

Iskustva iz prakse

Metodika 17
Vol. 9, br. 2, 2008, str. 359-363
Iskustvo iz prakse
Primljeno: 01.06.2006.

PONAVLJANJE POVIJESTI METODOM IGRE U 8. RAZREDU OSNOVNE ŠKOLE

Slavica Ćosić

OŠ Vladimir Nazor Čepin

Sažetak – Sat ponavljanja je učiteljima najteže i najnezahvalnije organizirati jer je vrlo teško postići maksimalnu učeničku koncentraciju i aktivnost svih učenika, dok je istodobno učenicima najdosadniji, pogotovo ako se svode na klasično propitivanje. Jednostrano učenje povijesti – ‘štrebanje’ i reproduciranje – izaziva opravdan revolt učenika jer se takva nastava pretvara u pedagoško nasilje. Aktivne metode, a jedna je svakako i igra, dopuštaju učeniku da bude autonoman. U nastavi povijesti preporučuju se prakseološke metode (metode praktičnih radova) kao vježbanje lijepoga govora, čitanja i sastavljanja eseja, crtanje zemljovida, shema, izrada portfolija – mapa (Rendić Miočević, 2000). Igra je također priznata kao metoda i treba je povremeno prakticirati, barem kao osvježenje na satima ponavljanja.

Ključne riječi: ponavljanje, aktivne metode, igra, komunikacija, tolerancija.

PRIMJENA IGRE

Ako se igra primjenjuje od 5. do 8. razreda osnovne škole, onda to postaje zanimljiva i ugodna navika. Mislimo da je postupak uvijek isti, ali učenici redovito dodaju nešto novo, promijene pravila, dopune ih, smisle nove igre i pravo je osvježenje pustiti njihovoj mašti i kreativnosti na volju. Ponesu nas i daju motivaciju za izradu novih igara.

Igra kao metoda prikladna je osobito na satima ponavljanja, kako kod primjene stečenog znanja tako i pri sistematizaciji gradiva.

Jednako tako je prikladna i na satima obrade novog gradiva:

- na početku sata za motivaciju učenika
- tijekom sata za zadržavanje ili povratak koncentracije učenika
- u završnom dijelu sata pri primjeni novostečenog znanja (Dukić, Janković, 2005).
- Igrom se kod učenika:
 - razvija sposobnost usmene komunikacije
 - razvija tolerancija prema drukčijem mišljenju
 - uči slušati
 - jača samopuzdanje
 - razvija osjećaj zadovoljstva usvojenim znanjem i
 - potiče natjecateljski duh.
- Sve su to danas priželjkivane vještine na tržištu rada.

PRIMJERI IGARA

Neke igre, koje učenici već igraju prethodne tri godine, prihvatili su u potpunosti i ne treba im posebno objašnjavati pravila. Primjerice igra **vješala**. Dovoljno je reći da netko nacrtava vješala na ploču, za evokaciju (dok upisujem sat u dnevnik), odredim koliko slova ima zadani pojam, i igra počinje.

Takva igra je i **grozd**. Naznačim na ploči što ponavljamo i dolaze redom, prema mjestu sjedenja, vezati svoj pojam. Na kraju, ako netko želi, ili ja, zatražimo objašnjenje za određeni pojam, koje daje učenik čija je to ideja. Ne zna li objasniti, vjerojatno mu je netko šapnuo što da napiše.

Križaljke izrađuju vrlo brzo, kao i **asocijacije**, sada već s 4 kolone i 4 pojma uz 4 rješenja za kolone i konačno rješenje. Povjesničari pregledaju prije mene i prije nego li umnožimo pisačem.

Rebuse još uvijek crtaju rijetki pojedinci jer osim ideje treba imati i likovnog dara.

Kocka je neiscrpna mogućnost. Bilo da je već gotova, tzv. napisani pojmovi, događaji, godine, osobe...ili ih zadaju i pišu sami učenici, pa onda lijepe na kocku. Varijacije su poželjne što češće. Na kocki se mogu naznačiti samo početna pitanja: tko?, što?, gdje?, kada?, kako?, zašto?, a učenici prvo samostalno pripreme pitanja, provjere u paru i skupini da se ne ponavljaju. Zatim jedna skupina postavlja pitanja drugoj koja baca kocku. Svi učenici su aktivni jer se svi izredaju u odgovaranju i u postavljanju pitanja. Cijeli razred igra jednom kockom. Ali može i svaka skupina za sebe izraditi svoju kocku i igrati u svojoj grupi.

KOCKA I

Izrezati, upisati na plohe 6 (događaja, pojmova, osoba, godina, bitaka... po izboru samo jedno) te zalijepiti na kocku.

Igrajte igru tako da svako baci kocku i objasni ono što je okrenulo.

ili

KOCKA II

Napisati pitanja: **TKO? ŠTO? GDJE? KADA? KAKO? ZAŠTO?** prije lijepljenja kocke. Bacati redom kocku i usmeno postaviti pitanje sa zadanom upitnom riječi (jedan baca kocku i odgovara na pitanje, drugi postavlja pitanje).

ili teži zadatak

KOCKA III

Kocka sa zadacima:

OBJASNI, DOKAŽI, PRIMIJENI, RAZMISLI, ZAKLJUČI, NAVEDI.

Zadatke pokušajte smisliti sami. Potražite pomoć učitelja, ako treba.

Zemljovid sa zastavicama je igra koju učenici vole. Raznolika je, svi u skupini imaju poseban zadatak, a na kraju je rezultat vrlo efektan i za njih i za cijeli razred.

Ovo je primjer iz Drugog svjetskog rata. Tako se može smisliti za svaku cjelinu, ili još bolje, ostaviti učenicima da sami prikažu što žele iz teme koju ponavljamo.

ZEMLJOVID SA ZASTAVICAMA

Izreži u bojama zastavice i **naljepi** na čačkalice. **Upiši** odabrani podatak na zastavicu – samo jedan: glavna bojišta, članice Trojnog pakta i Saveznika, konferencije i sporazume, kapitulacije, velike bitke i sl.

Pronađi odgovarajuće mjesto na zemljovidu i **ubodi** zastavicu.

Igra uloga je dobra za učenike koji imaju sklonosti prema scenskom nastupu i dramskom izrazu. Uz to treba "dobro" poznavati navike osobe, podatke iz biografije, izvora itd. Tada je lakše prikazati osobu. Igra se uvijek u skupini.

IGRA ULOGA

Odaberite situaciju koju možete ispričati, objasniti i prikazati samo s nekoliko dijaloga (na satu kraće, a kod kuće duže):

- Teheran,
- Jalta,
- Potsdam,
- Tito – Šubašić,
- Drugo zasjedanje AVNOJ-a,
- ZAVNOH i sve drugo što želite.

Intervju je prihvatljiviji i lakši za učenike, jer ga izvode sjedeći i ne moraju se kretati na sceni. Rade u paru.

INTERVJU

Predstavite odabranu osobu odgovarajućim pitanjima i odgovorima:

- Tito-Šubašić
- Staljin u Teheranu, Jalti ili Potsdamu
- Čerčil
- Hitler i sl. po izboru.

Uvijek mogu dodati svoj izbor.

I **domino** igru igraju od 5. razreda, ali je ta igra uvijek izazovna. Prilažem primjere svojih igara.

Razradila sam sve cjeline pa na kraju godine dobro dođu za sistematizaciju godišnjeg gradiva.

EUROPSKE DIKTATURE

	25. X. 1929.	“CRNI PETAK” U NEW YORKU	VELIKA GOSPODARSKA KRIZA	SAD	1919.
NACISTIČKA STRANKA	OŽUJAK 1919.	FAŠISTIČKA STRANKA	1922.	“POHOD NA RIM”	1929.
SPORAZUM SA SVETOM STOLICOM	DRŽAVA VATIKAN	LATERANSKI UGOVOR	1925.	FAŠISTIČKA DIKTATURA	DUČE
BENITO MUSSOLINI	1920.	KOMUNISTI- ČKA DIKTATURA U RUSIJI	1922.	NAZIV SSSR	1924. – 1953.
STALJINOVO DOBA	KULT LIČNOSTI	MUSSOLINI STALJIN HITLER	1923.	POHOD NA MÜNCHEN	1933.
NACISTIČKA DIKTATURA	ADOLF HITLER	FÜHRER	1935.	NÜRNBERŠKI ZAKONI	1938.
PROGONI ŽIDOVA	TREĆI RAJH	NJEMAČKO CARSTVO	“VIŠA RASA”	ARIJEVCI	

REPUBLIKA HRVATSKA OD 1990. DO DANAS

	1990. – 1999.	DOBA FRANJE TUĐMANA	KOLOVOZ 1990.	POBUNA U OKOLICI KNINA	1991. PLITVICE
ORUŽANI SUKOB HRVATSKE VOJSKE I JNA	SVIBANJ 1991.	REFERENDUM U RH	25. VI. 1991.	HRVATSKA SAMOSTALNA I SUVERENA DRŽAVA	8. X. 1991.

PREKID VEZA S JUGOSLAVIJOM	1991. – 1995.	RAT U HRVATSKOJ	15. I. 1992.	MEĐUNARODNO PRIZNANJE RH	1992.
HRVATSKA ČLANICA UN-a	1992.	RH ČLANICA OESS-a	1993.	VOJNE AKCIJE ZA OSLOBAĐANJE OKUPIRANIH PODRUČJA RH	1995.
»BLJESAK I OLUJA«	21. XI. 1995.	DEJTONSKI MIROVNI SPORAZUM	1996.	RH ČLANICA VIJEĆA EUROPE	1998.
PAKT O SIGURNOSTI I SURADNJI U JUGOIST. EUROPI	1998.	REINTEGRACIJA ISTOČNE SLAVONIJE I BARANJE	31. VIII. 1999.	PAKT O STABILNOSTI U JUGOISTOČNOJ EUROPI	2000. VIŠE STRANAČKI IZBORI
POBJEDA KOALICIJE	LISTOPAD 2001.	SPORAZUM O STABILIZACIJI I PRIDRUŽIVANJU EU	VELJAČA 2003.	ZAHTEJEV ZA ČLANSTVOM U EU	

Preporučujem da svaku igru povežete s nekom pričom o Europi. Primjerice: Europljani se međusobno ubijaju i silaze u pakao, Da se ne zaboravi (holokaust i genocid), Europa više ne vlada svijetom, A sada...treba li bolje ujediniti Europu, Kakva Europa.

Više od 50 anegdota nudi knjiga Povijest u zrcalu anegdota. Kratke su i lako primjenjive, bilo na satu obrade, bilo na satu ponavljanja, prije ili poslije seminarskih radova, za vrijeme igara... Npr. o de Golu, Hruščovu, Čerčilu, Wilsonu, Roosewelthu, Kennedyju, Trumanu, "Križnom putu" u Bjelovaru.

ZAKLJUČAK

Primjenom igre ostvaruje se veći stupanj spontanog i dobrovoljnog rada, lakša komunikacija i osjećaj zajedništva između nastavnika i učenika te učenika i učenika.

(Dukić, Janković, 2005)

Igrom ostvarujemo i odgojni zadatak nastave povijesti, tj. njegujemo opće vrijednosti: toleranciju, suradnju, uvažavanje različitosti, razvijanje radnih navika, razvijanje svijesti o miroljubivom rješavanju problema.

(Koren, 2004)

LITERATURA: vidi popis literature u inačici članka na engleskom jeziku.