

# Kreativan pristup nastavi latinskoga jezika

---

**Goričanec, Vanja**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2021**

*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:137:571096>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-22**



*Repository / Repozitorij:*

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



SVEUČILIŠTE JURJA DOBRILE U PULI

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA KLASIČNU FILOLOGIJU

VANJA GORIČANEC

KREATIVAN PRISTUP NASTAVI LATINSKOGA JEZIKA

Diplomski rad

Pula, 2021.

SVEUČILIŠTE JURJA DOBRILE U PULI

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK KLASIČNU FILOLOGIJU

VANJA GORIČANEC

KREATIVAN PRISTUP U NASTAVI LATINSKOGA JEZIKA

Diplomski rad

JMBAG: 0303071274

Studijski smjer: Latinski jezik i rimska književnost i hrvatski jezik i književnost

Predmet: Metodika latinskoga jezika

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Filologija

Znanstvena grana: Klasična filologija

Mentorica: dr. sc. Violeta Moretti, doc.

Pula, 2021.



## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Vanja Goričanec, kandidatkinja za magistru edukacije, smjera latinski jezik i književnost i hrvatski jezik i književnost, 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 Diplomskoga 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.

U Puli \_\_\_\_\_

Studentica

\_\_\_\_\_



## IZJAVA

### o korištenju autorskog djela

Ja, Vanja Goričanec dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom *Kreativan pristup nastavi latinskoga jezika* 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 sa Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

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

U Puli \_\_\_\_\_

Potpis

\_\_\_\_\_

## Sadržaj

Uvod .....	1
Podrijetlo i uloga latinskoga jezika .....	8
Važnost latinskoga jezika u povijesti za Hrvate .....	11
Metodika poučavanja jezika .....	12
Metodika poučavanja latinskoga jezika .....	17
O igri .....	20
Važnost igre za razvoj jezičnih kompetencija .....	23
Didaktičke igre .....	25
Jezične igre .....	27
Podjela jezičnih igara .....	27
Fonološke igre .....	28
Morfološke igre .....	30
Sintaktičke igre .....	34
Leksičke igre .....	38
Poticaj na govorenje .....	45
Ostale igre .....	47
Vrednovanje jezičnih igara .....	48
Upotreba igre kao metode poučavanja .....	49
Primjena igre u nastavnome satu latinskoga jezika .....	51
12.1 Primjer nastavnoga sata – 1. razred opće gimnazije .....	52
12.3. Primjer nastavnoga sata – 2. razred opće gimnazije .....	56
13. Zaključak .....	61
14. Literatura .....	63
Sažetak .....	66
Abstract .....	1

## Uvod

Riječ *igra* jedna je od najljepših imenica u hrvatskome jeziku koja svoja podrijetlo vuče iz praslavenskoga jezika (*igr̥a*), a u staroslavenskome (*igrb*) se približila današnjem izrazu (Aladrović Slovaček 2018). Vladimir Anić u svome rječniku (2009: 427) kao prvotno značenje riječi *igra* navodi da je to *spontana intelektualna i tjelesna aktivnost djeteta kao sastavnog dijela odrastanja i razvijanja ličnosti*. Prema tome je sasvim normalno da nas ta riječ vraća u bezbrižne dane, u vrijeme našega djetinjstva i odrastanja. Razmišljajući o svome djetinjstvu, zasigurno se prisjećamo igara koje su obilježile taj period našega života. Neovisno o tome koliko godina imaju, sva djeca vole se igrati. Kada spomenemo pojam igre, svi najprije pomislimo na zabavu, veselje i radost. Ali svaka osoba kada odraste, u sebi nosi dio djetinjstva, dijelove mjesta gdje je živjela i gdje se igrala. Razdoblje djetinjstva, neovisno o tome kakvo bilo, ne može se zaboraviti. Ne postoji osoba koja ne pamti svoje djetinjstvo, svoje igre i sve što se događalo tijekom odrastanja. Od generacije do generacije djetinjstvo se razlikuje, ali u svakome postoji želja za igrom. Koliko god govorili da se generacije mijenjaju, riječ *igra* u svakome odraslom čovjeku probudi radosne trenutke, lijepa sjećanja, ali i oživljava u nama ono što zaboravljamo biti kao odrasli, a to je – probuditi ono dijete u nama koje spava.

Od najranije dobi djeca se pokreću i uče u igri, pa ima li boljega, ugodnijega i zanimljivijega učenja od učenja u igri? Igra služi kao motivacija za aktivnost i učenje djece. Budi im interes, pomaže pri održavanju koncentracije, ali i olakšava sam proces učenja. U današnje vrijeme već od najranije dobi opskrbljujemo djecu s didaktičkim pomagalicama s kojima ih potičemo na tjelesni i emocionalni razvoj, a s vremenom prilagođenijim sredstvima razvojnoj dobi kojima ih se potiče na razvoj mašte, tjelesnu aktivnost, razvoj motorike ili senzornu osjetljivost (Aladrović Slovaček 2018). Odgojitelji i odgojiteljice su naročito kreativni sa svojim vrtičkim skupinama pa samo od običnih papira, čepova, vreća za smeće čine predmete najjednostavnijeg oblika djeci za igru. Ali, kada dijete krene u školu stvari se polako počinju mijenjati i naglasak se stavlja na činjenice, informacije, brojeve, riječi koje djeca trebaju upamtiti, zato što treba stići odraditi sve što je u nastavnome planu i programu, čime je kreativna igra, zamijenjena aktivnostima usmjerenima na zapamćivanje i reprodukciju naučenih sadržaja (Aladrović Slovaček 2018).

Igra je aktivnost u kojoj dijete najbolje uči, zato što ne misli na učenje već je učenje dio igre. U nastavnome procesu u višim razredima, srednjoj školi i na fakultetu načelno nema mjesta igri. S obzirom na to da je igra važna u dječjem životu, škola ne bi trebala izostavljati ovakve aktivnosti nego ih iskoristiti i interes učenika za igru usmjeriti na usvajanje novih nastavnih sadržaja. U pojedinim se skupinama nastavnih predmeta mogu iskoristiti značajke igre tako da igra postaje sastavnim dijelom nastavnoga procesa.

U prvome se dijelu rada upućuje na važnost učenja klasičnih jezika podrijetlo te na ulogu latinskoga jezika. Nadalje, iznose se klasične metode poučavanja, s ciljem da se ukaže na potrebu za nadogradnju metoda poučavanja. Osim toga, istražiti će se pristupi i metode u metodici poučavanja jezika te specifičnosti metodike latinskoga jezika, zato što je konačni cilj uklopiti jezične igre u nastavu latinskoga jezika. U drugome se dijelu rada igru promatra kao aktivnost koja je ravnopravna drugim tehnikama i aktivnostima koje se koriste u nastavi latinskoga jezika. U svakome stranom jeziku, pa tako i u latinskome jeziku, od učenika se zahtijeva da usvoje gramatičke sadržaje na razini fonologije, morfologije, sintakse te leksik. Stoga će se rad podijeliti u dva dijela. Cilj prvoga dijela rada je ukazati na važnost učenja klasičnoga jezika, podrijetlo te ulogu latinskoga jezika, a drugoga dijela rada opisati važnost igre za djecu za razvoj jezičnih kompetencija, ali i na njezinu upotrebu u nastavnome procesu s ciljem da se učenike motivira i potakne na aktivnost.

Nakon toga će se navesti podjele jezičnih kreativnih igara koje iznosi Katarina Aladarović Slovaček (2018) u svojoj knjizi pod nazivom *Kreativne jezične igre*, ali će se u radu odabrati ona podjela koja najviše odgovara nastavi latinskoga jezika te će se prema toj podjeli navesti primjenjive jezične igre za pojedinu jezičnu razinu s primjerima iz latinskoga jezika. S obzirom na to da se u radu igra promatra kao metoda koja je ravnopravna ostalim metodama poučavanja prikazati će se i kratak pregled upotrebe igre kao metode poučavanja u nastavnome procesu. Na kraju će se izraditi pripreme za nastavni sat u prvome i drugome razredu opće gimnazije. Svrha tih priprema bit će prikazati noviji i osvježeni način poučavanja i učenja s ciljem povećanja interesa za učenje klasičnih jezika te radi postizanja boljih rezultata. Kada se govori o postizanju boljih rezultata, važno je napomenuti da primarni cilj nije odlična ocjena, već dugoročno pamćenje nekoga gradiva na učenicima zanimljiv, prilagođeniji način pomoću igre.



S obzirom na to da se metodikom nastave latinskoga jezika u povijesti bave Zlatko Šešelj (1984) iznoseći osnovne teze za metodiku klasičnih jezika i Sanja Ljubišić (2016) navodeći u svojem članku pod nazivom *Specifičnosti metoda u nastavi latinskoga jezika* metode i metodičke principe u nastavi latinskoga jezika, radom se želi doprinijeti metodici nastave latinskoga jezika.

### Treba li nam klasična filologija?

Svi oni koji na bilo koji način proučavaju ili se bave klasičnom filologijom, koji se zanimaju za antiku, bez obzira na to na koji se način bavili time, često se nalaze u neugodnim situacijama u kojima trebaju odgovarati na pitanja – *Zašto se time bavite? Čemu nam uopće služe i koja je potreba učenja klasičnih jezika? Zašto se uopće zamara djecu s time ako u današnje vrijeme više od toga nema nikakve koristi?* Kad se pronađu u takvoj situaciji, stručnjaci nerijetko ne pronalaze argumente kojima bi se drugi ljudi zadovoljili jer se sve svodi na dokazivanje tradicije, na važnost o tome da je bitno učiti i poznavati svoju prošlost kako bismo razumjeli sadašnjost te da su klasični jezici bitni danas u nekim određenim strukama (Šešelj 1987).

Na pitanje ako nam je potrebna filologija u današnje vrijeme pokušavaju odgovoriti klasični filolozi, stoga je i nastao zbornik *Treba li nam još filologija?* U zborniku se nalaze članci koji se međusobno razlikuju među autorima, ali svatko od tih autora je uvjeren da se ovo pitanje: „*Treba li nam još filologija?*“ može postaviti svakome tko se bavi antičkom civilizacijom, a stručnjaci su osobe kojima se treba postaviti ovo pitanje prije nego bilo kome drugome. Kako god se ovo pitanje činilo jednostavno, pojavljuje se s razlogom, zato što bismo se svi mogli složiti s činjenicom da 21. stoljeće ne možemo nazvati stoljećem klasične filologije i sasvim je logično da se ovo pitanje postavlja jer se ne vjeruje da će iduće stoljeće biti sklonije ovome području te da će se odjednom ljudi zainteresirati za spoznaju što je nekada bilo. Više bismo se svi mogli složiti s time da će ipak sve pasti u zaborav (Škiljan 1986). Stručnjaci smatraju da se u današnje vrijeme antika nalazi na marginama te da joj se ne posvećuje onoliko pozornosti koliko bi joj se trebalo. Pod pojmom antika Škiljan (1986) podrazumijeva civilizacijske i društveno-povijesne okvire grčke i rimske kulture u razdoblju od Grčke u 8. stoljeću n. e. do propasti Zapadnoga Rimskog Carstva. Nadalje navodi da se prisutnosti antike u današnjem svijetu pristupa na više razina. Naime, svijest o našoj povezanosti s antikom se u različitim povijesnim razdobljima različito shvaća, kako na individualnoj tako i na društvenoj svijesti, a njezina se prisutnost u svijetu mijenja s promjenama u društvu. U svakodnevici se svi susrećemo s antikom i to nerijetko u obliku jezičnih oblika u komunikaciji. Nadalje, antika, kao civilizacijski i kulturni krug koji je djelovao na području Sredozemnoga mora za vrijeme svojega postojanja ostavlja neizbrisive tragove koje pronalazimo. Svima nam je jasno da u današnjem svijetu antika u cijelosti kao konkretan i realan skup ljudi, stvari i odnosa više ne postoji, zato što je njezino trajanje već davno završeno, ali ne sumnja se u njezinu prisutnost u današnjem

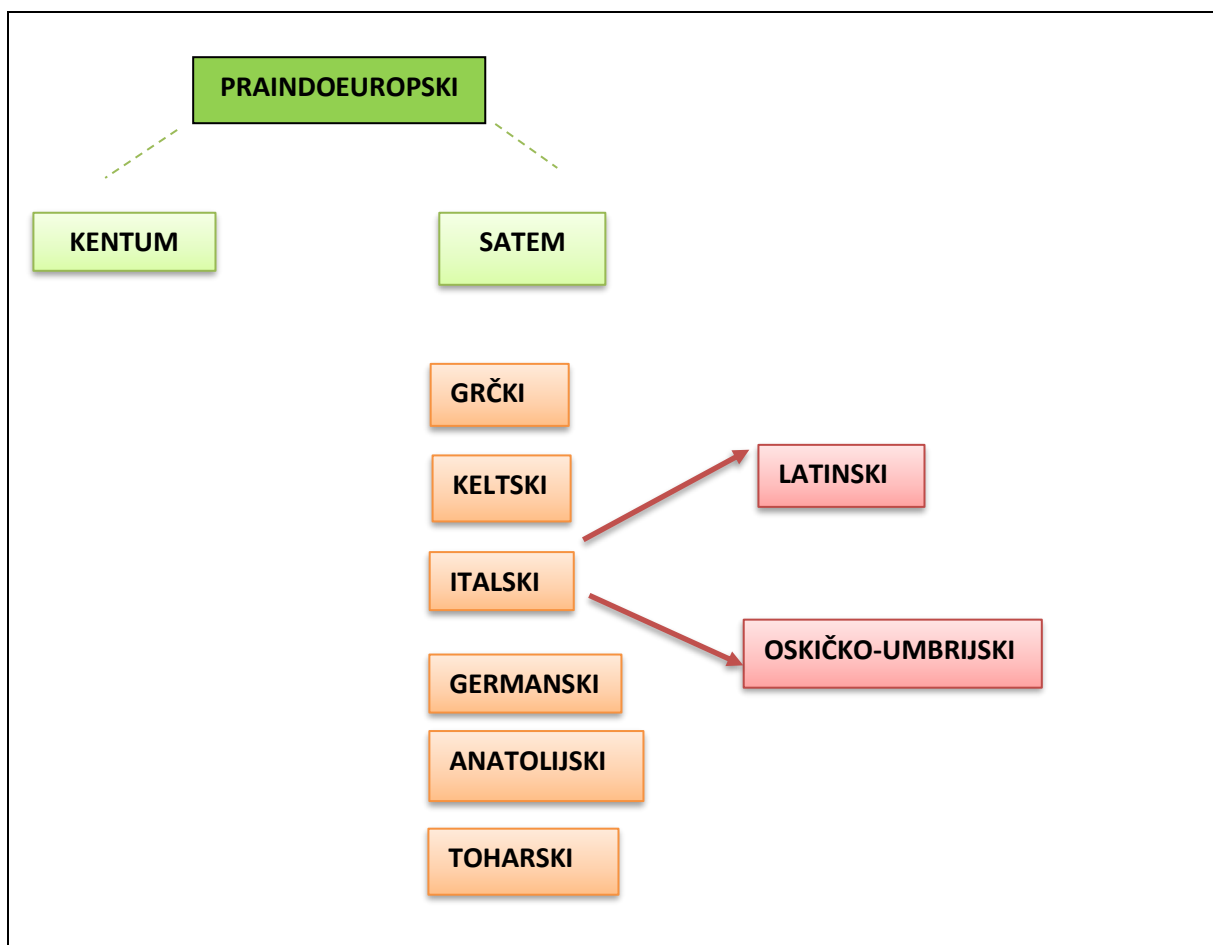
vremenu. Škiljan (1986) navodi da se njezina prisutnost može promatrati na različite načine, a da smo od nje naslijedili materijalne ostatke, spomenike, umjetnička djela, predmete svakodnevne upotrebe. Osim toga naslijedili smo i njezinu duhovnu baštinu, ali i općenito znanje o mnogim elementima antičke civilizacije. Tragovi antike uočavaju se i u Hrvatskoj u arhitektonskim spomenicima, a to su na primjer Dioklecijanova palača u Splitu te Arena u Puli. Kod nas su vrlo bogata nalazišta antičkoga novca i epigrafskih spomenika. Postoje arheološki, povijesni i zavičajni muzeji s vrijednim primjerima antičke umjetnosti i zanatstva. Trag antike pronalazimo i u duhovnoj baštini koju smo naslijedili od antike, pri tome se misli na mitologiju, kazalište, korpuse prevedene literature (Šešelj 1986). Bez obzira na sve navedeno, o antici se vrlo malo zna, a s mlađim se generacijama to znanje sve više gubi. Smatra se da veliku ulogu za uspostavljanje veze između antike i suvremenosti imaju znanost i obrazovanje, ali spoznaje o antici u odgojno-obrazovnome sustavu daju se vrlo fragmentarno, nepovezano pa se tako njihov smisao i gubi. U školama se malo uči o antici. Šešelj (1986) navodi da se o antici uči samo dva puta, a to je u petome razredu osnovne škole i u prvome razredu srednje škole, a on to smatra vrlo neprimjerenim jer se antika kao temelj čitave civilizacije treba obraditi, usvojiti, naučiti i razumjeti. Ističe da je veliki problem to što se gubi svijest o antici kao povijesnoj pojavi i to u obrazovanju, izdavačkoj i publicističkoj djelatnosti te kulturnome životu. Nadalje, autor tu pojavu gubljenja svijesti o antici, povezuje sa školskim sustavom i problem vidi u tome što se fond sati u kojima se antika obrađuje u osnovnoj i srednjoj školi svodi na samo četiri školska sata, a to nije dovoljno da učenici razumiju kolika je uistinu važnost antike. Šešelj (1986) ističe da je prijenos pismene riječi veoma fragmentiran i nesistematičan, stoga dolazi do problema jer je formiranje svijesti o antici malo. Budući da je najširi krug obrazovanih ljudi svoja iskustva steklo posredstvom škole, knjiga, predstava, time se znanje o antici smanjilo jer su to sve samo dijelovi antike. Navodi dva razdoblja u kojima je antika doživjela svoj uspjeh, a to su razdoblja humanizma i renesanse te u napoleonsko doba. Novaković (1986) govori o tome kako se velika antička književna djela još i danas nalaze na popisu školske lektire te da se o grčkoj i rimskoj tradiciji govori i prema njoj se odnosi s poštovanjem, ali se s druge strane ipak antička književnost čita sve manje. Trebalo bi promisliti zašto je to tako. Zašto se tekstovi koji su nastali u doba antike sve slabije čitaju? Naime, odgovor se pronalazi u tome da je došlo do velikih promjena komunikacijskih navika u 21. stoljeću. U današnje su vrijeme tehnologija, internet, mobitel, televizija na prvome mjestu većini ljudi i ponekad zaboravljamo kako se oni reflektiraju na slobodno vrijeme potencijalnoga čitalaca. Suvremenome društvu pismena riječ

više nije toliko zanimljiva i nije privlačna jer ljude privlače druge vrste zabave. Ova činjenica se ne odnosi samo na antičku književnost, već i na sve druge književnosti. Činjenica je da se sve manje čita – može se samo prisjetiti na sukob djece i roditelja oko čitanja lektire i nerazumijevanja pročitanaoga sadržaja. U ovo doba medija, možda bi se ipak interes za antičku književnost mogao promijeniti. Novaković (1986) navodi da antička književnost pokazuje specifičnosti koje bi se mogle prikazati u medijima pa bi možda onda zainteresirale širi krug ljudi. Promišlja o tome zašto se na primjer antički ep ne bi prikazao na televizijskim ekranima, kako ga je u prvom izvođenju primala antička publika. Nadalje, predlaže da bi se i Plautovi dijalozi mogli slušati kao pravi razgovori na radiju. Ne sumnja se u to da je današnje vrijeme književnopovijesno razdoblje u kojemu nije dominantan književni ukus naklonjen antičkoj književnosti. Novaković (1986) pretpostavlja da je došlo do slabe privlačnosti antičke književnosti zbog promjene u obrazovnome sustavu. Najprije se smanjila nastava klasičnih jezika, zatim se smanjila nastava povijesti staroga vijeka, a posljedica navedenoga je da jezik antičkih tekstova postaje nepoznat, a stvarnost u kojoj su nastali tekstovi postaje nerazumljiva. Autor postavlja pitanje što se može učiniti ako je škola nepopravljivo zastranila, a kompleksnost života u suvremenom društvu jednostavno prisiljava da se odričemo tradicionalnih i važnih znanja. Škiljan (1986) se bavi pitanjem ako antiku možemo promatrati kao predmet semioloških ispitivanja te dolazi do zaključaka da se antika danas ukazuje kao znakovni sistem. Iako je razdoblje antike već davno završeno dokazalo se da je ona prisutna i u današnjem svijetu. Nadalje, Škiljan navodi da se književni tekstovi iz antičkoga razdoblja promatraju kao znakovi, koji se tumače na različite načine zato što je došlo do promjene društvene svijesti o pojmu antike. Zaključuje da sve što se zna o antici ili što se iz toga razdoblja posjeduje bilo u izvornome ili transformiranome obliku može promatrati kao znak koji se na različite načine tumači i shvaća. Jedna od bitnih pretpostavaka semiologije, koju navodi Škiljan, je da se značenja pošiljalaca poruke u nekome književnome tekstu koji je nastao u razdoblju antike ne poklapaju sa značenjima primalaca zato što je udaljenost u vremenu i prostoru velika, a time je veća razlika u njihovim značenjima. Svaka znanost pa tako i klasična filologija sastoji se od brojnih područja. Svi koji se bave klasičnom filologijom na bilo koji način postavljaju si zasigurno pitanja što nedostaje na području klasične filologije, a odgovor nije toliko jednostavan kako se čini. Salopek (1986) zaključuje da ako bi se htjelo odgovoriti na ovo pitanje, trebalo bi napraviti iscrpnu i sveobuhvatnu studiju. U nastavku navodi samo neke činjenice koje predstavljaju problem na području klasične filologije. Salopek (1986) navodi da

nedostaju prijevodi antičkih autora koji bi nam omogućili bolji pregled antike. Upozorava na dijelove koji nedostaju s obzirom na različita područja koja se bave klasičnom filologijom. Pri tome ne govori o tome zašto su neka područja bolje istražena od drugih, već samo upozorava na ono što bi trebalo promijeniti kako bi se antika što bolje mogla razumjeti, ali i kako bi se mlađe generacije što bolje mogle upoznati s vremenom koje je tako značajno za sadašnjost. Za sve one koji misle da se uzaludno baviti filologijom i klasičnim jezicima jer od toga nema koristi i jer neće imati posla u današnje vrijeme, se varaju zato što je samo mali dio istražen, a pred onima koji se bave filologijom stoji veliki zadatak jer nedostaju prijevodi raznih književnih djela, govora, komedija s područja grčke i rimske kulture. Isto tako, i studenti koji se odlučuju na studije klasične filologije susreću se s problemima jer nemaju adekvatnu literaturu, nedostaje im rječnika, udžbenik metrike, udžbenik historijske gramatike, stoga je i više nego potrebno odgajati i obrazovati generacije koje će osvijestiti važnost antike i koje će prionuti na ovaj veliki, ali ne neizvedivi posao. Zašto na primjer u Hrvatskoj ne bi postojao rječnik kao što je *Lewis&Short*? Istina da je trud i posao golem, ali trebalo bi barem pokušati. Zašto se ne bi pokušalo povezati ovaj suvremeni svijet i sve blagodati koje nam pružaju tehnologija, internet, mediji s klasičnom filologijom? Zašto se ne bi pokušalo učenicima, našim budućim filolozima, pomoći da se zainteresiraju za antiku? Trebalo bi misliti na to da se stvore klasični filolozi za 21. stoljeće i za vremena koja nam tek dolaze što iziskuje značajne promjene u odgojno-obrazovnom sustavu. Alternativa je samo bijeg u marginalnost, koja nije dobra ni za koga. Šešelj (1986) navodi da ako filolozi žele biti potaknuti, moraju najprije sami sebe poticati jer se društvo mijenja, a neprijateljstvo prema filologiji raste jer su se filolozi povukli zbog društvenih promjena, a trebali su učiniti sve što je u njihovoj moći da nauka o klasičnoj filologiji ne padne u zaborav. Na pitanje ako nam treba još i danas filologija, s obzirom na navedeno može se zaključiti da nam treba, ali kao *produktivna znanstvena disciplina čije se mjesto u vijencu znanosti može u svakom trenutku prepoznavati. Ne treba nam onakva filologija koja likuje nad vlastitom osamljenošću i s prezirom gleda oko sebe na svijet koji ne razumije. Ako se smatra filologija posljednjim Mohikancem nekadašnjeg značaja klasičnih studija, onda vremena koja nam dolaze za nju predstavljaju kob, a ne budućnost* (Šešelj 1986). U želji da se u budućnosti poveća interes za učenjem klasičnih jezika u sljedećih će se nekoliko poglavlja predstaviti podrijetlo, uloga te razvoj jednoga od klasičnih jezika – latinskoga jezika.

## Podrijetlo i uloga latinskoga jezika

Latinski se jezik ubraja u skupinu italjskih jezika koji čine granu indoeuropske porodice jezika, što bi značilo da su se ti jezici razvili iz jednoga indoeuropskoga prajezika, iz kojega su se s vremenom razvili različiti jezici. Na indoeuropskome prajeziku nije sačuvan nijedan zapisani tekst, a da je postojao može se pretpostaviti na temelju usporedaba i spoznaja o mnogim podudarnostima među jezicima iz te velike jezične skupine do kojih su došli lingvisti. Osim latinskoga jezika, od italjskih su se jezika najbolje očuvali umbrijski, koji zajedno s oskičkim tvori oskičko-umbrijsku skupinu italjskih jezika, dok je latinskome najbliži bio faliskički, pa zajedno tvore latinsko-faliskičku skupinu (Kapović 2008).



Slika 1. Prikaz mjesta latinskoga jezika među indoeuropskim jezicima<sup>1</sup>

Latinski je jezik u početku bio samo jedan mjesni govor, odnosno idiom grada Rima. Govorio se u srednjoitalskoj pokrajini Laciju, pa je neprekidnim širenjem rimske vlasti najprije

<sup>1</sup> Izvor: samostalno osmišljeno prema Kapović 2014: 15 – 61)

na cijelu Italiju, a zatim i na veći dio Europe te na obalni pojas Sjeverne Afrike i Male Azije, postao jezikom uprave i međunarodne komunikacije (Kapović 2008).

Povijesno razdoblje	Razvoj latinskoga jezika
<p style="text-align: center;"><b>Rimska Republika (6. st. pr. Kr.)</b></p>	<p>Započinje rimska pismenost i književnost, a kao prvi poznati autori spominju se Livije Andronik i Gnej Nevije.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Prvo stoljeće prije Krista</b></p>	<p>Latinski je jezik potpuno standardiziran, pa nastaje viši varijetet, koji se naziva klasičnim latinskim jezikom te postaje uzor u kasnijim razdobljima.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Rimsko Carstvo (1. – 5.)</b></p>	<p>Osim što se klasični latinski jezik poučava u nastavi, na njemu pišu i autori. S druge strane govorni latinski nastavlja razvijati i raslojavati, a time se i sve više razlikovati od klasičnoga jezika. U različitim se dijelovima Rimskoga Carstva govorilo različitim dijalektima, na što je utjecao jezik starosjedilaca ili novopridošlih naroda, ali i status obrazovanja te društveni status govornika.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Srednji vijek (5. – 15.)</b></p>	<p>U ranome srednjemu vijeku u osvojenim zemljama u koje su došli rimski trgovci, vojnici, državni službenici, a poslije i kršćanski misionari u dodiru se s mjesnim idiomima govorni latinski jezik promijenio te iz toga tzv. vulgarnoga latinskog jezika nastaju romanski jezici, a klasični se latinski jezik nastavlja upotrebljavati u Crkvi u obredima i službenim spisima, u politici, znanosti te književnosti.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Humanizam i renesansa</b> <b>(15. – 16)</b></p>	<p>Humanisti se vraćaju klasičnim izvorima, pa svoj jezik nastoje učiniti što sličnijim jeziku autora zlatnoga doba, stoga se podjednako lakoćom izražavaju na latinskome jeziku kao i na materinskome jeziku. Takav obnovljeni klasični latinski jezik ostat će jezik intelektualne zajednice do 18. stoljeća.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Novi vijek</b> <b>(16. – 19.)</b></p>	<p>U tome je razdoblju kod nekih europskih naroda stvaralaštvo na latinskome jeziku bilo bogatije nego na narodnim jezicima, čime se je latinski jezik počeo obogaćivati novim riječima, ali mu je gramatička struktura ostala okamenjena, odnosno onakva kakvu su propisali gramatičari.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Današnje vrijeme</b> <b>(20. – )</b></p>	<p>U današnje vrijeme romanskim jezicima govori oko 400 milijuna ljudi, a latinski se jezik upotrebljava u Rimokatoličkoj crkvi i državi Vatikan. U svijetu postoje institucije i udruženja koja proučavaju latinski jezik i književnost svih razdoblja pisane na njemu. Uz to, postoje književnici i znanstvenici koji pišu na latinskome jeziku, te skupine koje njeguju latinski jezik kao govoreni jezik.</p>

Tablica 1. Razvoj latinskoga jezika (usp. Knezović, P., Demo Š. 2014: 2)



## **Važnost latinskoga jezika u povijesti za Hrvate**

Utjecaj i upotreba latinskoga jezika kao jezika međunarodne komunikacije i intelektualne zajednice nisu upitni ni kada je riječ o Hrvatima. Naime, kada su Hrvati došli u 7. stoljeću na područje rimskih provincija, naišli su na vrlo razvijenu i bogatu civilizaciju u kojoj se upotrebljavao latinski jezik. Kada su zavladao tim područjem, od starosjedilaca su preuzeli mnoge kulturne vrijednosti, a u tome smislu i jezik kojim su se služili. Hrvatski se narod latinskim jezikom u povijesti služio u liturgiji i crkvenoj administraciji, u diplomaciji kao službenim jezikom Hrvatskoga sabora i diplomacije do 1848. godine, zatim u obrazovanju pri čemu je zauzimao više mjesta u školskoj satnici od bilo kojega drugog predmeta, a u većini je škola bio nastavni jezik te se na studijima filozofije i teologije nastava do sredine 20. stoljeća održavala na latinskome jeziku i naposljetku književnosti i znanosti u kojima Hrvati neprestano objavljuju djela na latinskome jeziku u svim književnim žanrovima i znanstvenim disciplinama. Latinski je jezik tijekom stoljeća Hrvatima služio kao sredstvo obrane od dominacije jezika vlasti, zato što njega nije mogao savladati nijedan narod, stoga je hrvatski narod jedan od onih naroda na čiju je kulturu latinski jezik ostavio neupitan trag te je bez njegova poznavanja teško proučavati hrvatsku kulturu, povijest, ali i razumjeti sadašnjost (Knezović, P., Demo Š. 2014: 3).

Kao što se vidi iz navedenoga latinski jezik ima svoju dugu povijest i ogroman značaj jer je bio jezik međunarodne komunikacije pa je kao takav i utjecao u povijesti i na hrvatski narod, a interes za učenje ovoga jezika opada već godinama, stoga će se s ciljem da se poveća interes za učenjem latinskoga jezika, u nastavku predstaviti metodika poučavanja jezika, metodički sustavi te specifičnosti u poučavanju latinskoga jezika, u svrhu da se uputi na nadogradnju metodike poučavanja.

## Metodika poučavanja jezika

U knjizi *Hrvatski jezik u srednjoškolskoj nastavi* (1996: 17) navodi se da nastava jezika pronalazi sadržajna ishodišta u jezikoslovnoj znanosti, a da se u nastavu jezika ubrajaju sljedeće jezikoslovne discipline: fonetika i fonologija, gramatika (morfologija/morfonologija, sintaksa, tvorba riječi), ortoepija i ortografija (grafematika), stilistika, lingvistika teksta, leksikologija, dijalektologija, povijest jezika, teorija jezika, kontrastivna lingvistika, sociolingvistika te psiholingvistika. Navedene jezikoslovne discipline čine *znanstveni sadržaj nastave jezika*, koji se prenosi u *nastavni sadržaj* prema načelima *teorije didaktičkoga prijenosa*, *teorije kontinuiteta*, *teorije vertikalno-spiralnoga slijeda*, *teorije povezivanja (korelacije i integracije)*. Načela se spomenutih teorija usklađuju s načelima primjerenosti, odnosno s kognitivnim i jezičnim mogućnostima učenika te s načelima postupnosti, svrhovitosti i ostvarivosti.

Metodički se priručnici (Bežen 2008; Težak: 1996) slažu da je metodički sustav najopćenitija kategorija unutar koje se koriste nastavne metode, a postupci su sastavni dijelovi metoda. Nastavni sustavi, metode i postupci temeljna su sredstva metodičke prakse. Svaka se nastavna jedinica artikulira pomoću navedenih sredstva. Bežen (2008: 310) nastavnu jedinicu odnosno metodički (odgojno-obrazovni) čin definira kao osnovnu jedinicu odgojno-obrazovnoga procesa koja se procesno organizira kao nastavna jedinica, a vremenski se ostvaruje kao jedan ili više nastavnih sati. Pri čemu struktura nastavne jedinice ovisi o sljedećim elementima: općoj strukturi odgojno-obrazovnoga procesa (uvod, učenje novog sadržaja, vježbanje, ponavljanje, provjeravanje), prirodi nastavnoga sadržaja (matično područje), metodičkome sustavu te dobnoj razini učenja i poučavanja.

Nastavna jedinica učenja jezika, navodi Bežen (2008: 313), primjenjuje se nakon što su učenici savladali čitanje i pisanje jezika, i to za učenje gramatičkih pojmova i drugih sadržaja iz gramatike. U stranoj i našoj literaturi postoji više nacрта strukture ove vrste jedinice, o čemu govori i Stjepko Težak (1996: 229) predlažući svoju strukturu jedinice, koju Bežen (2008: 313) prenosi s izmjenama u tablici:

Nastavne etape	Nastavne situacije
<b>priprema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• motivacija</li> <li>• osvježanje potrebnog predznanja</li> <li>• najava obrazovne zadaće</li> <li>• priprava polaznog teksta</li> </ul>
<b>rad na polaznom tekstu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• čitanje polaznog teksta</li> <li>• interpretacija polaznog teksta</li> </ul>
<b>zapažanje novih jezičnih činjenica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uočavanje novih jezičnih činjenica</li> <li>• razlikovanje novih jezičnih činjenica od poznatih</li> </ul>
<b>otkrivanje obilježja novih jezičnih činjenica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prvi primjer</li> <li>• drugi primjer</li> <li>• treći primjer itd.</li> </ul>
<b>uopćavanje spoznaja o novim jezičnim činjenicama</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sažimanje stečenih spoznaja (sinteza)</li> <li>• izvođenje elemenata za pravila</li> <li>• definiranje pojma</li> <li>• uspostavljanje paradigme</li> </ul>
<b>vježbe (utvrđivanje znanja) i ponavljanje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utvrđivanje teorijskog znanja (pojmovi)</li> <li>• praktične vježbe</li> </ul>
<b>provjera stečenog znanja</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prvi zadatak</li> <li>• drugi zadatak</li> <li>• treći zadatak itd.</li> </ul>
<b>upute za učenje i domaća zadaća</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• upute za učenje</li> <li>• domaća zadaća (nije obavezna)</li> </ul>

Tablica 2. Struktura nastavne jedinice (Bežen 2008: 313-314)

Metodički je sustav najopćenitija kategorija unutar metodike, a kako Težak (1996: 111) navodi to je *didaktički sustav koji se određuje svrhom i sadržajem nastavnoga predmeta, a uspostavlja se slijedom načina i organizacijskih oblika kojima se svrha ostvaruje*. Za nastavu Hrvatskoga jezika, koji se isto tako mogu primijeniti u nastavi Latinskoga jezika, u tabličnome prikazu Bežen (2008) navodi sljedeće metodičke sustave:

- 1. Dogmatsko-reproduktivni sustav** koji se smatra najtradicionalnijim sustavom. U ovome sustavu nastavnik preuzima ulogu dogme te postavlja jezična pravila koja se moraju naučiti i primjenjivati u govorenju i pisanju. U takvoj se vrsti nastave preferira deduktivan pristup, zapamćivanje definicija, pravila i paradigma, a primjenjuje se metoda diktiranja, učenja napamet i katehetskoga razgovora<sup>2</sup>. Iako je u teoriji ovaj sustav napušten, u praksi je toliko ustaljen da prevladava.
- 2. Reproductivno-eksplicativni sustav** učinio je korak naprijed u nastavi jezika jer se u njemu učenika potiče da analitički otkriva gramatičke pojave. U njemu se osim heurističkoga razgovora<sup>3</sup> uvodi induktivni pristup, samostalno izvođenje definicija, pravila i paradigma te tekstovna analiza. Nastavnik više nema ulogu dogme, nego je tumač koji pomaže i potiče učenike na samostalniji rad.
- 3. Problemsko-stvaralački sustav** ili problemska nastava temelji se na načelu stvaralaštva, pri čemu učenik dobiva ulogu istraživača jer se u nastavi jezika pred njim postavlja jezični problem te se time učenika potiče na samostalni rad. Stjepko Težak (1996: 116) navodi najčešće oblike gramatičke problemske nastave, a to su: *promatranje pojedinih gramatičkih činjenica, rješavanje gramatičkih zadaća, ispravljanje jezičnih pogreška, školski jezični pokus, stvaranje tekstovnih jedinica prema zadanom gramatičkom uzorku*.
- 4. Korelacijsko-integracijski sustav** odnosi se na sva područja jezika i na povezivanje s drugim predmetima. U nastavi se jezika koriste sadržaji iz književnosti, civilizacije, povijesti te književni ili polazni tekstovi koji pomažu u rješavanju zadanoga jezičnoga

---

<sup>2</sup> Katehetski razgovor sastoji se od kraćih pitanja i određenih odgovora, a najčešće se koristi za ponavljanje i provjeravanje određenih činjenica (preuzeto: [https://veselaucilnica.ucoz.com/Nastavne\\_metode\\_02.pdf](https://veselaucilnica.ucoz.com/Nastavne_metode_02.pdf)).

<sup>3</sup> U heurističkom ili razvojnom razgovoru nastavnik postavlja poticajna pitanja, prikupljajući uspješne odgovore, a najčešće se koristi pri obradi novoga gradiva te u primjeni znanja u novonastalim situacijama (preuzeto: [https://veselaucilnica.ucoz.com/Nastavne\\_metode\\_02.pdf](https://veselaucilnica.ucoz.com/Nastavne_metode_02.pdf)).

problema. U njemu položaj nastavnika nije određen, stoga može biti kao u nekom od već spomenutih sustava. Sustav se generalno odnosi na povezivanje nastavnih sadržaja unutar predmeta i među predmetima, pa mu je u osnovi teorija međupredmetnih veza i integrirane nastave (Bežen 2008: 303).

5. **Komunikacijski sustav** specifičan je sustav u kojemu učenici raščlanjeni umjetnički ili znanstveni sadržaj u sadržajne cjeline upoznaju u lancu komunikacijskih situacija u kojima se koriste razni oblici i metode rada (Bežen 2008: 303). U ovome sustavu nastavnik pomaže u organiziranju komunikacijskih situacija i nadzire njihovo povezivanje u cjelinu, a od metoda se primjenjuje rad na tekstu, rad pojedinca, skupine i parova te okrugli stol (Bežen 2008: 303).
6. **Otvoreni sustav** je sustav u kojemu nastavnik učenicima ponudi razne sadržaje i metode, a oni sami odabiru koje će zadatke odrađivati. U osnovi mu je teorija slobodne nastave, pa učenici nisu strogo ograničeni ni vremenom ni prostorom, a nastavnik im pomaže u odabiru materijala za rad te u konačnoj sintezi naučenoga. Primjenjuje se višesmjerna komunikacija, rad na tekstu i drugim izvorima individualno, u paru ili u skupini (Bežen 2008: 304).
7. **Multimedijski sustav** je sustav koji uključuje primjenu vizualnih, auditivnih ili elektroničkih medija. U njemu učenici rade pod vodstvom nastavnika na različitim materijalima, a nastavnici organiziraju multimedijsko učenje pribavljanjem izvora, kontroliraju tijek rada i učinke (Bežen 2008: 3014).
8. **Timski sustav** obilježava sudjelovanje dva ili više sudionika u ulozi nastavnika. Naglasak se stavlja na timsku i integriranu nastavu, a na konkretnome primjeru nastava jezika može se kombinirati s nastavom povijesti, informatike, književnosti i sl. Tim nastavnika dijele poslove po stručnosti i kontroliraju sintezu naučenoga.
9. **Projektni sustav** omogućava da učenici izrađuju nastavni projekt o nekoj temi u kojemu povezuju sve spoznaje o toj temi iz različitih izvora (Bežen 2008: 303). Učenik samostalno oblikuje projekt na zadanu temu, a nastavnik mu pomaže u odabiru teme i izvora te naposljetku kontrolira sintezu. Ovaj sustav podrazumijeva skupni rad, rad

u parovima, individualni rad te metodu istraživanja, raspravljanja, rada na tekstu i drugim izvorima znanja.

## **Metodika poučavanja latinskoga jezika**

Metodika se nastave latinskoga jezika razlikuje od metodike drugih stranih jezika zbog specifičnosti latinskoga jezika, odnosno zbog toga što nije u govorenoj upotrebi, što utječe i na korištenje metoda u poučavanju latinskoga jezika. U odnosu na druge suvremene svjetske jezike u kojima je jedna od važnih jezičnih djelatnosti koje učenici trebaju usvojiti govorenje, latinskome se jeziku s vremenom oduzela govorena komponenta, pa se njegovo učenje zadržava na usvajanju gramatičko-sintaktičkih pravila, njihovoga prepoznavanja u književnim tekstovima te pravilnoga prevođenja na materinski jezik. Definicija metodike nastave klasičnih jezika (grčkoga i latinskoga) iz Pedagoške enciklopedije (1989: 41) upućuje na to da su klasični jezici u metodičkome pogledu specifični jer su to jezici kojima se govorilo i pisalo tijekom mnogo godina. Uz metodu rada na tekstu, koja je i općenito važna u nastavi poučavanja jezika, važna je i metoda upućivanja, interpretacije i komentara teksta s povijesnoga, političkoga, ekonomskoga i kulturnoga te filozofskoga aspekta. S obzirom na to što je latinski jezik u velikoj mjeri zadržao indoeuropsku jezičnu strukturu, pogoduje za jezično-logičke analize, stvaranju svijesti o jezičnoj strukturi, građi i funkcijama, a svojom dugom poviješću omogućuje uspoređivanje tradicije i sadašnjosti, a time i stvaranje kritičke svijesti u jezičnome smislu (Ljubišić 2016).

Sanja Ljubišić (2016) u svojem članku *Specifičnosti metoda u nastavi latinskoga jezika* daje jednu od korisnih podjela s područja metodike latinskoga jezika navodeći sljedeće metode koje se su se koristile u poučavanju latinskoga jezika tijekom povijesti:

- 1. Gramatičko-prijevodna metoda**, koja je ujedno i analitička, najzastupljenija je metoda i najduže se zadržala u poučavanju latinskoga jezika, a podrazumijeva formalističko učenje jezika, prema čemu je jedini cilj savladati fonetskim i gramatičkim zakonitostima jezika u svrhu prevođenja tekstova. Jezik se prema toj metodi uči indirektno pomoću materinskoga jezika. Glavno je sredstvo nastave udžbenik, a nastava se zasniva na usvajanju, utvrđivanju i uvježbavanju gramatičkih pravila na tekstovima lektire te prevođenjem rečenica s latinskoga na materinski jezik i obratno. Prijevod je kao takav jedina vježba te se na osnovi njega i utvrđuje poznavanje gramatičkih pravila i razumijevanja teksta. S obzirom na to da se sve svodi na mehaničko pamćenje pravila i leksika iz tekstova, uskraćuje se stvaralaštvo i kreativnost.

2. **Direktna metoda** podrazumijeva učenje stranoga jezika bez posredovanja materinskoga, stoga formalističko učenje zamjenjuje praktično s ciljem učenja jezika radi komunikacije i sporazumijevanja. Prema ovoj metodi učenje gramatike nije primaran cilj, već bi se trebao odvijati postepeno kao pri učenju modernih jezika, stoga bi učenici najprije trebali usvojiti leksik koji se odnosi na njihovu okolinu te određene glagole kojima bi iskazivali svoje dnevne aktivnosti, misli i osjećaje. U kasnijoj fazi učenja latinskoga jezika se ne odbacuje ni prevođenje književno-umjetničkih tekstova u originalu.
3. **Kombinirana metoda** nastala spajanjem gramatičko-prijevodne i direktne metode, pri čemu se učenje latinskoga jezika zasniva na logičnome zaključivanju, a ne na mehaničkome pamćenju. U središtu je ove metode učenje latinskoga jezika neprestanim povezivanjem novih sa stečenim znanjima te analogijom prema materinskome jeziku. U ovoj je metodi naglasak na induktivnome obliku poučavanja u kojemu se kreće od poznatoga prema nepoznatome, od pojedinačnoga prema općemu te od primjera prema pravilu, zaključku i definiciji, čime se učeniku omogućava samostalno uočavanje gramatičkih pravila, pravilno zaključivanje te točna interpretacija nastavnoga sadržaja. Takvim logičnim i samostalnim zaključivanjem nastavni sadržaj ostaje u trajnijem pamćenju.

Autorica (Šijački-Manević prema Ljubišić 2016: 121) u nastavku članka kao osnovne metodičke principe u obradi gramatičkih sadržaja nastave latinskoga jezika navodi: *princip značenja materinskoga jezika pri učenju stranoga, princip odmjerenosti gradiva prema uzrastu, princip jasnoće i razumljivosti te princip produktivnosti i receptivnosti*. Nadalje, govori o tome da određena gramatička znanja stečena u materinskome jeziku učenicima pomažu u učenju bilo kojega stranoga jezika, zato što učenici bolje usvajaju nastavni sadržaj koji im je već poznat, stoga im je potrebno isticati analogne primjere u materinskome jeziku kad god je to moguće. Osim toga, nastavni sadržaj treba biti prilagođen po težini i opsegu određenome učeničkom uzrastu što je glavni temelj principa jasnoće i razumljivosti. U praksi je poučavanja latinskoga jezika ipak zastupljen receptivni princip jer se nastava svodi na usvajanje i učenje gramatičko-sintaktičkih pravila. Iako je latinskome jeziku s vremenom oduzeta govorena



komponenta, produktivni se princip prepoznaje ponavljanjem određenih gramatičkih pravila, u analizi i prevođenju književnih tekstova te ponavljanjem latinskih mudrih izreka i njihovim smještanjem u kontekst današnjega vremena.

U poučavanju i učenju latinskoga jezika gramatika zauzima najvažnije mjesto jer se na osnovi gramatičkoga znanja prepoznaju oblici i njihova značenja koji zajedno čine misaonu vezu, pa je važno da učenje gramatike ne postane nepopularnija disciplina nego što već jest. Općenito govoreći učenici uz pojam gramatike, a time i uz samo učenje latinskoga jezika, nerijetko vezuju odbojnost, dosadu, nezanimljivost i nezainteresiranost, ali prema istraživanjima (Rosandić 1996) u učenju gramatike Hrvatskoga jezika i odnosa prema gramatici zaključuje se da nije problem u gramatici, već u načinu na koji se gramatika uči u školi, organizaciji i metodici nastave gramatike. Rosandić (1996: 245) navodi da se prema suvremenim koncepcijama gramatika ne smatra ciljem učenja, nego samo putem do cilja, odnosno putem do jezične kulture, kulture govorenja, čitanja i pisanja te učenja stranih jezika pa tako i latinskoga jezika. Učenička motivacija za učenje latinskoga jezika može se postići, osim odabirom zanimljivih tekstova koji se odnose na učenicima poznate i zanimljive povijesne događaje, raznih anegdota antičkoga svijeta, iščitavanjem pisama koja prenose osobni i emotivni trag onoga tko ih je pisao, basna koje imaju odgojno-moralni karakter i pouku koja je svezremenska te mudrih misli i smještanja u današnji kontekst u određenim životnim prilikama naposljetku i uvođenjem igre kao metode poučavanja u nastavu latinskoga jezika.

S ciljem da se osvježi poučavanje gramatičkih i leksičkih sadržaja Latinskoga jezika uvođenjem kreativnih jezičnih igara u nastavni proces u sljedećih će se nekoliko poglavlja predstaviti značaj igre u razvoju djece i u stjecanju jezičnih kompetencija te će se igru proučavati u didaktičkome smislu, odnosno kao metodu poučavanja koja treba imati određenu strukturu i jasne ciljeve koji se njome žele postići.

## O igri

Osim što se čovjek od ostalih bića razlikuje po tome što je može razmišljati i raditi, pa se smatra misaonim i radnim bićem, no on nije samo to, nego je i *homo ludens*, odnosno biće koje se i igra, što se posebice manifestira u razdoblju djetinjstva, odnosno u razdoblju u kojemu ljudi odrastaju pomoću igre koja im postaje prirodnim sredstvom kojim se izražavaju (Aladrović Slovaček 2018). Razvojna psihologija igru definira kao djetetovu unutarnju potrebu za aktivnošću popraćenu zadovoljstvom i osjećajem ugone (Aladrović Slovaček 2018). Za igru bi se moglo reći da je složeni fenomen koji se različito određuje. Igra, kao dječja aktivnost, ne postoji samo od danas, već se pojavljuje i u prošlosti, pa je poznata u svim povijesnim razdobljima, samo se s vremenom promijenila. Peteh (2018 prema Goričanec 2019: 9) navodi da igra ima određene karakteristike, među kojima izdvaja radost, veselje, otkrivanje i učenje. Nadalje, ona smatra da je sve to potrebno kako bi se dijete moglo normalno razvijati i odrastati. Pomoću igara, djeca spoznaju svijet oko sebe koji ih okružuje, a isto tako se razvijaju i njihove psihofizičke osobine ličnosti i dijete se nauči kako se ponašati u susretima s drugom djecom. Iz navedenih razloga, suvremene teorije koje se bave odgojem pripisuju veliko značenje igrama. Autorica (Peteh prema Goričanec 9) dječje igre dijeli na spontane, u kojima nema posebnih pravila te igre oponašanja u kojima dijete glumi nekoga drugoga. Nadalje, postoje i konstruktivne igre u kojima se postavlja cilj, a u svrhu ostvarivanja cilja se planiraju dječje aktivnosti. Kao posebnu vrstu igara, autorica ističe *simulacije*, odnosno postupke u kojima se u igri oponašaju životne pojave i ponašanja. Igra je djeci imanentna njihovoga rođenja jer im od najranijih godina života pomaže u izražavanju emocija, omogućava im da se socijaliziraju te im olakšava interakciju s ostalom djecom, zato što djeca u igri nauče pokazati svoje sposobnosti, sklonosti, spretnost te snalažljivost u određenim situacijama. Nadalje, u svome istraživanju (Peteh 2018: 96 prema Goričanec 9) navodi da je prava igra za djecu igra koja ima vlastite *metasignale*, a to je ona igra u kojoj se djeca raduju, smiju, vesele, u kojoj su dječja lica ozarena, a iz očiju izbija radost i tek je emocionalno obojana igra ima svoju potpunu razvojnu i pedagošku vrijednost, zato što se dijete rasterećuje, a to mu omogućava da se oslobodi sputanosti, straha, ljubomore, ljutnje i srdžbe (Peteh 2018: 96 prema Goričanec 2019: 9). Nadalje, ističe da postoje raznovrsne igre te da ih je teško generalizirati jer sva djeca pokazuju afinitete prema različitim vrstama igara. Dok neka djeca vole mirnije igre, druga vole igre u kojima je najvažniji pokret, neka se djeca više vole

igrati u kući, dok se druga djeca vole igrati na otvorenome u prirodi, a to je sasvim normalna pojava, zato što se afiniteti prema igri od djeteta do djeteta razlikuju jer su i djeca karakterno različita (Peteh 2018 prema Goričanec 2019). Igre poput igranja lutkama, autićima ili pak graničara, djeci u današnje vrijeme nisu više dominantni oblici igre, a posebice unutar obitelji jer s pojavljivanjem novih odgojnih metoda roditelji odlaze u drugu krajnost i sve više ograničavaju djecu time što postaju animatori koji im ne dozvoljavaju da stanje dosade pretvore u nešto produktivno, već ih obasipaju raznoraznim didaktičkim pomagalima od najranije dobi pri čemu sebi omogućavaju slobodno vrijeme, a djecu ograničavaju u razmišljanju, kreativnosti i vizualizaciji (Klemenović 2014 prema Goričanec 2019). Klemenović (2014 prema Goričanec 2019) prikazuje brojna istraživanja, a između ostaloga iznosi poražavajuću činjenicu da roditelji u razvijenim zemljama puno više novaca potroše na igračke nego što potroše na štednju za dječje obrazovanje. Važno istaknuti i to da u današnje vrijeme u kojemu prevladavaju računalne igre, tableti i mobiteli, istraživanja pokazuju da one pružaju samo intelektualnu stimulaciju, a ne zadovoljavaju tjelesne i emocionalne potrebe djece (Peteh 2018 prema Goričanec 2019). Igra ima i važnu ulogu u razvoju djeteta jer je popraćena fizičkim i psihičkim razvojem djeteta, a osim toga važnu ulogu ima i u tjelesnome, kognitivnome, emocionalnome i socijalnome razvoju djeteta (Aladrović Slovaček 2018).

Proučavanjem fenomena igre bave se stručnjaci različitih struka, koji pripadaju različitim teorijskim pravcima, ali neovisno o tome, svi se slažu s činjenicom da je igra aktivnost koja se pretežno veže uz djetinjstvo, dok u odrasloj dobi gubi na svojem značaju. Ako se sumiraju istraživanja većine stručnjaka, raznolikost igara se u djetinjstvu može razvrstati u tri najvažnije skupine: funkcionalnu igru, simboličku igru te igru s pravilima. Funkcionalnom igrom dijete razvija nove funkcije – motoričke, osjetne ili perceptivne. Simboličku igru razvojni psiholozi smatraju važnim segmentom psihičkoga razvoja djeteta, zato što se dijete već ranome razdoblju priprema za svoju buduću životnu ulogu, dok se u igri s pravilima dijete poučava različitim društvenim pravilima i normama koje su nužne u daljnjemu životu. Činjenica je da pojednostavljivanjem ozbiljnijih stvari na igru pomaže djeci da lakše i brže nauče ili usvoje određene informacije jer igrom sve postaje jednostavnije i ljepše (Aladrović Slovaček 2018).

Igra se može promatrati i kao motivacija u općenitome smislu, ali i kao jedna od najvažnijih dijelova nastavnoga procesa. U psihologiji se motivacija definira kao stanje koje podrazumijeva sve ono što nas iznutra pokreće da bismo postigli određeni cilj, pri čemu se motivacija dijeli na dvije glavne skupine, a to su intrinzična i ekstrinzična. Ako je učenicima nastavni sadržaj toliko zanimljiv da ga uče zbog radoznalosti, potrebe za znanjem, osjećajem rasta i razvoja, a za to ne traže pohvalu ili nagradu, tada se kaže da su učenici intrinzično motivirani, odnosno da imaju unutarnju motivaciju za učenjem nekoga predmeta. Ako pak učenicima nastavni sadržaj nije sam po sebi zanimljiv, a pronalaze izvor motivacije izvan samih sebe, primjerice postizanjem dobrog rezultata na ispitu znanja, u želji za dobrom ocjenom ili pohvalom nastavnika, tada se kaže da su učenici ekstrinzično motivirani. Budući da je igra imanentna djeci od najranije dobi jer se njome pokreću i uče, može se promatrati odnos igre i intrinzične motivacije. Igra služi djeci kao intrinzična motivacija za aktivnosti jer im pobuđuje interes, pomaže pri održavanju koncentracije, ali i olakšava sam proces učenja. Igra je vid aktivnosti kojim djeca najbolje uče, zato što ne misle na učenje, već ih pokreće unutarnja motivacija kojom želi ostvariti cilj određene igre, pa time učenje postaje dio igre. Stoga će se pretvaranjem nezanimljivoga i teškoga nastavnog sadržaja u didaktične igre potaknuti učenika na aktivnost, aktivno slušanje te usvajanje novih znanja i vještina što je i glavni cilj nastavnoga procesa (Andrilović i Čudina 1985).

## Važnost igre za razvoj jezičnih kompetencija

Usvajanje jezika je složena funkcija, istodobno je i jedan od glavnih alata koji dijete treba usvojiti kako bi se moglo snalaziti u školi i u životu. Tisućljećima generacije prenose svoja znanja jezikom, stoga se i znanstvenici slažu da je jezik ključ koji je omogućio ljudima potpuni razvoj potencijala. Iako se jezik stječe prirodnim putem, u mozgu se odvijaju složene funkcije u kojima se treba aktivirati barem šest područja mozga kako bi se moglo izgovoriti neku riječ ili protumačiti neki tekst (Bilbao 2020). Razvoj govora obuhvaća razumijevanje značenja riječi te povezivanje riječi u rečenice i razumijevanje te cjeline. Dijete govor usvaja od odraslih i to već na kraju prve godine života znatiželjnim pokazivanjem prsta na sve oko sebe pitajući ih *Što je to?* U toj fazi dijete uočava da svi predmeti i bića imaju ime i svojstva pa ih želi i što prije savladati. Istraživanja u kojima se ispituje povezanost igre sa socijalnim i jezičnim razvojem provode se desetljećima, a rezultati istraživanja rane pismenosti i pokazuju da postoji veza između aktivne društvene igre i ranoga jezičnog i pismenog razvoja (Neuman i Roskos 1993; Owocki 1999; Morrow 2001 prema Aladrović Slovaček 2018: 9). Skupina stručnjaka otkrila je da igra utječe na razvijanje predčitačkih vještina, a potom i na razvoj pismenosti kod djece. S obzirom na to da većina obitelji nema financijskih mogućnosti da bi djecu upisivala u predčitačke aktivnosti, iskustvima utemeljenima u igri omogućavaju im da stječu i usavršavaju predčitačke vještine. Usvajanje vještine čitanja najvažniji je zadatak djeteta u početnome školovanju čijim se savladavanjem djeci otvara put za daljnje učenje. Stoga je važno razvijati predčitačke vještine jer su one preduvjet za razvoj čitačkih vještina (Čudina-Obradović 2002). U prvoj godini života važno je djetetu omogućiti dobar i brz razvoj djetetova slušanja, govora i komunikacije pri čemu važnu ulogu ima igra, što potvrđuje Mira Čudina-Obradović (2002) u svojoj knjizi *Igrom do čitanja* u kojoj daje pregled igara koje se mogu upotrebljavati za razvijanje govora i za vježbanje komunikacije. Kao odrasli nerijetko podcjenjujemo važnost igre u djetetovu razvoju zaboravljajući na činjenicu da je važno poticati na igre kojima se potiču pismene i čitalačke vještine na djeci primjeren način, pripremajući ih sve ono što ih očekuje u odrasloj dobi. S obzirom na to da je jezik apstraktan sustav znakova koji djeca trebaju usvojiti, igru je važno provoditi u ranome poučavanju jezika da bi dijete moglo savladati jezične sadržaje. Da igri ima mjesta i u školskim klupama pokazuju i istraživanja (Aladrović Slovaček, Ivanković i Srzentić 2014 prema Aladrović Slovaček 2018) jer učitelji redovito u nastavi koriste jezične igre, a najčešće upravo igre za poticanje jezičnih djelatnosti čitanja i pisanja, odnosno

u nastavi jezičnoga izražavanja. Igra kao spontani proces u kojemu se najlakše uči, usvajaju činjenice i brojne informacije, ima i važnu ulogu u početnom učenju jezika i usvajanju stranih jezika kod starije djece i odraslih osoba, zato što je jedna od najvažnijih prednosti igre to što se tijekom nje upotrebljava jezik da bi se ostvario cilj igre, odnosno da se igra, a ne da se nauči jezik. Korištenjem igara u poučavanju stranoga jezika potiče se na održavanje interesa i rada, zato što je učenje stranoga jezika nerijetko težak zadatak koji se ponekad čini frustrirajućim i neizvedivim jer zahtijeva neprestano ulaganje napora i truda da bi se neki jezik savladao, pa se dobro odabranim didaktičkim igrama, pruža starijoj djeci, adolescentima te odraslim osobama da uvježbaju određene jezične vještine na zanimljiviji način.

## Didaktičke igre

Osim što postoji spontana igra, u kojoj djeca sama određuju pravila po kojima će se igrati i način na koji će se igra odvijati, postoje i strukturirani oblici igara kojima je svrha učenje i poučavanje učenika. Igra je najčešći oblik učenja i poučavanja u vrtićkoj i predškolskoj dobi, zato što je u tome razdoblju naglasak stavljen na zabavu i socijalizaciju djece, što se promijeni dolaskom djece u školu jer tada igra postaje način kojim učenici usvajaju nova znanja i vještine (Aladrović Slovaček 2018). Istraživanja (Nikčević-Milković, Rukavina i Galić 2010 prema Aladrović Slovaček 2018: 13) pokazuju da učenici imaju mogućnost usmjerenja pozornosti dvadeset minuta, a nastavni sat traje četrdeset i pet minuta, zato je i potrebno u nastavnome procesu iskoristiti aktivnosti kojima će se učenici odmoriti te im omogućiti da svoju pozornost i dalje usmjere na nastavni sadržaj. Katarina Aladrović Slovaček (2018: 13) navodi da igra učenicima omogućava razvijanje različitih razvojnih aspekata, kao što su kognitivni, razvoj govora, socio-emocionalni te psihomotorni, zato što igra u svojoj srži zahtijeva rješavanje problema, kritičko promišljanje, kreativnost, uporabu govora, samopoštovanje i samokontrolu, motivaciju, ali i razvijanje socijalnih vještina. Upotrebom igara u nastavnome procesu i pretvaranjem nastavnoga sadržaja u didaktičke igre, postiže se veća motivacija i aktivnost, bolja pozornost i koncentracija, manji umor, ali veća uključenost učenika u razredni kolektiv (Aladrović Slovaček 2018). Ako se u nastavnome procesu primjenjuju različite metode i oblici rada kod učenika se omogućava razvoj različitih sposobnosti, a učenje postaje uspješnije ako je učenik u nastavi aktivan, motiviran i zainteresiran za nastavni sadržaj o kojemu se govori. Učenike stoga treba zainteresirati za nastavne sadržaje iz područja gramatike i leksika kod usvajanja latinskoga jezika te im usaditi pozitivan stav prema sadržajima koje trebaju usvojiti ako žele naučiti latinski jezik. Upotreba igara u nastavi pomaže učenicima da lakše shvate sadržaj koji uče jer se njome zahtijeva veća koncentracija i pozornost, zato što se učenici trebaju pridržavati unaprijed zadanih pravila da bi zajednički došli do određenoga cilja, stoga se didaktička igra može definirati kao *sustavan i metodički vođen proces tijekom kojega se uči igrajući se* (Pavličić-Franić 2011 prema Aladrović Slovaček 2018: 14). Ako učenici uče u igri, oni uče na nesvjesnoj razini, pa to olakšava usvajanje novih sadržaja, a posebice sadržaja iz područja gramatike te usvajanja novoga leksika kod stranih jezika što kod učenika izaziva odbojnost jer je samo po sebi nezanimljivo i zahtjevno. Stoga se nastavni sadržaj iz navedenih dijelova nastave latinskoga jezika može osmisliti i provesti kao

didaktička igra jer nastava postaje dinamičnija i zanimljivija, a učenici vole takvu nastavu jer nemaju dojam da uče nego da se igraju. Profesori mogu za svaki nastavni sat osmisliti neku didaktičku igru, ili pak upotrijebiti neku već postojeću i uklopiti je u nastavni sadržaj. Prema Pavličević-Franić (2011) upotrebom didaktičkih igara nastava nije manje svrhovita, već suprotno, njome se potiče razvoj komunikacijskih vještina, logičkoga zaključivanja, natjecateljskih i timski duh, ali se i ostvaruju svi obrazovni ishodi (Aladrović Slovaček 2018: 14). Svaka igra koja se koristi u svrhu poučavanja mora biti jasno strukturirana i mora imati određeni nastavni ishod koji se njome želi postići. Stoga se može reći da je didaktička igra spoj didaktičkih elemenata i strategija kojoj je cilj poučiti, a sastoji se od sadržaja (zadatka), cilja, pravila igre te aktivnosti učenika u kojima oni samostalno rješavaju određene zadatke (Aladrović Slovaček 2018: 15). S obzirom na to da su didaktičke igre strukturirane, ubrajaju se u igre s pravilima, a dijele se na: igre mašte, igre šanse, igre realnosti i igre sposobnosti, a kombiniranjem svih četiriju vrsta igara nastale su jezične igre (Duran 1995 prema Aladrović Slovaček 2018: 15).



## Jezične igre

U suvremenome shvaćanju odgoja i obrazovanja igra zauzima značajno mjesto, zato što učenicima olakšava usvajanje novih znanja, sposobnosti, vještina i stvaranja navika. Aladrović Slovaček (2018: 16) navodi da su didaktičke igre jedan od važnijih elemenata u komunikacijsko-funkcionalnome pristupu jer su utemeljene na principu humanističke edukacije i komunikacije s ciljem poučavanja u igri. Katarina Aladrović Slovaček (2018: 16) jezične igre definira kao *prostor u kojemu se i odrasli i djeca oslobađaju u vlastitome jeziku, u kojemu uživaju intuitivno ovladavajući pravilima i stječući sposobnost postupanja u skladu s pravilima ili sposobnost njihova kršenja*. S obzirom na to da je jezik apstraktan sustav znakova koji treba savladati, važno je provoditi igru u počecima usvajanja nekoga novoga jezika, pa tako i latinskoga jezika jer se time olakšava usvajanje jezičnih sadržaja. Provedena istraživanja (Pavličević 1996, Miljević-Riđički i sur. 2004, Peti Stantić i Velički 2009, Pavličević-Franić i Aladrović Slovaček 2011 prema Aladrović Slovaček 2018: 16) potvrđuju da se učenici vole igrati u nastavi jezika te da učeći u igri lakše i brže usvajaju nastavni sadržaj. Iako se igra u nastavni proces može uklopiti na različite načine, ona se kao nastavna metoda ne upotrebljava često. Cilj je jezičnih igara u poučavanju latinskoga jezika da se učenicima pomogne savladati jezik, njegove gramatičke te leksičke sadržaje, a njihove su prednosti to što se mogu koristiti u svim dijelovima sata, a na profesoru je zadatak da procjeni kada je trenutak u kojemu je učenicima potrebno uvođenje igre. Uvođenjem jezičnih igara u bilo kojemu dijelu nastavnoga sata ima svrhu, a to je učiniti nastavu dinamičnijom, zanimljivijom te da se potakne svakoga učenika na aktivnost, a ovisno o cilju koji igra ima da se kod učenika potiče timski ili natjecateljski duh. Bitno je to da profesor mora znati zašto koristi neku igru u nastavi i što njome želi postići (Aladrović Slovaček 2018).

## Podjela jezičnih igara

Autorica Katarina Aladrović Slovaček (2018: 17) navodi da se jezične igre mogu podijeliti s obzirom na sadržaj koji se u igri želi usvojiti, uvježbati ili ponoviti. Nadalje, s obzirom na konkretan sadržaj kojim se u igri želi bolje ovladati razlikuje igre za pojedine jezične djelatnosti, odnosno igre slušanja, govorenja, čitanja i pisanja potom razlikuje igre s obzirom na uvježbavanje ili usvajanje pojedinih gramatičkih sadržaja koje dijeli na: fonološke, morfološke i sintaktičke te igre koje obogaćuju rječnik i razvijaju mentalni leksikon učenika koje naziva leksičkim igrama.

Iako se jezične igre mogu podijeliti na različite načine, smatram da u poučavanju latinskoga jezika najviše odgovara podjela igara s obzirom na usvajanje pojedinih gramatičkih sadržaja koja se dijeli na fonološke, morfološke, sintaktičke te leksičke igre. Stoga će se u nastavku poglavlja navesti jezične igre koje Katarina Aladrović Slovaček (2018) navodi u svojoj knjizi *Kreativne jezične igre* na primjeru Hrvatskoga jezika, ali će se izdvojiti samo one koje se mogu upotrijebiti na pojedinoj jezičnoj razini u nastavi Latinskoga jezika s uklopljenim primjerima iz latinskoga jezika.

### **Fonološke igre**

Smatram da su fonološke igre jedan od načina kojim se učenicima olakšava izgovor pojedinih glasova kojih nema u hrvatskome jeziku, a u latinskome ih jeziku ima jer Katarina Aladrović Slovaček (2018: 23) navodi da se njima potiče na glasovnu osjetljivost, glasovnu analizu i sintezu te da se pomoću njih može osvijestiti izgovor pojedinih glasova, ispravno naglašavanje riječi te korištenje pravilne intonacije rečenice. Na ovoj razini jezična igra ne treba biti vezana uz pojedinu nastavnu jedinicu, ali ju je dobro što češće provoditi u nastavi da bi učenici bili svjesni što pravilnijega i točnijega govorenja te pisanja riječi na latinskome jeziku, ali i da bi što prirodnije, odnosno s pravilnom intonacijom, mogli čitati i izgovarati rečenice. Većina se latinskih glasova poklapa s hrvatskima, ali ipak postoje među njima i razlike. Dok hrvatski jezik ima palatale, latinski ih jezik nema, a latinski jezik ima diftonge kojih nema ili su rubno zastupljeni u hrvatskome jeziku, kao i one čija grafija može predstavljati prepreku u početnome učenju. Diftonzi u latinskome jeziku su sljedeći: [ae], [oe], [ei], [ui], [au], [eu] pri čemu sam izgovor nije problematičan jer ih bez poteškoća izgovaramo u hrvatskome standardnom jeziku, u sljedećim primjerima: diftong [ae], izgovaramo u imenici **majka**; diftong [oe] u posvojnoj zamjenici **moj**; diftong [ei] u nominativu množine imenice rezime – rezime**i**; diftong [ui] u vlastitome imenu **Luis**; diftong [au] u imenici **auto** te diftong [eu] u imenici **euro**, ali u poučavanju latinskoga jezika učenicima mogu biti problematični diftonzi [ae] i [oe] jer se ne izgovaraju i pišu na jednak način. Latinski se jezik od hrvatskoga jezika razlikuje i u akcentuaciji. Dok u hrvatskome jeziku višesložne riječi mogu biti naglašene na raznim slogovima, a nerijetko se i mjesto naglaska razlikuje od govornika do govornika te i izvornim govornicima predstavlja problem, srećom latinski jezik ima svega nekoliko jednostavnih pravila za naglašavanje vezanih uz kvantitetu slogova. Igra se može provoditi u motivacijskome ili završnome dijelu sata jer njezina izvedba ne oduzima puno vremena (Aladrović Slovaček 2018). Od deset jezičnih igara osmišljenih za nastavu Hrvatskoga jezika kojima su ciljevi razvoj

glasovne osjetljivosti, slušanje govornika, slaganje rečenica, osvješćivanje i uvježbavanje glasa č i ć ili dž i đ na govorenoj ili pisanoj razini u različitim pozicijama u riječi, točno bilježenje refleksa jata, osvješćivanje izgovora svakoga pojedinog glasa u različitim pozicijama i kombinacijama te naposljetku uvježbavanje naglaska u riječima i izgovora naglasnih cjelina i uvježbavanje izgovora intonacije, u nastavku će se predstaviti i adaptirati nastavi latinskoga jezika igra koju autorica (2018) naziva *Čovječe, naglasi se!* osmišljene za uvježbavanje naglaska u riječima, izgovora naglasnih cjelina u rečenici te uvježbavanje izgovora intonacije rečenice, a zadaci koje koristi u igri vezani su uz točno naglašavanje riječi i rečenica te točan izgovor.

Na početku učenja latinskoga jezika prema *Nacionalnome planu i programu za gimnazije i strukovne škole* osnovna je zadaća s područja jezika usvojiti glasovni sustav, pismo, pravopis i izgovor<sup>4</sup>, a prema ishodima koji se navode u *Kurikulu za nastavni predmet Latinski jezik za osnovne škole i gimnazije* učenik treba *pravilno upotrebljavati znakove abecede u pisanju, primjenjuje pravila čitanja, pisanja i naglašavanja te pomoću nastavnika prepoznaje i razlikuje u čitanju klasični izgovor od tradicionalnoga.*<sup>5</sup> Stoga se igra prilagođava ishodima koje treba ispuniti u nastavi Latinskoga jezika, pa se osim zadataka u kojim treba pravilno naglasiti i izgovoriti riječi ili rečenice, navode i zadaci u kojima treba fonetski transkribirati riječi, označiti mjesto naglaska u riječi, pravilno pročitati zapisanu i naglaskom označenu riječ te naposljetku i zadaci za izgovor rečenica.

### **Čovječe, naglasi se!**

Profesorica izrađuje ploču koja izgleda kao ploča za igru *Čovječe, ne ljuti se*. Na dvadesetak polja stavlja različite oznake. Kada učenik svojom figurom stane na polje označeno kao zadatak, treba izvući karticu sa sredine poligona i izvršiti zadatak. Ako ga uspješno izvrši, može krenuti dalje, a ako pogriješi, vraća se u svoju kućicu na početak. Zadaci koji se upotrebljavaju u ovoj igri su vezani uz točan izgovor riječi i rečenica, uz točno naglašavanje te fonetsku transkripciju.

#### Primjeri zadataka su sljedeći:

fonetski transkribiraj: *Bacchus, Proserpina, Vulcanus*  
označi mjesto naglaska riječi: *index, rhetorica, fanum*

<sup>4</sup> usp. [http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/klasicni\\_jezici/latinski.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/klasicni_jezici/latinski.pdf)

<sup>5</sup> usp. [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_143.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_143.html)

*pročitaj riječ: templum, focus, caelestes*

izreci: *Magister signat. Quis cantat? Julia cantat. Iulia, sana es!*

U ovoj igri zadaci mogu biti različiti i drugačiji od navedenih, a pobjednik je onaj učenik koji prvi sve svoje figurice stavi u kućicu. Na profesoru je zadatak korigirati izgovor na primjeren način.

**Jezični ciljevi<sup>6</sup>:** fonetska transkripcija riječi, označavanje mjesta naglaska, uvježbavanje naglaska u riječima i izgovora naglasnih cjelina u rečenici te uvježbavanje intonacije rečenice

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 29 – 30.

## Morfološke igre

Jedna je od zadataka jezičnih sadržaja koje učenici trebaju utvrditi znanje iz područja morfologije, u kojemu prema *Kurikulu za nastavni predmet Latinski jezik* trebaju *definirati, uočavati, opisivati i tvoriti jednostavnije gramatičke oblike riječi i njihove odnose*<sup>7</sup>. Morfologija je hrvatskoga jezika, pa tako i latinskoga jezika jedan od najzahtjevnijih dijelova gramatike jer uključuje poznavanje svih vrsta i oblika riječi, odnosno sve promjene koje se događaju s određenom vrstom riječi. Poznavanje morfologije latinskoga jezika uključuje prepoznavanje pojedine vrste riječi te deklinaciju imenskih vrsta riječi, konjugaciju glagola, komparaciju pridjeva, ali i prepoznavanje gramatičkih kategorija (roda, broja i padeža) imenskih vrsta riječi te način, broj i vrijeme glagolskih oblika. Kako je to vrlo zahtjevan i važan dio gramatike latinskoga jezika, potrebno je koristiti se igrom kao strategijom koja će učenicima olakšati učenje ovih za njih nerijetko zahtjevnih i nezanimljivih sadržaja. Učenici igrama na ovoj razini mogu prepoznavati pojedine vrste riječi te svrstavati u pojedine kategorije imenice (rod, broj, padež u kontekstu rečenice), glagole (prošlo vrijeme, sadašnje vrijeme, buduće vrijeme, indikativ, konjunktiv, imperativ), pridjeve (prve i druge deklinacije ili treće deklinacije). U

<sup>6</sup> U nastavnome se procesu pod pojmom *cilj* podrazumijevaju izražene namjere, iskazi očekivanja te djelotvornosti nastavnoga procesa i odgovaraju na pitanje što se želi postići određenom nastavnom situacijom, stoga se u svim navedenim primjerima igara definiraju samo jezični ciljevi jer je naglasak na tome da učenici pomoću ovih igara usvoje gramatičke sadržaje i obogate rječnik latinskoga jezika.

<sup>7</sup> [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_143.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_143.html)

kasnijoj fazi učenja latinskoga jezika, igre mogu biti kompleksnije te obuhvaćati i sve ostale vrste riječi u kojima će učenici određivati i prepoznavati njihova obilježja: vrste zamjenica, brojeva, veznika ili određivanje brojeva, razvrstavanje prijedloga, priloga ili veznika kao nepromjenjivih vrsta riječi. Morfološke se igre mogu koristiti kao motivacija za nastavne sadržaje, za utvrđivanje gradiva ili ponavljanje prije ispita znanja (Aladrović Slovaček 2018).

Za nastavu morfologije Latinskoga jezika, od deset igara osmišljenih za nastavu Hrvatskoga jezika kojima je cilj usvojiti određenu vrstu riječi ili ovladati određenom morfološkom kategorijom, u nastavku će se rada predstaviti sljedeće igre: (1) *Pokaži me*; (2) *Imenska i glagolska pantomima*; (3) *Koje sam deklinacije ili konjugacije? Oboji me! Dešifriraj me!* te (4) *Čovječe, prepoznaj me!*

Upotrebom navedenih igara u nastavnome procesu, učenicima će se olakšati usvajanje određenih vrsta riječi, ovladavanje određenom morfološkom kategorijom, prepoznavanje određenih vrsta riječi, morfoloških kategorija te ponavljanje i prepoznavanje gramatičkih oblika riječi i njihovih odnosa.

#### **Pokaži me**

Ova igra može poslužiti za ponavljanje pojedinih vrsta riječi, primjerice imenica, glagola ili pridjeva, ali je bitno da se s učenicima unaprijed dogovori značenje pojedinoga pokreta. Ako će učenici primjerice ponavljati deklinacije imenica, mogu se dogovoriti da je znak za prvu deklinaciju pokazivanje objema rukama na sebe, za drugu deklinaciju pokazuju rukama srce, za treću deklinaciju oblikuju rukama krug, za četvrtu deklinaciju oblikuju rukama trokut, a za petu deklinaciju pljesnu. Igra se može igrati tako da jednina imenica znači jedan pljesak rukom, a množina imenica podizanje ruku u zrak. Kada se dogovore pravila, učenici stanu u krug, a profesorica je u sredini kruga i govori imenice u kanonskome obliku, primjerice: *terra, -ae, f., populus, -i, m., pax, pacis, f., pirum, -i, n., potricus, -us, f.*

**Jezični ciljevi:** usvojiti određenu vrstu riječi ili ovladavanje određenom morfološkom kategorijom

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 31 – 32

### **Imenska ili glagolska pantomima**

Pantomima je dobar način da se učenici zabave i nasmiju, ali i da upotrijebe maštu da bi što bolje prikazali ono što im je zadano. U ovoj je igri potrebno unaprijed odrediti ako će se vježbati imenice ili glagoli. Ako se profesorica odluči za vježbanje glagola, treba pripremiti tridesetak različitih kartica na kojima će, primjerice, biti ispisani glagoli u kanonskome obliku s prijevodom ako učenici još uvijek ne poznaju određeni leksik. Učenici stoje u krugu i ulaze u sredinu krugu gdje iz vrećice uzimaju svoju karticu s glagolom i prikazuju radnju koja je napisana na kartici. Pobjednik je onaj učenik koji uspije pogoditi najveći broj odgovora.

**Jezični ciljevi:** prepoznavanje imenica ili glagola kao vrste riječi, usvajanje novoga leksika

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 32 – 33

### **Koje sam deklinacije ili konjugacije? Oboji me! Dešifriraj me!**

U ovoj je igri potrebno unaprijed dogovoriti koja će se vrsta riječi ponavljati. Primjerice, profesorica pripremi tridesetak imenica različitih deklinacija u jedini ili množini. Za svaku se deklinaciju unaprijed odredi boja: crvena – prva deklinacija, plava – druga deklinacija, žuta – treća deklinacija, zelena – četvrta deklinacija, ljubičasta – peta deklinacija. Svaki učenik pripremi pet bojica. Za svakoga učenika je potrebno napraviti i predložak s krugom koji treba obojiti. Kada profesorica pročita sve riječi, učenici provjeravaju točnost označavanja zajedno s profesoricom, odnosno gledaju ako je njihova šifra ispunjena bojama točna. Pobjednik je onaj učenik s najviše točnih odgovora.

Na sličan se način u kasnijoj fazi učenja latinskoga jezika može igrati s glagolskim vremenima označavajući bojama: prezent crvenom bojom, perfekt plavom bojom, futur narančastom bojom, imperfekt ljubičastom bojom. Profesorica čita rečenice u kojima se nalaze različita vremena, a učenici odabirući boju trebaju označiti u kojemu je glagolskome vremenu naznačena rečenica.

**Jezični ciljevi:** prepoznavanje i tvorba imenica ili drugih vrsta riječi ili oblika

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 36

### Čovječe, prepoznaj me!

Profesorica pripremi ploču s figurama i kockicama. Može se koristiti predložena ploča ili profesorica može osmisliti svoju ploču. Cilj je igre dovesti što prije svoje figure od početne do završne točke. Na polja je potrebno staviti različite zadatke, koji ovise o gradivu koju su učenici obrađivali. Učenici mogu deklinirati imenice ili sintagme sačinjene od imenica i pridjeva, konjugirati glagole, stavljati glagolske oblike iz aktiva u pasiv, imenice iz jednine u množinu, prepoznavati vrste riječi, vrstu zamjenica, određivati jedninu ili množinu i sl. pri čemu svako polje treba biti označeno nekim znakom, primjerice X1, X2, X3, a za svako je polje napravljena i kartica sa zadatkom koji učenik treba izvršiti. Ako učenik točno izvrši zadatak, nastavlja igru, a ako je pogriješio, vraća se na početnu točku ili napravi ono što na kartici piše, primjerice vrati se jedan korak unatrag.

Primjeri kartica:

X1 – Dekliniraj imenicu terra, -ae, f.

TOČNO: Napravi dva koraka naprijed.

NETOČNO: Vrati se na startnu poziciju.

X2 – Oblik *amo* u pasivu glasi \_\_\_\_\_.

TOČNO: Napravi korak naprijed.

NETOČNO: Napravi tri koraka unatrag.

X3 – Prepoznaj u kojemu je vremenu glagol u rečenici: *Appello te amicum*.

TOČNO: Idi dva koraka naprijed.

NETOČNO: Napravi sedam koraka unatrag.

**Jezični ciljevi:** ponavljanje određene vrste riječi s njezinim obilježjima te prepoznavanje gramatičkih oblika riječi i njihovih odnosa

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 38

## Sintaktičke igre

U sintaksi Latinskoga jezika, kao i u sintaksi Hrvatskoga jezika, najvažnija je od svega rečenica, kao osnovna komunikacijska jedinica. Učenici se na razini sintakse Latinskoga jezika upoznaju s dijelovima rečenice: predikatom, subjektom, atributom, apozicijom, priložnim oznakama, sintaksom padeža, konjunktivima, sintaksom glagola, latinskim konstrukcijama koje su veoma važne u prevođenju tekstova s latinskoga jezika te s podjelom rečenica. Sintaksa je latinskoga jezika veoma zahtjevan dio jezičnoga sadržaja, zato što se od učenika, prema *Kurikulu za nastavni predmet Latinski jezik za osnovne i srednje škole*, očekuje da *definiraju, uočavaju, opisuju i tvore složene gramatičke oblike riječi i njihove odnose, raščlanjuju, grupiraju i uspoređuju složene gramatičke oblike riječi i njihove, upotrebljavaju složene gramatičke sadržaje, ali i pronalaze i navode u rječničkome obliku riječi iz obrađenih rečenica i prilagođenih tekstova te da razumiju sadržaj i prevode rečenicu ili prilagođeni tekst*<sup>8</sup>. Važno je i napomenuti da se sintaksa Latinskoga jezika razlikuje u sintaksi Hrvatskoga jezika po položaju njegovih sastavnica, naime, u hrvatskome je jeziku osnovni poredak sljedeći: subjekt, predikat, objekt, a u latinskome jeziku, predikat dolazi na kraju rečenice, što ponekad učenicima predstavlja problem pri prevođenju tekstova. Upravo je zato u nastavi latinskoga jezika važno poticati i sintaktičke jezične igre da bi se učenicima olakšalo učenje sintaktičkih sadržaja. Sintaktičke se igre mogu povezati sa svim ostalim jezičnim igrama, zato što je u njihovome ostvarenju važno poznavanje morfologije latinskoga jezika, kao i osnovnoga leksika. Na početku je učenja latinskoga jezika važno ispravno prepoznavati riječi u rječniku i u tekstu. Kao što se u Hrvatskome jeziku, tako se i u Latinskome jeziku razlikuju promjenjive i nepromjenjive vrste riječi. Promjenjive su vrste riječi: glagoli, imenice, pridjevi, zamjenice i brojevi te se sastoje od osnove i nastavka, a svaka od njih ima specifičan način navođenja u rječniku. Postoji podjela promjenjivih vrsta riječi na one koje se konjugiraju<sup>9</sup> – glagoli te na one koje se dekliniraju<sup>10</sup> – ostale imenske riječi. Nepromjenjive su vrste riječi: prijedlozi, prilozi, uzvici, veznici i čestice. Osim deklinacija i konjugacija, važno je usvojiti i službu riječi u rečenici te upute za analizu i prijevod rečenice. Na početku učenja latinskoga jezika od učenika treba zahtijevati da na pravilan način analiziraju rečenicu, odnosno, da (1) pročitaju rečenicu; (2)

---

<sup>8</sup> usp. [U kurikulum.pdf \(skolazazivot.hr\)](http://kurikulum.pdf(skolazazivot.hr))

<sup>9</sup> Glagoli se konjugiraju, odnosno mijenjaju se u licu, broju, načinu, vremenu i stanju.

<sup>10</sup> Ostale se promjenjive vrste riječi dekliniraju, odnosno mijenjaju svoje nastavke u šest padeža, tri roda, dva broja i pet deklinacija.



naprave analizu rečenice (krećući od predikata, subjekta, izravnoga i neizravnoga objekta, atributa, apozicije, priložnih oznaka); (3) izvade riječi iz rječnika te (4) prevedu rečenicu.

Za realizaciju sintaktičkih jezičnih igara, važno je primjenjivati jezične igre na svim ostalim razinama jer se u njima zahtjeva znanje iz svih jezičnih razina. Katarina Aladrović Slovaček (2018) navodi da sintaktičke igre imaju cilj da se pomoću njih strukturira gramatički i leksički točna rečenica te da se izgovori u skladu s raspoloženjem i sadržajem, osvijestiti određeni glas u riječi i rečenici povezivanjem riječi u sintagme te povezivanjem riječi u rečenice te rečenica u tekst, stoga navodi sljedeće jezične igre koje će se prilagoditi nastavi Latinskoga jezika: (1) *Velika rečenica*; (2) *Pomiješane riječi*; (3) *Spoji me*.

### **Velika rečenica**

Učenicima se zadaju rečenica u kojoj trebaju crtama odvojiti riječi tako da rečenica bude smisljena. Učenicima se mogu rečenice podijeliti u parovima ili ih se može podijeliti u skupine. Kada učenici odvoje na pravilan način rečenice, može im se zadati da razvrstaju na riječi na promjenjive i nepromjenjive riječi. Nakon toga se im može zadati da pomoću rječnika pronađu odgovarajuću riječ i pokušaju je upotrijebiti u novome kontekstu.

Primjeri rečenice:

*Saepeinhortolacrimat.*

*ReinauladeaeVestaedesolat.*

**Jezični ciljevi:** strukturirati gramatički i leksički točnu rečenicu, povezati riječi u rečenice, upotreba novoga leksika u kontekstu

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 39<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Navedena je igra u potpunosti prilagođena nastavi latinskoga jezika. Aladrović Slovaček je ostvaruje tako da jedan učenik kaže neku riječ, a potom svaki učenik dodaje po jednu riječ ponavljajući ono što je prethodno čuo, pri čemu učenici trebaju voditi računa da rečenica ima smisla.

### **Pomiješane riječi**

Profesorica učenicima donosi poznate pomiješane riječi u kuverti u različitim gramatički oblicima i različitih vrsta riječi, pa učenike podijeli u skupine i daje im kuvertu s riječima. Učenicima se daje deset minuta da povežu riječi u rečenicu, a na višoj se razini učenja latinskoga jezika, može učenicima zadati zadatak da pokušaju i rečenice povezati u smisleni tekst. Ako se želi da je zadatak zahtjevniji, u kuvertu se mogu staviti riječi u kanonskome obliku, samo što je onda učenicima potrebno dati više vremena da osmisle rečenicu ili tekst.<sup>12</sup>

**Jezični ciljevi:** povezati riječi u rečenice te rečenice u tekst

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 41

---

<sup>12</sup> Osim za uvježbavanje strukturiranja gramatički i leksički točnih rečenica u nastavnome procesu, ova se igra može upotrijebiti i kao ispit znanja.

## Spoji me

Učenicima se daju zadaci u kojima trebaju pronaći parove zadanih oblika te ih spojiti.

Primjerice:

**Pronađi parove zadanih oblika glagola amo, 1.**

2.l.sg.ind.prez.akt.

amas

2. l. pl. ind. impf. akt.

amamus

1.l.pl.ind.impf.pas.

amabit

1.l.pl.ind.prez.akt

amant

3.l.pl.ind.prez.akt.

amabatis

3.l.sg.ind.fut.1.akt.

amabamur

**U priloženome tekstu brojkom označi u kojemu su glagolskome vremenu naglašeni predikati.**

**1** indikativ prezenta aktivnoga

**2** indikativ imperfekta pasivnoga

**3** indikativ futura 1. aktivnoga

Primjerice:

Servius Tullius multos amicos Romanos **numerabat** \_\_\_ et post mortem Tarquini Prisci **regnabat** \_\_\_. **Dicit** \_\_\_ et civibus Romanis **promittit** \_\_\_: Census **instituum** \_\_\_, homines in centurias **distribuum** \_\_\_ et constructionibus curam **dabo** \_\_\_.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Preuzeto: <https://edutorij.e-skole.hr/share/proxy/alfresco-noauth/edutorij/api/proxy-guest/a550b56d-1eaf-4041-8a51-973fa0aa1331/html/m1-j1.html>

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 42<sup>14</sup>

### **Leksičke igre**

U svakome stranom suvremenome jeziku, pa tako i u latinskome, od učenika se zahtijeva da osim gramatičkih sadržaja usvoje i vokabular, koji je neizostavan dio nastavnoga procesa u poučavanju jezika. Todorović (2018) ističe da vokabular povezuje četiri vještine, a to su vještina pisanja, govorenja, čitanja i slušanja. Kada učenici trebaju usvojiti novi vokabular čini im se da se susreću s gomilom izoliranih riječi koje bi trebali naučiti napamet prije njihova stavljanja u njihovu smislenu cjelinu. Na učenike ta situacija djeluje demotivirajuće, obeshrabruje ih i udaljava od interesa, a i učenja jezika. Stoga bi igre trebale postati dio nastavnoga procesa u usvajanju novoga vokabulara jer će vjerojatno učenici rado sudjelovati u nekim novim načinima u kojima mogu naučiti ono što im je potrebno. Vjerojatno će za vrijeme sudjelovanja u igri, nesvjesno usvojiti novi vokabular i izraze na lakši način jer će im glavna preokupacija biti ostvarivanje cilja igre, a ne učenje (Todorović 2018). Cilj nastave latinskoga jezika, između ostaloga trebao bi biti i razvoj jezično-komunikacijske sposobnosti i korištenje vokabulara toga jezika. Iako je poučavanje rječnika važan dio usvajanja i učenja jezika, možda je i malo zanemarivan u tradicionalnoj nastavi poučavanja te se svakako više vremena u nastavi latinskoga jezika posvećuje učenju gramatike. Aladrović Slovaček (2018) ističe da je usvajanje vokabulara komulativan proces pa svako izlaganje istoj riječi obogaćuje i jača učenikovo razumijevanje, stoga bi u nastavi latinskoga jezika trebalo koristiti leksičke igre kao jedan od načina usvajanja i učenja novih riječi ili ponavljanja naučenih riječi. Leksičke igre ne moraju nužno biti povezane uz određene nastavne jedinice ili cjeline, već ih profesori mogu koristiti kao motivaciju ili ponavljanje sadržaja, u trenucima kada učenicima opadne pozornost (Aladrović Slovaček 2018).

U *Kurikulu za nastavni predmet Latinski jezik za osnovne i srednje škole* navodi se da učenici trebaju *pronaznati i navoditi rječnički oblik riječi iz obrađenih rečenica i prilagođenih tekstova, uočavati, pravilno upotrebljavati i raščlaniti riječi latinskoga podrijetla koje susreće u svakodnevnome životu povezane sa sadržajem koji se obrađuje*. U nastavku poglavlja predstaviti će se sljedeće igre koje autorica (2018) redom naziva: (1) *Bratoljub*; (2) *Memori*; (3)

---

<sup>14</sup> Zadaci su samostalno osmišljeni, zadržano je samo ime koje se navodi u knjizi. Na ovakav se način može od učenika tražiti da označe službu riječi u rečenici ili konstrukcije. Igra je primjenjiva i za ispit znanja.

*Tople i hladne riječi; (4) Reci mi suprotno; (5) Oslikavanje riječi; (6) Crna riječ te (7) Neologistika* te dvije igre koje navodi Ranko Rajović (2017: 96 – 97) pod nazivom *(8) Izbaci uljeza i (9) NTC pjesmica za učenje stranih riječi* kojima je cilj proširivanje i bogaćenje rječnika te usvajanje značenja riječi.

### **Bratoljub**

Igra je koja je dobila ime po Bratoljubu Klaiću, tvorcu Rječnika stranih riječi. Igra je korisna u nastavi latinskoga jezika, zato što profesorica na početku igre učenicima predstavlja i pokazuje rječnik te im otkriva sve njegove dobre strane. Prije početka igre profesorica objašnjava kako se rječnik koristi i kako se traže riječi iz teksta u rječniku što će učenicima koristiti na nastavnim satima, ali i kod kuće kada će sami morati raditi na tekstu. Kako bi učenici obogatili svoj rječnik i naučili neke nove riječi te njihov izgovor i kako se navode u kanonskome obliku, jedan učenik izlazi pred ostale i otvara nasumično rječnik i odabire jednu riječ. Nakon što je pročitana u kanonskome obliku (npr. *terra, -ae, f.*), ostali učenici ponove tu riječ i kažu njezino značenje. Dok učenici pogode značenje riječi, zapisuju ga u bilježnicu. Učenici se natječu te su pobjednici oni učenici koji prvi dođu do rješenja i saznaju što riječ zapravo znači.

**Jezični ciljevi:** proširivanje i bogaćenje rječnika latinskoga jezika

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 46

### **Memori**

Profesorica na dvadesetak kartica ispiše riječi sa svojim značenjima iz nekoga teksta koji su već prethodno obradili (u svrhu ponavljanja vokabulara iz teksta), ili koji će tek obrađivati (kao motivaciju u obradi novoga teksta). Ovisno o broju skupine, učenici se mogu podijeliti u parove ili u grupe od četiri ili pet učenika te trebaju spojiti parove, dakle riječ iz teksta s njezinim značenjem. Pobjednik je onaj par ili ona skupina koja je prva došla do rješenja. Kako bi igra bila korisnija, kreativnija i zabavnija, mogu se na primjer staviti pokraj riječi gdje su značenja i značenja na nekome od suvremenih stranih jezika – na engleskome, njemačkome ili talijanskome.

**Jezični ciljevi:** ponoviti ili usvojiti leksik latinskoga jezika

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 47

### **Tople i hladne riječi**

Ova se igra može koristiti za bogaćenje svim vrstama riječi, ili kao za ponavljanje leksika iz određenoga teksta. Profesorica može unaprijed odrediti kojom vrstom riječi će učenici bogatiti svoje znanje. Naime, ako se s učenicima obrađuju imenice prve deklinacije mogu se staviti samo te imenice i sl. Napomena je za ovu igru da je za realizaciju potrebno načiniti popis riječi koji je već učenicima djelomično poznat, na popisu se mogu pronaći i riječi koje su sinonimi. Nakon što se učenicima da popis riječi, učenici u parovima ili u skupinama trebaju rasporediti riječi u dva stupca na tople riječi i na hladne riječi. Tople su riječi one koje imaju neku pozitivnu konotaciju, a hladne riječi one s negativnom konotacijom. Na primjer tople riječi bile bi *amor, oris, m. ljubav, amo, 1. ljubiti* i sl., a negativne riječi bile bi *bellum, -i, n. rat, morior, mortuus sum, 3. umrijeti*. Može se i uvesti kategorija „mlake riječi“ koja podrazumijeva riječi s neutralnim značenjem, na primjer u ovu bi se skupinu mogli ubrojiti svi prijedlozi, čestice, veznici i sl. igra Kako bi igra bila zabavnija i efikasnija može se igrati u više krugova. U prvome krugu na primjer, učenici trebaju odrediti vrstu riječi, njezine gramatičke kategorije (možda bih i predložila da se riječi i stavljaju u druge padeže kako bi se ujedno i ponovio sadržaj iz gramatike) pa bi s obzirom na broj točno određenih vrsta riječi i točnosti gramatičkih kategorija učenici u parovima ili u skupinama, dobili prve bodove koje bi profesorica bilježila na ploču. Dok u drugome krugu učenici trebaju svim riječima u određenome vremenu, na primjer deset minuta, odrediti značenje, ili pak profesorica može zadati da se određuju značenja primjerice samo toplim riječima, ili samo hladnim. S obzirom na to da neke riječi imaju više značenja, učenici bi se trebali fokusirati samo na prvotna značenja, ali dobro bi bilo da ispišu i neko drugo značenje. U drugome krugu bodovi se dobiju s obzirom na točnost određenih značenja riječi. U trećemu krugu bi učenici mogli sve tople ili hladne ili neutralne, riječi staviti u kontekst, tj. poštujući gramatička pravila napisati na latinskome jeziku barem dvije rečenice u kojima bi upotrijebili tu riječ ili više riječi. Za ovaj bi zadatak bilo potrebno oko pet minuta. Učenike se na kraju boduje s obzirom na točnost napisanih rečenica. Nakon svih triju krugova zbrajaju se bodovi parova ili skupina i proglašava se najuspješniji par ili skupina. Ova se igra ne mora igrati samo u tri krugova, može se u više ili manje, ovisno o situaciji, a može se igrati i svaki krug kao zasebna igra.

**Jezični ciljevi:** osvještavanje značenja riječi, bogaćenje rječnika, usvajanje rječničke sastavnice, ponavljanje morfoloških kategorija

Izvor: Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 47 – 48

### **Reci mi suprotno**

Za ovu se igru učenicima može unaprijed zadati da pomoću rječnika pronađu i ispišu antonime ili sinonime da bi se njima mogli koristiti u igri. U ovoj igri, učenici stoje u krugu. Ako je razred veći, na primjer do dvadeset učenika, onda se mogu podijeliti u dva kruga. U svakome krugu odredi se učenik koji započinje krug i koji treba reći jednu riječ (bilo koju imenicu, pridjev, glagol, prijedlog, veznik), zatim kaže ime sljedeće osobe koja u sljedećih deset sekundi mora reći riječ suprotnoga značenja. Ako to ne uspije, osoba ispada iz kruga. Igra se tako dugo nastavlja dok ne ostane samo jedna osoba u krugu. Ako se igra u dva kruga, onda se na kraju natječu najbolji igrači iz krugova, tako dugo dok jedan ne ispadne. Osim s riječima suprotnoga značenja mogu se igrati i s riječima istoga ili sličnoga značenja. Na primjer ako prva osoba kaže, *concordia, ae, f.* sloga i prozove sljedeću osobu ta osoba treba reći *discorida, ae, f.* nesloga.

**Jezični ciljevi:** ponavljanje sinonima i antonima, bogaćenje rječnika

Izvor: Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 49

### **Oslikavanje riječi**

U ovoj igri učenici imaju tridesetak riječi, iz određenoga teksta kojega su obrađivali na prethodnome satu latinskoga jezika. Učenici se podijele u parove ili u skupine. Svaki par ili skupina odabire prvoga natjecatelja koji u prvome krugu izlazi i na raspolaganju ima tri minute u kojima treba pokušati nacrtati na ploči ono što je dobio na papiriću, a njegova skupina ili par treba pogoditi o čemu se radi. Skupina može i postavljati pitanja, ali samo ona pitanja usmjerena na sliku, a osoba koja crta može samo pantomimom ili pomoću slike pokušati skupini dati odgovor. Igra se može igrati u više krugova, a pobjednik je onaj par ili skupina koja ima najviše osvojenih pogodaka.

**Jezični ciljevi:** bogaćenje rječnika i usvajanje značenja novih riječi

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 49

### **Crna riječ**

Ovu se igru može igrati u skupini po troje učenika ili u paru. Igra je osmišljena u obliku karata za poznatu dječju igru *Crni Petar*. Učenicima se podijeli pedeset karata na kojima su riječi iz nekoga teksta ili više tekstova koje su učenici obrađivali na satu latinskoga jezika. Igra se može upotrijebiti u svrhu ponavljanja vokabulara. Učenici prvo trebaju podijeliti prvih petnaest karata tako da svaki od njih dobije pet karata. Zatim učenici izvlače jedan drugome karte iz niza i traže parove – a par predstavlja slika (ili značenje riječi na hrvatskome jeziku) i napisana riječ na latinskome jeziku u svome kanonskom obliku. Kada izvuku kartu svoga para, izvuku i kartu iz špila karata. Među kartama se nalazi i jedna karta koja je uljez, tzv. *crna riječ*, a igru je izgubila ona osoba kod koje je na kraju ostala ta karta, a pobijedila je osoba koja skupi najviše parova.

**Jezični ciljevi:** usvajanje značenja riječi, ponavljanje rječnika

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 50



### Neologistika

U ovoj se igri učenici mogu podijeliti u skupine ili u parove. Svaka skupina ili svaki par dobiju jednu kuvertu u kojoj se nalaze riječi na latinskome jeziku u kanonskome obliku, u drugoj kuverti se nalaze značenja tih riječi, a u trećoj se nalaze različite naredbe koje učenici trebaju provesti na riječima kada ih upare. Na primjer, u prvoj se kuverti nalaze riječi: *amor, -oris, m., bellum, -i, n., pugno, 1., amo, 1., dulcis*. U drugoj se kuverti nalaze značenja tih riječi *ljubav, rat, boriti se, ljubiti (voljeti), sladak*. A u trećoj se nalaze naredbe, na primjer, ako je riječ imenica napravi ablativ jednine ili dekliniraj sljedeću imenicu u jednini. Ako je riječ neki glagolski oblik, naredba može glasiti napravi 1. lice množine, ili prepoznaj koje je to glagolsko vrijeme te prebaci u pasiv. Pobjednik je ona skupina ili par koji imaju najviše točnih rješenja.

**Jezični ciljevi:** osvještavanje tvorbe riječi u latinskome jeziku, ponavljanje morfoloških kategorija

Izvor: samostalno osmišljeno prema Aladrović Slovaček 2018: 51

### Izbaci uljeza

Učenje novih riječi pomaže igra u kojoj učenici trebaju izbaciti riječ koja se fonetski ne uklapa u druge dvije riječi.

Primjer zadatka:

- a) acus lacus vultus
- b) dux lux rex

**Jezični ciljevi:** bogaćenje rječnika, osvještavanje rime kao glasovnoga podudaranja riječi

Izvor: samostalno osmišljeno prema Rajović 2017: 96

### NTC pjesmica za učenje stranih riječi

Učenicima se zadaje da pomoću rječnika pronađu riječi koje se rimuju te nakon toga osmisliti kratku pjesmicu. Igra je idealna za korištenje u motivacijskome dijelu sata, a ovom metodom učenici uče stranu riječ tako što nalaze još jednu riječ koja se rimuje, a onda to sa svojim materinskim jezikom uklapaju u pjesmice, pa se tako lakše uče riječi, razvija asocijativno razmišljanje i misaone klasifikacije, što je vrlo važno u razvoju funkcionalnoga znanja.

Primjer pjesmice:

Došla je kraljica brzo i uskoro **mox**  
začuo se je njezin glas **vox**.  
Izašao je na balkon, pa čuo je glas i kralj **rex**  
nakon što je donio novi zakon **lex**.  
Kralj nije mogao puno promijeniti **muto**  
kako je to u početku mislio **puto**.

**Jezični ciljevi:** bogaćenje rječnika, osvještavanje rime kao glasovnoga podudaranja riječi, rada na oblikovanju teksta, razvoj stilskih sposobnosti

Izvor: samostalno osmišljeno prema Rajović 2017: 97

## Poticaj na govorenje

Iako je latinskome jeziku već u povijesti oduzeta govorena komponenta te na njemu u današnje vrijeme nije moguće u potpunosti ostvariti komunikaciju, zato što postoji velika vremenska i sociološko-kulturološka distanca od antičkoga svijeta. U povijesti (krajem 19. i početkom 20. stoljeća) se uvela direktna metoda<sup>15</sup> u poučavanje stranih jezika, pa tako i u poučavanje latinskoga jezika jer je on postao dosadan i nezanimljiv od onoga trenutka kada je prestao biti govoreni te se je smatralo da bi ga se trebalo učiti kao i sve moderne jezike jer bi se tako izbjegla monotonost (Rouse 1926 prema Ljubišić 2016). Ljubišić (2016: 118) navodi da krajem 20. i početkom 21. stoljeća nastaju udžbenici koji su prilagođeni učenju latinskoga jezika prema direktnoj metodi, pa izdvaja udžbenik *Lingua Latina per se illustrata* danskoga profesora Hansa H. Oerberga u kojemu zagovara govorenu komponentu latinskoga jezika. Udžbenik se sastoji od dva udžbenika od kojih se prvi zove *Familia Romana*, a drugi *Romana Aeterna*. Osim korištenja udžbenika u kojima se zagovara govorena komponenta latinskoga jezika, učenike je moguće potaknuti na komunikaciju pomoću unaprijed osmišljenih dijaloga.

### Čitanje po ulogama

Dijalog 1:

*IN CLASSE*

**Magistra:** Avete, discipulae et discipuli! Ego sum vestra magistra. Mihi nomen Iulia est.

Ave, discipula! Quod nomen tibi est?

**Discipula:** Ave, magistra! Mihi nomen Silvia est.

**Magistra:** Salve, discipule! Quod nomen tibi est?

**Discipulus:** Mihi nomen Marcus est.

**Magistra:** Nomen habemus. Habemus etiam et cognomen. Mihi cognomen Petrović est.

Discipula, quod cognomen tibi est?

**Discipula:** Mihi cognomen Zadravec est.

**Magistra:** Quod tibi, discipule, cognomen est?

<sup>15</sup> v. poglavlje: Metodika poučavanja latinskoga jezika

**Discipulus:** Mihi cognomen Horvat est.

Dijalog 2:

*IULIA ET MARCUS*

**Marcus:** Ave, amice! Mihi nomen Marcus est. Ego sum discipulus.

**Iulia:** O Marce, ego non amicus se damica sum. Mihi nomen Iulia est.

**Marcus:** Absolve me, amica. Quo vadis?

**Iulia:** in scholam eo. Visne mecum ire?

**Marcus:** Gratias ago tibi. Debeo in scholam cum magistris libros lego.

**Iulia:** Tunc, vale!

**Marcus:** Vale!

Osim unaprijed osmišljenih dijaloga, učenicima se može zadati zadatak da samostalno osmisle dijalog zamišljajući različite govorne situacije.

**Jezični ciljevi:** interpretacija teksta u dramskome obliku, poticaj na govorenje

Izvor: preuzeto od Bekavac Basić i Međeral 2020: 17 – 18

## Ostale igre

U današnje vrijeme u kojemu su djeca, ali i odrasli vezani uz elektroničke aplikacije i uređaje, nastava bi latinskoga jezika bila zanimljivija i dinamičnija upotrebom elektroničkih igara, odnosno igara koje se mogu vidjeti i u medijima, samo što ih treba oblikovati u didaktičke igre. U nastavu latinskoga jezika mogle bi se prilagoditi neke od igara koje učenici, ali i odrasli imaju mogućnosti vidjeti na televiziji, stoga će se u nastavku navesti popularni kvizovi koji su svima poznati, a mogu se uklopiti u nastavni proces u etapu motivacije, sinteze ili u sat ponavljanja gradiva za ispit znanja<sup>16</sup>:

1. **Tko želi biti milijunaš?**
2. **Najslabija karika**
3. **Šifra**
4. **Potjera.**

Osim navedenih kvizova u nastavu se latinskoga jezika mogu uvesti i sljedeće igre:

1. **Križaljka**
2. **Igra vješala**
3. **Osmosmjerka.**

U nastavku se donose poveznice na internetske stranice pomoću kojih se mogu izraditi materijali za kreativnu nastavu latinskoga jezika:

1. **Wordwall:** <https://wordwall.net/>
2. **LearningApps:** [LearningApps – online alat za izradu digitalnih nastavnih sadržaja | Profil Klett \(profil-klett.hr\)](#)
3. **CrosswordLabs:** <https://e-laboratorij.carnet.hr/crossword-labs-svatko-moze-napraviti-krizaljku/>
4. **Kahoot!:** <https://kahoot.com/>.

---

<sup>16</sup> Kvizovi se mogu napraviti na sljedećoj stranici: <https://www.profil-klett.hr/learningapps-online-alat-za-izradu-digitalnih-nastavnih-sadrzaja>.

## Vrednovanje jezičnih igara

U metodičkoj se literaturi navodi da nastava, kao i svaka druga djelatnost treba završavati određenim ciljevima, odnosno ishodima koji se trebaju vrednovati pomoću instrumenata vrednovanja (testova, zadaća, ispita, načina ocjenjivanja). Ako jezične igre promatramo kako proces kojim učenike dovodimo do određenoga cilja, onda je potrebna kontrola (vrednovanje) postavljenih ciljeva učenja. U *Smjernicama za vrednovanje procesa i ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda u osnovnoškolskome i srednjoškolskome odgoju i obrazovanju* navodi se da su kriteriji vrednovanja očekivane razine postignuća u određenoj aktivnosti ili određenome trenutku tijekom odgojno-obrazovnoga procesa, a određuje ih učitelj/nastavnik/profesor samostalno ili zajedno s učenicima. Pri određivanju kriterija vrednovanja važno se je koristiti razinama ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda koje predstavljaju očekivane razine postignuća učenika na kraju školske godine. Kako bi se moglo vrednovati i jezične igre u nastavku će se opisati prijedlog vrednovanja.

Jezične se igre, kao didaktički oblikovane igre, mogu vrednovati prema unaprijed postavljanim odgojno-obrazovnim ciljevima koje učenik treba postići na kraju školske godine. Ako se jezične igre upotrebljavaju u nastavnome procesu, može se unaprijed izraditi obrazac u obliku tablice s imenima učenika pomoću kojega će se vrednovati postavljeni ciljevi. Primjerice, ako učenici sudjeluju u igri, ako su aktivni i daju točne odgovore, mogu skupljati bodove (pluseve) za aktivnost u igri, a na kraju se školske godine broj bodova uzima u obzir pri zaključivanju ocjene.

## Upotreba igre kao metode poučavanja

Značenje se igre kao metode poučavanja javlja vrlo rano te postoje podaci o tome da su je u procesu odgoja i obrazovanja primjenjivali već stari Egipćani, ali su to ipak bili samo izuzeci koji su upravo zbog toga privlačili pozornost (Bognar 1986: 42). Godinama se je škola smatrala mjestom u kojemu se trebala održavati disciplina, a učitelj je sa šibom u ruci bio stoljećima simbol takve škole. Bognar (1986) navodi da je sustav bio zatrovan tradicijom koja je dugo vremena onemogućavala ostvarivanje kvalitetnih i naprednih ideja. Iako su postojala reformatorska nastojanja novih koncepcija odgoja i obrazovanja bliska uvođenju igre kao metode poučavanja u nastavni proces, nisu imala značajan utjecaj na praksu jer se preveliki utjecaj tradicije nije mogao pobiti. Interes za korištenje igre u nastavnome procesu javlja se posljednjih dvadesetak godina kao posljedica psiholoških istraživanja fenomena igre, ali i pod utjecajem predškolskoga odgoja (Montesori; NTC sustav učenja; Danski odgoj djece) koji se je razvijao neovisno o školskome odgoju, pa je bio prilagođeniji djetetovim potrebama. U suvremenome shvaćanju odgoja i obrazovanja igra se kao metoda poučavanja pronalazi u svim predmetima osnovne škole, osobito u razrednoj nastavi, kada su učenici u fazi konkretnih misaonih operacija (Piaget 1977 prema Aladrović Slovaček 2011). Upravo se je stoga i oblikovala jezična igra čiji je glavni cilj savladavanje jezika i njegovih sadržaja koji su učenicima sami po sebi nezanimljivi, nerazumljivi i zahtjevni. Istraživanjem literature dostupne na internetskim stranicama (Šojat 2005; Đurić 2009; Martinčić-Jerčić i Tvrtković 2016; Aladrović Slovaček 2011; Aladrović Slovaček 2018; Hulec 2018; Todorović 2018) jezične se igre upotrebljavaju u nastavi Hrvatskoga jezika, Povijesti, Latinskoga jezika, Talijanskoga jezika te Engleskoga jezika. Iako su nastavnici svjesni važnosti provođenja različitih metoda i načina učenja te važnosti provođenja igre u nastavnome procesu, istraživanja (Aladrović Slovaček 2011) pokazuju da se jezične igre ne provode često, odnosno tek pedeset posto učitelja u svojoj nastavi ponekad ili često odabiru igru kao nastavnu metodu kojom će učenicima približiti određeni sadržaj ili ga pomoću igre uvježbati. Igre su učinkoviti alati za učenje jer se učenici u njima osjećaju ugodnije, opušteniji su i usvajaju veći broj informacija uz manji zamor, a igra im istodobno pruža mogućnost da timski rade da bi postigli određeni cilj.

Upotreba jezičnih igara u nastavnome procesu je slabo zastupljena jer je nastavnici ne provode smatrajući da ona stvara neprijateljsko okruženje za učenje, potiče konkurenciju

među učenicima, nemaju vremena za igru jer ponekad igre zahtijevaju da se pomiču klupe, zatim nemaju vremena pronaći igre koje bi mogli uklopiti u nastavnu jedinicu, nadalje, jer je mali fond nastavnih sati, a velika je količina gradiva koju je potrebno obraditi u određenome periodu propisanu *Nacionalni planom i programom za srednje strukovne škole i gimnazije* te jer provođenje igre zahtjeva dodatnu pripremu, trud i napor, a učenici su nerijetko i dalje nezainteresirani i nemotivirani (Hulec 2018).

Kako su se u prvome dijelu rada opisale mnoge jezične igre koje se mogu upotrijebiti u nastavi Latinskoga jezika, zaključno će se u sljedećim poglavljima prikazati kako se metodu igre može uklopiti u nastavne jedinice u prvome i drugome razredu opće gimnazije propisane *Nacionalnim planom i programom za srednje strukovne škole i gimnazije*. Važno je napomenuti da ako nastavnici žele upotrebljavati metodu igre u nastavi, trebaju početkom školske godine, pri izradi godišnjega plana, odlučiti koju će nastavnu jedinicu obraditi uvođenjem igre kao metode poučavanja, zato što im to omogućava da unaprijed pripreme pribor i materijale da bi se zadani ciljevi mogli ispuniti.



## Primjena igre u nastavnome satu latinskoga jezika

Nastavne se etape u Latinskome jeziku razlikuju s obzirom na to govori li se o području Jezične pismenosti i komunikacije, Iskustva teksta i komunikacije ili Civilizacije i društva. Primjeri nastavnih priprema izradit će se po sljedećim etapama: (1) doživljajno- spoznajna motivacija; (2) najava teme i lokalizacija; (3) obrada novoga gradiva; (4) sinteza; (5) zadavanje zadataka za samostalan rad. Kurikulom nastavnoga predmeta Latinski jezik predviđa isprepletenost njegovih triju domena (Jezične pismenosti, Iskustva teksta i komunikacije te Civilizacije i društva) i svih ishoda na razini predmeta, a na nastavniku je da u planiranju i provedbi kurikula odabere dinamiku i dubinu ostvarivanja ishoda u svakoj pojedinoj temi i lekciji<sup>17</sup>.

Đurić (2009 prema Aladrović Slovaček 2018: 11) navodi da je igra *jedan od prvih načina učenja koji omogućava nove spoznaje kroz vlastito iskustvo*, ali je i jedan od načina kojim se učenike može motivirati na sudjelovanje u nastavnome procesu. Pri tome je uloga nastavnika kao motivatora neizbježna, zato što motivacija izravno utječe na ishode učenja, odnosno, ako nastavnik uspije motivirati svoje učenike, oni će na lakši način ispuniti zadane ishode. Korištenjem kreativnih jezičnih igara u nastavi Latinskoga jezika, učenici će postati motiviraniji i na lakši će i njima primjeren način usvojiti, ponoviti ili uvježbati određene nastavne sadržaje iz gramatike i leksika, koji su neophodni za poznavanje ovoga jezika. S obzirom na to, u sljedećim će se poglavljima prikazati nastavne pripreme s nastavnim jedinicama koje su propisane *Nastavnim planom i programom za gimnazije i srednje škole* po metodičkome predlošku za poučavanje jezika, pri čemu se upotrebljavaju sustavi iz metodičke literature, ali će se u nastavni proces uklopiti opisane kreativne jezične igre prilagođene određenoj nastavnoj jedinici. Osim što će se kreativne jezične igre iskoristiti u motivacijskome dijelu sata, uklopit će se i u etapu sinteze. Cilj je upotrebe kreativnih jezičnih igara da se učenicima pruža lakši, njima zanimljiviji način usvajanja nastavnoga sadržaja, a nastavnicima metoda rada koja će ih poticati na kreativnost i drugačiji, osvježeni način rada.

---

<sup>17</sup> v. poglavlje: Razrada domena, str. 10 dostupno na: [LJ kurikulum.pdf \(skolazivot.hr\)](http://kurikulum.pdf(skolazivot.hr))

### **12.1 Primjer nastavnoga sata – 1. razred opće gimnazije<sup>18</sup>**

U prvome razredu gimnazije, učenici, osim što trebaju usvojiti pravila čitanja, naglašavanja i pisanja te pravilnoga naglašavanja latinskih riječi, trebaju prepoznati, primjenjivati i uspoređivati jednostavnije i jednostavne gramatičke oblike riječi i njihove odnose. U ovoj će nastavnoj pripremi glavni cilj biti da učenici usvoje prvu ili a-deklinaciju. Metodički sustav koji će biti iskorišten tijekom strukturiranja nastavnoga sata je reproduktivno-eksplikativni s kreativnim jezičnim igrama koje će biti uklopljene u etapu motivacije i sinteze. U nastavku slijedi artikulacija sata za spomenutu nastavnu jedinicu:

#### Doživljajno-spoznajna motivacija

Nakon uvodnoga pozdrava profesorica najavljuje i objašnjava motivacijski zadatak. Za motivaciju im je profesorica izmislila dijalog pomoću kojega će potaknuti učenike na konverzaciju na latinskome jeziku i naučiti ih kako da se na latinskome jeziku predstave, pa im ga dijeli u isprintanome obliku s prijevodom na hrvatski jezik.

#### Najava i lokalizacija teme:

Nakon što su se učenici u razredu predstavili profesorici i ostatku razreda, profesorica im najavljuje današnju temu, a to je obrada novoga gradiva, odnosno prva ili a-deklinacija, pa zapisuje na ploču naslov današnje teme.

#### Obrada novoga sadržaja:

Profesorica učenicima zapisuje na ploču primjer imenice u kanonskome obliku, koja se deklinira po prvoj ili a-deklinaciji i objašnjava im koja je osnova riječi te koji su nastavci i različitim bojama označava osnovu i nastavke. Nakon što im je profesorica objasnila princip po kojemu se dekliniraju imenice prve deklinacije, dijeli im kartice na kojima se nalaze imenice prve deklinacije i govori im da će im te kartice koristiti za igru u kojoj će do kraja sata vježbati dekliniranje imenica prve deklinacije.

---

<sup>18</sup> Izvor: Bagarić, Jadranka; Gjurašin, Mislav: Minerva Origines: udžbenik latinskoga jezika za 1. godinu učenja u klasičnim gimnazijama. Školska knjiga. Zagreb. 2020.

### Sinteza:

Za sintezu je profesorica osmislila igru koja će se odvijati na tri razine. Najprije svi trebaju stati u krug i uzeti sa sobom kartice na kojima se nalaze njihove imenice. Učenicima je zadatak da u prvome krugu pomoću nastavaka, koji će ostati zapisani na ploči dekliniraju svoju imenicu. U drugome krugu profesorica objašnjava sljedeću razinu igre, a to je da će učenici jedni drugima u krugu govoriti koji padež svoje imenice trebaju reći, dok će u trećemu krugu njihov zadatak biti prebaciti padež imenice koji im jedan od učenika kaže iz jednine u množinu ili obratno.

### Zadatak za samostalan rad:

Učenici pomoću rječnika koji se nalazi na posljednjim stranica u udžbeniku, trebaju izvaditi barem dvije imenice prve deklinacije i deklinirati ih u svojim bilježnicama.

Tablični prikaz nastavne pripreme s priložima:

Nastavno područje	Jezična pismenost
Nastavna tema	Prva ili a-deklinacija
Tip sata	obrada novoga gradiva
Ključni pojmovi	vrste riječi, imenice, deklinacija, prva ili a-deklinacija
Odgojno-obrazovni ishodi	učenik usvaja jednostavnije gramatičke oblike riječi; pronalazi i navodi imenice prve deklinacije pomoću rječnika u kanonskome obliku
Oblici rada	frontalni oblik rada, individualni oblik rada
Nastavne metode	metoda usmenoga izlaganja, metoda razgovora, metoda pisanja, metoda slušanja, igra
Nastavna sredstva i pomagala	ploča, kreda (flomaster), kartice s riječima u kanonskome obliku koje odgovaraju broju učenika u razredu, osmišljeni dijalog za predstavljanje

## PLAN PLOČE

### *Prva ili "a" deklinacija*

puella, -ae, f. - djevojka (osnova: puell-)

N puella      n puellae

G puellae      g puellārum

D puellae      d puellis

A puellam      a puellas

V puella      v puellae

AB puellā      b puellis

### Prilog: Kartice imenica prve deklinacije

**puella, -ae, f. – djevojka**

**magistra, -ae, f. – učiteljica**

**stella, -ae, f. - zvijezda**

**fabula, -ae, f. – priča**

**filia, -ae, f. – kći**

**via, -ae, f. – cesta**

**rosa, ae, f. – cvijet**

**schola, -ae, f. – škola**

Prilog: Dijalog

*IN CLASSE*

**Magistra:** Avete, discipulae et discipuli! Ego sum vestra magistra. Mihi nomen \_\_\_\_\_ est.

Ave, discipula! Quod nomen tibi est?

**Discipula:** Ave, magistra! Mihi nomen \_\_\_\_\_ est.

**Magistra:** Salve, discipule! Quod nomen tibi est?

**Discipulus:** Mihi nomen \_\_\_\_\_ est.

**Magistra:** Nomen habemus. Habemus etiam et cognomen. Mihi cognomen \_\_\_\_\_ est.

Discipula, quod cognomen tibi est?

**Discipula:** Mihi cognomen \_\_\_\_\_ est.

**Magistra:** Quod tibi, discipule, cognomen est?

**Discipulus:** Mihi cognomen \_\_\_\_\_ est.

Prijevod na hrvatski jezik:

**Učiteljica:** Zdravo, učenice i učenici! Ja sam vaša učiteljica. Zovem se \_\_\_\_\_. Zdravo, učenice! Kako se ti zoveš?

**Učenica:** Zdravo učiteljice! Zovem se \_\_\_\_\_.

**Učiteljica:** zdravo učeniče! Kako se ti zoveš?

**Učenik:** Zovem se \_\_\_\_\_.

**Učiteljica:** Imamo ime. Imamo također i prezime. Prezime mi je \_\_\_\_\_. Učenice kako se ti prezivaš?

**Učenica:** Prezivam se \_\_\_\_\_.

**Učitelj:** Kako se ti, učeniče, prezivaš?

**Učenik:** Prezivam se \_\_\_\_\_.

### 12.3. Primjer nastavnoga sata – 2. razred opće gimnazije<sup>19</sup>

U drugome razredu gimnazije, učenici, osim što trebaju usvojiti pravila čitanja, naglašavanja i pisanja te pravilnoga naglašavanja latinskih riječi, prepoznati, primjenjivati i uspoređivati jednostavnije i jednostavne te složenije gramatičke oblike riječi i njihove odnose, trebaju i prepoznavati, razlikovati i analizirati odnose riječi u rečenici i/ii tekstu. U ovoj će nastavnoj pripremi glavni cilj biti da učenici za samostalan rad mogu prevesti određeni tekst s latinskoga jezika na hrvatski jezik. Metodčki sustav koji će biti iskorišten tijekom strukturiranja nastavnoga sata je problemsko-stvaralački sustav s kreativnom jezičnom igrom u etapi motivacije. U nastavku slijedi artikulacija sata za spomenutu nastavnu jedinicu:

#### Doživljajno-spoznajna motivacija

Nakon kratkoga razgovora s učenicima, profesorica objašnjava motivacijski zadatak u kojemu je za učenike osmislila igru. Učenicima na PPT prezentaciji projicira popis riječi iz teksta koji je predvidjela obraditi na današnjem satu i objašnjava učenicima da će igrati igru *Tople, hladne i mlake riječi*, pa im daje isprintanu tablicu u koju će trebati razvrstati riječi s popisa. Nakon što su učenici razvrstali riječi u stupce, provjeravaju kako su ih razvrstali, ali i prepoznaju kojoj vrsti riječi određena riječ pripada.

#### Najava i lokalizacija teme:

Nakon što su ponovili vrste riječi profesorica im najavljuje temu današnjega sata, a to je analiza teksta *Mali fructus divitiarum*<sup>20</sup>.

#### Obrada novoga sadržaja:

Profesorica učenicima PPT prezentacijom prikazuje tekst na kojemu je služba riječi u rečenicama označena različitim bojama te se ispod njega nalaze pa zajedno s učenicima započinje analizu teksta najprije krećući od predikata, zatim traže subjekt, attribute, apozicije te priložne oznake.

---

<sup>19</sup> Izvor: Bagarić, Jadranka; Matković, Dubravka: Minerva Origines: udžbenik latinskoga jezika za 2. godinu učenja početnika i 5. godinu učenja nastavljača u klasičnim gimnazijama. Školska knjiga. Zagreb. 2020.

<sup>20</sup> Preuzeto: <https://forum.duolingo.com/comment/39469417/More-Latin-texts>

Zadatak za samostalan rad:

Učenici za samostalan rad trebaju prevesti tekst koji su pomoću profesorice analizirali na satu.

Tablični prikaz nastavne pripreme s priložima:

Nastavno područje	Jezična pismenost; iskustvo teksta i komunikacija
Nastavna tema	Analiza teksta <i>Mali fructus divitiarum</i>
Tip sata	Ponavljanje gradiva
Ključni pojmovi	vrste riječi, služba riječi u rečenicama
Odgojno-obrazovni ishodi	učenik prepoznaje, primjenjuje i raščlanjuje složenije gramatičke sadržaje i njihove odnose; razumije i objašnjava latinski tekst
Oblici rada	frontalni oblik rada, individualni oblik rada
Nastavne metode	metoda usmenoga izlaganja, metoda razgovora, metoda pisanja, metoda slušanja, igra
Nastavna sredstava i pomagala	PPT prezentacija, tekst, igra, popis riječi

PLAN PLOČE
<b>Popis riječi:</b> augeo, 2. - povećavati autem – a, pak avaritia, -ae, f. - pohlepa bonus, 3 – dobar civitas, -atis, f. - država constituo, 3. - ustanoviti converto, 3. - okretati

corrumpo, 3. - kvariti  
cresco, 3. - rasti  
divitiae, -arum, f. - bogatstvo  
dominatio, -onis, m. - prevlast  
expello, 3. - protjerati  
facile – lako  
fortuna, -ae, f. - sreća  
fructus, -us, m. - plod  
haud – ne baš  
homo, -inis, m. - čovjek  
imbutus, 3 – okaljani  
imperium, -i, n. - vlast  
iustitia, -ae, f. - pravednost  
iuventus, -utis, f. - mladež  
libertas, -atis, f. - sloboda  
luxuries, -ei, f. - raskoš  
magnopere – jako  
malum, -i, n. - zlo, porok  
malus, 3 – loš, zao  
miseria, -ae, f. - jad  
mos, moris, m. - običaj (pl. ponašanje)  
muto, 1. - mijenjati  
officium, -i, n. - dužnost  
otium, -i, n. - nerad  
porto, 1. - nositi  
publicus, 3 – javan  
res, rei, f. - stvar  
rex, regis, m. - kralj  
servo, 1. - obavljati  
tunc – tada



Tekst za analizu:

### Mali fructus divitiarum

Reges imperium paulatim in superbam dominationem convertebant. Romani autem reges expellunt et rem publicam constituunt. Libertas civitatem magnopere augebat. Tunc \*Romae boni mores erant. Res publica industriā et iustitiā crescebat. Sed fortuna mores mutabat. Otium, divitiae, luxuries, avaritia miseriam Romanis portabant et homines corrumpebant. Postremo iuventus imbuta malis haud facile officia servabat.<sup>21</sup>

#### Objašnjenja:

*paulatim – prilog; in superbam dominationem – prijedložni izraz (in + dominationem, superbam je njegov atribut); magnopere – prilog, tunc – prilog; \*Romae – lokativ; industria i iustitia – imenice u ablativu; postremo – prilog; malis – imenica u ablativu; haud facile – prilog (facile je prilog, a haud je negacija)*

#### Prilog: zadatak za igru

Tople riječi	Mlake riječi	Hladne riječi

<sup>21</sup> Upotrebom tehnike učenja dvostrukih asocijacija, određenom se bojom označi predikat, subjekt, objekt, prilog, veznik te priložne oznake pa se time povezuju različita područja u mozgu što omogućava lakše snalaženje u tekstu. Na višoj se razini učenja latinskoga jezika različitim bojama može označavati sintaksa padeža i konstrukcije.



### 13. Zaključak

Kako je latinskome jeziku s vremenom oduzeta govorena komponenta, za razliku od drugih stranih jezika, postalo je teško i zahtjevno usvojiti ovaj jezik. S obzirom na to da se već godinama smanjuje interes i želje za učenjem klasičnih jezika, na početku se rada otvara rasprava o tome treba li nam još klasična filologija u današnje vrijeme, nakon toga se upućuje na podrijetlo i ulogu latinskoga jezika, kao jezika koji je u 15. i 16. stoljeću bio jezik međunarodne komunikacije i intelektualne zajednice, pa je kao takav, imao i veliki utjecaj na Hrvatski narod u povijest, stoga se i navodi u kojim se je sve sferama života latinski jezik upotrebljavao u povijesti hrvatskoga naroda. S obzirom na to da je metodika latinskoga jezika slabo istražena, u nastavku se navode metode poučavanja jezika te specifičnosti metodike i principi latinskoga jezika. Osim općenitoga teorijskog prikaza metoda poučavanja jezika i latinskoga jezika, kao osvježenje u nastavi latinskoga jezika uvodi se metoda igre, odnosno kreativnih jezičnih igara koje se dijele na sljedećim jezičnim razinama: fonološkoj, morfonološkoj, sintaktičkoj i leksičkoj. Metoda igre se ograničava na usvajanje gramatičkih i leksičkih sadržaja, zato što to učenicima predstavlja veliki problem u učenju latinskoga jezika. Iako mu je oduzeta govorena komponenta, u radu se navode udžbenici i jezične igre kojima je moguće učenike potaknuti na konverzaciju na latinskome jeziku. Prije nego što se u radu metodološki prikazuje kako provesti metodu igre u nastavnim jedinicama latinskoga jezika, navode se izazovi zbog kojih je ponekada zahtjevno upotrebljavati jezične igre u nastavnome procesu. Zatim se prikazuju nastavne pripreme u kojima se nastavna jedinica obrađuje pomoću jezičnih igara u prvome i drugome razredu opće gimnazije. Za prvi je razred opće gimnazije u nastavnoj etapi doživljajno-spoznajna motivacija iskorištena igra u kojoj se učenici predstavljaju na latinskome jeziku. Također, u etapi sinteze odabrana igra pomoću koje se uvježbava prva ili a-deklinacija. U drugome razredu opće gimnazije upotrebljava se igra *Tople, mlake i hladne riječi* u etapi doživljajno-spoznajne motivacije. Osim toga u nastavnoj je pripremi iskorištena i metoda boje, koja se prema Rajoviću naziva tehnikom dvostrukih asocijacija, zato što se povezuje služba riječi s određenim bojama, čime se učenicima olakšava usvajanje sadržaja na razini sintakse.

Primjenom i uvođenjem kreativnih jezičnih igara, koje Katarina Aladrovič Slovaček (2018) iznosi u svojoj knjizi za nastavu Hrvatskoga jezika, u nastavu Latinskoga jezika, potiče

se učenika na kreativnost i sudjelovanje u nastavnome procesu te poučavanje gramatičkih i leksičkih sadržaja Latinskoga jezika, pa nastavu čini kreativnijom, zanimljivijom i primjerenijom učenicima. Glavni je cilj uvođenja jezičnih igara u poučavanju latinskoga jezika da se učenicima pomogne ovladati jezikom, njegovim gramatičkim te leksičkim sadržajima. Prednosti su jezičnih igara to što se mogu koristiti u svim dijelovima sata, a na profesoru je zadatak da procjeni kada je trenutak u kojemu je učenicima potrebno uvođenje igre. Uvođenje jezičnih igara u bilo kojemu dijelu nastavnoga sata ima svoju svrhu, a to je da učini nastavu dinamičnijom, zanimljivijom, potiče svakoga učenika na aktivnost te ovisno o svojem cilju potiče timski ili natjecateljski duh. Bitno je da igra ima određenu strukturu i svoj odgojno-obrazovni cilj (Aladrović Slovaček 2018).

Latinski jezik zaslužuje da mu se pridaje na važnosti zbog njegove duge povijesti i utjecaja na druge jezike, stoga je važno učiti latinski jezik, ali prije svega je važno usvojiti gramatički sadržaj i leksik, koji će zasigurno biti zanimljiviji upotrebom navedenih kreativnih jezičnih igara u nastavnome procesu. Usvajanjem gramatičko-sintaktičkih pravila te njihovog prepoznavanja u tekstovima i prevođenjem na materinski jezik se razvija misaono rasuđivanje, zaključivanje, ali se poboljšava i stilsko izražavanje. Jednom kada se usvoje gramatičko-sintaktička pravila i određeni leksik, čitajući, analizirajući i prevodeći tekstove upoznaje se ljepota jezika, stil pojedinih pisaca, ali se time i upoznaje povijest, običaji i kultura te cjelokupan život rimskoga života.

## 14. Literatura

1. Andrilović, Vlado; Čudina, Mira: *Psihologija učenja i nastave*. Školska knjiga. Zagreb. 1985.
2. Aladrović Slovaček, Katarina: *Kreativne jezične igre*. Alfa. Zagreb. 2018.
3. Bežen, Ante: *Metodika – znanost o poučavanju nastavnog predmeta*. Profil. Zagreb. 2008.
4. Bilbao, Alvaro: *Dječji mozak objašnjen roditeljima*. Egmont. d.o.o. Zagreb. 2020.
5. Bognar, Ladislav; Matijević, Milan: *Didaktika*. Školska knjiga. Zagreb. 2005.
6. Bognar, Ladislav: *Igra u nastavi na početku školovanja*. Školska knjiga. 1986.
7. Čudina-Obradović, Mira: *Igrom do čitanja: igre i aktivnosti za razvijanje vještina čitanja*. Školska knjiga. Zagreb. 2002.
8. Duran, Mirjana: *Dijete i igra*. Naklada Slap. Jastrebarsko. 2003.
9. Goričanec, Vanja: *Motiv igre u hrvatskome dječjem romanu: završni rad*, Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli. 2019.
10. Kapović, Mate: *Uvod u indoeuropsku lingvistiku*. Matica hrvatska. Zagreb. 2008.
11. Peti Stantać, Anita; Velički Vladimira: *Jezične igre za velike i male*. Alfa 2008.
12. Potkonjak, Nikola; Šimleša Petar: *Pedagoška enciklopedija 1. i 2.* Novi Sad. 1989.
13. Rajović, Ranko: *Kako igrom uspješno razvijati djetetov IQ*. Harfa. Split. 2017.
14. Rosandić, Dragutin i Irena: *Hrvatski jezik u srednjoškolskoj nastavi*. Školske novine. Zagreb. 1996.
15. Šešelj, Zlatko i sur.: *Treba li nam još filologija? – zbornik radova*. Latina et Graeca. 1986.
16. Težak, Stjepko: *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika 1*. Školska knjiga. Zagreb. 1996.

### ČLANCI:

1. Đurić, Aleksandra: *Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre) // Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*, 58, 3(2009). Dostupno na: [file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/6\\_A\\_uric\\_VAZNOST\\_IGRE\\_U.pdf](file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/6_A_uric_VAZNOST_IGRE_U.pdf)

2. Ljubišić, Sanja: Specifičnosti metoda u nastavi latinskog jezika. // Naša škola, 1-2(2016). Dostupno na: <https://pdfs.semanticscholar.org/a514/cf9c383a98790139cc4629fcf617d6d67.pdf>
3. Martinčić-Jerčić, Zdravka; Tvrtković, Tamara: Prodesse et delectare u nastavi latinskog jezika i književnosti – novi pristup na starim temeljima. // Kroatologija: časopis hrvatsku kulturu, 7, 1(2016). Dostupno na: [file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/075\\_090\\_7\\_2016\\_1.pdf](file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/075_090_7_2016_1.pdf)
4. Pribiševo Beleslin, Tamara: Play in Research with Children. // Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje, 16, 1(2014). Dostupno na: [file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/CJE\\_Vol\\_16\\_Sp\\_Ed\\_No\\_1\\_Pribisev\\_Beleslin.pdf](file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/CJE_Vol_16_Sp_Ed_No_1_Pribisev_Beleslin.pdf)
5. Šešelj, Zlatko: Obrazovni ciljevi i obrazovni zadaci u nastavi klasičnih jezika. // Latina et Graeca, 24(1986). Dostupno na: [file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/1984\\_24\\_3\\_7\\_Seselj\\_Obrazovni\\_cilj\\_i\\_obrazovni\\_zadaci\\_nastave\\_klasicnih\\_jezika%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/1984_24_3_7_Seselj_Obrazovni_cilj_i_obrazovni_zadaci_nastave_klasicnih_jezika%20(2).pdf)
6. Šojat, Anita: Suvremeni oblici poučavanja kviz: tko želi dobiti peticu. // Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja, 51, 14(2005). Dostupno na: [file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/09\\_ANITA\\_SOJAT.pdf](file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/09_ANITA_SOJAT.pdf)
7. Todorović, Majda: Igre u nastavi talijanskoga jezika. // Strani jezici: časopis za primijenjenu lingvistiku, 47, 1-2(2018). Dostupno na: [file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/strani\\_jezici\\_47\\_1\\_2\\_6.pdf](file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/strani_jezici_47_1_2_6.pdf)

#### INTERNETSKI IZVORI:

1. Kurikul nastavnoga predmeta Latinskoga jezika za osnovne škole i gimnazije: [https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/LJ\\_kurikulum.pdf](https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/LJ_kurikulum.pdf)
2. Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Latinski jezik: [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_143.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_143.html)
3. Nastavni plan i program za gimnazije i srednje škole. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta. Zagreb. 2015: <https://www.ncvvo.hr/nastavni-planovi-i-programi-za-gimnazije-i-strukovne-skole/>

4. Piršl, Elvi: Nastavne metode. Sveučilište Jurja Dobrile. Dostupno na: [NASTAVNE METODE \(ucoz.com\)](#)

#### IZVORI:

1. Bagarić, Jadranka; Gjurašin, Mislav: Minerva Origines: udžbenik latinskoga jezika za 1. godinu učenja u klasičnim gimnazijama. Školska knjiga. Zagreb. 2020.
2. Bagarić, Jadranka; Matković, Dubravka: Minerva Origines: udžbenik latinskoga jezika za 2. godinu učenja početnika i 5. godinu učenja nastavljača u klasičnim gimnazijama. Školska knjiga. Zagreb. 2020.
3. Bekavac Basić, Ivan; Međeral, Franjo: Elementa Linguae latinae: udžbenik latinskoga jezika za zdravstvene škole. Školska knjiga. Zagreb. 2020.
4. Knezović, Pavao; Demo, Šime: Latinski jezik 1-2. Hrvatski studiji Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb. 2014.

#### PRILOZI:

1. Slika 1. Prikaz mjesta latinskoga jezika među indoeuropskim jezicima (samostalno osmišljeno prema Kapović 2014: 15 – 61)
2. Tablica 1. Razvoj latinskoga jezika (usp. Knezović, P.; Demo, Š. 2014: 2)
3. Tablica 2. Struktura nastavne jedinice (Bežen 2008: 313 – 14)
4. Prilog 1. Kartice imenica prve deklinacije (samostalno osmišljeno)
5. Prilog 2. Dijalog: *In classe* (Bekavac Basić; Međeral 2020: 19)
6. Prilog 3. Tablica zadatka za igru (samostalno osmišljeno)
7. Prilog 4. Tekst za analizu (dostupno na: <https://forum.duolingo.com/comment/39469417/More-Latin-texts>)

## Sažetak

Ovaj se rad bavi kreativnim pristupom poučavanja latinskoga jezika u svrhu da se poboljša način učenja i poučavanja te da se poveća interes za učenjem klasičnih jezika. S obzirom na to da 21. stoljeće nije naklonjeno učenju klasičnih jezika te s ciljem da se osvijesti potreba za učenjem klasičnih jezika u prvome se dijelu rada upućuje na važnost učenja klasičnih jezika, podrijetlo te ulogu latinskoga jezika. Budući da se poučavanju latinskoga jezika u velikoj mjeri pristupa na tradicionalan način, istražuje se metodika poučavanja jezika, predstavljaju se sustavi iz metodičke literature te se iznose klasične metode poučavanja latinskoga jezika s ciljem da se ukaže na potrebu za nadogradnju metoda poučavanja. Budući da je igra djeci imanentna, u prvome se dijelu rada naglasak stavlja na to da bi igru trebalo iskoristiti u nastavnome procesu s ciljem da se učenike motivira i potakne na aktivnost. Kako je djeci igra imanentna u drugome se dijelu rada naglasak stavlja na igru i predstavlja se je kao metodu poučavanja pomoću koje se učenike može motivirati i potaknuti na aktivnost u nastavnome procesu. Nakon toga se prikazuje podjela na jezične kreativne igre s primjerima za upotrebu u nastavi latinskoga jezika, koju iznosi Katarina Aladrović Slovaček (2018) u svojoj knjizi pod nazivom *Kreativne jezične igre*. Korištenje kreativnih jezičnih igara u nastavi latinskoga jezika ne podrazumijeva isključivanje tradicionalnoga učenja jezika, već ga nadopunjuje te omogućava nastavnicima noviji pristup u poučavanju jezika, a učenicima pristup učenju jezika kojim ih se potiče na razvoj samostalnoga učenja što dovodi do njihova osamostaljivanja, ali i do povećanja interesa za učenjem.

Zaključno, napravljen je prikaz nastavnih priprema s nastavnim jedinicama koje su propisane *Nastavnim planom i programom za srednje škole*. Pripreme su napravljene po metodičkome predlošku za poučavanje jezika, pri čemu se upotrebljavaju sustavi iz metodičke literature, ali se primjenjuju i opisane kreativne jezične igre.

Ključne riječi: latinski jezik, metodika nastave latinskoga jezika, kreativan pristup učenja i poučavanja, igra, kreativne jezične igre, nastavna priprema



## **Abstract**

This paper deals with a creative approach to teaching the Latin language to improve the mode of learning and teaching, and to increase interest in learning classical languages. Considering that the 21st century has not been prone to learn classical languages and to bring attention to the need of learning classical languages, in the first part of the paper the importance of learning classical languages, their origin, and the role of the Latin language are demonstrated. Since the teaching of the Latin language is largely approached traditionally, the method of teaching the language is investigated, systems from methodical literature are presented, as are the classical methods of teaching the Latin language to show the need to upgrade the teaching method. Since games are immanent for children, in the first part of the paper, the emphasis is placed on how games should be used in the teaching process to motivate and encourage the activity. As games are immanent for children, in the second part of the paper, the emphasis is placed on games and is represented as a method of teaching by which students can be motivated and encouraged to be active in the teaching process. Subsequently, the classification of creative language games is shown with examples for usage in teaching the Latin language, as presented by Katarina Aldarović Slovaček (2018) in her book „Creative language games“. The use of creative language games in Latin language class does not imply the exclusion of traditional language study, rather it complements it and allows teachers a newer approach to language teaching, and students access to language learning that encourages the development of independent learning, which leads to their independence but also an increase of interest in learning.

In conclusion, there is an overview of teaching preparations with teaching units prescribed by the curriculum and high school program. The preparations were made according to the methodical template for language teaching, using systems from methodical literature, but also applying the described creative language games.

**Keywords:** Latin language, Methodology of Latin Language class, Creative Approach to Learning and Teaching, Games, Creative Language Games, Teaching Preparation