



## SOCIJALNE IGRE KAO DIDAKTIČKO SREDSTVO ZA OBLIKOVANJE POZITIVNE RAZREDNE DINAMIKE I USPOSTAVLJANJE KVALITETNIH MEĐULJUDSKIH ODNOSA MEĐU UČENICIMA OSNOVNE ŠKOLE

SARA RUKELJ<sup>1</sup>, IRENA KOPRIVNJAK<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 2. OŠ Slovenska Bistrica, Slovenska Bistrica, Slovenija

<sup>2</sup> OŠ Brežice, Brežice, Slovenija

[sara.rukelj@gmail.com](mailto:sara.rukelj@gmail.com), [irena.koprivnjak@gmail.com](mailto:irena.koprivnjak@gmail.com)

### *Sažetak*

U suvremenom društvu, obilježenom brzim promjenama, digitalizacijom i često smanjenom izravnom međuljudskom komunikacijom, pitanje kvalitetnih odnosa među ljudima postaje posebno važno. Djeca se već u ranoj dobi suočavaju s izazovima poput socijalne izolacije, nedostatka empatije i poteškoća u uspostavljanju iskrene komunikacije. Školsko okruženje u tome ima ključnu ulogu, jer je prostor u kojem učenici, uz formalno znanje, razvijaju i socijalne vještine, vrijednosti te osjećaj pripadnosti zajednici.

Odluka o istraživanju uporabe socijalnih igara kao didaktičkog alata proizlazi iz uvjerenja da igra nije samo sredstvo zabave, nego snažan pedagoški pristup koji potiče suradnju, empatiju, rješavanje sukoba i stvaranje pozitivne razredne klime. Povezivanje socijalnih igara s nastavnim procesom u osnovnoj školi predstavlja odgovor na suvremenu globalnu problematiku. Time što učitelju omogućuju strukturiran, ali ujedno i razigran oblik rada, doprinose oblikovanju pozitivne razredne dinamike i uspostavljanju kvalitetnih odnosa među učenicima, što je temelj za uspješno učenje i osobni razvoj.

**Ključne riječi:** *socijalne igre, razredna dinamika, socijalne vještine, suradnja među učenicima, pozitivna razredna klima*

## **1. Prednosti i izazovi primjene socijalnih igara za oblikovanje pozitivne razredne klime**

### *1.1. Razvoj socijalnih i emocionalnih vještina*

Istraživanja potvrđuju da socijalne igre pozitivno utječu na razvoj socijalnih i emocionalnih kompetencija, poput empatije, suradnje, samoregulacije te smanjenja agresivnih ponašanja. Meta-analiza Alotaibija (2024) pokazala je da takve aktivnosti imaju umjeren do snažan učinak na socijalni, emocionalni i motivacijski razvoj djece te na njihovu opću angažiranost u učenju. Lin i Aloe (2021) te Toh i Kirschner (2023) također ističu da strukturirane igre smanjuju pojavu problematičnih ponašanja i istodobno jačaju međuljudske odnose među učenicima.

### *1.2. Povećana angažiranost i motivacija*

Gamifikacija i didaktičke igre potiču motivaciju za učenje i aktivno sudjelovanje učenika. Sailer, Hense, Mayr i Mandl (2020) u svojoj su meta-analizi utvrdili da igre pozitivno djeluju na kognitivna postignuća učenika, povećavaju njihovu unutarnju motivaciju te potiču poželjna ponašanja, osobito kada uključuju elemente socijalne suradnje i narativne priče.

### 1.3. Poboljšana razredna klima i suradnja

Pozitivna razredna klima, prema istraživanjima Wanga, Degola, Amemiye, Parra i Guoa (2020), povezana je s boljim razvojem socijalnih kompetencija, većom motivacijom za učenje i višim akademskim postignućima. Socijalne igre često se temelje na kooperativnom učenju, koje učenicima omogućuje učenje timskog rješavanja problema, međusobne pomoći i razvijanja osjećaja zajedništva (Johnson i Johnson, 2016).

### 1.4. Jačanje osjećaja pripadnosti

Allen, Kern, Vella-Brodrick, Hattie i Waters (2018) naglašavaju da osjećaj pripadnosti školi značajno doprinosi psihološkoj dobrobiti i školskom uspjehu učenika. Studija Mittmanna, Hofmanna, Spreera i Engela (2022) pokazala je da i digitalne socijalne igre mogu povećati osjećaj povezanosti, međusobnog poštovanja i zadovoljstva u razredu.

### 1.5. Didaktička vrijednost

Socijalne igre moguće je učinkovito povezati s nastavnim ciljevima jer omogućuju ponavljanje nastavnog gradiva, usvajanje vještina, razvoj kritičkog mišljenja i kontinuirano praćenje napretka učenika. Rodríguez-Ferrer, Lasauskiene i Petraitis (2021) ističu da su igre izvrsno sredstvo za uključivanje socijalno-emocionalnog učenja u nastavu jer povezuju kognitivni i emocionalni aspekt učenja.

## 2. Metodologija istraživanja

Istraživanje je osmišljeno kao kvalitativna studija slučaja s intervencijskim elementima. U središtu je analiza učinaka socijalnih igara na razrednu dinamiku u specifičnom kontekstu razreda s izraženim ponašajnim izazovima.

### 2.1. Uzorak istraživanja

U istraživanju je sudjelovao 5. razred osnovne škole u Podravskoj regiji u Sloveniji. Razred čini 22 učenika (10 dječaka i 12 djevojčica). Skupina je heterogena i prema sposobnostima i prema socijalnim vještinama. U razredu je prisutna učenica s izraženijim ponašajnim teškoćama, što značajno utječe na razrednu dinamiku.

### 2.2. Opis poteškoće

U razredu u kojem je provedena studija slučaja prisutna je učenica koja već dulje vrijeme pokazuje obrasce ponašanja koji negativno utječu na socijalnu dinamiku skupine. Riječ je o jedanaestogodišnjoj učenici koja često preuzima dominantnu ulogu u grupnim aktivnostima i teško prihvaća upute drugih. Njezino ponašanje obilježava izražena impulzivnost i sklonost brzim, emocionalno obojenim reakcijama, koje često uključuju povisivanje glasa, prekidanje suučeničkih izlaganja ili ignoriranje dogovorenih pravila.

Među djevojčicama u razredu primjetna je suzdržanost u interakciji s njom, jer se često ponaša zapovjednički, nameće odluke skupini i očekuje da ostali slijede njezine želje. Nerijetko se žali učiteljici na ponašanje drugih, pritom sebe prikazujući kao žrtvu, iako je u većini slučajeva upravo ona inicirala sukobe. U konfliktima njezino ponašanje uključuje guranje drugih učenika, upućivanje uvredljivih i ponižavajućih riječi, isključivanje iz igre ili aktivnosti te prkosan stav prema vršnjacima. Takav način interakcije često dovodi do toga da ostaje bez prijatelja i povjerenja u razredu.

Opisano ponašanje kod suučeniika izaziva osjećaj nelagode, smanjuje spremnost na suradnju i potiče formiranje manjih, međusobno konkurentnih podskupina. Zbog čestih prekidanja i natjecateljskog pristupa tijekom grupnog rada narušava se ravnoteža moći u razredu, što umanjuje osjećaj sigurnosti i jednakosti među učenicima. Negativno ponašanje učenice primjećuje i drugo stručno osoblje škole, koje je inače ne podučava izravno. Tijekom odmora često posjećuje druge razrede, gdje izaziva nemir i privlači pozornost učenika miješanjem u njihove razgovore ili igre. Takvo ponašanje ponekad rezultira sukobima ili ometanjem nastave u drugim odjelima.

Primijećeno je i da učenica često pokazuje nepoštovanje prema učiteljima. Na opomene koluta očima, prekida ih ili uopće ne reagira na njihove upute. Tijekom razgovora s učiteljima zna se naglo okrenuti i napustiti ih usred rečenice, ne saslušavši do kraja objašnjenje.

Ovakav obrazac ponašanja predstavlja poseban izazov za oblikovanje pozitivne razredne klime i ključna je točka promatranja u okviru studije slučaja, u kojoj su socijalne igre korištene kao alat za poticanje suradnje, empatije i međusobnog poštovanja.

### *2.3. Svrha istraživanja*

Svrha istraživanja bila je ispitati mogu li strukturirane socijalne igre doprinijeti poboljšanju razredne klime, jačanju povezanosti među učenicima i smanjenju negativnih obrazaca ponašanja, osobito kod učenice s izraženim teškoćama u ponašanju.

### *2.4. Opis studije slučaja*

Studiju slučaja započeli smo u rujnu 2025., na početku nove školske godine 2025./26, kada su učenici krenuli u 5. razred. Glavna svrha studije bila je ojačati razrednu dinamiku, suradničke vještine te osjećaj sigurnosti i pripadnosti među učenicima, osobito imajući na umu činjenicu da je skupina doživjela važnu promjenu – dobili su novu razrednicu. Socijalne igre pomogle su učenicima da se nakon ljetnih praznika ponovno povežu, uspostave sigurno i poticajno okruženje za učenje te se lakše prilagode promjenama, uključujući novu učiteljicu, kao i da se postupno uklone ili barem ublaže negativni obrasci ponašanja dotične učenice.

Tijekom razdoblja od dva mjeseca – rujna i listopada 2025. – provela sam s razredom skup pažljivo odabranih i planiranih socijalnih igara. Njihova svrha bila je poboljšati razrednu dinamiku, osnažiti suradničke vještine, smanjiti sukobe te povećati osjećaj sigurnosti i pripadnosti među učenicima. Igre su bile planski raspoređene u tri sadržajne cjeline: uvod, središnji dio i završetak. Uvod obuhvaća igre koje su jednostavne, opuštajuće i namijenjene uspostavljanju kontakta među učenicima. One pomažu smanjiti početnu suzdržanost, jačaju osjećaj prihvaćenosti i stvaraju sigurno okruženje za daljnji rad. Središnji dio uključuje zahtjevnije igre koje od učenika traže višu razinu suradnje, usklađivanja, komunikacije i zajedničkog rješavanja problema. U ovoj fazi odnosi u razredu se produbljuju, učenici razvijaju povjerenje, sposobnost prihvaćanja različitih mišljenja i zajedničkog donošenja odluka. Završetak okuplja igre čiji je cilj učvršćivanje postignutih promjena, refleksija iskustava i jačanje osjećaja povezanosti. Ove igre pomažu da se pozitivna energija, stvorena tijekom procesa, očuva i prenese u svakodnevne interakcije.

Takav sustavni pristup omogućuje da se socijalne igre ne provode kao pojedinačne, nepovezane aktivnosti, već kao cjelovit proces u kojem učenici prolaze put od upoznavanja i povezivanja, preko aktivne suradnje, pa sve do učvršćivanja pozitivnih odnosa i razredne kohezije. Na kraju dvomjesečnog razdoblja zajedno s razrednicom proveli smo i intervju kako bismo procijenili je li se razredno ozračje poboljšalo te dobili njezino mišljenje o promjenama u ponašanju i odnosima među učenicima.

### *2.5. Način prikupljanja podataka*

Prikupljanje podataka odvijalo se putem sudioničkog promatranja, kontinuiranog vođenja refleksija te uz pomoć polustrukturiranog intervjua s razrednicom, provedenog na završetku eksperimenta.

### *2.6. Etika*

*V raziskavi je bilo poskrbljeno za anonimnost udeležencev, sodelovanje pa je bilo prostovoljno.*

### 3. Socijalne igre

**Tablica I:** Socijalne igre za upoznavanje, opuštanje, uspostavljanje kontakta

#### 3.1. Zrcalna veza

Cilj: Razvijanje opažanja, usklađenosti i neverbalne komunikacije.

Tijek: Učenici se podijele u parove. Jedan je “vođa” i izvodi spore, jednostavne pokrete (npr. podizanje ruku, okretanje glave, osmijeh), a drugi ga zrcali kao da stoji pred ogledalom. Nakon 1–2 minute zamijene uloge.

Prilagodbe: Za zahtjevniju verziju mogu se dodati brži ili složeniji pokreti, ili se uključiti cijelo tijelo.

Učinak na razrednu klimu: Jača povjerenje i osjećaj povezanosti među učenicima jer zahtijeva pažljivo opažanje i međusobno usklađivanje.



**Slika I:** Prikaz socijalne igre Zrcalna veza

#### 3.2. Pronalaženje suputnika

Cilj: Poticanje međusobnog upoznavanja i otkrivanja zajedničkih osobina.

Tijek: Učitelj zada kriterij (npr. mjesec rođenja, omiljena hrana, boja odjeće). Učenici brzo pronalaze one koji ispunjavaju isti kriterij. Kratko razgovaraju u grupi o odabranoj osobini.

Prilagodbe: Mogu se koristiti osobnije teme kako bi se učenici otvorili.

Učinak na klimu: Učenici otkrivaju zajedničke točke, što smanjuje osjećaj isključenosti.

#### 3.3. Zamijeni mjesto

Cilj: Razgibavanje, opažanje i uključivanje svih učenika.

Tijek: Učenici sjede u krugu, jedan stoji u sredini. Učitelj kaže osobinu (“Svi koji imaju smeđu kosu, zamijenite mjesto”). Oni koji se premještaju traže novu stolicu. Učenik u sredini pokušava pronaći praznu stolicu i brzo sjesti.

Prilagodbe: Mogu se koristiti osobine karaktera (“Tko voli čitati knjige?”) za osobniji dojam.

Učinak na klimu: Učenici se međusobno upoznaju i opuštaju u dinamičnom okruženju.



**Slika II:** Prikaz socijalne igre Zamijeni mjesto

### 3.4. *Zajedničke osobine*

Cilj: Prepoznavanje sličnosti među učenicima i jačanje osjećaja pripadnosti.

Tijek: Učitelj po učionici postavlja listove papira s ispisanim tvrdnjama (npr. “Volim pizzu”, “Ne volim povrće”, “Omiljena boja mi je plava”...). Učenici se kreću po učionici, čitaju tvrdnje i potpisuju se na one koje vrijede za njih. Nakon aktivnosti slijedi kratka rasprava o tome koliko sličnosti postoji među učenicima.

Prilagodbe: Mogu se dodati tvrdnje vezane uz školu (npr. “Volim matematiku”).

Učinak na klimu: Učenici otkrivaju zajedničke interese i vrijednosti, što jača međusobnu povezanost.



**Slika III:** Prikaz socijalne igre *Zajedničke osobine*

### 3.5. *Krug osjećaja*

Cilj: Razvijanje empatije i izražavanja emocija.

Tijek: Učenici sjede u krugu. Svaki kaže kako se osjeća i zašto. Suučenički kratko reaguju riječima podrške (“Razumijem te”, “I meni se to dogodilo”).

Prilagodbe: Za mlađe učenike mogu se ponuditi kartice sa simbolima emocija.

Učinak na klimu: Učenici uče aktivno slušati i razumjeti svoje suučeničke.

### 3.6. *Tko sam ja?*

Cilj: Razvijanje logičkog zaključivanja i socijalne interakcije.

Tijek: Na leđa svakog učenika zalijepi se papir s riječju (npr. životinja, predmet, zanimanje). Učenici hodaju po razredu i postavljaju zatvorena pitanja (da/ne). Cilj je pogoditi što piše na papiru.

Prilagodbe: Tema može biti povezana s nastavnim gradivom (npr. pojmovi iz prirode, matematike...).

Učinak na klimu: Potiče komunikaciju i uključivanje svih učenika.

### 3.7. *Poligon*

Cilj: Poticanje tjelesne aktivnosti, suradnje i zdrave natjecateljske atmosfere među učenicima.

Tijek: Učenici se podijele u četiri skupine. U dvorani se pripremi poligon s različitim stanicama: penjanje preko prepreka, odbijanje lopte, gađanje koša i sl. Skupine se natječu međusobno – svaki član mora obaviti sve zadatke. Naglasak je na sportskom ponašanju, a ne samo na pobjedi.

Prilagodbe: Poligon se može prilagoditi prostoru, broju djece ili težini zadataka.

Učinak na klimu: Aktivnost potiče međusobnu pomoć, navijanje, timski duh i zdravu konkurenciju.

**Tablica II:** *Socijalne igre za suradnju, komunikaciju i zajedničko rješavanje zadataka***Slika IV:** *Prikaz poligona u sportskoj dvorani*

### 3.8. *Skupinska plesna koreografija*

**Cilj:** Poticanje tjelesnog izražavanja, ritmičke usklađenosti i zajedničke suradnje kroz umjetničko-pokretne aktivnosti.

**Tijek:** Cijeli razred sudjeluje u učenju i izvođenju koreografije na odabranu glazbu. Na početku se pojedini koraci uče polako i postupno. Nakon vježbi koraci se povežu u cjelinu, a na kraju svi zajedno otplešu. Učenici mogu predložiti ideje za pojedine pokrete.

**Prilagodbe:** Koreografiju ili tempo moguće je prilagoditi razini grupe.

**Učinak na klimu:** Aktivnost jača osjećaj pripadnosti, zajedničkog stvaranja i samopouzdanja pri nastupu.

**Slika V:** *Prikaz grupne plesne koreografije*

### 3.9. *Tiha pravila*

**Cilj:** Razvijanje neverbalne komunikacije i opažanja.

**Tijek:** Skupina mora izvršiti zadatak (npr. poredati se prema datumu rođenja) bez govora. Koriste samo mimiku, geste ili pisane znakove.

**Prilagodbe:** Mogu se dodati složeniji zadaci (npr. poredati se prema visini, omiljenoj boji).

**Učinak na klimu:** Učenici uče snagu neverbalne komunikacije i razvijaju strpljenje.

### 3.10. *Balon u zraku*

**Cilj:** Poticanje zajedničke koordinacije i kretanja.

**Tijek:** Skupina mora zadržati balon u zraku što je dulje moguće. Pravilo: isti dio tijela ne smije se koristiti dva puta zaredom.

**Prilagodbe:** Više balona istodobno ili ograničenje kretanja (npr. svi kleče).

**Učinak na klimu:** Potiče smijeh i osjećaj zajedničke "igre".



**Slika VI:** Prikaz socijalne igre Balon u zraku

### 3.11. Prijenos obruča

Cilj: Razvijanje koordinacije i fizičke suradnje.

Tijek: Učenici stoje u krugu i drže se za ruke. Obruč moraju prenijeti oko kruga bez puštanja ruku.

Prilagodbe: Dodaje se više obruča istodobno.

Učinak na klimu: Jača osjećaj jedinstva i zajedničkog izazova.

**Tablica III:** Socijalne igre za učvršćivanje veza, refleksija, pozitivna klima

### 3.12. Emocionalna pantomima

Cilj: Razvijanje empatije i razumijevanja emocija.

Tijek: Učenik pantomimom prikaže određenu emociju. Ostali pogađaju i zatim raspravljaju kada su se i sami tako osjećali.

Prilagodbe: Mogu se koristiti kartice s rjeđe izražavanim emocijama (npr. ponos, iznenađenje).

Učinak na klimu: Pomaže učenicima razumjeti i prepoznati osjećaje drugih.

### 3.13. Zajednička priča

Cilj: Poticanje kreativnosti i povezanosti kroz zajedničko pripovijedanje.

Tijek: Svaki učenik dodaje jednu rečenicu priči koju započinje učitelj ili učenik. Priča se nastavlja dok ne dođu do zajedničkog kraja.

Prilagodbe: Mogu se koristiti tematski poticaji (npr. prijateljstvo, suradnja).

Učinak na klimu: Učenici zajedno grade nešto, što jača osjećaj zajedničkog iskustva.

### 3.14. Rješavanje svakodnevnih situacija

Cilj: Razvijanje moralnog rasuđivanja, komunikacije i zajedničkog pronalaženja rješenja.

Tijek: Učitelj iznosi životne situacije (npr. "Netko je razbio prozor", "Pronašli ste novčanik u dvorištu"). Učenici raspravljaju što bi učinili, predlažu rješenja i argumentiraju svoje stavove.

Prilagodbe: Mogu se koristiti i stvarni događaji iz školskog života, prilagođeni dobi učenika.

Učinak na klimu: Potiče razvijanje odgovornosti, empatije i kritičkog mišljenja.

### 3.15. Zamjena uloga

Cilj: Razvijanje empatije i razumijevanja tuđe perspektive.

Tijek: Skupina se podijeli u parove, određuju se osobe A i B. Osoba B odglumi kako se osoba A ponaša u određenoj situaciji (kasni u razred, svađa se, pomaže prijatelju...). Nakon nekoliko minuta učenici zamijene uloge.

Prilagodbe: Situacije se biraju prema aktualnim potrebama razreda. Učitelj može naglasiti pozitivne osobine kako bi se izbjeglo zadirkivanje.

Učinak na klimu: Jača empatiju, međusobno razumijevanje i potiče pozitivne promjene u ponašanju.

**3.16. Leteće pitanje**

Cilj: Poticanje pozitivnog izražavanja i međusobnog potvrđivanja.

Tijek: Učitelj postavlja pitanje (npr. "Što mi se sviđa kod tebe?"). Učenici si dobacuju lopticu i odgovaraju osobi kojoj je bace. Učenici mogu navoditi dobro djelo koje su primijetili kod suučeniika.

Prilagodbe: Mogu se koristiti pitanja o osobnim postignućima ili lijepim uspomnama.

Učinak na klimu: Jača međusobno poštovanje i samopouzdanje.

**4. Sažetak rezultata uz pomoć ocjenske ljestvice**

Prije provedbe studije slučaja pripremili smo ocjensku ljestvicu koja je obuhvaćala pojedina područja ponašanja i međuljudskih odnosa u razredu. Promatrali smo sljedeća ključna područja: razrednu klimu, suradnju među učenicima, ponašanje učenika s izraženim poteškoćama, odnose među učenicima, učestalost i intenzitet sukoba te zadovoljstvo učiteljice. Ta područja ocijenili smo na temelju sustavnog promatranja prije i nakon provedbe socijalnih igara. Ispunjena ocjenska ljestvica priložena je u nastavku (Tablica 4).

Na temelju ocjenske ljestvice mogli smo objektivno i strukturirano procijeniti promjene u razrednom okruženju. Usporedba rezultata prije i poslije provedbe socijalnih igara pokazala je da se razredna klima poboljšala, napetost je opala, a atmosfera je postala znatno opuštenija. Suradnja među učenicima postala je učinkovitija – češće su se međusobno slušali i zajednički rješavali probleme, umjesto da se natječu ili isključuju jedni druge. Ponašanje učenika s izraženim poteškoćama pokazalo je pozitivan pomak jer se povećala njihova uključenost i poštivanje pravila, dok se broj ometanja smanjio. Također je među učenicima porastao osjećaj povezanosti, a međusobno isključivanje se smanjilo, što je pridonijelo bržem pronalaženju kompromisa. Sukobi su postali rjeđi, manje intenzivni i brže su se razrješavali. Učiteljice su izrazile zadovoljstvo rezultatima i planiraju nastaviti redovito provoditi socijalne igre jer su se pokazale vrlo učinkovitima u poboljšanju razredne atmosfere.

**Tablica IV:** Usporedba razredne dinamike prije i poslije intervencije

	<i>Prije provedbe socijalnih igara</i>	<i>Nakon provedbe socijalnih igara</i>
<i>Razredna klima</i>	Napeta, prisutna suzdržanost, česti sukobi	Opuštenija atmosfera, manje napetosti, rjeđi sukobi
<i>Suradnja među učenicima</i>	Oslabljena, natjecateljski pristup, isključivanje u skupinskom radu	Poboljšana suradnja, više međusobnog slušanja i traženja zajedničkih rješenja
<i>Ponašanje učenice s izraženim poteškoćama</i>	Česta impulzivnost, ignoriranje pravila, prekidanje drugih učenika	Vidljivo poboljšanje – veća uključenost, manje ometanja, više poštivanja pravila
<i>Odnosi među učenicima</i>	Stvaranje zatvorenih podskupina, međusobno isključivanje	Veća povezanost, manje isključivanja, brže postizanje kompromisa
<i>Sukobi</i>	Česti, dugotrajni i emocionalno intenzivni	Rjeđi, manje intenzivni i brže razriješeni
<i>Zadovoljstvo učiteljice</i>	Očekivanja poboljšanja, određena nesigurnost prije početka provedbe	Vrlo zadovoljna, planira nastaviti provoditi igre jednom tjedno

Na temelju ovih nalaza mogu zaključiti da su socijalne igre značajno pridonijele poboljšanju međuljudskih odnosa i opće klime u razredu

**5. Sažetak intervjua s razrednicom**

Na temelju intervjua s razrednicom nakon završetka provedbe socijalnih igara zabilježene su brojne pozitivne promjene u razrednoj klimi i dinamici odnosa među učenicima. Prema njezinim riječima, razred je postao primjetno opušteniji, učenici se češće uključuju u zajednički rad i rjeđe ulaze u međusobne sukobe. Također se uočava veća suradnja u skupinskim zadacima – učenici se međusobno češće slušaju, iznose svoja mišljenja na pristojan način i traže zajednička rješenja.

Ponašanje učenice koja je prije početka istraživanja pokazivala izražene poteškoće u ponašanju, prema riječima razrednice, poboljšalo se. Postala je više uključena u razredne aktivnosti, rjeđe prekida druge i češće poštuje dogovorena pravila. Ipak, izazovi u odnosima s vršnjacima i dalje postoje – suučenički prema njoj još uvijek pokazuju određenu dozu zadržke i bit će potrebno više vremena da bude potpuno prihvaćena u skupini.

Razrednica je naglasila da su se sukobi među učenicima nakon provedbe igara značajno smanjili, postali su manje intenzivni, a učenici se brže smiruju i češće sami pronalaze kompromis. Prema njezinu mišljenju, socijalne igre pozitivno su utjecale i na izgradnju odnosa između učenika i nje kao nove razrednice. Kroz igre se razvilo više povjerenja i otvorene komunikacije, što je olakšalo prijelaz na novu školsku godinu.

## 6. Zaključak

Rezultati istraživanja potvrđuju da strukturirane socijalne igre nisu samo alat za učenje, već i snažno sredstvo za povezivanje, uključivanje i razvoj emocionalne pismenosti među učenicima. Kao socialna pedagoginja svakodnevno svjedočim koliko djeca trebaju prostor gdje mogu biti viđena, prihvaćena i sigurna – a upravo to igre omogućuju. One su most između razlika, prilika za stvaranje odnosa i prevencija izolacije. Učenici kroz igru razvijaju empatiju, samopouzdanje i osjećaj zajedništva, što dugoročno smanjuje konflikte i jača razrednu koheziju. Zato pozivam učitelje i druge stručne suradnike da socijalne igre ne doživljavaju kao dodatak, već kao sastavni dio pedagoškog rada. Njihova snaga je u jednostavnosti, a učinak u trajnim promjenama odnosa, ponašanja i klime u razredu.

## LITERATURA

- Allen, K. A., Kern, M. L., Vella-Brodrick, D., Hattie, J., & Waters, L. (2018). What schools need to know about fostering school belonging: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 30(1), 1–34. <https://doi.org/10.1007/s10648-016-9389-8>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Capece, J. F., & White, A. U. (2025). Cooperative games and the quality of social interactions in the classroom: Contributions of cultural psychology. *ARACÉ Magazine*, 7(4), 20160–20181. <https://doi.org/10.56238/arev7n4-260>
- Carcelén-Fraile, M. d. C. (2025). Active gamification in the emotional well-being and social skills of primary education students. *Education Sciences*, 15(2), 212. <https://doi.org/10.3390/educsci15020212>
- Cornell University, Student & Campus Life. (n.d.). *Group teambuilding games and initiatives* [PDF]. [https://scl.cornell.edu/sites/scl/files/downloads/basic\\_page/Group%20Teambuilding%20Games%20and%20Initiatives%20.pdf](https://scl.cornell.edu/sites/scl/files/downloads/basic_page/Group%20Teambuilding%20Games%20and%20Initiatives%20.pdf)
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2016). Cooperative learning and teaching citizenship in democracies. *International Journal of Educational Research*, 76, 162–177. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2015.11.009>
- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Game-based learning and Service-Learning to teach inclusive education in higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4), 3285. <https://doi.org/10.3390/ijerph20043285>
- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Shall we play together? Game-based learning for improving classroom climate and engagement in socially deprived high schools. *Frontiers in Psychology*, 14, 1163441. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1163441>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Surf Office. (n.d.). *Keep up the balloons*. <https://www.surfoffice.com/library/keep-up-the-balloons>

Theatrefolk. (n.d.). *Collaboration games: The Human Knot*.

<https://www.theatrefolk.com/blog/collaboration-games-the-human-knot>

University of Toledo. (2021). *Team building activities* [PDF].

<https://www.utoledo.edu/depts/hr/training-and-organizational-development/docs/Team-Building-Activities.pdf>

Van Ryzin, M. J., & Roseth, C. J. (2019). Cooperative learning and peer relations: reduction of bullying and increased social competence. Strelnski effects in academic settings. *Journal of Educational Psychology, 111*(3), 464–481.

Wang, M. T., Degol, J. L., Amemiya, J., Parr, A., & Guo, J. (2020). Classroom climate and children's academic and social development. *Child Development, 91*(4), 1113–1133.

<https://doi.org/10.1111/cdev.13205>

## PRILOG 1

### *Intervju s razrednicom – Evaluacija socijalnih igara*

Kako biste ocijenili opću razrednu klimu nakon provedbe socijalnih igara u usporedbi sa stanjem prije početka? Odgovor: „Primjetno bolja – učenici su opušteniji, bolje surađuju i rjeđe ulaze u sukobe.“

Jeste li primijetili promjene u ponašanju učenice koja je prethodno imala izražene probleme u ponašanju? Odgovor: „Da – vidljive su pozitivne promjene; učenica se češće pridržava pravila, više je uključena i rjeđe prekida suučeničke, no izazovi su i dalje prisutni. Suučeničkoj skupini potrebno je više vremena da je u potpunosti prihvate i ponovno uključe.“

Kako biste ocijenili razinu suradnje među učenicima u skupinskim zadacima nakon provedbe igara? Odgovor: „Suradnja se poboljšala – učenici se češće međusobno slušaju i traže zajednička rješenja.“

Jesu li se smanjili sukobi i međusobna isključivanja među učenicima? Odgovor: „Da – sukobi su rjeđi i manje intenzivni, a primjećujem i da učenici brže postižu kompromis.“

Kako su socijalne igre utjecale na odnos učenika prema novoj razrednici? Odgovor: „Igre su pridonijele uspostavljanju povjerenja i otvorene komunikacije, što je učenicima zasigurno pomoglo i olakšalo im prijelaz u novu školsku godinu.“

Koliko ste zadovoljni provedbom socijalnih igara i biste li ih preporučili i drugim razredima? Zašto? Odgovor: „S provedbom sam vrlo zadovoljna jer su se u mom razredu pokazali izrazito pozitivni učinci. Ovom prilikom želim zahvaliti na provedbi socijalnih igara i praćenju procesa. Na temelju stečenog iskustva svakako bih preporučila provođenje socijalnih igara i u drugim razredima jer vjerujem da mogu značajno pridonijeti stvaranju poticajne razredne klime. Odlučila sam nastaviti s njihovom provedbom i nakon završetka istraživanja – jednom tjedno u okviru razrednih sati – jer prepoznajem njihov dugoročni potencijal za jačanje povezanosti među učenicima.“

## SOCIAL GAMES AS A DIDACTIC TOOL FOR SHAPING POSITIVE CLASSROOM DYNAMICS AND ESTABLISHING QUALITY INTERPERSONAL RELATIONSHIPS AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS

### *Abstract*

In modern society, marked by rapid change, digitalization, and often reduced direct interpersonal communication, the question of quality human relationships becomes particularly important. Children face challenges from an early age, such as social isolation, lack of empathy, and difficulties in establishing genuine communication. The school environment plays a key role, as it is a space where students, in addition to formal knowledge, also develop social skills, values, and a sense of belonging to a community.

The decision to explore the use of social games as a didactic tool stems from the belief that play is not merely a form of entertainment, but a powerful pedagogical approach that fosters cooperation, empathy, conflict resolution, and the creation of a positive classroom climate. Integrating social games into the learning process in primary schools represents a response to today's global issues. By offering teachers a structured yet playful way of working, they contribute to building positive classroom dynamics and establishing quality relationships among students, which is the foundation for successful learning and personal growth.

**Keywords:** *social games, classroom dynamics, social skills, student collaboration, positive classroom climate*