

Poučevanje (jezika) kot drugi učitelj v prvem razredu



Tanja Bergant, univ. dipl. soc. del, dipl. vzg., OŠ Horjul

Učenje jezika v prvem razredu je prepleteno z vsemi predmeti. Igra je pri šestletnikih še vedno najpomembnejša dejavnost. Učenje je najučinkovitejše skozi igro. Za življenje se največ naučimo iz vsakodnevnih situacij, ki jih spreminjamo v igro. Pomembno je ubesediti občutke. Pomembni so pogovori v jutranjem krogu, ko si vzamemo čas za dnevne dogodke, reševanje problemov, življenje v druge, ko poslušamo in slišimo sošolca. Vsak posameznik dobi besedo in priložnost. Učimo se, da je vsak problem rešljiv. Delamo na tem, da začete stvari dokončamo, ker zmoredmo in ne obupamo. Ves čas se učimo, čeprav se igramo. Trudimo se biti prijazni in razumeti drugačnost, pomagati, biti vljudni, strpni in prijateljski. Ne delamo drugim tistega, kar ne želimo, da bi drugi delali nam, predvsem pa se veliko pogovarjamo.

Ključni pojmi: učenje, življenje, igra, pogovor.

1 UVOD

Kratko in enostavno, jasno in konkretno, zanimivo, igrivo in sproščeno se učimo (tudi jezika) v prvem razredu. Moj cilj je učenje za življenje. Izhajam iz vsakodnevnih situacij, iz trenutkov, ki so učencem znani in o katerih veliko vedo.

V prvem razredu se prepleta učenje vseh predmetov. Na urniku so predmeti točno določeni, vendar se ves čas pouka prepletajo: spoznavanje okolja, šport, slovenski jezik, matematika, glasba in ustvarjanje.

Poučevanje in popravljanje jezika se preko igre dogaja ves čas. Igra je v prvem razredu še vedno zelo pomembna in zato z učiteljico razredničarko vsakodnevno poskrbiva, da je le-te čim več, oziroma, da cilje doseževa preko nje. Otroci so stari 6 let in so različni med njimi lahko zelo velike.

Z vsemi začnemo na začetku. Najprej se veliko in največ igramo in pogovarjamo. Začnemo s temami, ki učence zanimajo. Postavljajo vprašanja in nanja odgovarjajo. Aktivno sodelujejo in raziskujejo.

Pri učnem procesu se mi zdi pomembno, da učenci jezik vzljubijo, zato veliko delava na motivaciji in opolnomočenju učencev.

2 IGRA KOT DIDAKTIKA POUČEVANJA

Igra je pomemben didaktični pristop pri starosti prvošolcev (šestletniki). Caon (2008) pravi, da ima igra pri učenju jezika poseben pomen, saj je raba jezika pri podajanju navodil za igranje neizbežna, pa tudi večina iger med samim potekom predvideva rabo jezika. Gre za dvojno vključevanje posameznika v igro, in sicer na sinhronem nivoju (med igro), ko je posameznik v igro vključen in kot takšen motiviran,

ter na diahronem nivoju (pri ponovnem igranju in ustvarjanju igre), ko se zmožnosti nenehno razvijajo in motivacija vodi v preseganje praga znanja posameznika, kar vodi v dinamično učenje.

Baloh (2015) piše, da je za otroka igra temeljna spoznavna izkušnja in hkrati osnova za proces učenja. Z igro otroku ozaveščamo preproste, njegovemu interesu ustrezne sporazumevalne vzorce, ki predstavljajo analitično načrtovane jezikovne strukture. Tempo, obseg in globina sta najprej svobodna, postopoma pa dejavnosti stopnjujemo tako, da usmerjamo in načrtujemo težavnost. Pri igri gre za igralne in raziskovalne dejavnosti, metode in tehnike dela, ki spodbujajo interes za spoznavanje jezika in razvijanje sporazumevalne zmožnosti.

Baloh in Kiswarday (2015) navajata, da je med najbolj znanimi modeli veččutnega poučevanja model VARK (Fleming 1995), kjer se pri načrtovanju igre in učnih dejavnosti predvidi aktiviranje različnih senzornih kanalov (vidni, slušni, kinestetični, bralno-zapisovalni).

Celosten pristop, ki spodbuja bogato in aktivno vključevanje levih in desnih hemisfernih zmožnosti pri igri in učenju, pa zagotavlja tudi Gardnerjev (1995) model multiplih inteligenc (jezikovna, matematično-logična, glasbena, vidno-prostorska, telesno-gibalna, medosebna, notranje refleksivna in naturalistična).

Ti modeli so zelo primerni za učenje v 1. razredu, saj gre za naravne oblike učenja, ki poteka v vsakdanjih življenjskih situacijah. So motivacija za učenje jezika in nudijo spodbudno učno okolje. Učinkovito in spodbudno učno okolje omogoča otrokom, da se počutijo varne, sprejete, da so uspešni. Krepi otrokovo samopodobo, kar je še pomembnejše za otroke z

učnimi težavami, ki imajo praviloma nižjo samopodobo in slabše obvladajo strategije samostojnega učenja ter prilagajanja zahtevam. Učinkovito učno okolje jim preko doživljanja sprejetosti in vključevanja v učni proces pomaga usvojiti strategije za uspešno učenje in aktivno sodelovanje ter jim dvigne motivacijo za učenje in ustvarjanje pozitivnih odnosov.

»Aktivnost mora pritegniti otroka, ga zabavati in učiti. Če se učimo z veseljem, se učimo hitreje, znanje je trajnejše.« (Seliškar 1995, 35).

Potrebno je razlikovati med domišljjsko igro in igro s pravili. Za optimalen razvoj sta pomembni obe obliki. V domišljjski igri najdejo otroci stik sami s seboj, z lastnim nezavednim in z lastno kreativnostjo, urejajo zmešnjavo v svojem notranjem svetu in vzpostavljajo kontrolo realnosti. Otrokovo notranje življenje se razpleta na domišljjski ravni, ne da bi ustavljalo napredovanje v kontroli realnosti. Domišljjska igra vključuje igro vlog, s čimer učenec razvija identifikacijo. Gre za domišljjsko igro, kjer doživljajo situacije z vidika različnih vlog in tudi sebe doživljajo v različnih vlogah. Igra s pravili je pomembna za razvoj samovrednotenja. Tu se učijo usklajevati partnerstvo in tekmovanje ob upoštevanju pravil, s čimer razvijajo samoobvladovanje in samokontrolo.

Igra se uporablja tudi v terapevtske namene, saj je za otroka to kanal za sporočanje, ki je lažji kot pripovedovanje.

3 DNEVNA RUTINA – DOBRO JUTRO Z BRANJEM

Dobro jutro si zaželimo v jutranjem krogu. Nadaljujemo z branjem. Beremo kratke zgodbe, ki se temat-

sko prilagajajo vzdušju, delu leta, otrokovim željam in interesom. Če kateri od otrok prinese svojo knjigo, pogosto v del dneva vključimo tudi te zgodbe, kar pozitivno vpliva na motivacijo otrok, na širjenje interesov, zanimanja.

Največkrat izbiram zgodbe, ki se navezujejo na življenje, na dogodke, na nekaj znanega, kar so otroci že doživeli. Ob teh zgodbah se pogovarjamo o čustvih, občutkih.

3.1 Bralni kenguru

Bralni kenguru spodbuja učence, da preberejo knjige in pripovedujejo o njih. Vsakokrat, ko preberejo knjigo in jo predstavijo v šoli, si narišejo mladička kenguruja v mamin žep.



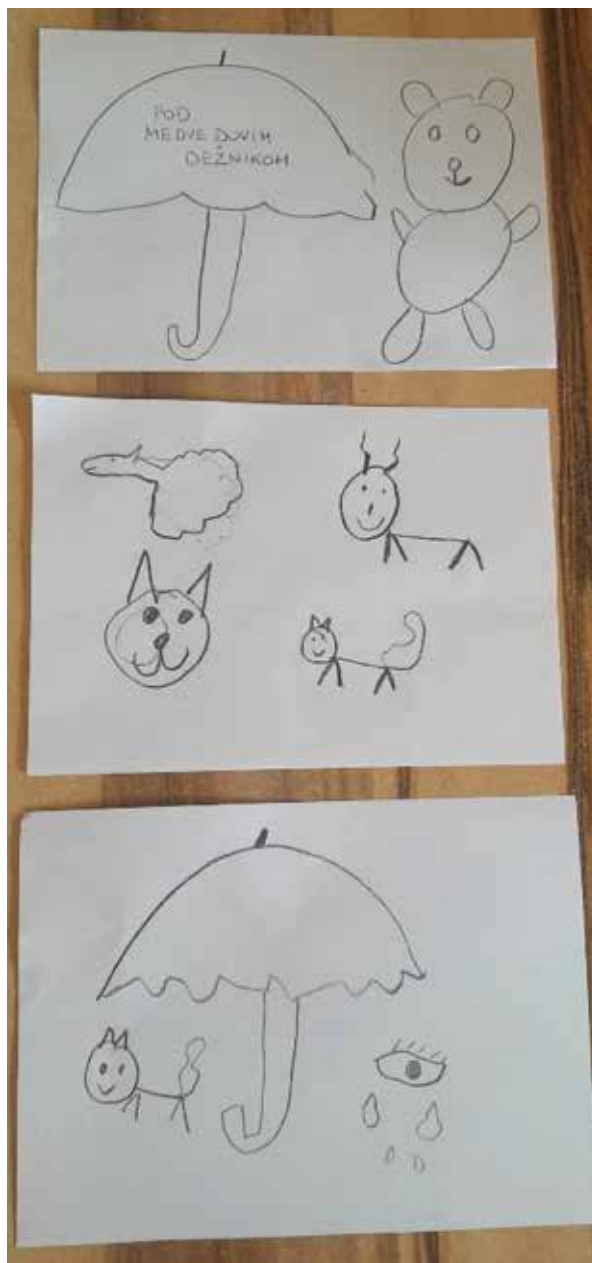
Bralni kenguru učenca, ki pripoveduje.



Bralni kenguruji vseh učencev.

3.2 Slikovni material (piktogrami)

Narišemo slike na določeno pravljico in jih nalepimo na vidno mesto v razredu, kjer imamo zbrane pravljice, ki so tematika našega učnega načrta. Ob slikah, ki so jih učenci narisali, obnovimo vsebino zgodbe. Ob tem se trudimo, da je obnova kratka in da so povedi jasne, razumljive in enostavne.



Primer piktograma zgodbe Pod medvedjim dežnikom.

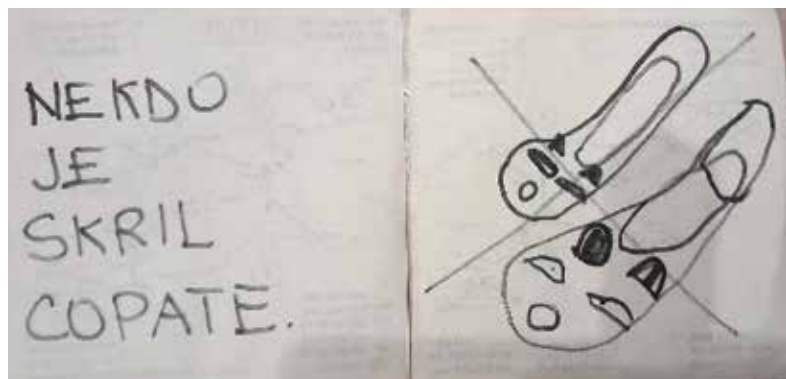
3.3 Zgodbi spremenimo konec

Po prebrani in analizirani zgodbi aktivno iščemo ideje, kako bi zgodbi lahko spremenili konec. Idej je vsakokrat res veliko, ta dejavnost je spodbuda tudi za tiste, ki se manjkrat oglašajo, ki niso radi izpostavljeni.

4 IGRE VLOG

Vsak dan odigramo nek realen prizor, ki se nam je zgodil v šoli ali doma. Razdelimo vloge in se igramo »igralce«.

- Učimo se izražati svoja občutja (strah, veselje, presenečenje ...).
- Rešujemo probleme iz situacij, ki so se nam zgodile v šoli (svojo težavo zapišemo ali narišemo na list in se ob tem pogovarjamo, razdelimo vloge in igramo prizore, rešujemo situacije).



Zapis in risba dogodka, ki smo ga zaigrali.

5 SPROTNO REŠEVANJE KONFLIKTOV

Imamo točno določene besede, ki jih učenci uporabijo, ko je nekdo grob, nesramen ali kako drugače moteč. Ostali mu morajo povedati, da jim to ne paše, preden pridejo do učitelja.

»To, kar si naredil, mi ni všeč.«

»Stop. Ne delaj tega. Boli me. Moti me. Ne paše mi.«

Imamo pravilo, da konflikte rešujejo sami. Točno s temi besedami. Pri besedi »stop« poleg izreke iztegnejo roko in sošolcu pokažejo »stop« tudi z dlanjo.



Znak za sošolca, ko mi ni všeč, kar mi dela.

S tem krepijo svojo osebnost, pridobivajo na samozavesti, oblikujejo samopodobo, počasi izgubljajo strah, sram.

6 POGOVARJAMO SE

Nekateri otroci, ki pridejo iz vrtca v osnovno šolo, se skorajda ne znajo pogovarjati. Na vprašanja ne odgovarjajo iz različnih razlogov. Nekateri zato, ker jih ne razumejo, drugim je nerodno in nimajo izkušnje nastopanja, nekateri se težko izražajo in ne poznajo besed za poimenovanje stvari.

Kratki filmi kot uvodi v pogovore:

- NE NASILJU: <https://www.youtube.com/watch?v=ykeZgcq71LE>
- PRAVI SOŠOLCI: <https://www.youtube.com/watch?v=dDEc4UxGlrc>
- VZTRAJAJ IN VERJEMI VASE: <https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU>
- DRUGAČNE GENERACIJE: <https://www.youtube.com/watch?v=9Hq9rf0XgrI>
- JE RES VSEM DRUGIM BOLJE?: <https://www.youtube.com/watch?v=HEfu2koP8no>
- KDOR DRUGEMU JAMO KOPLJE: <https://www.youtube.com/watch?v=Gq0jfgvvrM>
- DRUGAČNO DARILO – DRUGAČEN: <https://vimeo.com/152985022>
- DAN NESKONČNIH SANJ: <https://www.youtube.com/watch?v=860VTmzeEOI>

Po ogledu filma oz. risanke se pogovarjamo, kaj je bilo zanje sporočilo filma, kaj je problem, kako se bi ga dalo rešiti, kako se kdo počuti, kako bi se ti počutil, če bi bil kateri izmed igralcev. Spoznavamo pojme in vsebino besed, kot so: sočutje, empatija, prijateljstvo, ljubezen, sprejemanje drugačnosti, spoštovanje ...

7 GRAFOMOTORIČNE VAJE

Utrjujemo zapise števil in črk na zanimivejše načine kot samo v zvezek.

7.1 Posoda s sipkimi snovmi

V veliki posodi imamo zdrob, to je »terapevtsko središče« našega razreda. Na igriv način se učimo novih črk, rišemo oblike, se ob tem zabavamo in učimo.



Posoda s koruznim zdrobom.

7.2 Masaža

Vsak dan po hrbtu sošolca v krogu, največkrat v jutranjem krogu, pred seboj rišemo oblike črk in utrjujemo zapis. Sledi glasna izreka, da se slišimo med seboj.



Zapisi črk po hrbtu.

8 RASTEMO S KNJIGO

Spoštujemo knjige. Redno hodimo v knjižnico. Znamo pravilno ravnati s knjigami. Upoštevamo mir in tišino v knjižnici. Za nas je to prostor miru, sprostitve, počitka in uživanja.

8.1 Ura v knjižnici

Knjižničarka nam enkrat tedensko prebere pravljico, ki jo mirno in zbrano poslušamo, potem pa aktivno sodelujemo pri obnovi, odgovarjanju na vprašanja in ustvarjanju na temo vsebine.

8.2 Bralni kotichek v razredu

Tu je oaza miru, pozitivne energije, sprostitve. Postala je rutina odmorov, trenutkov, ko učenci potrebujejo umik na samo.

9 ČESTITAMO OB ROJSTNIH DNEVIH

Vsak učenec slavljenču pove, kaj mu je pri njem všeč. Pohvali ga, njegova dejanja, njegove osebnostne lastnosti. Spomni se dogodka, v katerega je bil slavljenec vpleten in je bil prijeten.



Naš bralni kotichek v razredu.

S tem krepimo samopodobo učencev, vadimo izražanje, vsak izmed njih vsakokrat znova dobi priložnost in izkušnjo nastopanja pred drugimi.

10 KOTIČKI Z DIDAKTIČNIMI IGRAMI, NAREJENI MI V ŠOLI

Učenci se po opravljenem delu lahko odpravijo do omare, kjer so pospravljene didaktične igre. Kadar imava z razredničarko dovolj časa, se posvetiva enemu po enemu. Prideva do učenca in ga opazuje. Ponosni so, ker so uspešni, in z veseljem odgovarjajo na najina vprašanja. Kratko opišejo, kaj delajo, ustvarjajo.

Didaktične igre vsebujejo predvsem individualne miselne dejavnosti, kjer otrok sklepa iz posameznega k splošnemu. Z didaktično igro lahko neprisiljeno obnavljamo otrokova spoznanja, spodbujamo otroka k pazljivosti, vztrajnosti, hitremu odzivanju, natančnemu opazovanju, sklepanju. Z njo aktiviramo otrokove miselne, govorne, fizične, čutne in čustvene dejavnosti.

Didaktična igra pri otroku zbuja interes, lastno aktivnost, otrokove intelektualne sposobnosti pa aktivira v celoti. Poleg tega igre s pravili neprisiljeno disciplinirajo in otroci si igranje pridobivajo sposobnosti za sožitje z vrstniki (Kocjančič 2002, 38).



Sestavljamo besede in palčka.



Razvrščamo oblačila.



Ustvarjamo barve in oblike.



Štejemo in pritrjujemo kljukice.



Drevesni diagram.



Čutni krog in maska za zakrite oči.

11 GIBALNE IGRE, GIBALNI ODMORI IN MINUTE ZA ZDRAVJE

Gibalne igre povežemo tudi z učenjem jezika, utrjevanjem.

11.1 Skačemo zloge v obroč.

Npr. Slika žoge, ŽO-GA, 2x skoči, slika avtobusa, AVTO-BUS, 3x skoči.

11.2 Delamo počepe med zlogovanjem.

Npr. slika žoge, ŽO-GA, 2 počepa.

12 SODELOVANJE V IZBRANIH PROJEKTIH

Izbiramo projekte, ki med drugim krepijo tudi jezikovne zmožnosti, empatijo, sodelovanje. Letos smo aktivni pri:

- Danes jaz tebi, jutri ti meni – generacijsko sodelovanje z domom za ostarele.
- Pišem/rišem za prijatelja.
- Moja domovina – tudi ti si moj prijatelj.
- Hrana ni za tjavendan.

13 INTERESNE DEJAVNOSTI V PRVEM RAZREDU

Manjša skupina v razredu omogoča bolj individualen pristop, zato izvajamo tudi dejavnosti, ki krepijo otroke. Soočamo se s strahom, predvsem pri gibalnih dejavnostih in športu, v telovadnici.

Otroci potrebujejo prosto igro, v kateri lahko raziskujejo, delajo stvari, ki se nam lahko na prvi pogled zdijo nevarne oz. neprimerne. To vodi v krepitev otrokovih sposobnosti – fizičnih, socialnih, kognitivnih, čustvenih.

Ko jih pustimo same in lahko prevzamejo popolno odgovornost za svoja dejanja ter sprejmejo posledice svojih odločitev, je to zanje navdušujoča izkušnja. Tvegana igra pomaga premagovati strah, v nasprotnem primeru pa se le-ta lahko sprevrže v fobijo. Torej naša pretirana skrb za zdrav razvoj otroka lahko pripelje do ravno nasprotnih posledic. Otrok, ki pade, se bo iz tega tudi nekaj naučil. Prvič, da to boli, in drugič, da lahko tudi sam naredi nekaj za to, da se to ne bi zgodilo. Uči se iz izkušenj. Preveč nadzirani otroci so izkušnjsko podhranjeni otroci (Rosin 2014, 45).

Že v antiki so ugotavljali, da znanje, ki ni utemeljeno na izkušnji, ni trajno in je neuporabno (Hosta 2014).

Tvegana igra pomaga premagovati strah. V kolikor te izkušnje ne dobijo, se strah lahko razvije v fobijo. Otroci, ki so v starosti pet do osem let padli z višine, se večinoma manj kot drugi otroci bojijo višine, ko so stari 18 let (Rosin 2014, 45).

13.1 ŠPIK (šport, pravljice, igra, kuhanje)

Utrjujemo gibalne spretnosti, poslušamo »zdravilne zgodbe« in se ob njih pogovarjamo, igramo se družabne igre, kjer utrjujemo sodelovanje, dogovarjanje in prilagajanje, ter kuhamo in recikliramo hrano, ki je ostala od prejšnjega dne, zapisujemo recepte.



Timsko sodelovanje v družabni igri.

Izdelujemo lutke, sodelujemo pri izdelovanju scene, razdelimo si vloge, nastopamo, soočamo se s strahom pred nastopanjem, izgubljam strah pred nastopanjem.

14 ZAKLJUČEK

Čeprav se zdi, da krepitev vsakega posameznika ne sodi k jeziku, sem sama v svoji dolgoletni praksi spoznala, da je za vsakega posameznega učenca to izrednega pomena. Verjeti mora vase, prepoznati svoja močna področja, izhajati iz njih in hkrati krepiti šibka. Učenci, ki pridejo vsak dan v skupino, kjer se počutijo dobro, v okolje, kjer se počutijo varno in sprejeto, bodo bolje delali, si več zapomnili in ohranili znanja ter jih uporabljali v vsakodnevnem življenju.

Igra in učenje morata biti v prvem razredu ves čas prisotna in vzgojitelj poskrbi za čim blažji prehod iz vrtca v šolo. Posredovanje znanja pri najmlajših učencih se najlažje dosega preko igrivih dejavnosti, za katere pa je potrebno ves čas iskati nove ideje.

Didaktika poučevanja se razlikuje od učitelja do učitelja. Ni univerzalnih rešitev in ni pravil, kako je najboljša. Vsako leto se učiteljici v prvem razredu prilagajava skupini otrok. Okvirno imava zastavljeno neko obliko dela in posredovanja znanja, ki pa se vsako leto razlikuje zaradi različnosti učencev.

Otroke je potrebno ves čas ohranjati motivirane, zato je potrebno imeti raznovrsten nabor dejavnosti za usvajanje znanja.

Še naprej bo treba iskati nove načine za usvajanje jezika. Potrebno bo razmišljati o novih igrah, izdelovati nov didaktični material in ves čas nizati nove ideje.



Domača gledališka scena.

LITERATURA

- Baloh, B. (2015). Spodbujanje pripovedovanja v večkulturnem in večjezičnem okolju. V: Jelen Madruša, Mojca. Priročnik za izvajanje programa Uspešno vključevanje otrok priseljencev (UVOP). 1. natis. Ljubljana: ISA institut, str. 34-45.
- Caon, F. (2008). Gioco e intercultura. In: Medved Udovič, V., Cotič, M. in Cenčič, M. (ed.). Sodobne strategije učenja in poučevanja. Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta, Koper, 98-105.
- Gardner, H. (1995). Razsežnosti uma. Ljubljana: Tangram.
- Hosta, M. (2014). Igralno zanemarjeni otroci, <http://familylab.si/igralno-zanemarjeni-otroci/>.
- Kocjančič, M. (2002). Didaktične igre neprisiljeno disciplinirajo. Katarina, št. 2, november/december, str. 38.
- Rosin, H. (2014). V vato zaviti otroci. V revija Global (julij, 2014) str. 42-48.
- Seliškar, N. (1995). Zgodnje učenje jezika. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.



Scena za igro.