



 **Dr. Leonida Novak,**  
Zavod RS za šolstvo

# Delavnica

## Didaktična igra kot priložnost za spremljanje razvoja otroka

### Uvod

Pri pouku na razredni stopnji se še vedno spodbuja prosta, nestrukturirana igra, ki ima druge zakonitosti kot didaktična igra. Didaktična igra omogoča spremljanje otrokovega razvoja in napredka. Zato je treba k didaktični igri pristopiti premišljeno, sistematično in z jasnimi ciljem.

Študijske skupine za razredni pouk (avgust 2019) so vključevale tudi delavnico, namenjeno didaktični igri. Učitelji so v predstavljeni delavnici preizkusili tri didaktične igre. Poleg preizkušanja iger je bil namen delavnice tudi določiti kriterije, po katerih bi lahko spremljali sodelovanje učencev v njih in po katerih bi tudi učenci lahko vrednotili svojo uspešnost. Priporočilo učiteljem, ki vključujejo didaktično igro v pouk različnih predmetov, je, da razmislijo, kaj lahko naredijo z zbranimi dokazi o sodelovanju učenca v igri; kako zbrane informacije in dokaze o učenčevem sodelovanju uporabiti za nadaljnje učenje in poučevanje.

### O igri

Nekaj teoretičnih izhodišč delavnice prikazuje spodnja shema:

<p>IGRA je najlažji način, da se učencem približa zahtevne učne vsebine in se jih prilagodi njihovim kognitivnim, socialnim in čustvenim sposobnostim.</p>	<p>PROSTA IGRA kot učenčeva primarna dejavnost, ki si jo učenec izbere sam, in je priložnost za usmerjeno učenje.</p>	<p>DIDAKTIČNA IGRA je aktivnost, ki pomeni za učence zabavo in užitek, hkrati pa učenci ob igranju igre usvajajo učne cilje (Brousseau, 1997).</p>
<p>DIDAKTIČNA IGRA je aktivnost, 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).</p>	<p>Kadar je igra uporabljena pri pouku, govorimo o didaktični igri, katere značilnost je, da z njo dosegamo vzgojno-izobraževalne cilje (Marjanovič Umek, 2001).</p>	<p><b>Kriteriji dobre DIDAKTIČNE IGRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• igra naj ustreza starosti učencev, njihovemu predznanju, zmožnostim in interesom;</li> <li>• ob igranju igre je aktivna večina otrok v razredu (najbolje vsi);</li> <li>• vsak učenec mora imeti priložnosti, biti uspešen kot posameznik ali kot del skupine;</li> <li>• igra mora imeti primerno vsebino, da lahko pride do realizacije učnih ciljev (učinkovitost učenja in preseganje učnih ovir) (Vankuš, 2015).</li> </ul>
<p>OTROŠKA IGRA je kompleksna dejavnost, katere osnovne značilnosti so: namernost, usmerjenost na predmete, odsotnost posledic, notranja motivacija in alternative stvarnosti (Marjanovič, Zupančič 2001).</p>	<p>DIDAKTIČNA IGRA je igri podobna dejavnost (Bognar, 1987).</p>	<p>Posledice pomanjkanja PROSTE IGRE pri otrocih:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• povečana anksioznost,</li> <li>• depresija pri mladih,</li> <li>• zmanjšan občutek nadzora nad lastnim življenjem,</li> <li>• več narcisoidnosti,</li> <li>• simptomi hiperaktivnosti in pomanjkanja pozornosti (Gray, 2013).</li> </ul>



Slika 1: Učiteljice na študijski skupini na OŠ Markovci pri igranju igre Peter in volk.

## Predstavitev delavnice Didaktična igra kot priložnost za spremljanje razvoja otroka

Vsa gradiva in podlage za igre, ki so bile predstavljene v delavnici na študijskem srečanju, so objavljene v spletni učilnici ŠS razredni pouk. Opisi iger s cilji in kriteriji za spremljanje so prikazani v spodnji razpredelnici:

R. Rajović (2013) kot igre, dobre za razvoj potencialov v možganih, postavi tudi stare (otroške ljudske) igre, kot so: frnikole, gumitvist, ristanc, ravbarji in žandarji ... Poudari, da so to idealne igre, saj se z njimi razvija akomodacija, orientacija, ravnovesje, otrok mora razmišljati, kam se bo skrila, skratka otrok razmišlja. Ena od teh iger je bila ponujena tudi učiteljem na študijskem srečanju (Sliki 2 in 3).

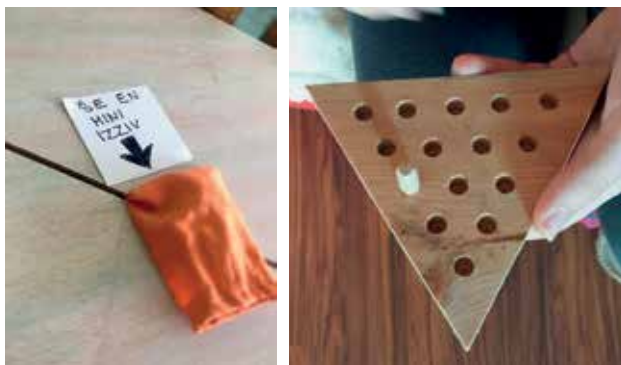
## Sklep

Razloge, zakaj je igro dobro vključevati v vsakodnevne šolske dejavnosti mlajših (in starejših) učencev, pojasnjujeta Brawn in Patte (2013), ko navajata posledice

Preglednica 1: Ponujene igre udeležencev v 5. delavnici.

IGRA MEDVED V TRGOVINI <sup>1</sup>	IGRA: V RESTAVRACIJI	IGRA: PETER IN VOLK
		
<p><b>Cilji igre za učence:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• uriti seštevanje enomestnega števila in/ali desetice (številski obseg lahko spreminjamo);</li> <li>• samostojno in glede na predznanja sestavljati računske situacije;</li> <li>• sodelovati v skupini.</li> </ul>	<p><b>Cilji igre za učence:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utrditi znanja o izbrani temi;</li> <li>• sodelovati v razpravi;</li> <li>• v sodelovanju presojsati odgovore.</li> </ul>	<p><b>Cilji igre za učence:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interpretirati in poustvariti doživetje skladbe Sergeja Prokofjeva: Peter in volk;</li> <li>• upoštevati navodila za igro;</li> <li>• sodelovati v skupini.</li> </ul>
<p><b>Učenec in učitelj lahko spremljata:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ustreznost sestavljanja računov;</li> <li>• pravilnost izračuna;</li> <li>• možnost sodelovanja v paru (poslušanje in odzivanje).</li> </ul>	<p><b>Učenec in učitelj lahko spremljata:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poznavanje pojmov;</li> <li>• razumevanje in razlaganje pojmov in pojavov;</li> <li>• ustreznost utemeljevanja;</li> <li>• smiselnost sklepanja;</li> <li>• možnost sodelovanje in upoštevanja pravil.</li> </ul>	<p><b>Učenec in učitelj lahko spremljata:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ustvarjalnost v odzvih na vsebino skladbe;</li> <li>• sodelovanje v skupinski igri.</li> </ul>

<sup>1</sup> Ideje za igre smo povzeli in priredili po spletnem portalu učiteljice Katica Konstantinovič, ki bo svoje igre predstavljala tudi na Konferenci učiteljev razrednega pouka v Laškem, 11. in 12. marca 2019.



Sliki 2 in 3: Učiteljem ponujen izziv.

pomanjkanja igre na razvoj otroka. Le-te prikazuje Shema 1.

Kakovostna igra pelje v samoregulacijo (otrokova zmožnost umiriti se, nadzorovati svoje vedenje, usmeriti pozornost na nalogo). Velikokrat se pojavlja vprašanje, kako pomagati otrokom do samoregulacije. Mogoče je odgovor, »Pustimo se jim igrati«.



**Viri in literatura:**

Bognar, L. (1987). *Igra pri pouku na začetku šolanja*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.

Brousseau, G. (1997). *Theory of didactical situations in mathematics*. Dordrecht: Kluwer Academic.

Gray, P., (2013). *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. New York, NY: Basic Books.

Brown, F., Patte, M. (2013). *Rethinking Children's Play*. London: Bloomsbury Academic.

Konstantinović, K. (2019). *Kreativni kutak učionice*. Školski portal. Pridobljeno 8. 1. 2020 s <https://www.skolskiportal.hr/kolumne/kreativni-kutak-ucionice/>.

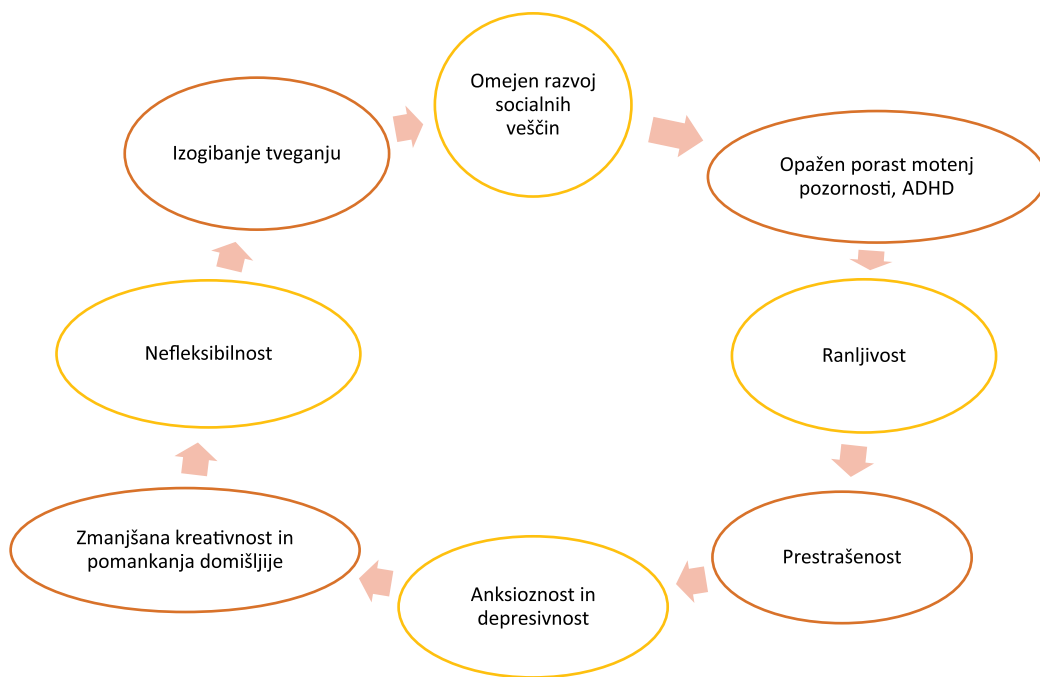
Marjanovič Umek, L. (2001). *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Oddelek za psihologijo Filozofske fakultete.

Oldfield, B. J. (1991). Games in the LEarning of MATHematics. Part 1: A classification, *Mathematics in School*. 20 (1), str. 41–43.

Rajović, R. (2019). *Kako z igro spodbujati miselni razvoj otroka*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Spletna učilnica, ŠS – razredni pouk (2017). 5. *Delavnica: Didaktična igra kot spremljanje razvoja otroka*. Pridobljeno 8. 1. 2020 s <https://skupnost.sio.si/mod/folder/view.php?id=317172>.

Vankuš, P. (2005). History and Persent of Didactical Games as Method of MATHematic's teaching. V: *Ada Didactica Universitatis Comenianae Matematics*, št. 5, str. 53–56.



Shema 1: Posledice pomanjkanja igre za razvoj otroka.