

# Važnost igre u nastavnom procesu



**Odgoj danas za sutra:**

**Premošćivanje jaza između učionice i realnosti**

3. međunarodna znanstvena i umjetnička konferencija  
Učiteljskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu Suvremene  
teme u odgoju i obrazovanju – STOO4 u suradnji s  
Hrvatskom akademijom znanosti i umjetnosti

**Lejla Kafedžić, Snježana Šušnjara**

*Filozofski fakultet, Univerzitet u Sarajevu, Bosna i Hercegovina  
broginic@gmail.com*

**Sekcija - Odgoj i obrazovanje za  
održivi razvoj**

**Broj rada: 36**

**Kategorija članka: Pregledni rad**

## Sažetak

Ciljevi održivog razvoja predstavljaju transformativni plan za stvaranje bolje i održive budućnosti za cijeli svijet. Jedan od visokorangiranih ciljeva održivog razvoja je kvalitetno i inkluzivno obrazovanje sve djece što potvrđuje uvjerenje da je ono moćno i dokazano sredstvo održivog razvoja. Kako bi bili postignuti postavljeni (pod)ciljevi, važno je integrirati igru u proces podučavanja i učenja, naročito u razrednoj nastavi, jer je ona temeljna i iskonska aktivnost koja u potpunosti odgovara prirodi djeteta, te predstavlja važan put razvoja djeteta. Zahvaljujući igri dijete upoznaje svoju okolinu, uči o sebi, o drugima i o svijetu općenito, ali i razvija osjećaj sigurnosti, samokontrole, samostalnosti, razvija kompetencije, te jača samopouzdanje. Dijete u igri razvija kreativnost, suradnju i poduzetništvo. Cilj rada je prikazati na primjeru dječije igre mogućnosti ostvarivanja integrirane nastave čime se omogućava učenicima da uvide povezanost između različitih nastavnih predmeta i važnost interdisciplinarnosti kakav je i sam život i životne situacije. Korištene metode u istraživanju su: metoda analize sadržaja, historijska metoda i deskriptivna metoda. Rezultati istraživanja potvrđuju važnost igre u životu djeteta, te da djeca mogu biti kreatori igre koja u realizaciji uključuje sadržaje različitih nastavnih predmeta, ali i razvija različite ključne kompetencije koje su polazište za svakog pojedinca u društvu temeljenom na znanju. U ovom procesu uloga i kompetencije nastavnika su izuzetno važni, jer potiču razvoj djetetovih vještina i sposobnosti, potiču na suradnju s vršnjacima, uključuju u aktivnosti u odjeljenju, te omogućavaju adekvatan udio igre u nastavi. Igrom se dijete priprema za sadašnjost i budućnost tako da je ona neophodna za njegov daljnji razvoj.

### **Ključne riječi:**

igra; kompetencije; nastavnik; podučavanje; učenje

## Uvod

U jeku online nastave koja je provođena u vrijeme Pandemije Covid 19 bolesti, i roditelji i djeca su se morali snalaziti i prilagođavati novonastaloj situaciji, kao i sami nastavnici. Bilo je potrebno razviti nove vještine u vrlo kratkom roku kako bi nastava bila kvalitetna, korisna i zanimljiva učenicima. Očito je to bilo izazovno u izvođenju nastave s manjim uzrastima koji su se tek navikavali na školu, učenje i zadaće, a onda su se trebali prilagoditi na nove pristupe, rad od

kuće. Pri tom je posebno bilo značajno ne prenositi samo informacije nego i odgojno djelovati na učenike kako bi osjetili da je ovo škola, ali u drugim uvjetima. Bilo je potrebno razviti drugačije pristupe i metode kako bi djeci postalo jasnije što se od njih očekuje u virtualnom svijetu, koji nije dosad služio u svrhe pohađanja nastave. Kako Huzinga (2016) ističe, važno je bilo dogovoriti se oko igre i pravila, koja se provode unutar određenog vremena i u određenom prostoru u kojima treba obaviti i zadanu aktivnost. Poželjni rezultat je smanjenje napetosti, opuštenost i radost zbog postignutog. Mlađi uzrast djece kroz igru može puno toga naučiti i rado će sudjelovati, ukoliko ne osjeti da je to nešto što se mora, što stvara pritisak ili nešto što mu predstavlja teškoću. Nova znanja i spoznaje mogu se prikazati kroz igru te tako, npr. dijete može upoznati nove vidove stvarnosti koja ga okružuje, te će kroz različite aktivnosti praktično vježbati i uočavati određene specifičnosti, koje mu pomažu pri boljem snalaženju pa i samom učenju. Kroz igru će se dijete koncentrirati na zadatak, njegova pozornost bit će usmjerena na rješavanje problema, probudit će se kreativnost i mašta te će neopterećeno učiti i uočavati poveznice s onime što već zna i s onime što tek upoznaje. „Nije toliko važno reći djeci što da rade, nego im pomoći da se koriste vlastitim darovima, osobito savješću“ (Covey, 2006, str. 118). Komenski (1954) je isticao da nastavu treba obogatiti igrom, te je i sam osmišljavao igre koje mogu pridonijeti boljem učenju i podučavanju, kao npr. igre uloga, dramske igre. Prema Peteh (2018) igre mogu biti spontane (bez točno određenih pravila), igre oponašanja (preuzimanje nečije uloge i davanje predmetima osobina drugih izvornih predmeta), konstruktivne (postoji određeni cilj i u skladu s tim se odvija aktivnost) te igre simulacije (oponašanje određenog ponašanja ili pojave).

Organizacija nastave putem povezivanja dijelova sadržaja različitih predmeta ili određenih predmetnih cjelina radi uspostavljanja korelacija može biti od pomoći, jer se tako spoznaje neposredno prenose iz jednog predmeta u drugi. Metodički model koji odgovara potrebama djece da na ovakav način stječu iskustva jest integrirana nastava. Ona obuhvaća planiranje i izvođenje stvaralačkih aktivnosti kroz individualnu i suradničku nastavu, prilagođenu sposobnostima i potrebama učenika (Lučić, 2005). Osnova integrirane nastave jest proučavanje i podučavanje zajedničke teme s različitih stajališta. Interdisciplinarni pristup tematskog podučavanja ističe intelektualne, emocionalne, estetske, socijalne pa i tjelesne aspekte razvoja djeteta, što pridonosi njihovu ujednačenom razvoju (Burke Walsh, 2004). Pri tom je važno ne zanemariti odgojnu komponentu predviđenih aktivnosti. „Obrazovati se može lako, putem dostupnosti informacija na brojne načine i lakše nego ranije, ali odgojiti, postaje sve teže. Svjedoci smo mnoštva 'obrazovanih' ljudi koji su propustili odgojne utjecaje u procesu odrastanja“ (Šušnjara, 2024, str. 108). Time je bilo izazovnije djelovati u uvjetima odvojenosti, odnosno neprisutnosti nastavnika i učenika u istom prostoru, osim u virtualnim susretima. U ovom radu je prikazan primjer učenja kroz igru, koji je razvijao kreativne sposobnosti djeteta i budio njegovu maštu, ali i hrabrio da poduzima korake, koji su onda vodili u druge poticaje i tako činili krug uspješnog svladavanja određene aktivnosti i stjecanja novih spoznaja i vještina. Kroz igru su se razvijale različite kompetencije koje su polazište za svakog pojedinca u društvu temeljenom na znanju. Primjer pokazuje mogućnost kontinuirane integracije igre u nastavnim aktivnostima, jer se igrom dijete priprema za sadašnjost i budućnost što je važno za njegov daljnji razvoj i snalaženje u različitim životnim situacijama. „Važnije je svoje dijete pripremiti za put negoli pripremiti put za svoje dijete“ (Noe, 2018, str. 122).

## Metode

Cilj rada je prikazati na primjeru dječje igre mogućnosti ostvarivanja integrirane nastave čime se omogućava učenicima da uvide povezanost između različitih nastavnih predmeta i

važnost interdisciplinarnosti kakav je i sam život i životne situacije, te pratiti ritam, interese i predznanje djeteta. Kako bi bio ostvaren cilj korištene su metoda analize sadržaja i deskriptivna metoda. Deskriptivna metoda je skup znanstvenoistraživačkih postupaka kojima se opisuju pojave (stanje i osobine). Metoda analize sadržaja može biti primijenjena na različite vrste i sredstva komunikacije: knjige, novine, pjesme, filmove, televizijske i radio emisije, fotografije, likovnu građu, posmatrane situacije i slično (Bengtsson, 2016). Metoda analize sadržaja u ovom istraživanju je korištena kako bi bili prikazani elementi dječje igre u kojima su integrirani sadržaji različitih nastavnih predmeta i razvoj ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje. Istraživački instrument (matrica analize sadržaja) je kreiran za potrebe ovog istraživanja. Sadržaj dječje igre je analiziran u odnosu na prisustvo sadržaja koji se odnose na pojedine nastavne predmete i u odnosu na sadržaj ključnih kompetencija.

### **Postupak**

Istraživanje je provedeno na temelju analize sadržaja posmatrane dječje igre i usporedbe sa sadržajima koji su dio nastavnih predmeta, kao i s osnovama ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje.

Tablica 1. Pregled i definiranje ključnih kompetencija (izvor: Preporuka Europskog parlamenta i savjeta, 2006)

Naziv ključne kompetencije	Definicija ključne kompetencije
Komunikacija na maternjem jeziku	Komunikacija na materinskom jeziku je sposobnost izražavanja pojmova, misli, osjećaja, činjenica i mišljenja u govorenom i u pisanom obliku (slušanje, govor, čitanje i pisanje) te odgovarajuće i kreativne jezične interakcije u cijelom nizu društvenih i kulturnih okruženja, u odgoju i obrazovanju, pri radu, u domu i u slobodnom vremenu.
Komunikacija na stranom jeziku	Komunikacija na stranom jeziku u širem smislu obuhvaća glavne dimenzije vještina kao i komunikacija na materinskom jeziku: zasniva se na sposobnosti razumijevanja, izražavanja i tumačenja pojmova, misli, osjećaja, činjenica i mišljenja u govorenom i u pisanom obliku (slušanje, govor, čitanje i pisanje) u odgovarajućem nizu društvenih i kulturnih okruženja (u odgoju i obrazovanju, pri radu, u domu i u slobodnom vremenu) prema vlastitim željama ili potrebama.
Matematička kompetencija	Matematička kompetencija je sposobnost razvijanja i primjene matematičkog mišljenja u cilju rješavanja niza problema u svakodnevnim situacijama. Ova kompetencija uključuje, u različitim stupnjevima, sposobnost i volju korištenja matematičkog načina mišljenja (logičko i prostorno razmišljanje) i izražavanja (formulama, modelima, konstrukcijama, grafikonima, dijagramima).
Digitalna kompetencija	Digitalna kompetencija obuhvaća sigurno i kritičko korištenje tehnologija informacijskog društva za rad, slobodno vrijeme i komunikaciju. Nju podupiru osnovne vještine IKT: korištenje računala za traženje, procjenjivanje, pohranjivanje, proizvodnju, prezentiranje i razmjenu informacija te za sudjelovanje i komuniciranje u kolaborativnim mrežama preko interneta.

Učenje učenja	Kompetencija učenja (učenje učenja) jest sposobnost započinjanja i nastavljanja učenja, organiziranja vlastitog učenja, podrazumijevajući i učinkovito upravljanje vremenom i informacijama, kako individualno tako i u grupama. Ova kompetencija uključuje spoznavanje vlastitih metoda učenja i vlastitih potreba, prepoznavanje raspoloživih mogućnosti i svladavanje prepreka da bi se uspješno učilo.
Društvene i građanske kompetencije	One uključuju osobne, međuljudske i interkulturalne kompetencije i obuhvaćaju sve oblike ponašanja koje pojedinac treba svladati da bi na učinkovit i konstruktivan način sudjelovao u društvenom i profesionalnom životu, posebno u sve heterogenijim društvima, kao i u rješavanju eventualnih sukoba.
Smisao za inicijativu i poduzetništvo	Smisao za inicijativu i poduzetništvo označava sposobnost pojedinca da pretvori ideje u djela. Ona obuhvaća kreativnost, inovaciju i preuzimanje rizika, kao i sposobnost planiranja i vođenja projekata radi ostvarivanja ciljeva.
Kulturalna senzibilizacija i izražavanje	Uvažavanje važnosti kreativnog izražavanja ideja, iskustava i osjećaja u raznim oblicima kao što su glazba, reproduktivne umjetnosti, književnost i vizualne umjetnosti.

Predmet istraživanja je dječja igra koja je nazvana *Spa centar*. Dijete, koje je pohađalo II razred osnovne škole (organizacija nastave: tjedan dana jedna grupa iz odjeljenja ide u školsku zgradu na nastavu, a drugi tjedan je nastava realizirana online za tu grupu učenika i obrnuto), u pokušaju da izbjegne još malo prepisivanja i izrade zadaće, osmislilo je igru. Igra je podrazumijevala uključivanje odraslih i dvije prostorije. U jednoj prostoriji, dijete je pripremlilo dvije fotelje, stolić, časopise i knjige za čitanje i nazvalo je čekaonica. Stolić je bio obogaćen grickalicama i cvijećem. U drugoj prostoriji, dijete je pripremlilo krevet za masažu, uz potrebna sredstva, kao što su: ručnici, ulje za mazanje, trake za zaštitu kose i slično. Prije pokretanja rada *Spa centra*, dijete je kreiralo plakate na kojima je pisalo da se otvara centar, kojeg datuma počinje s radom, cjenovnik, uz napomenu da na dan otvaranja usluga košta 50% manje. Plakat je bio napisan čitkim rukopisom, na BHS jeziku i obojen. Nekoliko informacija je bilo napisano i na engleskom jeziku. Osim toga, dijete je pripremlilo i više komada letaka koje je podijelilo odraslim ukućanima (potencijalnim *klijentima*), a dio je ostavilo na stolu u čekaonici. Tijekom igre, dijete je komuniciralo s *klijentima* (odraslim ukućanima) profesionalno, persirajući ih i upućujući u čekaonicu. Također, imalo je teku u kojoj je provjeravalo „rezervacije“ *klijenata*. U jednom trenutku, razgovaralo je s klijenticom na način da je uputilo molbu za zamjenu termina s gospodinom kojemu se žurilo da realizira uslugu Centra ranije. Igra je trajala nekoliko sati. Uzorak istraživanja je simbolička igra koju je dijete samostalno osmislilo. Simbolička igra se još naziva: igra mašte, stvaralačka, imaginativna igra, igra uloga. Dijete kroz simboličku igru oponaša stvarne situacije, radnje ili preuzima uloge osoba iz okruženja. Ona je temelj za razvoj dječjih spoznajnih mogućnosti i emocija.

## Rezultati i rasprava

Igra je kanal komunikacije kojim djeca izražavaju sebe, svoje misli, osjećanja, interese, želje i ključni je segment dječijeg razvoja i odrastanja. Kroz igru dijete razvija maštu, kreativnost, sposobnosti, vještine, uči o sebi i svijetu oko sebe, a služi i kao zaštitna barijera od negativnih utjecaja različitih izvora stresa. Igru djeca mogu oponašati, ali i samostalno osmisliti na temelju

različitih životnih iskustava.

Tablica 2. Usporedba elemenata dječje igre s ključnim kompetencijama i nastavnim predmetima

Elementi igre	Ključne kompetencije	Nastavni predmet
Plakat napisan na BHS jeziku. <i>Profesionalna komunikacija s klijentima.</i> Časopisi i knjige u <i>čekaonici</i> .	Komunikacija na maternjem jeziku	Maternji jezik B/H/S jezik
Dio plakata napisan na engleskom jeziku.	Komunikacija na stranom jeziku	Engleski jezik
Cijene usluga. Smanjenje originalnih cijena usluga za 50%.	Matematička kompetencija	Matematika
Kreiranje plakata za promociju Centra.	Kulturalna senzibilizacija i izražavanje	Likovna kultura
Učenje kroz dječju igru.	Učiti kako učiti	Svi nastavni predmeti
<i>Profesionalna komunikacija s klijentima.</i> Nalaženje rješenja za <i>klijenta</i> koji je trebao raniji termin pregovaranjem s drugim <i>klijentom</i> .	Društvene i građanske kompetencije	Svi nastavni predmeti
Osmišljavanje ideje <i>Spa centra</i> u kućnim uvjetima. Promotivno smanjenje cijena usluga za 50% prvi dan rada Centra.	Smisao za inicijativu i poduzetništvo	Svi nastavni predmeti

U Tablici 2. su prikazani elementi dječje igre i njihova povezanost s ključnim kompetencijama za cjeloživotno učenje i nastavnim predmetima u II razredu osnovne škole. Vidljivo je da se kroz igru *Spa centar* razvijaju kompetencije za cjeloživotno učenje, izuzev digitalne kompetencije, i dotiču sadržaji većine nastavnih predmeta, s posebnim naglaskom na B/H/S jezik (usmena komunikacija i pisano izražavanje), Matematiku (određivanje vrijednosti usluge uz korištenje procentnog računa), Engleski jezik (pisana komunikacija) i Likovnu kulturu (likovni izraz kao sredstvo komunikacije). Dijete je kroz igru pokazalo sposobnost izražavanja pojmova, misli i osjećaja u govornom i pisanom obliku, te odgovarajuće jezične interakcije u domu. Također, pisanjem dijela plakata na engleskom jeziku dijete je demonstriralo izražavanje misli na engleskom jeziku. Matematička kompetencija vidljiva kroz primjenu matematičkog znanja u svakodnevnim situacijama, tj. u simboličkoj igri koju je dijete samostalno osmislilo i koristilo se brojevima u izražavanju cijena usluga Centra, kao i njihovo smanjenje za 50% prvog dana rada Centra. Organizacijom i realizacijom igre dijete je iskazalo vlastite metode učenja i vlastite potrebe, te iskoristilo raspoložive mogućnosti za uspješno učenje čime je utjecalo na razvoj kompetencije učenja. Smisao za inicijativu i poduzetništvo je potvrđen time što je dijete ideju pretvorilo u *djelo* makar u okvirima igre, gdje je osobito istaknuta kreativnost i sposobnost planiranja aktivnosti. Kroz igru je bilo prisutno kreativno izražavanje ideja kroz likovni izraz.

Igra je ključna za razvoj jer pridonosi kognitivnoj, tjelesnoj, socijalnoj i emocionalnoj dobrobiti djece i mladih (Ginsburg, 2007). Djecu, uglavnom, nije potrebno poticati na igru. Ona počinje spontano, dragovoljno, jer se dijete osjeća zaštićeno i ugodno. Ipak, potrebno je omogućiti prostor i vrijeme za igru. U primjeru igre koji je prikazan i analiziran, dijete je uživalo u događanju, jer se odvijalo po njegovu scenariju, odnosno ono je igru samostalno kreiralo, mijenjalo i prilagođavalo. Igra potiče razvoj mašte i kreativnosti i tako dijete stvara kvalitetne temelje za daljnje učenje. Kognitivni procesi prisutni u igri izjednačavaju se s kognitivnim procesima u učenju, a da bi dijete učilo treba biti aktivno. Igra koja uključuje verbalnu interakciju pomaže u razvoju

jezičnih vještina, a djeca koja su izložena bogatom jeziku kroz igru pokazuju bolje rezultate u kasnijem jezičnom razvoju (Hoff, 2006). Osim kognitivnog razvoja, igra djetetu omogućava razvijanje socioemocionalnih sposobnosti (npr. komunikativnost, suradnja, samostalnost), ali nastoji pripremiti dijete za svakodnevne životne situacije, usklađivanje interesa i rješavanje konflikata, što je bilo vidljivo kroz navedeni primjer igre. Slobodna igra je najkorisnija za emocionalni i kognitivni razvoj djece, jer minimizira stres, omogućava vrijeme za refleksiju i gradi otpornost (Wiium i Safvenbom, 2019). S obzirom na navedeni primjer igre, osmišljene od strane djeteta i analizu u odnosu na ključne kompetencije i nastavne predmete, očekivano je da igra bude (više) zastupljena u nastavnim aktivnostima na svim uzrastima, a posebno u razrednoj nastavi. Nikčević-Milković i suradnici (2011) navode prednosti učenja kroz igru: bolja koncentracija i pažnja učenika, pozitivni stavovi učenika prema načinu rada, veća aktivnost djece, manji umor, povećana motivacija, učenje je zanimljivije, učenici s teškoćama se više uključuju i tako dolazi do izražaja njihovo sudjelovanje i učenje, a samo učenje činjenica djelotvornije je kroz igru. Matijević i Topolovčan (2017) ističu da je igra globalna didaktička strategija za ostvarivanje ciljeva učenja, te se upravo zbog toga u suvremenoj nastavi javlja i potreba za igrom. Igrom se utječe na motivaciju i interes kod učenika, potiče razvoj vještina komunikacije, poduzetnosti i društva u cjelini. Učenik, koji je u središtu nastavnog procesa, uporabom kreativnih metoda, poput igre kao metode poučavanja, istražuje, prikuplja podatke, radi u timovima, usko surađuje s nastavnikom i drugim učenicima što izravno utječe na povećanje njegove motivacije (Cigan i Šlogar, 2012).

Jedno od bitnijih pitanja za suvremenog nastavnika jest izbor metoda, oblika i tehnika nastavnog rada, a upravo metoda učenja kroz igru aktivno uključuju učenike u nastavu, te time dolazi do izražaja njihova kreativnost, a to je i primarni cilj suvremene nastave. Treffinger i suradnici (2002, prema Škrabina, 2013) značajke kreativnosti dijele u četiri kategorije: a) stvaranje ideja – uključuje kognitivne značajke zajedno s pojmom divergentnog mišljenja (fluentnost, fleksibilnost i metaforičko mišljenje); b) produbljivanje ideja – uključuje kognitivne značajke zajedno s konvergentnim mišljenjem (analiziranje, sintetiziranje, reorganiziranje, evaluacija, pronalaženje relacije i želja za rješavanjem višeznačnosti); c) otvorenost i hrabrost za istraživanje ideja – podrazumijeva osobne kvalitete koje se odnose na interese, iskustva, stavove i samopouzdanje (osjetljivost za probleme, estetska osjetljivost, hrabrost, osjećaj za humor, razigranost, fantazija i imaginacija, ustrajnost, otvorenost za iskustvo, emocionalnu osjetljivost) i d) slušanje vlastitog *unutarnjeg glasa* – podrazumijeva kvalitete koje su uključene u samorazumijevanju, predodžbu onoga što se želi i način na koji se to može ostvariti (svjesnost kreativnosti, ustrajnosti i izdržljivosti, samovođenje, unutarnja kontrola, sloboda od stereotipa, koncentracija, energija i radna etika). Kreativnost najviše ovisi o tome koliko osoba izražava svoju životnost, unutarnje porive i potencijalne predispozicije u odnosu s okolinom. Treba poticati dječju inicijativu, poduzetnost i spremnost za rizik (Supek, 1987). Učionica je odličan prostor za to, posebno kroz igru, što bi trebalo biti i valjan poticaj za nastavnike.

No, analizirana igra je pokazala, također, važnost drugih odraslih u igri djece, a to su roditelji i drugi članovi obitelji. Dijete je samostalno uključilo roditelje i druge odrasle u igru. Rajović (2017) ističe kako roditelji koji provode vrijeme sa svojom djecom u igri pomažu djeci u razvoju njihovih interesa, u mogućnosti su odmah odgovoriti na njihova pitanja, pružaju im toplinu, podršku i razumijevanje pa, samim tim, potiču rast i razvoj djeteta. Osim stvaranja poticajne okoline, uloga roditelja u djetetovoj igri odnosi se i na praćenje mjesta gdje se dijete motivirano igra te njegovanje djetetova načina razmišljanja, kao i poticanje pozitivne komunikacije djeteta s okruženjem (Došen Dobud, 2016). Ukoliko roditelji stvore poticajno okruženje za igru te budu uključeni u nju, dijete

stvora osnovne preduvjete za pozitivan i skladan odnos sa svojim vršnjacima, ali i okolinom. Zajedničke aktivnosti važne su za cijelu obitelj i pomažu u razvijanju i jačanju obiteljskih veza. Obitelji koje se zajedno igraju, više međusobno surađuju, podržavaju se i imaju bolju komunikaciju (Anderson-McNamee, 2010).

## **Zaključci**

Igra je put spoznaje, rasta, razvoja, odgoja i obrazovanja. Znanstvenici se slažu da je igra svjesna aktivnost kroz koju dijete neposredno zadovoljava svoje potrebe bez nužnog postizanja korisnog učinka (Mijatović, 2000, prema Mendeš i suradnici, 2020). Đuranović i suradnici (2020) smatraju da je igra aktivnost u kojoj djeca na spontan način prezentiraju sebe i kroz koju uče graditi i održavati odnose s drugom djecom, prihvatati i uvažavati druge, pružati im pomoć, dijeliti, poštivati pravila. Također, igra je samostalna i stvaralačka aktivnost kroz koju se dijete izražava kao osoba, surađuje i komunicira s drugima, kroz koju se raduje, uči i razvija svoju osobnost (Antić, 2000, prema Mendeš i suradnici, 2020). Ono što razlikuje dječju igru od igre kojom se bave odrasli jest sloboda, unutarnja motivacija i zamišljena situacija (Šagud i Petrović-Sočo, 2002, prema Mendeš i suradnici, 2020). Igra djeci predstavlja radost i veselje. Kroz igru djeca istražuju svijet oko sebe, uče, socijaliziraju se i razvijaju psihofizičke osobine ličnosti. Rezultati istraživanja potvrđuju važnost igre u životu djeteta, te činjenicu da djeca mogu biti kreatori igre koja u realizaciji uključuje sadržaje više nastavnih predmeta, ali i razvija različite ključne kompetencije koje su polazište za svakog pojedinca u društvu temeljenom na znanju. U ovom procesu, uloga i kompetencije nastavnika su izuzetno važni, jer potiču razvoj djetetovih vještina i sposobnosti, potiču na suradnju s vršnjacima, uključuju u aktivnosti u odjeljenju, te omogućavaju odgovarajući udio igre u nastavi. Igrom se dijete priprema za sadašnjost i budućnost tako da je ona neophodna za njegov rast, razvoj, odgoj i obrazovanje. Pedagoške implikacije rezultata istraživanja su u poticaju nastavnika da igru (više) koriste u nastavnom procesu uz napomenu da omoguće učenicima da budu njeni kreatori. Igra je u središtu kvalitetnog obrazovanja, a neizostavna je kao metoda kojom se postiže da djeca, između ostalog, steknu znanja i vještine potrebne da se unaprijedi održivi razvoj u smislu promoviranja kulture mira i nenasilja, pripadnosti globalnoj zajednici, poznavanja ljudskih prava i slično. Nastavnici bi u odgojno-obrazovnom procesu trebali u većoj mjeri koristiti igru „...kao sadržaj, metodu i sredstvo učenja i poučavanja“ (Rajić i Petrović-Sočo, 2015:615) osiguravanjem poticajne okoline i mogućnosti za istraživanje kroz igru. Igra omogućava da nastavni sadržaj učenicima bude zanimljiv i zabavan te utječe na motivaciju za njihovo sudjelovanje u nastavi. Igrajući se, učenici lakše ostvaruju odgojno-obrazovne ishode, aktivniji su u procesu učenja, razvijaju maštu, sklapaju prijateljstva i ostvaruju lakšu komunikaciju s okolinom u kojoj djeluju (Romih, 2021). Također, igre su dokazan način da se nastavni proces učini aktivnim, da se postigne dugotrajnije znanje, a time će ojačati i njihovo samopouzdanje te će rado dolaziti na nastavu. Priprema nastavnika za primjenu igre u nastavnom procesu iziskuje određeni trud, vrijeme i napor. Ipak, postignuće učenika i njihovo zadovoljstvo su nemjerljiv rezultat odgojno-obrazovnog procesa.

## **Literatura**

- Anderson-McNamee, J.K. (2010). The Importance of Play in Early Childhood Development. A Self-Learning Resource From MSU Extension, 4(10), 1-4. Pribavljeno Rujan 10, 2024, s <https://www.montana.edu/extension/health/documents/MT201003HR.pdf>
- Burke Walsh, K. (2004). *Stvaranje razreda usmjerenog na dijete. Kurikulum za prvi razred osnovne škole*. Zagreb: Pučko otvoreno učilište "Korak po korak".

- Bengtsson, M. (2016). *How to plan and perform a qualitative study using content analysis*. NursingPlus Open 2, 8-14. Pribavljeno, Siječanj 31, 2025, s <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352900816000029#bib9>
- Cigan, V. i Šlogar, H. (2012). Istraživanje stavova studenata o metodama poučavanja na visokim čilištima u cilju razvoja poduzetničke kompetencije. *Učenje za poduzetništvo*, 2 (1), 179-190. Pribavljeno Listopad 11, 2024, s <https://hrcak.srce.hr/130188>
- Covey, S.R. (2006). *7 navika uspješnih obitelji*. Zagreb: Mozaik knjiga.
- Došen Dobud, A. (2016). *Dijete-istraživač i stvaralac*. Zagreb: Alinea.
- Đuranović, M., Klasnić, I., Matešić, I. (2020). Poticanje dječje kreativnosti u predškolskim ustanovama. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*. 49(1), 89-110. Pribavljeno Listopad 15, 2024, s <https://hrcak.srce.hr/247377>
- Hoff, E. (2006). How social contexts support and shape language development. *Developmental Review*, 26(1), 55-88. Pribavljeno Listopad 15, 2024, s <https://doi.org/10.1016/j.dr.2005.11.002>
- Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Brooklyn, New York: Angelico Press.
- Ginsburg, K.R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics* (2007) 119 (1): 182-191. Pribavljeno Studeni 11, 2024, s <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Komensky, J. A. (1954). *Velika didaktika*. Beograd: Savez pedagoških društva Jugoslavije.
- Lučić, K. (2005). *Prožimanje riječi, slike i glazbe u metodici književnosti u razrednoj nastavi*. Zagreb: Školska knjiga.
- Matijević, M. i Topolovčan, T. (2017). Izazovi i trendovi u multimedijskoj didaktici. *Radovi Zavoda za znanstvenoistraživački i umjetnički rad u Bjelovaru*, (11), 87-99. Pribavljeno Studeni 11, 2024, s <https://doi.org/10.21857/mjrl3uxqz9>
- Ministarstvo za obrazovanje, nauku i mlade Kantona Sarajevo (2018). Nastavni plan i program za 2. razred devetogodišnje osnovne škole. Pribavljeno Prosinac 20, 2024, s [https://mo.ks.gov.ba/sites/mo.ks.gov.ba/files/2024-07/2.\\_razred\\_0.pdf](https://mo.ks.gov.ba/sites/mo.ks.gov.ba/files/2024-07/2._razred_0.pdf)
- Mendeš, B., Marić, M., Goran, Lj. (2020). *Dijete u svijetu igre: teorijska polazišta i odgojno – obrazovna praksa*. Zagreb: Golden marketing.
- Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola*. Pribavljeno Prosinac 20, 2024, s <https://hrcak.srce.hr/file/106701>
- Noe, S. (2018). *Zabranjeno kukanje*. Split: Verbum.
- Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alinea.
- Wiium, N., & Säfvenbom, R. (2019). Participation in Organized Sports and Self-Organized Physical Activity: Associations with Developmental Factors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16 (4), 585. Pribavljeno Prosinac 21, 2024, s <https://doi.org/10.3390/ijerph16040585>
- Preporuka Europskog parlamenta i savjeta (2006). Pribavljeno Prosinac 20, 2024, s <https://hrcak.srce.hr/file/92192>
- Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik*, 64(4), 603-620. Pribavljeno Siječanj 31, 2025, s <https://hrcak.srce.hr/153131>
- Rajović, R. (2017). *Kako igrom uspješno razvijati djetetov IQ – NTC sustav učenja*. Split: Harfa d.o.o
- Romih, A. (2021). Između igre i učenja. *Varaždinski učitelj*, 4(7), 606-616.



Supek, R. (1987). *Dijete i kreativnost*. Zagreb: Nakladni zavod Globus.

Škrabina, D. (2013). *Art terapija i kreativnost*. Zagreb: Veble commerce.

Šušnjara, S. (2024). *Izazovi odgajanja u svijetu izmijenjenih vrijednosti*. Sarajevo: Svjetlo riječi.



#### **Teaching (Today for) Tomorrow:**

#### **Bridging the Gap between the Classroom and Reality**

3rd International Scientific and Art Conference

Faculty of Teacher Education, University of Zagreb in

cooperation with the Croatian Academy of Sciences and

Arts

## **The importance of a game in the teaching process**

### **Abstract**

The Sustainable Development Goals represent a transformative plan to create a better and more sustainable future for the entire world. One of the high-ranking goals of sustainable development is quality and inclusive education for all children, which confirms the belief that it is a powerful and proven means of sustainable development. In order to achieve the set (sub)goals, it is important to integrate play into the teaching and learning process, especially in the classroom, because it is a fundamental and primordial activity that fully corresponds to the child's nature, and represents an important path for the child's development. Thanks to the game, the child gets to know its environment, learns about itself, others and the world in general, but also develops a sense of security, self-control, independence, develops competencies, and strengthens self-confidence. The child develops creativity, cooperation and entrepreneurship in the game. The aim of the paper is to show, using the example of a children's game, the possibilities of integrated teaching, which enables students to see the connection between different teaching subjects and the importance of interdisciplinarity, which is life itself and life situations. The methods used in the research are: content analysis method, historical method and descriptive method. The results of the research confirm the importance of play in a child's life, and that children can be the creators of a game that includes the contents of various teaching subjects, but also develops different key competencies that are the starting point for every individual in a knowledge-based society. In this process, the role and competencies of the teacher are extremely important, because they encourage the development of the child's skills and abilities, encourage cooperation with peers, involve them in activities in the class, and enable an adequate share of play in the lesson. Through play, the child prepares for the present and the future, so that it is necessary for its further development.

### **Key words:**

competences; game; learning; teacher; teaching

**Revizija #5**

**Stvoreno 5 svibnja 2025 18:01:11 od Martina Gajšek**

**Ažurirano 21 svibnja 2025 07:26:47 od Martina Gajšek**