




Dr. Nina Novak,
Zavod RS za šolstvo

Zakaj je učencem na razredni stopnji potrebno zagotavljati čas in prostor za igro?

Otroška igra je naravna dejavnost, ki je notranje motivirana; otrok v njej uživa; pomemben je proces oz. igralna dejavnost in ne nujno doseganje ciljev; omogoča ustvarjanje konteksta za otrokov razvoj (gibalni, čustveni, socialni, spoznavni) in učenje. Gre za priložnosti, da otroci razvijajo domišljijo, samoregulacijo, učno motivacijo, socialne in sporazumevalne zmožnosti, predstavno mišljenje (L. Marjanovič Umek, 2001). Igra je za otroke nekaj naravnega, nič zapletenega. Otrok se preprosto igra, ne da bi mu kdo pokazal, kako se to počne. Igra bi morala biti prevladujoča dejavnost vsakega otroka. Igra omogoča razvijanje pozornosti, krepi željo po odkrivanju novega. Igra sama po sebi deluje v coni bližnjega razvoja in je vedno rahlo nad učenčevimi trenutnimi zmožnostmi, odvija se lahko le v varnem in spodbudnem okolju in pripelje do dosežkov na različne načine. Avtorici Dolar Bahovec in Bregar Golobič (2004) opisujeta, da gre pri otroku za občutek, da smeš to, da znaš, da zmoreš in še uživaš pri tem. Univerzalnost igre (v prostoru in času) je povezana z dejstvom, da se v igro preslikava širši družbeni in kulturni prostor oz. načini življenja v najširšem pomenu besede, ki spreminjajo vsebino in obliko igre in igrače oz. igralne materiale, ne pa osnovnih zakonitosti in specifičnosti igre (Marjanovič Umek, 2001).

V šoli je prostor tako za prosto, kot tudi didaktično igro. S prosto igro učenec razvija dojemanje sveta okoli sebe, razvija učenčevo ustvarjalnost in domišljijo, razvija socialne odnose in jim pomaga pri gradnji notranje motivacije na področju psihomotoričnega

KAJ LAHKO IZVEMO IZ RAZISKAV?

- V raziskavah je bilo ugotovljeno, da imajo otroci v povprečnem dnevu le pol ure časa za prosto igro (v vrtcu, kasneje bistveno manj). Preostali čas je večinoma zapolnjen s poučevanjem matematike in pismenosti (Miller in Almon, 2009, v Kos in Jerman, 2013).
- Največji upad proste igre se je zgodil pri igri otrok z vrstniki na prostem (Gray, 2011).
- Če odrasli igro ves čas prekinja in otroke priganja, potem otroci igro razvrednotijo, saj vnaprej predvidijo, da ne bo dovolj časa, da bi se igra razvila in zato vanjo ne vlagajo truda (Tovey, 2007).
- Predstave javnosti o tem, kaj je igra, se spreminjajo ... Starši menijo, da so kartice za hitro učenje igra (Fisher, Hirsh-Pasek in Golinkoff, 2008).
- Raven stresnega kortizola pri otrocih, ki so jih pustili, da se v sobi polni igrač, zatopijo v igro, zmanjšala dvakrat, v primerjavi z otroki, ki so jih po prihodu v šolo posedli za mizo in so poslušali učiteljico, kako jim bere (Betz, idr. 2003).
- Poučevanje z didaktičnimi igrami je učinkoviteje kot klasično poučevanje, kjer gre zgolj za prenos znanja. Didaktične igre pozitivno vplivajo na motiviranost, boljše pomnjenje, trajnost znanja, uspeh in večjo dejavnost učencev (Kapp, 2012).

in kognitivnega razvoj (Hakkarainen, 2006). Prosta igra je učenčeva primarna dejavnost, učenec jo izbere sam, pri čemer ta ne predstavlja priložnosti za usmerjeno učenje, je notranje motivirana, torej je oseba ne izvaja zaradi zunanjih nagrad ali ciljev – igra se izvaja zaradi igre same. Če se učitelj zaveda ciljev in namena proste igre, jo utemeljeno vključuje v dejavnosti učencev.

Primeri proste igre:

- Učenci se prosto igrajo na igralih, ki jih predstavljajo razna gugala, brvi, peskovnik, prostor za taborni ogenj idr. Skrbijo za lastno varnost, sami in v dogovoru s sošolci določajo pravila in zahtevnost igre.
- Učenci iz gradnikov (leseni gradniki, lego kocke, palice, plastelin, glina ipd.) gradijo različne konstrukcije, ki jim sami določijo obliko, namen, funkcijo. Lahko je zgolj domišljjski objekt.
- Učenci v gozdu nabirajo gozdne jagode in druge naravne plodove, jih razvrščajo, uvrščajo, primerjajo, se sprehajajo po gozdu. Med nabiranjem plodov in raziskovanjem gozda tudi plezajo po drevju, se igrajo ob in v potoku, sedijo na tleh, se med igro potiskajo in valjajo po hribu, idr.

Kadar je igra uporabljena pri pouku, govorimo o didaktični igri, katere značilnost je, da z njo dosegamo vzgojno-izobraževalne cilje (Marjanovič Umek, 2001). Didaktična igra je dejavnost, za katero velja, da vsebuje bodisi izziv v obliki naloge ali izziv do nasprotnika, bodisi skupno nalogo, s katero se spoprime posameznik v sodelovanju z ostalimi, je jasno strukturirana z množico pravil, ima jasno določen konec in jasno določene cilje (Oldfield, 1991). Bognar (1991) je zapisal, da je didaktična igra »igri« podobna dejavnost. Povzamemo lahko, da je vsaka igra lahko didaktična igra, če z njo spodbudimo in podpremo otrokovo učenje.

V literaturi najdemo različne klasifikacije iger – odvisno od kriterijev, po katerih igro/igre razvrščamo. Najbolj razširjena klasifikacija **otroške igre** je klasifikacija po Toličiču (1961, v Marjanovič Umek 2006), ki igre razvršča v štiri skupine: funkcijska igra (*tipanje, vlečenje in prenašanje, presipavanje, plezanje, gaganje, gnetenje, trganje, gibalne igre – bibarije, rajalne igre, spretnostne gibalne igre, ustvarjalne gibalne igre z malimi orodji*), simbolna ali domišljjska igra (*otrok mentalno reprezentira (predstavlja) stvari, dogodke ali ljudi, ki dejansko niso prisotni, kar pomeni, da uporablja simbole; npr. otrok*

uporablja različne predmete, osebe, dejavnosti, ki v igri postanejo nekaj drugega, npr. palica postane flavta, igra vlog), igre s pravili (*npr. gibalne igre s pravili, športne igre*), konstrukcijska (ustvarjalna) igra, dojemalna igra (*otrok poimenuje kar vidi, sledi navodilom ali odgovarja na vprašanja, daje navodila, verbalizira svoje pobude ali zahteve*). Didaktične igre lahko delimo na mnogo vrst, tudi glede na področje, na katerem jih uporabimo (*npr. matematične didaktične igre*).

Vsaka vrsta igre se lahko izvaja v več okoliščinah. Didaktične igre se v primerjavi s prostimi otroškimi igrami razlikujejo po tem, da niso spontane, torej ne nastanejo iz otrokove notranje potrebe. Vedno so usmerjene k vnaprej določenemu cilju. Ključno vlogo pri tem ima učitelj (oz. odrasla oseba), ki didaktično igro načrtuje, organizira, sodeluje pri njenem izvajanju in jo skupaj z otrokom tako tudi evalvira (po njej razmišlja, jo vrednoti, obnovi/povzema ugotovitve ipd.). Šele ob uresničitvi vseh naštetih faz gre lahko za kvalitetno udeležanje didaktične igre. Usmeritev profesorice Marjanovič Umek (2022), da »*igra naj ne bo mašilo, ko nimamo kaj početi*«, bi lahko vzeli kot osnovo za skrbno in sistematično načrtovanje igre v učnem procesu.

Primeri didaktičnih iger, ki lahko izhajajo iz proste igre:

- Učenci raziščejo in odkrijejo otroške ljudske igre. S pomočjo učitelja izdelajo podlago za igro (*npr. ristanc, zemljo krast, svinkanje, gumitvist ipd.*) in jo v času za igro nekaj časa izvajajo. Sčasoma v zbirko igre dodajajo nove.
- Učenci izberejo staro pokvarjeno napravo (*npr. star pisalni stroj, računalnik, televizor ...*) in jo v času igre raziskujejo, pri tem odvijajo, zavijajo, konstruirajo, preoblikujejo, ustvarjajo nove ideje in predmete. Kasneje lahko ta igra preide v razvrščanje predmetov in kasneje v raziskovanje snovi.

Vsako vrsto igre lahko postavimo na prosto in s tem postane igra na prostem (Novak idr. 2022).

Treba je ločiti igro in druge didaktizirane dejavnosti. Elementi ali osnovne razločevalne značilnosti igre so (Marjanovič Umek in Zupančič, 2006, str. 5):

- namernost oz. ciljna naravnost (v zgodnjem otroštvu se določena namera sproža spontano, kasneje učitelj ustvari pogoje, da z igro učenec uresničuje cilje),
- odsotnost posledic (igre ne izvajamo zaradi predvidenih zelenih posledic, dejanja se izvajajo

zaradi dejanj samih, zato se otroci lotijo tistih spretnosti, ki se jih pod pritiskom rezultata ne bi),

- notranja motivacija (igra je dejavnost, ki krepi in nadgrajuje sama sebe), omogoča več prijetnih izkušenj in s tem željo po ponovitvi; pomemben dejavnik notranje motivacije je tudi izbira igre,
- samoregulacija; kakovostna igra pelje v samoregulacijo – otrokova zmožnost umiriti se, nadzorovati svoje vedenje, usmeriti pozornost na nalogo.

V šoli bi lahko uporabili izraz igralne dejavnosti ali celo igrivo učenje, ki vpliva na več nivojev otrokovega razvoja (spoznavni, emocionalni, telesno-gibalni in socialno-čustveni). V zgodnejšem obdobju razvoja se otrok igra predvsem s samim seboj, gre za t. i. vzporedno igro, katere glavni proces je raziskovanje in posnemanje. Okrog 4. leta lahko govorimo o prehodu v drugo stopnjo – to je igra s sodelovanjem, ki lahko proti sedmemu letu preide v tekmovanje, kar v povezavi z motoričnim učenjem opredeljuje Jurak (1999) (spodnja razpredelnica):

LETA	STOPNJA	RAVEN	PROCES
1–5	egocentričnost	igra s samim s seboj, vzporedna igra	raziskovanje, posnemanje
4–8	sodelovanje	igranje s partnerjem, igranje v malih skupinah	posnemanje, napovedovanje, razčlenjevanje, sestavljanje
7–12	tekmovanje	igranje v malih skupinah, igranje v ekipah	preverjanje, tekmovanje, razčlenjevanje, sestavljanje, vrednotenje

Naloga učitelja v igri učencev je predvsem:

- zagotoviti varnost,
- zagotoviti spodbuden prostor in igralne predmete,
- opazovati igro in dokumentirati otrokov razvoj,
- občasno se dejavno vključiti v igro otrok.

GIBALNO-SOCIALNA IGRA HIŠA

Naša hiška je sestavljena iz leve polovice, desne polovice in stanovalca. Pri tej igri je lahko poljubno število igralcev, le da je to število deljivo s tri. Trojice stojijo v krogu. Po dva v trojicah se primeta za roke, eden pa stopi med njiju. Voditelj igre stoji sredi kroga, hiške pa okrog njega. Stanovalci (v hiškah) so obrnjeni proti voditelju in glede na njihovo desno oz. levo stran določimo, kdo od zunanjih dveh igralcev je levi in kdo desni. Voditelj reče: »Menjajo levi!«, »Menjajo desni!« ali »Menjajo stanovalci!«. Iz vsake trojice skoči po ena oseba, te se morajo med sabo menjati – pri menjavi morajo postati del druge hiše. Med menjavo se poskuša voditelj vrniti na eno prosto mesto in če mu to uspe, ostane drugi igralec brez hiše in s tem postane voditelj – čigar naloga je čim prej postati del hiške. Voditelj lahko zakliče tudi: »Potres!« Tedaj zbežijo vsi člani vsake hiše in oblikujejo nove hiše.

Odrasli lahko dvigne raven igre z naslednjimi načini (po Oerter, 2000): učiteljeva ilustracija dejanja, spraševanje po dejanju, jezikovno dopolnilo, jezikovno opisovanje dejanja, pozivanje k dejanju, zaznamovanje konca dejanja, razlaga dejanja ali stanja, pomoč pri izvedbi dejanja, usmerjanje pozornosti na dejanje.

Še en razlog za umeščanje igre v učenje lahko navedemo: igra je predhodnica učenja z raziskovanjem



Slika 1: Razvijanje veščin raziskovanja skozi igro. (Prirejeno po Perry, Hogan, Merlin, 2000)