

Stručni rad

MOŽE LI UČENJE BITI IGRA?

Vandy Šinigoj Franko

OŠ Raka

Sažetak

Jedan od glavnih razloga neuspjeha, nezainteresiranosti i posljedičnog nezadovoljstva ocjenama učenika na nastavi je nedostatak motivacije za učenjem. Kako pobuditi zanimanje učenika za nastavu, kako ih privući nekom predmetu i olakšati im rad? To možemo djelomično učiniti pomoću igara. Didaktičke igre pobuđuju zanimanje za učenjem, jer pokazuju učenicima da određeni predmet nije toliko zahtjevan, dapače može biti i zabavan. Na taj način privlačimo učenike materijalu i posljedično im olakšavamo razumijevanje.

Neki tvrde da su igre prikladne samo za djecu rane dobi, ali prave didaktičke igre pogodne su za motiviranje učenika različite dobi i (pred)znanja. Uvođenje didaktičkih igara u učionicu mijenja rad učitelja i učenika. Učenike čini znatiželjnima i više zainteresiranima. Međutim, na učitelju ostaje ta mogućnost da to iskoristi i preokrene u korist učenika.

Ključne riječi: poučavanje, motivacija, didaktičke igre, učenje

1. Uvod

Motivacija je nešto što nas pokreće i drži u pokretu, određuje smjer našeg djelovanja i pomaže nam da određenu stvar ostvarimo do kraja. [5] A kako motivirati učenike? Kako ih približiti razumijevanju gradiva? To su pitanja koja si postavlja svaki učitelj.

Znamo da je osnovna aktivnost i istodobno potreba svakog djeteta igra. Igra utječe na djetetov tjelesni rast, razvoj njegove inteligencije, stjecanje iskustva i znanja, djetetov emocionalni život i njegov razvoj u društveno biće. Kada se dijete igra, vježba i jača mišiće i živce, ono stječe razne vještine i uči o svojim sposobnostima. U igri također uči o fizičkom okruženju i pravilima koja njime upravljaju. Na temelju stečenog iskustva stvara koncepte, uči razmišljati i pokušava riješiti probleme s kojima se susreće. Igra djetetu omogućuje upoznavanje vršnjaka, učenje odnosa s drugim ljudima, stjecanje tolerancije, prijateljstva i osjećaja suradnje. Tijekom igre dijete se susreće s raznim problemima i preprekama i, na svoj način, svladava ih tražeći nove putove. [1]

Stoga je igra vrlo složena aktivnost koja se može provesti na vrlo različite načine i daleko je od toga da je u potpunosti istražena. Povezana je s učenjem, jer poboljšava i jača sposobnosti i vještine. [2]

Pa kako uključiti igru u učenje?

2. Igra u nastavi

Činjenica da djeca ulaze u školu s pet ili šest godina govori u prilog korištenju igre u učionici. Poučavanje igrom također zahtijeva od učenika da ispunjava svoje dužnosti i slijedi školska pravila, ali takav je način rada zabavniji i blizak učenicima.

Poučavanje kroz igru najprikladnija je metoda za učenike u prvoj trijadi, jer su razigrani i živahni, pažnja im je još uvijek kratkotrajna, pa je motivacija za pojedinačne aktivnosti vrlo važna. Ako je igra zanimljiva, pažnja je duže traje. Uvjet za uspjeh je radost rada. Igra povećava motivaciju, zanimanje, pažnju i čini učenje zanimljivijim. Učenicima su zadaće povezane s igrom drugačije, zato su tako dobiveni rezultati razumljiviji i trajniji.

Igra je pogodna za sve dijelove školskog sata. Može se koristiti u uvodnom dijelu kao uvodna motivacija za privlačenje pozornosti učenika i motiviranje za daljnji rad. Prikadna je i za bavljenje novim gradivom koje učenici nesvjesno uče kroz igru i tako ga jednostavnije i brže pamte. Na kraju lekcije igrom ponavljamo predmet i provjeravamo jesmo li postigli postavljene ciljeve.

Igre s didaktičkom vrijednošću najčešće se koriste u školi.

2.1. Didaktička igra

Didaktičke igre ne osmišljavaju učenici, već ih učitelj sastavlja prilagođavajući ih određenom cilju. Samo učitelj zna koje obrazovne ciljeve želi postići, dok učenici nisu svjesni da uče kroz igru. Ciljevi učenja tako se postižu na ugodan način, ali za to nam treba puno više vremena nego za pripremu frontalnog sata.

Ako želimo da didaktičke igre postignu svoju svrhu, moramo ih prilagoditi razvojnoj fazi učenika i njihovom interesu. Važno je da igre pobuđuju zanimanje i znatiželju. Za učenike različitih sposobnosti možemo pripremiti igre sa zadacima različite težine.

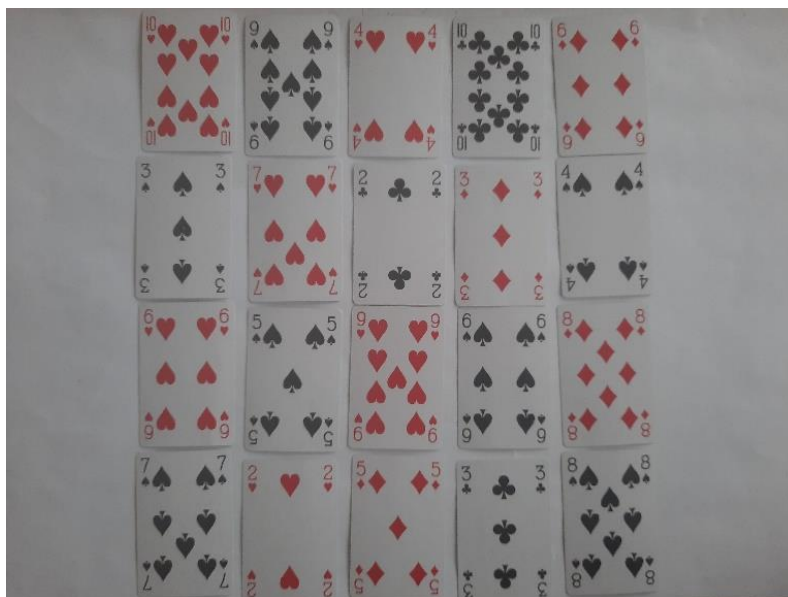
Mnogi učitelji kažu da nemaju pojma kako dizajnirati igre. U stvarnosti to nije tako komplicirano, jer kao osnovu možemo koristiti društvene igre koje učenici već poznaju i dodavati im nova pravila kojima postizemo željene ciljeve.

Najjednostavnije i ujedno najčešće korištene igre u nastavi su sljedeće:

- **Igre s kartama** za učenje brojeva, računskih operacija ...

Primjer kartaške igre: "Pronađi umnožak"

U ovoj igri uzimamo 20 karata s ispisanim brojevima. Stavite ih na stol tako da budu vidljivi brojevi. Jedan od učenika govori umnoške, a ostali se natječu tko će od njih prvi pronaći dvije kartice s odgovarajućim umnoškom.



Slika 1: Igra »Pronađi umnožak«

- **Igre s kockama** slične su igrama s kartama. Uz pomoć njih učenici mogu naučiti brojati, računati, određivati glasove u riječi ili pričati priče.



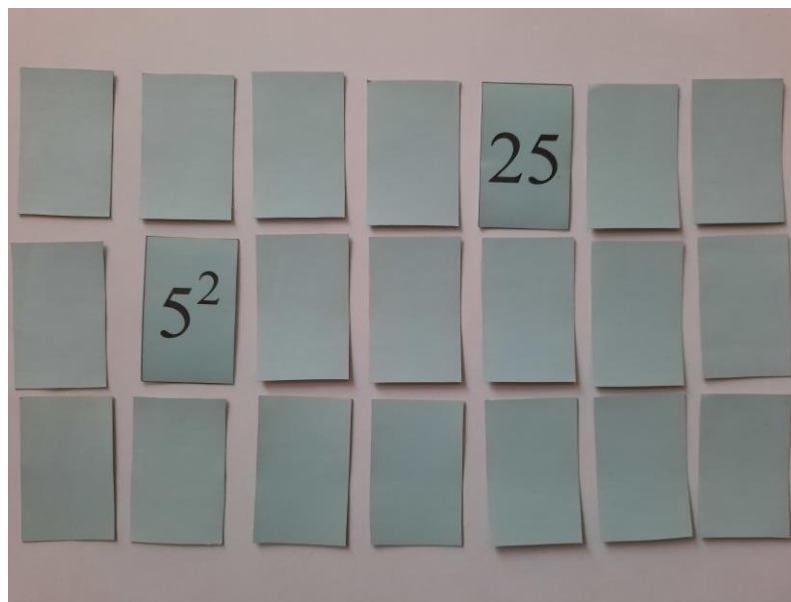
Slika 4: Igra z dominom

- **Slagalice, dopunjalke** igraju se prema pravilima presavijanja, sastavljanja i dopunjavanja slika odnosno trodimenzionalni objekti koji su izrezani ili podijeljeni na različite načine. [4]



Slika 5: Slagalica s računanjem

- **Memori igre** prikladne su za treniranje vještine pamćenja. Učenici pokušavaju zapamtiti prisutnost, raspored, oblik i naziv predmeta, redoslijeda izlaganja, riječi i brojeva. [4]



Slika 6: Igra »Matematički memori«

Navedene igre mogu se kupiti ili ih možemo sami izraditi uz malo dobre volje.

2.2. Funkcije didaktičkih igara

U didaktičkim igrama najviše se ističe socijalna funkcija, jer se učenici tijekom igre druže, uče o važnosti suigrača za provedbu određenih igara uzimajući u obzir ostale članove.

Didaktička igra utječe na veću produktivnost u školi. Učinak se povećava u opuštenim, optimističnim situacijama, dok je nizak u tjeskobnijim i stresnim situacijama. Unatoč nižoj produktivnosti učitelja, učenici puno uče jedni od drugih kroz didaktičku igru, prihvaćajući pritom razne izjave i objašnjenja o određenom predmetu.

Didaktičke igre također daju nastavniku povratne informacije o učeniku i tako mu pomažu u planiranju daljnjeg rada. Kroz igru učenik izražava osobne karakteristike kao što su sposobnost komunikacije, tolerancija, poštovanje vršnjaka, razumijevanje, prihvaćanje pravila i tolerancija. Prepoznajući ove osobine, učitelj se može usredotočiti na pomaganje i rješavanje problema učenika. [3]

3. Zaključak

Učenici ulaze u školu s pet ili šest godina kada se njihov svijet još uvijek vrti oko igara. Stoga je dobro nastaviti s igrama u školi, jer je učenje uspješnije u prijateljskoj i opuštenoj atmosferi. Mnogo je mogućnosti korištenja didaktičkih igara u nastavi. Mogu se koristiti u svim temama (i predmetima).

Uključivanjem didaktičkih igara u lekcije činimo gradivo zanimljivijim i privlačnijim učenicima. Pogotovo u prvim razredima, učenje kroz didaktičke igre vrlo je poželjno, jer učenicima omogućuje lakši prijelaz između igre, zabave i rada koji učenje predstavlja. Didaktičke igre omogućuju razvoj osjetilnih, motoričkih i intelektualnih sposobnosti učenika. Pri odabiru moramo paziti na raznolikost igara kako učenicima ne bi bilo dosadno. Također je potrebno obratiti pažnju na učestalost korištenja didaktičkih igara, jer prezasićenost igrama dovodi do umora učenika, a time ne postizemo željeni cilj. Unatoč igri, u učionici mora postojati radna disciplina i suradnja između učenika.

4. Literatura

- [1.]Bognar, L. (1987). Igra pri pouku na začetku šolanja. Ljubljana: DZS.
- [2.]Horvat, L., Magajna, L. (1987). Razvojna psihologija. Ljubljana: DZS.
- [3.]Krapše, T. (1998). Didaktična igra pri pouku. Razredni pouk, 1/1, str. 14–15. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- [4.]Marjanovič, L. s sodelavci. (1981). Igra in igrače. Ljubljana: ZPM Slovenije.
- [5.]Pintrich, P. R., Schunk, D. H. (1996). Motivation in education. Englewood Cliffs: Prentice Hall.