

Jezične igre u nastavi slovačkog jezika

Majcen, Ivana

Master's thesis / Diplomski rad

2023

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:523589>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-11**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA ZAPADNOSLAVENSKE JEZIKE I KNJIŽEVNOSTI

KATEDRA ZA SLOVAČKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

Ivana Majcen

JEZIČNE IGRE U NASTAVI SLOVAČKOG JEZIKA

Diplomski rad

Mentorice: dr. sc. Marina Jajić Novogradec, poslijedoktorandica

dr. sc. Martina Grčević, red. prof.

Zagreb, 2023.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ZAPADNOSLAVENSKE JEZIKE I KNJIŽEVNOSTI
KATEDRA ZA SLOVAČKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

Ivana Majcen

JAZYKOVÉ HRY VO VYUČOVANÍ SLOVENSKÉHO JAZYKA

Mentorice: dr. sc. Marina Jajić Novogradec, poslijedoktorandica

dr. sc. Martina Grčević, red. prof.

Zagreb, 2023.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA ZAPADNOSLAVENSKE JEZIKE I KNJIŽEVNOSTI

KATEDRA ZA SLOVAČKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

Ivana Majcen

LANGUAGE GAMES IN SLOVAK LANGUAGE TEACHING

Mentorice: dr. sc. Marina Jajić Novogradec, poslijedoktorandica

dr. sc. Martina Grčević, red. prof.

Zagreb, 2023.

IZJAVA O AUTORSTVU

Izjavljujem pod punom moralnom odgovornošću da sam diplomski rad Jezične igre u nastavi slovačkog jezika izradila potpuno samostalno uz stručno vodstvo mentora dr. sc. Marina Jajić Novogradec, poslijedoktorandica i dr. sc. Martina Grčević, izv. prof.

Svi podaci navedeni u radu su istiniti i prikupljeni u skladu s etičkim standardom struke. Rad je pisan u duhu dobre akademske prakse koja izričito podržava nepovredivost autorskog prava te ispravno citiranje i referenciranje radova drugih autora.

Vlastoručni potpis studenta/ice:

Ivana Majcen

(ime i prezime)

Ivana Majcen

SADRŽAJ

1. UVOD.....	6
2. Nastavne metode u učenju stranog jezika	7
2.1. Opće nastavne metode	9
2.2. Posebne nastavne metode.....	12
2.3. Metoda razgovora i metoda nastavnikovog usmenog izlaganja	12
3. Igre u nastavi stranog jezika	16
3.1. Elementi igre	17
3.2. Pravila i rezultati igre.....	17
4. Vrste igara u nastavi	19
4.1. Jezične igre	21
4.2. Digitalne igre	24
4.3. Istraživanja upotrebe jezičnih igara u nastavi stranoga jezika	24
5. Jezične igre u nastavi slovačkog jezika – prikaz istraživanja	26
5.1. Cilj istraživanja.....	26
5.2. Istraživačka pitanja i hipoteze	26
5.3. Metodologija istraživanja.....	26
5.3.1. Ispitanici	26
5.3.2. Metode istraživanja i postupak	27
6. Rezultati	28
7. Rasprava	31
8. Zaključak.....	32
Literatura.....	33
Prilog	35
Sažetak na hrvatskom jeziku	38
Sažetak na slovačkom jeziku	39
Sažetak na engleskom jeziku	40

1. UVOD

Igra je jedna od čestih nastavnih metoda u odgojno-obrazovnom procesu. Nastavne metode možemo definirati kao načine rada nastavnika i učenika pri čemu učenici stječu nova znanja i navike te razvijaju svoje sposobnosti (Skljarov, 1993: 43). Prema autoru Mihi Skljarovu (1993) razlikujemo sedam nastavnih metoda. To su: metoda demonstracije, metoda praktičnih radova, metoda crtanja, odnosno ilustrativnih radova, metoda pismenih radova, metoda čitanja i rada na tekstu, metoda razgovora i metoda usmenog izlaganja (Skljarov, 1993: 14). U ovome radu naglasak je na metodama utemeljenim na igrama, točnije jezičnim igrama u nastavi slovačkog jezika.

Suvremenu nastavu stranoga jezika odlikuje upotreba različitih nastavnih metoda kako bismo učenicima, osim stjecanja komunikacijske kompetencije omogućili i što je bolje moguće interaktivniju i motivirajuću nastavu.

Rad se sastoji od dva dijela. Prvi dio je teorijski i sastoji se od poglavlja vezanih uz nastavne metode u učenju stranoga jezika te upotrebu igre kao jedne od nastavnih metoda. Budući da su u središtu rada jezične igre, nešto više pažnje posvetit ćemo toj temi. Također će se dati smjernice kako pravilno uklopiti igre u nastavu stranoga jezika, a istovremeno ćemo se osvrnuti i na prednosti i nedostatke upotrebe igara u nastavi stranog jezika.

Drugi dio rada je istraživački te se sastoji od ispitivanja upotrebe jezičnih igara u nastavi slovačkog jezika. Cilj je bio ispitati mišljenje studenata slovačkog jezika i književnosti o korištenju jezičnih igara u nastavi slovačkog jezika. U ispitivanju je korišten anketni upitnik kojim su se htjeli ispitati stavovi studenata slovačkog jezika i književnosti prema korištenju igre kao nastavne metode u nastavi slovačkog jezika, a sastojao se od petnaest tvrdnji. Na kraju rada prikazuju se rezultati istraživanja i rasprava te se iznose osnovni zaključci provedenog ispitivanja. Rezultati su pokazali da studenti smatraju da je znanje koje stječemo korištenjem igre kao nastavne metode trajnije od znanja stečenog kroz druge nastavne metode, da se kroz jezične igre društvenog karaktera učimo poštovati pravila i preuzimati odgovornost, da je atmosfera na nastavi interaktivnija, dinamičnija, zanimljivija i opuštenija kada se koriste igre kao nastavna metoda.

2. Nastavne metode u učenju stranog jezika

Prema autoru Mihi Skljarovu (1993: 53) nastavne metode su načini zajedničkog rada nastavnika i učenika tijekom nastavnog procesa, pomoću kojih učenici stječu znanja, vještine i navike i pomoću kojih se razvijaju njihove psihofizičke sposobnosti. Slično kao M. Skljarov (1993), Vladimir Poljak u svom djelu *Didaktika* (1980: 4) navodi da nastavu čine učenik, nastavnik i nastavni sadržaj. Nastavni sadržaj, prema V. Poljaku (1980: 4), čine zadaci nastave koji imaju tri uloge: materijalnu – stjecanje znanja, funkcionalnu – razvijanje sposobnosti i odgojnu – usvajanje odgojnih vrijednosti. M. Skljarov (1993: 53) također navodi da su nastavne metode gotove, unaprijed određene i verificirane sheme, modeli, procedura i načini rada po kojima se odvija nastavna djelatnost, pomoću kojih pod rukovodstvom nastavnika učenici stječu znanja, vještine i navike, razvijaju svoje umne sposobnosti i razvijaju samopouzdanje.

V. Poljak (1980: 74) navodi da su nastavne metode povezane sa svim ostalim didaktičkim područjima, ali one imaju i svoje specifično sadržajno određenje. Nastavne metode su načini rada u nastavi i svaka metoda ima dvostrano značenje, odnosno odnose se na načine rada nastavnika i učenika. Autor također navodi da se u nastavi nastavne metode primjenjuju prilikom izvođenja pojedinih etapa nastavnog procesa, sve od uvoda do provjeravanja, pa i učenici na tim istim etapama primjenjuju nastavne metode radi stjecanja znanja i razvijanja sposobnosti. Jednako tako, V. Poljak (1980: 74) tvrdi da su nastavne metode sastavni dio nastavnog rada u svim dijelovima nastavnog procesa i to uvijek u njihovoj dvostranosti s obzirom na nastavnika i učenika.

Za razliku od V. Poljaka koji ne spominje nastavne aktivnosti, M. Skljarov (1987: 42) u svojoj knjizi *Teorija i praksa u nastavi stranih jezika* navodi da postoji razlika između nastavnih metoda i nastavnih aktivnosti i navodi nekoliko primjera kako razlikovati nastavnu aktivnost od nastavne metode te kada određena nastavna aktivnost postaje nastavna metoda. M. Skljarov (1987) napominje da aktivnost poput čitanja samo po sebi nije nastavna metoda, već samo vrsta govorne aktivnosti. Kada u nastavi pokazujemo neki predmet kako bismo učenike upoznali s njim, taj postupak nazivamo metodom demonstracije. Metoda igre i metoda praktičnih radova također pomažu učenicima steći određene vještine u specifičnim životnim situacijama. Iz toga možemo zaključiti da nastavna metoda može biti svaka djelatnost iz svakodnevnog života koja se rabi u svrhu učenja.

U stručnoj didaktičkoj literaturi možemo pronaći različite podjele nastavnih metoda. Tako na primjer, u knjizi *Pedagogija* autor Vlatko Pavletić (1969: 213-214) dijeli metode na metodu

usmenog izlaganja, metodu razgovora, metodu rada s tekstom, metodu demonstracije, metodu grafičkih radova i metodu laboratorijskih radova.

Za razliku od V. Pavletića, autor Milan Janjušević (1967) u svojoj knjizi *Didaktika* dijeli metode na metodu za stjecanje znanja, vještina i navika i metodu za utvrđivanje gradiva. Metoda za stjecanje znanja, vještina i navika obuhvaća metodu žive riječi, metodu čitanja i metodu pokazivanja. Metodu utvrđivanja gradiva koristimo za ponavljanje i utvrđivanje gradiva.

Tihomir Prodanović (1956: 87) daje vlastitu podjelu metoda u svojoj knjizi *Problem određenja pojma nastavnih metoda i njihove klasifikacije* te dijeli nastavne metode na verbalno-tekstualne metode, ilustrativno-demonstrativne metode i laboratorijsko-eksperimentalne metode.

V. Poljak (1980) dijeli metode na metodu demonstracije, metodu praktičnih radova, metodu crtanja, odnosno metodu ilustrativnih radova, metodu pismenih radova, metodu čitanja i rada na tekstu, metodu razgovora i metodu usmenog izlaganja.

Metoda demonstracije sastoji se od prikazivanja u nastavi svega onoga što je moguće perceptivno doživjeti (Poljak, 1980: 9). Prema V. Poljaku (1980: 9) demonstrirati možemo statičke predmete – materiju, materijalne proizvode ljudskog rada, slike, shematske crteže i razne trodimenzionalne modele didaktički prerađenih izvornih predmeta, dinamičke prirodne pojave – eksperimentima i aktivnosti – demonstriranjem toga što se radi i kako se radi. Isto tako, demonstrirati možemo praktične aktivnosti, intelektualne aktivnosti i aktivnosti izražavanja.

Metodu praktičnih radova V. Poljak (1980: 9) naziva još i metodu laboratorijskih radova. Za uspješno provođenje metode praktičnih radova potrebno je da su ispunjeni uvjeti za praktični rad. Uvjeti za praktični rad su posjedovanje potrebne materije, energije, organa rada i oruđa za rad. Praktični rad se prema V. Poljaku (1980: 9) sastoji od određenog broja praktičnih operacija kao što su upoznavanje strukture radnje, što uključuje upoznavanje radnje u cjelini sa svim pojedinim operacijama.

Metodu crtanja V. Poljak (1980: 10) još naziva i ilustrativnom metodom. Ona je način rada nastavnika i učenika pri čemu se pojedini nastavni sadržaji izražavaju crtanjem, a obuhvaća (ibid.): crtanje grafičkih simbola, crtanje grafičkih znakova, geometrijske crteže, grafičko prikazivanje kvantitativnih odnosa, shematsko crtanje predmeta, shematsko prikazivanje

procesa, crtanje na temelju promatranja i predodžbe prirodnih predmeta, konkretizaciju apstrakcije i ilustriranje fabule.

Metoda pisanja se koristi gotovo na svakom satu. Kod metode pisanja razlikujemo: vezane ili reproduktivne pismene radove, odnosno prepisivanje; poluvezane ili poluslobodne pismene radove – učenicima je unaprijed zadan određeni sadržaj, ali im je dana sloboda u pismenom izražavanju o tim sadržajima, i samostalne pismene radove – sloboda odabira sadržaja je na učeniku.

Metoda čitanja i rada na tekstu obuhvaća čitanje, mišljenje, izražavanje, promatranje i praktičan rad.

Metoda razgovora (Poljak, 1980: 10) odnosi se na način rada u obliku dijaloga između učenika i nastavnika. Nazivamo je još i dijaloška metoda. Ona se sastoji od pitanja i odgovora. Postoji pet oblika metoda razgovora: katehetički razgovor, sokratova metoda razgovora, heuristički oblik razgovora, slobodan oblik razgovora i diskusija. Katehetički razgovor primjenjujemo kod reproduktivnog ponavljanja, kod ponavljanja brojčanih podataka i ponavljanja definicija, pravila i zakona. Sokratovu metodu razgovora razvio je Sokrat. Njome želimo pitanjima i odgovorima pomoći sugovorniku da istina iz dubine izroni na površinu (Poljak, 1980: 11). Heuristički oblik razgovora pomaže učenicima otkriti nove spoznaje. Slobodan oblik razgovora vezan je za određenu temu, ali je i sličan svakodnevnom neobaveznom razgovoru jer tok razgovora nije unaprijed određen. Diskusija je najkompliciraniji oblik razgovora jer se u njoj suprostavljaju mišljenja i iznose argumenti.

Metoda usmenog izlaganja zove se još i monološka metoda (Poljak, 1980: 11). Oblici metode usmenog izlaganja su: pripovijedanje, opisivanje, obrazloženje, objašnjenje i rasuđivanje. U sljedećem poglavlju dat ćemo prikaz općih nastavnih metoda i posebnih nastavnih metoda prema nekolicini autora.

2.1. Opće nastavne metode

M. Skljarov (1987: 55) je podijelio nastavne metode na opće nastavne metode i posebne nastavne metode. Opće nastavne metode se prema M. Skljarovu (1987: 55) upotrebljavaju u nizu nastavnih predmeta i iz tog razloga ih ponekad nazivamo općim didaktičkim metodama. Opće nastavne metode uključuju govorne metode usmenog i pismenog izražavanja kao što su metoda izlaganja, metoda pripovijedanja, metoda razgovora, metoda problemskog izlaganja, metoda opisivanja, metoda objašnjavanja, metoda dokazivanja, metoda predavanja, metoda uvjeravanja, metoda izvještavanja, metoda referiranja, metoda rasprave, metoda citiranja,

metoda recitiranja, metoda čitanja, metoda prepričavanja, metoda diktiranja, metoda prepisivanja, metoda pismenih sastava i metoda pjevanja (Skljarov, 1993: 55).

Pod opće nastavne metode ubrajamo i metodu demonstracije predmeta i radnje kao što su metoda pokazivanja predmeta, metoda demonstracije radnje, metoda crtanja, metoda prikazivanja crteža, modela, skica, metoda prikazivanja dijafilma, metoda gledanja filma i metoda rada sa stripom (Skljarov, 1993: 56).

Pod metodu radnih i drugih aktivnosti pripadaju metode rada s knjigom, metoda rada s tehničkim sredstvima, metoda rada s instrumentima, metode laboratorijskih radova, metoda eksperimenata, metoda praktičnih svakodnevnih djelatnosti i metoda sportskih aktivnosti (Skljarov, 1993: 56).

Posljednja opća nastavna metoda je metoda igre. Neke od metoda igre su metoda stolnih igara, metoda društvenih igara, metoda igara u sobi, metoda igara u prirodi, metoda slagaljke, metoda dopunjaljke, metoda križaljke i metoda tombole (Skljarov, 1993: 56). Za nastavu stranog jezika bitna je verbalna komponenta. Stoga se u nastavi stranog jezika možemo poslužiti metodom društvenih igara, metodom igara u sobi, metodom igara u prirodi i metodom tombole. Sve te metode imaju istaknut verbalni element kao osnovno sredstvo realizacije metode i kao cilj nastave.

Metoda stolnih igara sastoji se od igranja stolnih igara koje nastavnik prilagodi nastavnom sadržaju.

Metoda društvenih igara sastoji se od društvenih igara pripremljenih na didaktički prilagođen način. Neke od poznatijih društvenih igara koje možemo uvesti u nastavu stranog jezika su: *Scrabble*, *Pictionary*, *Alias* i *Hedbanz*. Svim tim društvenim igrama zajedničko je to što se u potpunosti oslanjaju na verbalnu komponentu koja je osnovni cilj nastave stranog jezika. *Scrabble* je igra slovima. U nastavi stranog jezika možemo je upotrijebiti za ponavljanje gradiva i vježbanje pisanja i sastavljanja riječi na stranom jeziku.

Društvenu igru *Pictionary* u nastavi stranog jezika možemo upotrijebiti kao interdisciplinarnu aktivnost jer ona potiče i likovnu kreativnost. Također možemo je upotrijebiti za usvajanje novog gradiva kao i za ponavljanje bilo koje cjeline gradiva.

Alias je igra riječima. Može se rabiti za ponavljanje vokabulara i za usvajanje novog vokabulara.

Hedbenz je interaktivna društvena igra koja zahtjeva više pripreme od ostalih društvenih igara koje možemo koristiti u nastavi stranog jezika. Za društvenu igru *Hedbenz* nastavnik priprema fotografije poznatih osoba, odjevnih predmeta, hrane, predmeta u učionici, dijelova kuće, namještaj i slično. Svaki učenik dobiva jednu fotografiju i bez gledanja ju pričvršćuje na traku na glavi kako bi ostali učenici vidjeli fotografiju. Igra započinje kada svi učenici imaju fotografiju na traci na čelu. Učenici postavljaju pitanja kako bi saznali što ili tko je na njihovoj fotografiji. Spomenuta igra se rabi za ponavljanje gradiva ili za usvajanje novog gradiva.

Metoda igara u sobi sastoji se od igara koje igramo u prostoriji. Najpoznatija takva igra je *Mafija*. U toj igri učenici sjednu u krug te im nastavnik podijeli papiriće na kojima piše njihova uloga u igri. U originalnoj igri *Mafija* moguće uloge su mafijaš, građanin, policajac i liječnik, ali nastavnik igru može organizirati podjelom drugačijih uloga ovisno o tome koje gradivo učenici ponavljaju igrom. Kada svi učenici znaju svoju ulogu igra može započeti. *Mafija* se igra tako da učenici postavljaju pitanja jedni drugima kako bi odgonetnuli tko ima koju ulogu. To je dobra igra za nastavu stranog jezika jer je interaktivna i zanimljiva učenicima te učenici kroz nju imaju priliku vježbati korištenje stranog jezika.

Metoda igara u prirodi sastoji se od igara koje igramo na otvorenom. To su najčešće igre s loptom. Jednu takvu igru opisala je autorica Majda Todorović u djelu *Igre u nastavi talijanskog jezika*. Igra koju autorica M. Todorović spominje (2018: 98) naziva se *Bacanje lopte*. Igra se tako da učenici stanu u krug, a nastavnik im baca loptu i postavlja pitanje na stranom jeziku. Nastavnik može postaviti pitanja poput: *Ako sa voláš? Ako sa volá tvoj/tvoja najlepší/najlepšá kamarát/kamarátka?* (hrv. *Kako se zoveš? Kako se zove tvoj/tvoja najbolji/najboja prijatelj/prijateljica?*) ili neka druga pitanja. Učenici pritom odgovaraju vježbajući konjugaciju glagola *volát' sa* (hrv. *zvati se*). M. Todorović naglašava (2018: 98) da je igra *Bacanje lopte* interdisciplinarna aktivnost jer uključuje i tjelesnu aktivnost koja je za učenike iznimno važna.

Metoda slagaljke, metoda dopunjaljke i metoda križaljke su nastavne metode koje možemo koristiti u nastavi stranog jezika za ponavljanje i uvježbavanje pisanja riječi na stranom jeziku. Međutim, metoda slagaljke, metoda dopunjaljke i metoda križaljke ne koriste verbalnu komponentu, stoga ih možemo koristiti kao dopunu za pojedinačni rad u tišini učenika ili kao zabavni dio domaće zadaće, ali one nisu optimalan izbor nastavne aktivnosti za nastavu stranog jezika.

Metodu tombole možemo igrati na nastavi stranog jezika kada učimo ili ponavljamo brojeve i konstrukcije koje sadrže brojeve.

Bitno je naglasiti da nam je za sve metode koje koristimo u nastavi stranog jezika potrebna verbalna komponenta, tako da se i metode demonstracije u sklopu nastave stranog jezika izvode uz verbalnu aktivnost.

2.2. Posebne nastavne metode

Za razliku od općih nastavnih metoda koje se upotrebljavaju u nizu nastavnih predmeta posebne nastavne metode su konkretnije.

„Posebne nastavne metode konkretiziraju se u odnosu prema verbalnim i ostalim elementima nastavne metode u odnosu prema sudionicima, nastavnim sredstvima i pojedinim fazama nastavnog procesa. One označuju konkretne radnje u nastavi da bi se postigao određeni cilj.“ (Skljarov, 1987: 56)

Posebne nastavne metode ponekad možemo naći i pod nazivom metodički postupci, obrati, koraci, tehnike i faze. M. Skljarov (1987: 56) navodi kako posebne nastavne metode možemo razvrstati u grupe ovisno o osnovnim principima metodskog sustava te navodi da će izbor i raspored posebnih nastavnih metoda u audiovizualnoj metodi biti različit od izbora i rasporeda posebnih nastavnih metoda u programiranoj nastavi u svjesnopraktičnoj ili sugestopedijskoj metodi. Neke od posebnih nastavnih metoda su metoda likovno-estetske komunikacije, metoda istraživanja i metoda kompleksnosti (Tomljenović, 2016: 262).

2.3. Metoda razgovora i metoda nastavnikovog usmenog izlaganja

Kao izuzetno zanimljivu mogli bismo izdvojiti metodu razgovora i metodu nastavnikovog usmenog izlaganja. Odlučili smo izdvojiti i pobliže prikazati baš te nastavne metode jer se metoda razgovora koristi u metodi igre. Također, navedene metode se najčešće koriste u nastavi te ih to čini najbližima nastavnicima i učenicima. Metoda razgovora bi prema Skljarovoj podjeli pripadala u opće metode. M. Skljarov (1987: 57) navodi da u nastavnikovom izlaganju možemo razlikovati pet vrsta govora, a to su pripovijedanje, opisivanje, objašnjavanje, izvještavanje i dokazivanje. U poučavanju stranog jezika na nižim razinama najčešći oblici nastavnikovog izlaganja su prema M. Skljarovu (1987: 57) pripovijedanje, opisivanje i objašnjavanje. Nastavnici najčešće koriste navedene oblike izlaganja uz frontalni oblik nastavnog rada. Frontalni oblik nastavnog rada je način rada u kojem nastavnik pred cijelim razredom predaje nastavno gradivo, a učenici slušaju. Takva nastava ima svoje prednosti i nedostatke.

Prednosti takve nastave su mogućnost nastavnika da u potpunosti kontrolira tijek i brzinu nastave, a negativne strane su pasivnost učenika, nemogućnost aktivnog sudjelovanja, slaba kontrola pažnje učenika i slaba povratna informacija o gradivu.

Za razliku od pripovijedanja, objašnjavanja i opisivanja, izvještanje i dokazivanje su oblici izlaganja koje nastavnici koriste prilikom poučavanja učenika koji su na višim razinama stranog jezika.

Metodu razgovora spominje i V. Poljak (1980: 22) koji opisuje metodu razgovora kao način rada u nastavi u obliku dijaloga između nastavnika i učenika, a i međusobno između učenika. On metodu razgovora naziva još i dijaloška ili erotematska metoda, prema grčkoj riječi *erotema* što znači pitanje. Složili bismo se s autorom da kada govorimo o metodi razgovora najprije moramo spomenuti strukturu razgovora. V. Poljak (1980: 22) navodi da se u svojoj globalnoj strukturi razgovor sastoji od dva dijela, a to su pitanja i odgovori te su prema tome pitanja i odgovori osnovni strukturni dijelovi metode razgovora.

Pitanje je dio verbalne komunikacije u kojoj se osoba obraća drugoj osobi sa namjerom da u odgovoru dobije određenu informaciju. Postoji više vrsta pitanja, pa tako pitanja mogu biti aperceptivna u kojima se od sugovornika očekuje iznošenje sadržaja koji su povezani sa sadržajima naše svijesti. Alternativna ili disjunktivna pitanja su prema V. Poljaku (1980: 22) pitanja koja postavljamo u takvom obliku da se na njih mogu dati dva moguća odgovora od kojih je samo jedan točan. Alternativna ili disjunktivna pitanja često počinju s *je li*.

Indirektna pitanja se najčešće primjenjuju u slobodnom razgovoru te ona proizlaze iz izlaganja sugovornika i često nemaju direktnu formulaciju pitanja.

Poljak (1980: 22) također navodi i jednoznačna, višeznačna i kaverzna pitanja. Jednoznačna pitanja objašnjava kao pitanja koja su najodređenija po sadržaju i to ih razlikuje od višeznačnih pitanja koja su sadržajem najnepreciznija i ponekad nejasna pa ih možemo nazivati i neodređena pitanja te kaverzna pitanja koja su karakteristična po tome što je u njima namjerno obuhvaćena sadržajna pogreška. Kaverzna pitanja postavljaju se učenicima kako bi se provjerilo koliko dobro poznaju gradivo jer kaverzna pitanja zbunjuju učenike i učenici znaju na njih odgovoriti jedino ako uistinu dobro poznaju gradivo.

Postoje još i pitanja za bolju usredotočenost, kategorička pitanja, pomoćna pitanja, razvojna pitanja, lančana pitanja, dijalektička pitanja, retorička pitanja, skraćena pitanja, sugestivna pitanja i višestruka pitanja. Pitanja za bolju usredotočenost potiču učenike da bi se što

intenzivnije koncentrirali na proučavanu temu. Ategorička pitanja postavljena su tako da im smisao podjednako mogu shvatiti svi učenici. Pomoćna pitanja su pomoć učenicima prilikom ispitivanja te se još mogu nazivati i dopunska pitanja jer se njima dopunjuje znanje. Razvojna pitanja se primjenjuju za vrijeme obrađivanja novih nastavnih sadržaja i ona se sastoje od niza pitanja, a nazivamo ih još i lančana pitanja. Dijalektička pitanja navode učenike da sistemom pitanja na temelju primijećenih pojedinosti dijalektičkim razmišljanjem o toku procesa izvode generalizacije. Putem dijalektičkih pitanja učenici sami donose zaključke, definicije, teorije i pravila. V. Poljak (1980) ističe kako nastavnik tijekom svog predavanja postavlja retorička pitanja i na njih ne odgovara. Skraćena pitanja postavlja nastavnik kada želi kratak i brz odgovor. Sugestivna pitanja su posebna po tome što već sama pitanja sugeriraju odgovor, dok višestuka pitanja u sebi sadrže više pitanja odjednom. V. Poljak (1980.) još navodi ispitna pitanja ili kontrolna pitanja te fiktivna pitanja ili prividna pitanja koja se postavljaju tek tako da se nešto pita.

Odgovor je druga strukturalna komponenta razgovora. Ako sugovornik ne odgovori na pitanje, u tom slučaju nema ni razgovora.

Metoda razgovora rjeđe se primjenjuje pri upoznavanju s novim nastavnim sadržajima, ali je česta u svim ostalim etapama nastavnog procesa.

Heuristički oblik razgovora dominira u etapi nastave kada se obrađuje novi nastavni sadržaj i prilikom ponavljanja. Tijekom heurističkog razgovora učenici sudjeluju u razgovoru i zajedno dolaze do generalizacije, odnosno zajedno otkrivaju nove spoznaje. Slobodan oblik razgovora je prema V. Poljaku (1980) sličan razgovoru u običnom životu, uz razliku da je u nastavi slobodan oblik razgovora veza uz određenu tematiku te se tok razgovora odvija slobodno, on nije unaprijed određen, ali je vezan uz određenu nastavnu tematiku.

Autor V. Poljak (1980: 104) navodi diskusiju kao posljednji oblik metode razgovora. Diskusiju još možemo nazivati i polemikom, debatom ili raspravom. Ona je oblik dijaloga koji je karakterističan za demokratski društveni sistem te u nastavi demokratizira sistem života i rada u školi. Učenici trebaju biti dobro pripremljeni za diskusiju jer ona zahtjeva izvanredno poznavanje domene o kojoj se govori.

Nastava se temelji na suradnji učenika i nastavnika, stoga nastavnik ne treba posebno zahvaljivati za aktivnost na nastavi niti za učeničke odgovore. Nastavnik ne bi smio učenicima pomagati na način da im sugerira odgovor. Nastavnik također ne bi trebao ni stalno ponavljati točne odgovore za učenicima.

Metoda razgovora je metoda poučavanja koju koristimo u svim ostalim etapama poučavanja stranog jezika osim prilikom upoznavanja s novim sadržajima. Ona ima više oblika i možemo ih koristiti na različite načine. Frontalni razgovor je jedan od oblika metode razgovora. Razlikujemo frontalni razgovor između nastavnika i učenika i frontalni razgovor između učenika.

Frontalni razgovor između nastavnika i učenika može izgledati tako da nastavnik postavlja pitanje jednom učeniku, skupini učenika ili cijelom razredu, a frontalni razgovor između učenika može izgledati tako da učenici razgovaraju u paru ili u skupinama.

Kao što iz navedenog možemo zaključiti metoda razgovora i metoda nastavnikovog usmenog izlaganja su korisne metode u nastavi stranog jezika jer pružaju priliku učenicima slušati nastavnika kako izlaže gradivo na stranom jeziku i time vježbati vještine slušanja, dok metoda razgovora učenicima pruža priliku uvježbati vještine govora, slušanja i razumijevanja stranog jezika. Metoda razgovora nam je od posebnog značaja jer se koristi u metodi igre kojom se bavimo u ovom radu. Igra je važna za razvoj čovjeka, a na to nam upućuje sama činjenica da se igrati počinjemo od najranije dobi. Igra ima važnu ulogu u nastavi stranog jezika jer je bliska učenicima svake dobi, stvara pozitivnu radnu atmosferu na nastavi i potiče učenike na suradnju što je izuzetno bitno za nastavu stranog jezika.

3. Igre u nastavi stranog jezika

Igra djeci omogućuje eksperimentiranje putem pokušaja i pogrešaka. Omogućuje im da pronađu rješenja za probleme, razrade najbolje strategije i izgrade novo samopouzdanje i vještine. Niti jedna situacijska vježba ne može se toliko približiti prirodnoj situaciji kao što to može pravilno postavljena nastavna igra. Iz tog razloga je važno uključivanje igara u nastavu stranog jezika.

U svojoj knjizi pod nazivom *Ozbiljne jezične igre* autorice Anna Gálisová, Adela Ismail Gabríková i Michaela Mošaťová (2021) navode da je glavna svrha jezičnih igara potaknuti dobru atmosferu u učionici, ali i potaknuti učenike da sami koriste vokabular vezan uz temu o kojoj se uči na nastavi. Autorice navode i da jezične igre pomažu učenicima naučiti kako pravilno oblikovati riječi ili rečenice te pružaju učenicima prostor za razvijanje usmenog ili pisanog govora i poboljšavaju koncentraciju učenika. Korištenje jezičnih igara u nastavi stranog jezika potiče učenike da sami sudjeluju u učenju i u nastavnim aktivnostima te ih motivira za daljnji rad.

U *Enciklopedijskom rječniku pedagogije* nalazimo objašnjenje da igra omogućuje djetetu da se poveže sa životom okoline i da postane njezin aktivni sudionik. Igra je poluga cjelokupnog dječjeg razvoja: njome dijete vježba i razvija svoje fizičke i psihičke snage i sposobnosti, stječe najraznolikije spoznaje, širi i produbljuje svoj emocionalni život, razvija i formira svoju volju: igrom ono bogati svoj rječnik i izgrađuje svoj govor, njome vježba i očituje svoje stvaralačke snage; igrom dijete upoznaje odnose među ljudima i uči regulirati svoje ponašanje i zauzimati stav prema svijetu i životu (Enciklopedijski rječnik pedagogije, 1963: 318).

Kako dijete raste, tako mu razlika između stvarnog svijeta i igre postaje sve veća i jasnija. U djeci želja za igrom ostaje čak i kada oni odrastu, samo se mjesto, način i vrste igara koje ih zanimaju mijenjaju. Kvalitetno osmišljena i izvedena igra pridonosi ciljevima nastave stranog jezika. Igre u nastavi stranog jezika pridonose razvijanje intelektualnih sposobnosti učenika, razvijanju mišljenja, emocija, govornih sposobnosti, načina ponašanja, volje te moralnih i estetskih sposobnosti učenika.

Igra je manifestacija stvarnosti. Odrasli baš kao i djeca uživaju u igri, ona ih zabavlja, ali i uči. Učenici na nastavi stranog jezika ne igraju igre radi igre, niti radi druženja, socijalizacije, zabave ili popunjavanja slobodnog vremena, već se na nastavi igre koriste s određenim ciljem. Igre na nastavi stranog jezika imaju obrazovni i odgojni cilj. Obrazovni cilj igre na nastavi stranog jezika je obraditi izvanjezični i jezični materijal koji propisuje kurikulum kao i upoznati

se s različitim sadržajima, razvijati govorno umijeće, kao i druge jezične sposobnosti. Odgojni cilj igara na nastavi stranog jezika je osvijestiti učenike da poštuju ostale učenike u razredu i pravila igre.

3.1. Elementi igre

Elementi prave igre su imitacija života i natjecanje. Igra je uvijek usmjerena prema određenom cilju koji trebamo postići što prije, odnosno prije ostalih suigrača ili protivničke grupe igrača. Natjecateljski elementi povećavaju interes djece za igru te ističu emotivnost. Učenici gube interes za igru kada je igra prelagana i kada je cilj moguće postići vrlo brzo i svladati protivnike je vrlo lako. Međutim, igra ne smije biti ni prezahtjevna jer tada učenici također gube interes za igru ako je preteško postići cilj i svladati protivnike. Igru trebamo dobro pripremiti. Potrebno je izbjegavati stalna uplitanja nastavnika u igru jer to uništava tijek igre. Najbolje bi bilo kada bi nastavnik ispravio pogreške učenika na kraju igre. Nastavnik tijekom igre može na ploču zapisivati pogreške koje uočava kod učenika i na završetku igre na njih upozoriti.

Najveća prednost igre na nastavi stranog jezika je ta što učenici kroz cijelu igru koriste strani jezik što im uvelike poboljšava govorne vještine na stranom jeziku te im daje samopouzdanje pri daljnjem korištenju stranog jezika. M. Skljarov (1987) tvrdi da igra potiče spoznajnu i misaonu aktivnost učenika. Učenici u igrama spajaju i razdvajaju pojedine predmete i dijelove predmeta, kombinirajući ih na različite načine oblikujući nove cjeline, iz čega izvode zaključke, nastoje se prisjetiti sličnih osobina i karakteristika pojedinih predmeta kako bi odgonetnuli o kojem je predmetu riječ, analizirajući pojedine činjenice, sintetiziraju poznato te tako spontano izvode misaone operacije kako bi prije svog protivnika postigli cilj. Važno je da su tijekom igre svi učenici jednako aktivni.

3.2. Pravila i rezultati igre

Kao i u običnoj igri, u igri na nastavi stranog jezika učenike treba upozoriti na disciplinu, suzdržljivost, nenametljivost, pažljiv odnos prema osjetljivijim učenicima, na prijateljsvo i na pravednost i poštenje. Važno je da učenici poštuju prihvaćena pravila, da ih se pridržavaju i da od njih ne odstupaju. Unaprijed dogovorena pravila igre propisuju način ponašanja svih učenika tijekom trajanja igre. Nastavnik prije početka igre u nastavi treba označiti početak, najaviti trajanje igre, objasniti pravila, učenici se trebaju sa svime složiti i dati nastavniku do znanja da su sve razumjeli i tek tada igra može započeti. Poraz u igri treba biti poticajan za to da se učenik bolje pripremi za sljedeću igru. Igre mogu biti osmišljene tako da u njima sudjeluju učenici kao pojedinci, u parovima, skupinama ili učenici mogu biti podjeljeni na neki drugi

način. Igre su često natjecateljske pa tako na kraju igre imamo i nagrade. Nagrade nikada ne smiju biti materijalna dobit.

4. Vrste igara u nastavi

Postoje različite vrste igara koje možemo koristiti u nastavi. Osim igara koje smo ranije naveli u potpoglavlju 2.1. *Opće nastavne metode* možemo spomenuti i igre u prirodi, kazališne igre, igre s električnim aparatima i igre s računalima kao vrste nastavnih igara koje možemo upotrijebiti u nastavi stranog jezika. Za neke igre potrebne su specijalne igračke, predmeti, tablice i uređaji, dok se druge igraju s materijalima koje učenici izrađuju kod kuće ili u razredu.

Prema vrsti razlikuju se igre na sreću i igre na znanje i vještine. U nastavi obično razlikujemo prave igre i situacijske vježbe s elementima igre. Prave igre su ponajprije stolne igre prilagođene nastavi kao što su na primjer društvene igre poput domino, tombola, dama, *Čovječe ne ljuti se*, pogađanje predmeta, traženje predmeta i osoba, toplo-hladno i sl.. Cilj igranja ovih igara na nastavi je ravijanje govornih vještina i navika, bogaćenje leksika i razvijanje govornog automatizma (Skljarov, 1993: 175).

Situacijske vježbe s elementima igre su zapravo razne vježbe s elementima natjecanja koje imitiraju igru. Pod situacijske vježbe s elementima igre možemo navesti igre prepoznavanja, domišljanja, prisjećanja, sjedinjavanja, sparivanja, kombiniranja, kompletiranja, rješavanja i odgonetnjivanja. U takvim igrama je jezični cilj određen. Cilj takvih igara je uvježbavanje leksika, složenica i sastavljenica, jezgrenih rečenica i situacijskih izraza (Skljarov, 1993: 175).

Situacijske vježbe s elementima igre koje M. Skljarov (1987) navodi su združivanje kartica, brze reakcije prepoznavanja, igre zamišljanja, igre karaktera, igra detekcije, spajanje predmeta, *Crni Petar*, domino, dama, lovci love lisicu, labirint, izlet, autom kroz grad i bombonijera. Sve te situacijske vježbe spadaju u kategoriju jezičnih igara.

Za razliku od M. Skljarova (1987) autorice A. Gálisová, A. Gabříková i M. Mošat'ová (2021) dijele igre na igre za proširivanje i vježbanje vokabulara, igre za vježbanje gramatike, igre za vježbanje pisanja, konverzacijske igre i igre za vježbanje govorenja i slušanja s razumijevanjem. Autorice sve igre dijele po jezičnim razinama.

Stoga na A1 razini možemo igrati igre za proširivanje i vježbanje vokabulara poput *Pronalaženje antonima*, *Grad – država*, *Piramida slova*, *Tko će dati više?*, *Duga*, *Slijepac.*, a na razini A2 *Vrijeme* i *Crtani diktat*. Na razini B1 rade se *Moja najdraža riječ*, *Rješite se svih karata* i *Idem na odmor.*, a na razini B2 *Leksički dijament*, *Tempirana bomba* i *Pravila tvrtke*.

Igre za vježbanje gramatike za A1 razinu su *Nadi izlaz iz labirinta* i *Pitanja prema kocki*. Na A2 razini možemo igrati *Što nikada ne bih napravio/napravila*. Za razinu B1 autorice predlažu igre poput *Dekan fakulteta...*, *Gramatičke stepenice*, *Dovrši rečenicu* i *Spajanje rečenica*.

Igre za vježbanje pisanja na A1 razini su *Daš mi svoj email?* i *Diktat u pokretu*. Na A2 razini su *Lanac*, *Email budućem sebi*, *Paralelne priče* i *Dodaj ili zamijeni*. Igre za B1 razinu su *Kako se osjećaš?*, *Intervju*, *Oglasna ploča susjedstva*, *Stereotipi o zanimanjima*, *Superheroj ili superzločinac* i *Malo ili veliko slovo*, a za B2 razinu autorice predlažu igru *Zaigrajte bulevar*.

Konverzacijske igre i igre za vježbanje govorenja i slušanja s razumijevanjem za A1 razinu koje autorice predlažu su *Pitaj me čime se bavim*, za A2 razinu je predviđena igra *Što nam je zajedničko?*, igre za B1 razinu zovu se *Tko može ući?*, *Tri muškarca u parku*, *Zastave*, *Što nedostaje?*, *Ostavština za buduće generacije* i *Pusti otok* i za B2 razinu su igre *Reklama* i *Kao što naslov sugerira*.

Autorice Anela Nikčević-Milković, Maja Rukavina i Maja Galić (2011) navode da su igre koje djeca sama osmišljaju bolje za razvoj djeteta od igara koje kupujemo u trgovinama. Također navode da se igre mogu primjenjivati u svakoj etapi sata i u svim oblicima rada – u individualnom radu, u radu u paru i u grupnom radu. Kao igre koje učenici mogu sami izraditi u suradnji s nastavnicima autorice navode igre *Čovječe, ne ljuti se*, *Domino*, *Puzzle*, *Memory* i *Bingo*. Uz malo prilagodbe sve te igre mogu poslužiti kao jezične igre na nastavi stranog jezika.

Na nastavi se danas često koriste i digitalne igre te alati za kreativno učenje. *Kahoot* je alat za kreativno učenje koji se najčešće koristi na nastavi stranog jezika. To je interaktivna platforma za učenje koja se temelji na igri. Unutar platforme *Kahoot* možemo pronaći interaktivne igre poput spajanja riječi, igra višestrukog odabira i interaktivni kviz. *Kahoot* možemo koristiti na početku sata, na kraju sata, ali i u središnjem dijelu sata. Uz *Kahoot* na zabavan način kroz igru možemo ponavljati nastavno gradivo, ali i usvajati novo.

Neki od alata za kreativno učenje su još: *Quizizz*, *Flippity* i *Baamboozle*. Platforme *Quizizz*, *Flippity* i *Baamboozle* su kao i *Kahoot* platforme koje nude zabavne i interaktivne načine učenja. Na njima možemo pronaći brojne digitalne igre koje možemo koristiti u nastavi stranih jezika. Na platformi *Baamboozle* učenici mogu sudjelovati kao pojedinci ili u parovima, a neke od digitalnih igara koje platforma nudi su igra pamćenja, igra spajanja slogova i rečenica i igra pogađanja predmeta na temelju zadane rečenice.

4.1. Jezične igre

Jezične igre su sve igre kojima je glavno izražajno sredstvo jezik, a dijele se na igre slušanja i govorenja te na igre čitanja i pisanja (Peti-Stantić i Velički, 2009). Kako bi jezične igre imale smisla trebamo ih prilagoditi dobi učenika. Najvažniji cilj jezičnih igara je razvijanje govornih vještina učenika kao i vještina slušanja, čitanja i pisanja.

Jezične igre koje možemo koristiti na nastavi su pravopisne igre, igre prepoznavanja naglasaka, igre pronalazaka sinonima ili antonima, igra pamćenja (engl. *Memory*) s raznim tematikama (npr. životinje, hrana, dijelovi tijela, školski predmeti, namještaj, prostorije u kući i slično), prepoznavanje izreka u stranom jeziku i kviz.

Za jezične vježbe je bitno da su dobro osmišljene i spremne za korištenje. Jezične vježbe mogu biti i vježbe slušanja, igre riječi i igre koje obogaćuju vokabular učenika. Kada na nastavi koristimo jezične igre važno je zapitati se koji je najbolji način izvedbe tih igara. Trebamo si postaviti pitanje sudjelujemo li i mi kao nastavnik u igri ili mi služimo samo kao moderator igre, a učenici su jedini sudionici. Također trebamo unaprijed odlučiti hoće li učenici sudjelovati pojedinačno, u parovima, u grupama i ako se odlučimo na parove ili grupe kako ćemo ih podijeliti, a moguće podjele su kako sjede, po klupama, po vlastitom izboru i slično. Prema Shelagh Rixon (1990: 9) trebali bismo obratiti pažnju i na to igramo li u tišini ili je igra glasna te možemo li igru igrati u učionici ili nam je za nju potreban vanjski prostor. Svaka igra, pa tako i jezične igre, sastoje se od pravila. Na početku igre trebamo s učenicima jasno ustanoviti sva pravila igre. Za jezične igre je bitno da se u igri uglavnom koristi strani jezik.

Najbolji primjer jezičnih igara su igre s kartama jer su u njima učenici primorani koristiti strani jezik. Kod korištenja igara u nastavi dobro je da kažemo učenicima kada igra završava jer to učenicima daje strukturu i povećava njihovu koncentraciju na igru. Cilj jezičnih igara je postići da učenici komuniciraju jedni s drugima na stranom jeziku i time obogate svoj vokabular, postanu sigurniji i samouvjereniji prilikom korištenja stranog jezika i ukoliko imaju strah od stranog jezika kroz igru se taj strah smanjuje.

Neke od jezičnih igara koje se mogu koristiti u nastavi stranog jezika su popularne društvene igre poput *Pictionary*, *Scrabble*, *Alias* i *Dixit*. Igre *Pictionary* i *Dixit* potječu iz Francuske, *Scrabble* iz Velike Britanije, a *Alias* iz Finske, stoga su nazivi igara na engleskom jeziku. S. Rixon (1990: 9-21) u svojoj knjizi *Kako koristiti igre u nastavi jezika* navodi neke jedinstvene jezične igre kao što su *What's my line?*, *O'Grady says*, *What's the time Mr. Wolf?*, *What can*

you see? Picture Dominos, Gifts for the family, If, Where is it? i Find your partner. Autorica pojedinačno opisuje svaku igru čiji opis prikazujemo u nastavku (Rixon, 1990: 9-21).

a) *What's my line?*

Igra *What's my line?* može se iskoristiti kod skupine učenika starije dobi u višim razredima osnovne škole, u srednjoj školi i na fakultetu. U igri *What's my line?* jedan učenik dolazi ispred ploče i njegov zadatak je zamisliti posao ili profesiju te ostali učenici trebaju postavljati pitanja i tako otkriti posao ili profesiju koju je učenik pred pločom zamislio. Učenici smiju postavljati samo pitanja na koje je odgovor *da*, odnosno *ne*. Ova igra je lako izvediva u nastavi stranog jezika jer ne zahtijeva puno materijala za pripremu i lako je objašnjiva učenicima, zanimjiva je i dinamična te kroz nju učenici imaju priliku provježbati već poznati vokabular, ali i usvojiti novi.

b) *O'Grady says*

Igra *O'Grady says* najčešće se rabi s učenicima mlađe dobi. Dinamičnija je od igre *What's my line?* jer se u njoj učenici i fizički pomiču. U igri *O'Grady says* također prozivamo jednog učenika pred ploču i on zadaje zapovijedi drugim učenicima. Ovom igrom se možemo poslužiti kada učenike učimo dijelove tijela, orijentaciju u prostoru i boje.

c) *What can you see?*

Igra *What can you see?* slična je igri *What's my line?* samo što u igri *What can you see?* učenici ne pogađaju profesiju nego stvar, ali postava igre je jednaka, što znači da se jedan učenik nalazi ispred ploče i on zamisli jednu stvar iz razreda, to može biti prozor, ploča, stolac, klupa, pernica, udžbenik ili bilo što slično i učenici postavljaju pitanja sve dok ne otkriju stvar koju je učenik pred pločom zamislio. Igra *What can you see?* prigodna je za učenike svih uzrasta.

d) *Gifts for the family*

U igri *Gifts for the family* svakom učeniku dajemo karticu na kojoj je napisan član obitelji i jedna njegova specifičnost koja na primjer može biti, sin koji ima 3 godine ili djed koji voli automobile te svaki učenik treba osmisliti što je više moguće poklona koji bi se svidjeli njegovoj osobi koju je dobio na papiriću. Igra *Gifts for the family* idealna je za učenike u osnovnim i srednjim školama.

e) *Where is it?*

Where is it? je igra u kojoj nastavnik sakrije nekoliko stvari po učionici te po cijeloj učionici postavi razne pisane tragove na papirićima i onda učenici trebaju pronaći stvari slijedeći tragove na papirićima. Igra je najprikladnija za učenike mlađe dobi. Učenici tijekom igre smiju surađivati, međusobno komunicirati i pomagati si na stranom jeziku.

f) *Find your partner*

Zanimljiva je i igra *Find your partner* koju autorica objašnjava kao igru u kojoj svaki učenik dobije opis na papiriću te je zadatak hodati po učionici i ispitivati druge učenike pitanja kako bi otkrili tko je njihov par. Kada se par nađe, oni odlaze sa strane. Igra traje sve dok se svi parovi ne pronađu. Igra je najprikladnija za učenike starijih uzrasta.

Za vrijeme trajanja jezične igre na nastavi stranog jezika izuzetno je bitna komunikacija učenika i međusobna suradnja. Kako bismo učenike potaknuli na suradnju u igre možemo dodati natjecateljski element. Igra pod nazivom *Describe and Draw* je odlična igra za poticanje komunikacije među učenicima.

g) *Describe and Draw*

Describe and Draw igramo tako da jedan učenik gleda i opisuje sliku drugom učeniku koji tu sliku sve do kraja igre ne smije vidjeti. Igra je najprikladnija za učenike viših razreda osnovne škole i za učenike u srednjim školama. Učenik koji ne gleda sliku postavlja pitanja i na ploču crta sliku koju mu drugi učenik opisuje. Na kraju igre učenici uspoređuju slike i tek tada učenik koji je crtao smije vidjeti originalnu sliku.

Nisu sve jezične igre primjerene za sve učenike. Jezične igre trebamo odabrati s obzirom na dob učenika, stoga su neke igre namjenjene učenicima mlađe dobi, neke su za starije učenike, a neke možemo prilagoditi svim uzrastima. Važno je da za vrijeme trajanja jezične igre na nastavi pohvalimo učenike jer im pohvala nastavnika daje motivaciju za nastavak aktivnosti i pomaže stvoriti pozitivnu atmosferu na nastavi. Nastavnik ima važnu ulogu u jezičnim igrama. On služi kao moderator igre, ali i pomaže učenicima ukoliko se ne mogu sjetiti neke riječi, ako nešto ne znaju objasniti ili ako nešto ne razumiju. Jezične igre možemo koristiti kao uvod u nastavnu cjelinu na početku sata, kao završnu aktivnost na kraju sata, a možemo ih i uključiti u središnji dio sata kao glavnu aktivnost. Odluku o tome u kojem djelu sata će se igra koristiti donose nastavnici, ali važno je imati na umu da jezične igre trebamo pažljivo pripremiti i dobro izvesti kak bi sat na kojem koristimo jezične igre bio uspješan.

4.2. Digitalne igre

Osim jezičnih igara u nastavi stranog jezika možemo koristiti i digitalne igre. Digitalne igre su komercijalne igre koje možemo uvrstiti u nastavu ukoliko ispunjavaju za to potrebne uvjete. Digitalne igre svakodnevnicima su većine učenika. Različite vrste signala (vizuelni, tekstualni) digitalnih igara imaju specifična značenja u različitim područjima. Trenutno je rašireno mišljenje da za učenje stranog jezika u suvremenom svijetu nije dovoljna samo tradicionalna nastava, već da bi se strani jezik trebao učiti i putem drugih medija, jedan od kojih su i digitalne igre. Digitalne igre utječu na učenje stranog jezika time što omogućuju učenicima korištenje stranog jezika u prirodnim situacijama kada putem interneta razgovaraju s izvornim govornicima stranog jezika koji uče. Također, učenici često prilikom igranja digitalnih igara koriste akronime ili nadimke što im pruža više slobode i sigurnosti prilikom izražavanja pa time stječu samopouzdanje u govornoj komunikaciji na stranom jeziku. Putem digitalnih igara učenici obogaćuju svoj vokabular, usvajaju novi vokabular i vježbaju već prije usvojeni vokabular. *Kahoot* je trenutno najpopularnija interaktivna platforma za učenje koja se temelji na igri. Strani jezik ćemo lakše naučiti radeći nešto što nas zanima i čime smo okruženi, a današnja djeca okružena su internetom, društvenim mrežama i digitalnim igrama, stoga možemo zaključiti da je korištenje tehnologije kojoj pripadaju i digitalne igre korisno za učenje stranog jezika.

4.3. Istraživanja upotrebe jezičnih igara u nastavi stranoga jezika

Do sada je provedeno nekoliko istraživanja koja se bave korištenjem igara u nastavi. Jedno takvo istraživanje provele su autorice A. Nikčević-Milković, M. Rukavina i M. Galić 2010. godine. Ono je provedeno u Ličko-senjskoj županiji i u njemu je sudjelovalo 66 učitelja razredne nastave. Cilj istraživanja bio je ispitati koliko se igra koristi u razrednoj nastavi i kako ona utječe na učenje. Rezultati istraživanja su pokazali da je igra učinkovita nastavna metoda u razrednoj nastavi. Učitelji igru kao nastavnu metodu koriste nekoliko puta tjedno. Najviše se koriste igre asocijacije, igre riječima, natjecateljske igre i rebusi. Učitelji navode da djeca najviše vole natjecateljske igre.

Benita Marcos (2016) provela je istraživanje s učenicima španjolskog jezika o zadovoljstvu nastavom u kojoj se koristi igra. Svojim istraživanjem autorica je potvrdila da je nastava stranog jezika dinamičnija, da se potiče sudjelovanje učenika, smanjuje se strah od govorenja stranog jezika i razvija se osjećaj pripadnosti skupini kada se na nastavi koristi nastavna metoda igre. Učenici su nastavu na kojoj se koristi metoda igre ocijenili kao pozitivno iskustvo.

Slično istraživanje provela je i Triana Garcia (2016). Svojim istraživanjem došla je do rezultata da metoda igre pozitivno utječe na cjelokupni razvoj pojedinca, kao i na motivaciju učenika. Igra u nastavi stranog jezika potiče razvoj ostalih vještina te upućuje učenike na suradnju u nastavi. Autorica također zaključuje da korištenje igre kao nastavne metode potiče bolju komunikaciju među učenicima i jača njihovu kreativnost. U istraživanju se navodi i kako uvođenje igara u nastavu nema pozitivno djelovanje samo na učenike, već i na profesore kojima igra obogaćuje nastavnu praksu i potiče usavršavanje kompetencija za rješavanje problema.

Kao što iz dosadašnjih istraživanja možemo zaključiti nastavna metoda igre ima pozitivan utjecaj na učenike. Igra u nastavi stranog jezika odlična je metoda za poticanje međusobne suradnje učenika, smanjivanje straha od govorenja stranog jezika, kao i poticanje učenika na usvajanje vokabulara i gramatike. Znanje stranog jezika trajnije je kada ga usvojimo kroz učenicima zanimljive metode kao što je metoda igre.

Nastavna metoda igre može poslužiti za usvajanje svih jezičnih aspekata. Slovački je baš kao i hrvatski slavenski jezik što znači da je hrvatskim učenicima lakše usvojiti slovački jezik nego učenicima kojima materinski jezik nije neki slavenski jezik. Za usvajanje leksika najprikladnije su igre poput *Memory* i *Alias*. Kada se želimo usredotočiti na usvajanje gramatike najbolje je koristiti igre kao što su one koje se nalaze na interaktivnim digitalnim platformama poput platforme *Kahoot*, a za izgovor su prikladne igre poput *Pictionary*, *Describe and Draw* i *What can you see?*.

U sljedećem poglavlju donosimo prikaz istraživanja koje smo proveli među hrvatskim i stranim studentima slovačkoga kao stranog jezika kako bismo ispitali njihovo mišljenje o uporabi jezičnih igara u nastavi slovačkog jezika.

5. Jezične igre u nastavi slovačkog jezika – prikaz istraživanja

U sklopu ovog diplomskog rada provedeno je istraživanje koje ispituje stav studenata slovačkog jezika i književnosti prema jezičnim igrama u nastavi slovačkog jezika. Istraživanje je provedeno *online* putem *Google* obrasca.

5.1. Cilj istraživanja

Cilj našeg istraživanja bio je ispitati što hrvatski i strani studenti slovačkog kao stranog jezika misle o upotrebi jezičnih igara na satu stranoga jezika općenito i olakšavaju li im ili otežavaju jezične igre učenje i usvajanje slovačkoga jezika.

5.2. Istraživačka pitanja i hipoteze

Postavili smo dva istraživačka pitanja i u skladu s njima oblikovali hipoteze.

1. Kakvi su stavovi studenata prema korištenju jezičnih igara u nastavi?

H1: Korištenje igara prilikom učenja slovačkog jezika pozitivno utječe na motivaciju studenata i olakšava im stoga i učenje slovačkog jezika.

2. Kako će utjecati korištenje jezičnih igara na znanje studenata?

H2: Korištenje igara u nastavi slovačkog jezika pruža usvajanje trajnijeg znanja od usvajanja stranog jezika putem tradicionalnih metoda te usvajanje stranog jezika metodom igre smanjuje strah od govorenja na stranom jeziku.

5.3. Metodologija istraživanja

5.3.1. Ispitanici

Istraživanje smo proveli na uzorku od ukupno trideset studenata svih godina studija Slovačkog jezika i književnosti s Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Bratislavi, Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Varšavi i Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Ljubljani.

Prilikom ispunjavanja anketnog upitnika dvoje ispitanika bilo je na prvoj godini studija slovačkog jezika, šestero na drugoj godini, troje na trećoj godini, osmero na četvrtoj i jedanaestero je bilo na petoj godini studija.

Dvoje ispitanika navelo je da uče slovački jednu godinu, osmero dvije godine, dvoje tri godine, petero četiri godine, šestero pet godina, dvoje šest godina, troje sedam godina, jedno osam godina i jedna osoba je odgovorila od malena.

Ispitivali smo i znanje studenata slovačkog jezika, na način da su ispitanici trebali sami procijeniti svoje znanje ocjenama od 1 do 5 tako da je ocjena 1 označavala slabo znanje, a ocjena 5 odlično. Gotovo polovica ispitanika, njih četrnaest (46,7%) ocijenilo je svoje znanje slovačkog jezika ocjenom *dobar*. Desetero ispitanika (33,3%) ocijenilo je svoje znanje ocjenom *vrlo dobar*. Petero ispitanika (16,7%) svoje znanje slovačkog jezika ocijenilo je ocjenom *dovoljan*. Jedna osoba ili 3,3% ispitanika ocijenilo je svoje znanje slovačkog jezika s ocjenom *odličan*, a niti jedan ispitanik svoje znanje slovačkog jezika nije ocijenio ocjenom *nedovoljan*.

5.3.2. Metode istraživanja i postupak

Metoda kojom smo se koristili u ovom istraživanju je anketni upitnik koji smo proveli *online* putem *Google* obrasca. Ispitanike smo pronašli putem Facebook grupe studenata slovačkog jezika. Anketni upitnik je djelomično preuzet i prilagođen našem istraživanju prema upitniku Marije Kožul (2021).

Sastojao se od tri dijela. Prvi dio upitnika činila su tri pitanja koja su se odnosila na osobne podatke studenata kao što su godina studija, godina učenja slovačkog jezika i stupanj znanja slovačkog jezika, čije rezultate smo opisali u prethodnom poglavlju (v. 5.3.1.).

Drugi dio upitnika sadržavao je deset tvrdnji o korištenju igara u nastavi slovačkog jezika. Podaci su prikupljeni Likertovom skalom koja se sastojala od vrijednosti 1 do 5 sa sljedećim značenjima: 1 – uopće se ne slažem, 2 – djelomično se slažem, 3 – niti se slažem niti se ne slažem, 4 – prilično se slažem, 5 – u potpunosti se slažem. Tvrdnje u ovom dijelu upitnika odnosile su se na korištenje metode jezičnih igara u nastavi slovačkog kao stranog jezika. Ispitanici su označavali tvrdnje prema tome koliko se pojedina tvrdnja odnosi na njih na Likertovoj skali. Jednako tako, tvrdnje su se odnosile i na trajnosti stečenog znanja prilikom korištenja igre kao nastavne metode, a ispitalo se i smatraju li ispitanici da se kroz korištenje jezičnih igara društvenog karaktera u nastavi učimo poštovati pravila i preuzimati odgovornost, što bi ukazalo na to da je korištenje jezičnih igara korisno ne samo za usvajanje jezika nego da ono ima i odgojnu ulogu. Pitanja su se odnosila i na atmosferu na nastavi u kojoj se primjenjuje nastavna metoda jezičnih igara, kako jezične igre utječu na strah od stranog jezika te utječe li primjena jezičnih igara na uspješnost učenja stranog jezika (Prilog, str 35) .

Treći dio upitnika bila su dva pitanja otvorenog tipa, a odnosila su se na iskustva studenata u korištenju igara u nastavi slovačkog jezika (Prilog, str 35).

6. Rezultati

U ovom poglavlju prikazuju se rezultati anketnog upitnika za dva dijela jer smo rezultate prvog dijela upitnika o općim podacima ispitanika naveli u poglavlju 5.3.1.

Najprije analiziramo tvrdnje koje se tiču korištenja igre u nastavi slovačkog jezika. Kako smo ranije naveli, upotrijebili smo Likertovu skalu s vrijednostima od 1 do 5 (pri čemu je broj 1 označavao – uopće se ne slažem, a 5 – u potpunosti se slažem).

Tek 1 ispitanik, (3,3%), ne slaže u potpunosti s tvrdnjom da je znanje koje stječemo korištenjem igre kao nastavne metode trajnije od znanja stečenog kroz neke druge nastavne metode. Većina ostalih ispitanika se ili donekle ili u potpunosti slažu s navedenom tvrdnjom, njih 20, što čini 66,7% ispitanika. Preostali ispitanici su rekli da se ne slažu, njih 5, odnosno 16,7%, dok ih je 4 odlučilo da se niti slažu niti ne slažu, odnosno 13,3%.

Na sljedeće pitanje, *Kroz jezične igre društvenog karaktera učimo se poštovati pravila i preuzimati odgovornost*, devetnaest ispitanika što čini 63,3% odgovorilo je da se slaže ili u potpunosti slaže s tvrdnjom. To nam ukazuje na činjenicu da metoda igre nije samo kvalitetna nastavna metoda, nego ona, kao što smo to već i ranije spomenuli ima i odgojnu ulogu. Stjecanje navike poštovanja pravila i preuzimanja odgovornosti važno je za učenike od najmlađe dobi pa sve do završetka školovanja, a i dalje u životu. Jedan ispitanik se u potpunosti ne slaže s tvrdnjom, a tri ispitanika se donekle ne slažu s tvrdnjom. Preostalih sedam ispitanika, odnosno 23,3% se niti slaže niti ne slaže s tvrdnjom.

S tvrdnjom *Nastava stranog jezika u kojoj se primjenjuju jezične igre interaktivnija je i doprinosi razvoju različitih stilova učenja* 63,3% ispitanika se u potpunosti slaže, a 3,3% ispitanika se s navedenom tvrdnjom uopće ne slaže. Jednaki postotak, 3,3% ispitanika se s tvrdnjom donekle ne slaže, 10% ispitanika se s tvrdnjom donekle slaže, a preostalih 20% se s tvrdnjom niti ne slaže, niti slaže.

S tvrdnjom *Atmosfera na nastavi u kojoj se primjenjuje igra je dinamičnija i zanimljivija* 70% ispitanika u potpunosti se slaže, a još 20% ispitanika se s tvrdnjom slaže. Samo jedan ispitanik se s tvrdnjom u potpunosti ne slaže, a tek dva ispitanika se s tvrdnjom ne slaže, dok se nitko niti slaže niti ne slaže.

Ukupno 76,6% ispitanika slaže se ili u potpunosti se slaže s tvrdnjom *Igra smanjuje strah od stranog jezika*. Tek četiri ispitanika tj. 13,4% ispitanika s tvrdnjom se ne slaže ili se u potpunosti ne slaže, dok preostalih 10% niti se slaže niti ne slaže.

Sveukupno 15 ispitanika, odnosno 50% se s tvrdnjom *Učenje stranog jezika je uspješnije kada se primjenjuju jezične igre* u potpunosti slaže. Osam ispitanika, odnosno 26,7% se s tvrdnjom slaže, a tek pet ispitanika ili 16,6% se s tvrdnjom ne slaže ili u potpunosti ne slaže. Tek 6,7% ispitanika se s tvrdnjom ni slaže niti ne slaže.

Iz rezultata koje smo dobili za tvrdnju *Na nastavi slovačkog jezika nastavnik/ca je često koristio/la jezične igre prilikom uvježbavanja leksika i gramatike* možemo uočiti da se čak trinaest ispitanika, odnosno 43,4%, s tvrdnjom ne slaže ili u potpunosti ne slaže, što nam ukazuje na to da korištenje igara u nastavi stranog jezika nije učestalo. Samo 30% ispitanika je na tvrdnju odgovorilo da se slaže ili u potpunosti slaže što bi značilo da su njihovi nastavnici u nastavu uključivali igre. Preostalih 26,7% ispitanika se s tvrdnjom niti slaže niti ne slaže.

Tek se 3,3% ispitanika u potpunosti slaže s tvrdnjom *Jezične igre na satu stranog jezika su nepotrebne*, dok se velika većina, čak 90% ispitanika s tvrdnjom ne slaže ili u potpunosti ne slaže. Preostalih 6,7% ispitanika pokazuju da se niti slažu niti ne slažu s navedenom tvrdnjom.

Velika većina ispitanika, njih 73,3 % se slaže ili u potpunosti slaže s tvrdnjom *Jezične igre na satu olakšavaju proces učenja stranog jezika*. Nitko od ispitanika se s tvrdnjom uopće ne slaže. Njih 16,7 % se s tvrdnjom ne slaže, a 10 % se odlučilo za opciju *niti se slažem, niti ne slažem*.

S tvrdnjom *Brže pamtim leksik i gramatiku ako na satu učim putem jezičnih igara* 23,3 % ispitanika u potpunosti se ne slaže ili ne slaže, 50% ispitanika se s tvrdnjom slaže ili u potpunosti slaže, a 26,7 % se niti slaže niti ne slaže.

Treći dio upitnika sastojao se od dva pitanja otvorenog tipa. U prvom pitanju ispitanici su trebali opisati kako su njima pomogle jezične igre u nastavi slovačkog jezika. Neki od odgovora bili su da se ispitanici sjećaju većine leksika zahvaljujući jezičnim igrama te da su nastavni sati na kojima su korištene jezične igre bili bolji, interaktivniji i zanimljiviji od ostalih nastavnih sati kada nastavnici nisu koristili metodu igre pri poučavanju. Ispitanici su također naveli i da su na nastavnim satima za vrijeme kojih je korištena igra bolje pamtili gramatiku te da je atmosfera na takvim satima bila bolja, a nastava dinamičnija što pomaže učenicima duže zadržati bolju koncentraciju i bolje se usredotočiti na nastavno gradivo.

Ispitanici kao pozitivnu stranu korištenja jezičnih igara na nastavi slovačkog jezika ističu i opušteniju atmosferu što dovodi do smanjenja straha od govorenja stranog jezika i pruža studentima osjećaj da jezik usvajaju prirodnije, kao da su u zemlji gdje se taj strani jezik govori.

Ispitanici smatraju da se korištenjem jezičnih igara u nastavi stranog jezika lakše i prirodnije uključuju u nastavu stranog jezika uz manje stresa i tjeskobe oko mogućih pogrešaka koje će napraviti u govoru. Također, ispitanici ističu da se na nastavnim satima na kojima se koristi igra puno više koristi jezik nego na ostalim satima i tada učenici imaju priliku bolje upoznati jedni druge.

Posljednje pitanje u upitniku odnosilo se na vrste igara koje su ispitanici igrali na nastavi slovačkog jezika. Ispitanici su kao najčešću jezičnu igru naveli alat za kreativno učenje *Kahoot*. Jezične igre koje su ispitanici naveli su *Quizlet*, *Grad – država*, *Memory*, podjela uloga i opisivanje, stvaranje dijaloga, križaljke, *Pictionary*, igre asocijacije, igre završavanja priče, igre pogađanja, povezivanje riječi, *Taboo*, *Scrabble*, *Pexeso* i pantomima.

7. Rasprava

Ovim istraživanjem htjeli smo provjeriti što studenti slovačkog jezika i književnosti s različitih sveučilišta (hrvatskog i stranih) misle o korištenju jezičnih igara u nastavi slovačkog jezika.

Rezultati su pokazali da studenti imaju pozitivan stav prema korištenju jezičnih igara u nastavi slovačkog jezika. Kao najveće prednosti korištenja jezičnih igara u nastavi stranog jezika ispitanici ističu lakše pamćenje leksika i gramatike, bolju, opušteniju i produktivniju atmosferu na satima stranog jezika što potiče učenike da budu aktivniji na nastavi, da više koriste ciljni jezik i omogućuje im zadržati dužu koncentraciju na nastavno gradivo.

Također, rezultati su pokazali da ispitanici smatraju da korištenje jezičnih igara u nastavi stranog jezika pomaže smanjiti strah od govorenja na stranom jeziku i strah od eventualnih pogrešaka.

Ispitanici se slažu da je atmosfera na nastavi u kojoj se primjenjuju igre dinamičnija i zanimljivija, te ističu da se na takvoj nastavi manje osjećaju primorani raditi, a više kao da sami žele sudjelovati u nastavi.

Znanje stečeno korištenjem igre kao nastavne metode trajnije je od znanja stečenog korištenjem drugih nastavnih metoda i to ga čini vrjednijim.

Cilj rada bio je, između ostalog, i vidjeti što hrvatski i strani studenti slovačkog kao stranog jezika misle o jezičnim igrama, olakšavaju li one ili otežavaju usvajanje stranog jezika. Istraživanje je pokazalo da studenti imaju iznimno pozitivan stav prema korištenju jezičnih igara u nastavi stranog jezika jer je studentima takva nastava atraktivnija, zanimljivija, interaktivnija i više poučna. Jezične igre koje su ispitanici izdvojili kao igre koje se najčešće koriste na nastavi stranog jezika su interaktivna digitalna platforma *Kahoot* te razne druge igre pogađanja, opisivanja, crtanja, slaganja riječi, *Memory*, pantomima i dijalozi.

Na početku istraživanja oblikovane su dvije hipoteze, a to su, da korištenje igre prilikom učenja slovačkog jezika pozitivno utječe na motivaciju studenata i olakšava im stoga i učenje slovačkog jezika i da korištenje igara u nastavi slovačkog jezika pruža usvajanje trajnijeg znanja od usvajanja stranog jezika putem tradicionalnih metoda te usvajanje stranog jezika metodom igre smanjuje strah od govorenja na stranom jeziku. Rezultati istraživanja potvrđuju naše pretpostavke i ukazuju na to da su jezične igre korisne i poželjne u nastavi slovačkog kao stranog jezika jer uz to što pružaju trajnije znanje, stvaraju pozitivnu atmosferu na nastavi i potiču učenike na sudjelovanje na nastavi.

8. Zaključak

Na temelju rezultata istraživanja, koji su, kako smo i u prethodnom poglavlju spomenuli, pokazali da studenti slovačkog kao stranog jezika imaju pozitivan stav prema korištenju jezičnih igara u nastavi slovačkog jezika., kao i da smatraju da korištenje jezičnih igara poboljšava atmosferu na nastavi stranog jezika, smanjuje strah od govorenja na stranom jeziku i pomaže im lakše, učinkovitije, trajnije i bez stresa ovladati leksikom i gramatikom, možemo zaključiti da upotrebom jezičnih igara na nastavi studentima također raste i samopouzdanje.

Međutim, nastavne metode se mijenjaju. Svake godine nastavnici osmišljavaju nove nastavne metode kako bi učinili nastavu zanimljivijom, interaktivnijom, učinkovitijom i boljom za učenike. U tradicionalnoj nastavi bilo je nemoguće zamisliti da će se nekada u nastavi koristiti igre, a danas je gotovo nemoguće zamisliti nastavu bez igre. Nastavnici, čak i kada toga nisu svjesni, koriste igre u nastavi kada učenicima daju zadatak, poput napraviti dijalog ili opisati neki predmet ili pojavu. Za neke nastavne predmete igru je teže uključiti u nastavni program, dok je za druge to lakše.

U nastavu stranog jezika vrlo je lako uključiti nastavnu metodu igre. Nastava stranog jezika ne bi trebala biti dosadna, monotona i frontalnog oblika, da nastavnik za vrijeme cijelog nastavnog sata predaje gradivo učenicima, a oni ga slušaju. Strani jezik se na takav način ne može kvalitetno usvojiti. Prema tome, uvođenjem metode igre u nastavu stranog jezika činimo nastavu stranog jezika zanimljivom, interaktivnom i pristupačnom našim učenicima. Svi učenici bez obzira na njihovu dob lakše pamte nastavno gradivo ako im je ono preneseno na njima zanimljiv način. Ako je nastavno gradivo preneseno na dosadan način veća je šansa da će ga učenici zaboraviti te će im ga biti teže usvojiti. Korištenjem metode igre u nastavi to možemo lako izbjeći. Jezične igre možemo uvrstiti u nastavni program stranog jezika. Na kolegiju *Jezične vježbe* na fakultetu jezične igre možemo učinkovito rabiti tako da studentima pripremimo zadatke poput osmišljavanja dijaloga, raznih opisivanja, uvođenjem igara poput *Pictionary*, *Alias*, *Scrabble*. Kada učenicima nastavni sat učinimo zanimljivim to će ih potaknuti da rado prisustvuju nastavi, da bolje uče, da budu koncentriraniji i da na nastavu dolaze bez straha i tjeskobe, a produktivna radna atmosfera je upravo ono što nastavom želimo postići kako bi studenti stekli sva potrebna jezična znanja.

Literatura

Barbarić, P. i Gvajec, S. (2017). Zrno. Časopis za obitelj, vrtić i školu. *Didaktičke igre u nastavi stranog jezika*. 40-41.

De-Marcos, L., García-López, E., & García-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers & Education*, 95, 99-113.

URL: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.008>. Datum posjeta: 20. kolovoza 2023.

Đurić, T. (2020). Suvremeni informacijski i komunikacijski alati u provođenju nastave stranoga jezika na daljinu, 248-262.

URL: https://stranijezici.ffzg.unizg.hr/wp-content/uploads/2022/01/SJ_50_2_4.pdf. Datum posjeta: 7. rujna 2023.

Franković, D. (1963). *Enciklopedijski rječnik pedagogije*. Zagreb: Matica hrvatska.

Gálisová, A., Ismail Gabríková, A. i Mošat'ová, M. (2021). *Seriózne jazykové hry. Metodická príručka pre učiteľov slovenčiny ako cudzieho jazyka*. Banská Bystrica: KEGA.

García, A. L. (2016). *El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual [Games and other pedagogical principles: Its continued existence in distance and virtual education]*. RIED – Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19 (2), 9-23.

URL: <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>. Datum posjeta: 20. kolovoza 2023.

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*. New York: Basic Books.

Haydée, S. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris: Cle International.

Janjušević, M. (1967). *Didaktika*. Beograd: Vuk Karadžić.

Kožul, M. (2021). *Igra u nastavi španjolskog jezika*. Diplomski rad. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

Krashen, D. (1982). *Principles and Practices in Second Language Acquisition*. New York: Pergamon Institute of English.

Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., i Galić, M. (2011). *Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi*. Život i škola, LVII (25), 108-121.

URL: <https://hrcak.srce.hr/file/106701>. Datum posjeta: 9. kolovoza 2023.

Pavletić, V. (1969). *Pedagogija*. Zagreb: Matica hrvatska.

Peti-Stantić, A. i Velički, V. (2009). *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa.

Plantak Vukovac, D., Škara, M. I Hajdin, G. (2018). *Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim i srednjim školama*. Zbornik Veleučilišta u Rijeci, 6 (1), 181-196.
URL: https://doi.org/10.31784/zvr.6.1.14_. Datum posjeta: 9. kolovoza 2023.

Poljak, V. (1980). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.

Prodanović, T. (1956). *Problem određenja pojma nastavnih metoda i njihove klasifikacije*. Beograd: Nolit.

Richards, J. C. i Rodgers T. S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching; A description and analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.

Rixon, S. (1990). *How to use games in language teaching*. London: Macmillan Publishers Ltd.

Skljarov, M. (1987). *Jezik i govor u nastavi stranih jezika*. Zagreb: Školska knjiga.

Skljarov, M. (1993). *Teorija i praksa u nastavi stranih jezika*. Zagreb: Školske novine.

Todorović, M. (2018). *Igre u nastavi talijanskog jezika*.

URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/318087>. Datum posjeta: 9. kolovoza 2023.

Tomljenović, Z. (2016.) *Nastavne metode kao čimbenik kvalitete u nastavi likovne kulture*, 261-270.

URL: <https://hrcak.srce.hr/file/236253>. Datum posjeta: 7. rujna 2023.

Prilog

ANKETNI UPITNIK

Ovo istraživanje provodi se u svrhu izrade diplomskog rada na Odsjeku za zapadnoslavenske jezike i književnosti Filozofskog fakulteta u Zagrebu. Istraživanje se sastoji od pitanja koja istražuju stav studenata slovačkog jezika prema korištenju igara u nastavi slovačkog jezika. Istraživanje je namijenjeno studentima slovačkog jezika. Sudjelovanje u istraživanju je potpuno dobrovoljno i anonimno te od istraživanja možete odustati u bilo kojem trenutku bez ikakvih posljedica. Svi podaci prikupljeni istraživanjem bit će obrađeni na zajedničkoj razini i korišteni isključivo u istraživačke svrhe. U upitnicima nema točnih i netočnih odgovora. Ispunjavanjem ankete potvrđujete da ste pročitali i razumjeli sve informacije o anketi te pristajete na sudjelovanje u njoj.

Tento výskum sa realizuje za účelom napísania diplomovej práce na Katedre západoslovanských jazykov a literatúry Filozofickej fakulty v Záhrebe. Výskum pozostáva z otázok, ktoré skúmajú postoj študentov slovenského jazyka k využívaniu hier vo vyučovaní slovenského jazyka. Výskum je určený pre študentov slovenského jazyka. Účasť na výskume je úplne dobrovoľná a anonymná a z výskumu môžete bez akýchkoľvek následkov kedykoľvek odstúpiť. Všetky údaje zozbierané prostredníctvom výskumu budú spracované na úrovni skupiny a budú použité výhradne na výskumné účely. V dotazníkoch nie sú správne ani nesprávne odpovede. Vyplnením prieskumu potvrdzujete, že ste si prečítali a porozumeli všetkým uvedeným informáciám o prieskume a súhlasíte s jeho účasťou.

UPITNIK

1. Godina studija? / Ročník štúdia? _____

2. Koliko godina učite slovački jezik? / Koľko rokov sa učíte slovenčinu? _____

3. Kojom ocjenom od 1 do 5 biste ocijenili svoje znanje slovačkog jezika? (1 - slabo, 5 - odlično) / Ako by ste na stupnici od 1 do 5 ohodnotili svoje znalosti slovenského jazyka? (1 – slabé, 5 – výborné) _____

Označite stupanj u kojem se slažete s pojedinom tvrdnjom tako da pošaljete ispod navedenu skalu odgovora.

1 – u potpunosti se ne slažem, 2 – ne slažem se, 3 – niti se slažem, niti se ne slažem, 4 – slažem se, 5 – u potpunosti se slažem

1. Znanje koje stječemo korištenjem igre kao nastavne metode trajnije je od znanja stečenog kroz neke druge nastavne metode. Vedomosti, ktoré získame používaním hry ako vyučovacej metódy, sú trvalejšie ako poznatky získané niektorými inými vyučovacími metódami.	1	2	3	4	5
2. Kroz jezične igre društvenog karaktera učimo se poštovati pravila i preuzimati odgovornost. Prostřednictvím jazykových hier společenského charakteru sa učíme rešpektovať pravidlá a niesť zodpovednosť.	1	2	3	4	5
3. Nastava stranog jezika u kojoj se primjenjuju jezične igre interaktivnija je i doprinosi razvoju različitih stilova učenja. Vyučovanie cudzieho jazyka pomocou jazykových hier je interaktívnejšie a prispieva k rozvoju rôznych štýlov učenia.	1	2	3	4	5
4. Atmosfera na nastavi u kojoj se primjenjuje igra je dinamičnija i zanimljivija. Atmosféra na hodinách, na ktorých sa využívajú hry, je dynamickejšia a zaujímavejšia.	1	2	3	4	5
5. Igra smanjuje strah od stranog jezika. Hra znižuje strach z cudzieho jazyka.	1	2	3	4	5
6. Učenje stranog jezika je uspješnije kada se primjenjuju jezične igre. Učenie sa cudzieho jazyka je úspešnejšie, keď sa využívajú jazykové hry.	1	2	3	4	5
7. Na nastavi slovačkog jezika nastavnik/ca je često koristio/la jezične igre prilikom uvježbavanja leksika i gramatike. Na hodinách slovenského jazyka lektor/ka často využíval/a jazykové hry pri precvičovaní slovnej zásoby a gramatiky.	1	2	3	4	5
8. Jezične igre na satu stranoga jezika su nepotrebne. Jazykové hry na hodine cudzieho jazyka sú zbytočné.	1	2	3	4	5
9. Jezične igre na satu olakšavaju proces učenja stranoga jezika. Jazykové hry na hodinách uľahčujú proces učenia sa cudzieho jazyka.	1	2	3	4	5
10. Brže pamtim leksik i gramatiku ako na satu učim putem jezičnih igara. Slovnú zásobu a gramatiku si zapamätám rýchlejšie, ak sa na hodine učim prostredníctvom jazykových hier.	1	2	3	4	5

1. Opišite u 2-3 rečenice kako su Vama pomogle jezične igre u nastavi slovačkog jezika (npr. na kolegiju Jezične vježbe):

Opíšte 2-3 vetami, ako Vám jazykové hry pomohli pri výučbe slovenského jazyka (napr. na predmete Jazykové cvičenia):

2. Na satu slovačkog jezika (tj. na jezičnim kolegijima, kao što su Jezične vježbe) sjećam se sljedećih vrsta igara (navedite najmanje 4):

Na hodine slovenského jazyka (t.j. na jazykových kurzoch, napr. na Jazykových cvičeniach) si pamätám tieto typy hier (vymenujte aspoň 4):

Sažetak na hrvatskom jeziku

U ovom diplomskom radu pod nazivom *Jezične igre u nastavi slovačkog jezika* nastoje se predstaviti dobrobiti jezične igre kao jedne od bitnih nastavnih metoda. Jezične igre često se koriste u suvremenoj nastavi stranog jezika te pospješuju bolje usvajanje jezika.

Teorijski dio rada najprije opisuje nastavne metode u učenju stranog jezika. Također se predstavljaju igre u nastavi stranog jezika, vrste igara koje se mogu koristiti u nastavi stranog jezika i elementi igre.

Istraživački dio rada proveden je među hrvatskim i stranim studentima slovačkog kao stranog jezika. Sudjelovalo je trideset ispitanika. Cilj istraživanja bio je ispitati što hrvatski i strani studenti misle o upotrebi jezičnih igara na satu stranoga jezika općenito i olakšavaju li im ili otežavaju prema njihovom stajalištu jezične igre učenje i usvajanje slovačkoga jezika. Upitnik koji su ispunjavali ispitanici sastojao se od tri dijela. Prvi dio činili su opći podaci ispitanika, a to su godina studija, godina učenja slovačkog jezika i koliko dobro znaju slovački jezik u trenutku ispunjavanja istraživanja. Drugi dio sastojao se od deset tvrdnji za koje su ispitanici trebali označiti koliko se slažu s pojedinom tvrdnjom na Likertovoj skali od 1 do 5 i treći dio bila su pitanja otvorenog tipa. Rezultati su pokazali da studenti smatraju da je znanje koje stječemo korištenjem igre kao nastavne metode trajnije od znanja stečenog kroz druge nastavne metode, da se kroz jezične igre društvenog karaktera učimo poštovati pravila i preuzimati odgovornost, da je atmosfera na nastavi interaktivnija, dinamičnija, zanimljivija i opuštenija kada se koriste igre kao nastavna metoda.

Ključne riječi

jezične igre, metoda igre, nastavne metode, slovački jezik

Sažetak na slovačkom jeziku

V diplomovej práci s názvom Jazykové hry vo vyučovaní slovenského jazyka sú prezentované prínosy jazykových hier ako jednej zo základných vyučovacích metód. Jazykové hry sa často používajú v modernej výučbe cudzích jazykov a podporujú lepšie osvojenie si jazyka.

Teoretická časť príspevku najskôr popisuje vyučovacie metódy pri učení sa cudzích jazykov. Prezentované sú aj hry vo vyučovaní cudzích jazykov, typy hier využiteľných vo vyučovaní cudzích jazykov a herné prvky.

Výskumná časť práce bola realizovaná medzi chorvátskymi a zahraničnými študentmi slovenčiny ako cudzieho jazyka. Zúčastnilo sa tridsať respondentov. Cieľom výskumu bolo zistiť, čo si chorvátski a zahraniční študenti myslia o používaní jazykových hier na hodine cudzieho jazyka vo všeobecnosti a či im podľa ich pohľadu jazykové hry uľahčujú alebo sťažujú učenie a osvojovanie slovenský jazyk. Dotazník vyplnený respondentmi pozostával z troch častí. Prvú časť tvorili všeobecné údaje o respondentoch, t. j. rok štúdia, rok učenia sa slovenského jazyka a ako dobre ovládali slovenský jazyk v čase vyplňania prieskumu. Druhá časť pozostávala z desiatich výrokov, pri ktorých mali respondenti uviesť, do akej miery súhlasia s každým výrokom na Likertovej škále od 1 do 5 a treťou časťou boli otvorené otázky. Výsledky ukázali, že žiaci veria, že poznatky získané využívaním hier ako vyučovacej metódy sú trvalejšie ako poznatky získané inými vyučovacími metódami, že prostredníctvom jazykových hier spoločenského charakteru sa učíme rešpektovať pravidlá a preberať zodpovednosť, Atmosféra na hodinách je interaktívnejšia, dynamickejšia, zaujímavejšia a uvoľnenejšia pri používaní hier ako vyučovacej metódy.

Kľúčové slová

jazykové hry, herná metóda, vyučovacie metódy, slovenský jazyk

Sažetak na engleskom jeziku

In this thesis entitled *Language games in Slovak language teaching*, the benefits of language games as one of the essential teaching methods are presented. Language games are often used in modern foreign language teaching to promote better language acquisition.

The theoretical part of the paper first describes teaching methods in foreign language learning. Games in foreign language teaching, types of games that can be used in foreign language teaching and game elements are also presented.

The research part of the work was conducted among Croatian and foreign students of Slovak as a foreign language. Thirty respondents participated. The aim of the research was to examine what Croatian and foreign students think about the use of language games in a foreign language class in general and whether, according to their point of view, language games make it easier or harder for them to learn and acquire the Slovak language. The questionnaire filled out by the respondents consisted of three parts. The first part consisted of the general data of the respondents, i.e., the year of study, the year of learning the Slovak language and how well they knew the Slovak language at the time of completing the survey. The second part consisted of ten statements for which respondents had to indicate how much they agreed with each statement on a Likert scale from 1 to 5, and the third part included open-ended questions. The results showed that the students believed that the knowledge gained by using games as a teaching method was more permanent than the knowledge gained through other teaching methods, that through language games of a social nature we learn to respect the rules and take responsibility, that the atmosphere at classes is more interactive, dynamic, interesting, and more relaxed when using games as a teaching method.

Keywords

language games, game method, teaching methods, the Slovak language