Primjena glazbenih igara u početnoj nastavi solfeggia

Pušić, Jelena

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:583751

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA GLAZBENU UMJETNOST
STUDIJ GLAZBENE PEDAGOGIJE

JELENA PUŠIĆ

PRIMJENA GLAZBENIH IGARA U POČETNOJ NASTAVI SOLFEGGIA

DIPLOMSKI RAD

Mentor:
doc. dr. sc. Jasna Šulentić Begić

Osijek, 2019.

SADRŽAJ

1. UVOD 2

2. GLAZBENE IGRE 4

2.1. GLAZBENE IGRE U POČETNOJ NASTAVI SOLFEGGIA 7

2.1.1. Brojalice 11

2.1.2. Igre s pjevanjem 12

2.1.3. Igre s melodijama i tonovima 14

2.1.4. Igre s ritmovima 14

2.1.5. Igre uz slušanje glazbe – pokret uz glazbu 16

2.1.6. Sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija 18

3. ISTRAŽIVAČKI DIO: Mišljenje učenika Solfeggia o glazbenim igrama u nastavi Solfeggia 20

3.1. OPIS TIJEKA ISTRAŽIVANJA 20

3.2. ISTRAŽIVAČKA PITANJA 20

3.3. POSTUPCI I INSTRUMENTI ISTRAŽIVANJA 20

3.3.1. Dnevnik održanih nastavnih sati 21

3.4. SKALA PROCJENE 36

3.5. ANALIZA REZULTATA 37

3.5.1. Analiza dnevnika istraživanja 37

3.5.2. Analiza održanih sati u početničkom Solfeggiu 37

3.5.3. Analiza održanih sati u prvom razredu Solfeggia. 37

3.5.4. Analiza održanih sati u drugom razredu 38

3.6. ANALIZA SKALE PROCJENE 41

4. ZAKLJUČAK 46

5. SAŽETAK 47

6. SUMMARY 48

7. LITERATURA 49

1. UVOD

Solfeggio je prateći predmet tijekom svih godina glazbenog obrazovanja za polaznike glazbene škole. Za tehnički uspješno svladavanje Solfeggia kao i sviranje bilo kojeg glazbala potrebno je znanje i vještina. Osnovni je zadatak Solfeggia svladavanje intonativnih i ritamskih vještina, te nužnih i neodjeljivih spoznaja glazbenih pojmova kao što su note, pauza, doba, mjera, takt i taktna crta, crtovlje, ključevi, predznaci, oznake mjere, ljestvice, intervali, trozvuci itd. [1]

Solfeggio (tal.) u glazbenom smislu podrazumijeva skup vježbi kojima se pjeva određena melodija za usavršavanje sluha, a uključuje osnovnu teoriju glazbe i glazbene diktate. Vježbe solfeggia pjevaju se na određene (solmizacija) ili na neodređene slogove (npr. la, na) te vokale (prije svega *a i e*). Vježbe solfeggia bilježe se od kraja XVI. st., a posebno su se razvile u Italiji u XVIII. st., kada su ih preuzeli Francuzi, a u Francuskoj su na pariškom Konzervatoriju od 1795. postale obvezatni dio glazbene nastave. Prvi udžbenik solfeggia bio je objavljen 1772. u Parizu (*Talijanski solfeggio sa šifriranim basom – Solfèges d'Italie avec la basse chiffrée*). Francuski solfeggio ostao je do danas prevladavajućim, iako su osobito u XX. st. nastale mnogobrojne uspjele nacionalne metode kao npr. u Njemačkoj (P. Hindemith), Mađarskoj (Z. Kodály), Brazilu (H. Villa-Lobos) i drugdje.[2]

Solfeggio kao takav je predmet koji je neizostavni dio svakog glazbenog obrazovanja. Na nastavi solfeggia stječu se intonacijska i ritamska znanja i vještine radi lakšeg razumijevanja glazbene strukture. Glazbena struktura sastoji se od glazbenih elemenata kao što su ritam, melodija, dinamika, harmonija i drugi. Solfeggio zahtijeva dug proces učenja i svladavanja vještina jer kroz solfeggio se učenici glazbeno opismenjavaju. U tom pogledu znanje solfeggia možemo promatrati kao proces učenja glazbenog jezika.[3]

Tema ovoga diplomskoga rada je primjena glazbenih igara u početnoj nastavi Solfeggia, odnosno željelo se ispitati mišljenje učenika i njihova motivacija o uporabi glazbenih igara koje se primjenjuju u nastavi Solfeggia. Ovaj rad pokušao je odgovoriti na sljedeća pitanja: *jesu li učenici mlađe školske dobi zainteresirani za glazbene igre, doprinose li igre boljoj atmosferi u razredu, koje glazbene igre preferiraju* i *ima li razlike u preferenciji različitih igara s obzirom na dob učenika*. U teorijskom dijelu bit će govora o nastavi Solfeggia, glazbenim igrama te o kategoriziranju glazbenih igara. Rad prikazuje i istraživanje

[1] *Golčić, Ivan – Solfeggio*. Preuzeto s: http://ivan-golcic-solfeggio.from.hr, 18.6.2019.
[2] *Hrvatska enciklopedija*. Preuzeto s: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=57053, 11.7.2018.
[3] *Muzički atelje.* Preuzeto s:http://www.muzickiatelje.hr/solfeggio.php, 11.7.2018.

koje je provedeno u *Glazbenoj školi Franje Kuhača* u Osijeku tijekom tri tjedna s učenicima početničkog, prvog i drugog razreda Solfeggia u školskoj godini 2018./19.

2. GLAZBENE IGRE

„Za dijete igra je ugoda, dobrovoljna, smislena i spontano odabrana aktivnost. Često je i kreativna, uključuje rješavanje problema, učenje novih društvenih vještina, novog jezika i novih tjelesnih vještina. Igra je vrlo važna za malo dijete budući da mu pomaže naučiti nove ideje i pretvoriti ih u praksu“ (Britton, 2000: 19). U *Hrvatskoj enciklopediji* pod pojmom igre naći ćemo definiciju: „igra, pojam koji se danas vrlo široko primjenjuje u društvenim i humanističkim znanostima.“ Igra ima i svoje potkategorije, pa tako i psihološko značenje, filozofsko pedagoško, informatičko i športsko. Mi ćemo se zadržati na pedagoškom, a ono označava „oblik čovjekove rekreacije, sredstvo odgoja i izobrazbe; slobodna, samomotivirajuća, nesvrhovita djelatnost u kojoj sredstva dominiraju nad ciljem. Većina autora vezuje ju uz djetinjstvo: što ono duže traje, to je igra razvijenija i obratno. Najčešće se igre u djetinjstvu svrstavaju u: funkcionalnu igru, simboličku igru i igru s pravilima. Funkcionalna igra određuje se kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetnim, perceptivnim sposobnostima. Simbolička je igra aktivnost u kojoj se simbolima (najčešće igračkama) zamjenjuju stvarni predmeti, djelatnosti i ljudi (najčešće oko djetetova 18. mjeseca). Igra s pravilima igra je sa senzomotoričkim kombinacijama (utrke, loptanje i dr.) ili s intelektualnim kombinacijama (kartanje, šah i dr.), u kojoj se pojedinci natječu i koja je regulirana pravilima.“[4]

„U igri djeca mogu istraživati, stvarati, improvizirati, maštati, sudjelovati u rješavanju problema i isprobati vlastite ideje. Igra pruža mogućnost djetetu da putem nje uči, stoga je ona najvažniji način na koji dijete upoznaje svoje okruženje“ (Brotherson, 2009 prema Šulentić Begić, 2016: 695). „Značajke dječje igre, pomoću koje dijete usvaja znanja i vještine te razvija svoje sposobnosti, jesu ove: ona je dobrovoljna, ugodna, iziskuje angažman i aktivnost, simbolična je, tj. ima elemente pretvaranja i iluzije, smislena je, usmjerena na postupak, intrizična (samomotivirajuća) i fleksibilna“ (Kennedy i Barblett, 2010 prema Šulentić Begić, 2016: 695). Brojna istraživanja pokazala su velik utjecaj igre na razvoj djeteta u području temeljnih vještina i složenih kognitivnih aktivnosti poput memorije, samokontrole, distanciranja, sposobnosti govora, simbolične generalizacije, prilagodbe školskoj sredini i uspješnije socijalizacije (Šulentić Begić, 2016).

„Promatrajući igru sa stajališta samog ponašanja, te uspoređujući igru s različitim oblicima instrumentalnog ponašanja, etnolozi ističu kao bitno određenje igre simulativno

[4] *Hrvatska enciklopedija*. Preuzeto s: http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26978, 11.5.2018.

izvođenje akcije, koje karakterizira stvaranje novine u ponašanju, ne kompletnost akcije i neadekvatnost ponašanja „ (Duran, 2001: 15). Reynolds (1976 prema Duran, 2001: 15) kaže da je „igra sustav čiji je output privremeno izdvojen od normalnog inputa. To znači da je igra nesumnjivo vezana za druge sustave ponašanja; iako proizvodi određene posljedice akcije, te posljedice ne predstavljaju prirodne posljedice akcije sustava od kojega je ta akcija ′posuđena′. No, simulativno ponašanje zahtijeva i poruku ′ovo jest igra′“ (Duran, 2001: 15).

No, da bi igre uistinu bile učinkovite one iziskuju vodstvo dobrog i stručnog učitelja, zaključuje Šulentić Begić (2016). Učitelj više nije osoba koja održava red i disciplinu, već se stvara novi suradnički odnos. Mnogi istraživači su imali za cilj uvidjeti učinkovitost igre u nastavi, a istraživanja su im potvrdila da učenici kroz igru postižu bolje rezultate nego u klasičnom učenju, odnosno da sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju učenika, a igra stvara bolju atmosferu među djecom. Ali igra mora biti prilagođena uzrastu učenika i njihovim intelektualnim sposobnostima. Učitelj je taj koji treba brinuti o dinamičnosti igre, vremenu trajanja igre i nastavnim sredstvima i pomagalima. Učitelj uvijek mora znati zašto koristi određenu igru u nastavi i što njome želi postići te koristiti igru u svim etapama nastavnoga sata.

„Djeca imaju urođenu motivaciju da uče: zapravo ne možemo ih od toga odvratiti. Naravno, važno je razumjeti što se smatra učenjem. Jednostavna je definicija da je to proces uslijed kojega dolazi do relativno trajnih promjena u ponašanju pojedinca“ (Britton, 2000: 17).

„U literaturi se igra često spominje i kao motivacijska tehnika za učenje jer igra potiče učenika na djelovanje, na slušanje i ovladavanje novim informacijama, a pri tome se učenik neće osjećati zamoreno i neće mu biti dosadno, što je važan psihološko-pedagoški moment pri usvajanju novih znanja“ (Aladrović Slovaček, sur., 2013 prema Šulentić Begić, 2016: 695). Igra kao nastavna metoda prisutna je u svim predmetima osnovne škole, osobito u nižim razredima osnovne škole (Šulentić Begić, 2016). Nikčević-Milković i sur. (2010 prema Šulentić Begić, 2016: 695) „utvrdile su da je učinkovita u radu s djecom i da se više koristi u razrednoj nego u predmetnoj nastavi. Učitelji razredne nastave igru u nastavi koriste više puta tjedno i to u svim predmetima, a što se tiče dijela sata, najviše u uvodnom i završnom dijelu. Igra je najviše prisutna u nastavi materinskoga i stranoga jezika, Matematike, Prirode i društva, Tjelesne i zdravstvene kulture, Glazbene kulture, a tek povremeno u nastavi Kemije, Povijesti, Geografije i Vjeronauka. Učiteljima su se pokazale učinkovite igre asocijacija, igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, križaljke i rebusi, a istraživanje je pokazalo da

učenici najviše vole igre asocijacije i natjecateljske igre, za razliku od suradničkih igara koje stručnjaci više preporučuju.“ Duran (1995 prema Šulentić Begić, 2016: 696) kategorizira igre kao„stvaralačke igre, igre s pravilima i funkcionalne igre. Stvaralačke igre su igre: igre uloga, dramatizacije i konstruktivne igre. Igre s pravilima jesu: narodne igre (koje se prenose predajom), pokretne i didaktičke igre dok su funkcionalne igre javljaju u ranom djetinjstvu, a označavaju sve razvijenije funkcije djeteta u aspektima motoričkoga, osjetilnog i perceptivnog razvoja.“

Djeca uživaju u igrama i one privlače njihovu pozornost ako su primjerene njihovoj dobi i razvoju (Britton, 2000). U nastavi glazbe, ali i nastavi neglazbenih predmeta, možemo s učenicima organizirati izvođenje glazbenih igara. Svrha je glazbenih igara razvijanje intonacijskih i ritamskih sposobnosti, tj. razvijanje muzikalnosti, glasa, pamćenja, motorike, osjećaja za skupno izvođenje te, u konačnici, razvijanje potrebe za glazbom. Glazbene igre djeca rado izvode i stoga one imaju rekreativan učinak na učenike (Katalozi znanja i umijeća u nastavi glazbe, 2004). Glazbene igre pozitivno utječu na motivaciju učenika. Mirno sjedenje u klupi nije prirodno učenicima mlađe školske dobi. Ni njihova koncentracija ne traje dugo. (Šulentić Begić, 2016). Šulentić Begić (2016) ističe da glazbene igre možemo podijeliti prema vrsti, a to su: *glazbene igre s pjevanjem*, *glazbene igre s ritmovima/melodijama/tonovima* i *glazbene igre uz slušanje glazbe*.

„Prema Manasteriotti glazbene igre s pjevanjem dijele se na: igre s pjevanjem u krugu – u kolu, igre u koloni, igre slobodnih oblika i igre mješovitih oblika. Najveća su skupina igara s pjevanjem igre u kolu koje se izvode u obliku spojenoga ili nespojenoga kruga ili kola. U ovoj vrsti igre djeca skladnim pokretima zajednički oponašaju pojedine prizore koji su sadržani u tekstu pjesme. Ponekad radnju izvodi samo jedno dijete koje poziva ostalu djecu iz kruga da učine određene pokrete. Osim takvih pokreta koji odražavaju nekakvu radnju često se izvode i pokretima koji nisu povezani sa značenjem teksta pjesme, kao npr. hodanje sredinom ili rubom kola, elementarni plesni motivi i različiti ritmički pokreti. Izmjenjivanjem tih pokreta djeca nesvjesno počinju shvaćati strukturu kompozicije koju mogu izraziti različitim pokretima. Igre u koloni izvode se u obliku bilo kakve linije u kojoj su djeca poredana jedno pored drugoga ili jedno iza drugoga. Oblik te igre nastao je iz sadržaja pjesme. Najčešće postoji igrač s glavnom ulogom koja može biti stalna ili se pri ponavljanju igre mijenja. S obzirom na pokrete naglasak je na ritmičkom hodu i prostornoj orijentaciji u koloni ili vrsti i na održavanju ravnoteže na prijelazu iz skoka u stojeći stav“ (Manasteriotti, 1978 prema Šulentić Begić, 2016: 697-698). Igre slobodnih oblika su najsloženija i

najslobodnija skupina igara s pjevanjem, smatra Šulentić Begić (2016). Izvođenje same igre ovisi isključivo o sadržaju igre, jer npr. fiksirani oblik igre u lovljenju u trku bi kočio individualnu kreativnost učenika. Učitelj mora biti oprezan i taktičan kako ne bi prekinuo dječje dobro raspoloženje, ali da se i dalje poštuju pravila igre. Igre mješovitih oblika kombinacija su više osnovnih oblika, npr. kolone i kola uz slobodne pokrete. U tim igrama primjenjuje se jednostavna izražajna sredstva glazbe, pokreta i riječi, a sadržaji se odnose na živa bića i nežive predmete.

Igre s ritmovima/melodijama/tonovima temelje se na ritmovima, melodijama i tonovima različite visine, jer učenici trebaju memorirati ritamsku/melodijsku frazu ili razlikovati visine tonova ili prepoznati poznatu melodiju, odnosno zvuk instrumenta (Šulentić Begić, 2016).

Glazbene igre uz slušanje glazbe izvode se uz skladbe koje imaju izražene glazbene sastavnice kao što su ritam, mjeru, određeno glazbalo i sl. budući da temelje se na sljedećem: pokretu učenika koji treba biti usklađen s ritmom (plesanje, koračanje) ili mjerom (dirigiranje) skladbe ili prepoznavanju zvukova instrumenata i oponašanju sviranja određenog instrumenta pokretima(Šulentić Begić, 2016).

Diane Ackerman, američka pjesnikinja je izvrsno opisala igru: „igra je najdraži oblik učenja za naš mozak“[5] i to uistinu vrijedi za sve dobne skupine.

2.1. GLAZBENE IGRE U POČETNOJ NASTAVI SOLFEGGIA

Glazbene igre mogu uvelike pomoći učiteljima kao sredstvo pomoću kojega učenici istražuju, nesvjesno usvajaju znanja i vještine, te razvijaju glazbene sposobnosti, ali i kao sredstvo stvaranja ugodne atmosfere u razredu. To je moguće zbog toga što tijekom igre, dijete spontano izmišlja različite tekstove i melodije kojima izražava svoje raspoloženje, nemaju pritisak klasičnog učenje, već spontano dolaze do saznanja. U glazbenim igrama govor, pjesma i pokret čine skladnu i estetsku formu (Manasteriotti, 1978).

Početna nastava Solfeggia, bilo da se radi o predškolskom glazbenom obrazovanju, bilo da se radi o nižim razredima glazbene škole, ne može biti organizirana na način kako je organizirana sa starijim učenicima. Nastavnici u početnoj nastavi Solfeggia trebaju imati u

5 Giannikas, Christina Nicole. *Play your way to effective teaching: the young learners classroom*. Preuzeto s: https://www.english.com/blog/play-effective-teaching/, 18.6.2019.

vidu dob učenika, tj. da kod učenika mlađe dobi razviju ljubav prema glazbi u općem smislu i potaknu razvoj svih kategorija glazbenog sluha, a prvenstveno osjećaj za glazbeni ritam i melodijski sluh. Kod mlađih učenika,dječji glasovi još uvijek nisu formirani, njihov glasovni opseg nije velik te, također, nisu razvijene njihove vokalne sposobnosti. Stoga treba pažljivo birati pjesme namijenjene pjevanju. U radu s najmlađim učenicima uz brojalice i pjesme potrebno je izvoditi koračanje, pljeskanje dlana o dlan, udar nogom u pod i slično kako bi dijete kroz pokret vlastitog tijela doživjelo puls jedinice brojanja. Također, u skladu s dobi učenika, potrebno je učenicima dozvoliti da na različite načine reagiraju na glazbu. Stoga ne bi trebalo očekivati da učenici mirno sjede tijekom slušanja, već da učenici prate glazbu spontanim pokretima, bilo samo nekim dijelovima tijela (cupkanjem, njihanjem, pokretima ruke), bilo čitavim tijelom – igrom, plesom, koračanjem i slično. Samo će se tako probuditi kod učenika želja da ponovo slušaju određenu skladbu. Slušanje glazbe bit će im zanimljivo, tj. potaknut će se razvijanje ljubavi prema glazbi i potreba slušanja glazbe (Marković i Ćoso-Pamer, 2016).

U početnoj nastavi Solfeggia cilj je učenike maksimalno uključiti u rad kako bi što bolje i brže napredovali. Benjamin Franklin, poznati američki filozof, izumitelj, fizičar, ekonomist i pisac je jednom prilikom izjavio: „Reci mi i ja ću zaboraviti. Poduči me i ja ću se sjetiti. Uključi me u rad i ja ću naučiti.“ Stoga, učenike treba što je više moguće uključiti u nastavu i rad (Marković i Ćoso-Pamer, 2016).

Glazbene igre u početnoj nastavi Solfeggia imaju za cilj da se učenici kroz zabavu i razonodu upoznaju s nekim glazbenim pojmovima, dožive određene glazbene pojave i kroz vlastito iskustvo usvoje određena glazbena znanja (Marković i Ćoso-Pamer, 2016). U kontekstu glazbene nastave treba imati u vidu da bit uvođenja glazbenih igara nije postizanje vrhunske motoričke vještine, nego razvoj fizičkih i mentalnih sposobnosti učenika koje sudjeluju u učenju. Glazbena igra je najspontaniji način pomoću kojeg dijete razvija svoje glazbene sposobnosti (Marković i Ćoso-Pamer, 2016), tj. osjećaj za intonaciju, sposobnost uočavanja dinamike, sposobnost uočavanja tempa, osjećaj za ritam, sposobnost kretanja uz glazbu, sposobnost uočavanja glazbenog oblika, sposobnost pamćenja glazbenih cjelina, sposobnost prepoznavanja melodije i osjećaj za skupno muziciranje (Šulentić Begić, 2016). One omogućavaju učenicima da nesvjesno savladaju brojne ritmičko-melodijske pojave kroz igru, koje će se kasnije obrađivati na nastavi Solfeggia prilikom glazbenog opismenjavanja. Kroz igru dijete tijelom lako i prirodno prihvaća glazbu i osnovne elemente njene strukture – tempo, karakter, metričko grupiranje, raspored naglašenih/nenaglašenih doba, fraziranje,

dinamiku, ritmičke obrasce, melodijsku liniju. Izbor glazbenih igara mora biti u skladu s dobi i sposobnostima učenika, kao i opsegom glasa.

Većinu područja u Solfeggiu možemo obraditi pomoću glazbenih igara i svako područje trebamo potkrijepiti igrom, kako bi naši učenici bili motiviraniji za obradu sadržaja. Tempo je zajednički element glazbe, pokreta i govora, smatra Happ, E., Happ R. (2004). Osnovni je organizacijski element koji ujedinjuje sve izražajne elemente u cjelinu. Ciljevi igara tempa imaju nekoliko razina zadaća: doživjeti tempo, održavati tempo, uskladiti izvođenje sa zadanim tempima i promjenama tempa, prepoznati i imenovati različite promjene tempa. Prema pulsu procjenjujemo tempo, odnosno organiziramo shvaćanje ritma koje ovisi o tempu. Kod određivanja tempa prepoznajemo osnovnu ritmičku pulsaciju, odnosno dobe, kao i naglasak i mjeru. Zajednički tempo ključan je za skladno skupno izvođenje, što osobito dolazi do izražaja pri naglim i postupnim promjenama tempa. Održavanje stalnoga tempa temelj je složnog, zajedničkog izvođenja i temeljna vještina koju moramo dobro utvrditi povećanjem razina zadaća i upotrebom i kombiniranjem raznih sredstava izražaja. Pri izvođenju igara budimo oprezni kad uvodimo nove elemente, čija brojnost i zahtjevnost vrlo često remete stalni tempo zastojima, usporavanjem i ubrzavanjem. Zbog toga trebao razvijati podjelu pažnje na sadržaj (ritam, pokret, dinamika...) i tempo.

Dinamika je vrlo važno izražajno područje, koje je u mogućnosti promijeniti karakter skladbe, ugođaj i/ili različita afektivna stanja. Dinamika nije samo važna za nastavnika glazbenog ili nastavnika Solfeggia, ona je važna za nastavnika svakog pojedinog predmeta. O dinamici našeg govora i vođenja sata ovisi i uspješnog toga sata, motiviranost učenika, atmosfera i ozračje. „Bilo je vruće popodne, svi smo bili umorni, zrak je bio zagušljiv. Naše afektivno stanje utjecalo je na izbor teme za improvizaciju, izbor instrumenata, način njihove upotrebe i način upotrebe glasa. Atmosfera nas je asocirala na vruće poslijepodne u seoskom dvorištu po kojem se životinje jedva kreću i proizvode vrlo tihe zvukove. S vremenom je dinamika postala monotona, što je rezultiralo željom za promjenom. Dinamika se postupno pojačavala i sve je završilo u urnebesnom crescendu. Naravno, i raspoloženje nam se popravilo, a neki su otkrili i psihoterapijski učinak naše improvizacije“ (Happ, E., Happ R., 2004: 22).

Improvizacija je važan dio glazbe, ali i važan dio igre i djetinjstva. Djeca mlađe dobi su često sklona improvizaciji kod igara, govora, kretnje, plesa i sl. „U igrama improvizacije ostvarujemo više ciljeva. Razvijamo osjećaj za ritam i melodiju:

- improviziranjem melodije na ritmove koje ćemo pjevati ili svirati,
- improviziranjem ritmičke pratnje, variranjem tempa i dinamike.

Istražujemo različite mogućnosti glasa:

- koristeći se dahtanjem, različitim zvukovima koje proizvodimo jezikom, usnama, zubima, grlom...,
- improvizirajući stihove poznatih brojalica i pjesmica koji se logično uklapaju u cjelinu,
- „repajući“, mijenjajući naglaske riječi, dodajući i izostavljajući riječi, slogove i rečenice.

Raznim akcijama istražujemo sinkretizam udaraljki, glasa i pokreta:

- dočaravajući različita raspoloženja, likove i karaktere,
- kombinirajući različite ritmove, dinamiku, pokrete i udaraljke,
- Spontano reagirajući na glazbu oslobađajući pokret.

Realizacijom postavljenih ciljeva u igrama improvizacije razvijamo maštu i kreativnost što omogućuje cjelovit razvoj ličnosti“ (Happ, E., Happ R., 2004: 26).

Glazbene igre u početnoj nastavi Solfeggia mogu se podijeliti na:

- brojalice, brzalice – igre s glasovima i slogovima, zvučnim i ritmičkim strukturama
- pitalice, zagonetke, doskočice – igre s tekstom
- igre s pjevanjem
- igre uz instrumentalnu pratnju
- glazbene dramatizacije
- pokret uz glazbu
- sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija (Marković i Ćoso-Pamer, 2016).

Mi ćemo, stoga, u daljnjem tekstu prikazati *brojalice, igre s pjevanjem, igre s melodijama, igre s ritmovima, igre uz slušanje glazbe, pokret uz glazbu* i *sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija.* No, nikako ne bismo smjeli zaboraviti kako sve navedene aktivnosti, tj. „bilo kakvu glazbenu kreativnost, pa bili to samo elementi glazbene kreativnosti, može izvoditi samo netko tko je glazbeno solidno obrazovan, osim ako se stvari ne shvaćaju na nedopustivo pojednostavljen, površan, pa i neuk način (Rojko, 2005 prema Šulentić Begić, 2016).

2.1.1. Brojalice

Brojalica je najprirodniji oblik dječjega glazbenog izražavanja i nezamjenljivo sredstvo razvijanja dječjeg osjećaj za ritam, glazbenog pamćenja i intonacije“ (Dobrota, 2012: 15). Većina glazbenih pedagoga slaže se s tvrdnjom da u svijet glazbenog jezika djecu treba uvesti preko ritma. Pri tome se kao najpogodniji put ističu brojalice, razbrajalice i brzalice – različiti tekstovi, nekad sa smislenim, a ponekad i besmislenim slogovima, koji imaju određenu ritmizaciju. Ritam je na različite načine već prisutan u životu svakog djeteta – prije nego li započnu različite igre, djeca se često razbrajaju, koristeći različite brojalice. Upravo igru treba što više koristiti u početnoj nastavi Solfeggia, kako bi se učenici na prirodan, lak i zabavan način uveli u područje glazbenog ritma. Da bi neki ritam bio glazbeni, neophodna su tri elementa: ritamska linija, glazbeni metar, odnosno takt i tempo. Potrebno je da učenik sve navedene kategorije doživi kroz osobno izvođenje, da se izvođenjem što većeg broja brojalica i različitih ritmiziranih tekstova napravi „baza podataka“, koja će kasnije u fazi glazbenog opismenjavanja predstavljati polaznu osnovu. U početnoj fazi glazbene nastave, u prvom razredu, učenici trebaju izvoditi brojalice u dvodijelnoj i trodijelnoj mjeri, s ciljem da određene brojalice, a kasnije i pjesme, budu u stanju prepoznati kao glazbu „na dva“ ili „na tri“. Bitno je da na osnovu pulsa jedinice brojanja i naglaska budu u stanju prepoznati dvodijelnu ili trodijelnu mjeru, ali ne treba znati definiciju mjere, niti koja je to vrsta mjere smatraju (Marković i Ćoso-Pamer, 2016).

Dobrota (2012) naglašava kako postoje dvije vrste brojalica. Prve su *govorne brojalice* koje se izgovaraju na jednom tonu, dok su druge one koje su *pjevane brojalice* koje imaju jednostavnu melodiju koja je izgrađena najčešće na intervalu male terce silazno. Takva brojalica ima melodiju koja je pentatonska (niz od pet cijelih tonova) te je lišena zakonitosti tonaliteta. Prema sadržaju, brojalice dijeli u tri skupine. Prva se navodi *konkretna brojalica* koja ima razumljiv sadržaj (*Iš'o medo u dućan*), zatim se navode *besmislene brojalice* koje su sastavljene od niza slogova koji nemaju konkretno značenje. Kod ove skupine brojalica važno je istaknuti da djetetu riječ u brojalici nema preveliku semantičku vrijednost, već je ona zvučna pojavnost, odnosno, zvučni fenomen, dakle čista muzika koja kod sve djece spada pod zakonitost radosti zvučne igre. Kao zadnja skupina navode se *kombinirane brojalice* gdje se izmjenjuju konkretni i besmisleni dijelovi teksta (*Eci peci pec, ti si mali zec*).

Učenje brojalice temelji se na principu učenje pjesme po sluhu. Pošto se radi o dobi u kojoj učenici još nisu potpuno glazbeno pismeni, nastavnik treba brojalice izvesti dva puta u cijelosti, s uputstvom da učenici budu pažljivi i slušaju (Marković i Ćoso-Pamer, 2016). Uz

izgovor, nastavnik će dlanovima ili na neki drugi način izvoditi puls jedinice brojanja. Zatim će brojalicu podijeliti na logične dijelove i izvodi svaki dio uz pljeskanje, zatim ponavljaju učenici koji također plješću jedinicu brojanja nastavljajući sve do kraja brojalice, bez nepotrebnih pauza. Odmah od početnih sati Solfeggia, učenici trebaju biti upoznati s taktiranjem, tako da se svaka brojalica, a kasnije i pjesma, izvodi uz obavezno taktiranje. Učitelj svojom kreativnošću može potaknuti učenike na igru s brojalicama te na taj način stvoriti glazbenu komunikaciju u kojoj će se razvijati glazbena sposobnost i vještina kod učenika.

2.1.2. Igre s pjevanjem

„Cilj aktivnosti pjevanja je usvajanje i izvođenje određene pjesme. Tako široko postavljen cilj konkretizira se zadacima koji uključuju usvajanje teksta i melodije pjesme, razvijanje intonacijskih i ritamskih sposobnosti, razvijanje glazbenog pamćenja i dr.“ (Dobrota, 2012: 25). Područje glasa je vrlo zastupljeno u dječjem razvoju od najranije dobi jer je to jedno od sredstava izražavanja i zapravo je jedno od najvažnijih područja u nastavi Solfeggia. Učenici od najranije dobi koriste glas u brojalicama i pjesmicama i to je obvezno područje nastave Solfeggia.

Djeca se često vole igrati svojim glasom, zaključuju Happ, E., Happ R. (2004), jer razgovaraju pjevušeći razne kratke melodije, koriste se bojama glasa i izgovora u ruganju, zadirkivanju, umiljavanju, imitiranju, maženju, svađi.... Čin pjevanja u osnovi treba biti veseo i ispunjen fizičkim zadovoljstvom koje nam pomaže i u emocionalnom izražavanju. Tako se u izražavanju glasom, govorom i pjevanjem susrećemo s osnovnim izrazom kreativnosti.

„U igrama glasa upoznajemo i razvijamo temeljne tehničke i interpretativne vještine:

1. ugrijavanje i opuštanje, što pomaže u fizičkom i psihičkom (emocionalnom) prirodnom izražavanju glasom,
2. tehniku disanja i aktiviranja dijafragme, koja omogućuje kontrolu dinamike i trajanja zvuka, pravilno fraziranje, točnu artikulaciju i intonaciju,
3. pokretljivost glasa i proširenja glasovnog opsega,
4. osjećaj za visinu tona, odnosno točnu intonaciju, vrlo često zanemarenu, ali temeljnu vještinu kvalitetna pjevanja
5. dobru dikciju o kojoj ovisi razumijevanje teksta, pogotovo u pjevanju,
6. oblikovanje različitih boja glasa (nazalne, guturalne, tamne, svijetle...),

7. improvizaciju glasom“ (Happ, E., Happ R., 2004: 14).

Glazbene igre s pjevanjem su pokretne igre koje se izvode bez instrumentalne pratnje, a imaju svoja ustaljena pravila. Napjevi trebaju biti jednostavni i pristupačni djeci, a pjesma mora imati značajke dobre pjesme, tj. pošto učenici imaju i fizički napor u izvođenju, opseg će biti manji od općenitog opsega dječjih glasova. Također, ritam treba biti što jednostavniji, jer se primjenjuje hod, kretanje ruku, trk ili poskoci (Šulentić Begić, 2016). Navest ćemo opise nekih od igara s pjevanjem

Igra uz pjevanje pjesme

Djeca pjevaju pjesmu i oponašaju tekst pjesme pokretima u ritmu pjesme (hodanje, trčanje, poskakivanje, kretnje ruku – sijanje, okapanje, češljanje...). Postupak usvajanje: najprije pjesmu dobro naučiti, potom uvoditi kretnje. Igre uz pjevanje pjesme mogu biti u kolu (krugu), koloni, slobodnih oblika i mješovitih oblika (Šulentić Begić, 2016).

Tko pjeva

Jedan je učenik pred pločom leđima okrenut razredu. Netko od učenika u razredu pjeva pjesmu, učenik pred pločom pogađa tko je to. Ako je igra prelagana, učenik pred pločom prepoznaje pjevače u paru. Kada učenik pred pločom pogodi pjevača, on ga zamjenjuje pred pločom i igra se nastavlja (Šulentić Begić, 2016).

Tko se oglasio

Učenici sjede zatvorenih očiju. Učitelj pjeva poznatu pjesmu koračajući razredom i dodirne nekog učenika koji zatim nastavlja pjesmu. Ostali pogađaju pjevača. Ako je igra učenicima prelagana, učenici pjevaju u paru, tj. učitelj odabere dva učenika koji istovremeno pjevaju (Šulentić Begić, 2016).

Ne zaboravi stihove

Nekoliko učenika izvlači papiriće sa stihovima pjesama koje su pjevanje tijekom godine. Zadatak je učenika prepoznati pjesmu i pjevati ju zadanim stihom. Nakon toga razred pjeva cijelu pjesmu (Šulentić Begić, 2016).

Treba imati na umu da je učitelj obvezan dati učenicima intonaciju i znak za početak izvođenja glazbene igre, tj. prije svakoga pjevanja.

2.1.3. Igre s melodijama i tonovima

Glazbene igre s melodijama su vrlo važne za učenike nižih razreda glazbene škole, ne samo zato što one doprinose dobroj glazbenoj memoriji koja je nezaobilazna u stjecanju znanja i vještina na Solfeggiu, nego potiču učenike na slušanje i razlikovanje tonova i melodija. Glazbene igre s melodijama vođene su principom imitacije tako da učitelj otpjeva melodijsku frazu neutralnim slogom, a zatim je ponove svi učenici ili svaki učenik samostalno – dok svi učenici ne izvedu zadanu frazu. Zatim svaki pojedini učenik ili svaki drugi učenik osmisli melodijsku frazu, a ostali učenici grupno ponavljaju, i na kraju učitelj postavi melodijsko pitanje, a učenik odgovara ili učenici to isto izvode u paru (Šulentić Begić, 2010).Kod igara s tonovima učenici trebaju memorirati i ponoviti tonove, tj. razlikovati visine tonova (Šulentić Begić, 2016). Navodimo neke od igara s melodijama i tonovima.

Dan – noć

Učitelj svira naizmjenično duboke i visoke tonove. Zatvorenih očiju, učenici čučnu na duboki ton, na visoki ustanu. Igra se na ispadanje uz proglašenje pobjednika (Šulentić Begić, 2016).

Glazbeni kviz s pjesmicama (grupni s na)

Učitelj podijeli učenike u grupe. Predstavnik grupe izvlači karticu s naslovom pjesme. Grupa pjeva pjesmu slogom *NA*, ostale grupe je prepoznaju. Igru nastavljaju ostale grupe (Šulentić Begić, 2016).

Visina tona

Svirajući na klaviru učitelj izvodi tonove*: c^1- g^1- c^2*(različitim redoslijedom), a učenici, zatvorenih očiju, prate tonove pokretima ruku:

- visoki ton (c^2) – ruka visoko ispružena iznad glave
- srednje visoki ton (g^1) – ruka u visini trbuha
- duboki ton (c^1) – ruka ispružena prema dolje (Šulentić Begić, 2016).

2.1.4. Igre s ritmovima

Glazba postoji tamo gdje je ritam, kao što život postoji tamo gdje je puls, izjavio je poznati ruski skladatelj ukrajinskog podrijetla Igor Stravinski.[6] „Ritmički otkucaj ljudskoga

6 *Stravinsky and Balanchine: A Journey of Invention*. Preuzeto s: https://epdf.pub/stravinsky-and-balanchine-a-journey-of-invention.html, 28.6.2019.

srca jest gibanje života u ovom vremenu, a znamo da život prestaje kada prestaje otkucaj ljudskog srca. Tako ritam na neki način ne daje život samo glazbi, melodiji, nego daje život cijelom svemiru i svakom pojedinom živom biću... U igrama ritma kao sredstvo izražavanja najčešće je pljeskanje, tjeloglazba, sviranje, glas i pokret kojima upoznajemo i uvježbavamo ritamske figure. Osnovno metodičko načelo pri upoznavanju i uvježbavanju ritamskih figura izgleda ovako:

1. plješćemo dobe u umjerenom tempu i pritom izgovaramo određenu riječ na jednu dobu, pazeći na naglasak (npr. riječ „šljiva“ u ritmu ta-te)
2. riječ izgovaramo u sebi i pritom plješćemo ili sviramo njezin ritam,
3. sviramo ritam bez izgovaranja riječi.

Za upoznavanje i uvježbavanje ritamskih stanki izgovaramo riječi i određene slogove u sebi, a kada steknemo osjećaj za trajanje stanki, izostavljamo izgovaranje“ (Happ, E., Happ R., 2004: 20).

„Glazbene igre s ritmovima vođene su po istom principu kao i glazbene igre s melodijama:

1. učitelj izvede ritamsku frazu (pljeskanjem, sviranjem udaraljki, tijelom kao instrumentom), a zatim je ponove svi učenici ili svaki učenik samostalno – dok svi učenici ne izvedu zadanu frazu
2. svaki pojedini ili svaki drugi učenik osmisli ritamsku frazu, a ostali učenici grupno ponavljaju
3. učitelj postavi ritamsko pitanje, a učenik odgovara ili učenici to isto izvode u paru“ (Šulentić Begić, 2010: 36).

Slijede opisi još nekih od igara s ritmovima.

Ritamski kružići

Učitelj otpjeva neutralnim slogom (NA) ili odsvira na jednom tonu ritamsku frazu od tonova različitog trajanja. Duže tonove učenici zapisuju većim, a kraće manjim kružićima. Učitelj ponavlja zadatak bar dvaput. Nakon svake fraze učenik-dobrovoljac zapisuje svoje rezultate na ploču, a ostali provjeravaju jesu li točno zapisali (Šulentić Begić, 2016).

Ritamska igra jeke

Učitelj plješće ritamsku frazu. Učenici ponavljaju. Nakon toga, ritamsku frazu može, na jednak način, zadati učenik (Šulentić Begić, 2016).

Ritam je jedan od osnovnih izražajnih elemenata glazbe i pokreta, stoga je vrlo važno uvoditi ga od početka učenikove glazbene izobrazbe.

2.1.5. Igre uz slušanje glazbe – pokret uz glazbu

Kineski filozof Konfucije rekao je kako glazba proizvodi neku vrstu užitka bez koje ljudska priroda ne može.[7] Glazbu možemo najbolje upoznati neprestano slušajući ju i zato je slušanje glazbe iznimno važno za učenike svih dobnih skupina. Slušajući glazbu učenici će razvijati svoj vlastiti ukus, bit će kompetentni slušatelji koji će znati ocijeniti kvalitetnu glazbu, a život će im učiniti ljepšim.

Glazbene igre uz slušanje glazbe mogu se izvoditi tako da učitelj unaprijed osmisli pokrete uz glazbu koju odabere te ih kasnije na satu uvježba s učenicima ili da učenici u grupi ili paru samostalno osmisle pokrete uz glazbu. Također je moguće da se učenici slobodno kreću uz slušanje glazbe (Šulentić Begić, 2010). U daljnjem tekstu navedene su neke od igara uz slušanje glazbe.

Glazbene stolice

U krug se posloži nekoliko stolica. Izabere se nekoliko učenika – jedan više od poslaganih stolica. Učenici koračaju u ritmu reproducirane pjesme /skladbe. Kad učitelj iznenada zaustavi reproduciranje glazbe, učenici sjedaju na stolice. Učenik koji nije uspio sjesti ispada iz igre. U sljedećim krugovima uklanja se po jedan stolac. Igra traje dok se ne dobije pobjednik (Šulentić Begić, 2016).

Igra uz slušanje skladbe ili pjesme

Pokreti – koračanje, pljeskanje, tapkanje, plesanje u ritmu uz slušanje skladbe ili pjesme. Igra se može izvesti na sljedeće načine:

- učenici se slobodno kreću uz glazbu
- učenici kao grupa smišljaju pokrete uz pjesmu/skladbu
- učitelj je naučio učenike plesati ili kretati se uz glazbu, tzv. vođeno plesanje ili kretanje (Šulentić Begić, 2016).

[7] *Sainte Anastasie*. Preuzeto s: https://hr.sainte-anastasie.org/articles/frases-y-reflexiones/80-frases-sobre-la-msica-para-melmanos-como-t.html, 18.6.2019.

Ples s balonom

Učenici u paru plešu uz poznatu pjesmu/skladbu pridržavajući između sebe balon. Ne smiju si pomagati rukama, a balon ne smije pasti na pod. Igra se na ispadanje dok se ne dobije pobjednički par (Šulentić Begić, 2016).

„U igrama pokreta osnovni cilj je razviti pravilan (s obzirom na zdravlje) i ekonomičan (s obzirom na odnos utroška energije i učinkovitosti), koordiniran (voljno izvođenje određenih pokreta, npr. Pri održavanju ravnoteže) i lijep pokret (s obzirom na estetsku vrijednost, npr. u plesu) kojim težimo kreativnom estetskom izražavanju. U igrama pokreta uspostavljamo odnos prema vlastitom tijelu, prema prostoru i prema drugim ljudima. Za razvijanje pokreta i upoznavanje izražajnih mogućnosti tijela valja:

- istražiti i upoznati svoje tijelo te osvijestiti njegove funkcije i načine pokretanja,
- upoznati različite stavove i usvojiti pravilan stav tijela,
- razvijati ravnotežu upotrebom različitih uporišta
- upoznati vrste hoda i usvojiti ispravan i prirodan hod
- upoznati različite skokove
- istražiti različite kvalitete pokreta
- intenzitetom pokreta ostvariti ritmičke i dinamičke kontraste
- pokretima tijela i mimikom dočarati i izraziti različita raspoloženja, karaktere, osjećaje misli i namjere,
- razvijati koordinaciju i kontrolu pokreta, što nam omogućuje bolje održavanje tempa pri usklađivanju pokreta i glazbe“ (Happ, E., Happ R., 2004: 12).

Happ, E. i Happ R. (2004) zaključuju da u koreografiji možemo koristiti skladbama koje su već skladane, ali i improvizacijom, kako bi stvorili atmosferu, različita raspoloženja i dramaturške napetosti. Glazba može sinkretički nastajati iz samih pokreta, što je najočitije u tjeloglazbi. U području pokreta i nedostatku rekvizita, uvijek možemo koristiti tjeloglazbu. U tjeloglazbi koristimo vlastito tijelo kao instrument, a zvukove proizvodimo različitim pljeskanjem, lupkanjem rukama po raznim dijelovima tijela, puckanjem prstima, zvukovima koji nastaju pomoću jezika i usana, lupkanje nogama i sl.

2.1.6. Sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija

„Kad je riječ o dječjem glazbenom stvaralaštvu svakako je potrebno istaknuti i koncepciju njemačkog skladatelja Carla Orffa u kojoj posebno mjesto ima upravo glazbena improvizacija. Ovaj čuveni skladatelj počeo se dvadesetih godina prošlog stoljeća posebno zanimati za glazbenu pedagogiju jer je u to vrijeme osnovana plesna škola u Münchenu gdje je počeo provoditi svoje zamisli o mogućnosti povezivanja glazbe s pokretom. Dotad je bila uobičajena praksa da se u plesnim školama nastava izvodi uz glazbenu pratnju koju je izvodio nastavnik na glasoviru. Orff je to želio promijeniti, odnosno omogućiti učenicima da sami izvode i stvaraju glazbu. Za to je bilo potrebno osigurati nešto jednostavnije instrumente. Umjesto glasovira Orff je uveo udaraljke od kojih su neke vrste već tada postojale, a pojedine je trebalo tek konstruirati. Orff je namjeravao osmisliti melodijske udaraljke po uzoru na indonezijski Gamelan orkestar, ali nakon što je na poklon dobio jednu afričku marimbu odlučio je upravo od nje izraditi sličan, samo nešto jednostavniji glazbeni instrument koji je nazvan „ksilofon.“ Uz taj instrument, te kasnije metalofon, Orff je u nastavu uveo i brojne druge udaraljke, zatim blok-flaute, a od žičanih instrumenata gitaru, lutnju, čelo te violu da gamba“ (Svalina, 2010, 4-5).

Jedna od najzanimljivijih aktivnosti u nastavi Solfeggia za učenike početne nastave predstavlja sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija. Uz pomoć ovih instrumenata djeca imaju priliku pokazati svoju muzikalnost, maštovitost i kreativnost. Sviranjem na instrumentima Orffovog instrumentarija kod učenika se razvijaju sve kategorije glazbenog sluha, prvenstveno melodijski i harmonijski sluh, kao i osjećaj za glazbeni ritam. Učenici se upoznaju s različitim tehnikama sviranja, eksperimentiraju s različitim zvučnim bojama, navikavaju se na grupno muziciranje, stječu fizičku spretnost, razvijaju motoriku i neprestano razvijaju ljubav prema glazbi. U suvremenoj početnoj glazbenoj nastavi, sviranju na dječjim instrumentima pridaje se veliki značaj. Zbog svoje jednostavnosti instrumenti Orffovog instrumentarija pogodni su za rad već s učenicima prvog razreda glazbene škole. Budući da instrument izgleda kao igračka, učenici ga tako i doživljavaju, te on zaokuplja učenikovu pažnju, razvija interes za sviranje i stvaranje glazbe (Marković i Ćoso-Pamer, 2016).

Glavna karakteristika Orffovog instrumentarija je jednostavnost, počevši od same građe instrumenata pa tako i način sviranja na njima. Učenici ih vrlo rado koriste – kroz igru razvijaju glazbene sposobnosti i aktivno muziciranje i vrlo su pogodni za prve improvizacije i samostalni stvaralački rad. Cilj je da što više učenika svira na svim instrumentima, a ne da se učenici usavrše sviranju na jednom od instrumenata. Upoznavanje s instrumentima treba biti

kratko, tj. treba predstaviti svaki instrument i objasniti način na koji se svira. Vrlo je važno da svaki učenik ima neki instrument, kako se nitko ne bi osjećao zapostavljeno (Marković i Ćoso-Pamer, 2016.).

„Početna točka kod Orffa je ritam koji se izvodi ili improvizira na raznim udaraljkama, dok se melodijski materijal temelji u početku samo na tri tona (sol-mi-la) da bi se kasnije proširio i na pentatonsku te dursku ljestvicu. Djecu se vodi kroz nekoliko faza glazbenog razvoja. Prva je faza istraživanje odnosno otkrivanje zvukova i pokreta. Druga je faza imitacija. Tu djeca razvijaju svoje temeljne ritamske vještine ritmiziranim govorom, korištenjem tijela kao instrumenta (pucketanje prstima, pljeskanje i sl.), slobodnim ili ritmiziranim pokretom u prostoru, pjevanjem te sviranjem instrumenata. Za sviranje se koriste ritamske i melodijske udaraljke te blok-flaute. Improvizacija predstavlja treću fazu glazbenog razvoja i uz nju se razvijaju vještine do tog nivoa da djeca mogu samostalno oblikovati nove obrasce, kombinirati ih te doprinijeti grupnoj aktivnosti u kojoj se također razvijaju improvizacijske vještine. Posljednja faza je stvaranje i tu se zapravo kombiniraju materijali iz prethodnih faza tako da se stvaraju nove male forme tipa ronda, teme s varijacijama ili suite manjih dimenzija“ (Svalina, 2010, 5).

Instrumenti Orffovog instrumentarija mogu se podijeliti na udaraljke s neodređenom visinom i s određenom visinom tona.Udaraljke s neodređenom visinom su štapići, činele, tamburin, drveni bubanj, mali bubanj, ručni bubanj, veliki bubanj, zvečka, triangl, kastanjete, praporci, čegrtaljka, bongo, guiro, bič i dr. U udaraljke s određenom visinom tona ubrajaju se timpani, kao i melodijski instrumenti s metalnim ili drvenim pločicama: metalofon, ksilofon i zvončići. Orffovom instrumentariju često pridružujemo i puhačke instrumente kao što su frule, blok-flaute i melodike (Marković i Ćoso-Pamer, 2016).

Svalina (2010) zaključuje kako učenici glazbenih škola razvijaju vještine sviranja na nekom od glazbenih instrumenata, ali i svoje ritamske te intonativne vještine u okviru nastave Solfeggia. Kako se učenici u glazbenim školama osposobljavaju i za moguće profesionalno bavljenje glazbom, smatra da je svakako važno da imaju priliku tijekom svog šestogodišnjeg osnovnog glazbenog obrazovanja uključiti se i u različite aktivnosti glazbenoga stvaranja.

3. ISTRAŽIVAČKI DIO: MIŠLJENJE UČENIKA SOLFEGGIA O GLAZBENIM IGRAMA U NASTAVI SOLFEGGIA

3.1. OPIS TIJEKA ISTRAŽIVANJA

Istraživanje je provedeno tijekom veljače i ožujka 2019. godine u *Glazbenoj školi Franje Kuhača* u Osijeku. Provedeno je akcijsko istraživanje održavanjem nastavnih sati Solfeggia u predškolskom, prvom i drugom razredu u svrhu dobivanja mišljenja učenika nižih razreda o glazbenim igrama u nastavi Solfeggia. Uzorak istraživanja je namjeran, a činila su ga tri razreda, po jedan početnički, po dva prva i tri druga razreda. U istraživanju je sudjelovalo 15 učenika početničkog Solfeggia, 15 u 1.a razredu, 21 u 1.b razredu, 10 u 2.a razredu, 9 u 2.b razredu i 17 u 2.a razredu. Ukupan broj učenika je 87 (N=87). U istraživačkom dnevniku zabilježeni su tijekovi sati prema kojima su organizirani sati. Istraživački dnevnik sadrži opise po jedan sat u početničkom Solfeggiu, po dva u prvom i po tri sata u drugom razredu Solfeggia, znači, ukupno šest sati. Nakon svakog sata učenici su procjenjivali na listiću glazbene igre pomoću skale procjene na ljestvici od 1 do 5. kako bi se uvidjela učenička zainteresiranost i preferencija glazbenih igara s obzirom na dob

3.2. ISTRAŽIVAČKA PITANJA

Cilj je ovoga istraživanja uvidjeti učeničku zainteresiranost za glazbene igre te spoznati njihovo mišljenje o glazbenim igrama. Istraživanje polazi od sljedećih pitanja:

- Jesu li učenici mlađe školske dobi zainteresirani za glazbene igre?
- Doprinose li igre boljoj atmosferi u razredu?
- Ima li razlike u preferenciji različitih glazbenih igara s obzirom na dob učenika?
- Koje glazbene igre preferiraju?

3.3. POSTUPCI I INSTRUMENTI ISTRAŽIVANJA

Postupkom sustavnog promatranja nastao je istraživački dnevnik u kojem su zabilježeni tijekovi sati prema kojima su organizirani sati nakon kojih su evidentirana zapažanja te reakcija učenika o glazbenim igrama primijenjenima u tome satu. Osim toga kao instrument istraživanja korišten je i listić koji se sastojao od popisa glazbenih igara koje su se

primijenile na određenom satu i učeničkih odgovora na Likertovoj skali od 1 do 5. Ocjena 5 je značila najviše sviđanje, a ocjena 1 najmanje.

3.3.1.Dnevnik održanih nastavnih sati

3.3.1.1. Održani nastavni sati u prvom razredu

Tablica 1.*Prvi održani nastavni sat u dva prva razreda*

<table>
<tr><td colspan="2">NAZIV ŠKOLE:
Glazbena škola Franje Kuhača</td><td>NASTAVNI PREDMET: Solfeggio</td></tr>
<tr><td colspan="3">IME I PREZIME STUDENTICE/A: Jelena Pušić</td></tr>
<tr><td colspan="3">IME I PREZIME UČITELJA/ICE: Jasminka Pušić</td></tr>
<tr><td colspan="2">NADNEVAK: 22. veljače 2019.</td><td>RAZRED: 1.</td></tr>
<tr><td colspan="2">NASTAVNO PODRUČJE:
• pjevanje
• slušanje glazbe
• glazbene igre</td><td>TIP SATA:
• obrada
• ponavljanje i vježbanje
• kombinirani</td></tr>
<tr><td colspan="3">NASTAVNA JEDINICA: Povisilice</td></tr>
<tr><td colspan="3">ZADAĆE NASTAVNOG SATA:
- naučiti slušno i vizualno prepoznati što su povisilice</td></tr>
<tr><td>NASTAVNE METODE:
1. demonstracija
2. pjevanje
3. slušanje glazbe
4. plesanje/pokret
5. razgovor</td><td>OBLICI RADA U NASTAVI:
1. frontalni
2. individualni
3. grupni</td><td>NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA:
- piano
- udžbenik/knjiga/bilježnica
- olovka
- ploča i kreda</td></tr>
</table>

6. pisanje		

TIJEK NASTAVNOG SATA

Uvodni dio sata (5 minuta)

U uvodnom dijelu ću se predstaviti i reći da sam studentica glazbene pedagogije, na akademiji u Osijeku i da ću im danas održati sat. Za početak ćemo otpjevati, tj. ponoviti pjesmice koje su učenici već ranije naučili (*Kukavica, Žabice, Tako kuca mali sati*) tako da ćemo izvesti igru *Glazbeni kviz s pjesmicama(grupni s NA).*

Podijelit ću učenike u tri grupe. Predstavnik grupe izvlači karticu s naslovom pjesme. Grupa pjeva pjesmu slogom NA, ostale grupe je prepoznaju. Igru nastavljaju ostale grupe.

Glavni dio sata (35 minuta)

Zatim ću na ploču nacrtati klavijaturu i ispod nje C-dur, te prozvati nekog učenika da nam na bijele tipke upiše kako se koji ton zove. Pjevamo uzlazno niz tonova od c1 do c2 tako što dok pjevamo pokazujem na svaki ispisani ton. Zatim ću ih pitati je li znaju na klavijaturi pokazati cijeli stepen (ako ima neka druga tipka između, veći razmaci između tonova), odnosno polustepen (ako između dvije tipke nemamo ništa, manji razmaci između tonova). Zamolit ću nekog od učenika da nam na klavijaturi pokaže gdje se nalaze cijeli, odnosno polustepeni. Pjevamo još jednom uzlazno niz tonova od c1 do c2. Nakon toga sama pjevam neutralnim slogom (*na*) niz tonova od c1 do c2, a potom pjevam neutralnim slogom (*na*) tonove *c cis d dis e f fis g gis a ais h c.* Dok pjevam pokazujem cijele note *c d e f g a h c*, a povišene tonove koji nisu zapisani pokazujem na prazna mjesta između zapisanih tonova. Učenici imaju zadatak pokušati objasniti u čemu je razlika između prvog i drugog pjevanja. Zaključujemo da sam pjevala i tonove koji se nalaze između bijelih tipki, odnosno da sam pjevala tonove koji su crne tipke na klavijaturi. Metodom razgovora zaključit ćemo da svaki ton možemo povisiti, pa ćemo ići u desno na klavijaturi. *Je li znamo gdje je desno (pokazuju rukom)? Znači, ako želimo povisiti ton c, otići ćemo u desno na crnu tipku, i taj povišeni ton c se zove cis.* Zatim ćemo u ljestvicu pored tona *c* napisati *cis*, povezati ga crtom od gore prema dolje i nacrtati ga. *Kada povisujemo ton moramo mu dodati i ovaj znakić, znamo li kako se zove taj znak? (povisilica) Kako bi se zvao povišeni d?(dis)* Zatim napišem i dis u ljestvicu. *Ton c kada smo povisili, koji nastavak smo mu dodali? (-is)* Zapišem to na ploču *c-cis* i zaokružim drugom bojom *–is. Svaki drugi ton koji budemo povisili dobit će nastavak –is.* Zatim ispišem do kraja

ljestvicu uz njihovu pomoć i kažem im da mogu i oni početi zapisivati u svoje kajdanke. Kad završim s pisanjem na ploči obiđem ih da vidim kako su napisali note.

Zatim najavljujem igru pogađanja! Podijelit ćemo se u dvije grupe A i B. Svatko od njih će dobiti papirić na kojem je zapisan ton s povisilicom u violinskom i bas ključu i izvlačit će po jedan papirić. Tim A i tim B će naizmjenično doći i zapisivati ključ i ton koji je dobio na papiriću. Na kraju igre ću svaki ton označiti s ☺ ili ☹. Tim koji osvoji više smajlića je pobjednik. U potrebi će se odigrati dva kruga.

Završni dio sata (5 minuta)

U završnom dijelu ćemo igrati igru *Tko pjeva*, jedan učenik je pred pločom okrenut leđima razredu. Netko od učenika u razredu pjeva jednu od pjesama s početka sata, učenik pred pločom pogađa tko je to. Ako igra bude prelagana, učenik pred pločom prepoznaje pjevače u paru. Kada učenik pred pločom pogodi pjevača, on ga zamjenjuje pred pločom i igra se nastavlja.

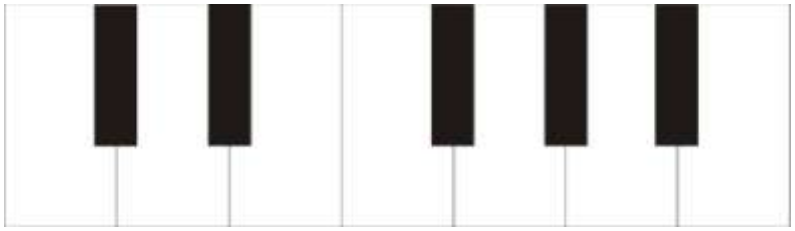
Na kraju sata ću podijeliti učenicima evaluacijski listić u kojemu će oni ocijeniti glazbene igre koje smo odigrali s ocjenama od 1-5 s prigodnom sličicom.

Rezervna aktivnost

U rezervnoj aktivnosti ćemo igrati *Glazbene stolice*. U krug posložimo tri stolice, izaberem četiri učenika. Učenici koračaju u ritmu reproducirane skladbe Johann Strauss – *Radetzky March*. Kad iznenada zaustavim skladbu, učenici sjedaju na stolice. Učenik koji nije uspio sjesti ispada iz igre. U sljedećim krugovima uklanjamo po jednu stolicu. Igra traje dok se ne dobije pobjednik.

Igramo igru *Dan-noć* u kojoj ću odsvirati naizmjenično duboke i visoke tonove. Zatvorenih očiju, učenici čučnu na duboki ton, na visoki ustanu. Igra se na ispadanje uz proglašenja pobjednika.

Plan ploče



c d e f g a h

cis dis eis fis gis ais his

3.3.1.2. Održani nastavni sati u drugom razredu

Tablica 2. *Prvi održani nastavni sat u drugom razredu*

NAZIV ŠKOLE: Glazbena škola Franje Kuhača	**NASTAVNI PREDMET:** Solfeggio
IME I PREZIME STUDENTICE/A: Jelena Pušić	
IME I PREZIME UČITELJA/ICE: Jasminka Pušić	
NADNEVAK: 1. ožujak 2019.	**RAZRED: 2.**
NASTAVNO PODRUČJE: • pjevanje • slušanje glazbe • glazbene igre	**TIP SATA:** • obrada • ponavljanje i vježbanje • kombinirani
NASTAVNA JEDINICA: *Tempo*	
ZADAĆE NASTAVNOG SATA: - naučiti slušno i vizualno prepoznati što je tempo	

NASTAVNE METODE:	OBLICI RADA U NASTAVI:	NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA:
1. demonstracija	1. frontalni	- piano

2. pjevanje 3. slušanje glazbe 4. plesanje/pokret 5. razgovor 6. pisanje	2. individualni 3. grupni	- udžbenik/knjiga/bilježnica - olovka - ploča i kreda

TIJEK NASTAVNOG SATA

Uvodni dio sata (5 minuta)

U uvodnom dijelu ću se predstaviti i reći da sam studentica glazbene pedagogije, na akademiji u Osijeku i da ću im danas održati sat. Za početak ćemo odigrati igru Dan-noć.

Zatim ćemo otpjevati, tj. ponoviti pjesmice koje su učenici već ranije naučili (Do-re-mi, Mi smo djeca vesela, Ode zima,) tako da izvedemo igru *Tko se oglasio?*. Učenici sjede zatvorenih očiju. Pjevam poznatu pjesmu koračajući razredom i dodirnem nekog učenika koji zatim nastavlja pjesmu. Ostali pogađaju pjevača.

Glavni dio sata (35 minuta)

Nakon toga ću ponovo odsvirati pjesmicu Ode zima, ali u vrlo sporom tempu. Pitat ću ih koja je razlika između prvog i drugog sviranja *(tempo)*. Metodom razgovora ću ih upitati što je to tempo (brzina izvođenja glazbenog djela), od čijeg izraza dolazi riječ tempo *(talijanski izraz)*, što znači *(vrijeme)*. Zaključit ćemo da se promjenom tempa iste melodije ujedno mijenja i ugođaj. Gdje se najčešće zapisuju oznake za tempo *(na početku glazbenog djela ili primjera)* te je li moguće i negdje drugog *(moguće je i tijekom glazbenog djela, ako s tempo mijenja)*. Naučit ću učenike da su polazište za određivanje tempa otkucaji ljudskog srca u jednoj minuti; umjerenim se tempom smatra 70 do 80 otkucaja u minuti; iznad toga je brzi, a ispod polagani tempo. Podsjetit ćemo se metronoma kao sprave kojom se služe glazbenici za određivanje tempa.

Zatim ćemo poslušati prvi primjer: Ludwig van Beethoven – Patetična sonata (https://www.youtube.com/watch?v=lv-jiA1JiFU) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (Adagio – polagano) i to zapisujem na ploču.

Slušamo sljedeći primjer: Petar Iljič Čajkovski – Labuđe jezero, op. 20 Moderato

(https://www.youtube.com/watch?v=b1QhNz117CQ) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (Moderato – umjeren). Zatim ću to zapisati na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Antonio Vivaldi – Summer (https://www.youtube.com/watch?v=-SUvnM3nqfU) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (Presto – vrlo brzo), zatim to zapisujem na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Wolfgang Amadeus Mozart – Klavirski koncert br. 21 – Andante (https://www.youtube.com/watch?v=df-eLzao63I) sa zadatkom prepoznavanja tempa (Andante – korakom, kao hodom) i zapisujem to na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Wolfgang Amadeus Mozart – Rondo Alla Turca (https://www.youtube.com/watch?v=Cy10pGVmc20) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (Vivo – živo, pokretljivo) i zapisujem to na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Wolfgang Amadeus Mozart – Simfonija br. 29 u A-duru, I Allegro moderato (https://www.youtube.com/watch?v=oVRP29N5Wzk) sa zadatkom prepoznavanja tempa (Allegro – brzo, veselo, vedro), i to zapisujem na ploču.

Nakon toga ću odsvirati pjesmicu (Mi smo djeca vesela) i naglo ću usporiti, a njihov će zadatak biti prepoznati što sam drugačije odsvirala. Zatim ćemo utvrditi metodom razgovora da sam naglo usporila tempo. Nakon toga odsvirat ću još jednom tu pjesmicu,ali ovaj puta ću postupno usporavati, a njihov zadatak bit će prepoznati razliku. Zatim ću ih pitati znaju li kako se zovu oznake za postupno usporavanje. To ćemo zapisati i na ploču. Ritardando (krat. ritard.) – postupno usporavati. Zatim ću istu tu pjesmicu svirati, ali ovaj puta ću ubrzati, a njihov zadatak bit će prepoznati razliku. Zatim ću ih pitati znaju li kako se zove oznaka ubrzanje. To ćemo i zapisati na ploču. Accelerando (krat. accel.) - ubrzanje.

Završni dio sata (5 minuta)

Zatim ćemo riješiti križaljku.

U završnom dijelu ćemo svirati na Orffovom instrumentariju (štapići i triangl) sa zadatkom izvođenja ritamskog primjera iz knjige u različitim tempima.

Plan ploče

Adagio – polagano

Moderato – umjereno

Presto – vrlo brzo Andante – korakom, kao hodom Vivo – živo pokretljivo Allegro – brzo, veselo, vedro   Ritardando (ritard.) – postupno usporavati Accelerando (accel.) – postupno ubrzanje

3.3.1.3. Održani nastavni sati u drugom razredu

Tablica 3. *Drugi održani nastavni sat u drugom razredu*

NAZIV ŠKOLE: Glazbena škola Franje Kuhača	**NASTAVNI PREDMET:** Solfeggio
IME I PREZIME STUDENTICE/A: Jelena Pušić	
IME I PREZIME UČITELJA/ICE: Jasminka Pušić	
NADNEVAK: 1. ožujak 2019.	**RAZRED: 2.**
NASTAVNO PODRUČJE: • pjevanje • slušanje glazbe • glazbene igre	**TIP SATA:** • obrada • ponavljanje i vježbanje • kombinirani
NASTAVNA JEDINICA: *Tempo*	
ZADAĆE NASTAVNOG SATA: - naučiti slušno i vizualno prepoznati što je tempo	

NASTAVNE METODE:	OBLICI RADA U NASTAVI:	NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA:
1. demonstracija 2. pjevanje 3. slušanje glazbe 4. plesanje/pokret 5. razgovor 6. pisanje	1. frontalni 2. Individualni 3. grupni	- piano - udžbenik/knjiga/bilježnica - olovka - ploča i kreda

TIJEK NASTAVNOG SATA

Uvodni dio sata (5 minuta)

U uvodnom dijelu ću se predstaviti i reći da sam studentica glazbene pedagogije, na akademiji u Osijeku i da ću im danas održati sat. Za početak ćemo odigrati igru *Visina tona*.

Zatim ćemo otpjevati, tj. ponoviti pjesmice koje su učenici već ranije naučili (*Do-re-mi, Mi smo djeca vesela, Ode zima*) tako da izvedemo igru *Tko pjeva 2*. Učenici sjede zatvorenih očiju. Pjevam poznatu pjesmu koračajući razredom i dodirnem nekog učenika koji zatim nastavlja pjesmu. Ostali pogađaju pjevača.

Glavni dio sata (35 minuta)

Nakon toga ću ponovo odsvirati pjesmicu Ode zima, ali u vrlo sporom tempu. Pitat ću ih koja je razlika između prvog i drugog sviranja *(tempo)*. Metodom razgovora ću ih upitati što je to tempo (brzina izvođenja glazbenog djela), od čijeg izraza dolazi riječ tempo *(talijanski izraz)*, što znači *(vrijeme)*. Zaključit ćemo da se promjenom tempa iste melodije ujedno mijenja i ugođaj. Gdje se najčešće zapisuju oznake za tempo *(na početku glazbenog djela ili primjera)* te je li moguće i negdje drugog *(moguće je i tijekom glazbenog djela, ako s tempo mijenja)*. Naučit ću učenike da su polazište za određivanje tempa otkucaji ljudskog srca u jednoj minuti; umjerenim se tempom smatra 70 do 80 otkucaja u minuti; iznad toga je brzi, a ispod polagani tempo. Podsjetit ćemo se metronoma kao sprave kojom se služe glazbenici za određivanje tempa.

Zatim ćemo poslušati prvi primjer: Ludwig van Beethoven – Patetična sonata (https://www.youtube.com/watch?v=lv-jiA1JiFU) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu

je riječ (Adagio – polagano) i to zapisujem na ploču.

Slušamo sljedeći primjer: Petar Iljič Čajkovski – Labuđe jezero, op. 20 Moderato (https://www.youtube.com/watch?v=b1QhNz117CQ) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (Moderato – umjeren). Zatim ću to zapisati na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Antonio Vivaldi – Summer (https://www.youtube.com/watch?v=-SUvnM3nqfU) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (Presto – vrlo brzo), zatim to zapisujem na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Wolfgang Amadeus Mozart – Klavirski koncert br. 21 – Andante (https://www.youtube.com/watch?v=df-eLzao63I) sa zadatkom prepoznavanja tempa (Andante – korakom, kao hodom) i zapisujem to na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Wolfgang Amadeus Mozart – Rondo Alla Turca (https://www.youtube.com/watch?v=Cy10pGVmc20) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (Vivo – živo, pokretljivo) i zapisujem to na ploču. Slušamo sljedeći primjer: Wolfgang Amadeus Mozart – Simfonija br. 29 u A-duru, I Allegro moderato (https://www.youtube.com/watch?v=oVRP29N5Wzk) sa zadatkom prepoznavanja tempa (Allegro – brzo, veselo, vedro), i to zapisujem na ploču.

Nakon toga ću odsvirati pjesmicu (Mi smo djeca vesela) i naglo ću usporiti, a njihov će zadatak biti prepoznati što sam drugačije odsvirala. Zatim ćemo utvrditi metodom razgovora da sam naglo usporila tempo. Nakon toga odsvirat ću još jednom tu pjesmicu,ali ovaj puta ću postupno usporavati, a njihov zadatak bit će prepoznati razliku. Zatim ću ih pitati znaju li kako se zovu oznake za postupno usporavanje. To ćemo zapisati i na ploču. Ritardando (krat. ritard.) – postupno usporavati. Zatim ću istu tu pjesmicu svirati, ali ovaj puta ću ubrzati, a njihov zadatak bit će prepoznati razliku. Zatim ću ih pitati znaju li kako se zove oznaka ubrzanje. To ćemo i zapisati na ploču. Accelerando (krat. accel.) - ubrzanje.

Završni dio sata (5 minuta)

Zatim ćemo riješiti križaljku.

U završnom dijelu ćemo odigrati *Ritamski kružić*. Učitelj otpjeva neutralnim slogom (NA) ili odsvira na jednom tonu ritamsku frazu od tonova različitog trajanja. Duže tonove učenici zapisuju većim, a kraće manjim kružićima. Učitelj ponavlja zadatak bar dva puta. Nakon svake, fraze učenik-dobrovoljac zapisuje svoj rezultat na ploču, a ostali provjeravaju jesu li točno zapisali.

Plan ploče

Adagio – polagano

Moderato – umjereno

Presto – vrlo brzo

Andante – korakom, kao hodom

Vivo – živo pokretljivo

Allegro – brzo, veselo, vedro

Ritardando (ritard.) – postupno usporavati

Accelerando (accel.) – postupno ubrzanje

O O o o o o

o o o o O O

o o O o o O

O o o O o o

3.3.1.4. Održani nastavni sati u drugom razredu

Tablica 4. *Treći održani nastavni sat u drugom razredu*

<table>
<tr><td colspan="2">NAZIV ŠKOLE:
Glazbena škola Franje Kuhača</td><td>NASTAVNI PREDMET: Solfeggio</td></tr>
<tr><td colspan="3">IME I PREZIME STUDENTICE/A: Jelena Pušić</td></tr>
<tr><td colspan="3">IME I PREZIME UČITELJA/ICE: Jasminka Pušić</td></tr>
<tr><td colspan="2">NADNEVAK: 6. ožujak 2019.</td><td>RAZRED: Početnički Solfeggio II.</td></tr>
<tr><td colspan="2">NASTAVNO PODRUČJE:
• pjevanje
• slušanje glazbe
• glazbene igre</td><td>TIP SATA:
• obrada
• ponavljanje i vježbanje
• kombinirani</td></tr>
<tr><td colspan="3">NASTAVNA JEDINICA: Tempo</td></tr>
<tr><td colspan="3">ZADAĆE NASTAVNOG SATA:
- naučiti slušno prepoznati što je tempo</td></tr>
<tr><td>NASTAVNE METODE:
1. demonstracija
2. pjevanje
3. slušanje glazbe
4. plesanje/pokret
5. razgovor
6. pisanje</td><td>OBLICI RADA U NASTAVI:
1. frontalni
2. Individualni
3. grupni</td><td>NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA:
- piano
- udžbenik/knjiga/bilježnica
- olovka
- ploča i kreda</td></tr>
<tr><td colspan="3">TIJEK NASTAVNOG SATA
Uvodni dio sata (8 minuta)
U uvodnom dijelu ću se predstaviti i reći da sam studentica glazbene pedagogije, na akademiji u Osijeku i da ću im danas održati sat. Za početak ćemo odigrati glazbenu igru Glazbeni kviz s</td></tr>
</table>

pjesmicama tako što ću ih podijeliti u dvije skupine i podijeliti papire. Odsvirat ću im deset pjesmica koje su oni ranije već radili, a njihov zadatak je napisati nazive pjesmica.

Glavni dio sata (30 minuta)

Nakon toga ćemo igrati igru *Tko je na vratima* tako što će izaći po tri učenika van učionice i oni će kucati na vratima onoliko puta koliko njihovo ime ima slogova (npr. I-VA-NA, MAR-KO ..itd.), a drugi učenici pogađaju tko je od učenika kucao na vrata.

Zatim ću na ploču staviti slike puža, kornjače, zeca, ptice trkačice, leoparda, a njihov zadatak je da ih poredaju po njihovoj brzini. Zatim ću ih pitati postoji li i u glazbi brzina (izvođenja). Zatim ćemo poslušati skladbu *Largo u Es duru* Fredrica Chopina

(https://www.youtube.com/watch?v=ZuayOEDAKKc) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (SPORI). Zatim ćemo poslušati skladbu *Četiri godišnja doba, Ljeto* – Presto Antonija Vivaldija (https://www.youtube.com/watch?v=-SUvnM3nqfU) sa zadatkom prepoznavanja o kojem tempu je riječ (BRZI). Zatim ćemo poslušati skladbu *Klavirski koncert br. 21* – Andante Wolfganga Amadeusa Mozarta (https://www.youtube.com/watch?v=df-eLzao63I) sa zadatkom prepoznavanja tempa (UMJERENI).

Zatim ćemo svirati s Orffovim instrumentarijem (štapići) u kojemu ćemo pjesmicu *Što hukće lokomotiva* ritamski otkucati s instrumentima. Slijedi istovremeno pjevanje i sviranje pjesmice *Što hukće lokomotiva*.

Završni dio sata (7 minuta)

Riješit ćemo križaljku.

U završnom dijelu ćemo igrati igru *Skriveni predmet (pile)* u kojoj će netko od učenika izaći iz razreda, dok će netko od učenika sakriti igračku pile. Zatim će učenik uči u razred, a ostali će pjevati glasnije ako se učenik nalazi blizu sakrivenog predmeta, odnosno tiše ako se udaljava.

Tablica 5.*Treći održani nastavni sat u drugom razredu*

<table>
<tr><td colspan="2">NAZIV ŠKOLE:
Glazbena škola Franje Kuhača</td><td>NASTAVNI PREDMET: Solfeggio</td></tr>
<tr><td colspan="3">IME I PREZIME STUDENTICE/A: Jelena Pušić</td></tr>
<tr><td colspan="3">IME I PREZIME UČITELJA/ICE: Jasminka Pušić</td></tr>
<tr><td colspan="2">NADNEVAK: 8. ožujak 2019.</td><td>RAZRED: II.</td></tr>
<tr><td colspan="2">NASTAVNO PODRUČJE:
• pjevanje
• slušanje glazbe
• glazbene igre</td><td>TIP SATA:
• obrada
• ponavljanje i vježbanje
• kombinirani</td></tr>
<tr><td colspan="3">NASTAVNA JEDINICA: Dinamika</td></tr>
<tr><td colspan="3">ZADAĆE NASTAVNOG SATA:
- naučiti slušno i vizualno prepoznati što je dinamika</td></tr>
<tr><td>NASTAVNE METODE:
7. demonstracija
8. pjevanje
9. slušanje glazbe
10. plesanje/pokret
11. razgovor
12. pisanje</td><td>OBLICI RADA U NASTAVI:
4. frontalni
5. Individualni
6. grupni</td><td>NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA:
- piano
- udžbenik/knjiga/bilježnica
- olovka
- ploča i kreda</td></tr>
<tr><td colspan="3">TIJEK NASTAVNOG SATA
Uvodni dio sata (8 minuta)
U uvodnom dijelu ću se predstaviti i reći da sam studentica glazbene pedagogije, na akademiji u Osijeku i da ću im danas održati sat. Za početak ćemo odigrati glazbenu igru Dan-noć tako što ću im svirati tonove različite dubine, a njihov zadatak je da na visoke ustanu odnosno na</td></tr>
</table>

duboke da čučnu. Igra se na ispadanje.

Glavni dio sata (30 minuta)

Nakon toga ćemo igrati igru *Pile* tako što će jedan učenik izaći van, drugi učenik će sakriti predmet „Pile“ i nakon toga će ući u učionicu. Kako se učenik bude približavao predmetu, tako će ostali učenici glasnije pjevati pjesmu *Pile,* a kako se bude udaljavao – pjevat će tiše.

Zatim ću ih pitati znaju li koji je naziv za tiho odnosno glasno izvođenje glazbe (*dinamika*)? Pišem na ploču *Dinamika – jačina izvođenja glazbenog djela*. Poslušat ćemo nekoliko skladbi, a njihov zadatak bit će prepoznati o kojoj dinamici se radi. Slušamo sljedeći *primjer Erik Satie – Gymnopédies* (https://www.youtube.com/watch?v=_fuIMye31Gw)sa zadatkom prepoznavanja o kojoj dinamici se radi (*vrlo tiho*). Zatim pišem na ploču *Vrlo tiho – pianissimo (pp)*. Slušamo slijedeći primjer *Ludwig van Beethoven – Mjesečeva sonata* (https://www.youtube.com/watch?v=5-MT5zeY6CU)sa zadatkom prepoznavanja o kojoj dinamici se radi (tiho). Zatim pišem na ploču *Tiho – piano (p)*. Slušamo slijedeći primjer *Wolfgang Amadeus Mozart – Simfonija br. 25 u g-molu, K. 183, 1. stavak* (https://www.youtube.com/watch?v=opKK871VO0A) sa zadatkom o kojoj dinamici se radi *(glasno)*. Zatim pišem na ploču *Glasno – forte (f)*. Slušamo slijedeći primjer *Carl Orff – Carmina Burana, O Fortuna* (https://www.youtube.com/watch?v=GXFSK0ogeg4&t=27s) sa zadatkom prepoznavanja dinamike *(vrlo glasno*). Zatim pišem na ploču *Vrlo glasno – fortissimo (ff).*

Završni dio sata (7 minuta)

Zatim ćemo riješiti križaljku koja će nam biti ispunjena pojmovima koje smo naučili na satu: *dinamika, pianissimo, piano, forte i fortissimo*.

U završnom dijelu ćemo igrati igru *Dirigent* tako što će jedan učenik dobrovoljac stati pred razred i na skladbu *Johanna Straussa Sr. – Radetzky March* dirigirati ostalim učenicima tako što će na forte dinamici imati veće i naglašenije pokrete, a na piano manje.

Plan ploče

Dinamika – jačina izvođenja glazbenog djela

Vrlo tiho – pianissimo (pp)

Tiho – piano (p)

Glasno – forte (f)

Vrlo glasno – fortissimo (ff)

3.4. SKALA PROCJENE

Za potrebe istraživanja osmišljen je listić (skala procjene) za ocjenjivanje 17 glazbenih igara od strane učenika. Glazbene igre s učenicima organizirane su tijekom izvođenja nastavnih sati Solfeggia u *Glazbenoj školi Franje Kuhača u Osijeku*. Nakon što je izvedena glazbena igra, učenici su je ocjenjivali ocjenom od 1 do 5 (1 – najniža ocjena; 5 – najviša ocjena). U tablici je prikazan listić (skala procjene) za ocjenjivanje glazbenih igara od strane učenika.

Tablica 6. *Skala za procjenu glazbenih igara*

GLAZBENA IGRA	**OCJENA**				
Glazbeni kviz s pjesmicama	1	2	3	4	5
Igra pogađanja	1	2	3	4	5
Tko pjeva?	1	2	3	4	5
Glazbene stolice	1	2	3	4	5
Dan – noć	1	2	3	4	5
Tko se oglasio?	1	2	3	4	5
Križaljka	1	2	3	4	5
Sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija	1	2	3	4	5
Visina tona	1	2	3	4	5
Ritamski kružić	1	2	3	4	5
Skrivani predmet - pile	1	2	3	4	5
Dirigent	1	2	3	4	5
Tko je na vratima?	1	2	3	4	5

3.5. ANALIZA REZULTATA

3.5.1. Analiza dnevnika istraživanja

Glazbene igre provodile su se kroz tri nastavna tjedna u početničkom, prvom i drugom razredu te su zabilježene reakcije učenika na provedeni sat. Učenici su neke igre već od prije poznavali, a neke su im bile nove. Učenici su htjeli biti uključeni u sve glazbene igre i većina njih je bila motivirana i sretna. Postoji nekoliko igara koje su učenici smatrali manje zanimljivima, odnosno slabije su ih ocijenila, a to su igre u kojima su bili podijeljeni u dvije skupine, a u kojima su učenici bili u timu koji nije pobijedio. Isto tako je uočeno kako su pojedini učenici lošije ocijenili glazbene igre kada su ispali iz igre.

3.5.2. Analiza održanih sati u početničkom Solfeggiu

Sat Solfeggia bio je sat obrade. Učenici su naučili što je to tempo i zvučno prepoznati razlike u tempu. U uvodnom dijelu učenici su igrali igru *Glazbeni kviz s pjesmicama* i nakon toga igru *Tko je na vratima*. Zatim su u završnom dijelu rješavali *Križaljku* i *Skriveni predmet – Pile*. U uvodnom dijelu sata započeli smo igrom *Glazbeni kviz s pjesmicama* u kojem su učenici bili podijeljeni u dvije skupine. Slušali su po 10 pjesmica koje su već ranije učili, a njihov zadatak bio je prepoznati i napisati na papir nazive pjesmica. Svi učenici su bili natjecateljski raspoloženi, a atmosfera u razredu je bila dobra. Nakon što je jedna skupina pobijedila, uočila sam kako kod pojedinih učenika koji nisu u pobjedničkom timu opadne raspoloženje i teško prihvaćaju „poraz". Zatim su igrali igru *Tko je na vratima* i na gotovo svim učenicima se mogla iščitati velika motiviranost i želja za sudjelovanjem. Svi učenici su držali ruke u zraku kako bi oni bili ti koji će sudjelovati u igri. Nakon ovih igara učenici su bili iznimno motivirani za rad ostalog nastavnog sadržaja. U završnom dijelu učenici su riješili *Križaljku* s oznakama za tempo i dalje se osjetio natjecateljski duh, jer su svi htjeli biti ti koji će prvi riješiti križaljku. Nakon toga su odigrali igru *Skriveni predmet – Pile* i kao i u ostalim razredima i u ovom razredu sam primijetila kako učenici jako vole ovu igru.

3.5.3. Analiza održanih sati u prvom razredu Solfeggia

Prvi sat Solfeggia bio je sat obrade. Učenici su naučili što je to povisilica i kako se nazivaju tonovi koji su povišeni. U uvodnom dijelu sata učenici su igrali igru *Glazbeni kviz s pjesmicama (s NA)*. U glavnom dijelu, nakon obrade, učenici su igrali *Igru pogađanja*, a u

završnom dijelu su odigrali igru *Tko pjeva* i *Glazbene stolice*. Od svih navedenih igara *Glazbeni kviz s pjesmicama* im je bio najlakši i najbrže su dolazili do odgovora i većini učenika se svidjela igra. Nasuprot tome, *Igra pogađanja* im je bila najteža, jer su izvlačili papiriće s tonovima različite visine koje su morali smjestiti u određeni ključ i napisati u pripadajuće crtovlje. Učenici koji su izvukli tonove u prvoj oktavi su to riješili bez poteškoća dok su učenici koji su izvukli tonove u bas ključu i višim oktavama violinskog ključa riješili igru nešto teže. Razlog tomu je što učenici još nisu spretni s crtanjem ključa,a i samih nota. Stoga je određeni broj učenika bio nezadovoljan igrom i teško su prihvaćali ulogu da nisu pobijedili u igri. Za igru *Tko pjeva* su također bili motivirani i bilo im je zanimljivo. Od svih igara im se najviše svidjela igra *Glazbene stolice* i u njoj su najviše uživali. Odigrali su nekoliko krugova *Glazbene stolice* s različitim učenicima, ali zbog vremenskog ograničenja nisu mogli svi učenici sudjelovati u toj igri, pa su neki od njih bili razočarani jer su jako htjeli igrati tu igru. Zaključujem da je prvi nastavni sat bio sat s nešto drugačijom izvedbom obrade Solfeggia, i iz reakcija učenika vidjelo se da su bili zadovoljni, radna atmosfera je bila ugodna i učenici su motivirani za daljnji rad.

Drugi sat Solfeggia bio je također sat obrade iste nastavne jedinice *Povisilice*, ali s drugom grupom prvoga razreda. Nisu uočene bitne razlike u prihvaćanju i motiviranosti za igre, izuzev jedne razlike u rezultatu i atmosferi u razredu tijekom igranja *Igre pogađanja*. Poučena prethodnim iskustvom teškoće pisanja ključeva, na ploču sam napisala violinski i bas ključ, te su učenici pisali svoj ton u ključ koji je već bio napisan na ploči. Zbog toga je ova skupina puno lakše riješila ovu igru, a igra je tekla spontanije i brže. Isto tako je primijećeno da učenici koji su bili u timu koji nije pobijedio, bili manje raspoloženi i motivirani za rad i igru, te su shodno tome to komentirali i davali takve ocjene.

3.5.4. Analiza održanih sati u drugom razredu

Prvi sat Solfeggia bio je sat obrade. Učenici su naučili razlikovati tempa slušajući nekoliko glazbenih primjera: *Ludwig van Beethoven – Patetična sonata, Petar Iljič Čajkovski – Labuđe jezero, op. 20 Moderato, Antonio Vivaldi – Summer, Wolfgang Amadeus Mozart – Klavirski koncert br. 21 – Andante, Wolfgang Amadeus Mozart – Rondo Alla Turca i Wolfgang Amadeus Mozart – Simfonija br. 29 u A-duru, I Allegro moderato*. U uvodnom dijelu sata odigrali su igru *Dan-noć* i *Tko pjeva 2?*, a u završnom dijelu su riješili križaljku, i svirali na instrumentima Orffovog instrumentarija. Za početak smo odigrali igru *Dan-noć* koja je učenicima dobro poznata, jer je to igra koju najčešće igraju. Igra *Tko se oglasio?* im je bila

zanimljiva, jer ju do tada nisu igrali tako. Bili su uzbuđeni dok su žmirili, iščekivali su tko će zapjevati i hoće li oni biti ti koji trebaju otpjevati pjesmicu. Zatim su u *Križaljci* bili podijeljeni u dvije skupine, djevojčice i dječaci, i za cilj su imali prvi riješiti pojmove u križaljci. Obje skupine su bile vrlo motivirane za pobjedu, natjecateljski raspoložene i atmosfera je bila uzbudljiva tijekom rješavanja križaljke, no ovoga puta dječaci su brže riješili križaljku. I za kraj su *svirali na instrumentima Orffovog instrumentarija* (štapići i triangl) u kojima su svirali ritamski primjer, ali različitog tempa. Učenici su uglavnom bez većih poteškoća ispravno kucali ritam i bili motivirani tijekom izvođenja igre. Najmotiviraniji su bili kada su svirali u bržim tempima. Uglavnom su svi učenici bili poprilično uspješni u izvođenju igara, a atmosfera u razredu je bila ugodna, motivirajuća i učenici su uživali zbog česte promjene aktivnosti, puno korištenje igara, a kroz igre su nesvjesno učili.

Drugi sat bio je također sat obrade. Učenici su naučili razlikovati različita tempa. U uvodnom dijelu sata igrali igru *Visina tona,* zatim *Tko pjeva 2?,* a u završnom dijelu *Križaljku* i *Ritamski kružić*. Na samome početku sata, učenici su se razgibali i pripremili za nastavu Solfeggia kroz igru *Visina tona*, a sama igra im je već poznata. Zatim su igrali igru *Tko pjeva 2?* koju također kao ni prethodni razred, nisu igrali tako, te su bili uzbuđeni dok su žmirili, iščekivali su tko će zapjevati i hoće li oni biti ti koji trebaju otpjevati pjesmicu. U igri Križaljka su bili vrlo natjecateljski raspoloženi, a atmosfera u razredu je bila dobra. Na samome kraju uslijedila je igra *Ritamski kružić,* i u početku se učenici nisu snašli, jer su prvi puta igrali tu igru. No, nakon nekoliko taktova su shvatili kako se igra i svi su se javljali kako bi došli na ploču zapisati ritamski primjer u kružićima. Kao i u prethodnim slučajevima, učenici jako lijepo reagiraju na igre, većina ih jako uživa u istima, ali je problem nedostatak vremena, tj. svi učenici su uistinu željni sudjelovanja u igrama, i gotovo je nemoguće sve učenike uključiti u sve igre, iako oni to jako žele.

Treći sat bio je također sat obrade. Učenici su naučili što je dinamika, kako se ona zapisuje i čita. U uvodnom dijelu sata odigrali su igru *Dan-noć,* nakon toga su igra *Skriveni predmet – Pile*. U završnom dijelu učenici su rješavali *Križaljku*, i igrali igru *Dirigent*. Sat smo započeli tako da su učenici igrali igru *Dan-noć* i iako učenici vrlo dobro znaju igru i dalje su motivirani i raspoloženi za igranje. Tijekom igre se osjetio naglašeni natjecateljski duh i ugodna atmosfera. Zatim su učenici igrali igru *Skriveni predmet – Pile* i uočila sam da je to igra koja se zapravo svim učenicima jako sviđa, mogla bih čak reći i bez izuzetka. Svi učenici su iznimno motivirani za sudjelovanje u igri, svi žele biti i učenik koji skriva predmet i onaj koji traži i uistinu svi učenici pjevaju različitim dinamika i time pomažu pokazati trag prema

predmetu. Kao i u prethodnim redovima, tako i sada napominjem da su učenici jako željni igranja glazbenih igara, ali zbog ograničenog vremena nisu svi u mogućnosti sudjelovati. U završnom dijelu učenici su trebali riješiti *Križaljku* s pojmovima koje su taj dan naučili, dinamičke oznake, te su bili vrlo motivirani da oni budu ti koji će riješiti prvi. Za kraj su igrali igru *Dirigent* uz skladbu Johanna Straussa Sr. – *Radetzky March,* i u samome početku prva učenica koja je bila dobrovoljac, nije se najbolje snašla u dirigiranju, no već pred kraj skladbe uz moju asistenciju je to vrlo dobro naučila. Idući učenici, koji su nakon nje dirigirali su to radili s lakoćom. Učenicima je bilo jako zabavno raditi velike kontraste piano-forte u skladbi.

3.6. ANALIZA SKALE PROCJENE

U tablici 7 prikazana je učenička procjena glazbenih igara, tj. prosječne ocjene za svaku od igara po razredu i ukupno za sva tri razreda,prosječne ocjene svih igara po razredu i ukupna ocjena svih igara za sva tri razreda i prosječne ocjene za svaku kategoriju igara po razredu i ukupno za sva tri razreda.

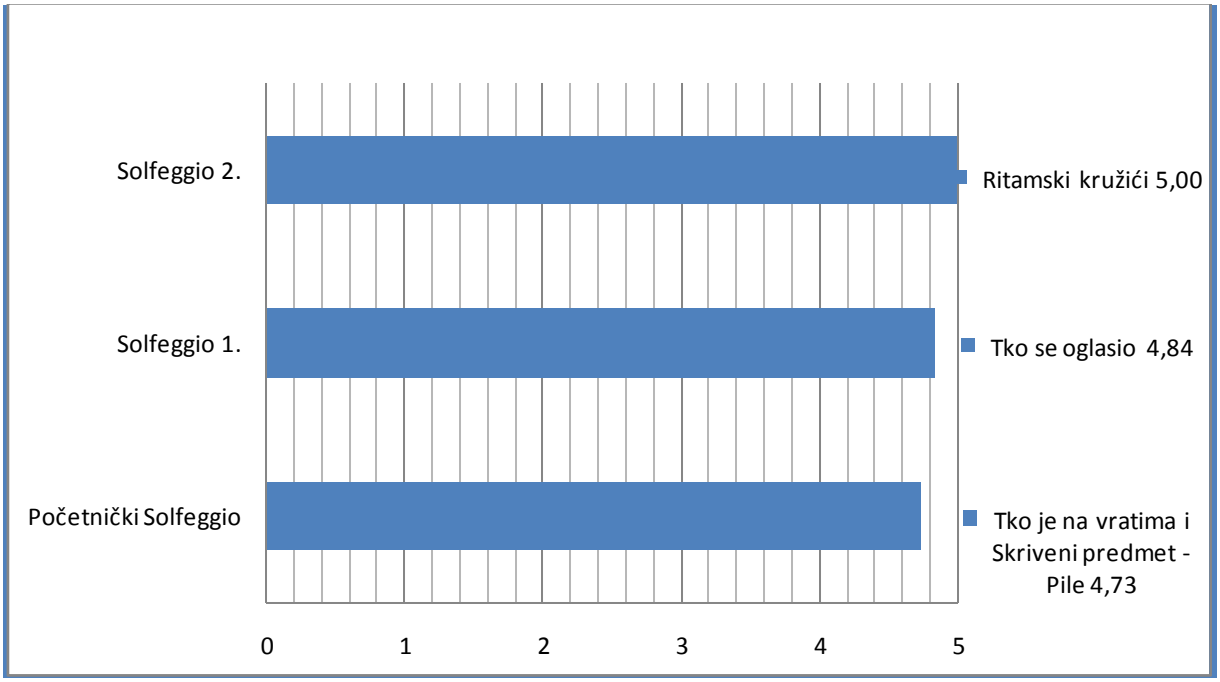
Tablica 7. *Učenička procjena glazbenih igara*

Kategorija glazbenih igara	GLAZBENA IGRA	Početnički Solfeggio	Solfeggio 1.	Solfeggio 2.	Početnički + 1. + 2. razred
		Prosječna ocjena			
Igre s pjevanjem	*Tko se oglasio*	-	4,84	-	4,84
	Tko pjeva	-	4,00	-	4,00
	Prosječna ocjena	**-**	**4,42**	**-**	**4,42**
Igre s ritmovima	*Ritamski kružići*	-	-	5,00	5,00
	Tko je na vratima	4,73	-	-	4,73
	Prosječna ocjena	**4,73**	**-**	**5,00**	**4,87**
Igre s melodijama ili tonovima	*Dan – noć*	-	-	4,33	4,33
	Glazbeni kviz s pjesmicama (grupno s „na“)	-	4,47	-	4,47
	Igra pogađanja	-	3,61	-	3,61
	Skriveni predmet - Pile	4,73	-	4,76	4,75
	Visina tona	-	-	4,66	4,66
	Prosječna ocjena	**4,73**	**4,04**	**4,58**	**4,36**
Igre uz slušanje glazbe	*Glazbene stolice*	-	4,25	-	4,25
	Dirigent	-	-	4,41	4,41

	Prosječna ocjena	**-**	**4,25**	**4,41**	**4,33**
Sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija	*Sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija*	4,6	-	4,7	4,65
	Prosječna ocjena	**4,6**	**-**	**4,7**	**4,65**
Križaljka	*Križaljka*	-	-	4,22	4,22
	Prosječna ocjena	**-**	**-**	**4,22**	**4,22**
	Ukupna prosječna ocjena	**4,69**	**4,24**	**4,66**	**4,48**

U daljnjoj analizi rezultati su grafički prikazani kako bi se istakla učenička preferencija glazbenih igara prema vrsti, kategoriji te s obzirom na dob, tj. razred.

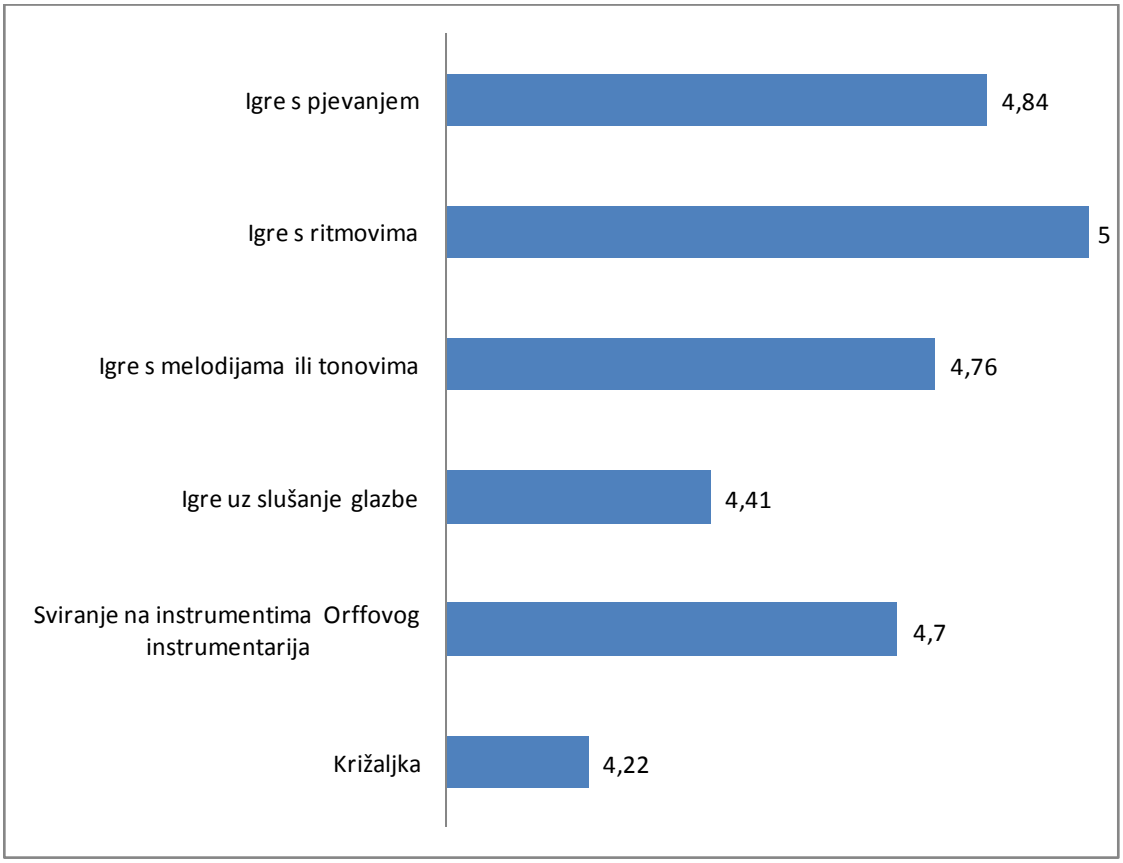
U grafikonu 1 prikazane su najviše ocijenjene igre s obzirom na razred.



Grafikon 1. *Najviše ocijenjene igre s obzirom na razred*

Iz dobivenih rezultata može se zaključiti da je najvišu ocjenu dobila *igra Ritamski kružići* (5,00), a dodijelili su je učenici drugoga razreda. Učenici početnog Solfeggia i prvog razreda su također visoko ocijenili igre, a sljedeću najvišu ocjenu dali su učenici prvog razreda Solfeggia igri *Tko se oglasio? (*4,84). Pomalo iznenađujuće je to da najviša dobivena ocjena kod učenika početničkog Solfeggia iznosi 4,73 i to za igre *Tko je na vratima* i *Skriveni predmet – Pile.*

U grafikonu 2 prikazane su najviše ocijenjene igre s obzirom na kategorije glazbenih igara.

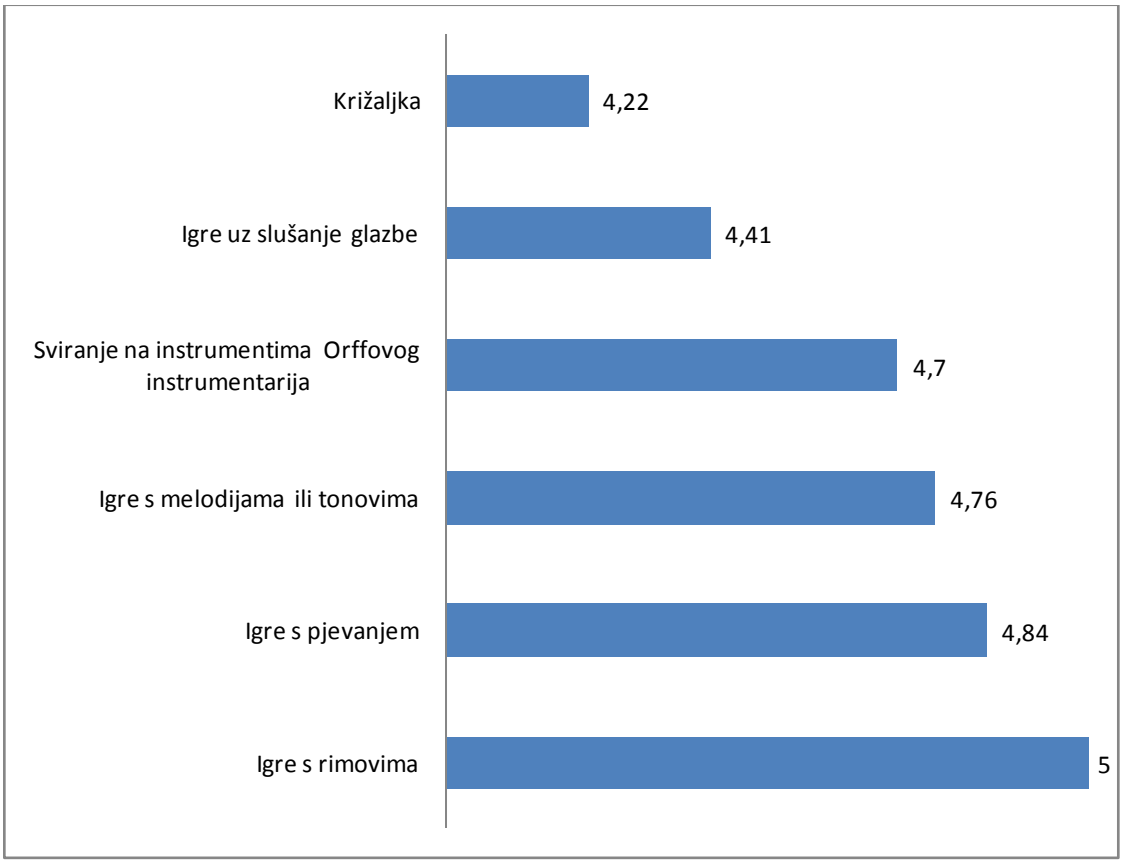


Grafikon 2. *Najviše ocijenjene igre s obzirom na kategorije glazbenih igara*

S obzirom na ukupno prosječnu ocjenu svih triju razreda u odnosu na kategoriju najbolje ocijenjena igra u kategoriji *igre s pjevanjem* je dobila igra *Tko se oglasio* (4,84), u kategoriji *igre s ritmovima* najbolje ocijenjena igra je *Ritamski kružić* (5,00) koja je ujedno i ukupno najbolja ocijenjena igra. U kategoriji *igre s melodijama i tonovima* najbolje ocijenjen a igra je *Skriveni predmet - Pile* (4,76), dok je u kategoriji *igre uz slušanje glazbe* najbolje

ocijenjena igra *Dirigent* (4,41). Posljednje dvije kategorije su ujedno i igre, te je igra *Sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija* (4,7) bolje ocijenjena nego *Križaljka* (4,22).

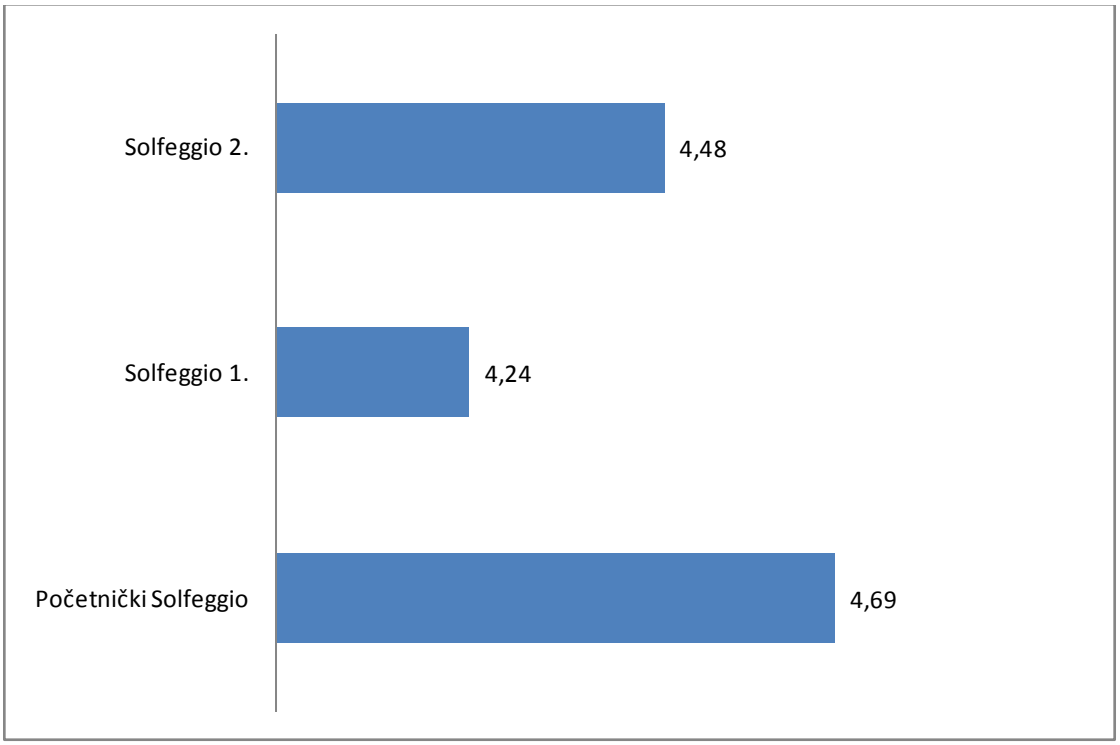
Kako su ocijenjene igre s obzirom na kategorije prikazano je u grafikonu 3.



Grafikon 3. *Ocjene kategorija glazbenih igara*

Najvišu ocjenu s obzirom na kategorije je dobila kategorija *igre s ritmovima* (5,00), *slijede igre s pjevanjem* (4,84), te *igre s melodijama ili tonovima* (4,76), zatim *Sviranje na instrumentima Orffovog instrumentarija* (4,7), te *igre uz slušanje glazbe* (4,41), a na posljednjem mjestu je igra *Križaljka* (4,22). Izvođenjem *igre s ritmovima* učenici su se susreli s nečim potpuno novim. Ovu igru još nisu igrali, morali su pažljivo slušati i razmišljati i bilo im je zabavno crtati kružiće. Igra je bila dinamična, a učenici su se izmjenjivali na ploči nakon svakog takta.

Grafikon 4 prikazuje ukupne ocjene glazbenih igara s obzirom na razred.



Grafikon 4. *Ukupne ocjene glazbenih igara s obzirom na razred*

Učenici početničkog Solfeggia najviše vole izvoditi glazbene igre, jer njihova ukupna prosječna ocjena svih igara iznosi 4,69. Iznenađujuće, nakon njih slijede učenici drugog razreda Solfeggia s ocjenom 4,66, dok se učenici prvog razreda Solfeggia „manje vole igrati“ s ocjenom 4,24. Pregledavajući sve rezultate, učenici svih razreda su uistinu visoko ocijenili igre.

4. ZAKLJUČAK

Ovo istraživanje pokazalo je da učenici mlađe školske dobi vole glazbene igre svih kategorija, no svakako treba pratiti njihove interese jer se one s vremenom i dobi učenika mijenjaju. Rezultati su pokazali kako učenici mlađe školske dobi rado izvode glazbene igre, te da najviše preferiraju glazbene igre s ritmovima. Očekivano je bilo da će učenici starije dobi biti manje zainteresirani za glazbene igre, no iznenađenje je to da učenici drugoga razreda imaju više interesa nego učenici prvoga razreda Solfeggia. Naravno, ovdje govorimo o nijansama, jer su svi rezultati pokazali kako učenici svih dobnih skupina vole glazbene igre, rado ih izvode te su ih ocijenili vrlo visoko.

Glazbene igre u početnoj nastavi Solfeggia imaju za cilj da se učenici kroz zabavu i razonodu upoznaju s nekim glazbenim pojmovima, dožive određene glazbene pojave i kroz vlastito iskustvo usvoje određena glazbena znanja (Marković i Ćoso-Pamer, 2016). Kao što je istraživanje pokazalo, učenici vole izvoditi i sudjelovati u glazbenim igrama. Naš zadatak je da učenicima mlađe školske dobi učenje učinimo zanimljivim, jer ponekad je njima zahtjevno slušati umjetnički skladbu nekoliko puta, no ako ju kroz glazbenu igru slušaju drugi ili treći put, učenici će s puno većom motivacijom prihvatiti zadatak. Osim toga, na svakoj nastavi glazbe učenici bi se trebali osjećati ugodno i opušteno te bi stoga učenicima trebalo omogućiti da izvode one aktivnosti koje vole. Istraživanja su pokazala da učenici vole izvoditi glazbene igre (Šulentić Begić, 2016) te bi učitelji trebali u nastavu glazbe, pa tako i u nastavu Solfeggia, uvoditi što više glazbenih igara iz višestrukih razloga i za dobrobit svojih učenike. Naime, pokazalo se kako učenici najbolje uče kroz igru, takvo učenje ostaje u trajnoj memoriji i imamo ugodno ozračje u razredu.

Nastavnici koji organiziraju nastavu Solfeggia, pa i drugih predmeta u glazbenih školama trebali bi koristiti glazbene igre svakodnevno, jer su oni odgovorni za razvoj i stjecanje znanja, te za učeničku motivaciju, a glazbene igre su se pokazale kao odličan izbor. Učitelji i nastavnici trebaju koristiti glazbene igre svakodnevno u nastavi, slušati njihove želje i tako stvoriti dobru i poticajnu atmosferu u razredu.

5. SAŽETAK

Primjena glazbenih igara u početnoj nastavi Solfeggia

U okviru ovoga rada, u veljači i ožujku 2019. godine provedeno je istraživanje u *Glazbenoj školi Franje Kuhača* u Osijeku u predškolskom, prvom i drugom razredu Solfeggia. Cilj istraživanja bio je ispitati jesu li učenici mlađe školske dobi zainteresirani za glazbene igre, doprinose li igre boljoj atmosferi u razredu, koje glazbene igre preferiraju i ima li razlike u preferenciji različitih igara s obzirom na dob učenika. Rezultati su pokazali kako učenici mlađe školske dobi rado izvode glazbene igre, te da najviše preferiraju glazbene igre s ritmovima. Očekivano je bilo da će učenici starije dobi biti manje zainteresirani za glazbene igre, no iznenađenje je to da učenici drugoga razreda imaju više interesa nego učenici prvoga razreda Solfeggia. Naravno, ovdje govorimo o nijansama, jer su svi rezultati pokazali kako učenici svih dobnih skupina vole glazbene igre, rado ih izvode te su ih ocijenili vrlo visoko. Upravo iz svih navedenih razloga, učitelji i nastavnici trebaju koristiti glazbene igre svakodnevno u nastavi, slušati njihove želje i tako stvoriti dobru i poticajnu atmosferu u razredu.

Ključne riječi: nastava Solfeggia, početna nastava Solfeggia, glazbene igre

6. SUMMARY

Application of music games in the beginner class Solfeggia

Within this work, in February and March 2019, research was conducted at the Franjo Kuhač Music School in Osijek in the pre-school, first and second classes of Solfeggio. The aim of the research was to check whether pupils of younger age are interested in music games, whether they give to a better atmosphere in the classroom, which music games prefer and whether there are differences in the preference of different games with respect to the age of the students. The results showed that younger school-age students are happy to play music games and prefer music games with rhythms. It was expected that older students would be less interested in music games, but the surprise is that second grade students are more interested than first grade students of Solfeggio. Of course, here we are talking about shadows, because all the results showed that students of all ages love music games, gladly do them and rated them very high. For all these reasons, teachers should use music games every day in class, listen to their wishes and thus create a good and stimulating atmosphere in the classroom.

Keywords: Solfeggio class, Solfeggio class for beginners, musical games

7. LITERATURA

- Britton, L. (2000). *Montessori učenje kroz igru*. Zagreb: Hena com
- Dobrota, S. (2012). *Uvod u suvremenu glazbenu pedagogiju*. Split: Filozofski fakultet Sveučilišta u Splitu
- Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Zagreb: Naklada Slap.
- Golčić, I. (2007). *Solfeggio 1 - udžbenik za 1. razred solfeggia za osnovne škole*. Zagreb: HKD Sv. Jeronima.
- Golčić, I. (2007). *Solfeggio 2 - udžbenik za 2. razred solfeggia za osnovne škole*. Zagreb: HKD Sv. Jeronima.
- Happ, E., Happ R. (2004). *Skočizvuk: glazbom i pokretom do cjelovite ličnosti: metodički priručnik i zbirka glazbeno-pokretnih igara s interaktivnim audio CD-om*. Zagreb: NAJ-Domus.
- Marković V., Ćoso-Pamer, A. (2016). *MUZIČKI KORACI 1 - priručnik za prvi razred osnovne muzičke škole*. Podgorica: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Rojko, P. (1996). *Metodika nastave glazbe. Teorijsko-tematski aspekti*. Osijek: Sveučilište J. J. Strossmayera – Pedagoški fakultet.
- Svalina, V. (2010). Dječje stvaralaštvo u nastavi glazbe. U: *Modern Methodological Aspestc / Korszerü módszertani kihívások / Suvremeni metodički izazovi,* Káich Katalin (ur.). Szabadka: Magyar Tannyelvo Tanítóképzi, 1-12.
- Šulentić Begić, J. (2016). Glazbene igre u primarnom obrazovanju. U: *Umjetnik kao pedagog pred izazovima suvremenog odgoja i obrazovanja,* Jerković, B.; Škojo, T.(ur.). Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku; Umjetnička akademija u Osijeku, 685-701.
- Šulentić Begić, J. (2010). Problematika pjevačkog zbora mlađe školske dobi. *Tonovi,* 55,33-44.

Internet izvori

- Giannikas, Christina Nicole – *Play your way to effective teaching: the young learners classroom*. Preuzeto s: https://www.english.com/blog/play-effective-teaching/, 18.6.2019.
- Golčić, Ivan – *Solfeggio*. Preuzeto s: http://ivan-golcic-solfeggio.from.hr, 18.6.2019.

- *Hrvatska enciklopedija*. Preuzeto s: http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26978, 11.5.2018.
- *Hrvatska enciklopedija*. Preuzeto s: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=57053, 11.7.2018.
- *Hrvatska znanstvena bibliografija*. Preuzeto s: https://bib.irb.hr/datoteka/478180.Djeje_stvaralatvo_u_nastavi_glazbe_-_Subotica_23.-_25.09._2010.pdf, 18.6.2019.
- *Muzički atelje.* Preuzeto s:http://www.muzickiatelje.hr/solfeggio.php, 11.7.2018.
- *Sainte Anastasie.* Preuzeto s: https://hr.sainte-anastasie.org/articles/frases-y-reflexiones/80-frases-sobre-la-msica-para-melmanos-como-t.html, 18.6.2019.
- *Stravinsky and Balanchine: A Journey of Invention*. Preuzeto s: https://epdf.pub/stravinsky-and-balanchine-a-journey-of-invention.html, 28.6.2019.