.

Dopud, V. i Plavšić, M (2014). Music teacher's opinions about musical influences and their teaching methods. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu terapiju i praksu*, 9(20), 2-13.

Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naknada Slap.

Ek, M. (2010). Nastavna sredstva kao izvori literarnog znanja. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 56(24), 156-168.

George, D. (2005). *Obrazovanje darovitih: Kako identificirati i obrazovati darovite i talentirane učenike*. Zagreb: Educa

Golež, S. (2021). Važnost igre na djetetov razvoj. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4(5), 182-194.

Gospodnetić, H. (2015). *Metodika glazbene kulture za rad u dječjim vrtićima*. Zagreb: Mali profesor.

Hartmann, W. i Haselbach B. (2017). Die Prinzipien des Orff-Schulwerks. *Orff-Schulwerk heute*, 97, 23-26.

- Herceg, L. V., Rončević, A., Karlavaris, B. (2010). *Metodika likovne kulture djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alfa; Sveučilište u Rijeci
- Hervista, G. A. i Masunah, J. (2019). The Learning Through Body Percussion. *Proceedings of the 2nd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2019)* (str. 286-289.) Malang: Faculty of Letters, Universitas Negri Malang
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
- Iskrenović-Momčilović, O. (2020). Quiz-Enhanced Learning in Elementary School. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 22(3), 913.-933.
- Ivon, H. (2011). Obilježja i razvojne mogućnosti dječje lutkarske igre. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 60(1), 7-24.
- Kamenov, E. (2009). *Dečja igra: vaspitanje i obrazovanje kroz igru*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
- Koludrović, M. i Reić Ercegovac, I. (2010). Poticanje učenika na kreativno mišljenje u suvremenoj nastavi. *Odgojne znanosti*, 12(2), 427-439.
- Krsmanović, M. (1990). *Igre i aktivnosti dece*. Beograd: Nova prosveta.
- Kurikulum nastavnog predmeta Glazbena kultura za osnovne škole i Glazbena umjetnosti za gimnazije (2019). Zagreb: MZO.
- Manasteriotti, V. (1978). *Zbornik pjesama i igara za djecu, Priručnik muzičkog odgoja*. Zagreb: Školska knjiga.
- Marić, M. (2014). Uloga odgajatelja u poticanju dječje ekspresivnosti pokreta. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 20(75), 16-18.
- Mendeš, B., Ivon, H., Pivac, D. (2012). Umjetnički poticaji kroz proces odgoja i obrazovanja. *Magistra Iadertina*, 7(1), 111-122.

- Miletić, I. (2020). Inovativne metode poučavanja glazbe: escape room u službi aktivnog učenja glazbe. *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti Foo2rama*, 4(4), 61-74.
- Milinović, M. (2015). Glazbene igre s pjevanjem. *Artos: časopis za znanost, umjetnost i kulturu*, 3.
- Mušanović, M. i Lukaš, M. (2011). *Osnove pedagogije*. Rijeka: Hrvatsko futuruloško društvo.
- Nastavni plan i program za osnovnu školu (2006). Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa.
- Natanson, J. (1997). *Learning trough play: a parent's guide for the first five years*. London: Ward Lock Book.
- Nikčević-Milković, A., Rukavina, M. i Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 57(25), 108-121.
- Oaklander, V. (1996). *Put do dječjeg srca: Geštaltistički psihoterapijski pristup djeci*. Zagreb: Školska knjiga.
- Obrenović, M. (2021). Učenje pokretom radi lakšeg pamćenja. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4(5), 394-400.
- Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alinea: Centar za razvoj i resurse.
- Plucker, J. A. i Esping, A. (2015). *Intelligence and creativity: A complex but important relationship*. *Asia Pacific Education Review*, 16(2), 153-159.
- Posavec, M. (2010). Višestruke inteligencije u nastavi. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 56(24), 55-64.
- Požgaj, J. (1950). *Metodika muzičke nastave*. Zagreb: Nakladni zavod Hrvatske
- Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 60(1), 603-620.
- Rojko, P. (2004). *Metodika glazbene nastave-praksa, I. dio*. Zagreb: Jakša Zlatar.

Rojko, P. (2005). *Metodika glazbene nastave-praksa, II. dio: slušanje glazbe*. Zagreb: Jakša Zlatar.

Romero Naranjo, F. J. (2013). *Science & art of body percussion: a review*. Journal of human sport & exercise, 8(2), 442-457.

Slavić, A. (2010). Gardnerov model višestrukih inteligencija. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 59(1), 7-18.

Starč, B., Čudina Obradović, M., Pleše A., Profaca B. i Letica M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi: priručnik za odgojitelje, roditelje i sve koji odgajaju djecu predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.

Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.

Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.

Šulentić Begić, J. (2016). Glazbene igre u primarnom obrazovanju. U: B. Jerković, T. Škojo (Ur.), *Umjetnik kao pedagog pred izazovima suvremenog odgoja i obrazovanja* (str. 685–701). Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku.

Šumanović, M., Filipović, V. i Sentkiralj, G. (2005). Plesne strukture djece mlađe školske dobi. *Život i škola: Časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 51(14), 40-45.

Vandy Šinigoj, F. (2021). Može li učenje biti igra? *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4(5), 399-409.

Winnicott, D. W. (2004). *Igra i stvarnost*. Zagreb: Prosvjeta.