Stručni rad

Igra kao alat učenja: iskustva i rezultati školskog projekta "Igre unplugged"

Natalija Flamaceta Magdić, učiteljica engleskog jezika – izvrsna savjetnica, OŠ „Braća Radić“ Koprivnica
Adrijana Hatadi, školska knjižničarka izvrsna savjetnica, OŠ „Braća Radić“ Koprivnica

Sažetak:

Projekt "Igre unplugged" istražuje važnost igre u dječjem razvoju i učenju, potičući kreativnost, suradnju i kritičko mišljenje kroz aktivnosti bez digitalne tehnologije. Proveden u OŠ "Braća Radić" Koprivnica, projekt je uključio tradicijske i moderne igre, jačajući socijalne i kognitivne vještine učenika. Evaluacija je pokazala visoku prihvaćenost (91 %), no uočeni su izazovi u provedbi. Zaključak rada ističe da igra ostaje ključan alat u obrazovanju te da projekt ima potencijal za nastavak uz bolju organizaciju i prilagodbu nastavnim obvezama.

Ključne riječi: razvoj, suradnja, obrazovanje, kreativnost, tradicija.

1.Uvod

Igra je temeljna aktivnost svakog djeteta, ne samo izvor zabave, već i ključan element njegova razvoja. Igra nije samo razonoda, ona je sredstvo odgoja i obrazovanja koje omogućuje djetetu da kroz iskustvo, pokret i interakciju gradi temelje za budući razvoj i uspjeh. Kroz igru dijete istražuje svijet, uči o sebi i drugima te razvija važne motoričke, socijalne i kognitivne sposobnosti. Slobodna i spontana, igra omogućuje djetetu da kroz maštu, kreativnost i interakciju s vršnjacima oblikuje svoje iskustvo i znanje. Ona potiče razvoj emocionalne stabilnosti, uči ga rješavanju problema, donošenju odluka te prilagođavanju različitim situacijama. Kroz igru dijete razvija samopouzdanje, samostalnost i osjećaj pripadnosti.

2. Projekt „Igre unplugged“

U suvremenom digitalnom dobu, gdje su djeca često izložena ekranima i virtualnom svijetu, važno je poticati oblike igre koji razvijaju kreativnost, suradnju i kritičko razmišljanje. Upravo s tim ciljem, u Osnovnoj školi "Braća Radić" Koprivnica tijekom školske godine 2023./2024. proveden je školski projekt "Igre unplugged". Dani za igru bez tehnologije održani su pet puta tijekom školske godine i u njima su sudjelovali učenici svih razreda naše škole. Projekt je osmišljen kako bi potaknuo učenike na igre bez upotrebe digitalnih tehnologija, usmjerene na razvoj logičkog mišljenja, komunikacijskih vještina te timskog rada. Bilo je tu starih, gotovo zaboravljenih igara kao što su Kolariću paniću, Care, care koliko je sati, Crna kraljica 1, 2, 3, Gumi-gumi, Lanac probijanac, Igra tišine, društvenih igara, igara s kartama, igara uloga, lova na blago, igara vezanih uz sadržaje nastavnih premeta, a na nekim su satima učenici sami osmišljavali igre. Dugogodišnju suradnju s PŠ Podravske Sesvete obogatili smo druženjem i učenjem. Kolege i učenici PŠ Podravske Sesvete upoznali su nas sa starim sportovima (ili pastirskim igrama). Naučili smo i isprobali pucanje bičem, trčanje na štakama, trčanje u vreći, tjeranje šinje, ringlanje (bacanje potkove), gađanje kozlice i koturanje. Bilo je tu i modernijih igara kao što su Boca istine, Utrka s jajetom na žlici i slično. Ostvarena je suradnja s Muzejom grada Koprivnice tijekom koje su djelatnici muzeja upoznali učenike s tradicijskim igrama našeg kraja kao što su Slijepi miš, Školice, Mlin (s grahom kao figuricama), Lovača i druge.
Kroz raznovrsne aktivnosti, učenici su sudjelovali u igrama koje su im omogućile istraživanje strategija rješavanja problema, jačanje socijalnih interakcija te razvoj motoričkih i kognitivnih sposobnosti.



Slika 1: Igra Kolariću paniću



Slika 2: Igra Gumi-gumi



Slika 3: Hodanje na štakama



Slika 4: Tjeranje šinje



Slika 5: Mlin s grahom kao figuricama



Slika 6: Skakanje u vreći

Projekt "Igre unplugged" naglasio je važnost igre u učenju, pokazavši kako se kroz strukturirane, ali i slobodne igre može poboljšati akademski uspjeh, emocionalna stabilnost i kreativnost djece.

3. Ciljevi, metode i rezultati projekta

Ovaj članak prikazat će ciljeve, metode i rezultate projekta, ističući njegov doprinos cjelovitom razvoju učenika te važnost očuvanja igre kao ključne dječje aktivnosti. Po završetku školskog projekta proveli smo anketu za učenike i učitelje s ciljem evaluacije projekta. 271 učenik odgovorio je na anketni upitnik.
Ukupno gledano, 91 % učenika izjasnilo se da im se projekt svidio, a 73 % učenika ocijenilo je projekt vrlo pozitivno, što sugerira da je projekt bio uspješan i dobro prihvaćen.
Najčešći pozitivni komentari vezani uz provođenje projekta odnose se na: druženje i zajedništvo – učenici su istaknuli da su se mogli bolje upoznati, povezati i zabaviti s prijateljima; igre i učenje kroz igru – mnogi su uživali u neuobičajenom načinu nastave, koji je bio manje stresan i omogućio im da kroz igru usvoje nova znanja; kreativne aktivnosti – istaknute su aktivnosti poput slaganja puzli, igranja s robotima, rješavanja zagonetki i problemskih zadataka; interaktivni i praktični zadaci – učenici su cijenili igre koje su ih uključivale u fizičku i mentalnu aktivnost, poput građenja kontinenata od Lego kocaka ili traganja za zagonetkama.
Međutim, nekolicina učenika smatrala je da projekt nije imao smisla i da je bio gubljenje nastavnog vremena.
Najveći problem za nezadovoljne učenike bio je nedosljednost u provedbi projekta – neki su razredi i učitelji u potpunosti prihvatili koncept, dok su drugi nastavili s uobičajenim satima i pisanim provjerama.
Na pitanje koje su igre bile bolje – igre koje su osmislili učitelji ili vlastite igre, učenici su odgovorili da su uživali u kombinaciji organiziranih aktivnosti i mogućnosti da sami donesu igre koje vole.
Projekt je u cjelini bio vrlo dobro prihvaćen, s velikom većinom učenika koji su uživali u drugačijem obliku nastave, druženju i učenju kroz igru. Međutim, provedba nije bila ujednačena u svim predmetima, što je dovelo do nezadovoljstva kod dijela učenika. Također, neki su smatrali da bi igre trebale biti zanimljivije i raznovrsnije.
Rezultati pokazuju da ovakvi projekti imaju pozitivan učinak na učenike, ali zahtijevaju bolju koordinaciju kako bi iskustvo bilo jednako kvalitetno za sve sudionike.

39 učitelja ispunilo je anketni upitnik namijenjen njima. Većina ispitanika (54 %) smatra da je priprema bila umjereno zahtjevna, dok 36 % smatra da nije bila zahtjevna, a samo 10 % ocjenjuje da je bila teška. To sugerira da projekt nije predstavljao veliki izazov za većinu sudionika.
Na temelju odgovora, većina sudionika izrazila je pozitivno mišljenje o nastavku projekta: 26 sudionika (dvije trećine) želi nastaviti s projektom ili sudjelovati u sličnim inicijativama. 13 sudionika (jedna trećina) ne bi nastavilo s projektom, što sugerira da je projekt općenito dobro prihvaćen, a većina sudionika vidi vrijednost u njegovom nastavku. Međutim, dio sudionika nije zainteresiran, što može ukazivati na izazove u provedbi, različite pristupe nastavi ili potrebu za prilagodbom formata projekta.
Najveće prepreke kod organizacije i provođenja projekta koje su učitelji uočili bili su uklapanje aktivnosti u postojeći školski raspored, ograničen broj sati za provođenje projekta, pisane provjere i opsežnost nastavnog sadržaja, projekt se morao usklađivati

s drugim školskim obvezama, bio je to dodatni posao za nastavnike; poteškoće u održavanju pažnje i interesa učenika, nezainteresiranost učenika jer igre nisu uključivale tehnologiju, organizacijski problem u učeničkoj odgovornosti jer neki učenici nisu donosili potrebne materijale za igru, nadziranje učenika i rješavanje sukoba jer je postojala potreba za intervencijama tijekom aktivnosti; osmišljavanje zadataka bez upotrebe tehnologije te prilagođavanje nastavnog sadržaja pokazalo se zahtjevno, potrebno je bilo inovativno razmišljanje kod izmišljanja novih igara koje odgovaraju gradivu, osiguravanje raznolikih igara kako se ne bi ponavljale i prilagodba trajanja aktivnosti te tehnički i logistički izazovi u smislu duge pripreme za organizaciju i planiranje.

Učitelji su uočili da su reakcije učenika na projekt Igre unplugged bile su raznolike, no prevladavaju pozitivni dojmovi: većina učenika reagirala je pozitivno, no interes je kod nekih opadao nakon ponavljanja aktivnosti. Manji dio učenika nije bio motiviran ili je smatrao igre dosadnima. U razrednoj nastavi igre su bile prihvaćene bolje jer su već dio redovnog rada.

Na temelju prikupljenih odgovora, benefiti ovog projekta mogu se grupirati kao: društveni i emocionalni - razvoj socijalnih vještina kroz bolju međusobnu komunikaciju, jačanje suradničkog odnosa, povezivanje učenika, jačanje zajedništva i interakcije među vršnjacima, jačanje samopouzdanja jer se učenici osjećaju sigurnije i slobodnije, smanjenje stresa zbog ležerne atmosfere i opuštenost kroz igru; edukativni benefiti - usvajanje gradiva na zabavniji način kroz igru, razvijanje pravila i njihovo poštivanje što je važno za timski rad i disciplinu, djeca su angažiranija i razvijaju natjecateljski duh te se potiče inovativnost u nastavi gdje je igra kao sredstvo poučavanja i van okvira projekta; tradicijski i kulturni benefiti kao što su očuvanje tradicionalnih igara kroz upoznavanje učenika sa starim igrama, njegovanje tradicije jer su igre dio kulturne baštine, razbijanje stereotipa o školi kao mjestu samo za klasično učenje; zdravstveni i tehnološki benefiti - druženje bez mobitela i poticanje socijalnih interakcija uživo, promicanje zdravog načina života gdje je igra važan dio fizičke i mentalne aktivnosti te odmor od svakodnevnih školskih obveza. Jedan sudionik nije prepoznao benefite projekta, što ukazuje na mogućnost različite percepcije među nastavnicima.

Što se tiče nedostataka projekta, na temelju odgovora, uočeni nedostaci mogu se podijeliti u nekoliko kategorija: organizacijski izazovi - utjecaj na redovnu nastavu i ocjenjivanje jer neki su nastavnici morali prilagođavati svoj plan rada, što je utjecalo na provođenje ocjenjivanja, neujednačena provedba jer neki nastavnici nisu dosljedno provodili projekt, dok su drugi koristili to vrijeme za redovnu nastavu te nepotpuna uključenost razreda jer zbog rasporeda, neki razredi nisu imali priliku sudjelovati u igri; pedagoški izazovi - različita motivacija učenika jer su neki učenici bili neozbiljni, nisu htjeli sudjelovati ili su očekivali gotove igre bez vlastitog angažmana, igra možda nije omogućila svima ravnopravno sudjelovanje i učenje jer slabiji učenici nisu dolazili do izražaja te dugotrajnost i ponavljanje - zbog velikog broja učenika, iste igre su se morale više puta ponavljati, što je smanjivalo interes; opterećenje za nastavnike - nastavnici su morali izdvajati više vremena za pripremu kvalitetnih igara zbog nedostatka vremena te su igre ponekad bile provedene bez jasno definiranih ishoda; strukturna ograničenja - neki nastavnici smatraju da igre ne mogu biti dio svih nastavnih sati, već samo određenih etapa dok neki sudionici smatraju da bi manje dana utrošenih za projekt bilo dovoljno (npr. jednom po polugodištu).

Kako god, mnogi nastavnici nisu prepoznali nedostatke te nisu imali prigovora na projekt te ih je većina prepoznala vrijednost igre kao inovativnog pristupa učenju.

Prijedlozi za poboljšanje projekta najčešće se odnose na bolju organizaciju, manju učestalost, povezivanje s prigodnim danima, izvođenje na otvorenom te analizu i

prilagodbu igara. Analizom bi trebalo evaluirati koje su igre bile najprihvaćenije među učenicima i fokusirati se na njih u budućnosti. Prijedlog je i uključivanje vanjskih suradnika - stručnjaka, roditelja ili drugih dionika kako bi se poboljšala organizacija i sadržaj projekta. Između ostalog, predloženo je i istraživanje starih igara iz zavičaja i Hrvatske.
Iako neki ne vide potrebu za promjenama koncepta projekta, većina prijedloga cilja na povećanje kvalitete i njegovu održivost. Dio nastavnika ne vidi potrebu za promjenama jer smatraju da je projekt postigao svoj cilj u povezivanju učenika, zabavi i učenju.

4. Zaključak

Projekt "Igre unplugged" pokazao se kao vrijedna inicijativa koja je omogućila učenicima da kroz igru razvijaju suradničke vještine, komunikaciju, kreativnost i kritičko razmišljanje, dok su istovremeno smanjili korištenje tehnologije. Posebno se ističe pozitivan utjecaj na motivaciju, socijalizaciju i atmosferu u učionici, zatim druženje bez tehnologije, povezivanje učenika i očuvanje tradicionalnih igara. Međutim, sudionici su uočili i određene izazove u provedbi projekta. Dodatno opterećenje za nastavnike, neujednačena provedba, manjak motivacije kod dijela učenika i utjecaj na redovnu nastavu bili su glavni nedostaci. Kao potencijalna poboljšanja predloženi su bolja organizacija, smanjenje učestalosti, provođenje igara na otvorenom te prilagodba temama i prigodnim danima.
Unatoč izazovima, većina sudionika želi nastaviti s projektom, dok ih manji dio ne vidi daljnji smisao. Ovi rezultati ukazuju na to da je projekt u velikoj mjeri ispunio svoj cilj, ali bi mogao biti poboljšan kroz strukturiraniji pristup, bolju prilagodbu nastavnim obvezama i veću fleksibilnost u provedbi.
Zaključno, "Igre unplugged" vrijedan je školski projekt koji potiče učenje kroz igru, razvija socijalne vještine i smanjuje ovisnost o tehnologiji te ima potencijal za nastavak uz određene prilagodbe koje bi omogućile još veću učinkovitost i dugoročnu održivost. Integriranjem igara u redovnu nastavu i stvaranjem strukture koja omogućava lakšu provedbu, ovaj projekt može postati trajni dio školskih aktivnosti, donoseći dugoročne koristi učenicima i nastavnicima.

5.Literatura

[1.] Dissing Sandahl, Iben. Igra na danski način: kako igrom odgojiti uravnoteženu, otpornu i zdravu djecu. Zagreb: Egmont; 2019.
[2.] Duran, Mirjana. Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap; 2001.
[3.] Lyons, Suzanne. Suradničke igre u odgoju i obrazovanju: izgradnja zajedništva bez natjecanja od vrtića do srednje škole. Zagreb: Naklada Kosinj; 2024.
[4.] Sahlberg, Pasi. Neka se djeca igraju: kako će više igre učiniti naše škole boljima i pomoći djeci napredovati. Zagreb: Školska knjiga; 2023.