

▶ DIDAKTIČNE IGRE IZ KNJIŽEVNOSTI / Danica Zupin / OŠ Frana Albrehta

- ▶ Iz škatle z mojimi didaktičnimi igrkami za učence prve in druge triade sem izbrala nekaj igrice.

Skupaj s knjižničarko Ivanko Učakar in učiteljico v podaljšanem bivanju Mojco Koncilja, ki je igrice tudi ilustrirala, smo pripravile gradivo, da bi učence spodbudile k branju in pripovedovanju. Izhajale smo iz spoznanja, da igra za otroka ni samo sprostitve, ampak tudi proces učenja. Znanje pridobljeno na tak način je tudi trajnejše in učenca spodbudi k aktivnemu delu. Skozi igro uri motorične spretnosti, hitrost odzivanja, usklajenost vida in gibanja, vidno, slušno in tipno razumevanje. Igre pozitivno vplivajo na motivacijo otrok, saj so učenci pri igri aktivni in z njeno pomočjo lahko pridejo do več različnih znanj:

- ▶ Z igro razvijajo vztrajnost.
- ▶ Igre povečujejo aktivnost učencev pri pouku.
- ▶ Učenci razvijajo komunikacijske spretnosti.
- ▶ Učenci razvijajo sodelovalno učenje.
- ▶ Igre lahko uporabljamo pri jutranjem varstvu, podaljšanem bivanju, knjižnici, urah individualnega pouka, dopolnilnem pouku.

Izbrala sem tri igre: RADOVEDNA ŠKOLJKA – širjenje besednega zaklada, POT SKOZI PRAVLJICE – spoznavanje literarnih junakov in DVANAJST UJCEV – spoznavanje imen mesecev, igra spomin.

Navodila za igre

Radovedna školjka. Pri tej igri se upoštevajo pravila za igro Človek ne jezi se. Če učenec pove pravilno besedo na zapisano črko na polju, gre naprej toliko polj, kot vrže kocko – če ne, počaka en krog. Učenec išče besede za pojmovanje predmetnega sveta in besede za poimenovanje pravljičnega sveta. Za igro potrebuje gumb, kamenčke, figurice in kocko. Število igralcev je od 2 do 6.

Kaj naredi, ko se ustavi pri polju s črko?

- ▶ Pove besedo na dano črko,
- ▶ Pove ime za žival ali rastlino na črko,
- ▶ Poimenuje predmet na črko,
- ▶ Pove naslov pravlјice na črko,
- ▶ Pove osebo ali predmet iz pravlјice,
- ▶ Pove ime ali priimek pesnika, pisatelja in ilustratorja,
- ▶ Pove naslov filma, knjige, nadaljevanke, filmskega junaka, naslov TV oddaje.

Pot skozi pravlјice. Igra se igra po navodilih in pravilih igre človek ne jezi se. Če učenec pove pravilno besedo na zapisano črko na polju, gre naprej toliko polj, kot vrže kocko – če ne, počaka en krog. Učenec išče besede za pojmovanje predmetnega sveta in besede za poimenovanje pravlјičnega sveta. Za igro potrebuje gumb, kamenčke, figurice in kocko. Število igralcev je od 2 do 6.

Kaj naredi, ko se ustavi pri polju s črko?

- ▶ Pove naslov pravlјice na dano črko,
- ▶ Pove osebo ali predmet iz pravlјice,
- ▶ Pove ime ali priimek pesnika, pisatelja in ilustratorja,
- ▶ Pove naslov filma, knjige, nadaljevanke, filmskega junaka, naslov TV oddaje.

Dvanajst ujev. Za uvod lahko učitelj ali učenec prebere ljudsko pravlјico Dvanajst ujev. V prvi triadi imajo učenci po navadi težave z zapornitvijo imen mesecev. S pomočjo igre spomin DVANAJST UJEV si lahko spomin in drseče zapornitvo imena in jih utrdijo z večkratnimi ponovitvami. Igrajo se lahko sami: v parih ali v skupini. Zraven spoznavajo še stara imena za mesece, po ključnih besedah spoznavajo značilnosti letnih časov in mesecev. Ob kartah lahko tudi pripoveduje vsebino pravlјice. Učenci pobarvajo ilustracije, pozorni morajo biti na barve, da nekako sledijo barvam v naravi, nato izrežejo karte. Igrajo po pravilih za igro spomin, ko so pari najdeni, jih razvrstijo v pravilno zaporedje in ob slikah pripovedujejo pravlјico.

Literatura

- Zupin, D., Učakar, I., Koncilja, M.: Pisatelj je poslal pravlјico, didaktične igre za književnost. Interno gradivo na OŠ Frana Albrehta