

U POTRAZI ZA IVANINIM BLAGOM – RADIONIČKI OBLIK RADA U KORELACIJSKO-INTEGRACIJSKOM NASTAVNOM SUSTAVU

UDK: 371.3:811.163.42:5

371.3:821.163.42-34

Stručni rad

Sažetak

U radu su istražene mogućnosti korelacije hrvatskoga jezika i prirode i društva u četvrtom razredu osnovne škole.

Korelacijsko-integracijski nastavni sustav omogućava uspješnije, brže i trajnije stjecanje znanja i razvijanje učeničkih sposobnosti i vještina. Međupredmetno povezivanje ujedinilo je različite predmete na osnovi zajedničkih sadržaja, ciljeva i zadataka. Radionica i igra kao dvije nastavne strategije za manji broj učenika međusobno se nadopunjuju i isprepliću na osnovi zajedničkih elemenata kao što je simulacija i praktična primjena stečenih znanja. Radionički oblik rada može povezati teoriju i praksu i poticati stvaralaštvo učenika, a igra potiče suradnju, timski duh, snalažljivost i socijalne vještine. Povezivanjem tih dviju strategija nastala je radionica „U potrazi za Ivaninim blagom“.

Radionica na otvorenom „U potrazi za Ivaninim blagom“ tematski je vezana uz naslov „Priče iz davnine“ Ivane Brlić-Mažuranić i obradu lektire u četvrtom razredu osnovne škole.

Radionica je postavljena u okvire natjecateljske igre s pravilima koja ima cilj utvrđivanje i usustavljivanje nastavnih sadržaja iz hrvatskog jezika i prirode i društva. U radionici se simuliraju sadržaji, oživljavaju likovi, situacije i pojave iz bajki koje služe za provjeru ili primjenu znanja iz prirode i društva. Bajke svojom tematskom raznolikošću omogućuju rad s različitim prirodoslovno-znanstvenim sadržajima, a znanost o tekstu i novi pristupi proučavanju teksta otvaraju nove mogućnosti sinkronijske korelacije u nastavi.

Ključne riječi: *pedagoška radionica; igra s pravilima; korelacijsko-integracijski sustav; teorija međupredmetnih veza; nastavni model; aktivna nastava; suradničko učenje; istraživačka nastava; hrvatski jezik; priroda i društvo; Ivana Brlić-Mažuranić*

* mr. sc. Irena Krumes – Šimunović, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Učiteljski fakultet u Osijeku, Dislocirani studij u Slavonskom Brodu, Ivana Gundulića 20, 35000 Slavonski Brod, e-mail: irena.krumes-simunovic@sb.t-com.hr

** Mirela Števanic – Pavelić, prof., OŠ Dragutin Tadijanić, Naselje Andrije Hebranga bb, 35000 Slavonski Brod

1. Uvod

Ivana Brlić-Mažuranić svojim je pisanim stvaralaštvom za djecu ostavila neizbrisiv trag na hrvatskoj književnoj sceni. Njezini tekstovi mogu se naći u gotovo svim udžbenicima hrvatskog jezika za razrednu nastavu.

Prema *Nastavnom planu i programu za osnovnu školu*,¹ dječji roman *Čudnovate zgode šegrta Hlapića* obvezna je lektira za 3. razred, a u četvrtom razredu obvezne su za čitanje bajke *Regoč* i *Šuma sriborova* iz zbirke *Priče iz davnine*.

U hrvatskim se školama u posljednje vrijeme na satima lektire uočavaju problemi: kriza čitanja, smanjeno zanimanje za knjigu, nepostojanje kulture čitanja, veliki utjecaj elektroničkih medija.²

Zato se oni koji se bave odgojem i obrazovanjem brinu da čitanje postane učenicima navika jer *ljudi prestanu misliti kada prestaju čitati* (Diderot, prema Kermek-Sredanović, 1985:5).

Osposobljavanje učenika za čitanje nije samo učenje tehnike čitanja već razvijanje njegove sposobnosti mišljenja, kvalitetnije komunikacije, kritičkog promišljanja, pogleda na svijet. Zato se u razrednoj nastavi stječu temelji čitateljske kulture. Sati lektire pružaju različite mogućnosti pristupa knjizi i to primjerenim metodičkim strategijama koje su zasnovane na spoznajama o kognitivnom razvoju učenika i koje ga organizirano usmjeravaju prema samostalnoj čitateljskoj djelatnosti.

Bajke Ivane Brlić-Mažuranić postale su temeljni dio hrvatske kulturne naobrazbe i književnog naslijeđa.

Međutim, recepcija Ivaninih tekstova s vremenom se mijenja i zato se s pravom treba pitati kako njena djela doživljavaju mali čitatelji 21. stoljeća? Neprolaznost univerzalnih vrijednosti Ivaninih priča i bajki trebali bi biti prepoznatljivi i uz to i sastavni dio interesno-spoznajnog svijeta desetogodišnjaka, kako to predviđa i Nastavni plan i program.

Djeci su zanimljiva djela koja mogu spoznati na razini sadržaja, ali nastava treba pokrenuti trajnije i dublje spoznaje koje bi učenici ponijeli sa sobom kroz život.

Dužni smo trajne moralne i etičke vrijednosti Ivaninih djela ugraditi u nastavu hrvatskoga jezika koja će biti svrhovita, primjerena, ali istodobno i privlačna i zanimljiva svim sudionicima.

Suvremeno obrazovanje zahtijeva i prilagodbu nastavnih strategija u školama kako bi učenici bili spremni za izazove novoga vremena.

U našim se školama do pojave Hrvatskog nacionalnog obrazovnog standarda uvriježio model strogosti i zatvorenosti nastavnih predmeta, što rezultira neprohodnošću znanja kroz različita znanstvena područja. Nepovezivanje istih ili sličnih sadržaja onemogućuje učeniku sagledavanje svijeta, tj. znanja u cjelini.³

Potaknuti najnovijim spoznajama suvremene škole odlučili smo pokušati iznaći novi model interpretacije književnoumjetničkog teksta koji bi povezo nove nastavne strategije i različite metode poučavanja u nastavi lektire koje se temelje na sadržajima Ivaninih bajki. Slobodnijim pristupom nastavnim metodama i različitim kombinaci-

¹ Narodne novine, godište CLXVIII, broj 102, Zagreb, 15. rujna 2006.

² O tome piše Kata Lučić-Mumlek, *Lektira u razrednoj nastavi*, ŠK, Zagreb, 2002.

³ Prema Polić, M., *Cjelovitost svijeta i odgoja*, Stručne teme, Nastavnički priručnik 2007/2008., Znamen, Zagreb, str. 188.

jama nastavnih strategija aktivno bi se uključilo učenike u proces učenja, a učiteljima bi se ponudio novi pristup starim temama.

2. Teorijske osnove

Svake se godine u travnju u Slavonskom Brodu održavaju Dječje svečanosti *U svijetu bajki Ivane Brlić-Mažuranić* gdje se na državnoj razini slavi djelo i pisana riječ našeg „hrvatskog Andersena“.

U sastavu Dječjih svečanosti u travnju 2008. profesorice i studentice četvrte godine Učiteljskog fakulteta, Dislociranog studija u Slavonskom Brodu, uključile su se prvi put svojom radionicom u program, prezentiravši na taj način novi nastavni model koji se stvarao u sklopu metodičkih vježbi iz hrvatskog jezika i prirode i društva.⁴ Radionica je usmjerena na mogućnosti korelacija dvaju različitih nastavnih predmeta čime bi se ostvarili nastavni ciljevi.

Prema osnovnim odrednicama odgojno-obrazovnog rada i nastavnog rada prema HNOS-u, između ostalog, upućuju se nastavnici i učitelji na *redovitu i trajnu suradnju s drugim učiteljima u obliku rasprava o povezanosti i postojanosti odgojno-obrazovnih sadržaja s drugim odgojno-obrazovnim područjima i/ili predmetima, razmjene mišljenja o vrsnosti metoda i sredstava poučavanja, mogućnosti organizacije i dr.* (Nastavni plan i program za osnovnu školu, Narodne novine, broj 102, 2006).

Uz to, u didaktičko-metodičkoj znanosti razvija se teorija međupredmetnih veza na kojoj se izgrađuje novi organizacijski model odgojno-obrazovnog procesa.⁵ Prema toj teoriji, nastavni predmet kao didaktički transponirana znanost napušta svoju zatvorenost i uspostavlja sadržajne, strukturne, metodološke, epistemološke i aksiološke veze s drugim nastavnim predmetima (Rosandić, 2003;79). Ta ideja povezivanja nastavnih sadržaja, nastavnih predmeta i oblika odgojno-obrazovne djelatnosti aktualizirala se na različite načine, u dužem povijesnom razvoju.⁶ Ta teorija doživljava sve veću afirmaciju u posljednja dva desetljeća 20. st. kao teorija međupredmetnih veza. Zastupnici te teorije ističu ideju cjelovitosti na razini ciljeva, sadržaja, sredstava, metoda i organizacijskih oblika u matičnom predmetu sa srodnim ili korespondirajućim nastavnim predmetima.⁷

Teorija ohrabruje na smjelije integriranje i povezivanje sadržaja srodnih, ali i različitih nastavnih predmeta. Tako je moguće povezati književnost i prirodu i društvo na osnovi tematskih krugova. Tematski se krugovi uspostavljaju prema pedagoš-

⁴ Radionicu i igru „U potrazi za Ivaninim blagom“ kreirale su mr.sc. Irena Krumes-Šimunović i Mirela Števančić-Pavelić u suradnji sa studenticama 4. godine Učiteljskog fakulteta, Dislociranog studija u Slavonskom Brodu: Ivanom Brkić, Nikolinom Lovrić, Sandrom Pajković, Anitom Kladarić, Majom Pritišanac i Marijom Kovačević.

⁵ Rosandić, Dragutin (2003), *Kurikuluski metodički obzori*, Školske novine, Zagreb, str. 79. citira Zvereva: I.D., *Mežpredmetnye svyazi v sovremennoj škole*, 1981.

⁶ Tako je početkom 20. st. bila aktualna teorija *skupne nastave*, a dvadesetih se godina u Rusiji pojavila i *kompleksna nastava* koja polazi od ideje integriranja nastavnih sadržaja iz različitih predmeta u određene tematske cjeline. U tematske cjeline svaki nastavni predmet unosi svoje sadržaje koje bi trebalo integrirati. Teorija kompleksnih programa prerasla je u razvijeniji teorijski sustav poznat pod imenom *cjelovitost nastave*. U tom se teorijskom sustavu, kako naučava V. Poljak (*Cjelovitost nastave*, 1965.), uspostavlja razgranatost veza u svim dijelovima didaktičkog četverokuta – sadržaj, učenik, nastavnik, nastavna tehnologija. (Rosandić, 2003., 80).

⁷ Prema Rosandić, D. *Kurikuluski metodički obzori*, Školske novine, Zagreb, 2003., str. 80-81.

ko-psihološkim kriterijima, tj. prilagođuju se doživljajno-spoznajnim mogućnostima učenika. Također se uspostavlja tematska korelacija s programskim sadržajima iz drugih područja (prirodoslovnostima, društvenima i dr.).⁸

Među različitim tipovima korelacije, sinkronijska korelacija najbolje odgovara koreliranju tema iz hrvatskoga jezika i prirode i društva. Sinkronijska korelacija temelji se na istodobnosti usvajanja (proučavanja) gradiva u različitim predmetima. U isto vrijeme proučava se tema koja pripada različitim predmetima.⁹

U hrvatskoj dječjoj književnosti u posljednjih je deset godina zamjetna pojava prirodoslovne tematike, posebice u pripovjednoj prozi – pričama i romanima. Njima se uspostavlja viša razina korelacije književnosti i prirode i okoliša, razina koja je recepcijski kompleksnija. U kapitalnim djelima eksperta ekološkog odgoja prof. dr.sc. Vinke Uzelac nailazi se na isticanje važnosti doživljavanja jezičnih i književnih sadržaja u suodnosu s ekološkim sadržajima (Uzelac, 1993., 1996., 1999.), odnosno sadržajima iz predmeta Priroda i društvo.

Autorica upućuje praktičare (roditelje, odgajatelje i učitelje) na uporabu teksto-va koji nadilaze svakodnevno praktično-intelektualno bavljenje sadržajima ekologije ne bi li se njihovim doživljavanjem «dopunilo neposredno promatranje i aktivnosti». Provedeno istraživanje u okviru projekta *Recepcija hrvatske dječje priče o književnim interesima djece mlađe školske dobi* potvrdilo je veliko zanimanje djece za književnoumjetničke sadržaje u središtu kojih je priroda i životinjski svijet. Neobično je važan i metodički pristup takvim književnoumjetničkim sadržajima.

Prema tim spoznajama, kao predmet proučavanja na fakultetu odabrane su Ivanine *Priče iz davnine* na kojima se mogu primijeniti nove metode poučavanja, a sadržaji bajki iz zbirke nudili su brojne mogućnosti međupredmetne korelacije hrvatskoga jezika i prirode i društva. Uočene su brojne relacijske veze između književnoumjetničkog teksta Ivaninih bajki i ekoloških sadržaja koji ulaze u domenu prirode i društva u razrednoj nastavi.

Zbirku *Priča iz davnine* čini osam umjetničkih bajki koje imaju zajedničke karakteristike važne za planiranje aktivnosti za učenike:

- Bajke afirmiraju najmanje jednu naglašenu univerzalnu moralno-etičku vrijednost.
- bajkama je naglašena etička poruka.
- Glavni likovi u bajkama isključivo su nositelji pozitivnih osobina.
- Likovi u bajkama ostvaruju poseban odnos prema biljkama, životinjama ili prirodnim pojavama (Lutonjica Toporko nastao iz jezgre drveta).
- Bajke su motivski ili sadržajno vezane uz prirodu i radnja svih bajki odvija se na otvorenom prostoru u prirodi.

Na osnovi tih karakteristika mogli smo graditi veze između književne umjetnosti i ekoloških tema.

Unutar korelacijsko-integracijskog metodičkog sustava povezali smo hrvatski jezik i prirodu i društvo, jedan prirodoslovni i jedan društveno-humanistički nastavni predmet.

⁸ Prema Rosandić, D. *Metodika književnog odgoja*, Školska knjiga, Zagreb, 2005., str. 30.

⁹ Prema Rosandić, D. *Kurikuluski metodički obzori*, Školske novine, Zagreb, 2003., str. 83.

Polazeći od književnoumjetničkog sadržaja bajki izgradili smo novi nastavni model izvanučioničkog poučavanja bez školskog zvona.¹⁰

3. Polazišta za radionicu *U potrazi za Ivaninim blagom*

Istraživanja potvrđuju da se u razrednoj nastavi predmeti moraju međusobno metodički nadopunjavati i povezivati jer takvo poučavanje potiče učenika na cjelovitije sagledavanje spoznaja i na aktivno rješavanje problema. Učenika treba pripremiti da uz gotova znanja uoči i prepozna probleme, izazove i putove kako doći do tih znanja.

Učeniku nije dovoljno dati znanje bez spoznaje. „Zato mu se mora omogućiti sudjelovanje i poduzimanje spoznajnih pustolovina kako bi vlastitim aktivnostima zaradili dublje i cjelovitije znanje“ (Polić, 2008, 188). Prema tome, morali smo kreirati radionicu u kojoj bi učenici kroz pustolovinu i izazove, svojim sposobnostima došli do ciljeva.

Interdisciplinarni pristupi omogućuju lakše i brže učenje. Naš je mozak stvoren za takvo učenje: iz više izvora, po redu ili izvan reda, na mnogo razina, s puno nastavnika, mnogim kontekstima i iz mnogo kutova (Jensen, 2003:99). Zato smo stvorili tim studenata koji je suradnički planirao aktivnosti učenika u radionici.

U kreiranju radionice pošli smo od toga da su iskustveno i suradničko učenje važni čimbenici stjecanja znanja, a međudjelovanje učitelja i učenika u izvanučioničkoj nastavi pruža nove mogućnosti spontanog učenja, učenja bez prisile.

U planiranju aktivnosti polazili smo od spoznaje o važnosti skupnog i timskog rada. Takvim načinom rada učenici uče kako rješavati probleme, izabrati strategiju, planirati kako bi postigli zajednički cilj. Učenici su prinuđeni u skupini stvoriti dobre međusobne odnose i kvalitetnu komunikaciju kako bi iznijeli vlastito iskustvo. Na kraju dobivaju potvrdu za samostalno razmišljanje i izražavanje, potaknuto je samootkrivanje i poništavaju se samoograničavajuće misli o tome što se može, a što se ne može. Stječu se sposobnosti kritičkog razmišljanja i rješavanja problema.¹¹

Učenike smo uključili u aktivno sudjelovanje u ponavljanju i usustavljanju znanja dvaju predmeta koristeći istodobno suvremene nastavne metode kao što je istraživanje i iskustveno učenje na osnovi predočavanja i osvještavanja znanja uz uporabu dramskih tehnika.

Tako je nastao novi model radionice i natjecateljske igre na otvorenom *U potrazi za Ivaninim blagom*.

¹⁰ To je organizacijski model u kojem se, u slobodnoj artikulaciji vremena, pojavljuju korespondirajući sadržaji iz različitih nastavnih predmeta. U izvodenju odgojno-obrazovnog procesa sudjeluje tim nastavnika koji stručno pokriva obuhvaćene sadržaje. Dan jezično-umjetničkog područja može obuhvatiti seriju od nekoliko nastavnih sati, tj. cjelokupnu satnicu za određeni dan. Riječ je o integriranoj nastavi i integriranom nastavnom danu koji ostvaruje načela sadržajne, teorijsko-metodološke, metodičke i personalne integracije. (Rosandić, 2003; 86).

¹¹ Prema knjizi *Super nastava* Erica Jensena (2003), Educa, Zagreb, str. 162.



Slika 1. Učenci za vrijeme radionice U potrazi za Ivaninim blagom

4. Strategije učenja – temelji novog modela poučavanja

4.1. Igra u nastavi

Natjecateljska igra s pravilima u ovom je primjeru nastavni model za obradu nastavnih sadržaja iz prirode i društva, a provjeravanje i usustavljivanje znanja iz hrvatskoga jezika.

Nema sumnje da igra ima vodeću ulogu kao svojevrsni posrednik u odgoju i obrazovanju za okoliš u osnovnoškolaca. Igra predstavlja osnovu za razumijevanje okoliša i buđenje interesa za aktivnosti djece u prirodi, pa i aktivnosti koje se odnose na zaštitu prirode.

Djeca uče čineći. Kroz igru djeca otkrivaju svoje mogućnosti, razvijaju sposobnosti i vještine, stječu iskustva, uče i stvaraju. Igra potiče maštu i kreativnost. Djeca uživaju u igri, što ih motivira za sudjelovanje, a pozitivno raspoloženje tako se prenosi i na učenje. Igra je učenicima najzabavniji oblik učenja. Znanje stečeno kroz igru trajnije je od znanja stečenog na neki drugi način.

Igra nastaje kao unutrašnja potreba djeteta za kretanjem, aktivnošću i djelovanjem pa dijete nije potrebno učiti da se igra niti ga podsjećati na igru. Igrajući se dijete isprobava, vježba i usavršava svoje sposobnosti. Ono svladava razne vještine, stječe nova znanja, navike i iskustva, obogaćuje govor, uspostavlja različite odnose s drugom djecom, izražava razne emocije. Djeci se pruža prilika da eksperimentiraju i uče putem pokušaja i pogrešaka – bez straha da će biti kritizirani ako pogriješe. Tada

u predmetu Priroda i društvo i drugim predmetima iz prirodne skupine možemo govoriti o istraživačkom radu.

Igra se u nastavi hrvatskoga jezika, i to pri obradi lektire, ne koristi dovoljno. Na satu lektire uvijek se nastoji potaknuti učeničke doživljaje i provjeriti razumijevanje teksta koji je pročitao. Iako se različiti oblici igara koriste u određenim etapama sata lektire, moguće je da se cijeli proces učenja i poučavanja stavi u imaginarni okvir igre koja zahtijeva unaprijed određena pravila i dobro planiranje i organizaciju. Vanjski neobvezni karakter igre koji dijete oslobađa i motivira za aktivnosti može postati izniman pokretač spontanog učenja, učenja bez prisile. Ulazeći u svijet igre dijete prihvaća pravila koja su mu nametnuta jer želi igrati, želi sudjelovati. Igra povećava interes, izaziva veću pozornost i učenje čini zanimljivijim nego drugi oblici rada. Pojedina ispitivanja upućuju na to da je igra djelotvornija pri učenju i zapamćivanju činjenica od drugih nastavnih oblika.¹²

Književnoumjetnički sadržaji koji se obrađuju na satima lektire omogućuju učiteljima da igrovnim aktivnostima učenika potaknu njihovu maštu, osvijeste i ožive svijet djela koja su pročitali. Igra potaknuta umjetničkim tekstom otvara učeniku mogućnost da se oslobodi i kroz zabavu mnogo nauči.

Igra je odabrana kao nastavna strategija jer je primjerena malim skupinama za rad u jednom razredu, ali je vrlo fleksibilna i otvorena za moguće povećanje broja sudionika.

4.2. Radionički oblik rada

Različiti autori različito definiraju radionicu. Međutim većina se slaže da postoje neke osnovne karakteristike radionice kojima se ujedno može i definirati:

- osobni angažman,
- rad u malim grupama,
- aktivno učešće svih,
- raznovrsnost komunikacijskih obrazaca,
- atmosfera potpore,
- pravo na različitost i poštovanje potreba, emocija i načina funkcioniranja svakog sudionika,
- rad na zajedničkoj temi,
- oslanjanje na osobna iskustva.

Samo ime “radionica” podsjeća na prostor u kojem se nešto radi, izrađuje. Rad pretpostavlja proces, sam čin nastajanja, a ne samo gotov proizvod.

U tom smislu promatramo i pedagošku radionicu: kao posebnu metodu rada kod koje naglasak stavljamo na proces i način rada. Cilj svake radionice jest da se sudionici usmjeravaju k nekom zajedničkom radu, bilo to stjecanje znanja i vještina ili izrada nekih konkretnih proizvoda – plakata, crteža i sl., uz sudjelovanje voditelja koji usmjerava njihov rad.

Radionice imaju jasno definirana pravila koja objašnjavaju kako se u njima radi, imaju svoje oblike i tehnike rada i načine provjere njihove uspješnosti, ali ono što je

¹² Ladislav Bogner u svojoj knjizi *Igra u nastavi na početku školovanja*, ŠK, Zagreb, 1986., bavi se istraživanjima igre u nastavi.

zajedničko za svaku radionicu jest da ona razumijeva osobno i aktivno zalaganje svakog sudionika, raznovrsnost komunikacije, poštovanje različitosti, razvoj tolerancije i međusobnog prihvaćanja, razmjenu osobnog iskustva i razvoj pozitivnog autoriteta.

Edukativne radionice obično imaju cilj stjecanje nekog saznanja i zapravo je tu riječ o učenju. U ovisnosti od konkretnog cilja, odnosno scenarija, u radionicama se mogu kombinirati različiti oblici učenja.

Zajedno s aktivnim metodama (koje razumijevaju mentalnu i motoričku aktivnost sudionika tijekom rada), u radionicama se primjenjuje i metoda iskustvenog učenja.

Kada govorimo o toj vrsti učenja, ne mislimo samo na uspostavljanje veza između uzroka i posljedica nego i na uobličavanje osobnog doživljaja (iskustva) u svjetlu nekog novog sadržaja. To uobličavanje osobnog iskustva vrši se kroz razmjenu s drugim sudionicima i voditeljem grupe, tako da govorimo i o suradničkom učenju.

U radionicama se susrećemo i s učenjem prema modelu jer su sudionici u prilici da promatraju ostale sudionike i voditelje radionica u različitim situacijama i ulogama i na takav se način stvara dobra pretpostavka za korekcijom i oblikovanjem vlastitog ponašanja.

Aktivnosti u radionici najčešće predstavljaju i rješavanje nekog problema (bez obzira na to je li on kognitivni, emocionalni ili socijalni), pri čemu se kombinira konvergentno (učenje željenog rešenja) i divergentno učenje (poticanje na traganje za različitim putovima – načinima dolaska do rešenja).

Svaka radionica ima vrlo jasno i unaprijed definiran plan – scenarij, o čijoj kvaliteti, u velikoj mjeri, ovisi i njen uspjeh. Suštinu scenarija čine strukturirane aktivnosti koje nastaju kao rezultat konkretnog zahtjeva koji uvodi voditelj radionice, a grupirane su oko jedne teme. Jednu strukturiranu aktivnost najčešće oblikuje više konkretnih zahtjeva koji se međusobno povezuju.

Scenarij preko konkretnih zahtjeva usmjerava osobni angažman sudionika.

Ta je nastavna strategija osnova na kojoj se gradi igra s pravilima u novom nastavnom modelu. Od radionice kao nastavne strategije preuzeta je stroga struktura i scenarij koji se pažljivo razrađuje prema obrazovnim i odgojnim ciljevima.

5. U potrazi za Ivaninim blagom – novi nastavni model

5.1. Predmet i karakteristike novoga modela (radioničke igre)

U potrazi za *Ivaninim blagom* radionica je uokvirena pravilima natjecateljske igre, a prilagođena je radu na otvorenom prostoru, odnosno u prirodi, parku.¹³ (Slika 1). Ambijentalna edukativna radionica ponikla je iz uočenih karakteristika Ivaninih bajki koje u književnu poruku integriraju snažnu povezanost čovjeka i prirode. Sredina u kojoj se učenici kreću i borave tijekom poučavanja odražavala je naše krajnje ciljeve:

- razvoj ekološke svijesti,
- poistovjećivanje s likovima,
- poticanje maštovitosti,
- iskustveno učenje i istraživanje,

¹³ Radionički oblik igre realiziran je u parku Kazališno-koncertne dvorane „Ivana Brlić-Mažuranić“ i oko njezina spomenika ispred dvorane.

- prepoznavanje moralnih značajki likova,
- poticaji za samostalno čitanje.

Sat lektire, odnosno interpretacija zbirke priča i bajki pretvorena je u imaginarnu potragu za književnim blagom koja razumijeva putovanje kroz sadržaje osam bajki iz zbirke „Priča iz davnine“. Blago postaje pisana ostavština Ivane Brlić-Mažuranić, čime su ispunjeni i odgojni ciljevi: poticanje ljubavi prema Ivaninom stvaralaštvu i pisanoj riječi uopće.

Spajanje osobitosti radionice i igre u jedan nastavni model poslužilo je za provjeravanje

razumijevanja pročitano književnoumjetničkog teksta, analiziranje likova, a prema tematskoj okosnici za poticanje razvoja ekološke svijesti kod djece mlađe školske dobi.

Iako je zamišljena kao igra, ta aktivnost uključuje i karakteristike radionice: prethodnu pripremu, scenarij, a potom i provjeru i primjenu znanja. Takav način rada od učenika zahtijeva i umjerene tjelesne aktivnosti (Slika 2).



Slika 2. Učenici za vrijeme igre "Paukova mreža", koju vodi „kneginja“ iz bajke Bratac Jaglenac i sestrice Rutvica.

Tablica 1. Karakteristike radioničke igre U potrazi za Ivaninim blagom:

KARAKTERISTIKE RADIONIČKOG OBLIKA RADA	KARAKTERISTIKE IGRE ¹⁴	POSEBNOSTI NOVOG MODELA
stvaranje okruženja poticajnog za učenje – ambijentalna i edukativna radionica	dijete je angažirano zbog doživljaja i zadovoljstva	osam voditelja, odgovori na pitanja ograničeni (djelomično uključena i kviz pitanja)
nastavni materijali za vizualizaciju	dijete se slobodno kreativno izražava i ponaša	sudionici su nagrađeni za svoju aktivnost
minuciozno izrađen scenarij	simboličnost, aktivnost, ograničenost pravilima i usmjerenost k određenom cilju	učenje po postajama
do 25 sudionika ukupno	dogovaranje s vršnjacima	primjena prethodno naučenog i pročitano
rad u malim grupama aktivno sudjelovanje svih raznovrsnost komunikacijskih obrazaca atmosfera potpore pravo na različitost i poštovanje potreba, emocija i načina funkcioniranja svakog sudionika rad na zajedničkoj temi oslanjanje na osobna iskustva	elementi suradničke igre- pregovaranje, podjela posla u skupini, različite uloge i snažan osjećaj pripadanja skupini – skupina se mora organizirati kako bi došla do cilja	odabir aktivnosti za poticanje višestrukih inteligencija (verbalno-lingvističke, intrapersonalne aktivnosti, logičko-matematičke, prostorne aktivnosti, interpersonalne aktivnosti i tjelesno-kinestetičke aktivnosti) ¹⁵
trajanje do dva sata	intrinzična motivacija tijekom igre	korištena pitanja prema Bloomovoj taksonomiji pitanja
evaluacija	dramske igre, igre spretnosti i snalažljivosti, štafetne igre	

5.2. Ciljevi i zadaci radioničke igre

Realizacijom radioničke igre željeli smo provjeriti:

- je li moguće stvoriti jedan novi nastavni model na osnovi dvaju postojećih modela (radionica i igra),
- funkcionira li zamišljeni model u nastavi
- je li moguće tim modelom ostvariti zadane obrazovne i odgojne ciljeve.

Ciljevi i zadaci radionice i igre:

- aktivna nastava – pobuditi kreativnost učenika,
- zanimljivo i dinamično učenje,

¹⁴ Prema Isenberg, Joan P. i Jalongo, Mary Renck (1997), *Creative Expression and Play in Early Childhood*, Prentice-Hall, New Jersey, str. 41.

¹⁵ Prema Ericu Jensenu u knjizi *Supet-nastava: Nastavne strategije za kvalitetnu školu i uspješno učenje*, Educa, Zagreb, 2003., str. 168-169.

- istraživački usmjereno učenje – izazvati znatiželju, radoznalnu narav,
- suradničko učenje,
- visoka motiviranost učenika koja vodi uspjehu i cjelovitom razvoju,
- približiti svijet bajki, pobuditi uživiljenost u likove i događaje,
- pobuditi zanimanje za Ivanina djela i potrebu za samostalnim čitanjem,
- odgoj za okoliš,
- razvoj humanih vrijednosti kod djece i razvijanje međusobne suradnje,
- potaknuti razvoj znanja, vještina i sposobnosti učenika,
- potaknuti razvoj višestrukih inteligencija učenika.

5.3. Struktura radionice i pravila igre

Radionica *U potrazi za Ivaninim blagom* zasnovana je na orijentacijskom trčanju i snalaženju u prirodi pomoću zemljovida koji je zamijenjen kartama s blagom.

Potruga ili putovanje organizirano je u skupinama od pet učenika,¹⁶ a svaka skupina čini jedan tim koji na početku radionice-igre dobije svoju prepoznatljivu boju i unaprijed ucrtan smjer kretanja na karti (Slika 3).

Do cilja treba stići tako da se sve prepreke svladaju, ispune svi zadaci i poštuju smjer kretanja ucrtan na kartama. Svaki tim kreće se prema ucrtanom smjeru na karti. Aktivnost se zasniva na tzv. rotiranju skupina i učenju po postajama (svaka bajka iz zbirke *Priče iz davnine* jedna je postaja).

Posebna pozornost posvećena je organizaciji i scenariju radionice u kojem je sudjelovao tim studenata. Timskim planiranjem određena su pravila i način bodovanja u natjecateljskom dijelu igre koja su otisnuta i poslana učenicima u školu kako bi se valjano pripremili. Priprema učenika razumijevala je i čitanje djela *Priče iz davnine* Ivane Brlić-Mažuranić. U radionicu su bili uključeni nadareni učenici četvrtih razreda osnovnih škola s područja grada Slavonskog Broda.¹⁷ Učenici su na radionicu trebali donijeti i potrebna sredstva za rad (dva krojačka metra, povećalo, pastelne bojice) i biti prikladno odjeveni za rad na otvorenom u prirodi. Radionička igra trajala je približno tri sata.

Pravila za radioničku igru uključivala su informacije o mjestu i trajanju radionice, upute o tijeku igre i o pravilima ponašanja tijekom igre.

¹⁶ Skupine su heterogene i učenici nisu utjecali na formiranje skupina. Učitelji su odabrali predstavnike svoje škole iz više različitih četvrtih razreda. Članovi skupina djelomično su se poznavali.

¹⁷ U radionici su sudjelovali učenici OŠ „Antun Mihanović”: Anamarija Katušić, Katarina Margić, Boris Pajić, Nikolina Ćosić i Josip Džidara s voditeljicom učiteljicom Snježanom Sedlo, učenici OŠ „Dragutin Tadijanović”: Amadea Kolovrat, Hrvoje Magaš, Ira Panthy, Valentina Veseličić, Dorotea Bjelobrk i Antonio Šarac s voditeljicom Ines Ziterbart; učenici OŠ „Hugo Badalić”: Sara Carić, Domagoj Đaković, Martina Hanuljak, Katarina Karović, i Anđela Aračić s voditeljicom Sandrom Maračić; učenici OŠ „Ivan Goran Kovačić”: Iva Šimović, Iva Knežević, Petra Matičević, Klara Ereš i Dora Matičević s voditeljicom Vesnom Skoković.



Slika 3.
Svakom se timu na početku igre
uruči posebna karta s blagom

Cilj radioničke igre jest stići što prije do škrinje s blagom u kojoj su pohranjena djela Ivane Brlić-Mažuranić i što točnije odgovoriti na niz pitanja.

Međutim, virtualna potraga za blagom primorava svaki tim da prođe osam postaja koje simbolično predstavljaju osam bajki iz Ivanine zbirke *Priče iz davnine*.

Svaka postaja ima određeni prepoznatljivi simbol iz bajke i istaknutu vrlinu koja dominira bajkom i po tome je prepoznatljiva. (Jagor – simbol: koza, vrlina: dobrotu, Lutonjica Toporko i devet župančića – simbol: drvo, vrlina: mudrost, Šuma Striborova – simbol: zmija, vrlina: ljubav, Kako je Potjeh tražio istinu – simbol: šumski put, vrlina: istina; Sunce djever i Neva Nevičica – simbol: sunce, vrlina: toplina; Ribar Palunko i njegova žena – simbol: jabuka, vrlina: vjernost). Postaje su neovisne jedna o drugoj kako bi rotacija skupina bila jednostavnija. Svaka postaja na koju učenički tim dolazi prema planu karte ima svog domaćina. To mogu biti učitelji u ulozi glavnih likova iz određene bajke koji učenike dočekuju i vode kroz zadatke.

Svaka postaja ima jednako strukturirane zadatke (redoslijed zadataka nije zadan):

1. dio: interpretacija bajki i ispitivanje razine razumijevanja pročitanoog teksta
Aktivnosti za interpretaciju bajki obuhvaćaju odgovaranje na različite oblike pitanja. (Pitanja su strukturirana prema Bloomovoj taksonomiji pitanja¹⁸ koja potiču različite misaone procese kod učenika.) Interpretacija se mijenja od bajke do bajke. Različiti oblici aktivnosti potiču učenike da, osim zapamćivanja fabule, analiziraju postupke likova, ulaze u uloge, dramatiziraju dijelove teksta, govore i ponašaju se kao glavni junaci bajki, rješavaju njihove probleme i iznose vlastite stavove.

¹⁸ Vizek-Vidović, Bengé Kletzien, Cota Bekavac (2005), Aktivno učenje i ERR okvir za poučavanje, Priručnik za nastavnike, Forum za slobodu odgoja, Zagreb, str. 35.

2. dio: igre na otvorenom zasnovane na motivima iz bajke

Jedan motiv iz svake bajke postaje tema određene igre na otvorenom: *Kraljičini ključevi* (skupna igra), modificirana igra prema motivu iz bajke Sunce djever i Neva Nevičica, igra *Zmaj po betonu* prema motivu zmaja iz bajke Bratac Jaglenac i sestra Rutvica, skakanje u vreći, stani mi na rep (igra u paru) prema motivu užeta iz bajke Jagor ili provlačenje ispod užeta.

3. dio: istraživanje problema neobičnih prirodnih doživljaja i pojava ili životinjskog svijeta koji se pojavljuje u bajci kroz radionički oblik rada putem praktično-konstruktivskih aktivnosti. (otisak kore drveta u bajci Jagor, izrada sunčanog kompasa u bajci Sunce djever i Neva Nevičica, određivanje starosti drveta prema godovima u bajci Šuma Striborova).

Aktivnosti su zasnovane po principu učiti o prirodi u prirodi, na sustavu priča, igara, eksperimenata, simulacija i ideja sastavljenih oko nekoliko osnovnih ekoloških problema od kojih izdvajamo istraživanje problema okoliša gdje je odgovor na svako pitanje, rješenje svakog problema. Nastavna sredstva i pomagala koja su korištena tijekom aktivnosti mogu se naći u prirodi zato što su dio nje ili su dospjela u prirodu negativnim utjecajem čovjeka. Korištenje tih sredstava i pomagala odgovara načelu zornosti i potiče primjenu primarnih izvora znanja, kojima se uvijek u prirodoslovnim predmetima i daje prednost.

Izvanučionička nastava u prirodoslovnim predmetima potiče učenike na samostalno otkrivanje i dolaženje do nekih spoznaja te se takvim radom učenik usmjerava prema stvaralaštvu (Slika 4).



Slika 4.
Učenici tijekom natjecateljske
igre izrađuju vulkan.

Donosimo primjer metodičke strukture jedne postaje za bajku *Kako je Potjeh tražio istinu*:

Uvodni dio: Učiteljica u ulozi Potjeha dočekuje putnike i predstavlja se. Svi sjednu na pripremljena mjesta na travi.

1. dio: Na početku se provjerava poznavanje različitih likova na osnovi prepoznavanja opisa koji učenici čitaju na karticama koje izvlače iz Potjehove torbe. A potom se razumijevanje teksta bajke provjerava različitim tipovima pitanja koje učenici dobiju nakon okretanja boce. Točni se odgovori buduju.

2. dio: Igra Tko se neće nasmijati? – poveznica su bjesovi u bajci koji su nastojali razvedriti Potjeha pa su stvarali nepodopštine. Svaki učenik mora čitati izražajno i ozbiljno pjesmicu o Svarožiću dok ga ostali učenici moraju ometati i nasmijavati poput bjesova.

3. dio: Priroda i društvo – Tipovi oblaka i predviđanje vremenskih uvjeta.

Prema motivima iz bajke kada Potjeh na kraju svoga života odlazi u Svarožićeve dvore, u oblaku formiraju se zadaci vezani za oblake.

Učitelj vođenom maštom vodi učenike kroz prizor iz bajke kada je Potjeh proveo godinu dana u šumi. Upita ih čega bi se bojali i kakve bi ih vremenske prilike zatekle. Kako bismo se zaštitili, možemo prema oblacima predvidjeti vremenske prilike. Učenicima se objasni karta oblaka i učenici u paru crtaju pastelama na papirima plavih nijansi oblake za vrijeme različitih vremenskih prilika. Zatim se zajednički pokušava predvidjeti vrijeme u ostatku dana pomoću tipa oblaka koje učenici vide na nebu.

Na kraju ih učitelj u ulozi pozdravlja i upućuje prema karti na sljedeću postaju.

5.4. Evaluacija

Evaluacija radioničke igre *U potrazi za Ivaninim blagom* provedena je anonimnim anketnim pitanjima otvorenog tipa za učenike, sudionike igre i posebnom anonimnom anketom za učitelje pratitelje timova.

Anketiranje učitelja pratitelja pokazalo je vrlo pozitivne reakcije i oduševljenje. Učitelji su naveli da nisu do sada nikada sudjelovali ili radili slične aktivnosti, a istaknuli su brojne prednosti te radioničko-natjecateljske igre: proširivanje spoznaja učenika, čitanje i bogaćenje rječnika, povratna informacija učenicima odmah, razvijanje natjecateljskog duha, kreativnosti i mašte, poticanje suradnje među učenicima, radost i veselje učenika.

Citirali bismo jednu učiteljicu: *Djeca su bila zadovoljna, ispunjena i sretna. Zabavili su se na drugačiji način i naučili kako kroz zabavne igre mogu puno toga naučiti, kreativno se izražavati, ...glumiti i biti zadovoljni!*"

Sve učiteljice ističu kako bi se takav način rada trebao primijeniti u školi i predlažu da se igra proširi na druge predmete i uključi veći broj učenika i škola.

Ankete učenika pokazuju da su bili izuzetno motivirani i da su ciljevi tih aktivnosti u potpunosti ispunjeni. Jedna je učenica na pitanje što su naučili u igri napisala: *Ja sam naučila da trebamo što više čitati knjige i uživati čitajući ih.* Učenica iz druge škole napisala je: *Naučili smo mnogo o Pričama iz davnine Ivane Brlić-Mažuranić. O likovima, njihovim osobinama, kako učenje može biti zabavno.*

Na pitanje što im se sviđa u igri koju su prošli, odgovori su bili:
Sviđa mi se jer smo kroz igru provjerili svoje znanje.
Sviđa mi se domišljatost igara kroz koje smo prolazili.
Sviđa mi se zato što smo naučili više o nekim pričama, a usput smo se zabavili.



Slika 5. Učenici odgovaraju na „bakina“ pitanja o bajci Šuma Striborova¹⁹

6. Zaključak

Radioničko-natjecateljska igra s pravilima *U potrazi za Ivaninim blagom* novi je nastavni model za obradu književnih zbirki, ali i primjer korelacije hrvatskoga jezika s prirodoslovljem. Model je pokazao da se taj oblik nastave može primijeniti u školi u obliku integriranog dana koji bi mogao obuhvatiti i sadržaje drugih predmeta u razrednoj nastavi. Nastavni model ima strukturu koja se može širiti i prilagođavati, a broj sudionika može se povećavati.

Natjecateljski karakter igre pokazao je da su učenici iznimno motivirani za usvajanje novih znanja, a i povećana je mogućnost primjene najrazličitijih oblika i vrsta nastavnih metoda. Zadovoljstvo učitelja i učenika pokazuje kako suvremena nastava potiče nove oblike učenja koji daju izvrsne rezultate. Iskustveno učenje, istraživačka nastava, učeničko odlučivanje, oblikovanje mišljenja, kreativno integriranje ideja i informacija, radionički oblik rada i dramske igre samo su dio aktivnosti koje može obuhvatiti dobro organizirana igra. (Slika 5).

Igra kao nastavna strategija pruža učiteljima neograničenu kreativnost u kreiranju nastave, a uz obrazovne sadržaje može ponuditi i snažnu odgojnu komponentu.

¹⁹ Na slici je u ulozi bake studentica četvrte godine Učiteljskog studija u Slavonskom Brodu Nikolina Lovrić.

Primjena suvremenih metodičkih postupaka u nastavi prirode upućuje na iskustveno i istraživačko učenje i poučavanje uz pomoć zornih nastavnih sredstava.

Stvaranje novih pedagoških strategija i ambijentalnih edukacijskih radionica poticaj su za dječju aktivnost, u takvom okruženju učenici uče otkrivanjem i radom, proces učenja postaje važniji od memoriranja činjenica, a intrinzična motivacija učenika pravi je izazov za učitelja, moderatora i koordinatora.

Umijeće učitelja postaje oslonac razvoja svijesti budućih generacija jer svojim nastojanjima može učiniti svijet boljim, ljepšim i zdravijim. Upravo želja za zdravijim svijetom obvezuje danas sve sudionike nastavnog procesa da postanu i ekološki osjetljiviji.

Ivanine bajke, koje su ovdje poslužile kao polazište stvaranju novog nastavnog modela, zaista su pravo blago koje skriva bogatstvo znanja, iskustva i pouka za život.

Tekstovi prožeti maštom, mudrošću i plemenitim postupcima likova snažan su poticaj učenicima da slijede dobre primjere u životu. Svojim primjerom Ivana je u djelima pokazala da se uz ljubav prema čovjeku uvijek povezuje i ljubav prema prirodi.

Kvaliteta Ivanina stvaralaštva uvjetuje i kvalitetu odgojno-obrazovne komponente nastave, a nas obvezuje na nova stvaralačka promišljanja usmjerena ka budućim naraštajima.



Slika 6. Nagrađeni učenici i svi sudionici igre U potrazi za Ivaninim blagom

Literatura

- Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*, ŠK, Zagreb. Dijete i škola. *Igra je efikasan oblik učenja* (2006). Prosvjetni rad broj 3-4. preuzeto 15. 6. 2007. s http://prosvjetnirad.cg.yu/broj3-4_o6g/o5.htm.
- Duran, M. (2001). *Dijete i igra*, Naklada Slap, Jastrebarsko.
- Jensen, E. (2003). *Super-nastava*, Educa, Zagreb.
- Lučić-Mumlek, K. (2002). *Lektira u razrednoj nastavi*, ŠK, Zagreb.
- Maravić, J. *Igra u nastavi*, www.skole.hr/nastavnici/strucni-suradnici?news_id=405, posjet 4.10. 2008.,
- Nastavni plan i program za osnovnu školu, Narodne novine, godište CLXVIII, broj 102, Zagreb.
- Polić, M. (2007). *Cjelovitost svijeta i odgoja*, Stručne teme, Nastavnički priručnik 2007/2008., Znamen, Zagreb.,
- Radionica kao metoda interaktivnog učenja. <http://www.human-rights.net/MALI-KORAK/edukacija/model1.htm>.
- Rosandić, D. (2003). *Kurikuluski metodički obzori*, Školske novine, Zagreb.
- Rosandić, D. (2005). *Metodika književnoga odgoja*, ŠK, Zagreb.
- Sadaić, K.: *Strategije primjerene malim skupinama* <http://www.geocities.com/karmensadaic/index.html>, posjet 4.10. 2008.
- Scholz, G. (1996). *Ekološko obrazovanje djece u osnovnoj školi*, Socijalna ekologija – časopis za ekološku misao i sociologijska istraživanja okoline, god. 5, br. 3., str. 331-336.
- Težak, S. (1996). *Teorija i praksa nastave hrvatskoga jezika I*, ŠK, Zagreb.
- Uzelac, V., Starčević, I. (1999). *Djeca i okoliš*, Adamić, Rijeka.
- Vidović, S. i M. Radovanović: *Radionica – o čemu je reč?* <http://www.pedagog.org.yu/index.php>.
- Visinko, K. (2000). *Književna umjetnost i ekologija* // *Ekologija – korak bliže djetetu*, Zbornik radova stručno znanstvenog skupa, str. 49-54, Adamić, Rijeka.
- Vizek – Vidović, Benge Kletzien, Cota Bekavac (2005). *Aktivno učenje i ERR okvir za poučavanje*, Priručnik za nastavnike, Forum za slobodu odgoja, Zagreb.
- Vodič kroz Hrvatski Nacionalni Obrazovni Standard za osnovnu školu (2005). Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa, Zagreb.
- Vodopija, I. (2006). *Dijete i jezik: od riječi do SMS-a*, Matica hrvatska, Ogranak Osijek.

IN SEARCH OF IVANA'S TREASURE – WORKSHOP-LIKE ACTIVITY IN CORRELATIVE-INTEGRATIVE EDUCATIONAL SYSTEM

Summary

This paper deals with correlation possibility of Croatian language and Science subjects in the fourth grade of primary school.

Correlative-integrative educational system enables more successful, quicker and more permanent knowledge acquisition and development of the pupils' capabilities and skills. Subject correlation has united various subjects on basis of common contents, goals and tasks.

Workshop and game as two educational strategies for lesser number of pupils complement each other and interweave on the basis of common elements such as simulation and practical application of acquired knowledge. Workshop-like activity can integrate theory and practice and encourage a pupil's creativity and games encourage cooperation, team spirit, inventiveness and social skills. By integrating these two strategies the workshop «In search of Ivana's treasure» has emerged.

The workshop in open «In search of Ivana's treasure» is thematically linked to the title «Tales from the Distant Past» by Ivana Brlić-Mažuranić and the reading interpretation in the fourth grade of primary school.

The workshop has been set within a competitive rule game which aims at determining and structuring of educational programs in the Croatian language and science subjects.

The contents have been simulated in the workshop, the characters, situations and images from the fairy tale have been revived for the purpose of revising and application of science material. Fairy tales and their thematic variety facilitate work with different natural-science materials, and discourse analysis and new discourse approaches open up new possibilities of synchronic correlation in teaching.

Key words: *Pedagogical workshop; rule games; correlative-integrative system; intersubject correlation; teaching model; active teaching; associate teaching; research education; Croatian language; science; Ivana Brlić-Mažuranić*