Igre u nastavi glazbene kulture

Žakić, Kristijan

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, The Academy of Arts Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Umjetnička akademija u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:134:556173

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

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

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

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

KRISTIJAN ŽAKIĆ

IGRE U NASTAVI GLAZBENE KULTURE

DIPLOMSKI RAD

Mentor: izv. prof. art. dr. sc. Antoaneta Radočaj-Jerković
Sumentor: dr. sc. Tihana Škojo

Osijek, godina 2017.

SADRŽAJ:

1. Sažetak *1*

2. UVOD *2*

3. IGRA *3*

1.1. Klasifikacija igara 5

3.2. Igre u nastavnom procesu 8

4. IGRE U NASTAVI GLAZBENE KULTURE *12*

2.1. Glazbene igre s pjevanjem 13

4.1. Glazbene igre s ritmovima i melodijama 15

4.2. Brojalice 17

4.3. Glazbene igre slušanja 18

4.4. Računalne igre 20

5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA *22*

3.1. Cilj i problemi istraživanja 22

5.2. Uzorak i metoda istraživanja 22

5.3. Metodološki pristup 32

5.4. Rezultati i interpretacija 33

6. ZAKLJUČAK *36*

7. LITERATURA *37*

1. SAŽETAK

Otvorenim kurikulumom u aktualnom obrazovnom sustavu Republike Hrvatske omogućeno je lakše pronalaženje didaktičkih rješenja, stvaranju modela, metoda i oblika rada koji donose lakše ostvarivanje nastavnog plana te poticanje kreativnosti u nastavi putem kreativno osmišljenih glazbenih aktivnosti. Sloboda za kreiranje kvalitetnog plana i programa dana je nastavnicima u ruke kako bi što lakše ostvarili zadane ishode učenja. Otvoren je i novi prostor za razvijanje kreativnosti, a ujedno i implementaciju raznih oblika glazbenih igara kojima se potiče i razvija kreativnost kod djece i mladih, a nastavu glazbe približavaju suvremenom načinu poučavanja koji otvara mogućnost samostalnog učenja.

Ovim istraživanjem se želi ispitati u kojoj mjeri nastavnici koriste igre u nastavi Glazbene kulture, koje vrste igara koriste te u koje nastavne svrhe. Istraživanje je ostvareno s ciljem ukazivanja na široke mogućnosti uporabe igara u nastavi Glazbene kulture i obogaćivanja svih nastavnih etapa s ovim aktivnim načinom učenja i poučavanja. Prikazanim istraživanjem se pokušalo ispitati prisutnost igara u aktualnoj nastavi Glazbene kulture, kojim se sve vrstama igara nastavnici koriste, koliko ih često koriste u nastavnom procesu kao i nastavna pomagala koja nastavnici koriste prilikom realizacije igara u nastavi. Kroz istraživanje se propituje koje se glazbene igre koriste u nastavi te koje su tehnike potrebne radi uspješnijeg metodičko-didaktičkog ostvarivanja nastave glazbene umjetnosti.

Ključne riječi: Glazba, kuriklulum, igre, glazbene igre, učenje
Key words: Music, curriculum, musical games, learning games, teaching

2. UVOD

Igra je neizostavni dio djetetove svakodnevice i jedna od osnovnih aktivnosti pomoću koje otkrivaju svijet oko sebe. Djeca kroz igru bude maštu i kreativnost, stvaraju osjećaj neopterećenosti u radu te uspostavljaju prve socijalne kontakte. S prvim koracima djeca upoznaju svijet i okolinu oko sebe, samim time pronalaze te kreiraju objekte kojima će zaokupiti svoje vrijeme. U ranoj dobi, za dijete je igra sloboda stvaranja ujedno i uklapanje u društvo. Govorimo li o igri kao aktivnosti, možemo reći kako je sama po sebi vrlo složena, spontana i samomotivirajuća aktivnost proizlazeći iz same djetetove potrebe i kao takva najviše odgovara naravi i zakonitostima njegova razvoja. Ulaskom u 21. stoljeće te globalnom ekspanzijom elektroničkih uređaja koji su danas postali neophodan dio našeg života, uvelike su i promijenile perspektivu i gledište igre kakvom zapravo ona je. Računala, pametni telefoni, tableti i drugi tehnološki uređaju unijeli su promijene u suvremenom društvu te utjecali na samu kulturu društva. Način dječjih igara uvelike se promijenio, a djetetu dao slobodan pristup svim tehnološkim postignućima koje suvremeno društvo donijelo.

„Danas, igru u suvremenom svijetu, kao ključni element djetinjstva, smatra se gotovo marginaliziranom, aktivnost koja dijeli svijet odraslih od svijeta djece„(Strandel 1997., prema Rajić, Petrović-Sočo 2015). „U tom slučaju se nalaže i pitanje treba li tako biti? Ne dovodi li to do otuđenja i pomanjkanja međugeneracijskih humanih interakcija? Nije li upravo igra medij putem kojega na prirodan način možemo doprijeti do nutrine djetetova bića, uz uvjet da ga znamo promatrati i slušati?„(Dahlberg & Moss, 2005, Rinaldi, 2006, prema Rajić, Petrović-Sočo 2015).

3. IGRA

Jedna od naprirodnijih i najspontanijih stvari u djetetovu životu jest igra. Djeci igra pruža razonodu zadovoljstvo te ujedno i predstavlja način kroz koji djeca uče o sebi, drugima, okolini koja ih okružuje te tim činom socijaliziraju sa ostalom djecom. Dio je svakodnevnog života djeteta te samim načinom na koji se dijete igra, s kim se igra, utječe na razvoj djeteta te se time kroz život i mijenja. Činjenica je da se djeca igraju iz zadovoljstva, no međutim, igru djeca ne smatraju zabavom već aktivnošću kojom zadovoljavaju svoje osnovne potrebe, razvijaju i produbljuju svoje stvaralačke sposobnosti, uče te se socijaliziraju. Peti-Stantić, Velički (2009) navode kako je igra jedna od osnovnih postavki razvojne psihologije te ističu kako je učenje putem igre najjednostavnija i najprirodnija djetetova aktivnost. Spoj igre, kao prirodne dječje djelatnosti i jezika, kao jednoga od osnovnih sredstava sporazumijevanja u svijetu, omogućuje neopterećeno učenje i ovladavanje društvenim, pa tako i jezičnim ulogama, korištenje naslijeđenog iskustva, ali i kreativnosti i individualnosti te učvršćivanje temelja za ovladavanje tim istim svijetom na bilo kojoj razini.

Razvojna se psihologija nadovezuje na definiciju igre kao svojstvenu, koja je nužna djetetu za potpuni razvoj sa kojom se zapravo spontano, dobrovoljno i bez osjećaja neuspjeha testiraju različite djetetove mogućnosti i sposobnosti. Autori Šagud, Petrović-Sočo (2013) navode da se dijete tokom igre bavi složenim akcijama i interakcijama koje otkrivaju namjere u komunikaciji s drugima, uzima u obzir potrebe i perspektive drugih, proučavajući scenarij u okviru otvorenog čuda ispunjenog svijetom mašte, uz logičko, racionalno, realno iskustvo i znanje. Matejić (1978; prema Duran, 2003) polazi sa stajališta kako je igra otvorena, vanjska i praktična aktivnost djeteta kojima ističemo njezine karakteristike smatrajući igru kao simultano ponašanje. Ponašanje se organizira na nov i neobičan način ne obuhvaćajući dostizanje specifičnog cilja koje je sažeto i skraćeno. Drugom karakteristikom, Matejić igru, smatra kao autoteličnu aktivnost koja nam govori da igra posjeduje vlastite izvore motivacije u kojem je proces važniji od ishoda akcije te da sredstava dominiraju nad ciljevima. Nastavno tome, sljedećom karakteristikom pojašnjava kako igra ispunjava privatne funkcije igrača, oslobađajući od napetosti te rješavajući konflikt. Regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj.

Tijekom igre, djeca koriste jezik koji je daleko složeniji od onoga kojim se služe odrasli. Zauzimajući uloge, djeca pokušavaju reproducirati replike uloga odraslih kao jasne

ostalim sudionicima. U kooperaciji sa drugom djecom, uzimajući u obzir i njihovu perspektivu, interakciju u kojoj su svi jednaki, čini samo igranje izazovnim medijem koji traži puno više angažmana nego komunikacija s odraslim osobama koje se najčešće pridržavaju potreba i želja djece (Wood & Attfield, 2005, str 53 prema Šagud, Petrović-Sočo 2013).
Isti autori naglašavaju kako igra predstavlja emocionalnu katarzu, jer je jedan od dominantnih oblika izražavanja pomoću kojih djeca mogu biti dio svijeta odraslih. Ponavljanjem različitih scenarija i prikaza određenih događaja, djeca mogu znatno smanjiti nedostatak kompetencije ili negativnih emocija kao što su strah.

U praksi postoje razne teorije o igrama. Piaget, Vygotski i Erikson autoriteti su u okviru ovih teorija. Piaget smatra kako je igra za dijete prilagodba na svijet oko sebe i vlastite mogućnosti. Prema tome dijete dijete asimilira (prihvaća) i akomodira (prilagođava sebi) događaje, ljude i stvari iz svoje okoline. Nadalje, Piaget smatra kako se igra predškolskog djeteta u intelektualnom smislu mijenja te zahtjeva neposrednu imitaciju kao i manipuliranje različitim simbolima. Od jednostavnije senzomotoričke reakcije, koja se događa u razdoblju do druge godine djetetova života, do faze prelaska u simboličku mentalnu reprezentaciju kroz ponašanja koja proizlaze iz njih. (Piaget prema Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M., (2011. str. 25)

Kod djece rane školske dobi, igra je na razini logičkog mišljenja s konkretnim objektima, a ulaskom u pubertet igra poprima karakteristike višeg stupnja mišljenja koje je logičko-apstraktno tzv. razina formalnih operacija. Što nas dovodi do igre adolescenata i odraslih koja postaje rezultat sve razvijenijeg logičko-apstraktnog mišljenja, koja se prema autoru, ponekad pretvara u njegovo zanimanje ili hobi.
Vygotsky smatra kako je igra sredstvo pomoću kojeg se dijete "penje" na višu razinu svog mogućeg razvoja, a ona je sredstvo njegovih stvaralačkih mogućnosti gdje igrom dijete eksperimentira, manipulira, otkriva i stvara. Autori Piaget, Erikson i Vygotski slažu se da dijete igru koristi za samoučenje u usporedbi kao što odrasli razmišljaju o situacijama u kojima se nalaze i donose odluke o njima, tako dijete o situacijama, ljudima, stvarima i događajima promišlja kroz igru i njene aktivnosti. (Wood, 1992. prema Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M., 2011)

Škojo i Jukić (2015) navode kako je dijete kroz igru u konačnici i odrastao čovjek u kojem razvija sva tri aspekta ličnosti. Kognitivni gdje igra zahtijeva rješavanje problema, planiranje, kritičko mišljenje, kreativnost, evaluaciju, intelektualnu radoznalost, heuristiku ili otkriće, smisao za humor, itd. dok kod psihomotorički razvoj grube i fine motorike, igra je prostor verbalnih interakcija i snalaženja u njima; razvoj jezične kompetentnosti, itd. te

afektivni gdje se razvija slika o sebi; razvoj samopoštovanja, samokontrole, samoregulacije; razvoj motivacije, empatije, prosocijalnog ponašanja; socijalizacija djeteta razvojem socijalnih vještina, tolerancije, grupne pripadnosti, itd.)

Neovisno o tome kojem teorijskom pravcu pripadaju, svi se autori slažu s jednim, da je igra aktivnost koja se pretežito veže za djetinjstvo. Duran (2003) naglašava kako u nezreloj formi, produženo i zaštićeno djetinjstvo daju prednost prilagođavanju promjenjivoj sredini i prilagođavanju na duži rok.

1.1. Klasifikacija igara

Igre imaju višestruko značenje. Igra uvelike pomaže djetetu da shvati u upozna i shvati vrijednost društvene norme. Kroz igru razvijaju saznanja poštenja, ljubavi, hrabrosti, timskog duha, raznih pravila koja se moraju poštivati a ujedno i stječu navike pravilnog ponašanja. Kod djece, igra je vrlo usko povezana s imitacijom kojom se usvajaju i novi oblici ponašanja po uzoru na promatrani model. Kada govorimo o dječjim igrama, one se mogu razlikovati po sadržaju, broju sudionika. po mjestu gdje se odvija te načinu organizacije itd.
Igra je vrlo usko povezana i s kreativnošću koja nam daje vrlo šarolik pregled kako se igra može kreirati, a samim time djeci biti zabavna i vrlo poučna. U literaturi se navode raznovrsne klasifikacije dječjih igara. Kao npr. Emil Kamenov (1997; prema Mahmutović 2013) navodi četiri vrste dječijih igara:

- Funkcionalne igre
- Igre mašte ili igre uloga
- Igre sa gotovim pravilima
- Konstruktivne igre

Kamenov smatra kako funkcionalne igre dijete izvodi zato što je ovladalo funkcijama svoga tijela, igračaka ili sredstava oko sebe. Navodi kako se u ovom slučaju više radi o igrolikim aktivnostima nego o stvarnim igrama. Sam autor definira kako postoji više vrsta ovih aktivnosti od kojih su senzorne aktivnosti vlastitim organima, igre posvećene rukovanju materijala, pokretne igre uz korištenje rekvizita, igra glasovima, slovima ili riječima.
Nadalje, smatra kako igre mašte ili igre uloga oslanjaju na slobodnu volju djeteta, na skolonost djeteta da u mašti stvarnost prikaže na sebi svojstven način. Ove igre prepoznaje u

više formi kao što su imitacija i podražavanje, igre iluzije, dramske igre, fiksacije i slično. U okviru ovih igara Kamenov razlikuje sledeće forme: oponašanje postupaka, simbolička imitacija, simbolička igra uloga sa sižeom, dramske igre uloga.

Često se igrovne aktivnosti u kojima nema pravila pretvaraju u igru s pravilima zato što se pravila konstruiraju tokom aktivnosti. Najveći broj igara ima gotova pravila koja se iz generacije u generacije prenose na pokoljenja u danim kulturama. Igre sa gotovim pravilima su posebno pogodne za pedagoški utjecaj koje ispitivači ostvaruju u radu sa predškolskom djecom.

Konstruktivne igre obuhvaćaju aktivnosti u kojima dijete oblikuje materijal, slaže, gradi ili raspoređuje kako bi postiglo određeni cilj. Autor govori kako rezultat ove aktivnosti ne mora biti nešto funkcionalno, to može biti estetski ili metaforički učinak. Postoji više oblika ukojima se javljaju konstruktivne igre, a to su pronalaženje kombinacija nastalih namjernim rukovanjem materijalom, oblikovanje, redanje materijala, grafičko predstavljanje, građenje gotovim materijalom i organiziranje materijala i utilitarne konstrukcije. Starc i dr.(2014. prema Moscarda 2015.) udjedno potkrepljuje navedene klasifikacije igara koje naziva spoznajnim. S drugog stajališta, autor sagleda i društvene igre gdje djeca promatraju ostale sudionike u igri. Usporedne igre, koje se događaju u neposrednoj blizini ali bez suradnje ili druženja dok usporedno-svjesna gdje ostala djeca pogledom zamjećuju prisutnost drugih. Jednostavna socijalna igra opisuje postojanje kontakta i razgovora među djecom i sudionicima dok komplementarna igra je socijalno aktivna igra u kojoj se događa razmjena te suradnička igra koja opisuje grupne igre kako bi se postigao nekakav cilj.

Šoljan (1976.; Mahmutović, 2013) iznosi potpuno drugačiju klasifikaciju igara koje se dijele na igre sposobnosti, igre šanse, igre realnosti i igre mašte. Smatra kako se igre sposobnosti baziraju se na sposobnostima igrača. Napominje kako je neophodno imati adekvatne sposobnosti za ovaj tip igre te da se u ovom slučaju radi o primjeru igre nogometa. Igre šansi se baziraju na sreći igrača da uz djelovanje slučaja ostvari željeni cilj. Svi sudionici na samom početku imaju jednake šanse i nisu tražene nikakve sposobnosti kod igre šansi. Ovaj princip igre daju djetetu jednake šanse, i te igre, ne razvijaju osjećaj inferiornosti. Najbliže predškolskom uzrastu su igre realnosti u kojoj djeca oponašaju situacije iz realnog života dok su igre mašte djeci najdraže jer su i najbliže aktivnostima nego strogo definiranim igrama. Nastavno na klasifikacije igara, Duran, M. (2003) navodi kako postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu , mnogostranost i složenost igre , međuodnosi i preklapanja, što umanjuje vrijednosti svake kvalifikacije koje dijeli u tri kategorije; funkcionalno igra, simoblička igra, te igra s pravilima. Autor potkrepljuje teze Kamenova, pojašnjavajući igru

kao sazrijevanje motoričkih, osjetilnih i perceptivnih funkcija. Simboličku igru pojašnjava kao razvojni fenomen u kontekstu općeg psihičkog razvoja te u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta. Razvidno tome, Piaget (1945., prema Duran, M. 2003) ju također promatra u sklopu kognitivnog razvoja te dovodi u vezu sa strukturom misaone aktivnosti. Ona je za Piageta oblik reprezentacije stvarnosti, jedna od manifestacija simboličke igre za koju je dovoljna interakcija i unutrašnje usklađivanje s fizičkom realnošću. Što nas dovodi do zaključka da se jednostavni oblici simboličke igre mogu razviti u socijalnoj izolaciji te da se najprije javlja simbol nakon kojeg sjedi komunikacija. Stvaranjem simboličkih objekata kao što su mentalne slike snova su za razvoj socijalnih simbola te komunikaciju sa socijalnom okolinom. Simbolička igra usko je povezana s fundamentalnim procesima razvoja ličnosti u predškolskoj dobi. Autori naglašavaju da se u njoj oblikuju osnovne socijalne potrebe te da ima utjecaj na razvoj kontrole i ponašanja, te da se u njoj po prvi put razilazi misao i optičko polje (Duran, M. 2003).

Igre s pravilima uglavnom pripadaju razdoblju od sedam do jedanaest godina, a zadržavaju se tokom cijelog života. Tako Piaget (1962; prema Duran, M. 2003) potvrđuje kako u igrama s pravilima prevladava asimilacija realnosti u skladu je sa strukturom dječjeg mišljena, pa tako u igrama s pravilima postoje pravila, kolektivna disciplina, kodeks časti i fair play. Zanimljiva je sljedeća podjela igara, autora Cailloisa. Oznake za pojedine vrste uzeo je grčke nazive :Agon (natjecanje), Alea (sreća), Mimicry (prerušavanja), Ilinks (zanos) gdje je u svakoj grupi razlikuje nizove igara sastavljene od dječjih koje označava grčkim izrazom paidija pa sve do igara odraslih za koje je uzeo latinsku riječ ludus. (Bognar 1986.)

PAIDIJA	AGON	ALEA	MIMICRY	ILINKS
Galama	Trke i borbe	Brojalice	Oponašanje	Vrtnja
Uznemirenost	Atletika	Klađenje	Lutka	Vrtuljak
Osmijeh	Boks	Rulet	Oruđa i oružja	Ljuljačka
Zmaj	Mačevanje	Lutrija	Maska	Ples
Pasijans	Biljar		Kazalište	Sajamske
Soliter	Dame		Scenska	atrakcije
Križaljke	Šah		Umjetnost	Aplinizam
LUDUS	Nogomet			Hod po užetu
	Sporska natjecanja			

Cailloisova podjela igara (1979, prema Bognar, 1986.)

Caillois smatra igru kao bijeg od svakodnevnog života, briga i tegoba, dok nastavno tome sociolog Ratko Božović igru odraslih shvaća kao posljedicu otuđenosti od rada, ono zadovoljstvo koje ne nalazi u radu traži u igri te sreću koju ne nalazi u svojoj djelatnosti traži u fiktivnom svijetu. Božović igru odraslih povezuje s otuđenošću rada što Marx (1967.) pomno objašnjava u svojim radovima. „u čemu se dakle sastoji ospoljenje rada? Prvo, da je rad radniku spoljašni rad to jest da ne pripada njegovoj suštini, da se on stoga u svom radu ne potvrđuje, nego poriče, da se ne osjeća sretnim nego, nego nesretnim, da ne razvija slobodnu fizičku i duhovnu energiju, nego mrcvari svoju prirodu i upropaštava svoj duh…“

Koludrović, Reić Ercegovac (2010; Škojo i Jukić, 2015) smatraju kako je igra element kojega se ne smije izostaviti pri razmatranju kreativnosti u nastavnom procesu. Autori navode kako je igra u psihi čovjeka bliska razvijanju spontanosti i kreativnosti. Osim toga, skupina autora tvrdi kako Guilfordove značajke divergentnog mišljenja uvelike potiču kreativno mišljenje te kroz kategoriju pitanja (originalnost, fluentnost, fleksibilnost, elaboracija, znatiželja, rizičnost, mašta i složenost) usko povezujue sa zadacima i igrama kao nastavnu metodu.

Autorice Slovaček i sur. (2013) potvrđuju da kroz igru djeca otkrivaju svoje mogućnosti, razvijaju sposobnosti i vještine, stječu iskustva, uče i stvaraju. „Djeca uživaju u igri, što ih motivira za sudjelovanje, a pozitivno raspoloženje tako se prenosi i na učenje. Igra je najizrazitiji oblik dječje aktivnosti, spontana je i dobrovoljna, a njezin značaj leži u fizičkom, spoznajnom i socijalno-emocionalnom razvoju djeteta. Igrom se izražavaju radoznalost, osjetljivost, fizička aktivnost i potreba za suradnjom i zajedništvom među sudionicima. Također se dijete kroz igru afirmira, vlastitom aktivnošću stječe nove spoznaje o sebi i ljudima općenito, prerađujući, predstavljajući ili zamišljanjem svog iskustva“.

3.2. Igre u nastavnom procesu

Korištenje igara u odgojno - obrazovnom procesu značajan je faktor za aktiviranje učenika i suradnju, pospješuje bolju radnu atmosferu time nastava postaje zanimljivija i kreativnija a nastavni sadržaji lakši koji na kraju ostaju u dugoročnom pamćenju. Djeca vole igre i uživaju u njima, što ih dodatno motivira za sudjelovanje u nastavi. Značenje igre u odgojnom pogledu shvaćeno je vrlo rano gdje su ga u procesu odgoja i obrazovanja primjenjivali stari Egipćani. Bognar (1986) navodi kako se škola od samog početka razvijala kao nametnuta i prisilna djelatnost te je učitelj sa šibom stoljećima bio simbol takve škole. Kada govorimo u prilagođavanju škole djetetu, njegovim interesima i mogućnostima te u tom smislu uvažavanju djetetove potrebe za igrom, u takvim uvjetima nije moglo biti ni govora.

Korištenje igra u nastavi dobiva svoj interes u zadnjih 60 godina pojavom psiholoških istraživanja fenomena igra. Promjene se javljaju pod utjecajem predškolskog odgoja koji nije bio toliko opterećen tradicijom te se razvijao neovisno o školskom odgoju.

Igra se proteže kroz kompletan nastavni i obrazovni proces, od predškolskog odgoja pa sve do visokoškolskog obrazovanja javljajući se u različitim oblicima te provodi kroz nekoliko etapa u nastavnom procesu. Shodno tome, najčešće se koristi u uvodnom djelu sata za aktiviranje učenika, kroz provođenje novih nastavnih cjelina te prilikom ponavljanja i utvrđivanja gradiva. Piaget (1977 ; Aladrović Slovaček i dr. 2013) tvrdi kako je igra kao metoda prisutna u svim predmetima osnovne škole, štoviše, korištenje igre kao nastavne metode poželjno je, osobito u mlađim razredima osnovne škole, odnosno u razdoblju kada se djeca nalaze u fazi konkretnih misaonih operacija.

Učenje kroz igru važno je na svim razinama odgoja i obrazovanja, a naročito u mlađoj dječjoj dobi. U pedagoškoj, psihološkoj i metodičkoj literaturi nalazimo brojne primjere uporabe igre i igrovnih oblika na svim odgojno-obrazovnim razinama. Nakon najfrekventnije uporabe igre u predškolskom razdoblju, u školskom se razdoblju ona najčešće javlja u nastavi materinjeg i stranog jezika, matematike, prirode i društva, tjelesne i zdravstvene kulture, glazbene kulture, a tek povremeno u nastavi kemije, povijesti, geografije, vjeronauka. Igra se više koristi u razrednoj nego u predmetnoj nastavi. Zastupljenija je u osnovnoškolskom obrazovanju u odnosu na srednjoškolsko i visokoškolsko obrazovanje, gdje se također javlja. Pregledom literature, igra se javlja u različitim oblicima (ponajprije kao simulacijske igre i igre uloga) i u nastavi visokog školstva. Igra u nastavi može se primjenjivati u svim etapama nastavnog procesa. Naročito se primjenjuje kao motivacija učenika u uvodnom dijelu sata ili prilikom ponavljanja i utvrđivanja gradiva. Može se koristiti u oblicima individualnog rada, rada u paru ili grupnog rada (Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M., (2011).

Razvojna psihologija smatra igru unutarnjom potrebom djeteta za aktivnošću. Svoja prva iskustva, vještine, sposobnosti i znanja djeca stječu u spontanoj igri kroz učenje hodanja, govora, stjecanjem prve spoznaje o svijetu oko sebe. U takvoj igri učenje je neosviješteno, bez obzira radi li se o aktivnostima kojima dijete razvija maštu, osjećajnost i osjetljivost ili razumijevanje međuljudskih odnosa ili odnosa u kojima se usvajaju novi pojmovi. U igrama treba zadržati osnovnu značajku igre, a to je sloboda bez koje igra prestaje biti igrom. Svaka igra, pa čak i ona spontana, sadrži jasna i unaprijed dogovorena pravila. Aladrović Slovaček, K., Srzentić, D., Ivanković, M. (2013).

Uvidom u istraživanje autora Aladrović Slovaček, K., Srzentić, D., Ivanković, M. (2013) utvrđeno je da učitelji razredne nastave igru u nastavi najviše koriste više puta tjedno.

Pa su se tako igre asocijacija i igre riječima, natjecateljske igre, matematičke igre, križaljke i rebusi pokazale učinkovitima u razrednoj nastavi. Dokazao je da djeca najviše vole igre asocijacija i natjecateljske igre, dok se iste koriste u uvodnom i završnom dijelu sata gotovo u svim školskim predmetima. Ovisno o godinama staža, ili o stupnju obrazovanja učitelji manje više navode veći broj igara koje koriste i koje su im se pokazale učinkovitima u razrednoj nastavi kako bi pospješili aktivnost te zainteresiranost za sam predmet poučavanja. Davne 1979. Retter (Bognar, 1986.) je svojim istraživanjima od kojih su njih šest igrama simulacije pokušao izazvati motivaciju i interes u učenju i pamćenju kritičnom mišljenju i djelovanju. Humphrey je iz svojih rezultata iščitao kako učenjem putem igre rezultati postaju bolji pri čemu su uspješniji dječaci nego djevojčice. Sustavno tome autor je ujedno utvrdo da su za djecu s posebnim potrebama korisne metode igre.

Prema spoznajama iz literature (Boocock, 1971.; Retter, 1979., Furlan, 1968., prema Bognar, 1986.), autori govore o prednostima učenja kroz igru gdje se pospješuje bolja koncentracija i pažnja učenika, pozitivni stavovi učenika prema ovom obliku rada, veća aktivnost djece u odnosu na druge oblike učenja, djeca su manje zamorna što nas dovodi i do veće motivacije i zanimacije djece a učenje čini zanimljivijim. Pasivnost učenika se pretvara u aktivnost gdje povećava i uključenost učenika s teškoćama, a samim tim do izražaja dolaze njhove mogućnosti, učenje i pamćenje koja se u donosu na klasični oblik nastave uvelike razlikuje što i sama istraživanja potvrđuju kako je učenje u sinergiji sa igrom djelotvornije.
Korištenje igre u nastavi zahtjeva i vrlo dobru pripremljenost nastavnika koji će kreirati konstruktivnu igru sa znanjem koji nastavni cilj sa njom žele postići. Čudina-Obradović, (1996; Nikčević-Milković i sur. 2011., str. 111) navode kako je od krucijalne važnosti da učenici budu i samim time upoznati sa igrom kako bi znali svrhu i cilj svake pojedine igre. Sama igra mora biti prilagođena dobi, sposobnostima, zanimanjima i potrebama učenika. Što nas dalje vodi ka dinamičnosti igre, vremenu trajanja igre kako bi se zadržala aktivnost učenika, te naravno, nastavnim sredstvima i pomagalima dostupnima u školi koja dodatno podižu zainteresiranost i dinamičnost svake pojedine igre. Sadržaji igre moraju ostati cijelo vrijeme dominantni, bez zamjene sa pravilima, ciljevima ili tehničke pojedinostima igre. Na kraju treba paziti kako se igra ne bi pretvorila u puko natjecanje s jedinim ciljem postizanja pobjede samo nekih učenika.

Elkonjin je utvrdio četiri osnovna načela prema kojima je definirao koliko zapravo igre utječu na uspješnost u školi. Motivacija kao vrlo bitan čimbenik za angažman u složenim situacijama. Kao drugu mogućnost navodi zamjenu uzimajući u obzir različite uloge koje dijete gleda na životne pojave te kroz različite perspektive definira svoje stajalište o tom

predmetu. Mentalno zastupanje u kojem odvajanje fizičkog oblika od objekta te četvrto načelo, pravila, u kojem djeca nauče slijediti pravila i time usmjeravaju njihovu pozornost na relevantnu aktivnost(prema Curtis & Carter, 2008; Šagud, Petrović Sočo, 2013.).

Kako je svako dijete osebujna ličnost te se razvija samo za sebe, trebalo bi ga se tako i uvažavati. Nastavno tome ovdje se nameće pitanje koje sve mogućnosti pruža igra te je li ona podjednako prihvatljiva za sve učenike. Iako igra uopće ne mora biti lagana i može zahtijevati intenzivan napor pitanje je kako će čak i najbolji učenici doživljavati. U svome radu, Boocock (1971; prema Bognar, 1986) pojašnjava važnost igre za učenike koji imaju različite poteškoće te naglašava kako igra može biti posebno korisna za nepotvrđene, neiskazane, kulturno deprivirane te druge probleme učenika. Naime u praksi se igra uvelike koristi u radu s učenicima s posebnim potrebama, pa tako učenicima koji imaju problema u govoru, logopedske vježbe provođene kroz igru, daju djetetu sigurnost te slobodu izvođenja istih.

Provedena istraživanja navode nas na vrijednost korištenja igara u nastavnom procesu jer pozitivno utječu na rezultate učenja a posebno na trajanje stanja pažnju i aktivnost učenika. Možemo reći da igra otvara nove, još neiskorištene mogućnosti prirodnog učenja i uspješnijeg odgojnog djelovanja.
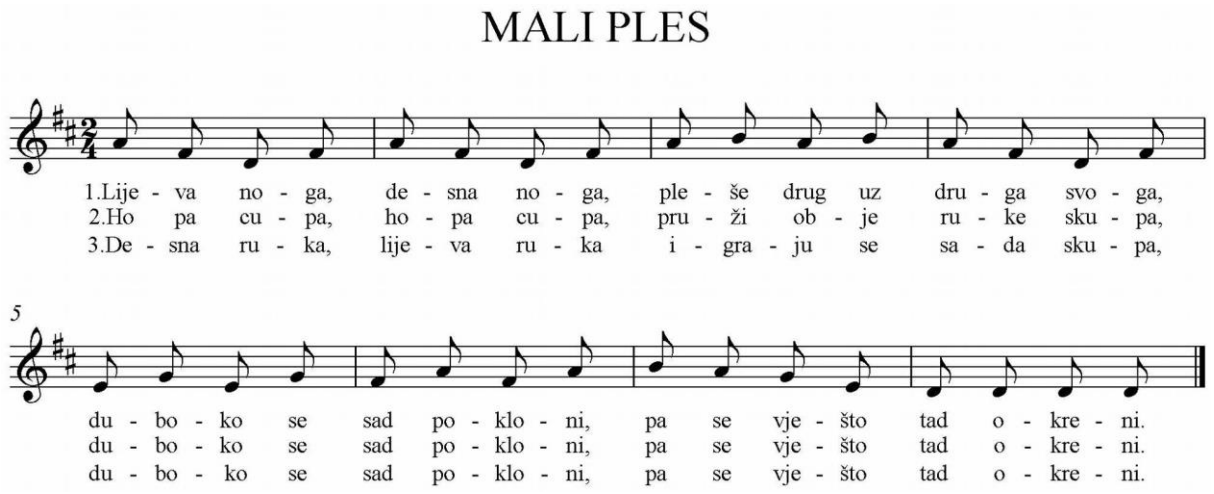
4. IGRE U NASTAVI GLAZBENE KULTURE

Glazbene se igre u nastavnim programima predmeta glazbene kulture protežu se kroz kompletan obrazovni ciklus što potvrđuju i same autorice Škojo, Jukić (2015) sa tezom da s obzirom na brojne pozitivne karakteristike igre, kao učinkovitog sredstva u razvoju kreativnosti, igra se smatra poželjnom sastavnicom u organizaciji učenja u nastavi glazbe.
Nadalje, autorice utvrđuju kako se glazbene igre pojavljuju u nastavnim programima Republike Hrvatske još od 1960. godine, pod nazivom muzičke igre, ali već i ranije, 1951. godine, kad se programom predviđaju mogućnosti realizacije glazbenog stvaralaštva. Glazbeno se stvaralaštvo primarno odnosi se na stvaranje pojedinaca najčešće s namjerom da se stvori određeno glazbeno djelo, zvukovna tvorevina. Glazbeno stvaralaštvo je u pedagoškoj literaturi obuhvaćeno brojnim tekstovima koji ukazuju na različite pristupe ovoj temi i istovremeno nude brojne konkretne praktične savjete o različitim načinima provođenja. Nacionalni okvirni kurikulum upućuje na izražavanje ideja kreativnim putem, a nastavni program ponudio je na izbor nastavnicima da sukladno svojem viđenju ovog područja slobodno kreiraju glazbene igre uz istaknutu aktivnost učenika i uvažavanje relativnih i individualnih kompetencija učenika.

Otvoreni program daje nastavniku slobodu da, kao odgovoran i kompetentan stručnjak, radi ono što misli da je glazbeno korisno za učenike konkretnog razreda. Takav program sadrži obveznu jezgru što je u novom programu slušanje i upoznavanje glazbe te sadržaje koji će se, uz to, uvoditi prema izboru nastavnika i učenika dok slobodno izabrane aktivnosti mogu biti ili pjevanje (na svaki način pjevanje, jer ga učenici vole i jer je ono uvijek moguće), ili sviranje, ili glazbene igre, ili kakav glazbeni projekt (npr. produkcija vlastitoga musical-a), ili ples, ili nešto drugo glazbeno relevantno (Rojko, P. 2012)
Glazbene igre u sadržajnom okviru nastavne prakse najčešće su prisutne kao glazbene igre s pjevanjem, glazbene igre s ritmovima i/ili melodijama i glazbene igre uz slušanje glazbe (Škojo, Jukić 2015, prema Manasteriotti, 1982).

2.1. Glazbene igre s pjevanjem

Glazbene igre s pjevanjem spadaju u vrstu igara s pokretom gdje svaka pojedina igra sadrži ustaljena pravila tijekom pjevanja napjeva koji su vrlo pristupačni i jednostavni za djecu. Sama autorica Šuletnić- Begić (2015) navodi kako se ova vrsta igara treba se izvoditi isključivo bez instrumentalne pratnje, a pjesma koja se pjeva uz igru mora imati sve značajke dobre pjesme. Potvrdno tome što se same igre izvode uz pokret, pjesma koja se izvodi ne treba zahtjevati prevelik fizički napor, manji opseg melodije od opsega dječjeg glasa a ujedno i izbjegavati složenije ritamske figure. Svaka igra zahtijeva određene sposobnosti pokreta. U igrama s pjevanjem primjenjuju se uglavnom osnovni pokreti: hod, trk, poskoci i kretanje ruku“ (prema Šulentić-Begić, 2015; Manasteriotti, V., 1978, 70). Istoimeni autor je izvršio podjelu glazbene igre s pjevanjem u četiri kategorije od kojih su igre s pjevanjem u krugu - u kolu, igre u koloni, igre slobodnih oblika i igre mješovitih oblika.



Slika 1. Glazbena igra uz pjevanje

Igre s pjevanjem koje se u najvećoj mjeri koriste u nastavi su *igre u kolu* koje se izvode u obliku spojenog ili nespojenog kruga ili kola. Ovakva vrsta igre zahtjeva skladan pokret kojim se na sadržani tekst pjese oponašaju pojedini prizori. Osim pokreta koji simuliraju pojedine radnje iz teksta pjesme, često se izvode i pokreti koji nisu povezani sa značenjem teksta pjesme. Hodanjem sredinom ili rubom kola, elementarnim plesnim motivima i različiti ritmičkim pokretima te samom izmjenom istih, djeca nesvjesno počinju shvaćati strukturu kompozicije koju mogu izraziti različitim pokretima.



Slika 2. Glazbena igra u kolu, izvor internet, www.sibenski.slobodnadalmacija.hr

U sljedećoj skupini igara s pjevanjem opisuje se pripadnost *igara u koloni* koje se izvode se u obliku linije u kojoj su djeca poredana jedno pored drugoga ili jedno iza drugoga. Sadržaj pjesme je onaj čimbenik koji oblikuje ovakvu igru s pjevanjem. Igra zahtjeva jednu glavnu ulogu koja može biti stalna ili se pri ponavljanju igre mijenja. Pokret u ovakvoj vrsti glazbene igre stavlja naglasak na ritmički hod i prostornu orijentaciju u koloni ili vrsti i na održavanju ravnoteže na prijelazu iz skoka u stojeći stav. (Manasteriotti, V. 1978; prema Šulentić-Begić, 2015).

Igre slobodnih oblika smatra se najsloženijom vrstom, ali ujedno i najslobodnija skupina igara s pjevanjem. Izvođenje ovisi o sadržaju igre. „Npr. pri lovljenju u trku, pri

slobodnom izvođenju radnji pojedinaca i pri kolektivnim pantomimskim pokretima fiksirani oblik igre kočio bi individualnu kreativnost djece“ Manasteriotti, V. (1978; prema Šulentić-Begić, 2015).

Izvođenje ovakve vrste igara odvija se u obliku kruga ili npr. kolone ako to učitelj smatra potrebnim. Pozornost je stavljena na opreznost i taktičnost učitelja kako se ne bi prekinulo dobro raspoloženje a time da se ispoštuju sva pravila ove skupine igara.

Skupini igara mješovitih oblika bitan je faktor kombinacija dvaju ili više osnovnih oblika, kao što su kolone i kola uz slobodne pokrete. Primjenjuju se jednostavna izražajna sredstva glazbe, pokreta i riječi dok se sadržaji koje obuhvaćaju, odnose se na živa bića i nežive predmete, a vrlo bitan temelj izvođenja same igre su pjesma i pjevanje istih.

4.1. Glazbene igre s ritmovima i melodijama

Glazbene igre s tonovima i ritmovima realiziraju se sa svrhom razvoja glazbenih sposobnosti. Gordon (1990, 1998) sustavno promatra i utvrđuje glazbene sposobnosti tako da se 68% djece rađa s prosječnim, a po 16% s iznad ili ispod prosječnim glazbenim sposobnostima, te potvrdno rezultatima zaključuje kako nema djeteta bez glazbenih sposobnosti. Autorice Škojo, Jukić (2015) napominju kako se glazbenim igrama s tonovima na kreativan način razvija osjećaj za visinu, jačinu, notno trajanje, metriku, jačinu i tonsku boju. Kroz igre s ritmovima i melodijama razvija se glazbeni sluh, auditivna pažnja te melodijska i ritamska memorija. Glazbene igre s tonovima mogu se koristiti kao uvod u aktivnost pjevanja, a osmišljene igre mogu poslužiti kao metodičke vježbe, koje će se sukladno uzrastu djece koristiti prilikom postizanja stabilnosti glasa, proširivanja opsega glasa, artikulacije, dikcije i sl.

Ritamske se igre mogu praktično realizirati kao igra prenošenja ritamskih obrazaca, pogađanja ritmova, različite varijante ritamskih tablica, brojalice, recitacije, pa sve do igara u kojima djeca iskazuju svoju kreativnost nastavljajući započeti ritam, donoseći ritam na utvrđeni tekst, uklapajući ritam u glazbene rečenice, koje se međusobno odnose kao pitanje-odgovor, te u konačnici do igara improvizacije zatvorenih glazbenih oblika u kojima se mogu implementirati udaraljke Orffovog instrumentarija. Svaku ritamsku igru potrebno je kreativnim didaktičkim strategijama oplemeniti na različite načine i na taj način učiniti igru inventivnijom, dinamičnijom i zanimljivijom. Zbog kratkog trajanja glazbene igre s tonovima i ritmovima zahtijevaju potpunu koncentraciju djece, iznimnu kreativnost nastavnika u

osmišljavanju tako i spretnost u realizaciji. U literaturi se spominju i neki od primjera glazbenih igara sa ritmovima i melodijama od kojih u glaznene igre s ritmovima ubrajamo ritamsku igru jeke, ritamske kružiće dok u glazbene igre sa melodijama svrstavamo dan-noć, glazbeni kviz s pjesmama, glazbeni kviz sa skladbama, glazbeni kviz s instrumentima, visina tona, melodijska igra jeke te melodijski kružići.

Glazbene igre s ritmovima i melodijama najčešće se izvode na principu imitacije tako što učitelj izvede ritamsku frazu (pljeskanjem, sviranjem udaraljki, tijelom kao instrumentom) ili otpjeva melodijsku frazu neutralnim slogom, a zatim je svi učenici ponavljaju ili svaki učenik samostalno – dok svi učenici ne izvedu zadanu frazu. Sljedeći korak je taj da svaki pojedini ili svaki drugi učenik osmisli ritamsku/melodijsku frazu, a ostali učenici grupno ponavljaju te na kraju treći korak u kojem učitelj postavi ritamsko/melodijsko pitanje, a učenik odgovara ili učenici to isto izvode u paru. (Šulentić-Begić, J. 2015)



Slika 3. Glazbene igre s ritmovima (igre imitacije ritmova); izvor internet, www.jojymusic.com

4.2. Brojalice

Brojalice su glazbene igre kojima prvenstveno razvijamo osjećaj za ritam, pomoću njih se razvija i glazbeno pamćenje te sposobnost točnog intoniranja. S obzirom na vrste, brojalice možemo svrstati u kategorije govornih i pjevanih. Govorna se izvodi na slobodno izabranoj visini glasa i na istome tonu, pjevana brojalica se sastoji od barem dva tona različite visine gdje se takvom se vrstom brojalice osim ritma razvija i osjećaj za intonaciju.

Rojko (2004 prema Milinović, 2015) navodi kako se najčešće kroz glazbene igre brojalica najčešće ulazi u nastavne jedinice ritma i mjere. Smatra kako se u ritam i mjeru može ući na više načina, ovisno o tome koga poučavamo, kakvo nam je metodičko znanje i interes za poučavanje, te o raspoloživom vremenu. Autor kod male djece preferira neizravanput – apstraktni način (npr. oponašanje zvuka zvona pokretima tijela izgovarajući: bam, bam,bam, bam.) Kasnije se umjesto zvukova „bam, bam, bam bam“ mogu uvesti i ritamski slogovi, ovisno o cilju učenja. U neizravnom putu konkretan način predstavlja izvođenje brojalice sa tekstom. Isto treba raditi i učitelj kako bi radnja tekla ravnomjerno, ujednačeno i sinkronizirano. Navedeni su načini zapravo zajednička glazbena igra djece i učitelja.



Slika 1. Brojalica *Eci, peci, pec*

4.3. Glazbene igre slušanja

Glazbene igre uz slušanje najprisutnije su u glazbenoj nastavi, jer se primjenjuju u svim odgojno-obrazovnim ciklusima. One služe kao sredstvo za utvrđivanja svih glazbenih znanja, od elemenata glazbenog izražavanja do slušnog utvrđivanja pojedinih glazbenih pojmova. Slušanje glazbe je jedna od glazbenih sastavnica koja nudi najviše mogućnosti za estetsko odgajanje učenika, zbog rada na najvrjednijim djelima glazbene literature, ovim će se igrama pridonijeti u senzibilizaciji djece za tradicijsku i umjetničku glazbenu kulturu, ali i ostvariti vrijedno estetsko iskustvo.

„Igre slušanja je na početnom stupnju moguće usmjeriti prema pobuđivanju slušne radoznalosti i ostvarivanju različitih eksperimenata sa zvukovima predmeta, koji su dio dječje svakodnevice, te brojnim improvizacijama s različitim bojama glasova djece“ (Sam, 1998; Škojo i Jukić 2015). Glazbene igre uz slušanje moguće je povezivati s različitim plesnim aktivnostima, na način da nastavnik unaprijed osmisli pokrete uz glazbu i uvježba s učenicima ili da učenici samostalno osmisle pokrete. U nižim razredima najčešće se koriste igre uz slušanje realizirajući se na način kreativnog, slobodnog kretanja uz glazbu (Škojo, Jukić 2015).



Slika 4. Glazbene igre sa slušanjem *(igra u koloni)*, izvor internet, www.pinterest.com

Nastavno, Šulentić-Begić (2015) također afirmira činjenicu izvođenja glazbenih igara sa slušanjem kao unaprijed osmišljavanje pokreta na odabranu glazbu koja se kasnije na satu uvježbava sa učenicima, te grupno ili u paru samostalno osmišljavaju pokrete na glazbu. Shodno tome, autorica se nadovezuje na skladbe koje bi trebale imati izražene glazbene sastavnice kao što su ritam, mjera, određeno glazbalo i sl. budući da na određene dijelove skladbe učenici koračaju, poskakuju, plješću, pomiču ruke ili se služe tijelom kao instrumentom.

Od bitne važnosti je slijediti određena pravila koja se temelje na usklađenosti pokreta s ritmom (plesanje, koračanje) ili mjerom (dirigiranje) skladbe ili prepoznavanju zvukova instrumenata i oponašanju sviranja određenog instrumenta pokretima.



Slika 5. Glazbene igre sa slušanjem (glazbene stolice), izvor internet, www.os-dcesaric-pozega.skole.hr

Glazbene su igre sa slušanjem pronašle svoje mjesto, u novije vrijeme, i kroz različite proizvode informacijske i komunikacijske tehnologije, računalne igre, u kojima se također na učinkovit način ostvaruju nastavni ciljevi. Dobro osmišljene glazbene računalne igre mogu zadovoljiti sva područja, od kognitivnog preko psihomotoričkog do afektivnog. One mogu ponuditi vrijedna činjenična znanja, koja će se na kreativan način realizirati slušanjem kvalitetnih slušnih ulomaka s prethodno, metodički dobro postavljenim zadatcima za slušanje, ali i na njima primjeren i dostupan način omogućiti usvajanje i vrednovanje umjetničkih djela. Ove glazbene igre omogućavaju prenošenje aktivnosti nastavnika na učenika. Istovremeno uvažavaju različitosti među učenicima; vezano uz njihove sposobnosti, stilove učenja, interese i motivaciju. U konačnici, prilagodljivom strukturom i modernim didaktičkim oblikovanjem otvaraju moderniziraju nastavu, ali i otvaraju mogućnost samostalnog učenja. (Škojo, Jukić 2015.).

4.4. Računalne igre

Napretkom tehnologije 21. stoljeća djeca su već od najranije dobi izložena informacijsko-komunikacijskim tehnologijama. Mnogi od tih tehnologija omogućuju djeci pristup internetu, što je dovoljan faktor kako bi dijete imalo pristup svim medijima te mu je omogućen pristup masovnoj produkciji informacija današnjeg vremena. Velike pogodnosti današnjeg obrazovanja su i sustavi e-učenja s kojima dijete provodi određeno vrijeme igrajući igre, pretražujući internet ali ujedno i učeći pomoću obrazovnih programa.

Tomaš (2007; Dobrota i Tomaš, 2009) progovara kako je uvođenje računala u obrazovni sistem jedan od najvećih doprinosa te da ono može "zadržati" djetetovu koncentraciju učenja, inspirirati dijete omogućujući mu "interaktivno" učenje, pružiti mu mogućnost "otkrivanja", poticati "aktivno" učenje i uočavanje veza između uzroka i posljedica. Reeves (1998.) se također nadovezuje na temu računala u obrazovanju. Napominje kako uloga računala u obrazovanju nije samo pasivna već i aktivna, budući da unaprjeđuje sam proces učenja i poučavanja. Navodi kako se putem računala postiže korištenje kognitivnih alata za izgradnju znanja, osiguravajući prostor učenicima da bivaju kreatori, kroz vlastito interpretiranje i organiziranje znanja. Zaključno tome, možemo reći kako su kognitivni alati razvijeni i prilagođeni s namjerom da se ponašaju kao „intelektualni partneri", koji omogućuju i unaprjeđuju razvoj kritičkoga mišljenja i učenja. Autorice Dobrota i Tomaš (2009) u svom radu navode primjer glazbene igre „Orašar" koja zadovoljava kriterije od

materijalnih, funkcionalnih te odgojnih zadataka. „Glazbena igra pruža mogućnost za ostvarenje sve tri skupine zadataka jer se u nekim igrama usvajaju činjenična znanja, u nekima se razvijaju sposobnosti, dok su mogućnosti za ostvarenje odgojnih zadataka latentno prisutne u svim igrama. „

Od razvijanja glazbenog pamćenja, slušnih primjera, značajnih informacija o djelu, razvijanju senzibiliteta za tonske boje, upoznavanje instrumentarija možemo reći da glazbena igra „Orašar“ upotpunjuje sve glazbene segmente, a da se dijete pri svemu tome igra i zabavlja.



Slika 6. Glazbena igra „Orašar“, izvor internet, www.bulaja.com

Današnja djeca su uvelike okružena mnoštvom suvremene informacijske i komunikacijske tehnologije s izrazito jakom ulogom računala. Računalna tehnologija rapidno se razvija i nudi, ne samo obrazovne programe, nego i široku lepezu zabavnih sadržaja koji se najviše očituju u računalnim igrama. Samim time, učitelji i profesori moraju biti u koraku sa napretkom kako bi se nastava prilagodila, te napravila skok ka modernijoj i suvremenijoj nastavi. Primjena informacijsko-komunikacijskih tehnologija u današnje vrijeme je neizbježna jer pruža široku paletu informacija, kako u slobodno vrijeme, tako i u nastavi. Nastava glazbene kulture danas sadrži mnoštvo verbalizma te informacija kojima učenici ne pridaju veliku pozornost dok su nastavna sredstva i pomagala zastarjela te ne pridonose zadovoljavajućim rezultatima. Suprotno tome, sva napredna tehnologija, svi uređaji koji bi se mogli koristiti, uvelike bi učinilo nastavu lakšom i zanimljivijom. Glazbene igre dokazano

razvijaju dječje glazbene sposobnosti, obogaćuju njihova glazbena znanja i u djeci razvijaju potrebu za slušanjem kvalitetne glazbe.

5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

3.1. Cilj i problemi istraživanja

U radu se opisuje istraživanje koje je provedeno kako bi se utvrdilo u kojoj mjeri nastavnici koriste igre u nastavi Glazbene kulture, koje vrste igara koriste te u koje nastavne svrhe. Istraživanje je ostvareno s ciljem ukazivanja na široke mogućnosti uporabe igara u nastavi Glazbene kulture i obogaćivanja svih nastavnih etapa s ovim aktivnim načinom učenja i poučavanja.

U skladu s formuliranim ciljem izdvojeni su sljedeći problemi:

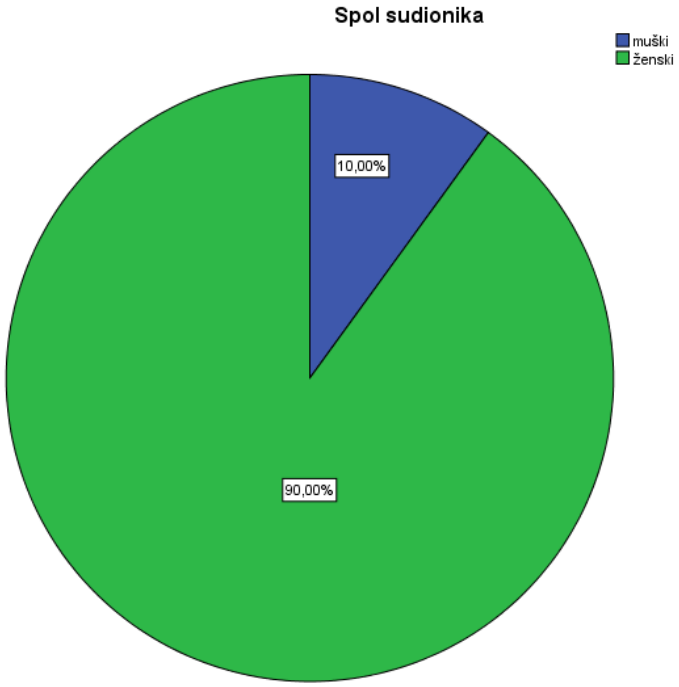
- Utvrditi prisutnost igara u aktualnoj nastavi Glazbene kulture
- Utvrditi vrste igara koje nastavnici koriste
- Utvrditi učestalost uporabe pojedinih igara u nastavi
- Utvrditi nastavna pomagala koja nastavnici koriste prilikom realizacije igara u nastavi Glazbene kulture
- Ispitati nastavnu svrhu u koju se igre u nastavi rabe
- Utvrditi smjernice uspješnijeg metodičko-didaktičkog ostvarivanja nastave glazbene umjetnosti

5.2. Uzorak i metoda istraživanja

Sudionici istraživanja su bili nastavnici Glazbene kulture zaposleni u hrvatskim osnovnim i srednjim općeobrazovnim školama. Istraživanje je provedeno na uzroku od 40 nastavnika Glazbene kulture na području Osječko-baranjske, Brodsko-posavske, Požeško-slavonske i Vukovarsko-srijemske županije. Istraživanje je realizirano tijekom veljače 2017. godine. Sudjelovanje u istraživanju je bilo dobrovoljno i anonimno.

Tablica 1. Raspodjela nastavnika po spolu, dobi i stažu

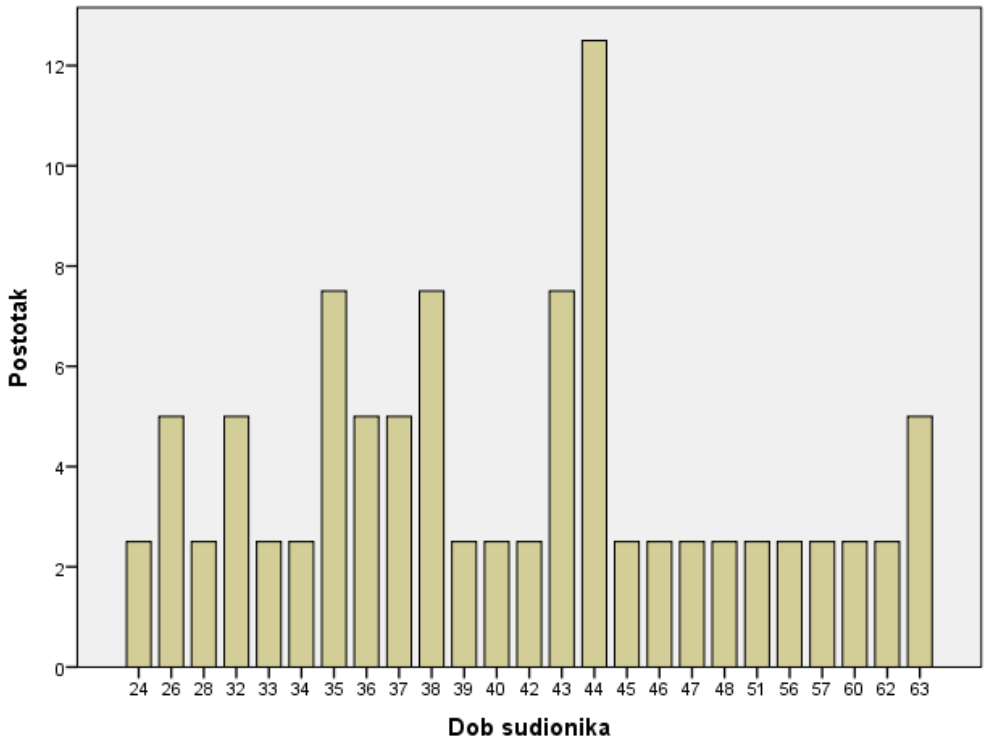
Spol	Muško	4
	Žensko	36
Dob	20-30	4
	31-40	16
	41-50	13
	više od 50	7
Staž	1-5	5
	6-10	9
	11-20	16
	više od 21	10



Slika 1. Prikaz raspodjele nastavnika po spolu

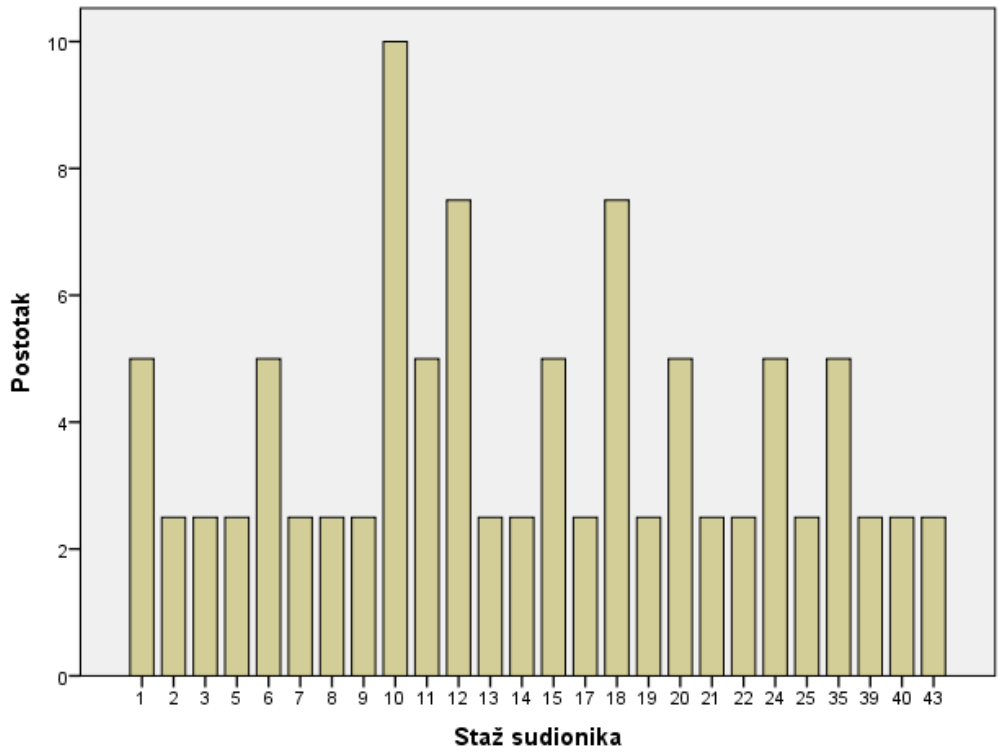
Od ukupno 40 ispitanika koji su sudjelovali u istraživanju analizom zastupljenosti ispitanika s obzirom na spol utvrđujemo kako je u istraživanju sudjelovalo 36 nastavnica Glazbene kulture i 4 nastavnika (slika 1).

Grafikon 1. Prikaz distribucije nastavnika Glazbene kulture po



dobi

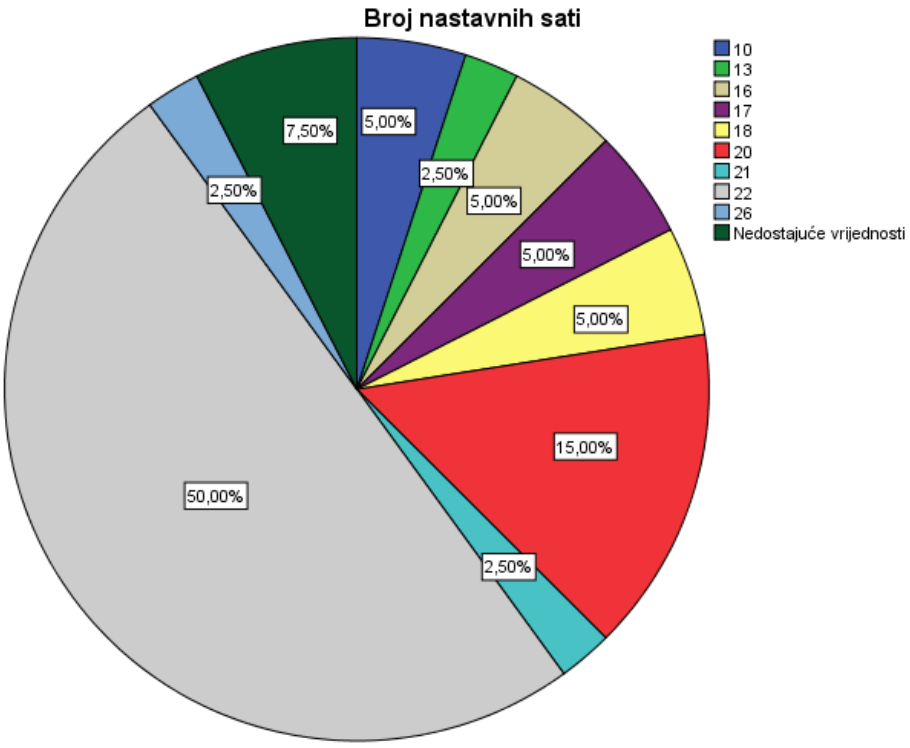
Grafikon 2. Prikaz distribucije nastavnika Glazbene kulture po stažu



Tablica 2. Raspodjela nastavnika po broju nastavnih sati u neposrednom odgojno-obrazovnom radu

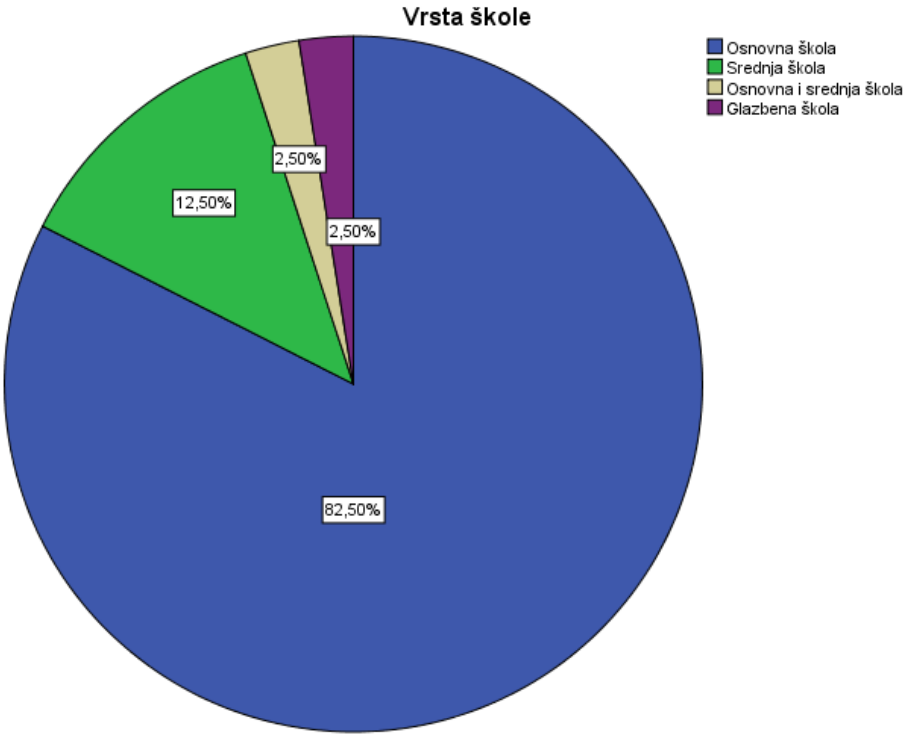
	N	min	max	M	sd
Broj nastavnih sati u neposrednom odgojno-obrazovnom radu	37	10	26	20,05	3,3431

Iz tablice je vidljivo kako prosječan broj tjednih nastavnih sati u nastavnom radu iznosi 20,05. Iz grafičkog prikaza razvidno je kako polovina nastavnika puno radno vrijeme ostvaruje isključivo kroz redovnu nastavu (slika 2).

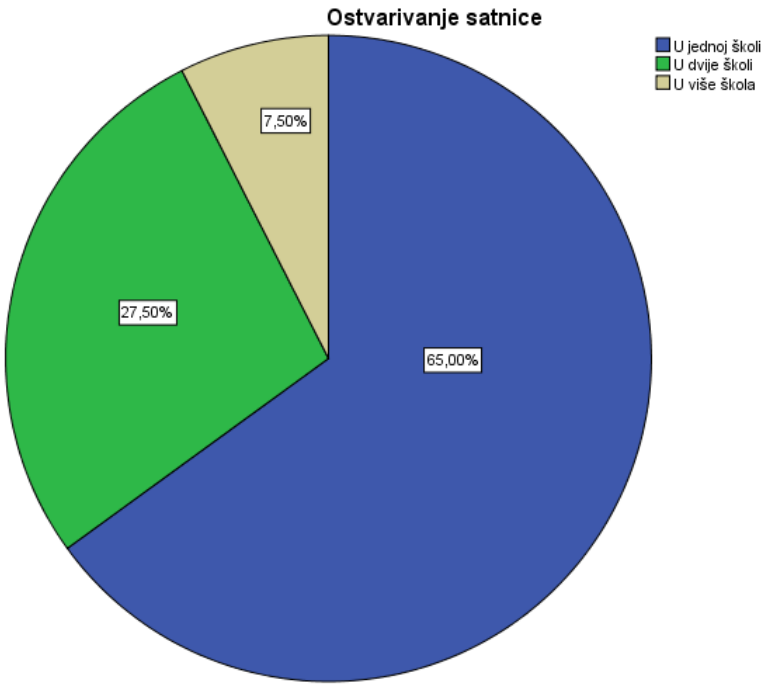


Slika 2. Prikaz raspodjele po broju nastavnih sati

Iz prikaza raspodjele ispitanika po mjestu rada (slika 3) uočavamo kako je najveći broj nastavnika zaposlen je u osnovnoj školi (82, 5 %). Najviše nastavnika (65%) punu satnicu ostvaruje u jednoj školi, 27,5% nastavnika ostvaruje nastavu u dvije škole, a čak 7,5% njih nastavu održava u više od dvije škole (slika 4).

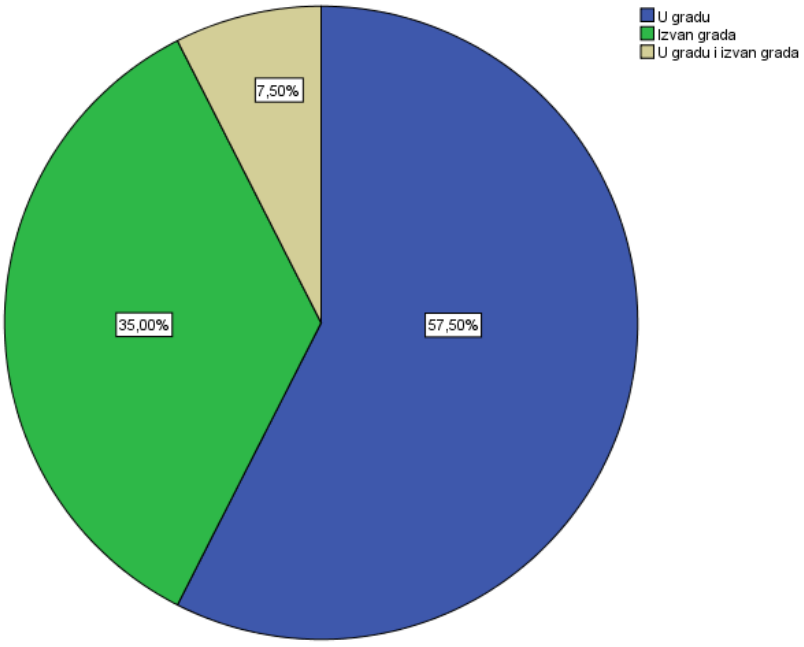


Slika 3. Prikaz raspodjele nastavnika po mjestu rada

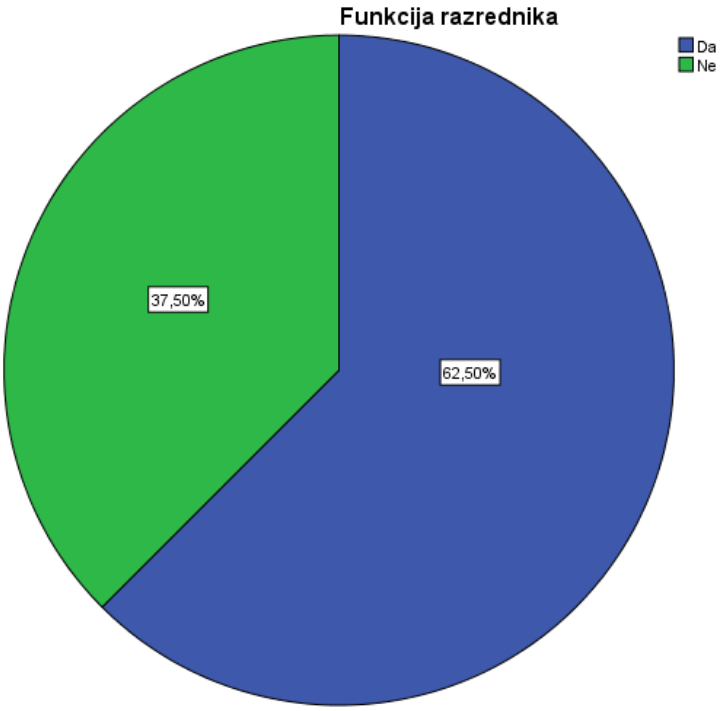


Slika 4. Prikaz raspodjele nastavnika po broju škola u kojima ostvaruju punu satnicu

Kroz prikaz raspodjele nastavnika po mjestu u kojemu se nalazi škola (slika 7) razvidno je kako 57,5% nastavnika radi u gradu, 35 % nastavnika izvan grada, a 7,5% nastavnika nastavu izvodi i u gradu i izvan grada.



Slika 5. Prikaz raspodjele nastavnika po mjestu u kojemu se škola nalazi



Slika 6. Prikaz zastupljenosti nastavnika u ulozi razrednika

Iz prikaza uočavamo kako 97,5% nastavnika vodi izvannastavne aktivnosti, a 2,5% nastavnika nisu angažirani u izvannastavnim aktivnostima (slika 6).



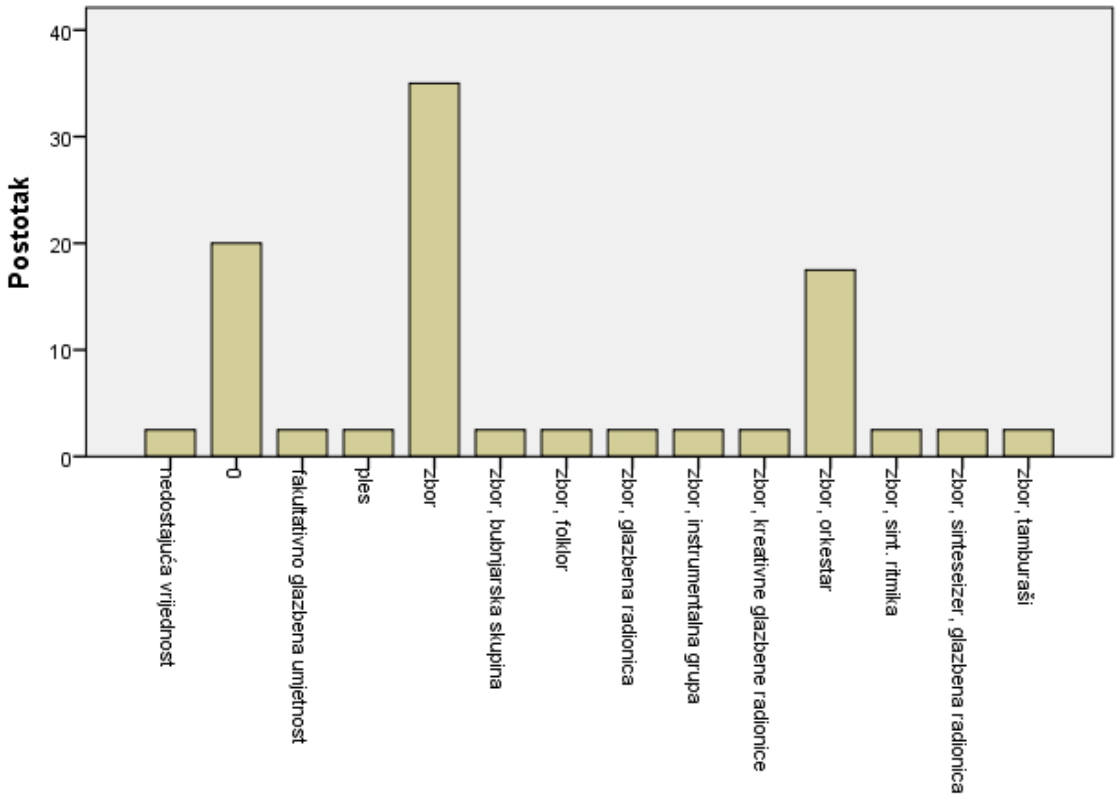
Slika 7. Prikaz zastupljenosti nastavnika s obzirom na izvannastavne aktivnosti

Tablica 3. Raspodjela izvannastavnih aktivnosti

Izvannastavne aktivnosti	f	%
Zbor	29	61,70
Orkestar	7	14,89
Glazbena umjetnost	1	2,13
Bubnjarska skupina	1	2,13
Folklor	1	2,13
Glazbena radionica	3	6,38
Instrumentalna skupina	1	2,13
Sintesajzer	1	2,13
Ritmika	2	4,25
Tamburaši	1	2,13

Iz tablice uočavamo kako je najzastupljenija izvannastavna aktivnost zbor (61,70%). Potom slijedi orkestar s 14,89%, glazbena radionica (6, 38%) i ritmika 4, 25%.

Grafikon 3. Prikaz distribucije nastavnika Glazbene kulture po vrsti izvannastavnih aktivnosti

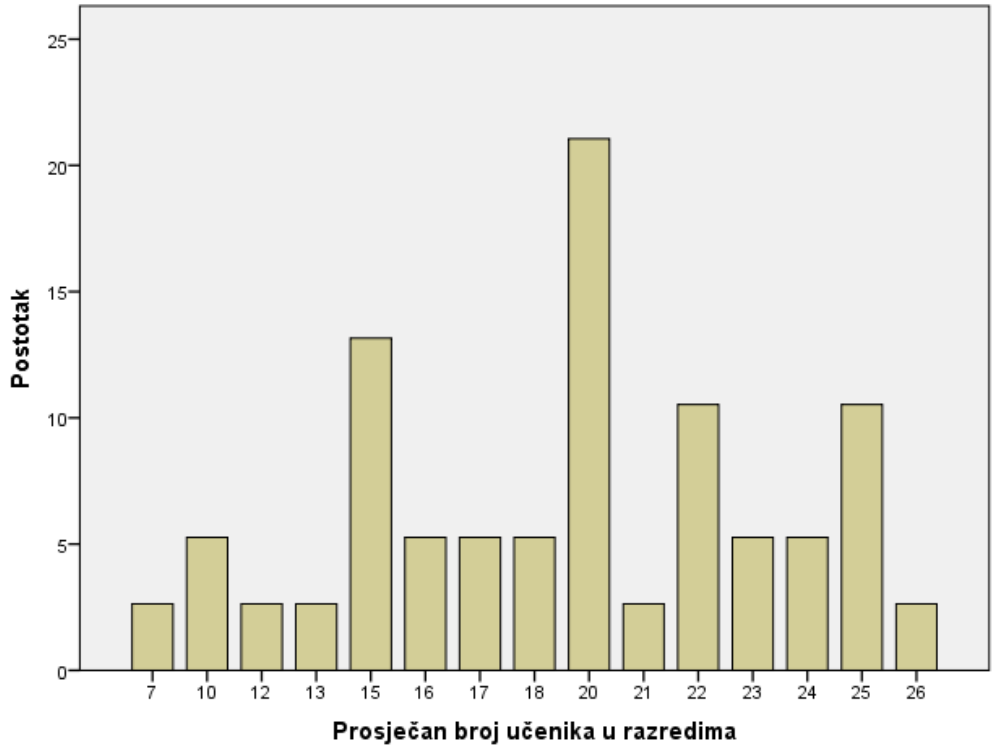


Tablica 4. Raspodjela učenika u razredima

	N	min	max	M	sd
Prosječan broj učenika u razredima	38	7	26	18,89	4,712

Iz tablice je vidljivo kako je prosječan broj učenika u razredu 18,89. Maksimalno razredi broje 26 učenika, a minimalno 7 učenika. I iz prikaza distribucije je razvidno kako u razredu najčešće 20 učenika (grafikon 4).

Grafikon 4. Prikaz distribucije po prosječnom broju učenika u razredu



5.3. Metodološki pristup

Za potrebe istraživanja konstruiran je upitnik, koji se sastoji od dva dijela. Prvi dio upitnika sastavljen je od pitanja koji se odnose na sociodemografska obilježja ispitanika: spol, starosna dob, dužina radnog staža, broj nastavnih sati u neposrednom odgojno-obrazovnom radu, mjesto rada, podatka o broju škola u kojima ispitanik ostvaruje punu satnicu, razredništva, ostvarivanja satnice kroz izvannastavne aktivnosti i prosječnog broja učenika u razredima u kojima podučavanju.

Drugi dio upitnika sadržavao je 23 zatvorena pitanja u kojima su ispitanici na ljestvici Likertovog tipa, zaokruživanjem brojeva od jedan do pet, označavali stupanj slaganja s navedenom tvrdnjom. Procjene su označavale 1-ne, nikada, 2-uglavnom ne; 3-niti da niti ne; 4-uglavnom da; 5-da, uvijek. Nakon anketiranja i prikupljanja podataka realizirana je njihova obrada. Izračunati su osnovni statistički parametri za varijable u istraživanju (M, SD) pomoću statističkog programa IBM SPSS Statistics 20.

5.4. Rezultati i interpretacija

Prva skupina pitanja se odnosila na utvrđivanje općeg odnosa nastavnika prema igrama u nastavi (Tablica 5). Nastavnici su najvišim srednjim vrijednostima utvrdili kako je svrha korištenja igara u nastavi stvaranje opuštenog ozračja (M=4,03) i ostvarivanje dinamičnije nastave te uklanjanje monotonije (M=4,00). Utvrđene srednje vrijednosti, koje se kreću između procjene niti da niti ne i uglavnom da pokazuju kako nastavnici u nastavi tek djelomično koriste igre ali kako su one efikasnije od klasičnog načina učenja. Također, nastavnici utvrđuju da igre pomažu u prevladavanju individualne razlike između učenicima i u socijalizaciji učenika. Nastavnici zaključuju kako je uspjeh u igrama dodatno sredstvo za pohvaljivanje učenika, ali kako uglavnom ne primjenjuju vrednovanje učenika kroz uspjeh postignut u igrama. Iz rezultata možemo zaključiti kako učenici uglavnom ne osmišljavaju igre koje se provode na nastavi te kako su uglavnom vođeni i u ovoj aktivnosti s nastavnicima.

Tablica 5. Procjena općeg odnosa nastavnika prema igrama u nastavi

Tvrdnje	**M**	**sd**
U nastavi koristim različite igre	3,43	,903
Igre osmišljavam sam-a	3,23	1,074
Učenici osmišljavaju igre koje provodimo u nastavi	2,88	1,114
Igre su efikasnije od klasičnog načina učenja	3,53	,933
Igre koristim zbog stvaranja opuštenijeg nastavnog ozračja	4,03	,800
Igrama uklanjam monotoniju i doprinosim zanimljivosti u nastavi	4,00	,816
Igre mi pomažu da prevladam individualne različitosti među učenicima	3,61	,946
Igre mi pomažu u pogledu socijalizacije učenika	3,65	,949
U nastavi primjenjujem vrednovanje učenika kroz uspjehe postignute u igrama	2,55	1,176
Uspjeh u igrama mi služi kao dodatno sredstvo za pohvaljivanje učenika	3,50	,934

Druga skupina pitanja odnosila se na procjenu uporabe igara s aspekta etapa odgojno-obrazovnih procesa (Tablica 6). Iz tablice je utvrđeno da uporaba glazbenih igara u nastavi najčešće služi u svrhu prilikom ponavljanja ili uvježbavanja sadržaja na nastavi što nam i

pokazuje srednja vrijednost (M=3,56). Srednjom vrijednošću uvrđeno je kako se igre u nastavi malo manje koriste prilikom uvođenja novog nastavnog sadržaja, dok je najmanje pažnje obuhvatila implementacija igara u nastavi usvajanjem novog nastavnog sadržaja.

Tablica 6. Procjena uporabe igara s aspekta etapa odgojno-obrazovnog procesa

Tvrdnje	**M**	**sd**
Igre koristim kao metodu za usvajanje novog sadržaja	3,20	1,043
Igre koristim prilikom uvoda u novi nastavni sadržaj	3,25	,981
Igre koristim prilikom ponavljanja ili uvježbavanja sadržaja	3,56	,852

Sljedeća skupina pitanja odnosila se na procjenu uporabe vrsta glazbenih igara u nastavi (Tablica 7). Srednja vrijednost treće skupine pitanja bila su vrlo bliska gledajući rezultate srednje vrijednosti. Već smo utvrdili kako se djeca uz pjesmu i igru osjećaju prirodno i sigurno, pa su tako nastavnici sa najvišim srednjim vrijednostima utvrdili da se u nastavi najčešće koriste glazbene igre s pjevanjem (M=3,62). Usporedno sa pjevanjem, utvrđena je vrlo mala razlika u srednjoj vrijednosti korištenjem glazbenih igara uz slušanje glazbe (M=3,43). Popratno pjevanju i slušanju kao središnjim aktivnostima otvorenog kurikuluma, glazbene igre koje nastavnici povezuju sa plesom jednako rangiraju pjevanju i slušanju, što nam govori da nastavnici vrlo vješto koriste igre koje povezuju sa plesom i implementiraju u nastavni proces. Srednjom vrijednošću (M=3,32) ocijenjene su igre s improvizacijom kojom utvrđujemo da se najmanje koriste u nastavi.

Tablica 7. Procjena uporabe vrsta glazbenih igara

Tvrdnje	**M**	**sd**
Provodim glazbene igre s pjevanjem	3,62	,990
Provodim glazbene igre uz slušanje glazbe	3,43	1,107
Provodim glazbene igre koje povezujem s plesom	3,35	1,272
Provodim igre s improvizacijom	3,32	1,047

Veći dio nastavnog programa odvija se putem frontalnog oblika rada, što dodatno demotivira te smanjuje aktivnost i zainteresiranost učenika u nastavi. Autorica Škojo (2016) u svom

istraživanju navodi kako se nastava glazbene kulture odvija putem metode usmenog izlaganja nastavnika ujedno i frontalnim socijalnim oblikom rada. Razvidno rezultatima istraživanja, iskazane procjene koje je autorica dobila upućuju na elemente zatvorenosti kurikuluma glazbene kulture te glazbene umjetnosti s didaktičkog aspekta strukturiranja nastavnog kurikuluma. Treća skupina pitanja odnosila se na uporabu igara s obzirom na socijalne oblike rada u nastavi gdje su nastavnici srednjom vrijednošću (M=3,38) ocijenili igre u grupama (Tablica 8). One same doprinose boljoj i kvalitetnijoj atmosferi rada u nastavi, dodatno zainteresira učenike te pobuđuje osjećaj timskog rada. Međuostalom, u nastavi se manje koriste igre u parovima, dok igre natjecateljskog karaktera zauzimaju vrlo malen postotak kada se radi o socijalnim oblicima rada (M=2,72).

Tablica 8. Procjena uporabe igara s obzirom na socijalne oblike

Tvrdnje	**M**	**sd**
Provodim igre u paru	2,88	1,067
Provodim igre u grupama	3,38	,963
Provodim igre natjecateljskog karaktera	2,72	,905

Škojo (2016) navodi kako je današnju suvremenu nastavu teško zamisliti bez uporabe informacijsko-komunikacijske tehnologije. Napominje kako je poučavanje uz uporabu informacijsko-komunikacijske tehnologije kao medija od iznimne važnosti za glazbenu nastavu. Razvidno tome, nastavnici su korištenje glazbenih igara s aspekta IKT-a procijenili niskim srednjim vrijednostima (M=2,32) za igre sa kojima koriste računala, dok vrlo nisko ocjenjene igre bile su one u kojima se koriste mobilni uređaji te razne aplikacije (Tablica 9).

Tablica 9. Procjena uporabe glazbenih igara s aspekta IKT-a

Tvrdnje	**M**	**sd**
U provođenju igara koristim računala	2,32	1,185
U provođenju igara koristim mobitele	1,70	,992
Za provođenje igara koristim mobilne aplikacije	1,83	1,083

6. ZAKLJUČAK

Glazbena kultura u hrvatskom obrazovnom sustavu ima vrlo značajnu ulogu u obrazovanju kao i formiranju glazbeno kompetentnih te kritičkih poznavaoca glazbe. Današnji obrazovni sustav i obrazovanje uvelike se promijenio unazad deset godina te je svojom reformom i Otvorenim kurikulumom otvorio vrata suvremenoj nastavi koja novim metodama i strategijama rada otvara vrata ka uporabnim znanjima, sposobnostima i glazbenim kompetencijama učenika kakva bi ona zapravo i trebala biti.

Kroz provedeno istraživanje možemo zaključiti da se glazbene djelomično koriste u nastavi glazbene kulture no sa prvotnim ciljem kako odmiču nastavu od klasične. Nastavnici u nastavi tek djelomično koriste igre ali afirmativno zaključuju kako su igre efikasnije od klasičnog načina učenja te uvelike pomažu kod ponavljanja već naučene nastavne cjeline. Kroz dobivene rezultate možemo utvrditi kako je vrlo teško ocijeniti svako pojedino dijete putem igre no pozitivno je kako sam čin igre nastavniku omogućuje prevladavanje individualne razlike između učenika te socijalnom okruženju sa učenicima. Glazbene igre u nastavi su pozitivan čimbenik koji pospješuje pozitivnu i radnu atmosferu u razredu, kreativniju i zanimljiviju nastavu učenicima a samim time i pozitivan stav kada se govori o timskom radu. Potvrdna je činjenica da djeca vole pjevati i samim time se žele baviti glazbom, što nam govore i rezultati da se u nastavi najčešće prakticiraju glazbene igre s pjevanjem jer nastavniku daju slobodu odabira glazbenih primjera kako bi približio kvalitetnu glazbu u današnjem pluralizmu glazbenih žanrova. Iz rada možemo utvrditi značajan nedostatak u pogledu uporabe informacijsko-komunikacijske tehnologije te činjenicu kako nastavnici ne upotrebljavaju računalne programe niti kao medij kojim se omogućava aktivno stjecanje znanja, niti u svrhu oplemenjivanja pojedine nastavne etape; za ponavljanje ili provjeravanje znanja i sposobnosti. U istraživanju je sudjelovao većinski broj nastavnika u dobi iznad trideset i pet godina što nam može potvrditi kako i dob utječe na uvođenje suvremenih didaktičkih metoda i računalnih izvora u svoju nastavu. Zaključujemo kako se uporaba igara značajan korak prema zanimljivijoj, aktivnijoj i didaktički raznovrsnoj nastavi. Osuvremenjivanjem kurikuluma glazbene kulture, otvorit će se mogućnosti za uvođenjem didaktičkih inovacija, sukladne suvremenim nastavnim strategijama te na taj način pridonijeti realizaciji modernije nastave glazbene kulture, u skladu s potrebama učenika i vremena.

7. LITERATURA

1. Aladrović Slovaček, K., Srzentić, D., Ivanković, M. (2013). Jezične igre u nastavnoj praksi. U: Igra u ranom djetinjstvu (ur. Petrović-Soči, B., Višnjić-Jevtić, A.), Zagreb: OMEP Hrvatska i Alfa, 14-23.
2. Bognar, L. (1986). Igra u nastavi na početku školovanja. Zagreb: Školska knjiga
3. Ćurko, I. Kragić, B. (2009): „ Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju“. Filozofska istraživanja, vol. 29, no. 2, 303-310.
4. Duran, M. (1995). Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap
5. Đeldić, A., Rojko, P. (2012). O nekim elementima glazbene nastave u primarnom obrazovanju. Tonovi, 59, 83-104.
6. Katalozi znanja i umijeća u nastavi glazbe. (2004). Tonovi, 44, 3-106.
7. Manasteriotti, V. (1982): „ Muzički odgoj na početnom stupnju: metodske upute za odgajatelje i nastavnike razredne nastave“. Zagreb: Školska knjiga.
8. Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta, Metodički obzori 8, no 18, 21-33
9. Milinović, M. (2015): „Glazbene igre s pjevanjem, Artos: časopis za znanost, umjetnost i kulturu“ , Umjetnička akademija u Osijeku
10. Močinić, S. (2012): „Active teaching strategies in higher education". Metodički obzori, vol. 15, no. 7, 97 - 104.
11. Nastavni plan i program za osnovnu školu. (2006). Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa
12. Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. Ţivot i škola, 25, 108-121.
13. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015): „ Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi, Školski vjesnik : časopis za pedagogijsku teoriju i praksu, Vol.64, br.4.
14. Rojko, P. (2005). HNOS za glazbenu nastavu. Tonovi, 45/46, 5-16
15. Rojko, P. (2012). Glazbeno pedagoške teme „Problem podmetanja palca pri sviranju instrumenta s tipkama“ na učiteljskim fakultetima“ Tonovi, 55, 25, (1)
16. Dobrota, S. i Tomaš, S. (2009.), „Računalna igra u glazbenoj nastavi: Glazbena igra Orašar“, Život i škola, br. 21., str. 29-39.
17. Šagud, M. i Petrović Sočo, B. (2013): „Igra - medij razumijevanja, interpretacije i transformacije neposredne stvarnosti, Croatian Journal of Education „ Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje Vol.16 No.Sp.Ed.1

18. Škojo, T. (2016): „Nastava Glazbene umjetnosti u kontekstu aktivnog učenja, Školski vjesnik“ : časopis za pedagogijsku teoriju i praksu, Vol.65, br.2
19. Škojo, T. i Jukić, R. (2015). Iskazivanje kreativnosti nastavnika primjenom igara u nastavi glazbe, U: Mojca Orel (ur.) *Modern Approaches to Teaching Coming Generation*, Ljubljana: EDUvision, 432-443.
20. 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.
21. Sam, R. (1998): „ Glazbeni doživljaj u odgoju djeteta“. Rijeka: Glosa d.o.o.
22. Tomerlin, V. (1969): „ Dječje muzičko stvaralaštvo, Priručnik za učitelje i nastavnike muzičkog odgoja“. Zagreb: Školska knjiga.

INTERNET LITERATURA:

1. www.os-dcesaric-pozega.skole.hr/?news_id=1126 17.9.2017
2. www.sibenski.slobodnadalmacija.hr/kultura/bastina/clanak/id/472853/vec-devetnaest-godina-njeguju-tradiciju-meu-vrtickom-djecom 17.9.2017
3. www.pinterest.com/janiceksikes/music-class-pitchmelody-lessons/?lp=true 17.9.2017
4. www.jojymusic.com/product/orff-kodaly-for-preschoolers-3-year-olds-fall/ 17.9.2017
5. www.scribd.com/doc/57919633/Skola-Koja-Razvija-Kreativnost#scribd 22.9.2017