

Upotreba klasičnih društvenih igara pri usvajanju gradiva nastave biologije

Denis Horvat

Gimnazija Josip Slavenski Čakovec, Srednja škola Čakovec

denis.horvat3@skole.hr

SAŽETAK

Suvremeni nastavnik suočen je na dnevnoj bazi s brojnim izazovima kako motivirati učenike tijekom nastavnog procesa. Razvijajući različite metode učenja i poučavanja, težnja mu je pridobiti pažnju učenika. Korištenjem društvenih igara u nastavnom procesu omogućuje se da učenici postaju aktivni sudionici obrazovnog procesa. Klasična igra „Čovječe ne ljuti se“ može se upotrijebiti u svrhu usvajanja pojedinog gradiva ili za sistematizaciju naučenog gradiva. Na taj način se postiže da klasična igra postaje igra za učenje i poučavanje. Uz sve to može se provesti vrednovanje za učenje i vrednovanje kao učenje. Korištenje društvenih igara u nastavnom procesu kod učenika razvija osjećaj sigurnosti, samokontrole, samostalnosti, razvija brojne socijalne vještine te jača samopouzdanje. U tom pogledu, vrlo je važna uloga nastavnika koji će prilagoditi igru i usmjeravati učenike tijekom igranja igre s ciljem ostvarivanja razumijevanja učenika na poticajan i zabavan način.

Cljučne riječi: interes učenika; socijalne vještine; kognitivne sposobnosti; timski rad

UVOD

Nezainteresiranost učenika za pojedine predmete u posljednje vrijeme sve je češće viđena slika u školskom okruženju. Učenici većinu svoga vremena, osim za vrijeme nastavnog sata, provode na brojnim društvenim mrežama i u svijetu videoigrica. Iz tog razloga, biti nastavnik postaje sve teže, ako nastavnik na neki način ne slijedi interese svojih učenika. Terhard (2001) u svom djelu „Metode poučavanja i učenja“ govori kako su nastavne metode duboko ukorijenjene kao elementi za unapređenje i ubrzanje procesa poučavanja i učenja. Iz tog razloga, unapređenjem postojećih i ubacivanjem alternativnih metoda poučavanja, učenje može postati igra za dušu, a ne patnja kako to većina učenika percipira. Iako se čini kako svijet odraslih nije igra, zapravo sadrži brojne elemente igre, samo što ljudi nisu toga svjesni. „Mnoge djelatnosti koje nazivamo igrom izgubile su neke svoje konstitutivne elemente. S druge strane u mnogim aktivnostima prepoznajemo elemente igre, iako bismo ih teško nazvali tim imenom. Dio nepodudaranja pojmova leži u već dotaknutom mišljenju da se igraju samo djeca, dok odrasli imaju tendenciju da sve rade s važnim i smislenim razlogom“ (Zagorac, 2006). Iz tog razloga, korištenje didaktičkih igri u školskoj svakodnevici povezuje ono što učenici vole i ono što bi trebali prema godišnjem izvedbenom kurikulumu odraditi. Promatrajući kroz povijesti, brojne civilizacije razvile su se tako da su kroz igru poučavale učenike. Osim što je igra zabavna, edukativna, važna je i za razvoj karaktera učenika i brojnih socijalnih vještina (Plummer, 2010). Igru učenik indirektno upoznaje okolinu, uči o sebi i svojim sposobnostima, uspoređuje sebe u odnosu na druge. Igra je najprirodniji i najlakši oblik učenja, jer je učenik u igri konstantno motiviran, odnosno aktivni je sudionik nastavnog procesa te sudjeluje u vrednovanju kako svojeg tako i napretka drugih sudionika. Korištenje društvenih igara u nastavnom procesu, kod učenika se razvijaju osjećaji sigurnosti, samokontrole, samostalnosti, razvijaju se vještine te jača samopouzdanje učenika (Kyriacou, 2001). U tom pogledu, važna je uloga nastavnika koji će u izdvojiti određen broj sati godišnje i osmisliti poneku društvenu igru za učenike pomoću koje će oni razviti prethodno spomenute vještine. Na taj način, nastavnik indirektno, putem igri, potiče učenike na komunikaciju, razvoj govornih sposobnosti, suradnju i timski rad te svaki učenik na neki način postaje uključen u sve elemente nastavnog sata

(Terhart, 2001). Cilj ovog rada je potaknuti nastavnike da korištenjem društvenih igara u nastavnom procesu zainteresiraju učenike za gradivo koje uče i pomognu im da lakše sistematiziraju i usvoje gradivo.

IZVEDBA NASTAVE

U svrhu unaprjeđenja obrazovnog procesa, korištena je standardna društvena igra „Čovječe ne ljuti se“. Priprema nastavnog sata u kojem će se ova igra provesti s učenicima ne iziskuje puno vremena, budući da već postoje besplatne digitalne ploče za igru na brojnim internet stranicama. Potrebno je pripremiti ploče za igranje koje se mogu preuzeti u pdf obliku te ispisati u A4 ili A3 formatu i prema potrebi plastificirati kako bi postale trajni materijal. Kao figurice mogu se koristiti postojeće figurice iz drugih društvenih igara koje nastavnik posjeduje ili učenici mogu odabrati neki predmet iz pernice poput gumice koji će koristiti za vrijeme igranja i učenja. Ono što je još potrebno nabaviti su kockice, koje će učenici koristiti ili se može koristiti internet stranica Nasumični odabir broja (Random Number Generator, 2022) pomoću koje se može odabrati nasumični broj za vrijeme igranja.

Na početku nastavnog sata, nastavnik upućuje učenike da individualno osmisle pitanja vezana uz dosadašnje učeno gradivo te odgovore na njih u bilježnicu te im je za tu aktivnost u pravilu potrebno desetak minuta. Dovoljno je da svaki učenik za sebe osmisli 15 do 20 pitanja pomoću kojih će igrati društvenu igru. Nakon što učenici osmisle pitanja, formiraju grupe od po 4 učenika ili, ako postoje mape s 5 ili više igrača koje su besplatno dostupne na internetu, tada može više njih činiti grupu. Nastavnik ih zatim upoznaje s općim pravilima igranja društvene igre „Čovječe ne ljuti se“.

Svaki učenik na raspolaganju ima jednu figuricu pomoću koje se kreće po polju. Da bi pojedini igrač izašao iz kućice, mora dobiti brojku 6 na kockici. Nakon toga za svako kretanje po poljima prema dobivenim brojkama postavljaju se pitanja. Drugim riječima, učenici unutar grupe trebaju dogovoriti tko će za koju dobivenu brojku uvijek postaviti pitanje kada se ta brojka pojavi. Na primjer, osoba X će uvijek postavljati pitanja kada dođe brojka 1 na red te će nasumičnim odabirom postaviti pitanje osobi koja je na potezu. Ako osoba koja je na potezu točno odgovori na pitanje, smije se kretati za broj koji je dobila bacanjem kockice, u protivnom nema kretanja. Ostali članovi prema dogovoru na isti način postavljaju pitanja za preostale brojke na kockici. U slučaju da osoba koja je na potezu dobije brojku za koju ona postavlja pitanja, tada nasumično odabire drugog suigrača koji će joj postaviti pitanje te ako odgovori točno smije se kretati. Učenik koji prvi dođe do cilja je pobjednik. U slučaju da učenici iskoriste sva pitanja, ponovo mogu koristiti ista jer se često dešava kako ne zapamte odgovor na pitanje, iako je već bilo prethodno postavljeno.

Tokom igranja igre za učenje (slika 1), poželjno je da nastavnik obilazi učenike te bilježi kako pojedini učenici odgovaraju i reagiraju na pitanja tijekom igranja u svrhu provedbe vrednovanja za učenje.



Slika 1 Učenici u žaru igranja društvene igre i postavljanja pitanja (fotografija: Denis Horvat)

Po završetku, pitanja koje su učenici osmisliti i koristili tokom igranja nastavnik može pokupiti i iskoristiti u pisanoj provjeri znanja, a ujedno provesti i vrednovanje kao učenje gdje međusobno učenici jedni druge vrednuju na temelju ponašanja i odgovaranja tijekom učenja. Nastavni sat završio je izlaznom karticom u kojoj su se učenici osvrnuli na nastavni sat (slika 2 i slika 3).

Napiši svoje dojmove o satu na kojem se igrala društvena igra i ponavljalo dosadašnje naučeno gradivo.

20 odgovora

Bilo je bas super, jer smo na zabavan nacin ponovili gradivo i dobro se zabavili

Jako mi se svidio taj sat. Mislim da smo svi kroz tu društvenu igru gradivo dobro ponovili i utvrdili pojedine pojmove koje možda nismo znali ili smo zaboravili. Voljela bih više takvih satova nakon određenog perioda obrađivanja nekog gradiva.

Mislim da je bilo zanimljivo, na taj način smo ponovili gradivo i ako nismo nešto razumjeli smo naučili.

Sviđao mi se način ponavljanja gradiva

Sat mi se jako dojmio zato što smatram da smo tako potvrdili svoje znanje kroz igru i ponavljanje. Bilo je zabavno i poučno te smo međusobno surađivali dok smo jedni druge ispravljali ili možda naučili nekoliko novih informacija o gradivu.

Bilo je zanimljivo stjecati znanje na novi i zanimljiv nacin. Sviđalo mi se :)

Sviđala mi se igra uz to smo još ponavljali i družili se međusobno! 👍

Slika 2 Osvrti učenika na nastavni sat s društvenom igrom

Napiši svoje dojmove o satu na kojem se igrala društvena igra i ponavljalo dosadašnje naučeno gradivo.

20 odgovora

Sviđa mi se kao način ponavljanja gradiva, smatram da je zajedničko učenje i ponavljanje korisno jer razmjenjujemo informacije.

Bilo je zabavno, pitanja koja su bila teška ili na koja nismo znali odgovore poslije nam nisu predstavljala nikakav problem jer smo ih ponovili tom igrom, uglavnom zabavan način za ponavljanje, sviđalo mi se.

Svidjelo mi se kako je sat bio organiziran, na zabavan i kreativan način smo ponovili gradivo.

Bilo mi je zabavno.

Svidjelo mi se ponavljanje gradiva uz igru, mislim da smo uz višestruko ponavljanje pitanja lakše zapamtili odgovore

Meni se taj sat jako svidio jer smo na zabavan nacin ponovili gradivo, družili se i zabavili.

Sviđao mi se način na koji smo kroz igru ponovili gradivo, bilo je zabavno i lijepo. Jedina zamjerka mi je da su pravila bila možda malo previše stroga jer smo dugo igrali igru i trebalo je puno vremena pa neki nisu stigli završiti igru, ali da smo imali više vremena uživali bi u igri.

Slika 3 Osvrti učenika na nastavni sat s društvenom igrom

ZAKLJUČAK I METODIČKI ZNAČAJ

Primjenom društvenih igri s didaktičkim elementima u svakodnevnom obrazovnom procesu postiže se da su učenici aktivni sudionici nastave. Konkretno, kroz društvenu igru učenici su povezali građu nukleinskih kiselina s njihovim ulogama, razlikovali pojmove gen, genom, genotip i fenotip, objašnjavali značenje broja kromosoma i/ili molekula DNA u različitim fazama životnoga ciklusa stanice. Kroz igru, šalu te dosljednost u postavljanju pitanja različitih razina, razvili su svoje kognitivne sposobnosti, samopozudanje kao i timski rad. Ovakav pristup utvrđivanju gradiva može poslužiti u svrhu (samo)vrednovanja, međutim valja imati na umu da nastavnik mora obratiti pažnju na pitanja koja učenici postavljaju i kako postavljaju da ne bi došlo do miskoncepcija. Postići kontrolu u takvih situacijama i nije toliko zahtjevno jer učenici su u pravilu vrlo kritički jedni prema drugima, a pogotovo prema sebi, a čestim obilaženjem grupa i prikupljanjem bilježaka o odgovorima učenika može se ostvariti i vrednovanje za učenje.

Igra u njima izaziva osjećaje ugođe, slobode te povezivanje društvene igre i nastavne biologije, omogućuje učenicima da jednostavnije usvajaju kompleksnije gradivo, pri čemu se često gubi osjećaj nelagode i nezainteresiranosti prema tom sadržaju.

ZAHVALA

Ovom prilikom želim se zahvaliti mentorici Žaklin Lukša koja me je potaknula da nove nastavne metode poučavanja koristim što više u obrazovnom procesu i napišem jedan članak o tome.

LITERATURA

- Terhart E. (2001). Metode poučavanja i učenja, uvod u probleme metodičke organizacije poučavanja i učenja, Zagreb, Educa.
- Kyriacou C. (2001). Temeljna nastavna umijeća, Zagreb, Educa.
- Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13(1), 69-80.
- Plummer, D. (2010). Dječje igre za razvoj socijalnih vještina. Zagreb, Naklada Kosinj.
- RNG (2022) Random Number Generator, pristupljeno 02.01.2022. <https://s3.amazonaws.com/aryanm/other/rng.html>

The use of classical social games for teaching of biology basic concepts

Denis Horvat

Gymnasium Josip Slavenski Čakovec, Secondary school Čakovec, Croatia

denis.horvat3@skole.hr

ABSTRACT

The modern teacher faces a number of challenges on a daily basis when it comes to how to motivate students during instruction. Through the development of various learning and teaching methods, he tries to gain students' attention. The use of board games in the classroom allows students to actively participate in the educational process. The classic game "Man, Don't Get Angry" can be used for the purpose of adopting individual material or systematizing the learned material, thus achieving that the classic game becomes a didactic game. In addition, assessment for learning and assessment as learning can be carried out. The use of social games in the teaching process promotes a sense of security, self-control and independence of students, develops numerous social skills and strengthens self-confidence. In this regard, the role of the teacher who will adapt the game and guide the students while playing the game with the aim of achieving the students' understanding in a stimulating and fun way is very important.

Keywords: *student interest; social skills; cognitive abilities; teamwork*