

Stručni rad

IZMEĐU IGRE I UČENJA

Anita Romih, učiteljica razredne nastave

OŠ dr. Jožeta Pučnika Črešnjevec

Sažetak

Dijete, igra, radost, opuštanje i kreativnost pojmovi su koje vrlo često povezujemo kada govorimo o dječjim aktivnostima. [1] S igrom se susrećemo od malih nogu. Da igra nije samo igranje, već i odgovoran i zahtjevan posao, odgojni, obrazovni i socijalizacijski proces, dokazuje činjenica da igra prodire u sve više društvenih područja. Iz ranog djetinjstva igra se najprije proširila u neformalno obrazovanje, a u posljednje vrijeme prodire također u prostor formalnog obrazovanja jer osim intelektualnog učenja omogućuje često zanemareno, ali istodobno vrlo snažno iskustveno učenje. [2] Škola je sastavni dio djetetove mladosti. Uz propisani program, za život nauče mnoge druge stvari. Jedan od takvih načina je učenje igranjem. Didaktička igra ima veliku motivacijsku ulogu. Najvažnije jest da se učenici igraju, a istovremeno zaboravljaju na učenje ili uče kroz igru veseli i bez prisile. U praktičnom dijelu članka predstaviti ću didaktičku igru Pričljive kocke koju koristim na nastavi. Pričljive kocke omogućuju i nude brojne mogućnosti za ugodna i zabavna druženja, svladavanje novog gradiva, ponavljanje i utvrđivanje gradiva.

Ključne riječi: didaktička igra, pričljive kocke, dijete, igra

1. UVOD

O dječjoj igri već je napisano i rečeno puno riječi i misli. Igra je neiscrpan izvor uvijek novih spoznaja o djetetovu razvoju, iskustvu i životu, zbog toga nije nikada dovoljno istaknuto koliko je važna za razvoj djetetove osobnosti i njegovog stvaralačkog odnosa prema životu i okolini. [1] Kako bi učenje bilo učinkovito i istodobno zanimljivo, učitelji biramo različite metode usvajanja gradiva. Svjesni smo da je učenje izazov za učenike ako ima smisla, je poticajno, ako im je gradivo važno, ako je povezano s njihovim životnim iskustvima, ako je korisno i također ako je predstavljeno na zanimljiv način. [3] Naučeno gradivo koje uče tijekom igre djeca lakše zapamte. Aktivnost djece veća je tijekom igre nego u drugim oblicima učenja. Igra pomaže u razvijanju mašte, savjetuje, sklapa prijateljstva i što je najvažnije igra nas povezuje. Igramo možemo zadovoljiti svoje potrebe za znanjem, kreativnošću i suradnjom, a istovremeno učimo i nadograđujemo svoje vještine, razvijamo natjecateljski duh i ustrajnost, učimo birati između različitih opcija i prihvaćati posljedice svojih odluka, vodimo brigu o drugome te se suočavamo s emocijama koje dolaze na svjetlo tijekom doživljaja igre. [2]

2. DIDAKTIČKA IGRA

Što je didaktička igra?

Igra sa specifičnim ciljem i zadatkom u kojoj su pravila i sadržaji izabrani, organizirani i usmjereni na način da potiču određene aktivnosti koje pomažu u razvoju vještina i učenja. Djeca često nisu ni svjesna ciljeva. To je učinkoviti način učenja koji privlači pažnju učenika te ga motivira na aktivnost. Ima visok edukacijski učinak koji se pokazuje u većoj održivosti znanja. [4]

2.1. ULOGA DIDAKTIČKIH IGRA

Prikladni su za učenike s posebnim potrebama, za učenike različite dobi, različitih sposobnosti, veća motivacija, veći interes, veća pažnja, zanimljivije učenje i bolje pamćenje. [4]

2.2. CILJEVI DIDAKTIČKIH IGRA

Ciljevi koji se igrom mogu postići tijekom nastave:

- aktivnost učenika,
- osposobljenost za timski rad,
- praktično utvrđivanje naučenog gradiva,
- poticanje i održavanje motivacije,
- razvijanje uvida u problematiku međusobnih odnosa,

- izražavanje emocija,
- razvijanje kritičnosti,
- razvijanje svijesti o vlastitim osjećajima i osjećajima drugih,
- rješavanje problema na različite načine,
- osposobljavanje za samorefleksiju,
- istraživanje, otkrivanje i uvježbavanje novih načina reagiranja i ponašanja. [4]

2.3. VRSTE DIDAKTIČKIH IGRA S OBZIROM NA ETAPE NASTAVE

S obzirom na razine nastave razlikujemo:

- igre za provjeru predznanja,
- igre za stjecanje novog znanja,
- igre za provjeru i utvrđivanje znanja. [4]

2.4. ULOGA UČITELJA TIJEKOM IGRE

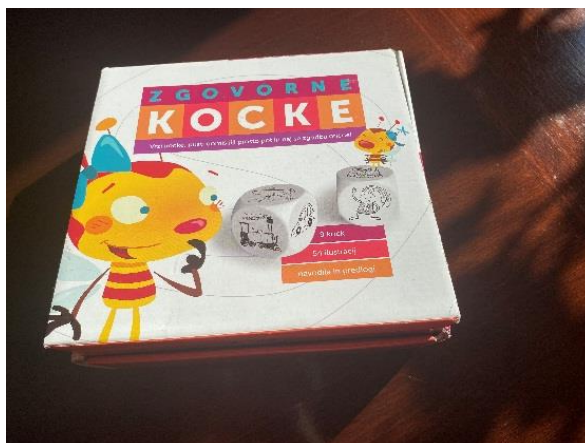
Učitelj mora stvoriti ozračje u kojem će se učenici osjećati sigurno tijekom provedbe didaktičkih igara. Mora jasno objasniti način rada i postaviti vremenska ograničenja. Učenicima mora omogućiti samorefleksiju i refleksiju događanja. [4]

3. PRIČLJIVE KOCKE

Opisat ću didaktičku igru Pričljive kocke.

Bacite kocke, pustite mašti na volju i neka priča počne!

Pričljive kocke potiču razvoj komunikacijskih vještina kao što su govor, pisanje, slušanje i čitanje. Potiču maštu i kreativno razmišljanje. U kutiji se nalazi 9 kocki s ukupno 54 ilustracije. Ilustracije prikazuju stvari, znakove, emocije, događaje, aktivnosti i mjesta.



Slika 1: Pričljive kocke

3.1. MOGUĆNOSTI KORIŠTENJA PRIČLJIVIH KOCKI

Igra asocijacija

Primjer 1: Učenik baca kocku. Uz sličicu nabraja asocijacije.

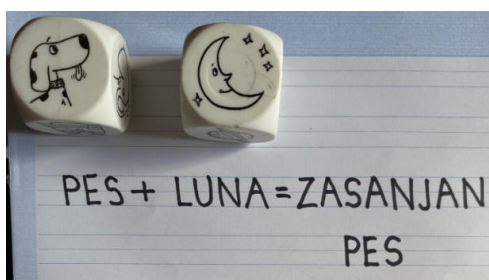


Slika 2: Blago

Primjer 2: Igra se može igrati u paru ili u grupi. Svaki učenik bira jednu kocku. U što kraćem vremenu navodi tri asocijacije na ilustraciju na njoj.

Riječi

Primjer 1: Učenici u parovima naizmjenice bacaju kocke. Traže smiješne parove riječi.



Slika 3: Smiješan par riječi: pas + mjesec = mjesečev pas

Primjer 2: Učenik baca kocku.



Slika 4: Raketa

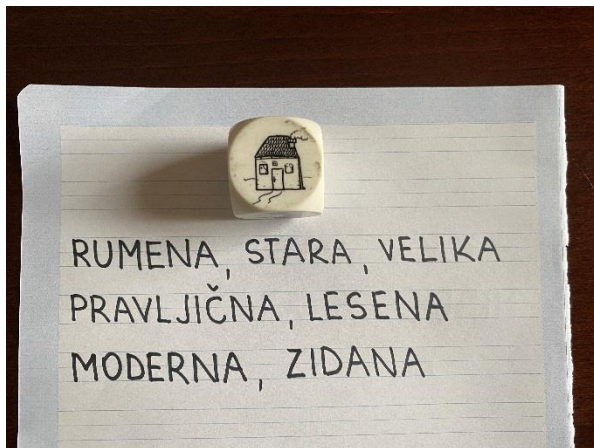
- Kaže riječ za sliku. (RAKETA
- Riječ može izgovoriti po slogovima i po glasovima.

(RA – KE – TA) (R- A- K- E- T- A)

- Prebroji glasove i slogove u riječi. (RIJEČ RAKETA IMA 6 GLASOVA I 3 SLOGA.)
- Odredi prvi i posljednji glas odnosno slog u riječi. (PRVI GLAS U RIJEČI RAKETA JE GLAS R. POSLJEDNJI GLAS U RIJEČI RAKETE JE GLAS A, PRVI SLOG U RIJEČI RAKETA JE RA. POSLJEDNJI SLOG U RIJEČI RAKETI JE TA.)
- Kaže je li to duga ili kratka riječ. (RIJEČ RAKETA JE DUGA RIJEČ.)

Primjer 3: Učenici se igraju u grupi. Svatko baca svoju kocku. Na ilustraciju navodi što je moguće više riječi, koje govore što radi osoba na ilustraciji ili što se događa s predmetom ili pojmom. Mogu se natjecati tko nađe više riječi za njihovu ilustraciju.

Kuća: žuta, stara, velika, lijepa, iz bajke, ...

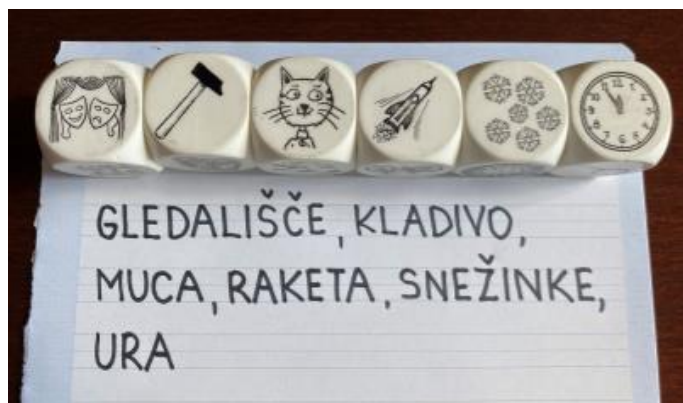


Slika 5: Kuća

Primjer 4: Učenici bacaju 6 ili svih 9 kocki u isto vrijeme. U najkraćem mogućem roku riječi razvrstavaju abecednim redom ili od najduže do najkraće ili obrnuto.



Slika 6: Bacane kocke



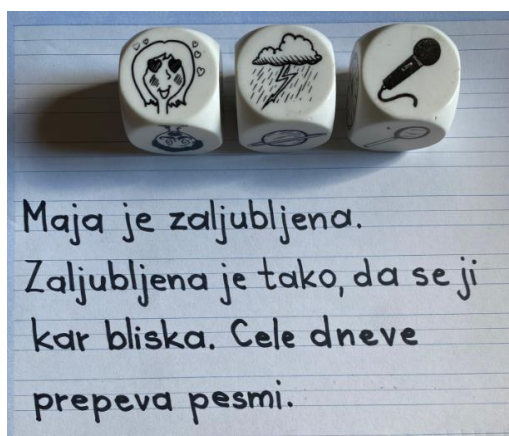
Slika 7: Sličice poredane po abecedi



Slika 8: Sličice razvrstane od najkraće do najduže

Stvaranje rečenica

Primjer 1: U grupi svaki učenik dobiva jednu kocku. Odabire ilustraciju na njoj. Započinje rečenicu. Sljedeći učenik nastavlja rečenicu s ilustracijom na svojoj kocki.

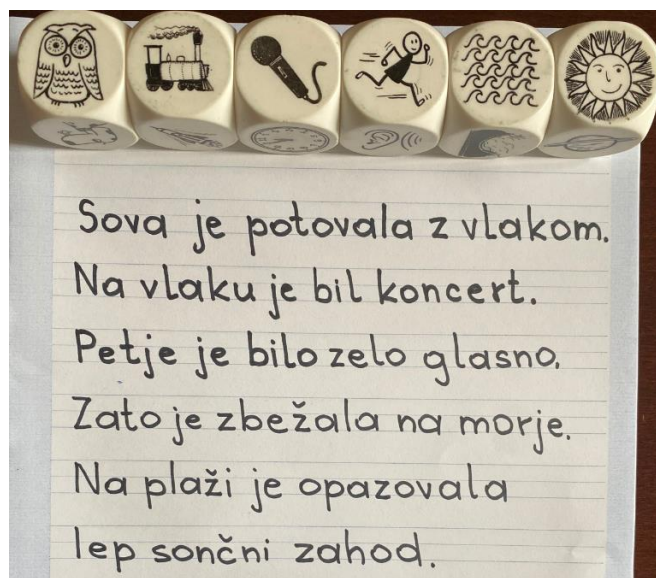


Slika 9: Stvaranje rečenica

Igra se može otežati korištenjem šest ili više kocki umjesto tri.

Priča

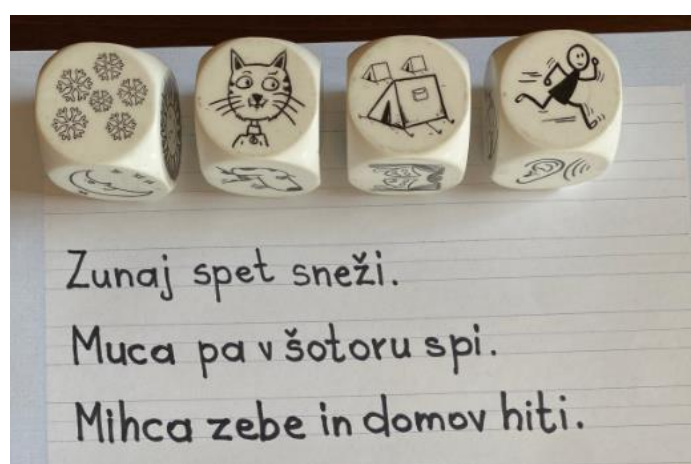
Primjer 1: Učenici pojedinačno, u paru ili grupi bacaju 6 ili svih 9 kocki. Pričaju ili napišu priču, koristeći sve ilustracije kocki.



Slika 10: Priča

Pjesma

Primjer 1: Učenici bacaju kocke i stvaraju rime.



Slika 11: Pjesma

4. ZAKLJUČAK

Didaktička igra ima veliku motivacijsku ulogu. Jača znanje učenika, motivira ih na rad i potiče na kreativno i aktivno razmišljanje. Pričljive kocke didaktičko su sredstvo s kojim možemo na nastavi međupredmetno povezati gradivo, kroz igru ostvariti ciljeve i obogatiti rad u učionici. Mogu se koristiti za uvođenje ili učenje novog gradiva, za motivaciju ili za poticanje učenika na razmišljanje. Kocke se također mogu koristiti za utvrđivanje i ponavljanje gradiva. Potiču razvoj komunikacijskih vještina kao što su govor, pisanje, slušanje i čitanje. Potiču maštu i kreativno razmišljanje. Obogaćuju rječnik i omogućuju razvoj društvenih vještina i različitih oblika rada. Učenici mogu kocke koristiti u individualnom radu, u paru ili u grupama. Prikladne su za aktivnosti u kreativnom kutku. Kocke omogućuju brojne mogućnosti uporabe. Biramo onu koja nam u nastavi najviše odgovara.

5. LITERATURA

- [1] Videmšek, M., Šiler, B., Fišer, P. (2002). Slepa miš, ti loviš!
- [2] Rupnik Vec, T., Debeljak, B., Krošel, N., Ribič Hederih, B., Zupan, M. (2003). Igra vlog in simulacija kot učna metoda
- [3] Mrak Merhar, I., Umek, L., Jemec, J., Repnik, P. (2013). Didaktične igre in druge dinamične metode
- [4] Z didaktičnimi igrami prepleten pouk - PowerPointova
- URL: <https://www.zrss.si> › files › petek-delavnice › Z-di... (6. 10. 2021)