

IGRA *DUNGEONS AND DRAGONS* KAO SREDSTVO PRI USVAJANJU ENGLESKOGA KAO STRANOGA JEZIKA KOD DJECE PREDŠKOLSKE DOBI

Ivana Moritz

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta J. J. Strossmayera u Osijeku

Marko Jakobović

Sažetak

U radu je naglasak na mogućnosti korištenja igre Dungeons and Dragons kao sredstva za usvajanje engleskoga kao stranoga jezika kod djece predškolske dobi. Polazište su rada smjernice Nacionalnoga kurikulumu za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2015) koje naglašavaju važnost integriranoga i cjelovitoga pristupa usvajanju jezika, uz aktivno sudjelovanje djece i prirodno usvajanje jezika igrom. Istovremeno, rad istražuje poveznicu suvremenih metoda poučavanja engleskoga jezika u ranom odgoju i potencijala igre Dungeons and Dragons kao sredstva za usvajanje jezika.

Igra Dungeons and Dragons, kao oblik igre uloga, omogućuje djeci sudjelovanje u narativnim situacijama koje kombiniraju cjelovit sadržaj i interaktivne komunikacijske zadatke. Igra potiče razvoj jezičnih i komunikacijskih vještina rješavanjem problema, suradnjom i kreativnim izražavanjem. Rad posebno ističe važnost prilagodbe pravila i sadržaja igre kako bi odgovarali interesima i mogućnostima predškolske djece. Prilagodba obuhvaća pojednostavljivanje narativa, smanjenje složenosti pravila te fokus na aktivnostima koje podržavaju ciljeve ranoga usvajanja jezika.

Uz pravilno osmišljene prilagodbe, igra Dungeons and Dragons može pružiti inovativan i motivirajući okvir za usvajanje engleskoga jezika, omogućujući djeci da jezik usvajaju igrom koja je istovremeno i edukativna i zabavna.

Ključne riječi: engleski jezik, Dungeons and Dragons, igranje uloga, rano usvajanje jezika

USVAJANJE STRANOGA JEZIKA KOD DJECE RANE I PREDŠKOLSKJE DOBI

Teorije usvajanja jezika (i njihova primjena u praksi)

Zanimanje za razvoj jezika i govora kod djece prisutan je gotovo jednako dugo koliko i razmišljanje čovjeka o samom razvoju jezika, što ilustrira poznata Herodotova priča iz *Historija*, tzv. priča o najstarijem narodu (u *Hist*, II, 2, prema Škiljan, 1989), u kojoj Herodot opisuje eksperiment egipatskoga vladara Psametiha iz 6. st. pr. Kr. koji je pokušao otkriti prvu riječ koju bi djeca, odvojena od jezičnoga okruženja, prvu izgovorila (Škiljan, 1989). Od Herodotova vremena (5. st. pr. n. e.) do danas zanimanje za razvoj jezičnih i govornih sposobnosti djece značajno se produbilo i proširilo. Danas se njime bave stručnjaci iz različitih područja, poput lingvistike, antropologije, sociologije, psihologije i pedagogije, a proces usvajanja jezika kod djece objašnjava se raznim teorijsko-metodološkim pristupima (Šego, 2009). Ti se pristupi mogu klasificirati prema nekoliko glavnih teorija – biheviorističkoj, nativističkoj, kognitivističkoj i socijalnoj, koje Šego (2009) sažeto objašnjava.

Bihevioristička teorija temelji se na pretpostavci da se jezik usvaja stvaranjem asocijacija između podražaja i odgovora na njega. Prema ovom pristupu, dijete usvaja jezične strukture imitirajući govorne uzore, pri čemu pozitivne reakcije govornoga uzora (koji bi u kontekstu usvajanja stranoga jezika u vrtiću bio odgajatelj) potiču učestalije ponavljanje tih struktura. Time se ubrzava usvajanje vokabulara i jezičnih pravila. S druge strane, nativistička teorija zagovara stav da je usvajanje jezika omogućeno urođenim kognitivnim sposobnostima. Chomsky u tom kontekstu uvodi pojam univerzalne gramatike koja podrazumijeva da se jezik usvaja na dvije razine – dubinskoj, zajedničkoj svim jezicima i povezanoj s urođenim znanjem o jezičnoj proizvodnji, te površinskoj, specifičnoj za svaki jezik i temeljnoj za pravila slaganja i sintagmi. Kognitivistička teorija naglašava važnost dostatnoga razvoja kognitivnih sposobnosti, odnosno mišljenja, kao preduvjeta za ovladavanje jezikom. Socijalna teorija povezuje uspješnost usvajanja jezika s utjecajem društvene okoline, ističući ključnu ulogu svakodnevnih komunikacijskih situacija koje proizlaze iz djetetove potrebe za interakcijom s okolinom (Šego, 2009).

Jasno je da ni jedna od spomenutih teorija ne pruža potpunu sliku o jezično-govornom razvoju djeteta (Šego, 2009). Stoga je, kada govorimo o usvajanju engleskoga jezika u ranoj i predškolskoj dobi, potrebno razmotriti potencijalne koristi koje svi navedeni pristupi mogu donijeti. S obzirom na biheviorističku teoriju, naglasak je na važnosti dobrog uzora – odgojitelj koji poučava djecu engleskom jeziku mora biti kompetentan i primjenjivati jezik u skladu s njegovim fonološkim, gramatičkim i sintaktičkim pravilima. Također, prilikom poučavanja jezika potrebno je usmjeriti pozornost na pravilnu uporabu leksika.

Prema nativističkoj teoriji, Chomsky smatra da lingvistička teorija i pedagoška praksa trebaju ostati odvojene (prema Mihailović, 1973). Kada se primjenjuju kognitivističke teorije, važno je odabrati sadržaje i strukture prilagođene kognitivnim sposobnostima djece određene dobi kako bi djeca lakše usvajala engleski jezik.

S gledišta socijalne teorije, ističe se značaj poticajnoga okruženja koje omogućuje bolje usvajanje stranoga jezika. Što su djeca uključena u komunikaciju na stranom jeziku, rezultati će biti uspješniji. Važno je također omogućiti djeci situacije u kojima se zahtijeva aktivno sudjelovanje u komunikaciji, pri čemu se takva komunikacija odvija prirodno, bez pritiska na ponavljanje i prisilu (Silić, 2007a).

Zašto (i kako) usvajati strani jezik već u dječjem vrtiću

Suvremena istraživanja ističu da dijete tijekom prvih pet godina života prolazi različite faze usvajanja govora materinskoga jezika. Nakon pete godine djetetov vokabular značajno se proširuje, a sposobnost izražavanja postaje dovoljno razvijena da omogućuje oblikovanje vlastitih mišljenja i sudjelovanje u kraćim razgovorima (Apel i sur., 2004).

S obzirom na zahtjeve suvremenoga društva, u Hrvatskoj su sve rasprostranjeniji programi ranoga učenja engleskoga jezika namijenjeni djeci predškolske dobi. Osim programa koji se uvode unutar predškolskih ustanova, dostupni su i programi usvajanja stranih jezika u neformalnim okruženjima, poput tečajeva *Helen Doron English* i sličnih. Djeca, dakle, mogu usvajati strani jezik u formalnim i neformalnim uvjetima, pri čemu usvajanje jezika u predškolskoj dobi obuhvaća različite ciljeve koji uključuju poticanje međukulturne osviještenosti, unaprijeđenje kognitivnoga razvoja, povećanje motivacije za daljnje učenje stranih jezika te razvijanje pozitivnoga stava prema učenju jezika (Frković, 2018, prema Devčić i Fišer, 2023).

Proces usvajanja stranoga jezika odvija se u ove tri faze: tiho razdoblje, razdoblje formulaičnoga govora te razdoblje strukturnoga i semantičkoga pojednostavljivanja. Tiho razdoblje odnosi se na fazu u kojoj dijete slušanjem internalizira jezik, ali još nije spremno reproducirati usvojeno naglas. Faza formulaičnoga govora obilježena je usvajanjem određenih govorenih fraza bez razumijevanja svih njihovih dijelova, što omogućuje početnu komunikaciju i priprema dijete za kasnije usvajanje složenijih rečeničnih struktura. U fazi strukturnoga i semantičkoga pojednostavljivanja dijete samostalno konstruira jednostavne rečenice, često gramatički netočne, pri čemu je fokus više na pojedinačnim riječima nego na širem kontekstu (Ellis, 1994).

Neki stručnjaci preporučuju početi s učenjem stranoga jezika prije šeste godine života, s obzirom na sposobnost djece u toj dobi da lako imitiraju pravilan izgovor riječi (Silić, 2007a). Prednosti ranoga učenja stranoga jezika naglašavaju i zagovornici hipoteze kritičnoga razdoblja (*engl.* Critical Period Hypothesis). Ovu hipotezu, koju je prvi oblikovao Lenneberg (1967), a kasnije istraživalo više autora (vidi Biedroń, 2023), obrazovni sustavi diljem svijeta prihvatili

su kao osnovu za rano uvođenje stranih jezika. Hipoteza kritičnoga razdoblja definira ovo razdoblje kao razdoblje povećane osjetljivosti tijekom kojega se može postići razina poznavanja stranoga jezika slična razini materinskoga jezika, iako se to ne događa uvijek. Prema ovoj hipotezi, uspješnost učenja drugoga jezika opada s godinama (Hakuta i sur., 2003), što znači da kasniji početak učenja smanjuje vjerojatnost uspješnoga usvajanja jezika. S druge strane, novija istraživanja, poput onoga koje su provele Erk i Ručević (2021) o prednostima ranoga učenja engleskoga jezika u Hrvatskoj, upućuju na izostanak dokaza koji bi potvrdili trajne pozitivne učinke ili značajne prednosti ranoga učenja stranoga jezika u predškolskim ustanovama. Štoviše, autorice zaključuju da trenutačni pristup uključivanju djece u programe učenja engleskoga jezika u dječjim vrtićima često dovodi do razlika između učenika koji su sudjelovali u takvim programima i onih koji nisu, što se očituje pri njihovu dolasku u osnovnu školu.

U kontekstu usvajanja engleskoga kao stranoga jezika u vrtićima, Alexiou (2020) razmatra činjenice i mitove povezane s ovim procesom. Autor naglašava važnost kontinuirane izloženosti jeziku kako bi dijete moglo pravilno usvojiti jezične strukture te ističe ključnu ulogu visoko kompetentnih edukatora u podučavanju stranoga jezika. Upravo nedostatak adekvatno osposobljenih edukatora predstavlja jednu od slabosti postojećih programa ranoga učenja engleskoga jezika u Hrvatskoj. Dodatni nedostatak leži u tome što se programi podučavanja stranoga jezika u dječjim vrtićima ne provode integrirano u okviru važećega plana i programa dječjih vrtića. Takav fragmentiran pristup, kako primjećuju Erk i Ručević (2021), može dovesti do nerazmjera među djecom, a istovremeno rezultira gubitkom kontinuiteta u procesu usvajanja stranoga jezika.

Alexiou (2020) ističe važnost osiguravanja kontinuiteta u usvajanju stranoga jezika tijekom rane i predškolske dobi, uz napomenu da prednosti ranoga učenja jezika trebaju pratiti sustavne i adekvatne edukacije. Autor također naglašava da su ciljevi ranih programa usvajanja jezika jasno definirani, stoga je nerealno očekivati pojavu miješanja stranoga i materinskoga jezika kod djece.

Alexiou (2020) naglašava da prednosti uključivanja engleskoga kao stranoga jezika u programe dječjih vrtića nadilaze isključivo jezične koristi vezane uz engleski jezik, proširujući se i na druge jezike koji se mogu integrirati u programe ranoga i predškolskoga odgoja i obrazovanja. Autor ističe ključnu važnost metodologije i nastavnih materijala prilagođenih kontekstu dječjega vrtića, napominjući da se strani jezik ne bi trebao podučavati tradicionalnim predavačkim pristupom, već aktivnostima usklađenima s cjelokupnim vrtićkim kurikulumom. Osim toga, odgojitelji koji podučavaju strani jezik trebali bi posjedovati visoku razinu stručnih i pedagoških kompetencija. U zaključku Alexiou ističe nužnost jasnoga definiranja ciljeva i kurikula, postavljanja odgovarajućega konteksta te izrade kvalitetnih nastavnih materijala kako bi programi učenja stranih jezika u dječjim vrtićima bili učinkoviti i održivi.

S obzirom na to da Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2015) prepoznaje komunikaciju na stranim jezicima kao jednu od ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje, u ovom kontekstu posebno se ističe objašnjenje koje taj dokument nudi:

„Dijete rane i predškolske dobi strani jezik uči u poticajnome jezičnom kontekstu, u igri i drugim za njega svrhovitim aktivnostima. Za to je najprimjereniji situacijski pristup učenju, koji djetetu omogućuje upoznavanje, razumijevanje i smisleno korištenje stranoga jezika u nizu različitih aktivnosti i situacija. Poučavanje stranoga jezika ne provodi se posebno oblikovanim metodičkim postupcima, nego je strani jezik utkan u svakidašnje odgojno-obrazovne aktivnosti vrtića. Razvoju ove kompetencije pridonosi i poticanje međukulturnoga razumijevanja i komunikacije djece s drugim subjektima u odgojno-obrazovnoj ustanovi, kao i s onima izvan nje.” (Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, 2015, str. 13)

Pristupi ovladavanju stranim jezikom djece rane i predškolske dobi

U nastavku slijedi pregled suvremenih pristupa i metoda usmjerenih na poticanje usvajanja stranoga jezika u ranoj i predškolskoj dobi. Suvremena istraživanja koja se bave razvojem i analizom inovativnih metoda za učenje i usvajanje stranoga jezika u dječjim vrtićima vrijedan su uvid u ovo područje. Među istaknutim su pristupima metode poput ovih: metoda *Total Physical Response (TPR)*, metoda *Task-based Learning Technique (TBLT)*, metoda *Content and Language Integrated Learning (CLIL)*, *Communicative Language Approach*, metoda *Communicative Language Teaching (CLT)* te metoda *Storytelling*. Uz ove metode, u literaturi se u procesu usvajanja engleskoga kao stranoga jezika u vrtiću upućuje na prednosti korištenja medijskih sadržaja, pjesmica, brojalica te književnih materijala kao što su priče, bajke i slikovnice na stranom jeziku.

Total Physical Response (TPR), metoda koju je 1969. razvio James J. Asher, opisuje se kao zanimljiv pristup ovladavanju engleskim kao stranim jezikom kod djece mlađe dobi. Ova metoda uvodi fizičku komponentu u proces usvajanja i učenja stranoga jezika. Ključno je obilježje ove metode da se na početku naglasak stavlja na razvoj razumijevanja i tečnosti slušanjem, bez zahtjeva da djeca odmah aktivno koriste strani jezik u govoru (vidi Karlak i sur., 2022, str. 112-113). Primjena metode TPR također potiče korištenje asocijacija kao poveznica između značenja riječi i pokreta, što rezultira dubljom obradom informacija i duljim zadržavanjem vokabulara.

Metoda *Task-based Learning Technique (TBLT)* razlikuje se od tradicionalnoga pristupa poučavanju jezika, koji naglasak stavlja na izučavanje jezičnih oblika, jer komunikacijska zadaća zauzima središnju ulogu u procesu usvajanja jezika. Ovaj pristup strukturira usvajanje jezika oko govorenih ili pisanih tekstova, pri čemu djeca moraju primijeniti prethodno usvojeni jezik i vokabular kako bi uspješno obavila komunikacijski zadatak. Nakon izvršenja zadatka učenici

razmjenjuju objašnjenja o korištenim strategijama i analiziraju pristupe svojih vršnjaka u odnosu na vlastiti pristup, čime dolaze do zaključaka o pravilnostima i značajkama jezika (Willis, 1996). Prednost su ove metode integracija prije stečenoga znanja i poticanje djece na aktivno svrhovito sudjelovanje u procesu donošenja zaključaka o prirodi jezika koji usvajaju.

Metoda *Content and Language Integrated Learning (CLIL)* značajno doprinosi integraciji usvajanja engleskoga jezika u plan i program dječjega vrtića. Ovaj pristup koristi strani jezik kao sredstvo komunikacije, ali i za poučavanje različitih sadržaja poput povijesti, geografije ili likovne kulture (Coyle i sur., 2010, prema Cenoz, 2015), povezujući ga sa svakodnevnim aktivnostima u dječjem vrtiću. Time se omogućuje da usvajanje jezika u dječjem vrtiću bude dio igre i svakodnevnih odgojno-obrazovnih aktivnosti, čime se integrira usvajanje jezika s ostalim sadržajima. Jezik se ne poučava kao zasebna aktivnost, već kao dio širega obrazovnog konteksta.

Metoda *Communicative Language Approach*, poznata i kao *Communicative Language Teaching (CLT)*, predstavlja skup načela koja obuhvaćaju ciljeve poučavanja jezika, uloge odgojitelja i djece tijekom procesa poučavanja i usvajanja jezika, vrste aktivnosti koje se koriste te načine na koje djeca stječu jezične vještine (Richards, 2006). Ovaj je pristup usmjeren na primjenu jezika u stvarnim komunikacijskim situacijama, čime se potiče razvoj komunikacijskih kompetencija djece koja usvajaju jezik.

Metoda *Storytelling* predstavlja još jedan pristup poučavanju engleskoga kao stranoga jezika. Prema Dujmoviću (2006), pričanje priča originalan je oblik učenja koji omogućuje djeci da slušanjem razvijaju osjećaj za strukturu, što im kasnije olakšava razumijevanje složenijih narativa. Istraživanja brojnih autora (Cummins, 1991; Vasta i sur., 2001, prema Silić, 2007b) pokazuju da izloženost dvama jezicima kod djece predškolske dobi ne uzrokuje poteškoće, već omogućuje učinkovito odvajanje i usvajanje dva jezična sustava. Stoga je pričanje priča korisna i djeci zanimljiva metoda usvajanja jezika. Unatoč tomu, odgojitelji ovu metodu često smatraju neučinkovitom zbog pretpostavke da djeca nisu sposobna procesirati priče na stranom jeziku (Masoni, 2019). Međutim, Masoni (2019) naglašava da usvajanje jezika nije nuspojava pričanja priča, već jedan od njegovih glavnih ciljeva. Učestalo svjesno ponavljanje, jezične igre i figure poput aliteracije dodatno potiču uspješnije učenje jezika. Pričanje priča kao aktivnost obuhvaća ritmičnost, bogat vokabular, igre riječima i predvidivu strukturu. Uz odabir odgovarajućih popratnih sadržaja, poput ilustracija ili interpretacije odgojitelja u ulozi pripovjedača, ovaj se pristup može prilagoditi potrebama djece različitih dobnih skupina. Pri likom odabira priča za poučavanje engleskoga jezika važno je voditi računa o njihovom sadržaju, osobito o vokabularu, kako bi zadovoljavale potrebe djece koja usvajaju i uče strani jezik (Dujmović, 2006).

Budući da i sam Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje navodi da se strani jezik ne bi trebao provoditi zasebno, nego bi se trebao uključiti u svakidašnje ak-

tivnosti dječjega vrtića, na pitanje kako učiti engleski jezik u dječjem vrtiću nameće se sljedeći odgovor: Engleski jezik u dječjem vrtiću treba se poučavati integrirano, a to se može izvesti uključivanjem navedenih pristupa koje nude inovativne metode.

Teorija stolnih igara uloga (*engl. tabletop role-playing*) s naglaskom na igru *Dungeons and Dragons*

Ključno je objasniti razliku između stolnih igara uloga (*engl. tabletop role-playing (TRPG)*) i suvremenoga razumijevanja pojma igara uloga (*engl. role-playing* (tzv. *RPG-ova*)), koji se danas najčešće povezuje s računalnim igrama. Igre uloga predstavljaju društvene aktivnosti u kojima sudionici preuzimaju specifične uloge unutar određenoga narativa. Ove igre mogu se klasificirati u nekoliko sljedećih kategorija: stolne igre uloga (*engl. tabletop RPGs*, skraćeno *TRPG*), računalne igre uloga (*engl. computer RPGs*), masivne mrežne računalne igre uloga za više igrača (*engl. (massively) multiplayer online RPGs*, skraćeno *MMO RPGs*) i igre uloga koje se izvode uživo (*engl. live-action RPGs*, skraćeno *LARP*) (Zagal i Deterding, 2024). Iako su danas popularne računalne igre igranja uloga značajan dio industrije zabave, ovakav oblik igara ima svoje korijene u razdoblju prije širega razvoja računalnih igara. Stolne igre uloga stekle su popularnost već 1970-ih godina kada je Gary Gygax kreirao prva izdanja igre *Dungeons and Dragons* koja su odigrala ključnu ulogu u oblikovanju ove vrste zabave u popularnoj kulturi.

Zagal i Deterding (2024) ističu da igre uloga predstavljaju možda i najkontroverzniji fenomen u svijetu igara, opisujući ih kao igru koja baš i nije igra (izv. *not-quite-a-game game*). Prema autorima, ovakva percepcija proizlazi iz činjenice da se igranje igara uloga može različito definirati, ovisno o kontekstu u kojem se upotrebljavaju i korisnicima definicije – bilo da su to izdavači, obožavatelji, znanstvenici ili druge skupine. Autori zbog te raznolikosti predlažu alternativni pragmatičan pristup koji omogućuje pluralizam definicija prilagođenih specifičnim disciplinarnim ili kontekstualnim perspektivama.

Pojam *tabletop* odnosi se na okolnosti u kojima igrači sudjeluju u igri izravnom interakcijom, često okupljeni oko stola. Ključna je razlika između igara *tabletop* i drugih oblika igara uloga, poput računalnih igara, u aktivnom doprinosu igrača koji zajednički sudjeluju u stvaranju priče. Stolne igre uloga smatraju se zajedničkim pretkom svih drugih oblika igara igranja uloga. Ove igre temelje se na interaktivnom obliku pripovijedanja, pri čemu skupina igrača suradnički oblikuje priču. Jedan član skupine preuzima ulogu voditelja igre (tzv. sudac, *game master*, *dungeon master*, *storyteller* ili sl.) čija je zadaća upravljanje pravilima igre, oblikovanje parametara i osmišljavanje narativa u kojem ostali igrači sudjeluju. Ostali igrači stvaraju i upravljaju svojim fiktivnim likovima unutar zajedničkoga imaginarija igre. Voditelj igre, posebno u igrama poput *Dungeons and Dragons*, tumači pravila, opisuje zamišljeni svijet, upravlja likovima koje ne kontroliraju igrači (*engl. non playing characters* ili *NPCs*) te improvizira događaje koristeći se pravilima igre. Ishodi radnji unutar igre često se određuju kombinacijom improvizacije i bacanja igračih kockica. Igrači mogu odabrati specifične karakteristike svojih

likova, poput rase (*engl. race*), primjerice čovjek, patuljak ili vilenjak, te klase (*engl. class*), kao što su čarobnjak, rendžer ili bard. Ova sloboda u oblikovanju likova i odlučivanju o njihovim postupcima tijekom igre jedna je od najprivlačnijih značajki stolnih igara igranja uloga poput igre *Dungeons and Dragons*. Posljednjih se godina sve više istražuje potencijal primjene ovih igara u obrazovnom kontekstu. Znanstvenici, osobito iz područja odgojnih i obrazovnih znanosti, naglašavaju brojne prednosti korištenja sustava stolnih igara igranja uloga, čime se dodatno proširuje njihov značaj u akademskim raspravama (Zagal i Deterding, 2024).

Na kraju ovoga poglavlja važno je istaknuti da igra *Dungeons and Dragons* ima brojne sličnosti sa simboličkim dječjim igrama. Iako su igre uloga, kao i sama uporaba igara, danas u velikoj mjeri prisutne u odgojno-obrazovnom kontekstu, primjena stolnih igara uloga, koje kombiniraju elemente igara uloga i klasičnih igara, još je uvijek relativno rijetka (Youakim, 2019). Unatoč tomu, novija istraživanja i analize koje ispituju uključivanje TRPG-ova u obrazovni kontekst naglašavaju brojne prednosti ovakvoga pristupa poučavanju različitih obrazovnih sadržaja. Ovi pozitivni učinci uključuju razvoj jezičnih vještina u učenju i usvajanju stranih jezika te poticanje socio-emocionalnoga razvoja djece. Jedan je od razloga ovih prednosti činjenica da igre igranja uloga nisu natjecateljskoga karaktera; umjesto toga igrači surađuju kao tim, zajednički težeći ostvarenju zajedničkoga cilja. Igranje uloga predstavlja oblik interaktivnoga pričanja priče unutar okvira igre, što ga čini privlačnim igračima zbog mogućnosti aktivnoga sudjelovanja i kreativnoga izražavanja u procesu zajedničkoga stvaranja priče. Takav pristup usvajanju stranih jezika omogućuje djeci prirodno i nenametljivo usvajanje jezika. Djeca tijekom igre spontano usvajaju vokabular i gramatička pravila, često nesvjesna samoga procesa učenja, što dodatno doprinosi učinkovitosti ovakvih metoda.

Važno je naglasiti da se sva pravila igre *Dungeons and Dragons* mogu prilagoditi prema odluci voditelja igre. Budući da su pravila predstavljena u priručnicima za igrače, poput *Players Handbook* (Martin i Rateliff, 2003) ili *Dungeon Master's Guide* (Martin i Rateliff, 2000), često složena i detaljna, njihova primjena u radu s djecom predškolske dobi zahtijeva značajne prilagodbe koje se trebaju temeljiti na dobi igrača i specifičnim ciljevima igre u predškolskom kontekstu, primjerice usvajanju engleskoga kao stranoga jezika. U ovom bi slučaju pojednostavljenje pravila i fokus na ključne elemente igre trebali omogućiti djeci razumijevanje osnovnih mehanizama igre te poticati razvoj jezičnih i socijalnih vještina strukturiranim, ali fleksibilnim igranjem.

Igre uloga u odgojno-obrazovnom kontekstu – pregled postojećih istraživanja

Igre uloga privlačne su djeci jer istovremeno pružaju zabavu i potiču osjećaj zajedništva koji se često prenosi iz fiktivnoga svijeta igre u stvarni život. Budući da je svijet igre prilagodljiv, mogu se osmisлити brojne avanture koje omogućuju obradu raznovrsnih obrazovnih sadržaja. Sustav igara uloga pruža široke mogućnosti za povezivanje različitih odgojno-obrazovnih sadržaja, čime se usklađuje s Nacionalnim kurikulumom za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2015).

Ovaj kurikulum naglašava važnost integracije odgojno-obrazovnih segmenata u jedinstvenu cjelinu, izbjegavajući njihovo vremensko i sadržajno odvajanje. Osim toga, igre uloga predstavljaju vrijedan alat u odgojno-obrazovnom procesu unutar plana i programa dječjega vrtića. One promiču samostalno pronalaženje rješenja, primjenu stečenih znanja u svakodnevnim situacijama, interdisciplinarni pristup, usmeno i neverbalno izražavanje, međusobno poštovanje te suradničko učenje. Ovakvim igrama djeca razvijaju ključne socijalne i kognitivne vještine, čime se dodatno obogaćuje njihovo iskustvo učenja.

U posljednja dva desetljeća sve veći broj znanstvenih studija i stručnih radova iz područja odgoja i obrazovanja istražuje mogućnosti integracije igara uloga u odgojno-obrazovne programe. Ova istraživanja obuhvaćaju primjenu RPG-ova na svim razinama obrazovanja, od ranoga i predškolskoga do visokoškolskoga obrazovanja. Posebna je pozornost posvećena istraživanjima koja se bave uključivanjem igara uloga, uključujući igru *Dungeons and Dragons*, u rani i predškolski odgoj i obrazovanje te poučavanje engleskoga kao stranoga jezika. U nastavku će biti predstavljen kratak pregled ovih istraživanja, s naglaskom na njihove implikacije i potencijalne prednosti u obrazovnom kontekstu.

Nilsson (2023) istražuje različite mogućnosti primjene igre *Dungeons and Dragons* u kontekstu poučavanja engleskoga kao stranoga jezika. U studiji se analiziraju prednosti i nedostaci uključivanja ove igre u nastavni proces, pri čemu se ističe važnost uporabe mašte i uranjanja u igru kao pedagoških alata. Autor zaključuje da se igra *Dungeons and Dragons* može uspješno integrirati u obrazovanje uz primjenu načela *scaffoldinga*², omogućujući postupnu podršku učenicima tijekom učenja. Posebno se naglašava uloga mašte i pričanja priča u igri, kao i činjenica da sudjelovanje u igri ne zahtijeva digitalne kompetencije sudionika niti opsežne materijalne resurse jer se igra primarno odvija u umovima igrača. Nilsson (2023) ističe potrebu pojednostavljivanja pravila igre te njihova prilagođavanja uzrastu i veličini skupine sudionika. Također, narativna struktura igre mora biti prilagođena sposobnostima igrača kako bi se osigurali njihova uključenost i uspjeh. U radu su identificirane ključne sastavnice koje mogu doprinijeti uključivanju igre u odgojno-obrazovni proces. Osim usvajanja engleskoga vokabulara, igra potiče suradnju, timski rad, razvoj kritičkoga i problemskoga mišljenja te omogućuje rasprave o temama relevantnima za druga obrazovna područja.

Youakim (2019) istražuje primjenu stolnih igara uloga u obrazovnom kontekstu ističući njihovu korisnost kao obrazovnog alata. Autor naglašava da su ciljevi poučavanja i igranja ovih igara usklađeni jer se temelje na iskustvenom učenju. Slično prethodnim istraživanjima, rad naglašava važnost mašte i pričanja priča kao ključnih elemenata procesa igranja. Autor upućuje na to da igranje TRPG-ova uključuje oblike stvaranja značenja, što je osobito relevantno za poučavanje stranih jezika, čime se ove igre kvalificiraju kao korisno sredstvo u

2 Prema Slunjski (2001), *scaffolding* predstavlja oblik interakcije između djeteta i odgojitelja, pri čemu odgojitelj nenametljivo podupire proces izgrađivanja novih djetetovih znanja, odnosno djetetu gradi simboličke skele za lakši prijelaz na sljedeću razinu razumijevanja.

nastavi. Igre uloga prepoznaje kao uistinu raznovrsne alate za poučavanje, pri čemu ističe njihovu jedinstvenost u činjenici da svi sudionici sudjeluju u zajedničkom oblikovanju igre. Umjesto da imaju jasno definiran cilj ili završetak u klasičnom smislu, fokus igara pomiče se prema njihovoj narativnosti i neograničenim mogućnostima razvoja. Primjer odluke na ras križju unutar igre ilustrira kako izbori i postupci igrača i voditelja igre oblikuju tijek narativa, omogućujući beskonačne mogućnosti daljnega razvoja igre. Pristup usmjeren na proces obogaćuje iskustvo igrača, potiče njihovo aktivno sudjelovanje i doprinosi razvoju problema rješavanja stvarnih životnih situacija. Youakim (2019) zaključuje da integracija igara uloga u odgojno-obrazovne programe pruža inovativne prilike za poučavanje, potičući djecu na kreativnost, suradnju i kritičko mišljenje.

Osim poticanja timskoga rada i suradničkoga učenja, značajna prednost primjene igara uloga u obrazovnom kontekstu jest razvoj socio-emocionalnih vještina. Pitt i sur. (2023) u svojem istraživanju ističu kako je igranje igara uloga omogućilo mladima uključenima u ovaj eksperimentalni pristup poučavanju razvoj vještina poput preuzimanja vodstva, razmatranja različitih perspektiva drugih igrača te rješavanja sukoba. Tijekom toga procesa značajno su napredovale i njihove socio-emocionalne kompetencije. Iako je istraživanje bilo usmjereno na sudionike tinejdžerske dobi, autori naglašavaju da je potencijal za razvoj socio-emocionalnih vještina također važan pri uključivanju ovih igara u kontekst ranoga i predškolskoga odgoja i obrazovanja. Takve igre pružaju djeci priliku za interaktivno učenje u sigurnom okruženju, potičući emocionalnu svijest, empatiju i učinkovitu komunikaciju, što su ključni elementi za njihov cjelokupni razvoj.

U razmatranju potencijala uključivanja igara uloga u odgojno-obrazovni kontekst ključno je istaknuti njihovu mogućnost integracije u integrirani kurikulum. Prema Slunjski (2000, str. 23), takva integracija može značajno doprinijeti cjelovitosti i učinkovitosti odgojno-obrazovnoga procesa:

„Učenje i razvoj predškolskog djeteta ne odvijaju se u usko određenim predmetnim područjima, nego objedinjeno. Svaka aktivnost koja potiče jednu dimenziju učenja i razvoja, utječe i na druge dimenzije, pa bi bilo neprimjereno umjetno odvajati područja razvoja, ili organizirati aktivnosti koje bi imale cilj utjecati na pojedino, izdvojeno područje razvoja.”

S obzirom na usklađenost s preporukama Nacionalnoga kurikulumu za rani i predškolski odgoj i obrazovanje te istaknute prednosti uključivanja igara uloga u odgojno-obrazovne okvire, može se zaključiti da su takve igre doista prikladne za poučavanje engleskoga jezika u kontekstu dječjega vrtića. Autorica naglašava kako segmentirane i izolirane aktivnosti otežavaju djeci razumijevanje informacija jer im nedostaje prilika da ih povežu s cjelinom svojega znanja i praktično primijene u različitim aktivnostima. Integrirani kurikulum promovira prirodno učenje kooperacijom i socijalnom interakcijom s vršnjacima. Zagovornici integriranoga pristupa

kurikulu ističu kako su znanja stečena smisleno integriranim sadržajem kvalitetnija jer omogućuju dublje razumijevanje i praktičnu primjenu u kontekstu koji djeci djeluje relevantno. Cilj su kohezivnoga integriranja kurikula razvoj kritičkoga mišljenja kod djece te poticanje istraživačkoga duha i osobnoga angažmana u učenju. Kurikul također treba odražavati interese djece i usmjeravati se na njihova osobna iskustva, omogućujući dublje istraživanje i rješavanje problema na osobnu inicijativu. Slunjski (2020) ističe kako kohezivan i integriran kurikulum treba obuhvatiti temu koja je djeci zanimljiva i pomaže im u boljem razumijevanju svijeta te omogućuje dublje istraživanje i aktivno sudjelovanje u procesima učenja i usvajanja.

Igre uloga usklađene su s konceptom integriranoga kurikula jer omogućuju povezivanje različitih obrazovnih sadržaja unutar jedinstvenoga sustava. Voditelj igre, odnosno odgojitelj, ima slobodu uključiti razne elemente i zadatke koji obuhvaćaju multidisciplinarnost utemeljenu na teoriji integriranoga kurikula. U igri uloga djeci je dana prilika da aktivno kreiraju likove prema vlastitim preferencijama, uključujući imena, izgled, postupke i način izražavanja. Ova sloboda individualizacije igre omogućuje prilagodbu potrebama, željama i mogućnostima svakoga djeteta, čime se ostvaruje pedocentristički pristup u kojem se sadržaji biraju prema interesima djece. Takav pristup naglašava spontanost i razvoj aktivnosti utemeljenih na individualnim sposobnostima, promovirajući učenje prilagođeno svakom djetetu (Bognar i Matijević, 2002).

Osim integriranoga pristupa odgojno-obrazovnim sadržajima, igre uloga omogućuju i suradničko stvaranje priče, uključujući suradnju odgojitelja i djece, kao i same djecom. Currin i sur. (2023) istražuju kako medijski sadržaji utječu na razvoj društvenih igara kod djece, ističući najbolje prakse u razvoju narativa i medija koji potiču na kreativno i edukativno igranje uloga. Autori su kreirali pet priča koje su služile kao osnovna polazišta za razvijanje dječjih kreativnih i suradničkih vještina igranjem uloga. Likovi su osmišljeni tako da se djecu, osim na identifikiranje s protagonistima priče, potiče i na preuzimanje različitih uloga. Svaka priča uvodila je djecu u kontekst igre te im oprimjerila kako se likovi ponašaju u određenim situacijama. Također, sve su priče bile strukturirane tako da ne dolaze do potpunoga razrješenja problema likova. Istraživanje je pokazalo da se igre koje se temelje na poznatim okvirima često suočavaju s izazovima stereotipa, ali je istaknuto da uključivanje neigrajućih likova, poput vila, može potaknuti djecu na stvaranje novih maštovitih elemenata. Ovo je istraživanje korisno za razmatranje uporabe igre *Dungeons and Dragons* u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju jer naglašava važnost prilagođenoga narativa i integriranoga pristupa koji uzima u obzir i prednosti i potencijalne izazove u procesu igranja uloga.

Aldhanhani (2020) istražuje pristupe koji su prikladni za poučavanje i usvajanje stranoga jezika kod djece predškolske dobi. Autor nudi pregled i procjenu učinaka koje igre uloga imaju na usvajanje engleskoga kao stranoga jezika kod djece predškolske dobi, s naglaskom na usmeno izražavanje djece na engleskom jeziku. Ističe se kako mnogi znanstvenici naglašavaju pozitivne učinke korištenja igara uloga za učenje stranoga jezika jer proces igranja uloga potiče

različite dijelove mozga odgovorne za jezik, kognitivne, motoričke i emocionalne vještine. Time se stimulira afektivno i kognitivno angažiranje sudionika koji se pritom zabavljaju. Osim toga, igranje uloga motivira djecu na samostalno započinjanje razgovora na stranom jeziku, pri čemu djeca vježbaju jezik bez straha od pogrešaka, čime se razvijaju njihovo samopouzdanje i samopoštovanje. Rezultat su toga procesa razvijanje pozitivnoga stava prema onom što djeca uče, kao i jačanje osjećaja zajedništva između odgojitelja i djece. Autor također ističe potencijalne izazove s kojima se odgojitelji susreću prilikom uključivanja igara uloga u odgojne i obrazovne sadržaje. Među njima se ističe potreba za jasnim postavljanjem pravila igre, učinkovitim planiranjem vremena za igru te suradnjom s roditeljima u planiranju sadržaja koji će se obraditi u igri. Na kraju se naglašava potreba za daljnjim istraživanjem koje bi se bavilo razvojem dječjih vještina razumijevanja engleskoga jezika, s posebnim naglaskom na usvajanje vokabulara i jednostavnijih gramatičkih i sintaktičkih struktura.

Igra *Dungeons and Dragons* i ovladavanje engleskim jezikom u dječjem vrtiću

Budući da teorije o usvajanju jezika predstavljaju različite mogućnosti razmatranja jezično-govornoga razvoja djece, a istraživanja vezana za problematiku usvajanja stranoga jezika u ranoj i predškolskoj dobi ističu važnost integrativnoga pristupa učenju s kojim je najbolje početi već prije šeste godine djeteta, tim će se teorijama poslužiti kao smjernicama i vodiljama u ovom poglavlju. Postojeća literatura o uključivanju igara uloga u kontekst odgoja i obrazovanja također ističe prednosti integrativnoga pristupa usvajanju stranoga jezika u vrtiću, stoga će se istaknuti i mogućnosti koje u smislu integrativnoga pristupa nudi poučavanje engleskoga kao stranoga jezika s pomoću igre *Dungeons and Dragons*.

Prilagodba pravila igre *Dungeons and Dragons* ranoj i predškolskoj dobi djece

Teorije o usvajanju jezika pružaju različite pristupe razumijevanju jezično-govornoga razvoja djece, pri čemu istraživanja usmjerena na usvajanje stranoga jezika u ranoj i predškolskoj dobi naglašavaju potrebu za integriranim pristupom učenju koji je najučinkovitiji kada se primjenjuje već prije djetetove šeste godine. Ovaj će se pristup koristiti kao nit vodilja u okviru ovoga poglavlja. Također, dostupna literatura o uključivanju igara uloga u obrazovni kontekst ističe prednosti integriranoga pristupa usvajanju stranoga jezika u vrtićkom okruženju. Stoga će se analizirati i potencijalne koristi koje igra *Dungeons and Dragons* pruža u smislu integriranoga pristupa poučavanju engleskoga kao stranoga jezika. Uspješnost korištenja igara u kontekstu vrtića ovisi o pravilnom odabiru igre, pri čemu je ključno uzeti u obzir trajanje igre, dobnu prilagođenost igrača te broj sudionika. Ovi čimbenici imaju ključnu ulogu u osiguravanju primjerene interakcije i doživljaja za djecu ovoga uzrasta (Karasimos, 2021).

Kada se igra *Dungeons and Dragons* prilagođava dječjem uzrastu, ključno je početi s postavljanjem vremenskoga ograničenja igre. Kao što je navedeno, igra *Dungeons and Dragons*, poput većine stolnih igara uloga, nema određeni cilj ili kraj u tradicionalnom smislu. Vrijeme

trajanja ovisi o narativu koji se razvija kolaborativnim procesom igrača, pri čemu voditelj igre usmjerava tijek događaja. U ovakvom pristupu igra može trajati od 20 minuta do nekoliko sati, ovisno o željama i potrebama sudionika. Obično se jedna priča može razdijeliti na nekoliko segmenata koji se ne moraju odvijati tijekom jednoga zasjedanja (*engl. session*), omogućujući igračima da se vraćaju i nastavljaju igru prema potrebama i vremenskim okvirima.

Prema istraživanjima koja pokazuju da je idealno vrijeme igranja s djecom predškolske dobi četrdesetak minuta (Karasimos, 2021), segment priče uključen u igru *Dungeons and Dragons* tijekom jednoga zasjedanja trebao bi se uskladiti s tim vremenskim okvirima. Igra *Dungeons and Dragons* funkcionira na temelju zadataka koji se uklapaju u širi kontekst priče, a vrijeme potrebno za njihovo rješavanje varira i može se prilagoditi potrebama i sposobnostima sudionika. Tijekom jednoga zasjedanja, koje bi u kontekstu dječjega vrtića trajalo četrdesetak minuta, treba voditi računa o tome da zadatci budu prilagođeni kapacitetima djece rane i predškolske dobi. Svaki bi zadatak stoga trebao biti izvediv unutar vremenskoga ograničenja od pet do deset minuta. Ovaj pristup omogućuje dinamičniju igru s mogućnošću uključivanja različitih zadataka koji obrađuju razne sadržaje, čime se postiže integrirani pristup. S obzirom na to da se trajanje igre može prilagoditi, odgojitelj u ulozi voditelja igre ima slobodu prilagoditi zadatke i segmente interesima i sposobnostima djece tijekom igre.

Broj igrača uključenih u igru *Dungeons and Dragons*, prema preporukama izdavača igre (*Wizards of the Coast*), trebao bi biti između dva i šest sudionika. S obzirom na to da broj djece u vrtićkim skupinama najčešće premašuje preporučeni broj igrača, važno je prilagoditi ovu granicu igri u vrtićkom okruženju kako bi omogućila sudjelovanje svim uključenima. Budući da igra uključuje narativni element, lako je osigurati mogućnosti za sudjelovanje sve djece klasičnim pričanjem priča. Osim toga, elementi igre koji se odnose na rješavanje zadataka koje postavi odgojitelj u ulozi voditelja igre mogu se prilagoditi kako bi djeci omogućili izražavanje vlastitih mišljenja i pristupa rješavanju zadataka. Time se razvijaju dječje vještine timskoga rada, socijalne vještine te mogućnost potpore i nadopune znanja među djecom. Ovaj pristup odgojiteljima također omogućuje lakše prepoznavanje različitih stadija razvoja dječjih vještina u određenim područjima, poput darovitosti u umjetničkim ili znanstvenim područjima (npr. likovno ili glazbeno izražavanje, matematičko mišljenje).

U kontekstu dobre prilagođenosti igre važno je napomenuti da igra *Dungeons and Dragons*, kakva je dostupna na tržištu, preporučuje dobnu skupinu od 12 godina i starije. Ovo dobno ograničenje postavljeno je zbog složenosti pravila igre koja je preopširna i teška za mlađe igrače te sadržaja koji često uključuju zastrašujuće i etički upitne koncepte, likove i zadatke koji nisu prikladni za mlađe sudionike. S obzirom na to, u vrtićkom se kontekstu ne preporučuje koristiti klasičnu inačicu igre *Dungeons and Dragons* u njezinu izvornom obliku. Međutim, prilagođeni pristupi i elementi igre mogu poslužiti kao korisno sredstvo za poučavanje jer se sadržaji i zadatci unutar igre mogu integrirati i prilagoditi suradnji s ostalim igračima. Igra nudi širok raspon mogućnosti za razvoj mašte i kreativnosti, potičući djecu na osmišljavanje novih strategija i rješavanje problema unutar igre.

Što se tiče rasprave o prilagodbi pravila igre *Dungeons and Dragons* predškolskom uzrastu, potrebno je posebno razmotriti potencijale, kao i moguća ograničenja narativnoga aspekta sudjelovanja u igri. Kao što je istaknuto, u igri ulogu pripovjedača preuzima voditelj igre. U vrtićkom bi kontekstu odabir krovna narativa trebao biti prilagođen interesima i razvojnim potrebama djece. Budući da igra *Dungeons and Dragons* uključuje elemente inspirirane fantastičnom književnošću i mitologijom, krovni narativ može se smjestiti u djeci privlačan bajkovit kontekst. Pri oblikovanju takvoga narativa ključno je osloniti se na kreativnost odgojitelja kako bi se osmislila originalna priča koja obuhvaća raznovrsne funkcionalne zadatke. Ti bi zadatci trebali biti usmjereni na razvoj različitih dječjih vještina, a istovremeno podržavati usvajanje vokabulara, jednostavnih fraza i rečeničnih struktura na engleskom jeziku. Detaljnija razrada ovoga aspekta bit će predstavljena u sljedećem dijelu rada.

S obzirom na to da igra *Dungeons and Dragons*, kao što je istaknuto, omogućuje igračima značajnu slobodu u kreiranju likova unutar priče, a da su postojeća pravila igre detaljno razrađena s obzirom na karakteristike i vještine likova, nužno je prilagoditi taj aspekt uzrastu djece i kontekstu dječjega vrtića. U tom se smislu djeci može omogućiti slobodan odabir likova, no potrebno je izostaviti kompleksne karakteristike i statističke element koji se standardno koriste u igri. Prilikom kreiranja likova djeci bi se trebale ponuditi jednostavne opcije, primjerice odabir rase lika – mogu se odlučiti žele li biti vilenjak/vilenjakinja, muškarac/žena ili patuljak/patuljica. Umjesto klasifikacije prema klasama likova, tijekom igre djeca bi dobivala razne čarobne predmete koje bi koristila za rješavanje specifičnih zadataka unutar igre, čime bi se zamijenio klasični sustav napredovanja likova karakterističan za igru *Dungeons and Dragons*. Nadalje, tradicionalne igraće kockice koje se uobičajeno koriste u ovoj igri ne bi bile uključene u ovako prilagođen pristup. Međutim, može se koristiti klasična kockica sa šest stranica u svrhu poučavanja brojeva na engleskom jeziku ili kao dio zadataka koji uključuju matematičke elemente i brojčane koncepte.

Praktična primjena igre *Dungeons and Dragons* – integrirano poučavanje engleskoga kao stranoga jezika u dječjem vrtiću

Stručnjaci naglašavaju važnost aktivnoga uključivanja djece u proces usvajanja stranoga jezika u kontekstu poučavanja engleskoga jezika u dječjem vrtiću. Aktivno sudjelovanje doprinosi održavanju pozornosti, što značajno olakšava razvoj potrebnih jezičnih vještina te omogućuje djeci izlaganje različitim situacijama koje uključuju interakciju s drugima. Tijekom ovih aktivnosti dolazi do izmjene između djece i odraslih u pogledu aktivnosti i usmjeravanja pozornosti (Silić, 2007a). Kako navodi Silić (str. 58), „Djeca vole igre i aktivnosti u kojima su sjedinjeni zabava, imaginacija, nešto neobično ili novo i humor.“

Svako uključivanje igre *Dungeons and Dragons* u odgojno-obrazovni proces počinje tako što odgojitelj osmišljava priču. U skladu s fantastičnim svijetom igre, avantura prilagođena djeci može biti smještena u bajkovit kontekst. Prvi korak uključuje odgojiteljevo pojašnjavanje

pravila igre, uz kratak opis svijeta priče i fantastičnih bića koja u njemu obitavaju. Sljedeći korak za djecu jest osmišljavanje i crtanje lika kojega će igrati. U ovom zadatku odgojitelj objašnjava osnovne karakteristike vilenjaka i patuljaka, uključujući njihove razlike u odnosu na ljude, te nudi djeci slobodu izbora rase (čovjek, patuljak ili vilenjak). Nakon odabira rase djeci se daje zadatak da osmisle ime svojega lika te da ga predstave na engleskom jeziku koristeći jednostavne izraze kao što su *I am... My name is...* Potom se djeci omogućuje nekoliko minuta za osmišljavanje izgleda lika prema danim uputama i vlastitim željama, nakon čega crtaju svoj lik. Ovakvim se postupkom, uz element pričanja priče, u avanturu ovladavanja stranim jezikom integrira i likovno izražavanje, čime se povezivanjem sadržaja iz različitih područja potiče razvoj dječje mašte. Nakon izrade likova djeci se daje zadatak da, koristeći likovne predloške te kratke rečenice i fraze, na engleskom jeziku opišu izgled svojega lika drugima. Tijekom ovoga procesa odgojitelj može, prema potrebi, usmjeravati djecu postavljanjem jednostavnih pitanja na engleskom jeziku o izgledu njihovih likova. Nakon što završi opisivanje likova, odgojitelj uvodi drugi narativni segment u kojem nastavlja priču opisujući okolinu i okolnosti u kojima se likovi nalaze.

Tijekom narativnih dijelova igre odgojitelj se uglavnom koristi hrvatskim jezikom, ali istovremeno uvodi engleske izraze za određene pojmove, čime doprinosi proširivanju dječjega vokabulara na engleskom jeziku. Primjerice, ako se u priči spominje drvo, odgojitelj ističe da se drvo na engleskom kaže *tree* ili potiče djecu da sama ponude odgovarajući naziv na engleskom jeziku. U slučaju kada su djeca prije primjene ovoga pristupa već usvojila osnovni vokabular na engleskom jeziku, uvodni narativni dijelovi igre mogu se izvoditi i na engleskom jeziku. Pri tome je ključno da odgojitelj, u ulozi voditelja igre, koristi jezične izraze koji su prilagođeni uzrastu djece i njihovu stupnju jezičnoga razvoja.

Nakon što završi narativni dio igre, djeci se zadaje zadatak povezan s usvajanjem engleskoga vokabulara. Na primjer, ako je u narativnom segmentu igre objašnjeno da se likovi koje djeca igraju nalaze u vilinskoj šumi i da je vila zatražila pomoć kako bi svojim prijateljima pronašla izlaz iz špilje u kojoj su se izgubili, djeca u nastavku priče dobivaju priliku razgovarati s vilom i krenuti prema špilji kako bi joj pomogla. Pri dolasku pred špilju susreću medvjeda koji čuva ulaz, a on postavlja pitanja na engleskom jeziku koristeći vokabular i rečenične strukture poznate djeci. Primjerice, medvjed može pitati *What is your favorite color?* ili zatražiti od djece da na vizualnom predlošku pokažu određenu boju, npr. *green*. Nakon što uspješno odgovore na postavljena pitanja, djeca kao likovi ulaze u špilju kako bi pronašla viline prijatelje. U špilji se nalaze različite prostorije, a za ulazak u svaku od njih djeca moraju izvršiti određene zadatke. Broj i zahtjevnost zadataka prilagođavaju se razini znanja engleskoga jezika, vremenskom okviru planiranom za igru te dobi, veličini i interesima skupine djece. Pri osmišljavanju takvih zadataka potrebno je osigurati njihovu interdisciplinarnu prirodu, kombinirajući aktivnosti iz različitih područja s uporabom izraza na engleskom jeziku. Primjerice, u prvoj prostoriji odgojitelj u ulozi voditelja igre govori djeci *The floor is lava!* I postavlja strunjače na pod sobe koje

simbolično predstavljaju stijene iznad lave. Djeca se moraju kretati skačući sa strunjače na strunjaču kako bi stigla do drugoga kraja prostorije, izbjegavajući lavu. U drugoj prostoriji djeca slušaju pjesmu *Head and Shoulders* te dotiču dijelove tijela spomenute u pjesmi kako bi se vrata prostorije otvorila i omogućila im prolazak dalje. Tijekom svih zadataka djecu se potiče na aktivno sudjelovanje u narativu igranjem uloga likova koje su odabrala, pri čemu se koriste komunikacijom, dramatizacijom i improvizacijom.

Pristup koji uključuje postavljanje zadataka i njihovu integraciju u narativni okvir priče omogućuje stvaranje maštovitoga i bajkovitoga, a istovremeno jezično bogatoga i poticajnoga okruženja za djecu. Takav pristup podržavaju i stručnjaci; primjerice, Silić (2007a) ističe da bogato jezično okruženje, u kombinaciji s prilikama za svakodnevnu komunikaciju te dramatizacijom i improvizacijom na engleskom jeziku, omogućuje djeci ne samo slušanje i učenje jezičnih struktura već i njihovo cjelovito pamćenje. Osim toga, ovakav pristup integrira sadržaje iz drugih odgojno-obrazovnih područja kao što su kineziologija i glazbena umjetnost, čime se dodatno obogaćuje proces usvajanja engleskoga kao stranoga jezika u vrtićkom kontekstu. Primjena igre *Dungeons and Dragons* omogućuje uvođenje različitih metoda poučavanja kao što su *TPR*, *TBLT*, *CLIL*, *CTL* i metoda pripovijedanja (*Storytelling*), koje su prethodno opisane u radu, čime se osigurava holistički i interdisciplinarni pristup učenju i usvajanju.

Aktivnosti unutar ovakvoga pristupa poučavanju ne moraju se nužno oslanjati na klasične fantastične i bajkovite priče, već se mogu povezati i sa svakodnevnim situacijama (npr. izradom kolačića) ili s određenim značajnim datumima. Primjerice, u predbožićnom razdoblju može se osmisлити krovni narativ koji uključuje Djeda Božićnjaka i njegove pomoćnike. U uvodnom dijelu aktivnosti djeci se pripovijeda priča o vilenjacima Djeda Božićnjaka koji mu pomažu u izradi božićnih kolačića. Na temelju toga djeca preuzimaju uloge vilenjaka te koriste različite likovne materijale, poput plastelina, perlica ili šljokica, kako bi izradila i ukasila božićne kolačiće. Tijekom ove aktivnosti djeci se postupno uvodi vokabular povezan s kuharstvom, primjerice engleski izrazi za sastojke poput šećera, brašna i boja koje koriste pri ukrašavanju. Usto, proces se može dodatno obogatiti pjevanjem dječjih božićnih pjesama na engleskom jeziku, pri čemu djeca u ulozi vilenjaka šire božićni duh pjesmom i plesom.

Osim povezivanja sa značajnim datumima, kontekst priče može se oblikovati i povezivanjem s povijesnim zanimljivostima ili ličnostima – značajnim umjetnicima, znanstvenicima ili književnicima. U uvodnom dijelu aktivnosti djeci se može ispričati priča o poznatim slikarima, nakon čega im se omogući da odaberu i odglume jednoga od tih umjetnika. Korištenjem likovnih predložaka s reprodukcijama njihovih djela djeci se može postaviti zadatak da pokušaju izraditi vlastito likovno djelo inspirirano predloškom. Tijekom ove aktivnosti djeca u ulozi slikara imaju priliku razgovarati o svojim radovima, čime se njihov vokabular proširuje terminologijom na engleskom jeziku vezanom za slikarstvo, poput izraza *paint*, *brush*, *color*.

Uz humanistička područja, u narativni okvir priče može se integrirati i terminologija iz prirodnih znanosti. Primjerice, pri opisivanju okoliša u kojem se odvija radnja priče mogu se koristiti

pojmovi iz biologije, poput naziv životinja i biljaka, dok se zadatci mogu usmjeriti na proces stvaranja toga okoliša. Na primjer, djeci se može omogućiti da fizički zasade bilju u posude te da te posude rasporede po prostoriji kako bi simbolično oblikovala vrt.

Inkorporiranjem igračih kockica u izvršavanje zadatka mogu se uključiti matematički elementi, pri čemu djeci omogućujemo priliku da kombiniraju znanja iz matematike i engleskoga jezika kako bi pronašla rješenja. Na primjer, djeci se može postaviti zadatak da bace dvije kockice sa šest stranica te na temelju dobivenih brojeva izračunaju zbroj tih brojeva, a rješenje iskažu na engleskom jeziku.

S obzirom na to da je u igri *Dungeons and Dragons* naglašen proces igranja uloga, važno je istaknuti da tijekom svih aktivnosti ovoga pristupa djecu treba poticati na aktivno sudjelovanje u igranju uloga odabranih likova. Tijekom uvodnoga dijela odgojitelja, kada se djeci predstavlja odabrani narativ, važno ih je što više uključiti te im, u suradnji s drugima i odgojiteljem, omogućiti proširivanje priče. Također, djeci treba omogućiti da samostalno predlože različite načine rješavanja problema unutar priče. Na primjer, nakon početnoga dijela priče djeci se može ponuditi zadatak da, koristeći se komunikacijom na engleskom jeziku, odluče što njihovi likovi žele raditi u nastavku priče. Ovaj pristup potiče razvoj dječje mašte i socio-emocionalnih vještina, dok istovremeno integrira engleski vokabular i funkcionalnu uporabu jezika u kontekstualiziranim situacijama. Uvođenjem engleskoga jezika u igru koja je zabavna i privlačna djeci podržava se njihov kognitivni razvoj te se potiče stvaranje pozitivnoga stava prema učenju engleskoga jezika. Pristup ne usmjerava samo na jezični sadržaj izvan konteksta, već ga djeca aktivno koriste u kontekstu svakodnevnih situacija prikazanih na bajkovit način. Osim toga, kako i sam odgojitelj igra ulogu drugoga lika, djeci se pruža prilika za komunikaciju s likovima koje odgojitelj utjelovljuje, i to razgovorom o svakodnevnim izazovima.

Za vrijeme osmišljavanja priče kojom će odgojitelj oblikovati zadatke ključno je razmotriti mogućnost uvođenja elemenata humora i zabave u temeljni narativ. Zadatci namijenjeni djeci mogu se temeljiti na svakodnevnim situacijama koje izazivaju smijeh i tako dodatno motiviraju djecu za sudjelovanje. Na primjer, odgojitelj može utjeloviti određeni lik na komičan način, koristeći izraženu gestikulaciju i glumu, uz jednostavne šale prilagođene dječjem uzrastu koje se pritom izriču na stranom jeziku.

Valja naglasiti ključnu ulogu i kompetencije odgojitelja u kontekstu primjene igara uloga u procesu usvajanja engleskoga jezika u dječjem vrtiću. Pretpostavlja se da odgojitelj posjeduje dovoljno vještina i znanja kako bi, bez prethodnoga uvježbavanja te unutar improvizacijskih okvira igre, mogao učinkovito integrirati komunikaciju na engleskom jeziku. Pri tome je iznimno važno da sadržaji i zadatci budu osmišljeni na način koji osigurava njihovu integrativnosti te prilagođenost interesima djece. Odgojitelj koji preuzima ulogu voditelja igre treba biti svjestan mogućnosti da će, zbog slobode koju djeca imaju u oblikovanju likova, tijekom igre doći do neočekivanih situacija koje mogu odvesti priču u nepredviđenom smjeru. Takvi izazovi ne bi smjeli demotivirati odgojitelja jer se planirani zadatci uvijek mogu reorganizirati i prilagoditi.

ti novonastalim okolnostima unutar priče. Ako djeca, primjerice, odluče preskočiti određeni zadatak – bilo da odluče proći dalje kroz špilju ili ne otvarati određena vrata – odgojitelj može premjestiti planirane aktivnosti na drugo mjesto unutar igre. Nipošto nije preporučljivo da odgojitelj u ulozi voditelja igre zaustavi razvoj priče dok djeca ne izvrše određeni zadatak. Umjesto toga, priča bi se trebala razvijati u dinamičnoj suradnji između odgojitelja i djece pružajući djeci priliku za sudjelovanje u kreiranju priče sugestijama i mogućnošću za njezin rasplet.

Odgojitelj bi trebao težiti integraciji različitih sadržaja u što veći broj elemenata priče. Unutar pojedinih zadataka djeci se mogu ponuditi različite mogućnosti, omogućujući im odabir više načina za svladavanje prepreka ili rješavanje specifičnih zadataka. Ako tijekom igre odgojitelj uoči da su djeca posebno zainteresirana za određeni dio priče, taj se segment može dodatno razviti kako bi se povećala njihova motivacija za aktivno sudjelovanje. Također, preporučuje se primjena raznovrsnih oblika rada pri osmišljavanju i postavljanju zadataka unutar igre. Iako djeca individualno igraju uloge svojih likova, važno je omogućiti im da u procesu rješavanja zadataka rade i u timovima ili parovima. Tako se potiču suradnja, zajedničko promišljanje i kolektivno pronalaženje rješenja.

Analizirani primjeri upućuju na potencijalnu vrijednost integracije načela igre *Dungeons and Dragons* u proces usvajanja engleskoga kao stranoga jezika u predškolskom odgoju i obrazovanju. S obzirom na to da se unutar okvira ove igre svim sadržajima pristupa na integrativan način, djeca usvajaju engleski jezik u kontekstu narativnih struktura u kojima aktivno sudjeluju igrajući uloge likova. Ključna je prednost ovakvoga pristupa činjenica da odgojitelj ne djeluje u tradicionalnoj ulozi predavača, već dinamičnom izmjenom likova kojima se obraća djeci podržava prirodni proces usvajanja jezičnih sadržaja. Nadalje, pozitivna reakcija likova koje utjelovljuju na dječju komunikacijsku inicijativu dodatno potiče njihov jezično-govorni razvoj, što je u skladu s biheviorističkim teorijama usvajanja jezika. Tijekom igre djeca imaju priliku slobodno se izražavati na stranom jeziku, bez pritiska ili straha od pogrešaka, što se često javlja u tradicionalnim predavački orijentiranim pristupima poučavanju stranoga jezika. U tom se kontekstu uspješnost usvajanja jezika može promatrati i prizmom socijalnih teorija koje naglašavaju važnost društvene interakcije i poticanja uporabe jezika u autentičnim komunikacijskim situacijama. Ovakav je pristup i u skladu s načelima komunikacijski usmjerenoga poučavanja jezika (CLT), koje naglašava važnost primjene jezika u svakodnevnim komunikacijskim kontekstima, pridonoseći time razvoju dječjih komunikacijskih kompetencija.

Igra *Dungeons and Dragons* može se povezati i s načelima metode poučavanja jezika utemeljenog na zadacima, metode TBLT koja naglašava važnost primjene prethodno stečenih znanja u svrhu njihova daljnjega razvoja. Ključni aspekti igre usmjereni su upravo na izvršavanje zadataka, pri čemu se njihovo rješavanje odvija unutar okvira u kojima se ranije stečene jezične kompetencije integriraju s problemskim razmišljanjem i obradom drugih sadržaja uključenih u igru.

Pojedini primjeri zadataka uokvirenih unutar glavnoga narativa igre upućuju i na potencijal primjene metode *TPR* u procesu usvajanja jezika. Fizička komponenta pritom se integrira s elementima stranoga jezika, što je ilustrirano na primjeru zadatka u kojem djeca, prateći pjesmicu *Head and Shoulders*, istovremeno pokazuju dijelove tijela koji se spominju.

Ovakav pristup usvajanju engleskoga kao stranoga jezika uvelike je usklađen s načelima integriranoga učenja jezika i sadržaja metodom *CLIL* koja se temelji na poučavanju različitih predmetnih sadržaja s pomoću stranoga jezika. Navedeno je ilustrirano primjerima aktivnosti usmjerenih na integraciju sadržaja likovnih umjetnosti i povijesti, pri čemu djeca preuzimaju uloge poznatih slikara.

Najizraženija povezanost igre *Dungeons and Dragons* može se prepoznati u njezinu odnosu prema metodi *Storytelling* jer odgojitelj, u ulozi voditelja igre, narativnim vođenjem igre i aktivnim uključivanjem djece u kontekst priče sustavno potiče razvoj njihovih vještina razumijevanja jezičnih struktura i vokabulara. Takav pristup omogućuje djeci postupno usvajanje složenijih narativnih oblika, čime se dodatno unaprjeđuju njihove receptivne jezične kompetencije.

ZAKLJUČAK

Analizom relevantne literature i raspravom iznesenom u ovom radu utvrđeno je da stolna igra uloga *Dungeons and Dragons* nudi značajne mogućnosti kada se koristi kao didaktičko sredstvo u poučavanju engleskoga jezika u dječjem crtiću, odnosno u radu s djecom rane i predškolske dobi. S obzirom na to da ciljevi usvajanja engleskoga jezika u predškolskom odgoju i obrazovanju ne obuhvaćaju samo usvajanje jezičnih struktura i vokabulara, već i razvoj međukulturne osviještenosti, poticanje kognitivnoga razvoja, povećanje motivacije za nastavak učenja jezika te oblikovanje pozitivnoga stava prema procesu usvajanja jezika, pristup poučavanju ne bi trebao biti isključivo usmjeren na jezične sadržaje. Dodatna prednost ranoga usvajanja engleskoga jezika proizlazi iz činjenice da djeca do šeste godine života znatno lakše usvajaju nove sadržaje i jezične obrasce.

Budući da Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje naglašava kako se strani jezik ne bi trebao poučavati zasebno, već integrirati u svakodnevne aktivnosti dječjega vrtića, nameće se zaključak da poučavanje engleskoga jezika u predškolskom odgoju i obrazovanju treba biti integrirano. Stolne igre uloga, poput igre *Dungeons and Dragons*, dijele mnoge karakteristike sa suvremenim metodama i pristupima poučavanju engleskoga jezika u ranoj i predškolskoj dobi. Kao i metoda *CLT*, usvajanje engleskoga jezika igrom *Dungeons and Dragons* usmjereno je na razvoj komunikacijskih kompetencija djece. Tijekom razvoja tih kompetencija djeca aktivno koriste prethodno stečena jezična znanja, čime se igra može povezati i s metodom poučavanja *TBLT*. Istodobno, integracija jezičnih sadržaja s drugim pred-

metnim područjima upućuje na sličnost s metodom *CLIL*, u kojoj se strani jezik koristi kao sredstvo za poučavanje različitih tematskih sadržaja. Najizraženija povezanost igre *Dungeons and Dragons* može se prepoznati u njezinu odnosu prema metodi *Storytelling*. Pričanjem priča i aktivnim uključivanjem djece u narativni kontekst igre odgojitelj u ulozi voditelja igre kontinuirano potiče razvoj dječjih vještina razumijevanja jezičnih struktura te proširivanje vokabulara. Dodatna prednost ovakvoga pristupa poučavanju engleskoga jezika jest činjenica da odgojitelj pri tome ne djeluje u ulozi predavača, već interakcijom unutar igre podržava prirodni proces usvajanja jezičnih sadržaja.

Kao mogući izazov ovakvoga pristupa poučavanju stranoga jezika u dječjem vrtiću može se istaknuti činjenica da njegova primjena od odgojitelja zahtijeva visoku razinu kompetencija u različitim područjima, a osobito napredno znanje engleskoga jezika. Usto, provedba ovakvoga pristupa iziskuje značajan angažman ne samo tijekom pripreme aktivnosti već i tijekom njezine izvedbe.

Zaključno, može se istaknuto da integracija igre *Dungeons and Dragons* u proces poučavanja engleskoga jezika u dječjem vrtiću, uz temeljitu pripremu odgojitelja, prilagodbu i pojednostavljivanje pravila te odabir sadržaja primjerenih dječjoj dobi i specifičnim odgojno-obrazovnim ciljevima, omogućuje integrirani pristup učenju i usvajanju. Na taj djeci zanimljiv i prilagođen način ona stječu nova znanja te aktivno i prirodno usvajaju engleski jezik.

LITERATURA

- Aldhanhani, Z. R. (2020). Role-Play Approach in Teaching and Learning English as a Second Language in Early Childhood Programs. U: W. Zoghbor i T. Alexiou (ur.), *Advancing English Language Education* (str. 91–101). Dubai: Zayed University Press. https://www.researchgate.net/publication/344112285_Chapter_6_Role-Play_Approach_in_Teaching_and_Learning_English_as_a_Second_Language_in_Early_Childhood_Programs.2
- Alexiou, T. (2020). Introducing EFL in Preschools: Facts and Fictions. U: W. Zoghbor, T. Alexiou (ur.), *Advancing English Language Education* (str. 61–74). Dubai: Zayed University. https://www.researchgate.net/publication/342570599_Introducing_EFL_in_Preschools_Facts_and_Fictions.
- Apel, K., Masterson, J. i Posokhova, I. (2004). *Jezik i govor od rođenja do šeste godine: od glasanja i prvih riječi do početne pismenosti-potpuni vodič za roditelje i odgojitelje*. Lekenik: Ostvarenje.
- Biedroń, A. (2023). The Age Factor and the Critical Period Hypothesis. U Z. Wen i R. L. Sparks; A. Biedroń; M. Feng Teng (ur.), *Cognitive Individual Differences in Second Language Acquisition* (str. 19–34). Berlin/Boston: De Gruyter Mouton. <http://dx.doi.org/10.1515/9781614514749-002>
- Bognar, L. i Matijević, M. (2002). *Didaktika*, Zagreb: Školska knjiga. <http://dx.doi.org/10.1075/ltl.00003.but>.
- Cenoz, J. (2015). Content-based instruction and content and language integrated learning: the same or different?. *Language, Culture and Curriculum*, 28 (1), 8–24. <http://dx.doi.org/10.1080/07908318.2014.1000922>
- Curran, F. H., Cargo, H., Diederich, K., Franzone, N., Hourcade, J. P., Superti Pantoja, L. i Geiger-Lee, J. (2023). Designing Stories to Inspire Preschoolers' Creative, Collaborative Roleplay. *GoodIT'23: Proceedings of the 2023 ACM Conference on Information Technology for Social Good*, str. 40–47. <http://dx.doi.org/10.1145/3582515.3609516>
- Devčić, M. i Fišer, Z. (2023). Uloga multimedije i učenje stranoga jezika u ranoj i predškolskoj dobi. *Marsonia: časopis za društvena i humanistička istraživanja*, 2 (1), 115–121. <https://hrcak.srce.hr/file/434855>.
- Dujmović, M. (2006). Storytelling as a Method of EFL Teaching. *Metodički obzori*, 1 (1), 75–87. <https://hrcak.srce.hr/11514>.
- Ellis, R. (1994). *The Study of Second Language Acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- Erk, M. i Ručević, S. (2021). Early English language acquisition: how early is early enough?. *Suvremena lingvistika*, 47 (92), 141–163. <http://dx.doi.org/10.22210/suvlin.2021.092.02>
- Hakuta, K., Bialystok, E. i Wiley, E. (2003). Critical Evidence: A Test of the Critical-Period Hypothesis for Second-Language Acquisition. *Psychological Science*, 14 (1), 31–38. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.01415>
- Karasimos, A. (2021). #LetMeepleTalk: Using board games for EFL preschoolers. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 11 (1), str. 93–103. <https://rpltl.eap.gr/images/2021/11-01-093-Karasimos.pdf>.
- Karlak, M., Varga, R. i Ćosić, I. (2022). Kompetencije za poučavanje djece rane i predškolske dobi engleskom kao stranom jeziku. *Strani jezici*, 51 (1), 105–126. <http://dx.doi.org/10.22210/strjcz/51-1/5>

- Lenneberg, E. H. (1967). *Biological Foundations of Language*. Hoboken: Wiley.
- Martin, J. i Rateliff, J. D. (ur.). (2000). *Dungeon Master's Guide*. Washington: Wizards of the Coast.
- Martin, J. i Rateliff, J. D. (ur.). (2003). *Player's Handbook: Core Rulebook I v.3.5*. Washington: Wizards of the Coast.
- Masoni, L. (2019). *Tale, Performance, and Culture in EFL Storytelling with Young Learners*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Mihailović, Lj. (1973). Transformaciona generativna gramatika i učenje stranog jezika. *Strani jezici: časopis za primijenjenu lingvistiku*, 2 (1), 5–8. https://stranijezici.ffzg.unizg.hr/wp-content/uploads/2018/10/sj2_1_str5-8.pdf.
- Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2015). *Narodne novine* 5/15. <https://mzmom.gov.hr/UserDocImages/dokumenti/Obrazovanje/Predskolski/Nacionalni%20kurikulum%20za%20rani%20i%20predskolski%20odgoj%20i%20obrazovanje%20NN%2005-2015.pdf>.
- Nilsson, F. (2023). *The World of Dungeons & Dragons in the EFL Classroom: A literary study on worldbuilding, mental imagery, immersion and applications of Dungeons & Dragons in the EFL Classroom*. (Diplomski rad). Växjö: Linnaeus University. <https://lnu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1805336/FULLTEXT01.pdf>.
- Pitt, C., Chen, K., Rubin, J., Gibson, D. i Bindman, S. (2023). *How Youth Can Build Social and Emotional Skills With Tabletop Role-Playing Games: Research findings and actionable insights* (Foundry10). Seattle: University of Washington. <https://drive.google.com/file/d/1qvXyaKgPg6GaBN7QEug6XY-j8usQJsrFf/view>.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://www.professorjackrichards.com/wp-content/uploads/Richards-Communicative-Language.pdf>.
- Silić, A. (2007a). *Prirodno učenje stranog (engleskog) jezika djece predškolske dobi*. Zagreb: Mali profesor.
- Silić, A. (2007b). Stvaranje poticajnog okruženja u dječjem vrtiću za komunikaciju na stranome jeziku. *Odgovorne znanosti*, 9 (2 (14)), 67–84. <https://hrcak.srce.hr/21130>.
- Slunjski, E. (2001). *Integrirani predškolski kurikulum: rad djece na projektima*. Zagreb: Mali profesor.
- Šego, J. (2009). Utjecaj okoline na govorno-komunikacijsku kompetenciju djece; jezične igre kao poticaj dječjem govornom razvoju. *Govor*, 26 (2), 119–149. <https://hrcak.srce.hr/file/244957>.
- Škiljan, D. (1989). Herodotova priča o najstarijem narodu i jeziku. *Latina et Graeca*, 1 (33), 3–8. <https://hrcak.srce.hr/file/326311>.
- Willis, J. (1996). A flexible framework for task-based learning: An overview of a task-based framework for language teaching. U: J. Willis i D. Willis, *Challenge and Change in Language Teaching (Handbooks for the English Classroom)* (str. 52–62). Oxford: Heineman.
- Youakim, G. (2019). *Dungeon Classroom Guide: Using Tabletop Role-Playing Games in the Classroom*. Minneapolis: University of Minnesota (Honors Capstone Projects. 12.). <https://digitalcommons.morris.umn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1011&context=honors>.
- Zagal, J. P. i Deterding, S. (2024). Definitions of “Role-playing Games”. U: J. P. Zagal i S. Deterding (ur.), *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies* (str. 19–51). New York, London: Routledge.

Dungeons and Dragons as a Tool for Learning English as a Foreign Language in Preschool Children

Abstract

*This paper explores the potential of using the game *Dungeons and Dragons* as a tool for acquiring English as a foreign language in preschool children. The starting point is the National Curriculum for Early and Preschool Education (2015), which emphasizes the importance of an integrated and holistic approach to language acquisition, involving active child participation and natural learning through play. The paper also examines the connection between modern methods of teaching English in early childhood education and the potential of *Dungeons and Dragons* as a language acquisition tool.*

*As a form of role-playing, *Dungeons and Dragons* enables children to engage in narrative situations that combine rich content with interactive communication tasks. The game promotes the development of language and communication skills through problem-solving, cooperation, and creative expression. The paper particularly highlights the importance of adapting the game's rules and content to suit the interests and developmental levels of preschool children. This adaptation involves simplifying narratives, reducing rule complexity, and focusing on activities that support early language acquisition goals. With appropriately designed modifications, *Dungeons and Dragons* can offer an innovative and motivating framework for learning English, allowing children to acquire language through play that is both educational and enjoyable.*

Keywords: *English, *Dungeons and Dragons*, role-playing, early language acquisition*