

**VPLIV ŠPORTNEGA DUHA NA UČENCEV CELOSTNI RAZVOJ** / Nina Volčanjk, diplomirana profesorica

razrednega pouka – magistrska študentka na PEF

**CELOSTNI RAZVOJ**

Posamezniki se rodimo z določenimi dispozicijami. Kako se bodo te razvile v prihodnosti, pa je odvisno predvsem od okolja in aktivnosti posameznika. Na dedno zasnovo, ki prirojeno vpliva na razvoj določenih lastnosti, učitelji nimamo vpliva. Na okolje, ki omogoča razvoj genetskega potenciala, pa lahko vplivamo in s tem spodbudimo in motiviramo tudi tretji dejavnik, lastno aktivnost učenca (Sorčič 2013). Vsi ti dejavniki pa so pogoj za celostni razvoj učenca. Vsa področja razvoja se med seboj prepletajo in dopolnjujejo, zato sprememba in napredek na enem področju vplivata na spremembe in napredek na vseh ostalih področjih.

Temeljna področja celostnega razvoja so:

- telesni razvoj, ki zajema spremembe notranjih in zunanjih delov telesa;
- gibalni razvoj, pri katerem gre za razvoj zaznavnih in motoričnih sposobnosti in spretnosti;
- spoznavni razvoj, ki zajema spremembe v razvoju spomina, učenja, govora, presojanja, sklepanja in reševanja problemov;
- čustveno-osebnostni razvoj zajema spremembe v izražanju, doživljanju in uravnavanju čustev in odzivih na okolje (osebnostne značilnosti, temperamentnost);
- socialni razvoj, ki zajema spremembe komunikacije, socialnih spretnosti, medsebojnih odnosov in vidikov vedenja (Pišot in Jelovčan 2006).

Otrokov razvoj je neprekinjen, sestavljen in integrativen proces. Razvoj se nadaljuje skozi celo življenje, prepričanje, da se konča v otroštvu ali mladostništvu, je napačno. Tempo razvoja se razlikuje od posameznika do posameznika. Ob vstopu v šolo, okoli šestih let, se navadno nagel zaznavni in gibalni razvoj umirita, prične pa se

razvoj socialnih procesov. Vsak normalno razvijajoč posameznik preide skozi vse razvojne stopnje, čas, ko bo posamezno fazo dosegel, pa se močno razlikuje. Vsaka naslednja stopnja v razvoju je rezultat predhodne in hkrati pogoj za razvoj naslednje stopnje. Vsaka stopnja torej pomeni pridobivanje in izginjanje različnih značilnosti hkrati (Osredkar 2012).

**IGRA ULTIMATE**

Ultimate je igra, kjer so združeni koncepti nogometa, ameriškega nogometa in košarke. Na igrišču je hkrati sedem igralcev, ženske in moški igrajo skupaj. Igralna površina je razdeljena na osrednji del in dve coni na vsaki strani igrišča. Igra se navadno igra eno uro ali dokler ena od ekip ne doseže petnajstih točk. Točko ekipa doseže tako, da s podajanjem standardiziranega plastičnega diska (frizbija) dosežejo končno cono na eni strani igrišča. Ko ima igralec disk v roki, se ne sme premikati, lahko le pivotira. Gre za nekontaktno igro, kjer so namerni kontakti prepovedani.

Poleg tega, da ta šport tudi v svetovnem merilu igrajo skupaj moški in ženske, pa je velika posebnost tudi ta, da na igrišču ni sodnikov. Igralci se o napakah in prekrških dogovarjajo sami, pri tem morajo čim prej doseči sporazumen dogovor, ki temelji na podrobno zapisanih pravilih, da se igra lahko nadaljuje (Maribor Ultimate, 2014).

Športna aktivnost dobro vpliva na telesni in gibalni razvoj posameznika. Pri ultimatu je največji poudarek na eksplozivnosti, izboljša pa se tudi kondicija. Zaradi posebnega položaja, ki ga ima igralec ob metu diska, je potreben zavesten nadzor gibov telesa, kar je eden najpomembnejših ciljev športne vzgoje. Danes je ta cilj še toliko težje doseči, saj sodobni način

življenja in preživljanje prostega časa nista usmerjena v vrednoto obvladovanja lastnega telesa.

Ultimate pozitivno vpliva tudi na gibalni razvoj, saj so za držanje diska in natančen met potrebne motorične sposobnosti. Za met in lovljenje diska so pomembni predvsem grobi motorični gibi, medtem ko je za pravilno držanje diska v roki pomembna tudi dobro razvita fina motorika. Z vajo pa se vse motorične sposobnosti izboljšujejo.

**KATEGORIČNO OCENJEVANJE ŠPORTNEGA DUHA (»SPIRIT OF THE GAME«)**

Gre za sistem, ki v svetu uspešno deluje že 60 let. Je ključni element panoge ultimate, ki se aktivno uporablja na vseh tekmovanjih, od tekmovanj na svetovni ravni do manjših lokalnih šolskih tekmovanj.

Po koncu igre vsaka ekipa reši ocenjevalni obrazec športnega duha, kjer ocenijo nasprotnikove lastnosti ob igranju. V želji samoocene in samoevalvacije lahko isto ocenjevanje izvedejo tudi pri sebi. Priznanje oz. nagrada za najboljši SOTG je namreč v tem športu veliko pomembnejša kot zmaga celotnega tekmovanja. Pravzaprav je to najpomembnejše pravilo v tem športu. Pri SOTG gre za nadgradnjo »fair playa«, ki se ga da vpeljati tudi v katere koli druge športe in tudi v druge dejavnosti šole.


Pri ocenjevanju športnega duha sodelujejo vsi igralci/učenci, ki so bili v določeni ekipi. S končnim rezultatom se morajo vsi strinjati.

SOTG vsebuje pet smernic, ki so: poznavanje in uporaba pravil, prekrški in telesni kontakt, poštenost in fair-play, pozitiven odnos in samokontrola, komunikacija (WFDF 2016).

### LIST ZA OCENJEVANJE ŠPORTNEGA DUHA

	Ime ekipe					Divizija					Datum									
	(mi - oni)					(mi - oni)					(mi - oni)									
	1. nasprotnik (REZULTAT)					2. nasprotnik (REZULTAT)					3. nasprotnik (REZULTAT)					4. nasprotnik (REZULTAT)				
	Slabo	Ne najboljše	Dobro	Zelo dobro	Izvrstno	Slabo	Ne najboljše	Dobro	Zelo dobro	Izvrstno	Slabo	Ne najboljše	Dobro	Zelo dobro	Izvrstno	Slabo	Ne najboljše	Dobro	Zelo dobro	Izvrstno
<b>1. Poznavanje in uporaba pravil</b> Primeri: Ekipa ni namerno napačno interpretirala pravil. Držali so se časovnih okvirjev. Kadar niso poznali pravil, so pokazali željo po učenju.	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
<b>2. Prekrški in telesni kontakt</b> Primeri: Izogibali so se prekrškom, kontaktu in nevarni igri.	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
<b>3. Poštenost in fair-play</b> Primeri: Opravičili so se v situacijah, kjer je bilo to primerno, obvestili so soigralce o nepotrebnih in nepravilnih klicih. Klicali so samo pomembne prekrške.	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
<b>4. Pozitiven odnos in samokontrola</b> Primeri: Bili so vljudni. Igrali so s primerno intenziteto ne glede na rezultat igre. Pustili so pozitiven vtis med in po igri.	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
<b>5. Komunikacija</b> Primeri: Komunicirali so spoštljivo. Poslušali so naše argumente. Držali so se časovnih omejitev med razpravo.	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*	0*	1	2	3	4*
<b>Vsota točk in ocena</b> Seštejte rezultate vsake kategorije in končno številko vpišite v pripadajoč prostor (rezultat je število med 0 in 20).	II					II					II					II				
	Rezultat					Rezultat					Rezultat					Rezultat				

**\* Polje za komentarje**  
V kolikor ste pri ocenjevanju izbrali 0\* ali 4\*, prosimo, da argumentirate svojo oceno s kratkim opisom. Opis bomo posredovali nasprotni ekipi in bo služil kot povratna informacija tej ekipi.



Recognised by the  
INTERNATIONAL  
OLYMPIC  
COMMITTEE

### Primeri vedenja po kategorijah točkovanja športnega duha

	Slabo	Ne najboljše	Dobro	Zelo dobro	Izvrstno
<b>Poznavanje in uporaba pravil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Velikar so prikazovali slabo poznavanje pravil</li> <li>Pogosto niso upoštevali pravil ali pa so namerno narobe interpretirali pravila</li> <li>Nasprotniki so učenju poudarili pravil in elementov SOTG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Glede na nivo igre so pokazali splošno neznanje pravil</li> <li>Nekajkrat med tekmo niso upoštevali pravil ali pa so namerno narobe interpretirali pravila</li> <li>Niso pokazali želje po učenju novih pravil in elementov SOTG</li> <li>Niso se držali časovnih omejitev</li> <li>Med začetnimi meti so bili v prepovedanem položaju, tudi po začetnem opozorilu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Glede na nivo igre so pokazali dobro poznavanje pravil</li> <li>Niso namenoma narobe razlagali pravil</li> <li>Držali so se časovnih omejitev</li> <li>Ko niso poznali pravil, so pokazali željo, da se jih naučijo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Glede na nivo igre so pokazali nadpovprečno poznavanje pravil</li> <li>Vsaj en primer, kjer so nas poučili v poznavanju pravil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Glede na nivo igre so pokazali odlično poznavanje pravil</li> <li>Pravila so upoštevali skozi celotno igro</li> <li>Pravila, ki jih nismo poznali so nam razložili jasno, učinkovito in na način, ki je igri prinesel dodatno zadovoljstvo</li> </ul>
<b>Prekrški in telesni kontakt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tudi po večkratnih klicih so delali prekrške, igrali so nevarno in s kontaktom</li> <li>Bilo je več primerov nevarne ali nepremišljene igre</li> <li>Redko so seizgnili telesnemu kontaktu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Visoko število nenaključnih telesnih kontaktov</li> <li>Bilo je nekaj primerov nevarne ali nepremišljene igre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nekaj naključnih telesnih kontaktov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bil je vsaj en primer premišljene izogibanja nevarni situaciji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bilo je več primerov premišljene izogibanja nevarni situaciji</li> <li>Med igro so se aktivno izogibali prekrškom in nevarnim situacijam</li> </ul>
<b>Poštenost in fair-play</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nasprotna ekipa je zavzela stališča, ki so vedno dokazovala pravilnost njihovih klicev</li> <li>Soigralci niso podali mnenja, ki bi lahko škodilo njihovi ekipi</li> <li>Več primerov nepravilnih klicev</li> <li>Klicilo so bili pristanski</li> <li>Pogosto so delali prekrške in podajali klice iz taktičnih razlogov</li> <li>Narazlične načine so zavlačevali igro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pogosto dajejo vtis, da vidijo le tiste stvari, ki pripomorejo njihovi ekipi</li> <li>Podali so nekaj nepravilnih klicev</li> <li>Niso bili konstantni pri njihovih klicih skozi potek igre</li> <li>Takoj so se pritoževali nad našimi klici, ne glede na primernost klica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Niso klicali kršitev, ki niso vplivale na rezultat dogajanja, kot so »koraki« (travelling) ali pa opekli na metih, kateri ne bi bili dovoljeni</li> <li>Spoštovali so naše klice in mnenja tudi takrat, ko se z njimi niso strinjali</li> <li>Opravičili so se v situacijah, ko je bilo to primerno (npr. pri prekršku brez ugovora)</li> <li>Prilagodili so vedenje glede na naše povratne informacije</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vsaj en primer kjer so soigralce obvestili, ko so uporabili napačen ali nepotreben klic</li> <li>Umaknili so klice, ko so ugotovili, da niso pravilni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Več primerov, kjer so želeli resnicino od katerih niso imeli koristi</li> <li>Ostali so pošteti tudi v ključnih situacijah (npr. tesna zaključna točka)</li> </ul>
<b>Pozitiven odnos in samokontrola</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Igralci v in ob igri niso bili pogosto nesramni in žaljivi do nasprotnikov, soigralcev, uradnih oseb, prostovoljcev, organizatorjev in gledalcev</li> <li>Prislo je do fizičnega obračuna na ali ob igrišču</li> <li>Bilo je več primerov nevarnih praznovanj točk</li> <li>Več primerov namernega poškodovanja opreme</li> <li>Igrali so neroneso (triki z diski, itd.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Igralci v in ob igrišču so včasih pokazali pomanjkanje samokontrole in pozitivnega odnosa do nasprotnikov, soigralcev, uradnih oseb, prostovoljcev, organizatorjev in gledalcev</li> <li>Aktivno so praznovali naše napake, da bi ponižali naše igralce</li> <li>Bilo je nekaj primerov nevarnih praznovanj točk</li> <li>Nekaj primerov namernega poškodovanja opreme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Igralci v in ob igrišču so se nadzorovali in pokazali pozitiven odnos do soigralcev, uradnih oseb in gledalcev</li> <li>Nasprotna ekipa je pustila pozitiven vtis med in po tekmi (tudi v »spirit circle«)</li> <li>Bili so vljudni do nas, svojih soigralcev, uradnih oseb in gledalcev</li> <li>Zahvalili so se nam za igro</li> <li>Igrali so z ustrežno intenziteto ne glede na rezultate igre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Predstavili so se nam</li> <li>Pohvalili so nas za dobro igro ali pohvalili dobre poteze obeh ekip na pozitiven način</li> <li>Vsaj en primer dobre samokontrole</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pokazali so odlično samokontrolo na igrišču med stresnimi situacijami</li> <li>Skozi vso igro so pokazali visoko stopnjo samokontrole in pozitivnega odnosa do nasprotnikov, uradnih oseb in gledalcev</li> </ul>
<b>Komunikacija (z igralci, nasprotniki, gledalci, itd.)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pogosto niso želeli razpravljati klicev in vprašanj</li> <li>Postal so jezni, reagirali so z zanikanjem na nekatere klice in odločitve</li> <li>Uporabljali so žaljive izraze</li> <li>Njihova telesna govornica je bila agresivna ali nesramna (npr. napadalne kretnje z rokami)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Igralci, ki niso sodelovali v igri so se vpletali v situacije brez dobre perspektive o klicu</li> <li>Nekajkrat niso bili umirjeni med komunikacijo</li> <li>Nekaj primerov agresivne ali nesramne telesne govornice (npr. napadalne kretnje z rokami)</li> <li>Niso se držali časovnih omejitev</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konflikti so bili razrešeni brez incidentov</li> <li>Komunicirali so spoštljivo</li> <li>Poslušali so naše mnenje</li> <li>Držali so se časovnih omejitev</li> <li>Jasno so izrazili svoje stališče</li> <li>Igralci, ki niso sodelovali v igri so pomagali, ko so bili pozvani</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Njihovi klici so bili argumentirani</li> <li>Svoja stališča so razložili mirno in učinkovito</li> <li>Njihov kapetan je z našim kapetanom komuniciral zelo učinkovito</li> <li>Vse težave in vprašanja so razčistili v najkrajšem možnem času</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pojasnili so igro in pravila gledalcem in novincem</li> <li>Motivirali so nas, da bivdrževali visok nivo športnega duha in nam pri tem pomagali s primeri kako to storiti</li> <li>Sporazumevali so se zelo učinkovito, razpravljali o igri je bilo prijetno</li> <li>Uporabljali so uradne WFDF signale za klicanje prekrškov, točk, itd.</li> </ul>

Slika 1 in 2 - Primer pole za kategorično ocenjevanje športnega duha

## VPLIV »SPIRIT OF THE GAME« NA CELOSTNI RAZVOJ UČENCEV

Ocenjevanje vseh smernic zna biti za učence prvič težak zalogaj, saj morajo med seboj komunicirati in svoje odločitve soigralcem jasno argumentirati. Skozi celoten potek ocenjevanja zorijo predvsem na socialnem področju, saj se učijo jasnega komuniciranja, argumentiranja svojih odločitev in sprejemanja tujega mnenja. Hkrati se med seboj spoznavajo in se povezujejo ne glede na spol, izboljša se tudi razredna klima. Pri celotnem SOTG se urijo pri realnem samoocenjevanju in ocenjevanju nasprotnika, posledično spoznajo svoja močna in šibka področja ter si ustvarijo realno mnenje o svoji samopodobi in delovanju v skupini.

Prva smernica, ki jo ocenijo, je *poznavanje in uporaba pravil*. Učenci morajo pri tej točki oceniti, kako je njihova oz. nasprotna ekipa poznala pravila igre, kako so ta pravila upoštevali, ali so jih namerno kršili, ali so pokazali željo po učenju, če pravil niso poznali. Poleg splošnega poznavanja pravil določenega športa morajo učenci pokazati željo in motivacijo po sprejemanju novega znanja. V situacijah, ko ne poznajo določenega pravila, so se primorani naučiti prositi za pomoč, pomoč sprejeti ali pa ponuditi. Vse to pa pozitivno vpliva na razvoj čustveno-osebnostnega razvoja, spoznavnega in tudi socialnega razvoja.

Naslednja smernica opredeljuje *prekrške in telesni kontakt*. Učenci ocenjujejo število naključnih telesnih kontaktov in morebitno nevarno in nepremišljeno igro. Pri tej smernici v ospredje stopita čustveno-osebnostni in spoznavni razvoj, ki od učencev zahtevata, da ob morebitni nevarni ali nepremišljeni igri odreagirajo trezno. Svoj morebitno agresivni temperament morajo zamenjati za verbalno reševanje problemov, ki so se tisti trenutek zgodili na igrišču. Vsak prekršek morajo jasno pretehtati in presoditi, da se igra lahko nadaljuje.

Tretja smernica je predvsem pri osnovnošolcih ena izmed najpomembnejših, saj opredeljuje *poštenost in fair-play*. Goljufija je pri SOTG kaznovana z nizko

oceno. Učenci se pri tej smernici zavzemajo za stališča, za katera ni nujno, da so v prid njihovi ekipi. Soigralci se učijo priznavati svoje napake in podati realno mnenje, čeprav lahko škodi njihovi ekipi. Učenci se učijo spoštovati tuja mnenja, tudi takrat, ko se z njimi ne strinjajo. Vsekakor takšen način komunikacije doprinese k dobremu socialnemu razvoju, saj kasneje učenci takšno ravnanje prevzamejo tudi izven igrišča. V zaostanku pa nista niti spoznavni in čustveno-osebnostni razvoj, saj se učenci učijo metode reševanja problemov, ki jim bo prišla prav v kateri koli situaciji, učijo se poštenja in uravnavanja čustev glede na situacijo.

Predzadnja smernica temelji na *pozitivnem odnosu in samokontroli*. Pri tej velja pravilo, da igralci ne smejo biti nesramni ali žaljivi do nasprotnika ali soigralcev, prepoveduje fizične obračune ob ali na igrišču, prepoveduje namerno poškodovanje opreme. Vsekakor pa je priporočljivo, da skozi vso igro pokažejo visoko stopnjo samokontrole in pozitivnega odnosa, hvalijo in spodbujajo ne samo soigralce, temveč tudi nasprotno ekipo. Takšen način se začne kasneje kazati tudi drugje, saj se učenci začnejo med seboj spodbujati, si zaupati in drug drugega motivirati. Tako bodo napredovali na vseh področjih razvoja.

Zadnja smernica je *komunikacija*. V današnjem času v šolah to predstavlja velik problem, saj veliko učencev med seboj ne zna komunicirati. Ta smernica določa, da igralci ne smejo preklinjati, agresivna in nesramna telesna govorica je prav tako prepovedana. Učenci morajo komunicirati spoštljivo, poslušati tuje mnenje in jasno izraziti in argumentirati svoje stališče. Ob učinkoviti komunikaciji se bodo učenci razvijali na spoznavnem področju, saj se bodo učil presojanja, sklepanja in reševanja problemov, na čustveno-osebnostnem področju, saj bo vsako primerno izražanje nagrajeno z dodatnimi točkami, neprimerno pa z odbitkom, ter na socialnem področju, kjer se učenci učijo sprejemati napake drugih in predvsem druge pohvaliti.

## REZULTATI IZ PRAKSE

V lanskem šolskem letu se je v Športnem društvu Maribor Ultimate razvila ideja o osnovnošolskih in tudi srednješolskih tekmovanjih v ultimatu. Ker so srednješolska tekmovanja potrdila pozitivne vplive tega športa, so se razširila tudi na osnovnošolsko raven. V enem letu se je število ekip in udeleženih učencev povečalo za več kot dvakrat.

Učencem druge in tretje triade so bila predstavljena pravila same igre s poudarkom na SOTG. Na začetku so imeli učenci kar nekaj težav, saj so se s takšnim načinom igre srečali prvič. Po prvih nekaj tekmah pa so se v pravila in SOTG prav vživeli. Iz igrišča je bilo slišati navijanje za soigralce kot tudi za nasprotno ekipo. Ob morebitnih dobrih akcijah nasprotnne ekipe so učenci nasprotnike pohvalili. Iz linije se je slišal aplavz obeh ekip. Ob morebitnih napakah so se znali tudi opravičiti.

Po koncu igre so ustvarili športni krog (ang. »Spirit circle«), kjer so kapetani obeh ekip podali mnenje o igri. Drug drugega so znali pohvaliti, svoje napake so znali tudi skritizirati. Vsako nejasnost so razjasnili podkrepljeno z argumenti z obeh strani. Učenci so znotraj in zunaj šole stkali tesne stike in nova prijateljstva. Vsekakor pa so na igrišču pokazali izredno zrelo ravnanje in sprejemanje odgovornosti za svoje napake.

Športni pedagogi so se večinoma skeptično prijavi na osnovnošolski turnir, vendar so po nekaj igrah svoje navdušenje izkazali predvsem nad SOTG. Vpeljava tega v učne ure športa bi namreč pomenila novost in svežino za izvajanje učnih ur. Vpeljava pa lahko doprinese k pozitivni razredni in tudi šolski klimi. Po prvem osnovnošolskem turnirju, ki se je odvil v začetku šolskega leta, so nekateri pedagogi SOTG vpeljali v učne ure kot stalno prakso, takšni so na naslednjem turnirju povedali, da bi to morali vpeljati za vse starostne stopnje in šole, saj so učenci na vseh področjih močno napredovali.

Na koncu leta smo med udeleženi pedagogi naredili anketo, ki je naša



Slika 3 – Športni krog, ang. »Spirit circle«

predvidevanja potrdila. Pedagogi so v veliki večini odgovorili, da menijo, da ultimate in SOTG pozitivno vplivata in pripomoreta k učenčevemu celostnemu razvoju. Omenili so, da so med letom pri udeleženi učencih opazili napredek na več področjih.

Velika večina je igro ultimate brez pomislekov že uvedla v ure športa, in sicer s poudarkom na SOTG, tako so popestrili učne ure in učencem predstavili nov, zanimiv šport. Peščica tistih pedagogov, ki se tega še ni lotila, pa je imela razlog predvsem v občutku nestrokovne usposobljenosti.

#### SOTG V PRAKSI KOT IZHODIŠČE ZA MEDPREDMETNO POVEZOVANJE

Športni pedagogi, ki so SOTG redno vključevali v ure športne vzgoje, so hitro opazili napredek, ki so ga dosegli učenci.

Vsekakor pa bi se takšen način dalo vključevati tudi v vse ostale šolske dejavnosti in na splošno v dogajanje v šoli. Pri skupinski obliki dela bi lahko bil SOTG v prilagojeni obliki kot izhodišče za izdelavo samoocene za posameznika ali pa celotno skupino.

Vključili bi ga lahko tudi v šole v naravi, kjer bi učenci ocenjevali svojo aktivnost pri določenih dejavnostih. Kritično bi se naučili razmisliti, koliko so sodelovali, če so si nudili in sprejeli pomoč, na kakšen način je njihovo sodelovanje potekalo.

Zgoraj sta napisani le dve izmed dejavnosti, kamor bi SOTG lahko vpeljali. S konstantnim vključevanjem tega v vzgojno-izobraževalne programe pa bi pri učencih poleg celostnega razvoja s časoma dosegli tudi to, da se bodo

razvili v samostojne kritično razmišljujoče posameznike.

#### Literatura

- Osredkar K. (2012) *Povezovanje gibalnih in matematičnih vsebin v vrtcu*. Univerza v Ljubljani: Pedagoška fakulteta.
- Pišot B. in Jelovčan G. (2006) *Vsebine gibalne vzgoje v predšolskem obdobju*. Koper: Annales.
- Sorčič S. (2013) *Vpliv redne in gibalne dejavnosti v naravi na zdravje otrok*. Univerza v Mariboru: Pedagoška fakulteta
- Maribor Ultimate (2014) *Od pite za malico do najboljšega športa*. Zasebni arhiv društva.
- WFDF (2016) *World flying disc federation: What is spirit?* Dostopno na <http://www.wfdf.org/sotg/about-sotg>, 15. 6. 2016