

Didaktične igre v vrtcu in šoli



■ **Melita Rožič**, vzgojiteljica predšolskih otrok, prof. razrednega pouka, je zaposlena v Vrtcu Vodmat. Vrsto let je bila prostovoljka pri Zvezi Sožitje.

Didaktične igre ponujajo veliko načinov za uspešnejše vzgojno-izobraževalno delo. Pogosto se uvrščajo med funkcionalne igre, saj razvijajo posamezne otrokove sposobnosti. So eden od učinkovitih motivacijskih dejavnikov za učenje. Pri otroku izzovejo večjo pozornost, interes, povečajo njegovo aktivnost in spodbujajo medsebojno sodelovanje.

Otrok se ne igra zato, ker bi tako zahtevala okolica, pač pa zato, ker mora zadovoljiti svoje notranje potrebe. Igra ima za otrokov razvoj velik pomen, saj ima izobraževalno vrednost, vzgojno, socialno, zabavni vidik, otroku omogoča samostojnost, izraznost, spontanost in samozavest, navaja ga na določen napor, aktivnost, odraslemu pa omogoča preučevanje otroka (Horvat, 1997). Otroci se ne igrajo, ker bi jih nekdo nagradil, ampak zato, ker v igri uživajo. Z njeno pomočjo se učijo to, kar jih drugače ne pritegne.

Didaktična igra kot motivacijsko sredstvo

Didaktične igre pri otroku vzbujajo motivacijo in radovednost, težnjo po spoznavanju novega, neznanega ob srečanju s problemsko situacijo. Marentič Požarnikova (2000) deli motivacijo na zunanjo (kadar se otrok uči zaradi zunanjih posledic, kot so ocena, pohvala, izogibanje graji) in notranjo motivacijo (izhaja iz izziva, radovednosti, interesa, samostojnosti obvladovanja nečesa, neodvisnosti odločanja za akcijo in notranjega kriterija uspešnosti). Didaktične igre so primer notranje motivacije, saj je cilj delovanja v dejavnosti sami. Z igrami spodbujamo željo po razvijanju sposobnosti, željo, da bi dosegli nekaj, kar jih zanima, obvladali določeno spretnost, spoznali in razumeli nekaj novega. Didaktične igre razvijajo otrokovo znanje, sposobnosti, spretnosti, stališča in mišljenje.

Vrste didaktičnih iger

Didaktične igre avtorji različno delijo. Bognar (1987) deli didaktične igre na:

- *Igre vlog*, ki predstavljajo temeljno značilnost otroških iger. Cilji iger vlog so timsko delo, aktivnost otrok, prakticiranje pridobljenega znanja, spodbujanje in vzdrževanje motivacije, pridobivanje vpogleda v problematiko medosebnih odnosov, izražanje čustev, razvijanje zavedanja lastnega ču-

stovanja in čustvovanja drugih, razvijanje senzibilnosti in empatije, odkrivanje in vadenje novih oblik vedenja in odzivanja.

- *Igre s pravili* omogočajo vgradnjo zelo konkretnih vzgojno-izobraževalnih nalog, hkrati pa so lahko zelo preproste za uporabo. Temeljna značilnost igre s pravili so prav pravila, ki jih lahko jemljemo dobesedno ali pa jih spreminjamo, prilagajamo starosti in zna-



Foto: Peter Prebil

nju učencev ter potrebam pouka.

- *Konstruktorske igre* razvijajo motoriko, domišljijo, kombinatoriko in ustvarjalne sposobnosti. Pri igrah je pomembno, da je izvajanje spontano in da so otroci ustvarjalni. Gradivo je konkretno, vedno nastane končni izdelek, ki je pogosto pripomoček v igri. Delimo jih na:
 - igre z naravno, neoblikovano snovjo (gline, pesek, kamen, plodovi ...),
 - igre z delno oblikovano snovjo (žica, papir, vrvica, slamice ...),
 - igre s konstrukcijskim gradivom, ki ga sestavljajo posebej narejeni elementi za gradnjo (modeli kock, raznolike škatle z različnimi elementi za gradnjo),
 - igra s figuralnimi elementi, pri kateri uporabljamo elemente, ki ponazarjajo kak objekt ali živo bitje. Otroci jih vgrajujejo v kompleksnejšo rešitev, ki jo odkrijejo šele med igro.

Kamenov (1981, po Bognar, 1987) pa didaktične igre deli glede na vsebino:

- *Domine, slike v parih, igre tipa »črni peter«*. Bistvo teh iger je iskanje parov.
- *Igre posploševanja*, ki od otroka zahtevajo odkrivanje podobnosti ali posploševanje skupne lastnosti, ki jo potem tudi uporabi.
- *Igre strategije in zavajanja* (npr. šah, dama, potapljanje ladjic, monopoli). Cilj dosežemo z zavajanjem nasprotnika.
- *Labirinti in igre za bistro glave* (križanke, rebusi). Otrok mora odkriti zvezo, smer, smisel ali vsebino v zapletenih spletnih odnosov.
- *Igre tipa »človek ne jezi se«*. V skladu s številko, ki jo pokaže kocka, v smeri in po vrstnem redu premikanja mora otrokova figura priti v cilj pred drugimi.
- *Igre s programiranimi igračkami*, ko igralec sam preveri pravilnost svoje rešitve, npr. lučka zasveti. Vsebine so lahko zelo različne in vključujejo vse logično-matematične in zaznavne načine.
- *Zloženke, sestavljanke in dopolnjevanke* vključujejo zlaganje, sestavljanje in dopolnjevanje slik ali tridimenzionalnih predmetov.
- *Igre konstruiranja in uvrščanja* zahtevajo analizo predmetov ter načrtovanje ter kombiniranje materiala v celoto.
- *Igre z barvami in oblikami* otroku omogočajo kombiniranje geometričnih oblik in barv po lastni zamisli, po vnaprej dogovorjenem pravilu ali v skladu

z omejitvami, ki jih nalaga material.

- *Logično-matematične igre* (igre enakosti, kombinatorične igre) zajemajo vse igre, ki zahtevajo logično-matematične operacije.
- *Igre opazovanja in razpoznavanja* (npr. otrok po okusu ugiba, kaj je v vrečki) so sestavljene predvsem iz tekmovanja v ostrini in uporabi čutil.
- *Vidne igre* zahtevajo iskanje netočnosti ali napak na slikah ter igre z materialom ali z različnimi sekvencami nekega dogajanja, ki mu je treba določiti pomen, potek, vzrok ali sporočilo.
- *Primerjalne in ocenjevalne igre*, pri čemer gre za iskanje razlik med skupinami, iskanje edine možne ali najboljše možne rešitve (poišče najkrajšo pot do cilja).
- *Spominske igre* zahtevajo sposobnost pomnjenja (spomin).
- *Besedne igre* izvajamo s pomočjo glasov, besed, stavčnih sklopov (telefončki, asociativne igre).
- *Pantomimične igre*, pri katerih iz obnašanja in kretenj ugibamo, koga pantomimik predstavlja, kaj počne ali katero sporočilo bi nam rad poslal.
- *Spretnostne igre* zahtevajo manipulativne spretnosti, sposobnost za analiziranje spojev in razvrstitev prvin v nekem materialu ter sposobnost predelave tega materiala v nove celote po nekem pravilu (mikado).
- *Igre, v katerih pravila postavljajo otroci*. Sodelujoči delno spreminjajo pravila znanih iger, si izmišljajo igre k določenim naslovom, izdelujejo načrte za namizne družabne igre.

Vsaka didaktična igra mora vsebovati cilje (ki jih izoblikujemo na podlagi vzgojno-izobraževalnih ciljev in jih lahko preverimo), naloge (ki zahtevajo in hkrati razvijajo duševne funkcije, aktivnosti in sposobnosti mišljenja in dožemanja, doživljanje in ustvarjanje z otroku privlačno vsebino), pravila (kratka, jasna, natančna in prilagojena otrokovim zmožnostim in značilnostim) ter potek igre (otroka mora motivirati za nadaljnje delo, a mu vseeno dati občutek svobode).

Pomen didaktičnih iger za otrokov razvoj

Otrok ob didaktičnih igrah razvija in utrjuje govor (poslušanje drugega, učenje glasov, pripovedovanje, opisovanje), motoriko (roč-

ne spretnosti, koordinacijo, hitro odzivanje), čutila (tip, vonj, sluh), miselne sposobnosti (reševanje problemov, urjenje spomina, posploševanje), domišljijo (izmišljevanje nove igre, oblikovanje pravil), ustvarjalnost, pridobiva izkušnje in znanje, spoznava vrstnike in lastnosti njihovih značajev (samostojnost, pogum), zato so zelo pomembne za otrokov razvoj (Klemen, 2010). Raziskave so pokazale, da didaktične igre v vzgojno-izobraževalnem procesu:

- ugodno vplivajo na vse skupine otrok: z različnimi sposobnostmi, s posebnimi potrebami, hipo- in hiperaktivne, otroke z učnimi težavami,
- ugodno vplivajo na otroke z različnim učnim stilom,
- pripomorejo k hitrejšemu in trajnejšemu pomnjenju,
- razvijajo različne sposobnosti,
- povečujejo motivacijo in interes,
- omogočajo izraznost in zadovoljevanje otrokovih potreb, želja, stisk,
- izzivajo večjo pozornost in lastno aktivnost,
- povečujejo samoorganizacijo, samostojnost in medsebojno delovanje,
- omogočajo divergentno – ustvarjalno in raziskovalno delo,
- zagotavljajo celosten razvoj otroka in pozitiven čustveni odnos do učenja,
- učenje naredijo naravno, zanimivejše, dinamično,
- omogočajo optimalno učno okolje,
- omogočajo optimalen razvoj govornih in motoričnih sposobnosti,
- pripomorejo k manjši utrujenosti (Zver, 1999 v: Zupančič, 2011).

Pri izbiri didaktičnih iger se je treba zavedati, da je zahtevnost igre ključnega pomena za otrokov razvoj. Prevelika zahtevnost in težavnost didaktične igre bo ob neuspehu pri otroku zmanjšala interes za učenje. Pri oblikovanju in izdelavi didaktičnih iger moramo razmišljati o tem, kako bomo lahko igri spreminjali težavnost in tako zagotovili optimalen razvoj za vse otroke. ◀

Literatura

- Bognar, Ladislav (1987): *Igra pri pouku na začetku šolanja*. Ljubljana: DZS.
- Horvat, M. (1997): Opredelitev razlogov za pogosto uporabo iger pri pouku v nižjih razredih osnovne šole. *Pedagoška obzorja*, št. 12 (5–6), str. 262–270.
- Klemen, N. (2010): *Otroska igra*. Pridobljeno 3. 4. 2018 s spletne strani http://www.ringaraja.net/clanek/otroska-igra_733.html.
- Marentič Požarnik, Barica (2000): *Psihologija učenja in pouka*. Ljubljana: DZS.
- Zupančič, Katja (2011): *Vloga didaktičnih iger pri pouku*. *Diplomsko delo*. Maribor: Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta, Oddelek za razredni pouk.