

Tina Šlajpah, Zavod sv. Frančiška Saleškega, Gimnazija Želimlje
tina.slajpah@zelimlje.si

Didaktične igre za srednješolce

Igro v otroštvu dojemamo kot izrazito zabavno aktivnost, ne zavedajoč se njenih učnih učinkov. V začetnih letih obveznega šolanja je pogosto prisotna tudi v vodenem učnem procesu, v višjih razredih osnovne šole in predvsem v srednješolskem obdobju pa se je v obliki didaktične metode zelo redko poslužujemo. Pa vendar lahko prek nje izredno učinkovito dosegamo nekatere učne cilje. Prispevek predstavi didaktične igre oziroma metode, namenjene utrjevanju in ponavljanju vsebinskih sklopov obče in regionalne geografije. Učenci prek njih krepijo predvsem razumevanje geografskih procesov in odnosov, hkrati pa tudi jezikovno kompetenco ter osebnostno-socialne zmožnosti. Četudi prispevek opisuje igre za srednješolce, so te povsem primerne tudi za višje razrede osnovne šole. V uvodu je opredeljena vloga didaktičnih iger, nato pa so vse tri dejavnosti podrobneje opisane.

Didaktične igre

Didaktična igra je praviloma vodena in usmerjena v doseganje določenih ciljev, ki jih pozna le učitelj, otrok pa se jih ne zaveda. Učitelj jo izbere v skladu s cilji pri posamezni učni enoti in jo načrtuje v določenem delu učne ure, najpogosteje v osrednjem in zaključnem delu. Z igranjem učenci pridobivajo, dopolnjujejo in poglobijo znanje ter razvijajo določene spretnosti (Grginič in Zupančič, 2004, 3–4). Za razliko od proste igre mora učitelj ves čas izvajanja delovati kot organizator in vodja, kar pomeni, da lahko v vsakem trenutku skupini pomaga z dodatnimi navodili (Tomić, 2002; Kamenov, 1981).

Kljub temu da so v didaktične igre vgrajeni določeni cilji, jo mora otrok še vedno doživljati predvsem kot igro (Bognar, 1987). Ostati mora zabavna in ohraniti vse druge privlačne lastnosti igre (Rugelj, 2014). Kljub izobraževalnemu namenu mora učence motivirati, kar pomembno vpliva na potek igranja in uresničevanja

zastavljenih ciljev didaktične igre. Motivacijski učinek je viden predvsem v sedanjosti, ker prinaša zadovoljstvo v trenutku igranja (Umek idr., 2013). Pomembno je, da so didaktične igre kratke, da učenci ne izgubijo motivacije (Lowe, 1988). Izrednega pomena pri didaktičnih igrah je tudi povratna informacija. Pomembno je, da z njo učitelj analitično opiše dosežek učencev z več vidikov in v vsej njegovi kompleksnosti, ne le da je ta skupek točk, odstotek ali številka. Učenca mora spodbuditi k prizadevanju za izboljšanje in mu nakazati, kaj izboljšati in kako (Rutar Ilc, 2003).

Z igranjem igre v skupini se kažejo pozitivni učinki tudi na socialnem področju. Igra omogoči, da skupina spoštuje individualnost svojih članov, izboljša medsebojno komunikacijo ter poveča motivacijo za skupinsko delo. Razvija lahko tudi empatijo (Umek idr., 2013). Nekatere igre nasprotno od sodelovanja razvijajo tekmovalnost. Tako igre sodelovanja kot tekmovalnosti so sredstvo za učenje družbenega vedenja. Pri igrah tekmovalnosti je pomembno, da te spodbujajo zdravo tekmovalnost (Lowe, 1988).

V ospredju je pristna komunikacija med igralci, kjer je pomembno reševanje problemov, neskladij argumentov med posamezniki, način komunikacije v skupini in usmerjenost k določenemu cilju. Poleg močnega izobraževalnega vidika je tu vključen še vzgojni vidik – krepijo se socialne spretnosti, izražanje čustev, ustvarja se skupinski duh ter utrjuje učenje od vrstnikov in skupinsko učenje (Pavlin in Susman, 2015).

Didaktična igra naj bi bila uporabna v različne namene – za razširjanje, utrjevanje in poglobljanje znanja, lahko pa tudi za preverjanje znanja. Uporabimo jo lahko med učnimi urami, ko razlagamo ali utrjujemo znanje ali ko želimo popestriti učno uro (Stoffova, 2016; Hodnik Čadež, 2005). Bognar (1987) v svoji raziskavi dokazuje, da je učenje z igro enako učinkovito kot z delovnimi listi. Znanje, pridobljeno z igro, pa je trajnejše od znanja, pridobljenega z delovnimi listi.

Trije primeri

Prva igra utrjuje že usvojeno znanje in je primerna predvsem za ponovitev sklopov regionalne geografije. Temelji na priljubljeni družabni igri **Jungle speed**, ki je v osnovi namizna igra opazovanja, povezovanja in hitrih reakcij. Pri geografski različici gre za povezovanje strokovnih terminov v skupine – najpogosteje gre za iskanje pojmov, ki pripadajo isti državi.

Priprava in potek igre:

- Učitelj predhodno pripravi liste/karte v velikosti formata A4, kjer so na eni strani napisani geografski pojmi. Eni državi mora pripadati več pojmov (od 3 do 5). Primer: Jez treh sotesk – maoizem – Peking.
- Učenci se razporedijo v krog – najlažje je, če sedijo na tleh. Na sredino kroga postavimo poljubni predmet, ki pa mora biti nelomljiv in oblikovan tako, da ga lahko hitro zgrabimo – npr. PVC plastenka.
- Vsaka skupina učencev prejme enako število listov/kart z napisanimi pojmi, ki pa jih ne sme videti. Položeni so na tla, pred skupino.
- V skladu s pravili igre Jungle speed ekipe svoje pojme postopoma odpirajo (tj. obračajo liste) tako, da jih lahko preberejo vsi sodelujoči. Vedno je pred skupino odprta zgolj ena karta; ko je skupina na vrsti, da obrne naslednjo, le-to položi na že prej odprto in jo s tem prekrije. Pomemben je le tisti pojem, ki je položen na vrhu.
- Če sta sočasno odprta dva pojma, ki pripadata isti državi, po en predstavnik iz skupine, ki ima ujemajoča pojma, čim hitreje zgrabi predmet na sredini kroga. Zmagovalec »dvoboja« kup že odprtih kart svoje skupine preda poražencu, ki jih sedaj pospravi v svoj kup še ne odprtih kart. Cilj igre je namreč znebiti se vseh kart.
- Potek igre je odvisen od števila sodelujočih. Število skupin naj bo od 3 do 10, v vsaki skupini pa je lahko več učencev.



Čas: 20–30 minut

Prednosti:

- Igra je izredno dinamična, izzivalna in je zaradi hitre dinamike dovolj zahtevna tudi za tiste učence, ki se pri pouku pogosto dolgočasijo.
- Omogoča (zdravo) tekmovalnost in je zelo preprosta za izdelavo.

Slabosti:

- Pri večjih skupinah je del učencev manj aktiven.
- Za izvedbo je potreben večji prostor.

Najprimernejša je za ponovitev sklopov regionalne geografije, še posebej ob koncu šolskega leta, ko je učence težje motivirati za delo.

Druga metoda ni tekmovalne narave, a je izrazito dinamična. Pod imenom »**hitre (geografske) zmenkarije**« se skriva hitro menjavanje sogovorcev/sošolcev, kjer v zelo kratkem omejenem časovnem intervalu učenci drug drugemu predstavijo eno izmed izbranih geografskih tematik. Gre za dejavnost, ki najbolje uspe tik pred ocenjevanjem znanja, saj so učenci visoko motivirani za ponavljanje obsežnih vsebinskih delov.

Priprava in potek igre:

- Učitelj vsebine, ki jih želi ponoviti, razdeli na manjše sklope. Število sklopov naj ustreza polovici števila sodelujočih učencev. Po dva učenca namreč prejmeta isti vsebinski sklop. Npr. pri ponovitvi podnebja en par prejme sklop Segrevanje ozračja in temperaturna amplituda, naslednji par Nastanek padavin ipd.
- Vsak par ima na voljo nekaj časa, da ob pomoči učbenika in zapiskov pripravi zelo kratko ponovitev svojega sklopa.
- Sledi priprava na jedrni del aktivnosti. Učenci se usedejo v dva velika koncentrična kroga. Pari sedijo tako, da je en učenec v notranjem krogu, drugi učenec istega para pa mu sedi nasproti, v večjem krogu. Vsi, ki sedijo v notranjem krogu, so obrnjeni proti učencem v velikem krogu in obratno. Še pred začetkom se eden od krogov premakne tako, da se vsi učenci presedejo za eno mesto naprej, v isto smer. Na ta način vsak sedi nasproti »sogovorniku«, ki se je predhodno pripravil na ponovitev drugega vsebinskega sklopa kot on.
- Aktivnost poteka tako, da v zelo kratkem intervalu (npr. 1–2 minuti) učenci drug drugemu predstavijo svoj vsebinski sklop. Po izbranem časovnem intervalu se eden od krogov zopet premakne, tako da ima vsak novega sogovornika itd.

Čas: 45 minut (priprava učencev in izvedba)

Prednosti:

- Dejavnost je zelo dinamična in zahteva aktivnost prav vsakega učenca.
- Zelo pomemben je element socializacije.
- Aktivnost omogoča izredno dobro ponovitev snovi.

Slabosti:

- Potreben je večji prostor ali preurejanje učilnice.
- Ob neustrezni pripravi učencev se lahko ponavljajo vsebinske napake.

Najprimernejša je za ponovitev katerega koli vsebinskega sklopa pred ocenjevanjem.



Tretja igra temelji na uporabi mobilne (prostodostopne) aplikacije **Charades**. Udeleženci morajo v čim krajšem času soigralcu opisati prikazane besede, on pa jih skuša čim hitreje uganiti. Učitelj (ali učenec) predhodno pripravi nabor strokovnih terminov, zato je igra zelo primerna za ponovitev ob koncu vsebinskega sklopa. Element tekmovalnosti še poveča motivacijo udeležencev za aktivno sodelovanje.

Prprava in potek igre:

- Učitelj v aplikacijo Charades predhodno vnese strokovne termine, namenjene ponovitvi, npr. neokolonializem, demokracija, Arabska pomlad ...
- Učenci so razdeljeni v skupine (2–8 igralcev), znotraj skupine pa še na dve ekipe. Vsaka ekipa potrebuje pametni telefon, na katerega si znotraj aplikacije naloži sklop pojmov, ki jih je predhodno vnesel učitelj.
- Ob začetku tekmovalnega kroga si predstavnik prve ekipe na svoje čelo položi telefon, tako da sam pojmov, ki se prikazujejo na ekranu, ne vidi. Člani njegove ekipe mu poskušajo v čim krajšem času opisati prikazani pojem, ne da bi pri tem uporabili iskani pojem ali njegov koren. Ko igralec pojem ugane, se prikaže nov pojem in nato naslednji, dokler ne poteče določeni časovni interval. Ekipi se nato zamenjata.
- Zmaga ekipa, ki ugame več pojmov.

Čas: 10–15 minut

Prednosti:

- Priprava in izvedba je zelo hitra in preprosta.
- Igra je izredno dinamična in zabavna, hkrati pa je usvajanje strokovne terminologije izjemno učinkovito.

Slabosti:

- Ob uporabi mobilnih telefonov se lahko pojavijo tehnični zapleti. Ker gre za prostodostopno aplikacijo, se med uporabo pojavljajo oglasi.

Najprimernejša je za ponovitev katerega koli vsebinskega sklopa.



Vse opisane didaktične igre v razredu uporabljam več let in ne glede na okoliščine vedno dosežejo svoj cilj. Zahtevajo nekaj predhodne priprave, a ko so pripomočki pripravljeni, je nadaljnja uporaba zelo preprosta. Učenci jih redno pospremiijo s komentarji navdušenja, izražajo visoko stopnjo motivacije, znanje pa je usvojeno v večji meri.

Viri in literatura

- Bognar, L. (1987). *Igra pri pouku na začetku šolanja*. Državna založba Slovenije.
- Hodnik Čadež, T. (2005). *Cicibanova matematika: Priročnik za vzgojitelja*. Državna založba Slovenije.
- Grginič, M., in Zupančič, M. (2004). *ABC-igralnica*. Založba Izolit.
- Kamenov, E. (2006). *Dečja igra: vaspitanje i obrazovanje kroz igru*. Zavod za udžbenike.
- Lowe, K. N. (1988). Science and Technology Education. Games and Toys in the Teaching of Science and Technology. UNESCO, Pariz. http://specialcollections.nust.na:8080/greenstone3/library/sites/localsite/collect/unesco/index/assoc/HASHba15.dir/Games_and_toys_in_the_teaching_of_science_and_technology.pdf;jsessionid=790C63D6ED44E901318F080EBF2707D7
- Pavlin, J., in Susman, K. (2015). Didaktične igre v naravoslovju – izbirni predmet. V *Modern approaches to teaching coming generation*. Eduvision. http://pefprints.pef.uni-lj.si/3305/1/pp_594%2D599.pdf
- Rugelj, J. (2014). Didaktične igre v izobraževanju. V *Sodobni pedagoški izzivi v teoriji in praksi*. Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta. https://www.researchgate.net/publication/265613932_Didactic_games_in_education
- Rutar Ilc, Z. (2003). *Pristopi k poučevanju, preverjanju in ocenjevanju*. Zavod RS za šolstvo.
- Stoffova, V. (2016). *The importance of Didactic Computer Games in the Acquisition of New Knowledge*. ICEPSY 2016: 7th International Conference on Education and Educational Psychology. https://www.europeanproceedings.com/files/data/article/46/1361/article_46_1361_pdf_100.pdf
- Tomič, A. (2002). *Spremljanje pouka*. Zavod RS za šolstvo.
- Umek, L., Mrak Merhar, I., Mikac, M., in Marčeta, Ž. (2013). *Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre*. Salve, d. o. o.