

МОТИВАЦИОНА И САЗНАЈНА ВРЕДНОСТ ИГРЕ У
НАСТАВНОМ ПРОЦЕСУ

Сања С. Николић¹, Музафер Х. Сарачевић², Мирела С. Шаботић³

Резиме: Одавно је познато да је учење садржаја веома корисно за развијање интелектуалних способности и стваралачких могућности деце. Модерна настава тражи динамику, разноврсну наставу и прилагођеност те наставе могућностима сваког ученика понаособ. То подразумева вешту комбинацију примене савремених наставних средстава, метода, облика и избора наставног рада на сваком наставном часу. У том склопу посебну функцију имају мотивационе игре у настави. Сваком наставнику је познато да је често ученике на часовима потребно подстицати на пуну мисаону ангажованост. То није увек лако постићи. На сваком часу за психолошку припрему (примену) потребно је за што краће време мобилисати пажњу ученика, припремити их на мисаоне активности, било да се ради о припреми за обраду нових наставних садржаја, вежбању или понављању градива. У свему томе значајну улогу могу имати добро одабране мотивационе игре. Мисаоним ангажовањем на решавању оваквих задатака ученици за кратко време могу доћи до успешних решења, а успех је најбољи мотив за даљи рад на часу.

Кључне речи: мотивација, игра, учење, дидактичко-мотивационе игре, наставни процес.

УВОД

У васпитању и образовању деце посебно велику улогу имају љубав, стрпљење, разумевање и разиграност. Методички и концептуално важно је да ученици заволе предмет, а уколико их заинтересујемо, учинићемо их осетљивим за препознавање и

¹sanja294@gmail.com, Интернационални Универзитет у Новом Пазару

²muzafers@gmail.com, Интернационални Универзитет у Новом Пазару

³mirelaazra@hotmail.com, Интернационални Универзитет у Новом Пазару

проблема, посебним облицима наставних система које се заснивају на самосталном стицању знања и искустава. „Мотивационим играма иначе и ћутљивија деца и деца затворенија у себе брзо се отворе, постају приступачнија при решавању задатака. Овакав начин рада подстиче и оне ученике који су мало комотнији и нерадо уче“ (Тот, 2008). Може се уочити да и деца слабијих способности радије уче уз френквизирање садржаја, иновирање процеса наставе, уобличавање наставних следова и садржаја, усмеравање на интересовање у које спадају и мотивационе игре. У школи и наставном процесу као један од најзначајнијих проблема поставља се питање: Како мотивисати ученике за учење? Мотивациони аспект ученика је посебно важан зато што је утврђено да ученици иако су способни за учење, а нису довољно мотивисани, успех у учењу ће изостати. Тако да је фундаментално интересовање за рад, гарант доброг учења деце. Дешава се да ученик који је дуже времена био слаб у учењу, одједном почиње да се интересује за рад, учи, те се његов успех нагло поправља. Претпоставља се да је ученика нешто заинтересовало, подстакло на учење, те је мотивација порасла, почео је да учи и резултати су се из основа променили.

Мотив (франц.) је „повод за неко деловање личности (један од основних појмова психологије), тј. чинилац којим може да се покрене одређена активност, да се она одржава одређено време и усмерава ка неком циљу. Мотивисати значи дати разлог за оно што треба научити. Мотивисаност представља унутрашње стање ученика (процес активирања мотива), а подстицаји – спољашње дејство“ (Маринковић и остали, 2005).

Када се говори о мотивацији, па и мотивацији за учење, разликују се два квалитативно различита облика мотивисања детета, две врсте мотивације :

- унутрашња (интринзичка) мотивација и
- спољашња (екстринзичка) мотивација.

Унутрашња или интринзичка мотивација подразумева да ученик учи без неког спољашњег разлога, што може имати темељ у неколико аспеката, нпр. његовим карактерним особинама, навикама, амбицијама или слично. Он има потребу да учи, те налази задовољство у самом процесу учења и у постизању одређених циљева које сам себи поставља у учењу. У унутрашње мотиве спадају: интересовање, жеља за сазнањем, мотив постигнућа, потреба за компетенцијом, мотив самоактуализације, степен аспирације, циљ или намера да се нешто научи, став према градиву, пријатност или

непријатност градива, и др. Спољашња мотивација се назива и инсентивном мотивацијом. Инсентивни или спољашњи подстицаји се примењују да би субјекти били мотивисани за одређену активност, учење или рад. Екстринзичка мотивација постоји кад активност служи долажењу до неког спољашњег циља. У школи врло често примењујемо различите подстицаје да би се ученици боље мотивисали за учење. Подстицаји су бројни: рок, познавање постигнутих резултата, похвала, покуда, награда, казна, сарадња, такмичење, успех или неуспех у учењу и др. Педагошки гледано, ту најчешће говоримо о награди и казни или некој врсти такмичења, што подстиче такмичарски дух код деце. Међутим, треба имати на уму да они не делују једнако на све ученике; на неке од њих јаче делује један подстицај, а на неке други. Пожељно би било да наставници, а такође и родитељи, тако упознају децу да за свако појединачно дете знају који подстицаји на њега делују јаче или слабије, позитивно или негативно, и да то своје знање примене у поступцима са децом. При томе је важно оценити да ли се ради о интравертном или екстравертном детету.

МОТИВАЦИЈА, ШКОЛСКО УЧЕЊЕ И ПОСТИГНУЋА УЧЕНИКА

Између мотивације и учења, као активности личности, постоји тесна повезаност. Као и свака људска активност, тако и учење, између осталог зависи од мотивације. Од тога колико је ученик мотивисан зависиће колики ће бити његов напор и мисаона активност током учења, колика ће бити концентрација пажње, и на крају, од мотивације зависе и резултати учења. Што је мотивација већа, без обзира што успех у учењу не зависи само од мотивације, могу се очекивати већи резултати. Мотивација је уско повезана са комуникацијом, њеном врстом и квалитетом, која се остварује у настави. Ученици истичу однос наставник и ученик као најзначајнији фактор који утиче на њихову мотивисаност за учење. Овај фактор се прожима кроз све остале факторе. „Карактер интерперсоналних односа, посебно степен сарадничких односа, између наставника и ученика, није само значајан фактор него и значајан предуслов подстицања унутрашње мотивације за учењем. Код ученика у процесу школског учења ученици преферирају оне односе између наставника и ученика који омогућавају размену мишљења међу ученицима, којима се омогућава активитет ученика, који су засновани на сарадњи и одговору, који омогућавају да се саопштавају

сви проблеми (не само они везани са успех) који искрсну у заједничком раду“ (Палекић, 1985, стр. 327). Постојање повољне социјалне климе коју одређује постојање демократичности, поштовања, толеранције, разумевања, сарадње међу члановима одељења, је значајна детерминанта развоја унутрашње мотивације. Мотивација, сама по себи, издвојена од осталих битних фактора, који утичу на процес учења не доводи до успеха у реализацији захтева који се налазе пред ученицима. Она утиче на активирање способности (општих и специфичних), когнитивних структура, пажње и осталих елемената који детерминишу квалитет и исход процеса учења. Сходно томе, можемо закључити да су мотивација, школско учење и постигнућа ученика, ипак, фактори који су неодвојиво повезани. Мотивација, претходи учењу, условљава га и, свакако, позитивно делује на постигнућа и резултате.

ИГРА У НАСТАВНОМ ПРОЦЕСУ

Један од главних циљева игра, које користимо у наставном процесу, је како усмерити наставу и прилагодити ученику, учинити је интересантнијом, пријемчивијом, очигледнијом. Играјући се, ученици откривају своје могућности, развијају способности и вештине, стичу искуства, уче и стварају, такмиче се, подстичу се и лакше савладавају дате садржаје. Игра подстиче машту и креативност. Ученицима наставни процес постаје уживање у игри, мотивисани су за даљи рад, а позитивно се расположење тако преноси и на учење. Игра у наставном процесу има дидактичку вредност јер позитивно утиче на резултате учења, а посебно на трајност знања, пажњу и активност ученика (Colić и остали, 2018). Одабиром игре у остваривању циљева васпитања и образовања учитељу се пружа могућност креирања разних методичких сценарија. Тиме се постиже нови квалитет наставе, повећан интерес и мотивација, те се развија истраживачка знатижеља у ученику. Игра у наставном процесу мора бити посебно осмишљена, а циљ који ученици имају у игри најчешће није идентичан исходу учења, који је за децу споредан или га чак нису ни свесни (Богнар, 1991). Досадашња истраживања су указала, како деца при играма, уз усмеравање од стране одрасле особе могу запамтити и трајно у меморији сачувати два пута више речи, него без водећег и усмеравајућег учешћа одрасле особе. Ученик се радује када доживљава успех, ако пак изгуби, у новој игри сконцентрише своје

енергије на нови задатак. Током образовно-васпитног рада сусрећемо две крајности у настави употребљене игре: прва је тзв. „лажна игра“. Тужно је видети, када се након учитељевих речи : „А сада ћемо се играти!“ у дечјим очицима нагло угаси затрептала светлост радости, пошто се насупрот њиховом очекивању прелази на сувопарну наставну грађу... Друга крајност је бескрајно и бесциљно играње, када игра једва, или баш никакве везе нема са материјом коју дидактички треба реализовати.

Посебно битам сегмент настеве путем игре је да игру увек започињемо у веселом расположењу, са оптималним одушевљењем. Учитељ је способан за стварање такве необавезне атмосфере уколико поседује емпатију пуну љубави, ради са потребним еланом, темпом и занесеношћу која прелази на децу и ако је одлучна личност. Своје ученике игром у задовољавајућој мери може мотивисати само онај учитељ који је и сам довољно мотивисан. Стога је игра неуспешна уколико је сам учитељ незаинтересован и инертан. Све је више оних који траже да игра нађе „своје место на свим ступњевима образовања, од дечијег вртића до универзитета“ (Каменов, 1997).

МОТИВАЦИОНЕ ИГРЕ И НАСТАВНИ ПРОЦЕС

Дидактичко - мотивациона игра уноси живост и живахност у педагошки наставни рад, те замењује монотono вежбање, које деци никако не прија. Подстиче на самостално примењивање, брзо и логично препознавање и подсећање на раније утврђено знање, али и развој когнитивних, сензорних и психомоторних функција дече раног школског узраста, када је тај развој потребно што више подстицати. Стручна употреба мотивационе игре може ученика оспособити за редовно и комбинативно размишљање, а све то чини у необавезној атмосфери, у форми игре, практично га одмарајући. Може ученицима подарити доживљај, помоћу којег ће завољети наставни предмет па и самог учитеља. У једној реченици: игра је веома ефикасна помоћ сваком учитељу у процесу васпитно-образовног рада и учења у глобалу.

Мотивациона игра у функцији дидактичког система, развија психофизичка својства ученика. Може да има улогу и подсетитеља на већ научено градиво и садржаје, те подстиче репродуктивну меморију, а решавањем нових задатака у новим ситуацијама значи подстрек за продуктивну меморију и машту. Размишљање ученика усмерава ка уочавању и решавању проблема, подстиче на

комбинативну активност и на систематизацију знања. Развијањем спремности, способности, умешности и вештине чини велику услугу на обогаћивању знања саморазвијајуће личности. Васпитава вољу кроз напоре за решавање задатака. Успешна решења, пак рађају позитивне интелектуалне осећаје. Свим тим се обогаћује карактер наше деце, развија се њихова личност. Према (Вучић, 2007) мотивационе игре нарочито помажу деци која су незаинтересована или која заостају у школском раду и учењу. Систем дидактичких игара (које су у начелу игре са правилима, дефинисаним дидактичким или игровним материјалима и унапред циљаним исходима) и треба да испуњава неке основне захтеве које треба да поштују и учитељи и наставници. Њих су посебно разрађивали Жан Пијаже, Цером Брунер и Лав Виготски. Наравно и они су се највише бавили играма интелектуалног типа, тј. играма које подстичу интелектуални развој (Каменов, 1997, стр. 99).

Мотивационе игре на школским часовима могу имати два задатка:

- Мотивациона игра се користи да се умањи и отклони досада код учења тежег градива, односно да се повећава интересовање ученика.
- Мотивациона игра постаје целовита активност за остваривање наставног садржаја на часовима. Код обраде новог наставног садржаја или код увежбавања већ наученог знања. У овом случају она није више само додаток, већ основа, костур наставне јединице.

Међу најзначајније проблеме у настави сврстава се питање: како мотивисати, немотивисане и/или недовољно мотивисане, ученике за учење? „Постало је јасно да за успех у учењу није довољно моћи (бити способан), већ је потребно и желети (бити мотивисан)“ (Требјешанин, 2009, стр. 9).

Познато је да је на сваком часу за психолошку припрему, у уводној етапи наставног процеса, потребно за што краће време мобилисати пажњу ученика, припремити их на мисаоне активности, било да се ради о припреми за обраду нових наставних садржаја, о вежбању или понављању градива. У свему томе значајну улогу могу имати добро одабране мотивационе игре или неке садржајне занимљивости. Мисаоним ангажовањем на решавању оваквих задатака ученици за кратко време могу доћи до успешних решења, а успех је најбољи мотив за даљи рад на часу. Понекад се математичке занимљивости могу, посебно теже и сложеније, у току наставног часа дати бољим ученицима, као додатни задатак (нпр. сложени магични

квадрати). Лакше занимљиве мотивационе игре могу се дати и слабијим ученицима као допуна у току часа. Успешно решавање оваквих задатка слабије ученике може мотивисати за рад на тежим задацима. Постоји и један фундаменталан циљ за коришћење мотивационих игара на часовима (посебно на часовима математике), а то је при крају часа, када се осети замор ученика, посебно на млађем школском узрасту. Успешно одабрана мотивациона игра буди интересовање ученика за наставни садржај и враћа ученике у форму. У школском учењу је нарочито важно да ученик постави себи циљ, да научи наставно градиво, односно да има намеру да учи. Мотивационе игре имају задатак да подстичу ученике и да буде интересовање ученика према наставној јединици која се обрађује. Буђење интересовања ученика према предмету односно према градиву је један од најтежих задатака наставника у разредној настави. Постоји још један важан задатак мотивационих игара, а то је тзв. „принцип задовољства“ по коме људи памте оно што је пријатно (Вучић, 2007), а пошто је неспорно да мотивационе игре дају пријатан осећај за ученике слободно можемо рећи да је и то један од важних циљева наставних игара.

ИГРА КАО ЖИВОТНА ПОТРЕБА

Деци као и одраслим особама игра служи за одмор, забаву и рекреацију. Свакодневни проблеми и стресови се „растварају“ у току игре. Активна забава и рекреација помаже човеку да заборави неуспехе, повређеност и увреде или мање или веће психичке и физичке болове које има, који га тиште. За дете је игра много више од свега тога! Игра не служи само за рекреацију и забаву, већ је припрема за живот. Уствари, могли бисмо рећи, игра је за дете живот. У настави, учењу и стицању знања, тај елемент користимо да игре служе за то да олакшамо ученицима пут до стицања знања. Од безбројних предности дечије игре споменућемо само неке од најважнијих.

Улога игре у одмору, рекреацији и забави свакоме је и позната и доступна. Игра одагна умор, освежава дух, одмара тело, како би могли поново мобилисати нашу енергију. Служи као одличан начин трошења времена, јер је корисна активност на часовима, а и на одморима између часова у школи.

Служи као разонода, јер у неограниченој игри потпуно заборавимо на претходну активност од које смо се уморили. Служи за скупљање снаге за следећи део часа или следеће наставно градиво.

У мотивационој игри се елиминишу сметње и страхови. Дете се открива, отвара што пружа изванредну прилику за темељитије откривање и упознавање до тада непознатих, скривенијих карактерних црта његове личности. „Какво је дете у игри, такво ће бити на послу, кад одрасте.“ Истицао је А.С. Макаренко.

Весело расположење, опуштена атмосфера ослобођена свих стега пружа изванредну прилику за успостављање контаката на релацији ученик-наставник и ученик-ученик. Пошто смо обезбедили детету тренутак радости, оно ће и даље очекивати управо од нас да га наградимосећајем среће које му пружа игра, због тога ће нам бити приврженији и према нама непосреднији у преосталом делу часа.

Тренутна радост ће пружати изванредну могућност да у ту ситуацију уградимо велику шансу за формирање његовог карактера. Игра га васпитава нарочито на поштење, искреност и отвореност, али ће га подједнако научити да жели фер победу као и да зна поднети пораз.

КОРИШЋЕЊЕ ИГРЕ НА ЧАСУ НАСТАВЕ МАТЕМАТИКЕ КАО ПОДСТИЦАЈ ДЕЦИ ЗА УЧЕЊЕ

Игра, по правилу и у принципу, може добити своје битно место у ма ком делу часа. Може се играти на почетку наставе, када је наставнику циљ стварање потребне мотивације, жељене атмосфере. Може се ефикасно извршити експонирање наставне материје кроз занимљиву игру. Циљ наставника може бити поред привлачења, односно скретања пажње и покретање размишљања. Треба се играти и на самом часу, ако наставник осећа (нарочито у нижим разредима) да су ученици уморни и незаинтересовани, пошто је викенд на прагу, или је почетак недеље, а можда је само време ружно, или су се деца уморила на претходном часу. Наставник треба да примени педагошко награђивање и своје ђаке на крају часа награди игром, јер им је то обећао, а жели у пријатној атмосфери завршити посао тог дана, сачувавши истовремено један оптимални ниво ишчекивања до следећег часа. То ће свакако имати позитиван утицај на интересовање деце за рад и тако им пружити могућност и жељу да следећи пут вредно раде да би опет били награђени од стране учитеља или наставника. Игру може у циљу продубљивања,

утврђивања, увежбавања и систематизације градива применити наставник у било којој етапи наставног процеса.

Суштина је управо у томе. Мотивациону игру применимо увек са јасним циљем, на бази свесно израђеног плана и промишљено. Искусан наставник, са добрим педагошким осећајем и високом искуственом компетенцијом увек ће осетити, када треба мало опустити атмосферу, одмарати ученике са појединим мотивационим играма, унети радну атмосферу, такмичење и пробудити приспала интересовања.

Може се рећи да „...развој и ангажовање свих потенцијала и капацитета појединца представља императив његовог успеха у савременом свету. Данашњи ученици су најчешће незаинтересовани за наставне садржаје и активности...“ (Максић, 2014, стр. 46).

У процесу наставе највише могућности за игре пружају се у фази продубљивања, утврђивања, увежбавања и систематизације градива. Мада мотивационе игре, које се базирају на асоцијативном учењу могу се уградити и у оперативни део часа.

Са аспекта структуре наставног часа, при експонирању наставне грађе приликом и сумирања на крају часа, увек се може користити нека врста игара. На часовима редовне наставе, редовно треба да присуствује игра, јер само на тај начин се може уистину афирмисати васпитно дејство дидактичко-мотивационих игара, те се на овај начин могу и стваралачки примењивати.

ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА

Битна мотивисаност у наставном процесу је поседовање интересовања за изучавање садржаја, односно поседовање високог нивоа мотивације. На мотивацију ученика у наставном процесу утичу: специфичност садржаја, облици и методе рада, употреба наставних средстава, личност наставника, утицај средине, оцена.

Као посебан мотив издвоја се интересовање ученика за изучавање одређених садржаја. Сазнајни интерес у настави чине три основна елемента:

- позитивни емоционални однос (љубав према одређеним садржајима)
- непосредна жеља да се прошири знање из одређених предмета
- задовољство током учења садржаја, задовољство услед ангажовања сазнајних активности и задовољство након постигнутог успеха.

Мотивационим играма просечна деца и деца мањих способности или затворенија у себе брзо се отворе, постају приступачнија при решавању задатака. Такође се може запазити да и деца слабијих способности радије уче уз мотивационе игре. У принципу игра може добити своје место у свим деловима наставног часа. Уколико се користи на почетку часа, ученике ће орасположити и пружити им даљу мотивацију. Игра се може применити и у току часа, да би наставник освежио ученике, али се може то учинити и при крају часа, како би се сачувао и обезбедио оптимални ниво очекивања до следећег часа. У оптимализацији наставног рада, препоручује се коришћење мотивационе игре и асоцијативног учења и током главног дела часа.

Суштина је, дакле, у томе, да то буде увек свесно планирана и замишљена делатност са јасно одређеним циљем. Наставник са добрим педагошким осећајем увек ће осетити тренутак, који захтева одмарање употребом појединих игара. Савремена настава усмерава се ка ученику, као субјекту наставног процеса и активном чиниоцу дидактичког троугла, што чини помак од традиционалног поучавања. Учење кроз игру омогућава индивидуализацију, подстиче развој креативности, такмичарски дух, док је сам процес учења прихватљивији и занимљивији ученику и његовим потребама. У већини му омогућава интересантност, продуктивност, жељу за рад и сл.

На овај начин игра је схваћена не само као посебна активност, наставни метод, једно од начела наставе и сл., већ и поступак на који се ученици не само мотивишу за већа постигнућа, већ им се у неким случајевима чак и сложени садржаји могу учинити једноставнијим, интересантнијим и занимљивијим. С обзиром на то да је игра активност која свакоме у животу причињава велико задовољство часови наставе математике, традиционално схваћени као већини ученика нешто што је најтеже, најдосадније и најмање занимљиво, могу се учинити нечим што им пружа највише радости и задовољства. Тим више када приметете да ту нема ничега што се на један веома логичан начин не може поједноставити и кроз мноштво интересантних примера учинити лако разумљивим. Осим тога, ако им се садржаји презентују кроз игру, са правилима или не, а у њу унесе фер такмичарски карактер (сам са собом, група са гупом, одељење са одељењем) границе могућег постигнуће не само де неће бити лако претпоставити, већ до краја ни сагледати.

ЛИТЕРАТУРА

- Богнар, Л. (1991). *Игре*. Издање аутора.
- Вучић, Л. (2007). *Педагошка психологија*. Центар за примењену психологију.
- Каменов, Е. (1997). *Интелектуално васпитање кроз игру*. Завод за уџбенике и наставна средства.
- Максић, С. (2014). Како мотивисати неуспешне ученике основне школе да уче. *Настава и учење : савремени приступи и перспективе*, 45–60.
- Маринковић, Б., Стошић-Миљковић, Д., & Јанковић, Г. (2005). *Мотивисање ученика млађих разреда основне школе за учење математике*. Клуб младих математичара - Архимедес.
- Палекић, М. (1985). *Унутрашња мотивација и школско учење*. Свјетлост.
- Тот, С. (2008). Мотивационе игре у почетној фази наставе. *Педагошка стварност*, 54(5–6), 488–497.
- Требејшанин, Б. (2009). *Мотивација за учење*. Учитељски факултет.
- Colić, V. Đ., Milošević, T. M., & Colić, U. D. (2018). Деčје играчке из перспективе родитеља и васпитача. *Синтезе - часопис за педагошке науке, књижевност и културу*, 14, 1–13. <https://doi.org/10.5937/sinteze7-18142>

MOTIVATIONAL AND COGNITIVE VALUE OF GAMES IN THE TEACHING PROCESS

Sanja S. Nikolic¹, Muzafer H. Saracevic², Mirela S. Sabotic³

Summary: It has long been recognized that learning content is very useful for developing the intellectual and creative abilities of children. Modern teaching requires dynamic, diverse teaching and its a-daptability to the abilities of each individual student. This implies a skillful combination of modern teaching materials, methods, forms and the choice of teaching form in each lesson. In that context, motivational games in the class have a special function. It is common knowledge of every teacher that students in classes need to be encouraged towards full engagement of cognitive abilities. This is not always easy to achieve. In every class, psychological preparation (application) is necessary to mobilize students' attention in the shortest possible period of time, prepare them for

¹sanja294@gmail.com, International University of Novi Pazar

²muzafers@gmail.com, International University of Novi Pazar

³mirelaazra@hotmail.com, International University of Novi Pazar

cognitive activities, whether it is preparation for the processing of new teaching contents, doing exercises or repeating old material. In all this, well selected motivational games can play a significant role. With engagement of cognitive process in solving such tasks, students can find successful solutions in a short time, and success is the best motive for further work in class.

Keywords: motivation, play, learning, didactic-motivational play, teaching process.

Примљен:13.12.2017.

Прихваћен:01.06.2020.

