

Z didaktičnimi igrami usvajamo nova znanja, utrjujemo že slišano in se zabavamo



Using Didactic Toys to Assimilate New Knowledge, Consolidate What We Already Know, and Have Fun



Nina Kranjec

Izveček

Igra je otrokom najpomembnejša oblika učenja, zato jim mora tudi šola omogočiti igro, jih pri tem voditi in spodbujati. Prek igre namreč otroci razvijajo občutek pripadnosti, zadovoljujejo potrebo po druženju, se navajajo na medsebojne odnose, spoznavajo pravila in se urijo v komuniciranju. Didaktične igre veliko pripomorejo tudi k boljšemu branju in pisanju. To so igre, ki hkrati omogočajo učenje, utrjevanje znanja ter zabavo in sprostitvev. Za izvedbo ur knjižnično informacijskih znanj v mesecu decembru smo izdelali posebno didaktično gradivo. Za osnovo smo vzeli igre različnih založnikov (Zajček Hop, Brainbox, Tik Tak Buum, Activity itd.), ki smo jih tematsko prilagodili knjižničnemu okolju, knjigam in slovenskemu jeziku. Cilj iger je, da učenci na zabaven in sproščen način osvežijo ali utrdijo svoje znanje in se naučijo česa novega.

Ključne besede:

šolska knjižnica, knjižnična informacijska znanja, didaktične igre, motivacija

UDK 027.8:794.09

Key words:

school library, Library and Information Knowledge, didactic games, motivation

Abstract

Playing is the most important form of learning for children, which is why the school must enable children to play, guiding and encouraging them in the process. Through playing, children develop a sense of belonging, satisfy their need for socialising, become accustomed to interrelationships, learn the rules, and practise communication. Didactic games also greatly contribute to better reading and writing skills. Such games enable learning, knowledge consolidation, fun and relaxation at the same time. Special didactic material was prepared for the implementation of Library and Information Knowledge lessons in December. The basis was the games of various publishers (Bunny Jump, Brainbox, Tick Tock Boom, Activity, etc.), which were thematically adapted to the library environment, to books and to the Slovenian language. The aim of these games is for pupils to refresh or consolidate their knowledge in a fun and relaxed way, and to learn new things.



UVOD

Za otroke je igra temeljna spoznavna izkušnja in osnova za proces učenja. Je razvojna in vzgojna dejavnost, pri kateri je otrok samostojen, svoboden, ustvarjalen, raziskuje in išče nove možnosti, tekmuje s sabo, z drugimi, s časom, s cilji (Pečjak, 2000).

V človekovem prostem času ima igra v vseh življenjskih obdobjih svoje mesto (Cencič, 1986). Kot navaja B. Marentič Požarnik (2000), se tako predšolski otrok, šolar kot tudi odrasel človek veliko pomembnega nauči prek igre. Najpomembnejšo obliko učenja pa igra predstavlja v otroštvu. Prek nje otroci pridobivajo tudi osnove za višje oblike učenja in razvoj mišljenja ter čutne vtise – tipajo, opazujejo, poslušajo, vohajo, se aktivno ukvarjajo z raznimi gradivi, sestavljajo, pretakajo, gnetejo, s prevzemanjem raznih vlog si pridobivajo socialne izkušnje ...

M. Cencič (1986) poudarja, da mora šola učencem omogočiti igro, vendar pa je pri tem treba zagotoviti dovolj prostora, jim dati dovolj časa, preproste igrače in material ter jih voditi in spodbujati. Igra namreč vpliva na otrokov telesni, umski, psihomotorični, spoznavni, čustveni in socialni razvoj, pomembna pa je tudi za socializacijo otrok v razredu. Prek nje si otrok pridobiva občutek pripadnosti skupini, solidarnosti, zadovoljuje svojo potrebo po druženju in socialni pripadnosti. S pomočjo skupinskih iger otroke postopoma pripravljamo na delo in sodelovanje v razredu, saj se prek njih srečujejo z določenimi pravili, se navajajo na medsebojne odnose in urijo v komuniciranju.

IGRA KOT METODA POUČEVANJA

Za učinkovito posredovanje znanja je pomembno poznavanje različnih metod poučevanja. Metode poučevanja so pomembne najmanj toliko kot snov, pogosto še pomembnejše (Galeša, 1995).

Metoda je sredstvo, ki ga uporabimo za doseg cilja. Pove nam, kako bomo nekaj naredili ali dosegli. Gre za načrtovano dejavnost za posameznika ali skupino (Pucelj Lukan, 2010).

Poznamo statične in dinamične metode dela. Odločitev o izbiri metode temelji na tem, kaj želimo doseči s podanim znanjem.

Med statične metode dela štejemo predavanje, kjer so udeleženci pasivni, se manj aktivno vključujejo v procese učenja, večkrat so le v vlogi poslušalcev ali opazovalcev, aktiven pa je vodja.

Pri dinamičnih metodah dela, kamor prištevamo tudi igro, pa so udeleženci aktivni, sodelujejo, skupaj z vodjo ustvarjajo proces in odkrivajo novo znanje. Igra je pomemben posredovalec znanj. Posameznik vanjo namreč vključi znanje, ki ga že ima, ter ga nadgradi z novimi spoznanji in znanji, pridobljenimi prek igre ter sodelovanja s soudeleženci. Igra tako omogoča celostno učenje, saj spodbudi tako kognitivno raven (povezovanje že naučenih pojmov iz naših preteklih izkušenj z novimi) kot tudi afektivno (aktivna vloga udeleženca zahteva tudi vpetost čustev in etičnih načel) in psihomotorično raven. Zaradi svoje dinamike zahteva tudi višjo kognitivno stopnjo razmišljanja (po Bloomovi taksonomiji). Z aktivno vlogo udeleženec takoj preide na stopnjo uporabe že pridobljenega znanja ter preizkušanja novo pridobljenih informacij.

Za celostno učenje potrebujemo bogato učno okolje, veliko informacij in vzdušje, ki omogoča in spodbuja domišljijo, zabavo, pustolovščino, igro, humor, fantazijo, tveganje in pozitivno komunikacijo. Takšno učno okolje pa omogočajo didaktične igre (Mrak Merhar, Umek, Jemec in Repnik, 2013).

S. Pečjak (2000) opredeli didaktično igro kot igro z določeno nalogo ali ciljem, ki ga morajo otroci doseči. N. Bucik (2009) pa didaktične igre opredeli kot organizirane oblike iger, ki se igrajo po navodilih. Njihov cilj je razvijanje določenih spretnosti oz. sposobnosti na igriv način, urjenje spomina in usmerjene pozornosti. To so igre, ki hkrati omogočajo učenje in urjenje ter zabavo in sprostitvev. Ko otrok sodeluje v zanimivi didaktični igri, je namreč sproščen, saj ga igra zabava in sprošča, hkrati pa je tudi pozoren, ker mu igra predstavlja izziv. Ta hkratni proces je odlična podlaga za učenje.

Badegruber (1995) navaja, da so didaktične igre namenjene vaji in utrjevanju že naučene

snovi. V nasprotju z drugimi oblikami ponavljanja (delovni listi, ustno ponavljanje ipd.) so namreč igre učencem v veselje in zabavo, zato se jih lotevajo z veliko vnemo in so zelo osredotočeni na delo.

Po zapisih N. Bucik (2009) pa imajo otroci radi tudi tekmovanja, torej tudi igre, ki vključujejo tekmovalnost – zmago in poraz. Ob zmagi so vsi veseli, medtem ko poraz pogosto prenašajo zelo slabo. Igranje takšnih iger je zato odlična priložnost, da se navajajo sprejemati tudi poraze. V življenju bodo žal tudi trenutki, ko ne bodo samo zmagovalci. Sčasoma bodo morali razumeti, da so v tekmovalnih igrah poleg zmagovalcev vedno tudi poraženci.

M. Cencič (1986) navaja, da tekmovanje spodbuja k aktivnosti, večjemu prizadevanju in vztrajanju pri tem prizadevanju, spodbuja željo nalogo opraviti hitro in kakovostno, poveča zanimivost in napetost, vnaša med tekmovalce živahnost in vedrino, razvija interese, krepi borbeni duh, voljo in željo po zmagi.

Na trgu je velika izbira didaktičnih iger, vendar pa, kot navaja Badegruber (1995), imajo igre, ki jih učitelj izdelava sam, veliko prednost pred kupljenimi, saj jih sestavlja in prilagaja učencem in snovi, ki jo želi ponoviti ali utrditi.

DIDAKTIČNE IGRE V KNJIŽNICI OSNOVNE ŠOLE GRM

Knjižnično informacijske dejavnosti v naši knjižnici smo želeli decembra učencem približati na zabavnejši način, tako da bi v njih vzbudili posebno zanimanje in navdušenje nad učenjem in znanjem ter da bi ob tem uživali, se dobro počutili, bili sproščeni, dobili potrditev svojega znanja, se naučili česa novega in se posledično tudi pogosteje vračali v knjižnico. V ta namen smo izdelali posebne didaktične igre. Kot osnova so nam služile igre različnih založnikov (Zajček Hop, Brainbox, Tik Tak Boom, Activity itd.), ki pa smo jih tematsko prilagodili knjižničnemu okolju, knjigam in slovenskemu jeziku. Cilj teh didaktičnih iger je, da se učenci sprostijo, uživajo ter hkrati osvežijo ali utrdijo znanje, ki so ga pridobili pri pouku, poleg tega pa se tudi česa novega

naučijo. Tako smo za igre sami izdelali didaktično gradivo, pri tem pa upoštevali učne cilje in gradiva, ki jih uporabljajo na naši šoli. Ciljna skupina so bili učenci in učenke oddelkov OPB-ja od 2. do 5. razreda.

Igre so zasnovane kot tekmovanje dveh skupin z aktivno vlogo vseh članov v skupini. Učenci se v skupine razdelijo tako, da iz mošnjčka izžrebajo papirnato sovo (simbol znanja in modrosti). Sove so izdelane v dveh barvah – vsaka skupina dobi svojo barvo.

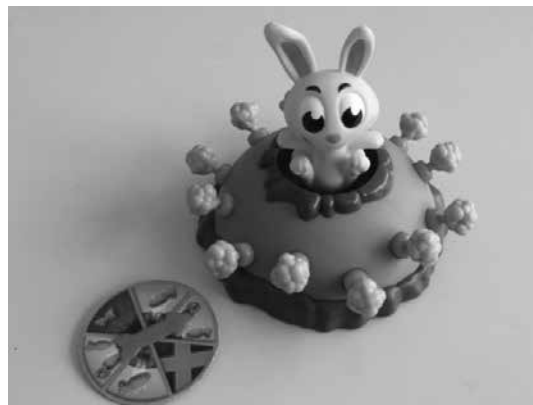


Slika 1: Mošnjček s sovicami

Pripravili smo naslednje igre:

2. razred »UJEMI ZAJČKA«

Kot osnova nam je služila igrice zajček hop. To je igra, kjer se učenci urijo v koncentraciji in motoričnih spretnostih, ko nabirajo korenčke in lovijo zajčka, ki nepričakovano skoči iz svoje luknje. Naša igra je prirejena tako, da mora skupina, ki zajčka ulovi, odgovoriti še na vprašanje. Številko vprašanja si izberejo sami.



Slika 2: Ujemi zajčka



Vprašanja se nanašajo na pravljice, ki so jih obravnavali v 1. razredu (Mojca Pokrajculja, Žabji kralj, Obuti maček, Jure kvak kvak, Muca Copatarica, Kdo je napravil Vidku srajčico itd.). Če odgovorijo pravilno, lahko nasprotni skupini vzamejo 2 korenčka, če odgovora ne poznajo ali odgovorijo napačno, odgovarja nasprotna skupina, ki jim v primeru pravilnega odgovora vzame 2 korenčka. Zmaga skupina, ki na koncu zbere več korenčkov.

3. razred »BRAINBOX – SLOVENSKI ILUSTRATORJI«

Brainbox je igra urjenja spomina in koncentracije. V kompletu so kocka, peščena ura in kartice s slikami z različnih tematskih področij (šport, dinozavri, živali, angleški jezik itd.). Igralci imajo 10 sekund časa, da si izbrano sliko ogledajo in zapomnijo čim več podrobnosti. Nato mečejo kocko in odgovarjajo na izbrano vprašanje. Mi smo igro priredili tako, da smo izdelali 20 kart z ilustracijami slovenskih ilustratorjev (Jelka Reichman, Marlenka Stupica, Kostja Gatnik, Marjanca Jemec Božič, Uroš Hrovat itd.) ter čas podaljšali na 20 sekund. Obe skupini hkrati izbereta vsaka svojo karto in si jo ogledata. Po izteku časa si ekipi karti zamenjata ter izmenično mečeta kocko, odgovarjata na vprašanja in preverjata pravilnost odgovorov nasprotne skupine. Skupina, ki na izbrano vprašanje odgovori pravilno, prejme 1 točko, če pa poznajo naslov knjige, iz katere je ilustracija, prejmejo še dodatno točko. Če na vprašanje ne poznajo odgovora ali odgovorijo napačno, ne morejo več odgovarjati o naslovu knjige. Zmaga skupina, ki zbere več točk.



Slika 3: Brainbox

4. razred (KNJIŽNIČNI TIK TAK BUUM)

Igra tik tak buum junior spodbuja kreativnost, raziskovanje in eksperimentiranje z besednimi asociacijami. Pri naši igri so igralci razdeljeni v dve skupini. V krogu sedijo tako, da poleg igralca ene skupine sedi igralec druge skupine. Učiteljica iz mošnjčka izžreba še eno sovo. Barva, ki jo izžreba, določa skupino, ki začne igro. Učenec izbere karto in prebere na njej zapisano temo. Učenci si bombo podajajo, pri tem mora vsak, ki bombo prime, povedati besedo, ki se nanaša na motiv s karte. Tisti, ki bomba eksplodira v roki, podari točko nasprotni ekipi. Mi smo igro priredili tako, da smo izdelali 20 kart z motivi knjižnice, knjig, pisateljev, ilustratorjev, knjižnih junakov, jezikovnimi prvinami (knjiga, v knjižnici, Pika Nogavička, Kekec, France Prešeren, rime, pomanjševalnice itd.). Zmaga ekipa, katere članom bomba manjkrat eksplodira.

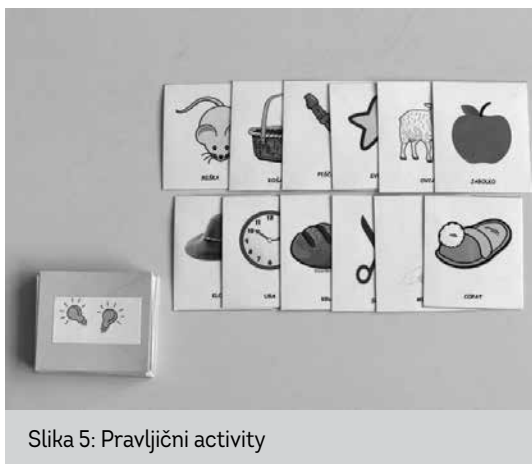


Slika 4: Knjižnični tik tak buum

5. razred (PRAVLJIČNI ACTIVITY)

Moj prvi activity je igra, ki pri igralcih spodbuja kreativnost. Igralec poskuša preostalim igralcem predstaviti pojem s karte z risanjem, pantomimo ali razlago. Tisti, ki iskani pojem ugane, premakne svojo figuro na naslednje polje na igralni površini, ki je enake barve kot odtis na hrbtni strani karte. Za potrebe našega pravljичnega activityja smo pravila prilagodili igri med dvema skupinama. Izdelali smo 32 kart s podobami pravljичnih junakov in pravljичnih predmetov (košara, škarje, metla, jabolko, medved, volk, miške, copati itd.). V

dveh škatlah so imena učencev dveh skupin. Pred vsako igro učiteljica iz škatle izžreba eno ime. Izžrebani učenec izbere karto in motiv s karte svoji ekipi predstavi s pantomimo, opisom ali risanjem. Na voljo ima 90 sekund. Če učenci iz njegove skupine pojem uganajo, dobijo 1 točko, če pa povejo še naslov pravljice, iz katere je opisani pojem, prejmejo še dodatno točko. Ekipi izmenično sodelujeta v igri. Zmaga ekipa, ki prejme več točk.



Slika 5: Pravljični activity

SKLEP

Po besedah N. Bucik (2009) lahko spretnosti in sposobnosti, ki so potrebne za uspešno učenje branja in pisanja (glasovno zavedanje, spoznavanje črk, razumevanje in izvajanje navodil itd.), razvijamo na različne načine. Najpomembnejše je skupno branje z otrokom, zelo primerne pa so tudi različne didaktične igre. Te namreč spodbujajo različne sposobnosti in spretnosti, od zaznavanja in sprejemanja do

urjenja spomina ter usmerjene pozornosti, ki so ključ do uspešnega učenja nasploh. Vendar pa moramo pri tem upoštevati, da je vodilo skupnih didaktičnih iger užitek, zabava in sproščenost. Da pa lahko to uresničimo, morajo biti igre primerne razvojni stopnji in znanju otrok. Če so prezahtevne, so otroci ves čas napeti in v stiski, hitro bodo odnehali, če pa so prelahke, jim ne bodo predstavljale izziva, zato se bodo dolgočasili in kmalu naveličali.

Z didaktičnimi igrami, ki smo jih izdelali na osnovi iger različnih založnikov tako, da smo jih prilagodili učnim načrtom, ciljem in knjižničnemu okolju, smo želeli v knjižnici popestriti dogajanje v veselem decembru. Cilj je bil v učencih vzbuditi zanimanje in navdušenje, jim omogočiti občutke ugodja, varnosti, pripadnosti, sproščenosti in utrditve oziroma potrditve njihovega znanja. Učenci so se v igre zelo vživeli, pokazali so borbeni duh, razvili pravo tekmovalno vzdušje, aktivni so bili prav vsi v skupini in se med seboj spodbujali. Do izraza so prišli tudi tisti bolj zadržani. Tako smo uresničili zastavljene cilje, saj so se učenci ob igrah zabavali, se urili v komuniciranju, sodelovanju, zaradi naključne razdelitve v skupine so, kljub začetnemu negotovanju, navezali nove stike, hkrati pa pokazali tudi veliko znanja oziroma utrdili že znane informacije. Z igro smo jim omogočili maksimalno usmerjenost k vsebini, in to brez prisile in brez večjega napora. Z igrami, ki smo jih prilagodili možnostim in znanju otrok, smo povečali njihovo aktivnost, motiviranost za delo, hkrati pa so nevede tudi utrdili svoje znanje. ●

Viri

Badegruber, B. (1995). *Učenje brez prisile v 28 korakih*. Radovljica: Regionalni izobraževalni center.
 Bucik, N. (2009). Didaktične igre za spodbujanje porajajoče se pismenosti. V: L. Knaflič in N. Bucik (ur.), *Branje za znanje in branje za zabavo: priručnik za spodbujanje družinske pismenosti* (str. 107–115). Ljubljana: Andragoški center Slovenije. Pridobljeno 20. 12. 2016 s spletne strani

http://arhiv.acs.si/publikacije/Branje_za_znanje_in_branje_za_zabavo-priročnik.pdf.
 Cencič, M. (1986). *Dinamika vzgojnega dela v šoli*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
 Galeša, M. (1995). *Specialna metodika individualizacije*. Radovljica: Didakta.
 Marentič Požarnik, B. (2000). *Psihologija učenja in pouka*. Ljubljana: DZS.



Mrak Merhar, I., Umek, L., Repnik, P., Jemec, J. (2013). *Didaktične igre in druge dinamične metode*. Ljubljana: Salve.

Pečjak, S. (2000). *Z igro razvijamo komunikacijske sposobnosti učencev*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Pucelj Lukan, P. (2010). *Veš kaj pa ne veš kako?: o metodah za mladinske voditelje*. Ljubljana: Salve.



NINA KRANJEC, univ. dipl. bibl., zaposlena kot šolska knjižničarka na OŠ Grm
Naslov: Osnovna šola Grm, Trdinova 7, 8000 Novo mesto
E-naslov: nina.kranjec@guest.arnes.si



KULTURNI BAZAR

2 0 1 7

KULTURA SE PREDSTAVI



LN

KLUB LILI NOVY
16.00–17.00

30. 3.

Raz dva strip

Predavanje o značilnostih stripovskega pripovedovanja

Izvajata: David Krančan, stripavtor, urednik, mentor; produkcija: Stripburger/Forum Ljubljana

Raz dva strip, David Krančan bo na predavanju predstavil osnovne pripovedne značilnosti stripa. Spregovoril bo o stripovskih okvirjih in oblačkih, o tem, kako se bere strip, kako v stripu teče čas, o pomenu ritma v stripu, o soležnih straneh, o obratu strani, o razmerju med sliko (kadrom) in celo stranjo, o možnostih digitalnega stripa, o klasični in novi stripovski formi. Razkril bo tudi skrivnosti o tem, kako lahko pripovedovalec vodi in zavaja bralca.

Predavanju bo sledil pogovor o dobrih primerih rabe stripovskega medija. Pogovor bo s primeri v slovenskem stripu razkril, kako kadriranje vpliva na dramaturgijo zgodbe, kdaj so detajli pomembni, kdaj odvečni, kakšno je razmerje med besedilom in risbo, kakšen pomen imajo barve v stripu oz. ali je ta zgolj vpliv komercializacije ...