

Igre u nastavi glazbene kulture

Stojić, Iva

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:441510>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-21**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IVA STOJIĆ

IGRE U NASTAVI GLAZBENE KULTURE

Diplomski rad

Pula, rujan 2019.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IVA STOJIĆ

IGRE U NASTAVI GLAZBENE KULTURE

Diplomski rad

JMBAG: 0303039082, redovita studentica
Studijski smjer: Učiteljski studij
Predmet: Metodika nastave glazbene kulture
Znanstveno područje: Društvene znanosti
Znanstveno polje: Pedagogija
Znanstvena grana: Posebne pedagogije
Mentor: doc. dr. sc. Ivana Paula Gortan-Carlin

Pula, rujan 2019.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana IVA STOJIĆ, kandidatkinja za magistru primarnog obrazovanja ovime izjavljujem da je ovaj Diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Diplomskog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, 27. rujna 2019. godine.



IZJAVA o korištenju autorskog djela

Ja, Iva Stojić, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom *Igre u nastavi glazbene kulture* koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, 27. rujna 2019.

Potpis:

Sadržaj

| | |
|---|-----------|
| 1.Uvod..... | 1 |
| 1.1. Predmet istraživanja..... | 2 |
| 1.2. Cilj istraživanja..... | 2 |
| 1.3. Definiranje polazišne teme..... | 2 |
| 1.4. Konzultirana literatura | 3 |
| 1.5. Metodologija | 3 |
| 1.6. Nacrt obrade..... | 3 |
| 2.Nastava glazbene kulture..... | 4 |
| 2.1.Igre u nastavi glazbene kulture | 5 |
| 2.1.1. Pokret uz igru..... | 6 |
| 2.1.2. Igre za razvoj sluha | 7 |
| 2.1.2.1. <i>Igra tišine</i> | 7 |
| 2.1.2.2. <i>Igra Gdje je moj susjed?</i> | 7 |
| 2.1.2.3. <i>Igra Zvukovi šeću</i> | 8 |
| 3. Glazbene igre | 8 |
| 3.1. Glazbene igre s pjevanjem | 8 |
| 3.1.1. Igre s pjevanjem u krugu ili kolu..... | 9 |
| 3.1.1.1. <i>Igra Ide maca oko tebe</i> | 9 |
| 3.1.1.2. <i>Igra Ježić</i> | 10 |
| 3.1.1.3. Dječje folklorne igre s pjevanjem..... | 10 |
| 3.1.2. Igre u koloni..... | 10 |
| 3.1.3. Igre slobodnih oblika | 11 |
| 3.1.4. Igre mješovitih oblika | 11 |
| 3.1.5. Ostale glazbene igre s pjevanjem..... | 11 |
| 3.1.5.1. <i>Igra Ne zaboravi stihove</i> | 11 |
| 3.1.5.2. <i>Igra Tko pjeva</i> | 12 |
| 3.1.5.3. <i>Igra Tko se oglasio</i> | 12 |
| 3.2. Glazbene igre uz slušanje glazbe | 12 |
| 3.2.1. <i>Igra Vlakić</i> | 13 |
| 3.2.2. <i>Igra Glazbene stolice</i> | 13 |
| 3.2.3. <i>Igra Ples s balonima</i> | 13 |
| 3.3. Glazbene igre s ritmovima..... | 13 |
| 3.3.1. <i>Ritamska igra jeke</i> | 14 |
| 3.3.2. <i>Igra Ritamski kružići</i> | 14 |
| 3.3.3. Različiti pokreti u taktu brojalice..... | 14 |
| 4. Računalo i internet u nastavi glazbene kulture..... | 15 |

| | |
|--|-----------|
| 4.1. Računalne igre | 15 |
| 4.1.1. Računalna glazbena igra <i>Orašar</i> | 17 |
| 4.1.1.1. Igra <i>Orkestar</i> | 17 |
| 4.1.1.2. Igra <i>Pronađi me na drvcu</i> | 18 |
| 4.1.1.3. Igre <i>Album za djecu i Orašarova glazbena igra</i> | 18 |
| 4.1.1.4. Igra <i>Orašarova luda kuća</i> | 18 |
| 4.1.1.5. Igra <i>letećih instrumenata</i> | 18 |
| 4.1.1.6. Igra <i>glazbenih karata</i> | 19 |
| 4.1.1.7. Igra <i>Majmun svirač</i> | 19 |
| 4.1.2. Računalna glazbena igra <i>Alisa i Vivaldijeva četiri godišnja doba</i> | 21 |
| 4.2. Igrifikacija u odgoju i obrazovanju..... | 22 |
| 5. Istraživanje i analiza | 23 |
| 5.1. Sudionici istraživanja | 24 |
| 5.2. Instrumenti i postupci istraživanja | 24 |
| 5.3. Rezultati i analiza anketnog upitnika..... | 25 |
| 5.4. Analiza udžbenika | 38 |
| 6. Zaključak | 42 |
| 7. Literatura | 44 |
| 8. Prilozi..... | 50 |
| Prilog 1: Anketni upitnik za učitelje i učiteljice razredne nastave | 50 |
| 9. Sažetak | 52 |
| 10. Summary | 53 |

1.Uvod

Djeca su sinkretična bića, ona ne mogu mirovati dok slušaju glazbu, a pokret izvire iz njih čak i dok pričaju priču. Pokret je za njih oblik igre, a igra je aktivnost koja sa sobom nosi mnoge blagodati i pozitivne utjecaje. Ona je dobrovoljna, simbolična i zahtjeva usmjerenost na postupak. Igrajući se, djeca stvaraju, maštaju, improviziraju, razvijaju motoričke sposobnosti te usvajaju razna znanja i vještine. Značajke igre koje omogućuju usvajanje tih znanja i vještina su te da je ona ugodna i dobrovoljna, smisljena i samomotivirajuća te sadrži elemente pretvaranja i iluzije. Brojni autori poput Nikčević-Milković (2010) i Aladrović Slovaček (2013) smatraju i naglašavaju da je znanje koje djeca stječu kroz igru trajnije. Koliko je igra važna za pravilan razvoj djeteta govori i činjenica da ju je Komisija za ljudska prava Ujedinjenih naroda prepoznala kao osnovno pravo svakog djeteta. Veliki broj djece živi u stresnom okruženju bez dovoljno vremena za igru. Razlozi tome su brojni i mogu biti veoma različiti, a uključuju siromaštvo, rat, eksploataciju djece za rad, ali i druge, nešto manje radikalne razloge poput ubrzanog načina života.

Dječja igra obiluje glazbenim elementima. Ne samo da djeca pjevaju i uživaju u naučenim pjesmama, već osmišljavaju i svoje vlastite melodije. Požgaj (1975) smatra da se takve sklonosti u nastavi mogu razvijati naročitim aktivnostima koje omogućuju daljnji razvoj glazbeno-stvaralačkih dispozicija koje djeca već posjeduju. Djeca, kroz igru, već u vrlo ranoj dobi počinju komunicirati i sudjelovati u svijetu koji ih okružuje. Igra djeci koja se još ne mogu dobro verbalno izraziti omogućuje priliku da izraze svoja mišljenja, iskustva pa čak i frustracije. Također, kroz igru razvijaju maštu, postaju spretniji te razvijaju svoju kognitivnu i emocionalnu snagu. Nevođena igra omogućuje djeci da kroz vlastito iskustvo nauče dijeliti s drugima, pregovarati, raditi u grupi, rješavati probleme te donositi odluke, a uz to otkrivaju svoje interese i predaju se istima. Iako su odrasli većinu vremena uključeni u igru, to nije nužno povoljno i poželjno za dječji razvoj. Naime, prešutno slaganje i prihvaćanje pravila koja su nametnuli odrasli umanjuje prednosti koje bi stekli bez nadležnosti odraslih. U takve prednosti ubrajamo razvoj kreativnosti, vodstva te vještine rada u grupi. Još jedna velika prednost aktivne igre odnosi se na tjelesni razvoj. Za razliku od pasivne zabave, igra pomaže pravilnom fizičkom razvoju, odnosno razvoju mišića te aktivnog i zdravog tijela. Uključivanje odraslih u igru ima i svoju pozitivnu stranu. Naime, interakcija kroz koju djeca prolaze igrajući se s odraslima daje im do znanja da imaju njihovu potpunu

pažnju. Na taj način ostvaruju čvršću povezanost sa svojim roditeljima, obitelji i ostalim odraslim osobama u svojoj okolini koji s njima provode vrijeme igrajući se. S druge strane, igra roditeljima daje priliku za bolje razumijevanje dječjeg svijeta, odnosno dječje perspektive.

Iz svih gore navedenih razloga, možemo zaključiti da je korištenje igara u razrednoj nastavi, odnosno u školama, nužno za pravilan razvoj učenika. Korištenjem igara u nastavi učenicima omogućujemo rad u ozračju koje potiče njihov pravilan tjelesni, kognitivni i emocionalni razvoj.

1.1. Predmet istraživanja

U ovom diplomskom radu istražuju se glazbene i ostale igre koje se koriste u razrednoj nastavi glazbene kulture i njihov utjecaj na razvoj učenika. Također, istražuje se i upotreba računala u nastavi glazbene kulture kao nastavnog sredstva i izvora igara, utjecaj računalnih igrica na razvoj djece školske dobi te zastupljenost igara u udžbenicima glazbene kulture od prvog do četvrtog razreda osnovne škole.

1.2. Cilj istraživanja

U diplomskom radu cilj je istražiti na koje sve načine igre u nastavi utječu na psihofizički razvoj djece, koliko su iste zastupljene u nastavi i u udžbenicima glazbene kulture.

1.3. Definiranje polazišne teme

Nastava glazbene kulture predmet je koji učenici doživljavaju kao zabavu i odmor. Učenici se na nastavi glazbene kulture kroz pokret, pjesmu i ples izražavaju i opuštaju. Jedan od razloga zašto učenici toliko vole nastavu glazbene kulture je opuštena atmosfera koju omogućuju i brojne igre koje se koriste na satovima glazbene kulture. Koje se vrste glazbenih igara najčešće koriste? Koriste li uopće učitelji igre u nastavi glazbene kulture i u kojoj mjeri? Imaju li igre blagotvoran učinak na razvoj i napredovanje učenika? Temeljem ovih pitanja postavile su se hipoteze:

Hipoteza 1: Učitelji često koriste igre u nastavi glazbene kulture.

Hipoteza 2 Učitelji podjednako koriste sve vrste glazbenih igara.

Hipoteza 3: Korištenje igara na nastavi glazbene kulture učenicima olakšava savladavanje gradiva i stjecanje određenih znanja i vještina.

1.4. Konzultirana literatura

Ovaj diplomski rad temelji se na radovima glazbenih metodičara Višnje Manasteriotti i Pavela Rojka. Također, korišteni su udžbenici glazbene kulture od prvog do četvrtog razreda osnovne škole te znanstveni članci objavljeni na znanstvenim Internet portalima. Udžbenici korišteni za potrebe ovog diplomskog rada prikupljeni su u Sveučilišnoj knjižnici Pula te Knjižnici Fakulteta za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli.

1.5. Metodologija

Za ovo istraživanje korišten je postupak anketiranja i metoda analize i sinteze. Anketom se željela saznati zastupljenost igara u nastavi glazbene kulture u nižim razredima osnovne škole te njihov utjecaj na razvoj i napredak učenika. Nakon prikupljanja anketa provedena je metoda analize i sinteze te su rezultati postavljeni u grafove i objašnjeni u 5. poglavlju diplomskog rada.

1.6. Nacrt obrade

Nakon uvodnog dijela slijedi poglavlje koje se odnosi na nastavu glazbene kulture. U njemu je opisano što se očekuje od nastave glazbene kulture za prva četiri razreda osnovne škole te koje odrednice nam daju Nacionalni okvirni kurikulum i Nastavni plan i program.

Treće poglavlje odnosi se na glazbene igre. Objašnjava se njihov utjecaj na razvoj učenika i njihova podjela. U potpoglavljima se navedeni i objašnjeni primjeri određenih glazbenih igara.

Četvrto poglavlje bavi se uporabom računala i interneta u nastavi glazbene kulture te računalnim igricama i njihovom utjecaju na motivaciju učenika. U ovom poglavlju spominje se i objašnjava i pojam igrifikacije te kako pravilnom upotrebom iste možemo učenike motivirati na rad.

Peto poglavlje odnosi se na istraživački dio proveden među učiteljima razredne nastave te istraživanja provedenog nad udžbenicima. U njemu su detaljnije opisani cilj i zadatci istraživanja, sudionici te instrumenti i postupci istraživanja. Rezultati su predočeni tekstom te je za svako pitanje postavljen grafikoni koji zorno predočuje dobivene rezultate

2. Nastava glazbene kulture

Rojko (1996) smatra da je glazba postala predmetom odgoja onog trena kada je postala sastavnim dijelom čovjekova života. Glazbu kao odgojnu sekvencu nalazimo još u starom vijeku, a budući da su u srednjem vijeku odgoj i obrazovanje bili u rukama Crkve, a pjevanje psalama i himni bilo je sastavni dio službe, glazba je imala čvrsto mjesto u crkvenom odgoju.

Danas, nastava glazbene kulture svoje sadržaje, planove i produkte učenja pronalazi u kurikulumu. Nacionalni okvirni kurikulum donosi se usuglašeno na nacionalnoj razini te omogućuje najširi okvir odgojno-obrazovnog djelovanja. Učenička postignuća, koja su razrađena po odgojno-obrazovnim ciklusima, zajedno s opisima i ciljevima međupredmetnih tema usmjerenih na razvoj ključnih učeničkih kompetencija čine središnji dio Nacionalnog okvirnog kurikulumu. U području nastave glazbene kulture ovim dokumentom definirane su sposobnosti koje će učenici posjedovati po završetku odgojno-obrazovnog procesa, a one se odnose na:

- Opažanje, doživljavanje i prihvaćanje glazbene umjetnosti i stvaralaštva (percepcija i recepcija)
- Ovladavanje sastavnicama glazbene umjetnosti stvaralaštva
- Sudjelovanje u glazbenim aktivnostima te izražavanje glazbenom umjetnošću i stvaralaštvom
- Komunikacija, socijalizacija i suradnja glazbenim doživljajem i izrazom
- Razumijevanje i vrjednovanje glazbene umjetnosti i stvaralaštva

Temeljem ovih područja učenici će, između ostalog, biti sposobni opisati vlastiti doživljaj glazbenog djela, razlikovati osnovne sastavnice glazbenog izraza, izražavati se kreativno koristeći što više osjetila, surađivati s drugima i učiti dijeliti odgovornost, iskazati samokritičnost prema vlastitom glazbenom stvaralaštvu te vježbati samokontrolu i jačati samopoštovanje glazbenim aktivnostima (NOK, 2010).

Za razliku od Nacionalnog okvirnog kurikulumu koji ne definira redosljed niti broj sati i ne određuje u kojem razredu će se obrađivati koje nastavne teme, Nastavni plan i program čini upravo to. Naime, to je temeljni dokument kojim se propisuje redosljed, opseg i dubina nastavne građe. Nastavna područja glazbene kulture u razrednoj nastavi, a propisana ovim dokumentom, odnose se na pjevanje, sviranje, slušanje glazbe i elemente glazbene kreativnosti te su njime definirani ciljevi, ključni pojmovi i obrazovna postignuća. Uz obavezne sadržaje koji su ovdje propisani, dokumentom se naglašava sloboda koja je dana učitelju da i sam uobličuje nastavu kako bi u obzir uzeo i želje i sposobnosti učenika. Također, ovim dokumentom ističe se da nastava glazbene kulture niti jednim svojim aspektom ne smije opterećivati učenike te da ona treba biti lagana i ugodna aktivnost. Nadalje, u njemu možemo pronaći razne skladbe koje su raspoređene po razredima ovisno o njihovoj zahtjevnosti i razini učeničkih kompetencija, interesa i dobi. Iz njega možemo iščitati da se pod razrednom nastavom glazbene kulture smatraju prva tri razreda osnovne škole, dok već u četvrtom razredu osnovne škole možemo govoriti o predmetnoj nastavi glazbene kulture. Prema Nastavnom planu i programu propisani broj sati glazbene kulture odnosi se na 35 sati godišnje, odnosno po jedan sat tjedno, kako za razrednu, tako i za predmetnu nastavu glazbene kulture.

2.1. Igre u nastavi glazbene kulture

Od kada je svijeta i vijeka poznato je da sva djeca imaju nešto zajedničko što nadilazi sve prepreke - igru. Neke od igara uključuju i glazbenu komponentu, a neke ne. Igra donosi zajedničku radost druženja i poštivanje određenih pravila. Igrajući se, djeca uče što su to pravila, kako se ona donose i što su to pravda i pravednost. Upravo iz tih razloga igra je veoma poželjan oblik rada u odgojno-obrazovnom procesu. Također, ona je prirodni oblik učenja te se upravo iz tog razloga treba koristiti u nastavi. Učenici se za vrijeme igre zabavljaju, a da pritom nisu ni svjesni da zapravo usvajaju nova znanja i vještine. Osim što ima povoljan učinak na učenje, igrom se stvara i pozitivnija i zabavnija atmosfera među učenicima. Učenici se međusobno bolje upoznaju, stvaraju i učvršćuju prijateljstva te dolaze do novih spoznaja. Osim što su jedno od najuspješnijih sredstava za razvijanje glazbenih sposobnosti djece, glazbene igre pridonose i razvoju svestranih ličnosti. Budući da se uz glazbene igre primjenjuje raznovrsna glazba učenici upoznaju razne skladbe te uče uočavati i raspoznavati

karakter i osnovna izražajna sredstva glazbe. Igrajući se djeca razvijaju sposobnost zapažanja i izražavanja. Razvijaju pamćenje, govor i mišljenje. Upravo ih kroz igru trebamo glazbeno podučiti, ali i pripremiti za razne životne situacije s kojima će se zasigurno susretati. Korištenjem igara u nastavi mijenja se i odnos između učitelja i učenika. Učitelj više nije samo strana osoba koja naređuje, nego postaje osoba bliska djetetu, djetetov prijatelj. Učitelj treba rad organizirati tako da dijete, odnosno učenik, ne primijeti da zapravo uči. Upravo su zato igre vrlo korisna i efikasna metoda rada. Omogućuju lakše pamćenje i bolji odnos između učitelja i učenika. Nadalje, koristeći igre u nastavi glazbene kulture pomažemo učenicima da steknu znanja o glazbi. Omogućujemo im da već u ranoj dobi razlikuju visoke i niske tonove, dur i mol, spori i brzi tempo. Učenici prepoznaju pjevačke glasove, glazbene instrumente i sl. Štoviše, novim znanjima obogaćuju svoj rječnik te koriste osnovne glazbene pojmove. Unatoč svim navedenim prednostima korištenja igre u nastavi glazbene kulture, glazbene i pjevačke sposobnosti treba razvijati postepeno pa ćemo tako na početku glazbenog odgoja i obrazovanja birati i koristiti pjesme manjeg opsega i primjerenog tekstualnog sadržaja. Takve pjesme učenicima su poznate i bliske te će ih lakše zapamtiti i usvojiti. S razvojem učenika postepeno uvodimo i pjesme većeg opsega i kompleksnijeg teksta kako bi dijete razvijalo pamćenje te obogaćivalo svoj vokabular.

2.1.1. Pokret uz igru

Glazbenim pokretom dijete izražava svoje ritmičke i estetske glazbene osjećaje. Upravo je komunikacija pokretom najbliža djetetu što joj daje veliki značaj za djetetov sveukupni razvoj te je, zbog toga, vrlo važno voditi se principom kreativnosti u izvedbi nastave glazbene kulture. Najbolji oblik kreativnosti u osmišljavanju nastavnog sata glazbene kulture za djecu rane školske dobi su svakako igre. U nastavku rada navedene su određene igre te je obrazložen njihov utjecaj na učenje i usvajanje novih sadržaja.

2.1.2. Igre za razvoj sluha

U ovoj vrsti igara učenici oslušuju, zapažaju i prepoznaju zvukove, šumove i tonove. Cilj korištenja ovih igara je učenike dovesti od slučajnog, usputnog slušanja do svjesnog osluškivanja te u njima pobuditi zanimanje za zvukove u njihovoj okolini. Također, pomoću ove vrste igre stvaramo temelje za razvoj sposobnosti razlikovanja zvukova, auditivne pažnje te pamćenje zvučnih dojmova. Neke od primjera igara za razvoj sluha objašnjene su u nastavku teksta.

2.1.2.1. *Igra tišine*

Zadatak učenika u ovoj igri je u potpunosti se primiriti i oslušivati vrlo tihe zvukove koje inače teže ili uopće ne primjećujemo. Igra traje nekoliko minuta, odnosno učenici nekoliko minuta provode u potpunoj tišini oslušujući šumove, zvukove i tonove oko sebe te nakon toga u razgovoru utvrđuju koje su sve zvukove čuli. Postoji i nekoliko varijacija na ovu igru. Primjerice, nekolicini učenika možemo dati zadatak da prenesu stolicu s jednog kraja razreda na drugi ili da podignu školsku torbu na stol. Također, mogu se oslušivati zvukovi istih predmeta u različitim akustičnim situacijama, npr. kamenčić daje različiti zvuk ovisno o podlozi na koju padne. Ova igra može se igrati i u zatvorenim prostorima (učionica, knjižnica...), ali se može igrati i na otvorenom (školsko dvorište, šuma, plaža i sl.) Također, ovom igrom djecu navikavamo da riječima opisuju zvukove, npr. da je zvuk zvonak, jasan, svijetao, mutan itd. Budući da učenici često znaju biti bučni, a da toga nisu ni svjesni, još jedna pozitivna strana ove vrste glazbenih igara je da ovakvim igrama učenici stječu kulturne navike, odnosno uče kako biti tihi, osvježavajući pritom da i njihovi pokreti pridonose buci i šumovima oko njih.

2.1.2.2. *Igra Gdje je moj susjed?*

U ovoj igri zadatak učenika je doći do svog mjesta slušajući, odnosno prateći glas svog susjeda. Učenici sjede na stolicama poredanim u dvije vrste imitirajući kuće u ulici. Jednom učeniku stavimo povez na oči te taj učenik prolazi ulicom i doživljava svog susjeda koji mu pjevajući odvrća: „Tu sam!“. Učenik slijedi glas svog susjeda. Kada ga nađe sjeda na svoju stolicu, odnosno dolazi u svoju kuću te se igra nastavlja s drugim učenikom.

2.1.2.3. Igra *Zvukovi šeću*

Učenici sjede oko udaraljki zatvorenih očiju. Svaki od učenika ima drugačiju vrstu udaraljki. Dok učenici imaju zatvorene oči, učitelj odsvira nekoliko zvukova na udaraljka. Nakon toga, učenici otvore oči te se učenici ispred kojih se nalazi ista udaraljka javljaju i pokušavaju imitirati taj zvuk na svojim udaraljka. Osim što uvježbavaju raspoznavanje instrumenata, učenici se također privikavaju i na sviranje umjerenom jakošću. Moguća varijacija na ovu igru je osmišljavanje priče na temelju slušanja zvukova udaraljki.

3. Glazbene igre

U glazbene igre ubrajamo igre koje učenicima omogućuju lakše savladavanje određenih glazbenih sposobnosti te usvajanje predviđenih glazbenih znanja. Razlikujemo nekoliko podjela glazbenih igara. Prema Šulentić Begić (2016) glazbene igre dijelimo na tri kategorije, a to su: glazbene igre s pjevanjem, glazbene igre s melodijama i/ili ritmovima te glazbene igre uz slušanje glazbe. Manasteriotti (1978) ih je podijelila na glazbene igre s pjevanjem, glazbene igre uz instrumentalnu pratnju, plesove i narodna kola i glazbene dramatizacije dok ih Požgaj (1988) dijeli na glazbene igre uz pjesme, dječje brojalice i glazbene igre uz slušanje glazbe.

3.1. Glazbene igre s pjevanjem

Hrvatski glazbeni pedagog Tomerlin (1968) smatrao je da pjesma ima veliku važnost u nastavi glazbene kulture te da je pjevanje kao put svladavanja intonacije bolje od samih didaktičkih primjera. Također, zalagao se da pjesma postane središnja aktivnost nastave. Glazbene igre s pjevanjem vrsta su glazbenih igara koje treba izvoditi isključivo bez instrumentalne pratnje. Pjesma koja se pjeva uz igru mora odgovarati svim čimbenicima za kvalitetan odabir pjesme. Autorica Radočaj-Jerković (2012) navodi da su čimbenici za kvalitetan odabir pjesme za pjevanje u razredu sljedeći:

1. Estetska vrijednost pjesme
2. Primjerenost tekstualnog sadržaja pjesme dobi djece
3. Primjerenost opsega pjesme mogućnostima djece
4. Melodijska i ritamska zanimljivost pjesme
5. Logična melodioznost pjesme

6. Logičan spoj melodije i teksta pjesme
7. Tematska zanimljivost
8. Didaktička primjena pjesme u svrhu razvoja nekih budućih pjevačkih sposobnosti

Naime, zbog određenog fizičkog napora kojeg zahtijeva ova vrsta igre potrebno je izbjegavati pjesme koje sadrže složenije ritmove te treba odabrati pjesme čiji je opseg melodije manji od opsega dječjeg glasa. No, vrlo je bitan i sam postupak usvajanja pjesme. Prije nego krenemo uvoditi bilo koju vrstu kretanja potrebno je prvo dobro naučiti i usvojiti samu pjesmu. Manasteriotti (1982) smatra da svaka igra zahtijeva određenu sposobnost pokreta, a u igrama s pjevanjem su to uglavnom osnovni pokreti poput hoda, trka, poskoka i pokreta ruku.

3.1.1. Igre s pjevanjem u krugu ili kolu

Ova vrsta igri čini najveću skupinu i izvodi se u spojenom ili nespojenom krugu. Cilj igre je zajedničkim i skladnim pokretima oponašati i stvarati radnju koja je sadržana u tekstu pjesme. Moguće je i izvođenje pokreta koji nisu usko povezani sa samim tekstom. Umjesto toga mogu se izvoditi neki od folklornih pokreta poput hodanja rubom ili sredinom kola te različiti ritmički pokreti. Ovom vrstom igre potiče se dječje stvaralaštvo te djeca razvijaju samostalnost i slobodu izražavanja. Štoviše, izmjenjivanje tih pokreta omogućuje učenicima shvaćanje strukture kompozicije. Neke od najpoznatijih igara s pjevanjem u krugu objašnjene su u nastavku teksta.

3.1.1.1. Igra *Ide maca oko tebe*

Igra započinje na način da učenici najčešće stoje ili sjede u krugu te pjevaju pjesmicu *Ide maca oko tebe. Pazi da te ne ogrebe. Čuvaj mio rep, nemoj biti slijep. Ako budeš slijep, otpast će ti rep!* Dok učenici pjevaju pjesmicu jedan učenik kreće se po vanjskom dijelu kruga iza leđa ostalih učenika te u ruci nosi određeni predmet, najčešće maramicu ili lopticu. Na kraju pjesme taj predmet ostavlja iza leđa jednog od učenika. Tada taj učenik uzima maramicu ili lopticu te držeći taj predmet pokušava uloviti učenika koji mu je isti pustio iza leđa prije nego taj učenik otrči oko kruga i sjedne na njegovo mjesto. Ukoliko ga uspije uloviti vraća mu ostavljeni predmet i sjeda natrag na svoje mjesto, a ukoliko ga ne uspije uloviti preuzima njegovu ulogu te se igra nastavlja dalje.

3.1.1.2. Igra *Ježić*

Igra *Ježić* izvodi se u kolu. Učenici se uhvate za ruke formirajući kolo, dok u sredini kola jedan učenik čuči ili leži glumeći ježa koji je utonuo u san. Učenici u kolu se kreću u krug pjevajući *Sklupčao se mali jež, pa sad mirno spava. Sklupčao se mali jež pa sad mirno spava. Boc, boc iglicama, ne diraj ga ručicama! Bode, bode jež, bit će suza, bježi!* Nakon što su otpjevali te stihove, usnuli učenik se budi i kreće loviti ostale učenike koji su se po završetku pjesme razbježali po zadanom prostoru. Ulovljeni učenik predstavlja novog ježa te se igra nastavlja dalje.

3.1.1.3. Dječje folklorne igre s pjevanjem

Dječje folklorne igre ubrajamo u najstarije oblike igara. Budući da u prošlosti nisu postojali nosači zvuka, sva se glazba stvarala na licu mjesta, odnosno uživo. Odrasli bi pjevali i svirali dok bi djeca upijala sve aspekte glazbe te na taj način učila svirati, pjevati, ali i plesati. Budući da su se narodne pjesme i ostale vrste folkloru prenosile usmenom predajom mnoge od ovih igri nalazimo u različitim melodijskim i govornim varijantama. Najpoznatiji primjer ove vrste igre je igra *Mi smo djeca vesela* koja se izvodi u kolu. Učenici se uhvate za ruke i na taj način formiraju kolo unutar kojeg se nalazi jedan učenik s posebnim zadatkom. Učenici se okreću oko učenika u sredini i pjevaju *Mi smo djeca vesela. Rado bi se igrala, al` ne znamo što. Kaži nam ti (ime učenika u sredini kola) što će tvoje ručice. Kaži nam ti (ime učenika u sredini kola) što će tvoje ručice.* Tada se učenici u kolu prestaju vrtiti, a učenik u sredini kola odgovara *Svi činite kao ja, to me vrlo zabavlja!*, te pokazuje određenu radnju. Zatim učenici puštaju ruke i pjevajući *Svi činimo kao ti, to nas vrlo veseli!*, oponašajući učenika u sredini.

3.1.2. Igre u koloni

Igre u koloni odnose se na igre u kojima su za vrijeme izvođenja učenici poredani u obliku linije jedan iza drugog ili jedan pored drugog. Ovom vrstom igre najviše se razvija osjećaj za ritam te osjećaj za promjenu tempa, odnosno usporavanje i ubrzavanje. Budući da je ovo oblik igre koji nastaje iz sadržaja pjesme, najčešće

postoji učenik, odnosno igrač koji ima glavnu ulogu. Taj učenik je prvi u koloni, odnosno on je predvodnik koji odlučuje o smjeru kretanja. Ostali učenici ga pokretom slijede.

3.1.3. Igre slobodnih oblika

Sam naziv ove vrste igara govori nam da je ovo najsloženija skupina glazbenih igara. Izvođenje igre ovisi o sadržaju pjesme, ali se većinom odnosi na pokrete tijela - oponašanje raznih životinja. Tako, primjerice, učenici oponašaju ribice kada su tonovi visoki, a melodije brze. Oponašaju kornjače kada je tempo spor i kada pjevački opseg odgovara dječjem glasu. Rakove oponašaju kada je tempo nešto brži od kornjača i tako dalje. Manasteriotti (1982) smatra da bi točno određeni oblik igre sputavao dječju individualnu kreativnost. Upravo iz tog razloga izvođenje ove igre ovisi o samom sadržaju igre i podložno je promjenama. Jedna od poznatijih igri, odnosno pjesama koja se svrstava u ovu skupinu je i pjesma *Hoki-poki* koju učenici prate odgovarajućim plesnim pokretima.

3.1.4. Igre mješovitih oblika

U igrama mješovitih oblika koriste se jednostavni pokreti, riječi i glazba. One su najčešće kombinacija dvaju ili više osnovnih oblika, primjerice kombinacija igre u koloni i igre u kolu uz slobodne pokrete.

3.1.5. Ostale glazbene igre s pjevanjem

U literaturi možemo pronaći i glazbene igre u kojima se koristi pjevanje i kojima su pjesma i pjevanje temelj izvođenja igre, a ne ubrajaju se u gore navedene podskupine. To su igre poput *Ne zaboravi stihove*, *Tko pjeva* i *Tko se oglasio*.

3.1.5.1. Igra *Ne zaboravi stihove*

U ovoj igri zadatak učenika je prepoznati stihove određene pjesme. Naime, nekoliko učenika izvuče papirić na kojemu su napisani stihovi jedne od pjesama koje su obradili te školske godine te trebaju prepoznati o kojoj se pjesmi radi i otpjevati ju zadanim stihom nakon čega se pjevanju priključuje i ostatak razreda.

3.1.5.2. Igra *Tko pjeva*

Igra *Tko pjeva* odnosi se na prepoznavanje glasova drugih učenika u razredu. Provodi se na način da jedan učenik odlazi ispred ploče te okreće leđa ostatku razreda kako ih ne bi mogao vidjeti te ima zadatak prepoznati koji od njegovih prijatelja pjeva. Zatim, učiteljica proziva jednog od učenika te taj učenik pjeva određenu pjesmu. Ako učenik uspije prepoznati pjevača njih dvoje onda mijenjaju mjesta. Ukoliko je igra učenicima prelagana i vrlo brzo uspjevaju pogoditi tko pjeva, učiteljica može prozvati dvoje učenika koji će pjevati u isto vrijeme kako bi malo otežala igru i učinila ju zanimljivijom.

3.1.5.3. Igra *Tko se oglasio*

Zadatak učenika u igri *Tko se oglasio* isti je kao i u prethodno opisanoj igri. Naime, učenici sjede zatvorenih očiju dok učiteljica hoda između njih i pjeva određenu pjesmu. Kada dodirne određenog učenika on nastavlja s pjevanjem. Zadatak ostalih učenika je pogoditi o kojem učeniku se radi. Također, moguće je učiniti igru zahtjevnijom uključivanjem dvaju učenika u pjevanje istovremeno.

3.2. Glazbene igre uz slušanje glazbe

Glazbene igre uz slušanje glazbe igre su u kojima se najviše koriste pokreti tijela, a mogu se izvoditi na dva načina. Prvi način je taj da učitelj unaprijed osmisli pokrete uz odabranu glazbu te ih kasnije prezentira i uvježba s učenicima. Drugi način odnosi se na samostalno osmišljavanje pokreta od strane učenika. Kod odabira skladbi potrebno je voditi računa o tome da skladbe sadrže izražajne glazbene sastavnice kao što su ritam, mjera, određeni glazbeni instrument i sl. Ovisno o dobi učenika, sadržaji ovih igara mogu biti potpuno jednostavni ili nešto složeniji što također ovisi i o stupnju usvojenosti glazbenih sposobnosti i pokreta učenika. Također, u ovoj skupini postoje i igre koje nemaju sadržaj ili radnju te se u njima pokreti usklađuju isključivo s glazbom. Budući da su ovo igre koje mogu imati sadržaj, ovim igrama produbljujemo znanja o prirodi i okolini. Neke od poznatijih igara iz ove skupine su *Vlakić*, *Glazbene stolice* i *Ples s balonima*.

3.2.1. Igra *Vlakić*

U ovoj igri, ovisno o broju učenika, mogu se formirati dvije ili više kolona. Zadatak učenika je istovremeno stupati u koloni prateći zadani ritam. Učenicima je posebno zanimljivo i zabavno ako svakoj koloni, odnosno vlakiću zadamo destinaciju na koju bi trebali stići. Tako, na primjer, jedan vlakić može ići za Zagreb, a drugi za Split. U ovoj vrsti igre vrlo je bitan i utjecaj učitelja, odnosno njegovo poticanje na aktivno praćenje ritma i oponašanje istog pokreta nogu. Učitelj mora paziti da učenici skladnim i preciznim pokretima prate promjene u ritmu.

3.2.2. Igra *Glazbene stolice*

Za ovu igru potrebno je prvo odrediti ukupan broj učenika te izabrati jednak broj stolica. Stolice se poredaju jedna blizu druge formirajući krug te se jedna stolica ukloni. Zadatak učenika je hodati oko stolica dok svira glazba. Kada glazba prestane, učenici trebaju što prije pronaći slobodnu stolicu te sjesti na nju. Budući da je stolica za jednu manje nego učenika, netko od učenika neće uspjeti pronaći stolicu te će ispasti iz igre. Nakon svakog kruga izbacuje se jedna stolica kako bi uvijek bila jedna stolica manje. Igra se nastavlja sve dok ne ostanu samo dva učenika i jedna stolice te se dobije pobjednik.

3.2.3. Igra *Ples s balonima*

U ovoj glazbenoj igri učenici imaju zadatak plesati u paru na određenu pjesmu ili skladbu na način da između sebe imaju balon koji ne smije pasti na pod. Plešući, učenici se ne smiju koristiti rukama kako bi pridržavali balon. Igra traje dok ne ostane samo jedan pobjednički par kojemu balon nije pao na pod.

3.3. Glazbene igre s ritmovima

Iako ih nitko nije podučavao ritmu, djeca ga jako dobro znaju i osjete. U igri, u točno određenom ritmu izgovaraju svoje brojalice, pokretima ruke označujući dobe. Taj prirodni ritamski osjećaj kojeg djeca izražavaju brojalicama i drugim glazbenim igrama u nastavi možemo iskoristiti na više načina s ciljem daljnjeg razvijanja ritma i osvještavanje ritamskih predodžbi. Upravo se brojalice najčešće koriste za razvrstavanje timova i odabir pojedinaca. Razlikujemo dvije vrste brojalica. Prvi tip su takozvane govorne brojalice koje se mogu izvoditi prirodnim, govornim tonom. Ovaj tip

se najčešće odnosi na slobodnu igru. Drugi tip se odnosi na izgovaranje brojalice u zadanom tonu. Pri izvođenju ove vrste brojalice potrebno je paziti na to da tonalitet bude primjeren dječjem rasponu glasa, otprilike između e1 i a1. Zadavanjem tonaliteta u ovoj vrsti igre razvijamo osjećaj za ritam kod učenika, ali pridonosimo i razvijanju sluha. Najpoznatije glazbene igre s ritmovima su *Ritamska igra jeke* i *Glazbeni kružići*.

3.3.1. *Ritamska igra jeke*

U ovoj igri zadatak učenika je ponoviti ritamsku frazu koju je zadao učitelj. Ritamska fraza može se izvoditi tjeloglazbom ili nekom vrstom udaraljki. Nakon što su učenici ponovili frazu koju je zadao učitelj, iduću frazu može zadati netko od učenika.

3.3.2. *Igra Ritamski kružići*

Učenici u ovoj igri imaju zadatak zapisati tonove koje je učitelj otpjevao ili odsvirao. Naime, učitelj otpjeva određenu frazu neutralnim slogom (NA) ili ju odsvira na glazbenom instrumentu, a učenici trebaju kružićima obilježiti trajanje tih tonova. Duže tonove bilježe većim kružićima, a kraće tonove manjim kružićima. Zadanu frazu učitelj ponavlja najmanje dva puta. Nakon što su svi učenici zapisali svoje notne zapise, jedan od učenika na ploču zapisuje svoj notni zapis te ostali učenici provjeravaju točnost svojih zapisa.

3.3.3. Različiti pokreti u taktu brojalice

Najčešći i najprirodniji pokreti u taktu brojalice su oni u kojima učenik prstom pokazuje na jednog po jednog učenika izgovarajući brojalicu. Međutim, uvođenjem drugih pokreta možemo označavati naglašene i nenaglašene dobe. Naglašene dobe možemo označiti udarcem dlana o dlan, koraćanjem na mjestu, otkucajem prstima o klupu i slično, a nenaglašene dobe možemo označiti dodirivanjem ramena s obje ruke, pucketanjem prstima, tihim udarcem dlana o dlan itd. Također, učenicima je potrebno objasniti što znače pokreti u ritmu. Naime, umjesto jednomjernih pokreta u taktu odbrojavanja, možemo pljeskati ili kucati u ritmu riječi, odnosno na svaki izgovoreni slog. Uz same pokrete tijela kojima označavamo ritam, učenicima možemo zadati zadatak da ostatkom tijela oponašaju sviranje instrumenta poput klavira, gudala i sl., odnosno imitirati pokrete svirača kucanjem po klupi, imitirati svirača na tamburi i to sve u ritmu brojalice. Ovakve zadatke učenici smatraju zanimljivima te takva igra stvara

veselu atmosferu u razredu. Osim toga, ova igra služi kao dobra podloga za sviranje na instrumentima-udaraljkama.

4. Računalo i internet u nastavi glazbene kulture

Računalo se u nastavi glazbene kulture, ali i u ostalim predmetima, može koristiti i kao nastavno sredstvo i kao izvor materijala i raznih igara. Kao nastavno sredstvo koristi se za reproduciranje raznih skladbi i/ili video zapisa, a njegova upotreba kao nastavnog izvora nudi veliki broj igara i zadataka koje učitelji mogu koristiti za rad i pripremu sata. Autorice Dadić i Gortan-Carlin (2019) izdvojila je nekoliko internetskih portala na hrvatskom jeziku na kojima možemo pronaći razne glazbene sadržaje u koje ubrajamo pjesme, tekstove pjesama i notne zapise. Neke od tih portala su *Lukin portal za djecu i obitelji*, *Crtani* te mrežna stranica *Juhuhu*. Autorica smatra da navedene stranice imaju svoje prednosti i mane: „Prednosti su što donose tekst pjesama, videozapis pjesama i audiozapis pjesama. Nedostatak je nepostojanje notnog zapisa pjesama. Smatramo da je podjednako važno i jedno i drugo obzirom da ima učiteljica i odgojiteljica koje su slabije notalno pismene ili imaju problem s pravilnom reprodukcijom intonacije i ritma pjesme, pa im auditivni (audio-vizualni) materijal itekako može biti od koristi. Učiteljima je nešto lakše jer su svi materijali za rad s učenicima snimljeni i dobivaju ih uz udžbenike. No i dalje nemaju audio-vizualnih sadržaja.” (Dadić i Gortan-Carlin, 2019: 222) Uzevši u obzir navedene prednosti i mane potrebno je probitati kvalitetne sadržaje koji učiteljima omogućuju što kvalitetniju pripremu i rad u nastavi.

4.1. Računalne igre

Iako živimo u 21. stoljeću, dobu tehnologije i informatike, računalne igre slabo su zastupljene, kako u svim predmetima razredne nastave, tako i u nastavi glazbene kulture. Opće je poznato da djeca školske dobi uživaju u igranju računalnih igri. Te igre mogu biti različitog sadržaja, a često znaju biti nasilne i neprimjerene uzrastu. Unatoč mogućem neprimjerenom sadržaju koji im računalne igre nude, djeca u njima uživaju i provode značajan dio svog slobodnog vremena igrajući iste. Promatrajući ih kako igraju računalne igrice, možemo primijetiti da nemaju poteškoća s koncentracijom i

samostalnošću. Potpuno su posvećeni onome što rade i visoko su motivirani postići što bolji rezultat. Upravo iz tih razloga računalne igre bi trebale biti preoblikovane u interaktivne sadržaje koji bi se mogli formulirati i koristiti za učenje glazbene teorije i razvijanje glazbenih sposobnosti. Mnogi roditelji smatraju da su računalne igrice negativan oblik dječje igre te da su upravo one najveći krivac za agresivno ponašanje djece. Taj problem prepoznale su i Alice Mitchell i Carol Savill-Smith (2004) te su u svojoj knjizi *The use of computer and video games for learning* razradile mogućnost upotrebe računalne igre u nastavi. Autorice smatraju da je upotreba računalnih igara u nastavi korisna iz razloga što ih učenici igraju kako bi postigli određeni cilj, a taj cilj može biti ostvaren isključivo rješavanjem određenih problema i prelaženjem prepreka. Odnosno, kroz igru motiviramo učenike na rješavanje određenih zadataka. Štoviše, neke računalne igre zahtijevaju jako puno vremena i poprilično su zahtjevne. Zahtijevaju od igrača da razmišlja na različite načine i konstantno pronalazi nova rješenja i nove načine rješavanja određenih prepreka. Razvijaju divergentno mišljenje kroz iskustva koja mogu biti jednako frustrirajuća i oslobađajuća. Također, računalne igrice nude mogućnost umrežavanja s igračima iz cijelog svijeta te se na taj način igrači natječu sa stvarnim osobama pokušavajući pritom biti što bolji i uspješniji. Naime, dobro osmišljene i oblikovane računalne igre igrače dovode u stanje intenzivne koncentracije i strastvene angažiranosti gdje je ostvarenje uspjeha i savladavanje izazova usko povezano sa sposobnošću i vještinama. Također, računalne igre dobar su alat za podizanje samopouzdanja i motivacije kod učenika. Edukativne igre koriste se za poučavanje, vježbanje, učenje, mjerenje znanja te razvijanje vještina. Mirković (2012) smatra da se njihovom uporabom razvija interaktivni rad (pojačava se znatiželja, međusobna pomoć, kontrola ispravnosti i pohvale za točnost) te navika individualnog, ali i grupnog rada.

Kod izbora računalnih glazbenih igara trebamo se voditi za onim igrama koje sadrže pomno kreirane zadatke te omogućuju učenicima ostvarenje konačnog cilja. Korištenjem računalnih igara koje su definirane na ovakav način učenici razvijaju perceptivno i glazbeno pamćenje, vještinu slušanja i sluh, kritičko razmišljanje i sposobnost rješavanja problema. Također, povećava se i interes učenika za određenu nastavnu jedinicu kao i stupanj njihove aktivnosti na satu te uključenost u nastavni proces. Prema Townsendu (2003) djeca pamte 10% onoga što čuju, 20% onoga što slušaju, 30% onoga što vide, 50% onoga što vide i čuju, 70% onoga što izgovore, te 90% onoga što izgovore i učine.

Neke od računalnih igara koje koristimo u nastavi glazbene kulture su *Orašar* i *Alisa i Vivaldijeva godišnja doba*.

4.1.1. Računalna glazbena igra *Orašar*

Dobrota i Tomaš (2009: 33) smatraju da: „Vrijednost glazbene igre *Orašar* (slika1) upravo je u tome da 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.” CD-ROM *Orašar* baziran je na baletu kojeg je 1971. godine napisao ruski skladatelj Petar Iljič Čajkovski, a temelji se na bajkama *Orašar* i *Kralj miševa* autora E.T.A. Hoffmanna. Ovdje možemo pronaći priču o tome kako je Čajkovski 1890. skladao glazbu za balet *Orašar*, o novom instrumentu čelesti te kako je stvorio skupinu plesova nazvanu *suita Orašar*. Također, na ovom CD-ROM-u možemo pronaći i sadržaj bajke *Orašar* kao i biografiju Petra Iljiča Čajkovskog. Skladbe korištene u ovim igrama obuhvaćaju najpoznatije dijelove suite *Orašar* i Albuma za djecu: od Napolitanske pjesme, koračnice, polke, mazurke, uvertire *Orašara*, *Valcera cvijeća*, do *Plesa šećerne vile*. Cilj svake igre jest riješiti određeni zadatak te time osvojiti čarobni ključ. Skupljanjem svih devet čarobnih ključeva postiže se cilj igre - *Orašar* ponovno postaje princ te se on i njegova voljena Klara vjenčaju.

Iako je većina igara bazirana na razvijanju glazbenog pamćenja, možemo pronaći i skupinu igara kojom se ostvaruju materijalni zadatci, a u tu skupinu ubrajamo igre *Balet Orašar*, *Priča o Orašaru*, *Biografija Čajkovskoga* i *Glazbena enciklopedija*. Ove igre sadrže činjenična znanja poput kratkog sadržaja bajke te podacima o nastanku baleta, a ta znanja mogu se provjeriti u igri *Glazbeni kviz*.

4.1.1.1. Igra *Orkestar*

Igra *Orkestar* prva je igra na ovom interaktivnom CD-u. Zadatak učenika je na temelju danog zvuka postaviti odgovarajući instrument na pozornicu te na taj način dodati taj instrument u orkestar. Kada su svi zvukovi pravilno povezani s instrumentima orkestar izvodi skladbu *Valcer cvijeća*. Sudjelovanjem u ovoj igri učenici na zabavan način razvijaju sposobnost prepoznavanja zvuka određenih glazbenih instrumenata, odnosno razvijaju glazbeno pamćenje.

4.1.1.2. Igra *Pronađi me na drvcu*

Budući da je radnja Orašara smještena u Božićno vrijeme. U ovoj igri učenici upoznaju tri različite igračke. Svaka od igrački reproducira jednu melodiju iz baleta: *Ples trskine svirale*, *Ples šećerne vile* i *Talijansku pjesmu*. Zadatak učenika je zapamtiti melodiju koju proizvodi svaka od igračaka te ih povezati sa zvukovima i igračkama na božićnom drvcu. Kao i u prethodno opisanoj igri, ovom igrom nastoji se razvijati sluh i glazbeno pamćenje učenika.

4.1.1.3. Igre *Album za djecu* i *Orašarova glazbena igra*

Ove dvije igre koncipirane su na sličan način. Zadatak učenika je prepoznati instrumente koji reproduciraju glazbene ulomke. Prva igra inspirirana je skladbom *Album za djecu*, skladatelja Petra Ilića Čajkovskog, a igra se sastoji od osam zagonetki, odnosno osam malih kompozicija iz tog djela. Glazbu u svakoj zagonetki izvode različiti instrumenti, a zadatak učenika jest pogoditi koji instrumenti sviraju koju kompoziciju.

4.1.1.4. Igra *Orašarova luda kuća*

U igri Orašarova luda kuća nalazi se osam soba te u svakoj prostoriji svira jedan od ulomaka iz baleta (*Ples šećerne vile*, *Ples trskine svirale*, *Arapski ples*, *Valcer cvijeća*, *Ruski ples (Trepak)*, *Koračnica*, *Uvertira*, *Kineski ples*). U svakoj sobi nalaze se i zrcala te svako zrcalo ima svoju verziju određene skladbe. Zadatak učenika je otkriti u kojem se ogledalu taj ulomak nalazi, nakon čega prelazi u drugu sobu. Ovom igrom potiče se i razvija glazbeno pamćenje učenika zato što učenici moraju prepoznati reproduciranu melodiju u bitno izmijenjenom obliku u kojem se pojavljuje u iskrivljenim ogledalima.

4.1.1.5. Igra *letećih instrumenata*

Ovom igrom učenicima je omogućeno razvijanje senzibiliteta za tonske boje. U ovoj igri učenici se suočavaju sa zvukovima gudačkih, puhačkih drvenih i puhačkih limenih instrumenata te sa zvukovima udaraljki. Kao u igri *Tetris* slike instrumenata padaju jedna za drugom, a zadatak igrača je prizemljiti instrument na onaj koji mu je srodan. Postoje tri razine igre. Na prvoj razini igrači vide sliku instrumenta, čuju njegov zvuk te naziv pripadajuće skupine. Na drugoj razini igrači ne čuju naziv skupine kojoj

instrument pripada, ali vide sliku i čuju zvuk instrumenta dok na trećoj, ujedno i najtežoj razini, učenici ne čuju naziv skupine kojoj instrument pripada i ne vide sliku, već samo čuju zvuk instrumenta.

4.1.1.6. *Igra glazbenih karata*

Igra glazbenih karata odnosi se zapravo na igru memorije u kojoj učenici povezuju zvukovne sličice. Naime, igrač ispred sebe ima deset karata. Svaka karta skriva određenu melodiju i sliku. Kako bi otkrio o kojoj melodiji i slici se radi igrač treba kliknuti na kartu te potražiti drugu kartu koja ima istu sliku i isti zvuk. Ovom igrom igrači, odnosno učenici, razvijaju glazbeno pamćenje.

4.1.1.7. *Igra Majmun svirač*

Iako učenici rane školske dobi imaju poteškoća u verbalnom izražavanju visine tonova, mogu ih itekako razlikovati (Dobrota, Tomaš, 2009; 35). Ovom igrom učenici razvijaju sposobnost razlikovanja visine tonova, uvodi ih se u solmizaciju i glazbenu abecedu te se razvija glazbeno pamćenje. Budući da su pojmove poput *visok* i *nizak* djeca navikla koristiti u području vizualnog, a ne slušnog opažanja, kao pomoć pri usvajanju tih pojmova savjetuje se korištenje vokalnog reproduciranja i vizualnog reprezentiranja. Upravo tu mogućnost nudi igra *Majmun svirač*. Na početku igre majmun Marko odsvira jednu frazu te. Nakon toga svira samo prvi ton kojeg učenik onda ponavlja. Zatim svira prvi i drugi ton koje učenik ponavlja, pa prvi, drugi i treći ton te tako dok ne odsvira ponovno cijelu frazu. Na kraju majmun Marko još jednom odsvira frazu u cijelosti, a učenik ju ponovi. Igra se sastoji od tri razine- *lagano*, *srednje* i *teško*.

Na razini *lagano* melodijska struktura odgovara rasponu dječjeg glasa. Glazbene fraze sastoje se od tri do četiri tona dok se skokovi odvijaju u intervalima terce ili kvarte (primjer 1).

Primjer 3: Glazbene fraze na razini *teško*

The image shows a musical score for ten phrases, labeled '1. fraza' through '10. fraza'. The phrases are arranged on a single staff with various time signatures and key signatures. The first three phrases are in 4/4 time, the next three in 3/4, and the last four in 4/4. The score is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#).

Izvor: <https://hrcak.srce.hr/file/58235>

4.1.1.8. *Glazbeni kviz*

Igra *Glazbeni kviz* je posljednja igra u ovom izdanju. Odnosi se na teorijsko znanje koje su učenici do tada stekli o glazbenim instrumentima, te poznatim skladbama i skladateljima.

4.1.2. Računalna glazbena igra *Alisa i Vivaldijeva četiri godišnja doba*

Ova računalna igra predstavlja korelaciju hrvatskog jezika i glazbene kulture. Učenici kroz dvanaest glazbenih igara povezanih i isprepletenih s radnjom iz knjige *Alisa u zemlji čudesa* autora Lewisa Carola na zabavan način razvijaju sluh te stvaraju glazbene temelje učeći i usvajajući glazbenu teoriju. Igra je po svojim značajkama, sadržaju te vrsti glazbenih igara vrlo slična prethodno opisanoj igri. Naime, većina se igara odnosi na razvijanje sluha, vještine slušanja te glazbenog i perceptivnog pamćenja.

Gore navedene i opisane igre moguće je izvoditi i u neračunalnom obliku koristeći plakate i razne druge predmete, instrumente i igračke.

4.2. Igrifikacija u odgoju i obrazovanju

Igrifikacija (eng. *gaming*) je termin koji se odnosi na elemente koji se koriste u raznim video igrama poput sakupljanja bodova, prelaženje razina i osvajanje nagrada ili bedževa u svakodnevnoj nastavi, odnosno u okruženju koje se ne odnosi na igranje igara. Naime, razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologija bitno se odražava na rast i razvoj mladih, a posebno djece i učenika školske dobi. Današnje generacije učenika pripadaju takozvanoj *Millennial* generaciji - generaciji koja je od malena okružena raznim oblicima tehnologije poput mobitela, računala i tableta. Te su naprave dio njihove svakodnevice i ako pogledamo oko sebe vidjet ćemo da većina djece veliki dio svog slobodnog vremena provodi na tim uređajima, odnosno, to je njihovo prirodno okruženje. Upravo iz tih razloga, pravilno korištenje igrifikacije doprinosi motivaciji, lojalnosti i trudu kojeg bi učenici trebali ulagati u svoje obrazovanje. Također, na taj način odgojno-obrazovni ciljevi i postignuća postaju proaktivni, dinamični i zabavni. Cilj igrifikacije je još bolje implementirati tehnologiju u svakodnevnu nastavu te što bolje iskoristiti učeničke psihološke predispozicije poticanjem poželjnih obrazaca ponašanja. Naime, korištenjem ovih tehnika moguće je zadatke, koje su učenici do sada smatrali dosadnima i nisu bili motivirani za rješavanje istih, pretvoriti u zabavne i visoko motivirajuće zadatke koje će učenici rješavati sa zadovoljstvom.

Jedan od najvažnijih i glavnih elemenata igrifikacije jest osnova, odnosno baza igre koja se odnosi na pravila na koja pristajemo i koja poštujemo sudjelujući u računalnim igrama te interakciju i povratnu informaciju koju dobivamo o svom napretku i razvoju. Na sve tri sastavnice ovog elementa učenici reagiraju emocionalno, nastojeći postići čim bolji rezultat te nastojeći biti bolji nego prije. Drugi element odnosi se na mehanizme igre koji uključuju prelaženje razina, osvajanje bedževa ili bodova te vremenski faktor. Treći, veoma važan element igrifikacije jest estetske prirode. Budući da je za uključivanje u samu igru prvo potrebno privući igrače jasno je da je i sam izgled te prezentacija ovih zadataka i nagrada vrlo važan. Nastavno na dosadašnju teoriju, dolazimo do angažmana učenika, odnosno njihovo sudjelovanje i predanosti igrama. Svaki učenik je individua bez koje sama igrifikacija nije moguća. Učenici su uključeni u proces koji je osmišljen za njih i koji ih motivira za rad. Motivacija za postizanjem određenog cilja definira ovaj proces koji im pruža smjernice i daje smisao određenim vrstama ponašanja i djelovanja. Idući element za svoju polaznu točku ima psihologiju obrazovanja i tehnike koje su učitelji koristili tijekom godina rada za poboljšanje učenja. Naime, rijetko kad je moguće iz prvog pokušaja riješiti i prijeći sve prepreke koje se

nalaze u video igricama. Igrači nekoliko puta prelaze određene razine konstantno ispravljajući prethodno napravljene pogreške, odnosno primjenjuju novostečena znanja kako bi svaki sljedeći put postigli bolji rezultat. U uskoj povezanosti s ovim elementom je i element koji se odnosi na rješavanje problema. Osnovni cilj svake natjecateljske igre jest biti bolji od svojih suigrača, odnosno bolje i brže rješavati zadane probleme i postavljene prepreke.

Potrebno je naglasiti da sudjelovanje u nastavi potpomognutoj igrifikacijom nije jednostavno i vrlo često može biti stresno za učenike. Upravo iz tog razloga od velike je važnosti igrifikaciji pristupiti ozbiljno i ispravno. Naime, pristupajući igrifikaciji s ozbiljnošću, učenici će lakše i brže rješavati kompleksnije zadatke.

5. Istraživanje i analiza

Cilj ovog diplomskog rada jest utvrditi koliko učitelji koriste igre u nastavi glazbene kulture u razrednoj nastavi te pomaže li učenicima korištenje istih u savladavanju glazbenih vještina i znanja.

S obzirom na cilj, istraživanje polazi od sljedećih pitanja:

- Koriste li učitelji igre u nastavi glazbene kulture?
- Koliko često koriste glazbene igre u pojedinim razredima razredne nastave?
- U kojoj mjeri koriste određene glazbene igre?
- U kojoj mjeri učenici razvijaju određene glazbene sposobnosti kroz igru?

Temeljem ovih pitanja postavljene su sljedeće hipoteze:

Hipoteza 1: Učitelji često koriste igre u nastavi glazbene kulture.

Hipoteza 2 Učitelji podjednako koriste sve vrste glazbenih igara.

Hipoteza 3: Korištenje igara na nastavi glazbene kulture učenicima olakšava savladavanje gradiva i stjecanje određenih znanja i vještina.

5.1. Sudionici istraživanja

Istraživanje se odvijalo tijekom travnja školske godine 2018./2019. u nekoliko osnovnih škola na području Republike Hrvatske. Istraživanjem je obuhvaćeno 185 sudionika (učitelja razredne nastave). Anketnim upitnikom prikupljena su mišljenja učitelja razredne nastave te je analizirano 29 udžbenika glazbene kulture kako bi se ustanovila prisutnost glazbenih igara u udžbenicima.¹

5.2. Instrumenti i postupci istraživanja

Kao instrument istraživanja korišten je anketni upitnik za učitelje glazbene kulture od prvog do četvrtog razreda osnovne škole, a podatci su prikupljeni pomoću postupka anketiranja i metode analize i sinteze.

Anketni upitnik sastoji se od 19 pitanja zatvorenog tipa (dvostruki izbor i Likertova skala) te jednog pitanja otvorenog tipa. Od ukupnog broja pitanja, četiri pitanja su pitanja dvostrukog izbora, a petnaest pitanja su pitanja Likertove skale. Anketiranje je bilo anonimno.

Željelo se doći do sljedećih saznanja:

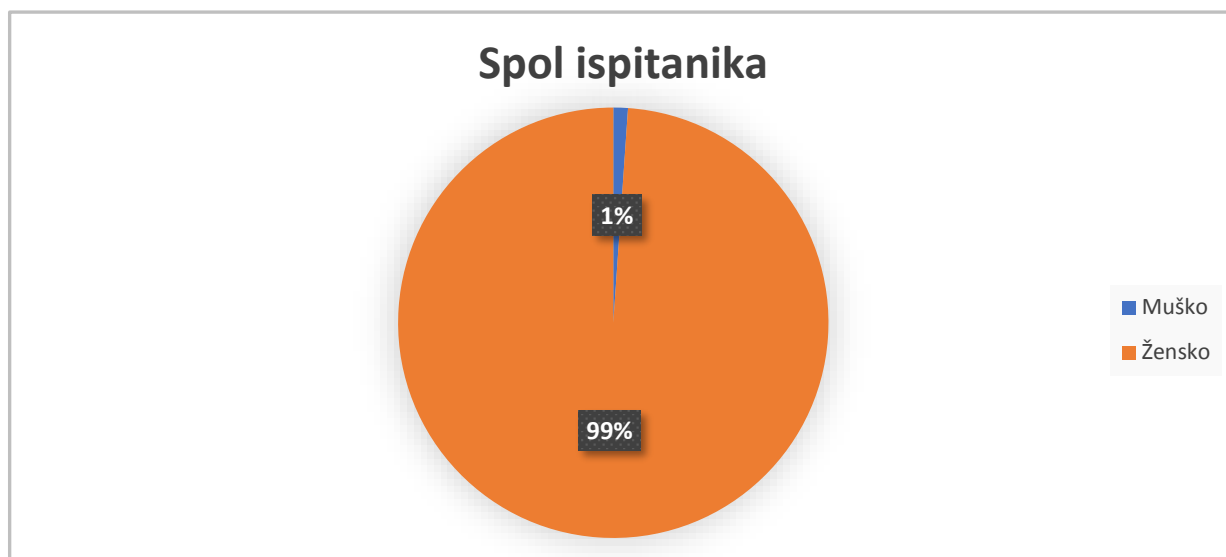
- Smatraju li učitelji da učenici lakše savladavaju gradivo kroz igru
- Vole li učenici igre u nastavi glazbene kulture
- Koriste li učitelji igre u nastavi glazbene kulture
- Koliko često koriste igre u nastavi glazbene kulture u pojedinom razredu
- Koliko često koriste računalo kao nastavno sredstvo za glazbene igre
- Koliko često koriste udžbenik kao izvor glazbenih igara
- U kojoj mjeri koriste pojedinu vrstu glazbenih igara (glazbene igre s pjevanjem, glazbene igre uz slušanje glazbe, glazbene igre s melodijama I/ili itonovima, glazbene igre s ritmovima te glazbene igre slobodnih oblika)
- U kojoj mjeri korištenje glazbenih igara omogućava učenicima lakše savladavanje gradiva i određenih vještina
- Kako učenici reagiraju na korištenje igara u nastavi glazbene kulture

¹ Popis analiziranih udžbenika nalazi se u literaturi.

5.3. Rezultati i analiza anketnog upitnika

Prva dva pitanja odnose se na opće informacije o učiteljima. Na prvo pitanje o spolu odgovorilo je 183 učitelja. Pokazalo se da je najviše učitelja ženskog spola, njih 181, dok su dva ispitanika odgovorila da su muškog spola (grafikon 1).

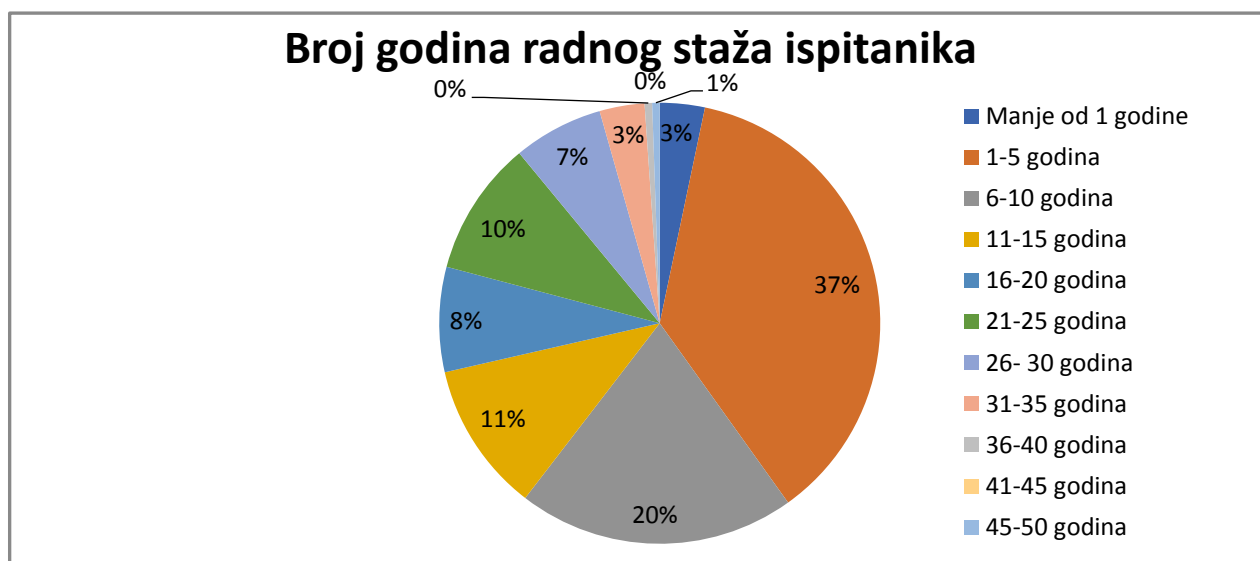
Grafikon 1: *Spol ispitanika*



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Drugo pitanje odnosilo se na broj godina radnog staža u razrednoj nastavi. Na ovo pitanje odgovorilo je ukupno 182 učitelja (grafikon 2). Možemo vidjeti da najviše ispitanika imaju između jedne i pet godina radnog staža. Ispitanik s najvećim brojem godina radnog staža je kao učitelj u razrednoj nastavi proveo 49 godina, dok šest ispitanika ima tek nekoliko mjeseci rada u razrednoj nastavi (3% od ukupnog broja).

Grafikon 2: *Broj godina radnog staža ispitanika*



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Iduće pitanje odnosilo se na lakše savladavanje gradiva kroz igru te je na pitanje *Smatrate li da učenici lakše savladavaju gradivo kroz igru?* odgovorilo 185 ispitanika. Kao što možemo vidjeti na grafikonu 3 većina učitelja, njih 96%, smatra da učenici lakše savladavaju gradivo kroz igru. Manji dio učitelja, njih 4%, smatraju da korištenje igara u nastavi učenicima ne olakšava savladavanje gradiva.

Grafikon 3: Stavovi učitelja o lakšem savladavanju gradiva kroz igru



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Na pitanje *Vole li učenici igre u nastavi glazbene kulture?* također su odgovorili svi ispitanici, odnosno njih 185. Njihovi odgovori prikazani su grafikonom 4 na sljedećoj stranici. Kao što možemo vidjeti na grafikonu, velika većina ispitanika, njih 99%, odgovorila je potvrdno, odnosno da učenici vole igre u nastavi glazbene kulture. Suprotnog mišljenja bilo je samo 1% ispitanika koji smatraju da učenici ne vole igre u nastavi glazbene kulture.

Grafikon 4: Stavovi učitelja o tome vole li učenici igre u nastavi glazbene kulture



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Na peto pitanje *Koristite li igre u nastavi glazbene kulture?* odgovorili su svi ispitanici. Ukoliko pogledamo grafikon 5 vidjeti ćemo da 97% učitelja koristi igre u provedbi nastave glazbene kulture dok je manjina učitelja, njih 3%, izjavila da u provedbi nastave glazbene kulture ne koriste igre.

Grafikon 5: Korištenje igara u nastavi glazbene kulture



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Iduća četiri pitanja odnosila su se na učestalost korištenja igara u razrednoj nastavi glazbene kulture, odnosno u prva četiri razreda osnovne škole. Na sva četiri pitanja odgovorili su svi ispitanici, a na pitanje koliko često koriste igre u nastavi glazbene kulture u prvom razredu odgovor možemo pogledati na grafikonu 6.

Grafikon 6: Učestalost korištenja igara u nastavi glazbene kulture u prvom razredu osnovne škole



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Kao što možemo iščitati iz prethodno prikazanog grafikona, samo 1% ispitanika je izjavilo da uopće ne koristi igre u nastavi glazbene kulture dok njih 3% rijetko koristi igre. 23% učitelja koristi igre na svakom satu glazbene kulture, 29% ih ponekad koristi igre, a najveći broj ispitanika, njih 44%, izjavilo je da često koristi igre u nastavi glazbene kulture u prvom razredu osnovne škole.

Grafikonom 7, koji se nalazi na sljedećoj stranici, prikazano je isto pitanje, ali se u ovom slučaju ono odnosi na drugi razred osnovne škole. Iako u pitanju nije isti razred i stupanj razvoja učenika rezultati su vrlo slični. Kao i na prethodnom pitanju, najveći postotak učitelja odgovorio je da igre koristi često, njih 47%, dok je najmanji postotak učitelja, samo njih 2%, izjavio da uopće ne koristi igre u nastavi glazbene kulture u drugom razredu osnovne škole.

Grafikon 7: Učestalost korištenja igara u nastavi glazbene kulture u drugom razredu osnovne škole



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Idući grafikon (Grafikon 8) odnosi se na korištenje igara u nastavi glazbene kulture u trećem razredu osnovne škole. Kao što možemo vidjeti na prikazu grafikona, učestalost korištenja igara u trećem razredu osnovne škole nešto je drugačija u odnosu na dva prethodna razreda. Naime, u ovom slučaju većina ispitanika je izjavila da igre u nastavi glazbene kulture koristi ponekad, njih 45%. Ovoga puta, 32% ispitanika je izjavilo da igre koristi često, dok je mali broj ispitanika, njih 2%, izjavilo da uopće ne koristi igre u nastavi glazbene kulture u trećem razredu osnovne škole.

Grafikon 8: Učestalost korištenja glazbenih igara u nastavi glazbene kulture u trećem razredu osnovne škole



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Učestalost korištenja glazbenih igara u nastavi glazbene kulture u četvrtom razredu osnovne škole prikazana je grafikonom 9. Budući da u nekim osnovnim školama glazbenu kulturu u četvrtom razredu ne predaje razrednik već predmetni profesor i ta je mogućnost uvrštena u odgovore. Možemo vidjeti da 38% profesora ne predaje glazbenu kulturu u četvrtom razredu osnovne škole dok njih 62% predaje nastavu glazbene kulture u četvrtom razredu.

Grafikon 9: Učestalost korištenja igara u nastavi glazbene kulture u četvrtom razredu osnovne škole 1



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Od ukupnog broja učitelja koji predaju nastavu glazbene kulture u četvrtom razredu osnovne škole, njih 36% igre koristi ponekad, dok najmanji postotak ispitanika izjavljuje da igre koristi na svakom satu glazbene kulture (Grafikon 10).

Grafikon 10: Učestalost korištenja igara u nastavi glazbene kulture u četvrtom razredu osnovne škole 2



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Na iduće pitanje odgovorili su svi ispitanici, a ono se odnosi na korištenje računala kao nastavnog sredstva za glazbene igre (Grafikon 11). Najveći dio ispitanika izjavio je da ponekad koristi računalo kao nastavno sredstvo. Manji broj ispitanika, njih 22%, često se služi računalom kao sredstvom, dok je najmanji broj ispitanika, njih 13%, odgovorilo da uopće ne koristi računalo kao nastavno sredstvo za glazbene igre.

Grafikon 11: *Učestalost korištenja računala kao nastavnog sredstva za glazbene igre*



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019

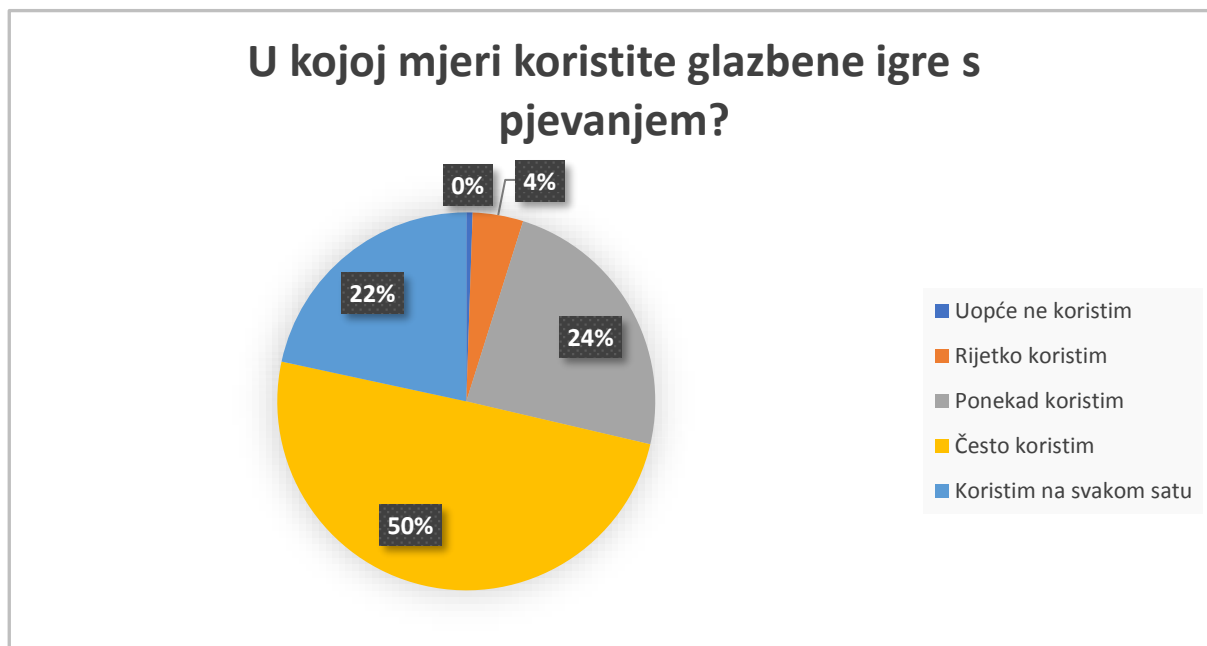
Grafikon 12: *Učestalost korištenja udžbenika kao izvora igara u nastavi glazbene kulture*



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Ukoliko pogledamo grafikon 12 na prethodnoj stranici, vidjeti ćemo da većina učitelja ponekad koristi udžbenik kao izvor igara (njih 31%). 25% učitelja izjavilo je da udžbenik kao izvor igara koristi često dok ga 14% ispitanih učitelja koristi na svakom satu. Nadalje, 20% učitelja ga rijetko koristi, a 10% učitelja uopće ne koristi udžbenik kao izvor igara.

Grafikon 13: Učestalost korištenja glazbenih igara s pjevanjem u nastavi glazbene kulture

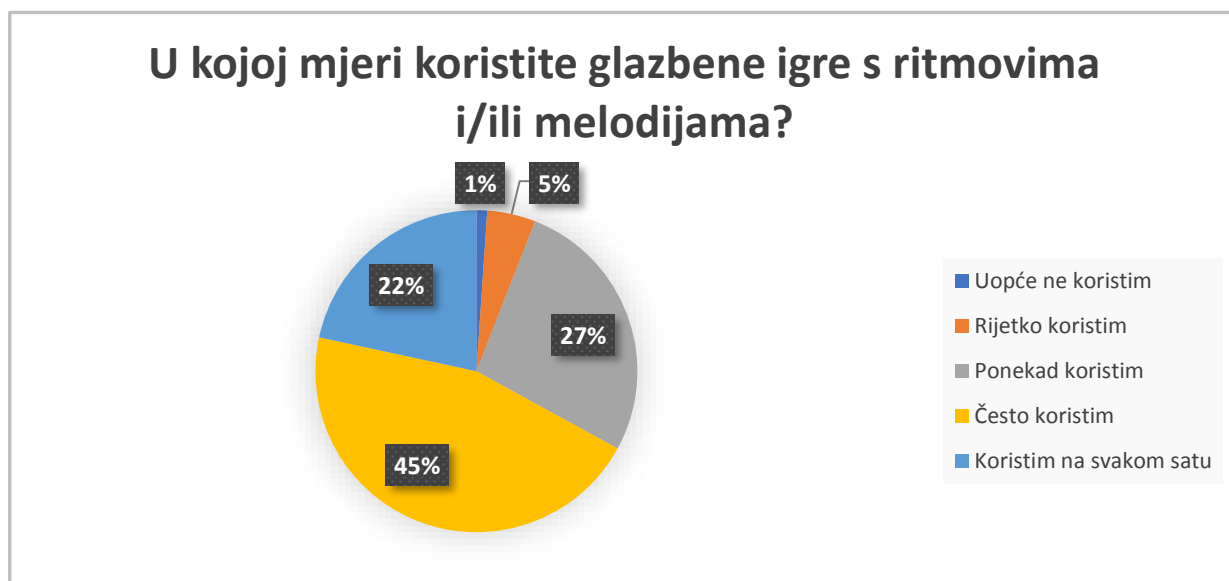


Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Grafikon 13, prikazuje učestalost korištenja glazbenih igara s pjevanjem u nastavi glazbene kulture. Kao što možemo vidjeti na grafikonu, najveći broj ispitanika, pola od ukupnog broja ispitanih, izjavio je da glazbene igre s pjevanjem koristi često. Najmanji broj ispitanika, njih 4 %, izjavio je da rijetko koristi glazbene igre s pjevanjem.

Grafikon 14 odnosi se na učestalost korištenja glazbenih igara s ritmovima i/ili melodijama. Kao što je prikazano grafikonom na sljedećoj stranici, najveći postotak ispitanika odgovorio je da ovu vrstu igara koristi često, njih 45%. Manji dio njih, 27%, odgovorio je da ove igre koristi ponekad, 22% učitelja igre s ritmovima i/ili melodijama koristi na svakom satu, dok 1% ispitanika izjavljuje da se uopće ne koristi igrama s ritmovima i/ili melodijama na satu glazbene kulture.

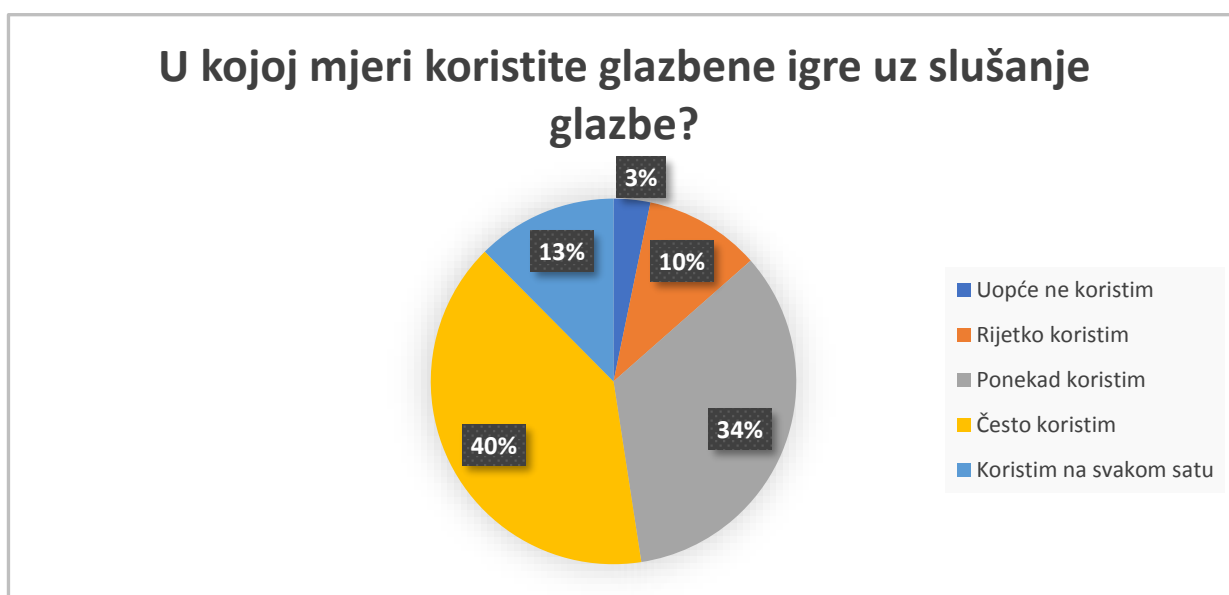
Grafikon 14: Učestalost korištenja glazbenih igara s ritmovima i/ili melodijama u nastavi glazbene kulture



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Iduće pitanje odnosilo se na korištenje glazbenih igara uz slušanje glazbe. Rezultati su prikazani grafikonom 15. Kao što možemo vidjeti, većina ispitanika (njih 40%) ovu vrstu glazbenih igara koristi često, dok je 3% ispitanika ne koristi uopće. Nadalje, 34% učitelja izjavilo je da ponekad koristi glazbene igre uz slušanje glazbe, 13% koristi ih na svakom satu, a 10% koristi ih rijetko.

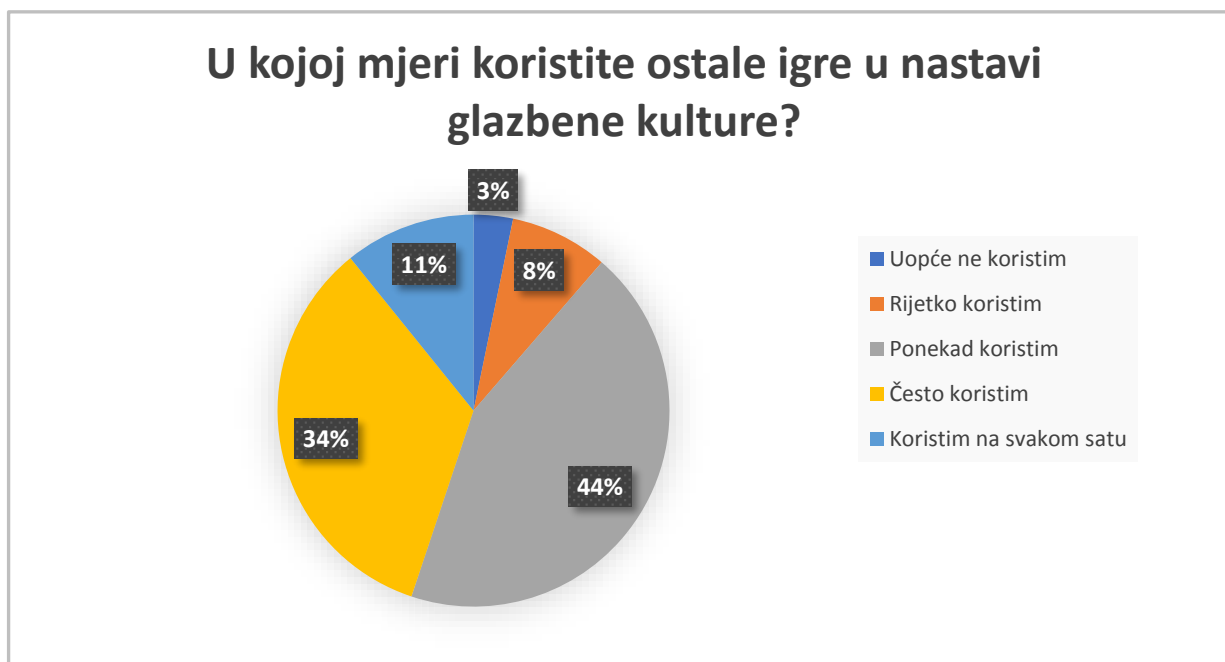
Grafikon 15: Učestalost korištenja glazbenih igara uz slušanje glazbe u Nastavi glazbene kulture



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Na pitanje u kojoj mjeri koriste ostale igre u nastavi glazbene kulture većina ispitanih učitelja odgovorila je da ih koristi ponekad (Grafikon 16). Nešto manji postotak, njih 34%, ostale igre u nastavi glazbene kulture koristi često, dok ih 11% koristi na svakom satu. 8% ispitanika ih koristi rijetko, a 3% učitelja izjavilo je da ih uopće ne koristi.

Grafikon 16: Učestalost korištenja ostalih igara u nastavi glazbene kulture

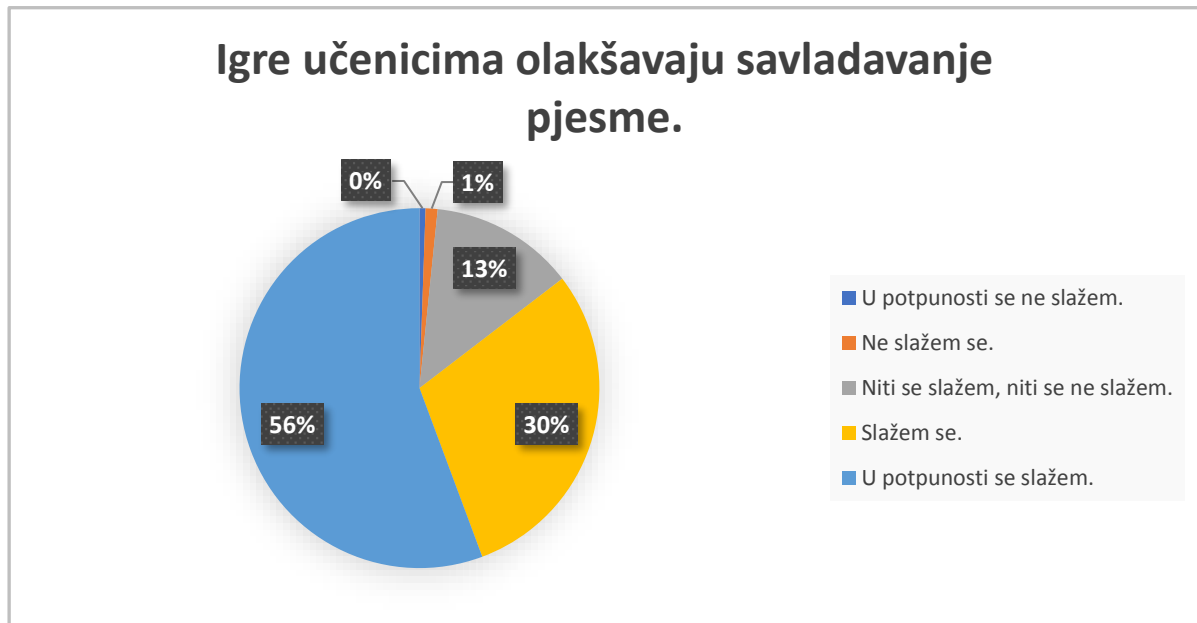


Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Posljednjih pet pitanja u anketi odnosilo se na primjećivanje učeničkih reakcija od strane učitelja. Htjelo se saznati kako učenici reagiraju na prisustvo igara u nastavi, odnosno olakšavaju li im igre stjecanje novih znanja i sposobnosti.

Ako pogledamo grafikon 17 na sljedećoj stranici, vidjet ćemo da se većina učitelja u potpunosti slaže s mišljenjem da igre olakšavaju savladavanje pjesme kod učenika, njih 56%. Nešto manji postotak ispitanika, njih 30%, slaže se s ovom izjavom, dok se samo 1% ispitanih učitelja ne slaže s ovom izjavom.

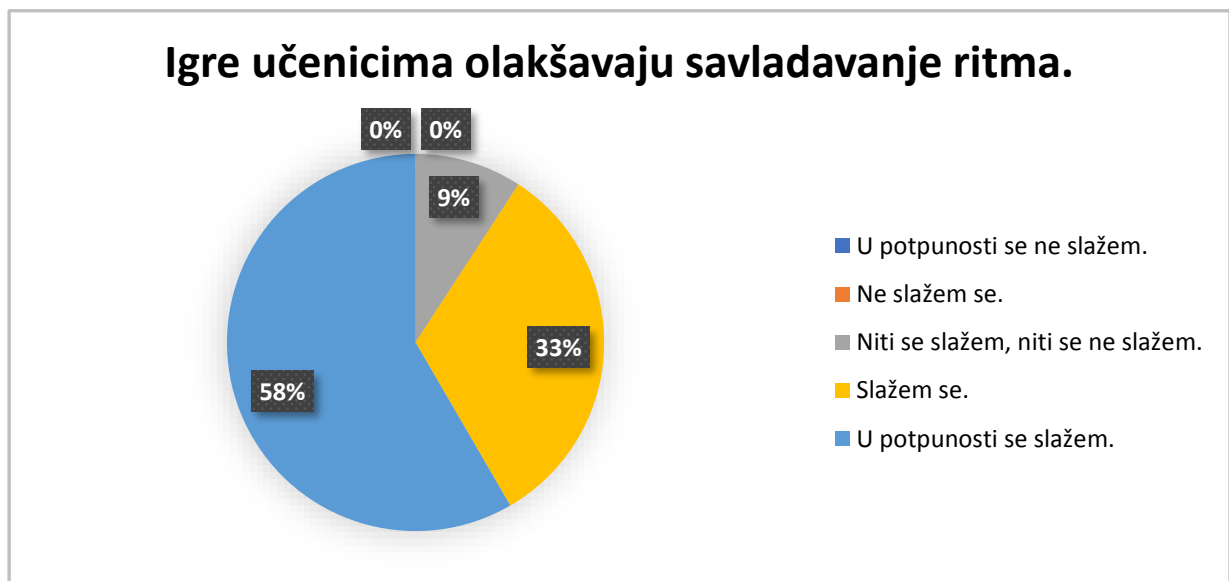
Grafikon 17: Percepcija učitelja o tome olakšavaju li igre savladavanje pjesme kod učenika



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019

Iduća izjava odnosi se na lakše savladavanje ritma kroz igru. Kao što možemo vidjeti na grafikonu 18, 58% ispitanih učitelja u potpunosti se slaže s ovom izjavom, 33% ispitanika se slaže, dok se 9% ispitanih učitelja niti slaže niti ne slaže s izjavom da igre olakšavaju savladavanje ritma kod učenika.

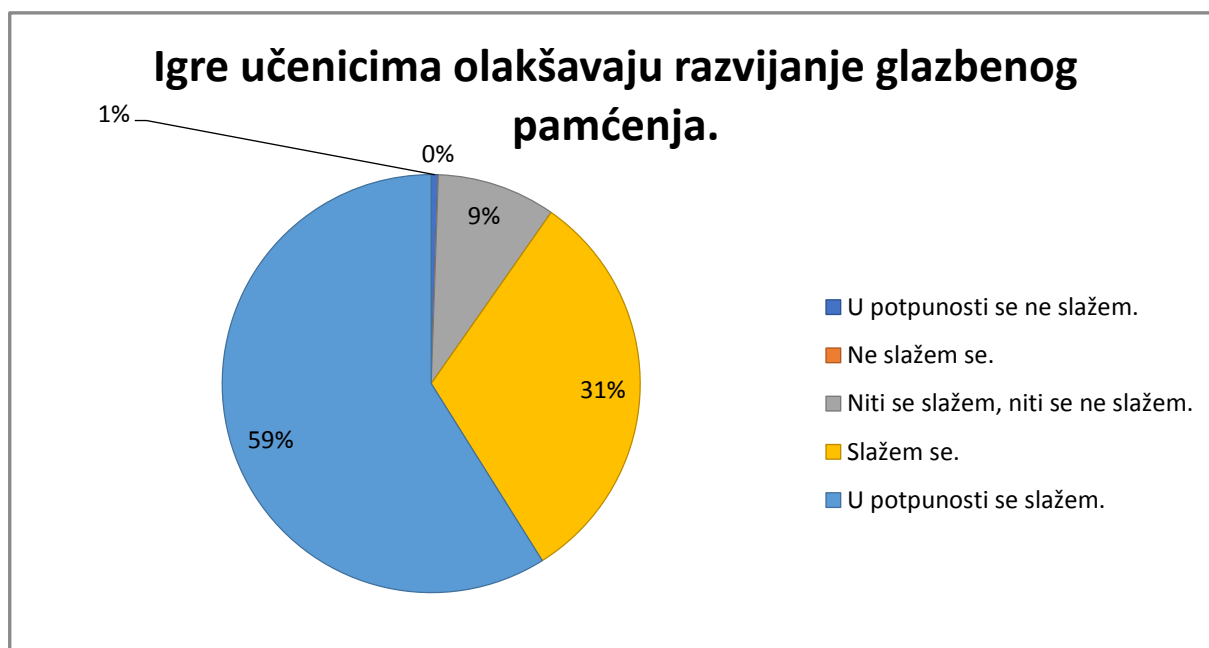
Grafikon 18: Smatranja učitelja o tome olakšavaju li igre savladavanje ritma kod učenika



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Grafikon 19 odnosi se na tvrdnju da upotreba igara na satu glazbene kulture omogućuje lakše razvijanje glazbenog pamćenja kod učenika. Velika većina ispitanika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom, njih 59%, 31% učitelja se slaže, dok se njih 9% niti slaže niti ne slaže sa zadanom tvrdnjom dok se 1% ispitanika u potpunosti ne slaže.

Grafikon 19: Percepcija učitelja o tome olakšavaju li igre razvijanje glazbenog pamćenja kod učenika



Dvadeseto pitanje odnosilo se na razvijanje kreativnosti kod učenika, odnosno željelo se saznati smatraju li učitelji da učenici lakše razvijaju kreativnost kroz igru. Njihove odgovore možemo vidjeti na grafikonu 20 na sljedećoj stranici. Naime, velika većina učitelja, njih 75%, u potpunosti se slaže s tvrdnjom da igre učenicima olakšavaju razvijanje kreativnosti, njih 17% se slaže s tvrdnjom dok je manji postotak učitelja neodlučan ili se ne slaže s navedenom tvrdnjom.

Grafikon 20: *Percepcija učitelja o tome olakšavaju li igre razvijanje kreativnosti kod učenika*



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Posljednje pitanje u anketi odnosilo se na reakcije učenika na korištenje igara u nastavi glazbene kulture. Kao što možemo vidjeti na grafikonu 21, najveći broj ispitanika, njih 84%, smatra da učenici odlično reagiraju na korištenje igara, 1% smatra da ih učenici ne vole, 5% smatra da im je svejedno, a 10% ispitanika odgovorilo je da učenici vole igre u nastavi glazbene kulture.

Grafikon 21: *Percepcija učitelja o reakcijama učenika na igre u nastavi glazbene Kulture*



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

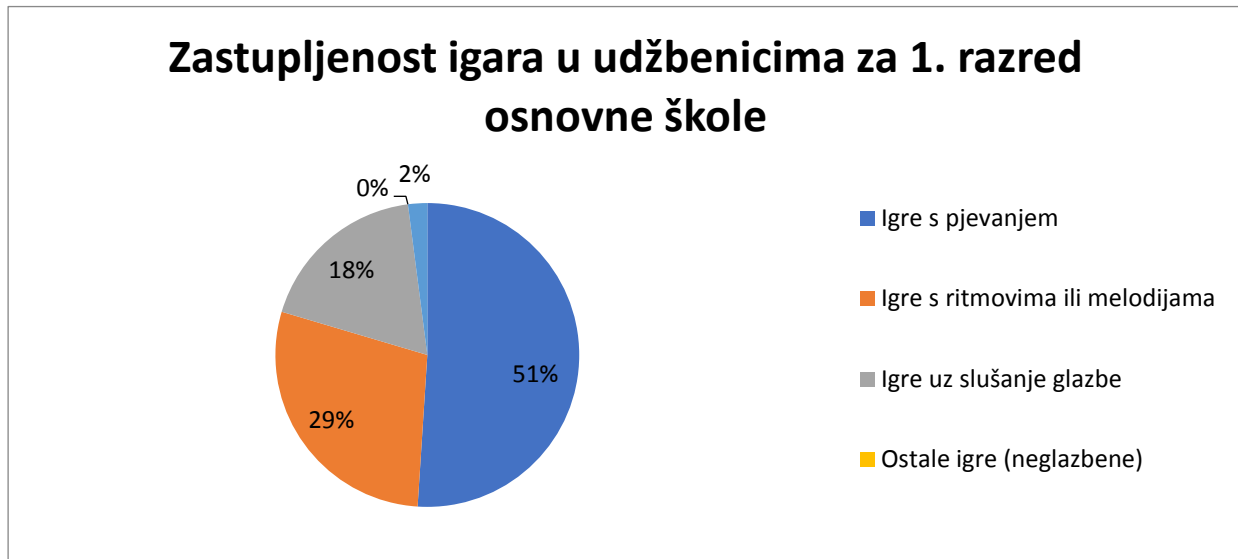
5.4. Analiza udžbenika

Za potrebe ovog diplomskog rada prikupljeno je i analizirano sveukupno 29 udžbenika glazbene kulture od prvog do četvrtog razreda osnovne škole. Udžbenike koji se koriste u osnovnim i srednjim školama odobrava Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa putem Kataloga obveznih udžbenika i pripadajućih dopunskih nastavnih sredstava za osnovnu školu, gimnazije i srednje strukovne škole. Udžbenici za nastavu glazbene kulture koji se danas koriste u nastavi odobreni su u katalogu propisanom 2014. godine. Od sveukupnog broja analiziranih udžbenika, njih šest pripada udžbenicima za prvi razred osnovne škole, šest udžbenika čine udžbenici za drugi razred osnovne škole, deset udžbenika su udžbenici za treći razred osnovne škole, a sedam udžbenika čine udžbenici za četvrti razred osnovne škole.

Analizom udžbenika htjelo se saznati jesu li igre u udžbenicima bile zastupljenije prije ili su zastupljenije danas. Od svih analiziranih udžbenika danas su u upotrebi udžbenici autora Jandrašek, V., Ivaci, J. *Razigrani zvuci 1*, Školska knjiga, 2014. za prvi razred; Jandrašek, V., Ivaci, J. *Razigrani zvuci 2*, Školska knjiga, 2014. za drugi razred te Jandrašek, V., Ivaci J. *Razigrani zvuci 3*, Školska knjiga, 2014. za treći razred osnovne škole. Istraživanjem i analiziranjem prikupljenih udžbenika zaključeno je da udžbenici odobreni 2014. godine sadrže više igara od udžbenika koji su se koristili prije. Naime, u udžbenicima koji su se koristile prije igre su slabije zastupljene dok u nekim udžbenicima igre nisu zastupljene uopće. Neki od primjera udžbenika u kojima su igre slabo ili nikako zastupljene su Ećimović, R., Kršek, I. *Radost u glazbi*, Školska knjiga, 1998. te Ećimović, R., Kršek, I. *Glazba i radost*, Znanje, 2006. (udžbenici za četvrti razred osnovne škole). Iako je izdanje iz 2006. grafički pristupačnije djeci rane školske dobi, igre su i dalje gotovo nepostojeće. Također, htjelo se doći do saznanja koliko su zapravo glazbene igre i ostale igre zastupljene u udžbenicima te koja vrsta igara se najčešće pojavljuje.

Ukoliko pogledamo grafikon a na sljedećoj stranici, možemo vidjeti da je u udžbenicima za prvi razred najzastupljeniji oblik igara glazbene igre s pjevanjem (51%). Iduće su po zastupljenosti glazbene igre s ritmovima i/ili melodijama, njih 29%, zatim igre uz slušanje glazbe, njih 18%. Na udžbenike u kojima uopće nema glazbenih i neglazbenih igara otpada 2%, odnosno samo jedan od analiziranih udžbenika za prvi razred.

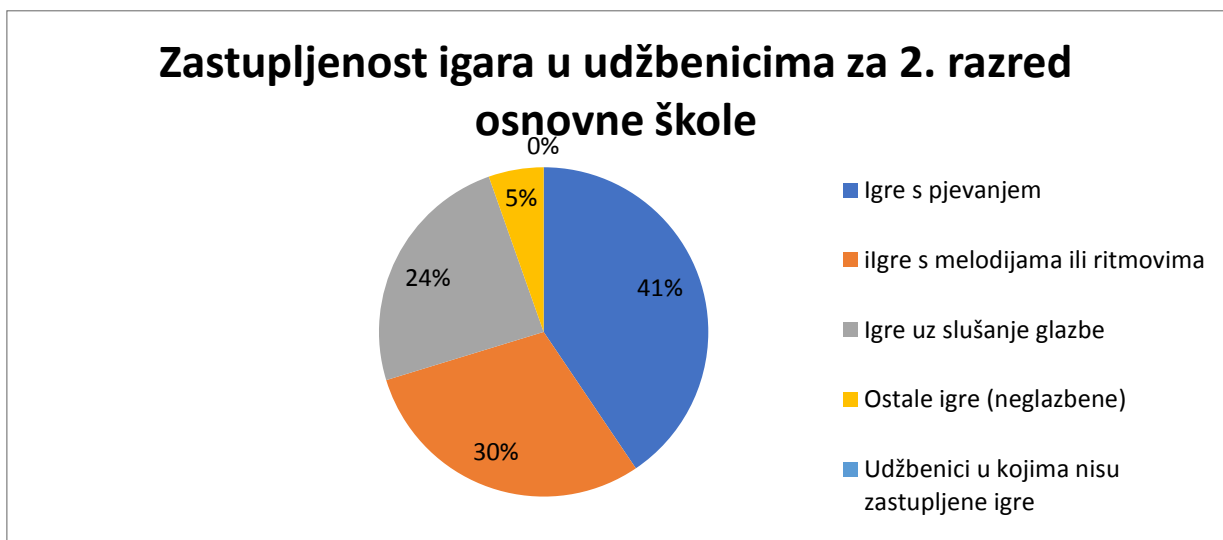
Grafikon a: Zastupljenost igara u udžbenicima za prvi razred osnovne škole



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Grafikonom b prikazana je zastupljenost igara u udžbenicima glazbene kulture za drugi razred osnovne škole. Kao što možemo vidjeti na grafikonu, u drugom razredu osnovne škole najzastupljenije su glazbene igre s pjevanjem, njih sveukupno trideset, odnosno 41% dok su na drugom mjestu glazbene igre s ritmovima i/ili melodijama na koje odlazi 30%. U ovoj grupi analiziranih udžbenika nije bilo udžbenika u kojem nisu zastupljene igre, a najmanji postotak zastupljenih igara odlazi na ostale, odnosno neglazbene igre, dok na igre uz slušanje glazbe odlazi 24%.

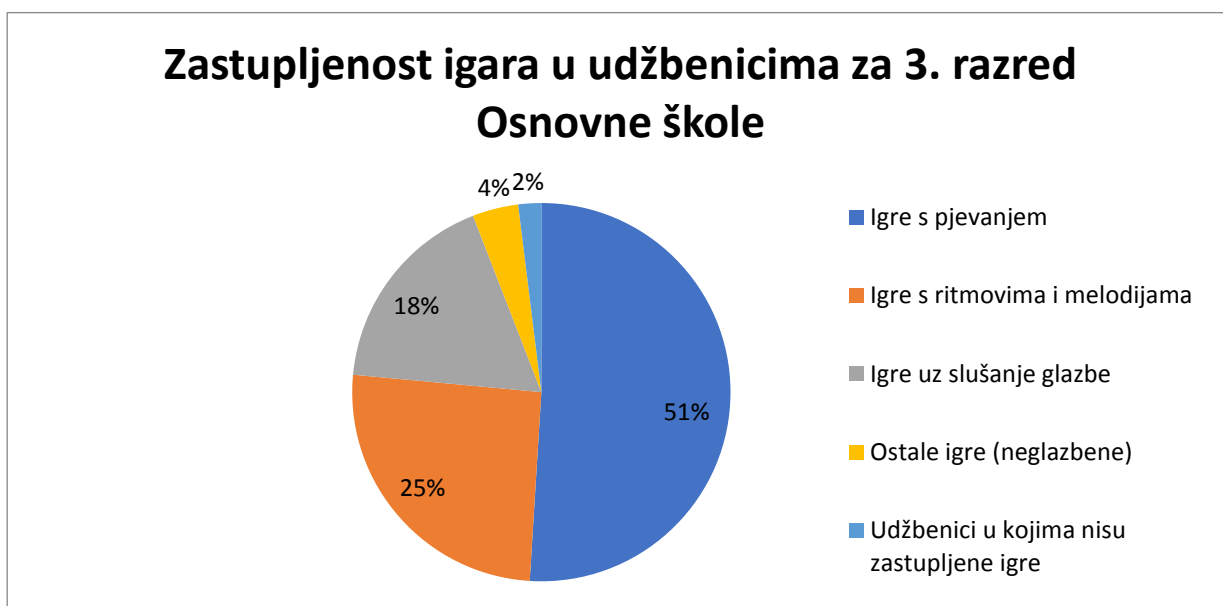
Grafikon b: Zastupljenost igara u udžbenicima za drugi razred osnovne škole



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

U udžbenicima za treći razred osnovne škole također je najzastupljeniji oblik igara glazbene igre s pjevanjem, njih 51% (grafikon c). Na drugom mjestu su također glazbene igre s ritmovima i/ili melodijama, njih 25%. Zatim slijede glazbene igre uz slušanje glazbe, njih 18%, a na ostale, neglazbene igre odlazi svega 4%. Od ukupnog broja analiziranih udžbenika za treći razred osnovne škole, u dva udžbenika nije pronađen niti jedan oblik glazbenih ili neglazbenih igara, što donosi 2% na prikazanom grafikonu.

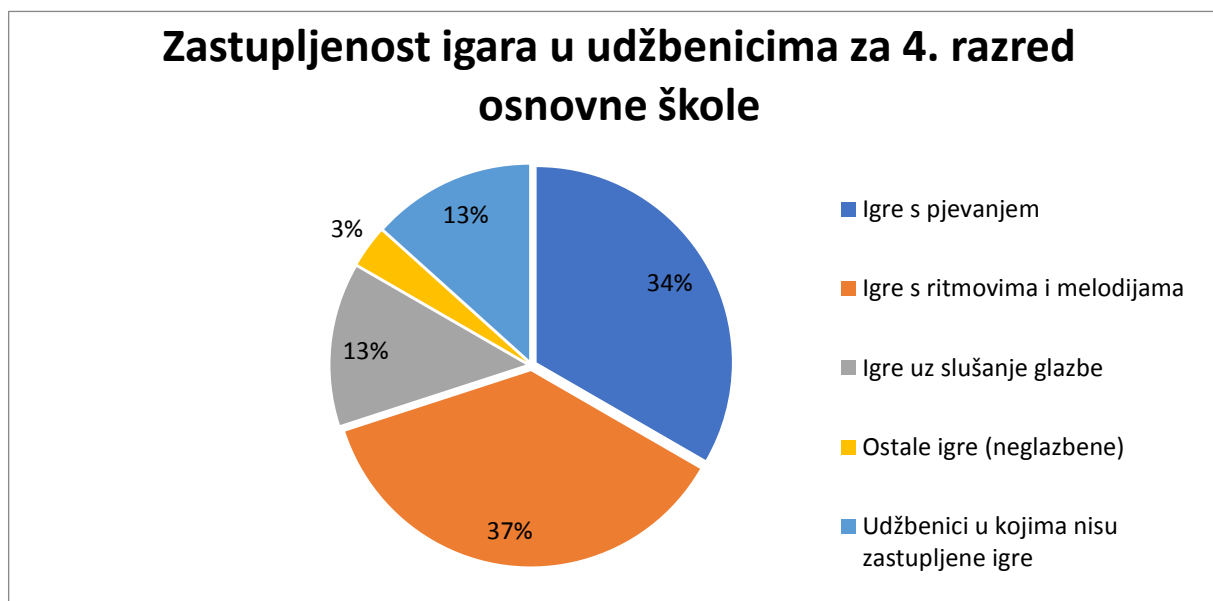
Grafikon c: Zastupljenost igara u udžbenicima za treći razred osnovne škole



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

Grafikon d, koji se nalazi na sljedećoj stranici, prikazuje zastupljenost igara u četvrtom razredu osnovne škole i kao što možemo vidjeti na grafikonu, najveći postotak odlazi na igre s ritmovima i/ili melodijama. Na drugom mjestu po zastupljenosti nalaze se igre s pjevanjem, dok su na trećem mjestu igre uz slušanje glazbe. U udžbenicima za četvrti razred pojavljuje se i najveći broj udžbenika u kojima nije zastupljen niti jedan oblik glazbenih ili neglazbenih igara, njih sveukupno četiri, što čini 13% analiziranih udžbenika za četvrti razred.

Grafikon d: Zastupljenost igara u udžbenicima za četvrti razred osnovne škole



Izvor: vlastito istraživanje 2018./2019.

6. Zaključak

Blagodati igara za psihofizički razvoj učenika su mnogobrojne. Osim što im omogućava bolji i lakši razvoj motoričkih vještina te pravilan razvoj mišića i tijela, igrajući se, djeca razvijaju kreativnost i maštu, uče kako se bolje izraziti, raditi u grupi te biti tolerantni. Igra je oblik aktivnosti koji je dobrovoljan i zabavan. Djeca u igri rado sudjeluju i trude se biti što bolji i uspješniji. Upravo iz tih razloga igra je veoma važan element nastave. U nastavi glazbene kulture razlikujemo dvije vrste igara: glazbene i neglazbene igre. Neglazbene igre odnose se na igre kojima učenici ne stječu određene glazbene sposobnosti i znanja, ali mogu biti korisne za razvoj poželjnih osobina i obrazaca ponašanja te se koriste za podizanje motivacije i upornosti u radu. Također, takve se igre mogu primjenjivati i u nastavi drugih predmeta. S druge strane, glazbene igre potiču razvoj glazbenog pamćenja, glazbenih sposobnosti i ostalih glazbenih vještina koje su definirane nastavnim planom i programom i kurikulumom. Prema Šulentić Begić (2016), glazbene igre dijelimo na igre s pjevanjem, igre uz slušanje glazbe te igre s melodijama i/ili ritmovima. U tim kategorijama još razlikujemo i određene podkategorije. Prema Manasteriotti (1978), glazbene igre s pjevanjem dijelimo na igre s pjevanjem u kolu ili krugu, igre s pjevanjem u koloni, igre s pjevanjem slobodnih oblika i igre s pjevanjem mješovitih oblika. U nastavi glazbene kulture moguće je implementirati i računalo kao izvor i sredstvo glazbenih igara. Budući da živimo u doba kada su učenici od malena okruženi tehnologijom, ona predstavlja njihovo prirodno okruženje te je kao takvu ne treba izbjegavati niti u provođenju nastave. Naime, učenici veliki dio svog slobodnog vremena provode igrajući video igrice ili provodeći vrijeme na računalima, tabletima i ostalim računalnim produktima modernog doba. Uporaba računala kao izvora i nastavnog sredstva u nastavi glazbene kulture motivira učenike i olakšava im savladavanje gradiva. Također, budući da su djeca školske dobi naviknuta na pravila i okruženje koje im pružaju računalne igre, ta se pravila mogu koristiti i u nastavi upotrebom igrifikacije. Igrifikacija se odnosi na upotrebu elemenata koji se koriste u računalnim igricama poput prelaženja razina, skupljanje bodova, osvajanje nagrada i sl. u svakodnevnu nastavu, a s ciljom motiviranja učenika.

Nadalje, provedenim istraživanjima potvrđene su sve tri hipoteze i dobiveni su odgovori na postavljena pitanja. Naime, iz dobivenih rezultata možemo zaključiti da velika većina učitelja na satovima glazbene kulture često koristi igre te da učitelji

smatraju da učenici lakše savladavaju gradivo kroz igru. Od ukupnog broja ispitanih 59% učitelja se u potpunosti slaže s tvrdnjom da igre olakšavaju razvoj glazbenog pamćenja, a 75% učitelja se u potpunosti slaže s tvrdnjom da igre olakšavaju razvoj kreativnosti. Nadalje, 58% u potpunosti se slaže da igre olakšavaju savladavanje ritma, a 56% učitelja se u potpunosti slaže s tvrdnjom da igre olakšavaju savladavanje pjesme kod učenika. Također, pokazalo se da su sve vrste glazbenih igara podjednako zastupljene, ali da malo veći postotak ipak odlazi na glazbene igre s pjevanjem. Naime, 50% ispitanika odgovorilo je da glazbene igre s pjevanjem koristi često. Glazbene igre s ritmovima često koristi 45% ispitanih učitelja dok glazbene igre s tonovima i/ili melodijama i glazbene igre uz slušanje glazbe često koristi 40% ispitanika. Meni osobno najzanimljiviji postotci odnose se na mali broj učitelja, njih 4%, koji smatraju da korištenje igara učenicima ne olakšava savladavanje gradiva te 2% učitelja koji smatraju da igre učenicima ne olakšavaju razvijanje kreativnosti. Naime, nakon konzultiranja literature potrebne za provedbu istraživanja i pisanja diplomskog rada te vremena provedenog na satovima glazbene kulture smatram da je pozitivan utjecaj igara na razvijanje kreativnosti i olakšavanje savladavanja gradiva neupitan.

Iz istraživanja provedenoga udžbenicima proizlazi da u udžbenicima za 1. i 3. razred osnovne škole od ukupnog broja zastupljenih igara 51% čine glazbene igre s pjevanjem dok u 2. razredu glazbene igre s pjevanjem čine 41% od ukupnog broja igara. U udžbenicima za 4. razred osnovne škole glazbene igre s pjevanjem čine 34% od ukupnog broja igara, a prevladavaju glazbene igre s melodijama i/ili ritmovima koje čine 37%. Ustanovljeno je da su u većini udžbenika igre zastupljene, dok su u manjem broju udžbenika igre slabo zastupljene ili nisu zastupljene uopće. Također, možemo zaključiti da su igre u udžbenicima odobrenim 2014. godine zastupljenije nego u udžbenicima koji su se koristili prije tog razdoblja.

Na kraju rada i provedenog istraživanja možemo zaključiti da korištenjem igara ostavljamo blagotvoran utjecaj na razvoj učenika. Kroz igru se učenici fizički i psihički razvijaju, uče kako rješavati probleme, raditi u grupi, učiti iz vlastitih i tuđih pogrešaka te napredovati u željenom smjeru.

7. Literatura:

Knjige:

- Dadić, M., Gortan-Carlin, I. P. (2019.) Internet kao Nastavno sredstvo glazbenog odgoja u predškolskom i primarnom odgoju i obrazovanju. U: Gortan-Carlin, I. P., Radić, B. (ur.), *Glazbe Jadrana – identitet, utjecaji i tradicije*. Novigrad : Katedra Čakavskog sabora za glazbu, 2019. Str. 217-227.
- Dobrota, S. (2012.) *Uvod u suvremenu glazbenu pedagogiju*, Split: Filozofski fakultet Sveučilišta u Splitu
- Manasteriotti, V. (1978.) *Zbornik pjesama i igara za djecu*, Zagreb: Školska knjiga
- Manasteriotti, V. (1982.) *Muzički odgoj na početnom stupnju*, Methodske upute za odgajatelje i nastavnike razredne nastave, Zagreb: Školska knjiga
- Požgaj, J. (1975.) *Metodika glazbenog odgoja u Osnovnoj školi*, Zagreb: Prosvjetni sabor Hrvatske
- Požgaj, J. (1988.) *Metodika nastave glazbene kulture u osnovnoj školi*, Zagreb: Školska knjiga
- Sam, R. (1998.) *Glazbeni doživljaj u odgoju djeteta*, Rijeka: Glosa d.o.o.
- Svalina, V. (2015.) *Kurikulum nastave glazbene kulture i kompetencije učitelja za poučavanje glazbe*, Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku
- Šulentić Begić. J. (2016.) *Primjena otvorenog modela nastave glazbe u prva četiri razreda osnovne škole*, Metodički priručnik za učitelje i studente primarnog obrazovanja glazbene kulture i glazbene pedagogije, Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
- Tomerlin, V. (1965.) *Muzičke igre: priručnik za nastavnike* Zagreb: Školska knjiga
- Townsend, R. (2003.) *Bogatstvo učenja - razvijanje ljubavi prema učenju*, Ljubljana: Lisac & Lisac

Mrežni izvori:

- Aladrović Slovaček, K., Zovkić, N., Ceković, A. (2014.) Language Games in Early School Age as a Precondition for the Development of Good Communicative Skills, *Croatian Journal of Education* [Online] Vol.16 (1/2014) str. 11.-23. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/174026> [Pristupljeno: 02.09.2019.]
- Brotherson, S. E. (2009.) What Young Children Learn Through Play. *NDSU Extension Service, North Dakota State University*. [Online] Dostupno na: file:///C:/Users/jurak/Desktop/3d84a3a14f5fa79a842c73bd3b79be8bc205.pdf [Pristupljeno 02.09.2019.]
- Dobrota, S., Tomaš, S. (2009.) Računalna igra u glazbenoj nastavi: Glazbena igra Orašar, *Život i škola* [online] br. 21 (1/2009.), god. 57., str. 29.-39. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/58235> [Pristupljeno: 18.09.2019.]
- Đurić, A. (2009.) Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre). *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*. [online] Vol. 58 No. 3.. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/122856> [Pristupljeno 02.08.2019.]
- Nikčević-Milković, A., Rukavina, M., Galić, M. (2011.) Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi, *Život i škola* [online] br. 25, 2011., str. 108. – 121. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/106701> [Pristupljeno: 04.09.2019.]
- Medica Ružić, I., Dumančić, M. (2015.) Igrifikacija u odgoju i obrazovanju, *Veleučilište Baltazar Zaprešić*, Hrvatska [online] vol.48, 2015., 3-4, 198-204 Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/223125> [Pristupljeno: 05.09.2019.]
- Milinović, M. (2015.) Glazbene igre s pjevanjem, *Artos - časopis za znanost umjetnost i kulturu* [online] vol. 3 (dostupno na: file:///C:/Users/jurak/Downloads/majda.pdf [Pristupljeno 08.04.2019.]
- Mirković, M. (2012.) *Nastava usmjerena na učenika*, Pogled kroz prozor-digitalni časopis [online]. Dostupno na:

<https://pogledkrozprozor.wordpress.com/2012/04/29/nastava-usmjerena-na-ucenika/> [Pristupljeno: 02.09.2019.]

- Mitchell, A., Savill- Smith, C., (2004) *The use of computer and video games for learning*, Learning and Development Agency [online] Dostupno na: <http://www.coulthard.com/library/%28mitchell%20%26%20savill-smith%2C%202004%29.html> [Pristupljeno 02.08.2019.]
- Radočaj - Jerković, A., (2012.) *Pjesma i pjevanje u razredu u općeobrazovnoj školi*, Hrvatska znanstvena bibliografija [online]. Dostupno na: <https://www.bib.irb.hr/922363> [Pristupljeno: 03.08.2019.]
- Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa (2010.) *Nacionalni okvirni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje* [online]. Dostupno na: https://www.azoo.hr/images/stories/dokumenti/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf [Pristupljeno: 02.05.2019.]Gee
- Ministarstvo znanosti obrazovanja i športa (2006.) *Nastavni plan i program za osnovnu školu* [online]. Dostupno na: https://www.azoo.hr/images/AZOO/Ravnatelj/RM/Nastavni_plan_i_program_za_osnovnu_skolu_-_MZOS_2006_.pdf [Pristupljeno: 04.05.2019.]
- Šulentić Begić, J.,(2016.) *Glazbene igre u primarnom obrazovanju*, Hrvatska znanstvena bibliografija [online]. Dostupno na: https://bib.irb.hr/datoteka/726118.Glazbene_igre_u_primarnom_obrazovanju.pdf [Pristupljeno: 03.08.3019.]

Knjige s objavljenim znanstvenim radovima

- Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Europski centar za napredna i sustavna istraživanja, *Glas i glazbeni instrument u odgoju i obrazovanju*, tekstovi sa specijaliziranih umjetničko – znanstvenih skupova, Grafobrio Dominić, Zagreb, 2010.

Udžbenici glazbene kulture

1. razred

- Atanasov Piljek, D. (2003.) *Moja glazba 1: udžbenik za glazbenu kulturu u prvom razredu osnovne škole*, Zagreb: Alfa
- Ečimović, R., Kršek, I. (1992.) *Radost u glazbi*, udžbenik glazbene kulture u prvom razredu osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Ivanović, M., Tavčar, A. (1998.) *Glazbena škrinjica 1*, udžbenik glazbene kulture z prvi razred osnovne škole, Zagreb: Profil
- Jandrašek, V., Ivaci, J. (2014.) *Razigrani zvuci 1*, udžbenik glazbene kulture u prvom razredu osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Stanišić, V., Jandrešak, V., Šimunov, J. (2007.) *Razigrani zvuci 1*, udžbenik glazbene kulture za 1. Razred osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Turkulin-Horvat, A., Marković, A. (2003.) *Cin Can 1*, glazbena početnica za prvi razred osnovne škole, Zagreb: Znanje

2. razred

- Atanasov Piljek, A. (2007.) *Moja glazba 2*, udžbenik za glazbenu kulturu u drugom razredu osnovne škole, Zagreb: Alfa
- Ivanović, M., Tavšar, A (1998.), *Glazbena škrinjica 2*, udžbenik glazbene kulture za drugi razred osnovne škole, Zagreb: Profil
- Jandrašek, A., Ivaci, J. (2014.) *Razigrani zvuci 2*, udžbenik glazbene kulture u drugom razredu osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Stanišić, A., Jandrašek, V. (2007.) *Razigrani zvuci 2*, udžbenik glazbene kulture za 2.razred osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Turkulin-Horvat, M., Marković A. (2003.) *Cin Can 2*, glazbeni udžbenik za drugi razred osnov škole, Zagreb: Znanje

Žužić, M., Kovačić, D. (2007.) *Glazbene čarolije 2*, udžbenik glazbene kulture s 3 CD-a za drugi razred osnovne škole, Zagreb: Profil

3.razred

- Atanasov Piljek, D. (2004.) *Moja glazba 3*, udžbeni za glazbenu kulturu u 3.razredu osnove škole, Zagreb: Alfa
- Atanasov Piljek, D. (2007.) *Moja glazba*, udžbenik za glazbenu kulturu za treći razred osnovne škole, Zagreb: Alfa
- Ivanović, M., Tavčar, A. (2001.) *Glazbena škrinjica 3*, udžbenik glazbene kulture za treći razred osnove škole, Zagreb: Profil
- Ivanović, M., Tavčar, A. (2007.) *Glazbena škrinjica 3*, udžbenik glazbene kulture u trećem razredu osnove škole, Zagreb: Profil
- Jadrašek, V., Ivaci, J. (2014.) *Razigrani zvuci 3*, udžbenik glazbene kulture u trećem razredu osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Stanišić, A., Jandrašek, V., Šimunov, J. (2003.) *Razigrani zvuci*, udžbenik glazbene kulture za 3. razred osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Stanišić, A., Jandrašek, V., Šimunov, J. (2004.) *Razigrani zvuci 3*, udžbenik glazbene kulture za 3. razred osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Turkulin-Horvat, A., Marković, A. (2003.) *Cin Can 3*, glazbeni udžbenik za treći razred osnove škole, Zagreb: Znanje
- Žužić, M., Kovačić, D. (2007.) *Glazbene čarolije 3*, udžbenik glazbene kulture, Zagreb: Profil
- Žužić, M., Kovačić, D. (2008.) *Glazbene čarolije 3*, udžbenik glazbene kulture s tri CD-a za treći razred osnovne škole, Zagreb: Profil

4.razred

- Ećimović, R., Kršek, I. (1992.) *Radost u glazbi*, udžbenik glazbene kulture u četvrtom razredu osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Ećimović, R., Kršek, I. (1998.) *Radost u glazbi*, udžbenik za četvrti razred osnovne škole, Zagreb: Školska knjiga
- Ećimović, R., Kršek, I. (2004.) *Glazba i radost*, udžbenik za glazbenu kulturu u četvrtom razredu osnovne škole, Zagreb: Znanje

- Ećimović, R., Kršek, I. (2006.) *Glazba i radost*, udžbenik za glazbenu kulturu u četvrtom razredu osnovne škole, Zagreb: Znanje
- Fabris, V. (2000.) *Planet glazba*, udžbenik glazbene kulture za 4. Razred osnovne škole, Zagreb: Profil
- Rudolf-Perković, D., Tavčar, A. (2000.) *Glazbalica*, udžbenik glazbene kulture za 4.razred osnovne škole, Zagreb: Profil
- Vidović, K., Magdalenić, B. (2007.) *Udžbenik glazbene kulture za 4. Razred osnovne škole*, Zagreb: Školska knjiga

9. Koliko često koristite igre u nastavi glazbene kulture u 4.razredu? (Ukoliko predajete)

1 2 3 4 5 Ne predajem

10. Koliko često koristite računalo kao nastavno sredstvo za glazbene igre?

1 2 3 4 5

11. Koliko često koristite udžbenik kao izvor igara?

1 2 3 4 5

12. U kojoj mjeri koristite glazbene igre s pjevanjem?

1 2 3 4 5

13. U kojoj mjeri koristite glazbene igre s melodijama i ili ritmovima?

1 2 3 4 5

14. U kojoj mjeri koristite glazbene igre uz slušanje glazbe?

1 2 3 4 5

15. U kojoj mjeri koristite ostale igre u nastavi glazbene kulture?

1 2 3 4 5

16. Igre učenicima olakšavaju savladavanje pjesme.

1 2 3 4 5

17. Igre učenicima olakšavaju savladavanje ritma.

1 2 3 4 5

18. Igre učenicima olakšavaju razvijanje glazbenog pamćenja.

1 2 3 4 5

19. Igre učenicima olakšavaju razvijanje kreativnosti.

1 2 3 4 5

Zaokružite broj:

1-uopće ih ne vole 2-ne vole ih 3-niti ih vole, niti ih ne vole

4-vole ih 5-odlično reaguju

20. Kako učenici reaguju na korištenje igara u nastavi glazbene kulture?

1 2 3 4 5

9. Sažetak

Ovaj diplomski rad bavi se igrama u nastavi glazbene kulture i kako korištenje istih omogućuje lakše savladavanje gradiva učenicima. Na početku rada govori se o vrstama glazbenih igara koje, prema Šulentić Begić (2016), dijelimo na glazbene igre s pjevanjem, glazbene igre s ritmovima i/ili melodijama i glazbene igre uz slušanje glazbe. Za svaku podjelu navedeni su i primjeri koje možemo pronaći u svakodnevnoj nastavi glazbene kulture. Zatim se spominje upotreba računala kao izvora glazbenih igara i kao nastavnog sredstva te utjecaj igranja računalnih igri na učenike rane školske dobi. Opisuje se i utjecaj upotrebe igrifikacije u svakodnevnoj nastavi. Budući da učenici veliki dio svog slobodnog vremena provode igrajući računalne igrice, stručnjaci su razvili sustav u kojem se koriste osnovne značajke računalnih igara u svakodnevnoj nastavi. Taj sustav se zove igrifikacija, a značajke igrifikacije odnose se na skupljanje bodova, prelaženje razina, osvajanje nagradi i sl.. Također, za potrebe ovog diplomskog rada provedena su i dva istraživanja. Prvo istraživanje odnosi se na anketni upitnik proveden među učiteljima razredne nastave. Upitnikom se željelo doći do saznanja u kojoj mjeri su određene vrste igara zastupljene u razrednoj nastavi glazbene kulture i kako učenici reagiraju na iste. Drugo istraživanje odnosi se na zastupljenost igara u udžbenicima glazbene kulture za prva četiri razredna osnove škole. Na samom kraju diplomskog rada naglašena je važnost korištenja igara za pravilan psihofizički razvoj učenika te prednosti koje pravilna upotreba istih donosi učenicima. Te prednosti se odnose na lakše usvajanje glazbene teorije, savladavanje određenih glazbenih vještina, motiviranje učenika na rad te vježbanje određenih vještina poput suradnje i rada u grupi.

Ključne riječi: igre u nastavi, glazbena kultura, glazbene igre, igrifikacija, računalo u nastavi, zastupljenost igara u udžbenicima

10. Summary

My degree thesis deals with using games in Music teaching and the benefits games have on children development. In the beginning of the paper we can find the division of games into musical and non-musical games. According to Šulentić Begić (2016), musical games can be divided into musical games with singing, musical games with rhythm and/or melody and musical games with listening music. There are examples provided for each of these categories. Furthermore, this paper discusses the use of computer in the classroom. Computer can be used as a teaching tool and as a source of games. Considering the time children spend playing video games nowadays, experts have come with the term Gamification. It is a process in which teachers use elements of video games, such as giving points, clearing levels and winning awards, in everyday classroom. Due to the needs of this paper, two researches have been conducted. The first one deals with the frequency of using games in the first four grades of primary education and the second research deals with representation of games in music textbooks for primary education. In the end of the thesis we are considering all the effects games have on children development and how to use games to benefit children`s motivation and to develop certain skills and abilities such as group work, tolerance and cooperation.

Key words: games in classroom, music games, gamification, computer in classroom, frequency of games in textbooks