

Tina Brodnjak Kokot, Osnovna šola Gorišnica

Jasna Žižek, Osnovna šola I Murska Sobota

DIDAKTIČNE NAMIZNE IGRE PRI POUKU ZGODOVINE S FORMATIVNIM SPREMLJANJEM

Tina Brodnjak Kokot, Gorišnica Primary School

Jasna Žižek, Primary School I, Murska Sobota

DIDACTIC BOARD GAMES IN HISTORY CLASS WITH FORMATIVE ASSESSMENT



IZVLEČEK

V prispevku sta predstavljena primera dobre prakse uporabe didaktične namizne igre pri obravnavni nove učne snovi. Učenci so v 6. razredu pri obravnavi tematskega sklopa *Človek razmišlja, ustvarja in gradi* in v 8. razredu pri tematskem sklopu *Od fevdalne razdrobljenosti do konca starega reda* ustvarili namizno igro. Učna ura je bila pripravljena v petih fazah (inicijativa, načrtovanje, izvedba, interpretacija, predstavitev) in je s pomočjo formativnega spremljanja učencev dosegla zastavljene cilje. Vključena sta bila medpredmetno povezovanje z likovno umetnostjo in uporaba digitalne tehnologije, ki je učencem blizu. Učenci so bili za delo dodatno motivirani, ko so pripravljali namizno igro in brez težav usvajali novo snov. Največja želja se jim je uresničila, ko je bila igra dokončana in so se lahko igrali, in to ne glede na starost, saj so igro naredili šestošolci in osmošolci. Izdelava didaktične namizne igre je odličen pripomoček za usvajanje nove učne snovi ali utrjevanje že usvojenega znanja.

Ključne besede: didaktična igra, formativno spremljanje, medpredmetno povezovanje, digitalna tehnologija, pouk zgodovine

ABSTRACT

The article presents two examples of good practice in using a didactic board game when discussing new learning content. In the 6th grade, when discussing the learning unit *Človek razmišlja, ustvarja in gradi* (Humans Think, Create and Build), and in the 8th grade under the learning unit *Od fevdalne razdrobljenosti do konca starega reda* (From Feudal Fragmentation to the End of the Old Order), students created a board game. The lesson was prepared in five stages (initiative, planning, execution, interpretation, presentation) and the set objectives were achieved through the formative assessment of students. The lesson included a cross-curricular link with arts education and the use of digital technology, to which students can relate. The students were additionally motivated to work as they prepared the board game, and easily learnt new content. Their greatest wish came true when the game was finished and they could play it – despite their age, as the game was made by sixth- and eighth-graders. Making a didactic board game is an excellent tool for assimilating new learning content or consolidating previously gained knowledge.

Keywords: didactic game, formative assessment, cross-curricular integration, digital technology, history class

UVOD

Šolstvo se nenehno prenavlja, saj se spreminja tudi pojmovanje znanja, učenja in poučevanja. Posledica tega je, da učitelji ne morejo poučevati tako, kot so včasih. Učenje je v preteklosti velikokrat pomenilo le zapomnitev določenih vsebin in podatkov, danes pomeni učenje proces izgrajevanja in osmišljanja znanj. Učitelji se morajo zavedati, da niso več le posredovalci znanja, ampak tudi organizatorji dela v razredu in svetovalci oz. mentorji, ki usmerjajo delo učencev. Enostransko pojmovanje učenja kot sprejemanja znanja lahko presežemo z metodami in oblikami dela, ki omogočajo interaktiven odnos tako med učenci kot tudi med učiteljem in učenci. Z uporabo takih metod in oblik dela spodbujamo povezovanje in konstruiranje že usvojenih znanj in izkušenj, zastavljanje vprašanj, samostojno razmišljanje, razvoj komunikacijskih veščin in sodelovalni odnos, občutek zaupanja. Učitelj s svojim delom tako ustvarja pogoje, ki omogočajo, da so učenci aktivni na spoznavnem, čustvenem in socialnem področju (Potočnik, 2017).

Učni načrti za zgodovino vsebujejo obvezne in izbirne teme. Didaktično priporočilo je, da se izbirne teme obravnava s projektnim učnim delom, ki bi naj potekalo po 5 fazah: iniciativa (pripravljalna faza), načrtovanje projekta, izvedba, interpretacija, predstavitev izdelka projekta (Brodnik, 2021).

NAČRTOVANJE PROJEKTNEGA UČNEGA DELA

Projektno učno delo poteka po petih fazah:

- Iniciativa (pripravljalna faza), pri kateri zbiramo pobude, ideje o tematikah, upoštevamo interese, želje, pričakovanja, potrebe, ki jih bomo preučili v projektnem učnem delu. Preučimo se značilnosti projektne učnega dela.
- Načrtovanje projekta (*»od ideje do izdelka«*), ko opredelimo problem oz. raziskovalno vprašanje glede na temo (idejo) ter cilje projekta, aktivnosti, strategije (metodologija) in vire za doseganje ciljev, rezultate in končni izdelek ter način predavitve in vrednotenja. Opredelimo tudi čas trajanja in pravila dela v projektu, razdelimo naloge. Vse sestavine morajo biti natančno utemeljene.
- Izvedba, pri kateri člani projekta čim bolj natančno izvedejo svoje naloge. Delo lahko poteka individualno, v parih, v manjših ali večjih skupinah. Lahko se izvede delavnice, ekskurzija, terensko delo, muzejsko in arhivsko delo. Med to fazo lahko izvedemo tudi eno ali več vmesnih usmerjevalnih in usklajevalnih medetap, pri katerih se rešujejo možni nastali konflikti in dodatno načrtuje delo.
- Interpretacija – zaključki in priprava izdelka projekta.
- Predstavitev izdelka projekta, s katerim so učenci dosegli cilj. Analiziramo in vrednotimo izdelek. Izvedemo refleksijo in vrednotenje dela v projektu, izkušenj, problemov in vtisov. Opredelimo lahko ideje za nadaljevanje projekta ali za nov projekt.

(Brodnik, Gradivo seminarja *Kako temačen je bil v resnici srednji vek?*, 2021)

VLOGA DIDAKTIČNIH IGER IN MEDPREDMETNEGA POVEZOVANJA

Neka aktivnost je igra, ko ima zgodbo, cilj, pravila, interakcijo, izide in povratno informacijo ter hkrati tudi neki konflikt – tekmovalni vidik, izziv in ne nazadnje tudi sodelovanje. Igra postane izobraževalna, ko vanjo »skrijemo« učne cilje tako, da ostane zabavna in poučna hkrati (Rugelj, 2014).

V didaktičnih priporočilih učnega načrta za zgodovino se med drugim tudi izpostavlja medpredmetno povezovanje z likovno vzgojo/tehniko in tehnologijo predvsem pri projektnem učnem delu kot del skupnega načrtovanja izdelkov (Učni načrt, 2011).

Izvajanje učnega načrta narekuje zahteve po sodobnejšem načrtovanju vzgojno-izobraževalnega dela. Tradicionalno načrtovanje, ki ga je opravil učitelj mimo povezav z učitelji drugih predmetov in področij in brez ustreznih vertikalnih povezav, ne omogoča doseganja ciljev sodobne šole. Ciljev kurikularne prenovne ne moremo doseči brez ustreznega medpredmetnega načrtovanja, ki ne temelji samo na vsebinskih povezavah v funkciji motivacije, nadgradnje, povezovanja obstoječega znanja z novim, ampak tudi in predvsem v okviru načrtovanih dejavnosti učencev, prek katerih le-ti dosegajo tako imenovana procesna oziroma vseživljenjska znanja (Širec, 2011).

PRAKTIČNA PRIMERA

PRVI PRIMER: PROJEKTNO UČNO DELO »Namizna igra«

Prvi primer, ki ga predstavljamo v nadaljevanju, se nanaša na obravnavo izbirne teme 6. razreda *Človek razmišlja, ustvarja gradi*.

1. faza: Inicijativa

Tema, ki smo jo učencem ponudili kot obravnavo skozi projektno učno delo z namenom medpredmetnega povezovanja, je izbirna tema 6. razreda pri pouku zgodovine *Človek razmišlja, ustvarja in gradi*. Vedoželjnost in igrivost učencev 6. razreda je nezgrešljiva, zato se je s pomočjo metode viharjenja možganov (brainstorming) izkristalizirala želja po izdelavi namizne igre, ki bi vključevala učne cilje zgodovine in likovne umetnosti.

2. faza: Načrtovanje

V nadaljevanju je predstavljen načrt učnega sklopa s pomočjo obrazca za sprotno učno pripravo, ki smo ga uporabljali v razvojni nalogi *Ustvarjanje učnih okolij za 21. stoletje*. Učni sklop je bil izveden z učenci 6. a na Osnovni šoli Gorišnica v obsegu 3 šolskih ur (zgodovina) in 2 šolskih ur (likovna umetnost). Posebej izpostavljamo stolpec *Nameni učenja*, kjer je podan zapis, ki nastane ob koncu načrtovalnega procesa skupaj z učenci.

UČNI NAČRT

OBLIKOVANO/NAČRTOVANO SKUPAJ Z UČENCI V VEČ KROGIH

Učni cilji

Učenci v skupini raziščejo in opišejo bivališča in izume skozi čas. Razvijejo spretnosti zbiranja informacij iz pisnih virov/literature/spleta in postavljanja vprašanj. Učenci so zmožni razvijati strpnost v medsebojnih stikih in odnosih, medsebojno sodelovanje in spoštovanje. Snov učencem predstavijo tudi pri likovni umetnosti in izdelajo namizno igro za ponovitev in utrditev snovi.

Vsebinski učni cilji/standardi znanja

Učenci dosežejo naslednje **standarde znanja** (Učni načrt, 2011, str. 28)

Učenec:

- **opiše primere človeških bivališč in naselij v posameznih zgodovinskih obdobjih (minimalni standard);**
- *primerja in pojasni podobnosti in razlike v bivališčih in naseljih nekoč in danes;*
- *navede vrste gradbenega materiala ter sklepa o namembnosti bivališč;*
- *opiše najdbo kolesa na Ljubljanskem barju;*
- *pojasni, zakaj je kolo eden najpomembnejših izumov;*
- *primerja razne izume v zgodovini in sklepa o njihovem vplivu na spremembe v življenju ljudi.*

Procesni učni cilji (Učni načrt, 2011, str. 26)

Učenec:

- razvije spretnost zbiranja in izbiranja informacij in dokazov iz pisnih virov;
- razvije zmožnost preproste analize, sinteze in interpretacije uporabnih in verodostojnih informacij in dokazov iz različnih pisnih virov in literature;
- razvije zmožnost oblikovanja samostojnih sklepov, pogledov, mnenj, stališč, izvirnih predlogov in rešitev tudi s pomočjo predmeta likovna umetnost;
- razvije spretnost različnih oblik komunikacije (ustno, pisno, grafično, ilustrativno, z IT).

MEDPREDMETNA POVEZAVA z likovno umetnostjo

Vsebinski in procesni cilji (Učni načrt, 2011, str. 13–14)

Učenci:

- pri oblikovanju na ploskvi pridobivajo izkušnje z uporabo podlage različnih velikosti, barve, oblike in kakovosti;
- izdelajo različne izdelke s področja grafičnega oblikovanja.

Nameni učenja

S pomočjo delovnih vprašanj bomo raziskali temo, vezano na standarde znanja. Naša raziskovalna področja so bila videz prvih bivališč, primerjava bivališč in naselij skozi čas, primerjava materialov, raziskovanje kolesa z Ljubljanskega barja in posameznih izumov skozi čas. Pri tem smo učencem predstavili našo temo (miselni vzorec), oblikovali smo 10 vprašanj za utrditev snovi in pri likovni umetnosti izdelali namizno igro, vezano na usvojeno snov.

Kriteriji uspešnosti

Delo v skupini – zapis v zvezek

Sodelujemo, poslušamo drug drugega, ne motimo drugih. Uspešni bomo, ko bomo pravilno odgovorili na delovna vprašanja, sestavili miselni vzorec na našo temo in jo predstavili sošolcem. Pri likovni umetnosti bomo izdelali igralno polje, določili pravila in pripravili 10 vprašanj, vezanih na našo temo, ki bodo del namizne igre.

Miselni vzorec – zapis v razredu na steni

Uspešni bomo, ko bomo:

- uporabili ključne besede;
- naslov in podnaslove zapisali z večjo pisavo in drugo barvo;
- pisali čitljivo, (lahko dodamo risbe);
- enakomerno razporedili vsebino;
- uporabili ustrezno vsebino.

Postavljanje vprašanj

Uspešni bomo, ko bomo znali postaviti vprašanja iz vsaj treh različnih stopenj (uporaba »Kazalke« iz priročnika *Formativno spremljanje pri zgodovini*).

Didaktične in učne strategije¹

Frontalna učna oblika, delo v skupini – sodelovalno učenje, timsko delo formativno spremljanje znanja.

Učenčevi izdelki oz. dokazi, ki izhajajo iz pogovorov ali opazovanj pri pouku:

- zapis v zvezek;
- zapis snovi (miselni vzorec) za sošolce;
- oblikovanje/zapis 10 vprašanj;
- namizna igra z zapisom pravil;
- ovrednotenje znanja;
- pisna povratna informacija o delu v skupini sošolcu.

¹ Sodelovalno učenje, timsko delo, zgodovinsko teoretično delo, projektno učno delo, učenje z raziskovanjem, avtentično učenje, igra vlog in simulacije, debatne tehnike idr.

3. faza: Izvedba

| Aktivnosti učitelja | Aktivnosti učencev |
|---|---|
| <p>AKTIVIRANJE PRADZNANJA – slikovno gradivo, vezano na temo (osnovni vprašanji: <i>Kaj je to bivališče? Kaj je to izum?</i>)</p> <p>Razdeli učence v heterogene skupine.</p> <p>Povezava z likovno umetnostjo, predstavimo temo, sledi oblikovanje kriterijev s posamezno skupino (sledí oblikovanje kriterijev pri likovni umetnosti, tako da naslednjo uro učenci dobijo predlagane kriterije zapisane na lističih).</p> <p>POVRATNA INFORMACIJA: med delom (ustno) in ob zaključku sošolec sošolcu v zvezek.</p> <p>OPOMBA: Dodala sem še eno uro (skupaj smo naredili miselni vzorec z upoštevanjem vseh kriterijev, s pomočjo kazalke so učenci dopolnili vprašanja).</p> | <p>Aktivirajo predznanje. Razdeljeni v 5 skupin.</p> <p>Sodelujejo pri oblikovanju namenov in kriterijev pri likovni umetnosti in zgodovini (vsaka skupina naniza predloge in se posvetuje z učitelji).</p> <p>Raziskovanje teme s pomočjo vprašanj/kriterijev, oblikovanje miselnega vzorca, oblikovanje 10 vprašanj (s pomočjo »Kazalke«, lističi kot del namizne igre).</p> <p>VRSTNIŠKO UČENJE – poročanje o izsledkih, priprava miselnega vzorca.</p> <p>POVRATNA INFORMACIJA – o usvojenem znanju s pomočjo namizne igre, ob koncu dela sošolcu v zvezek glede dela v skupini.</p> <p>Pri likovni umetnosti izdelajo namizno igro in pravila igranja.</p> |

Primeri kriterijev uspešnosti po skupinah

SKUPINA 1: PRIMERI BIVALIŠČ (od začasnih do stalnih) in GRADBENIH MATERIALOV

V miselni vzorec bomo tudi vključili (delovna vprašanja):

- Navedi začasna/prvotna bivališča prazgodovinskih ljudi.
- Je prazgodovinski človek poznal šotor?
- Kdaj je človek začel postavljati stalna bivališča?
- Opis prvotnih bivališč.
- Gradbeni material prvotnih bivališč. Kaj se spremeni/dodaja v starem, srednjem in novem veku?

SKUPINA 2: NASELJA SKOZI ČAS

V miselni vzorec bomo tudi vključili (delovna vprašanja):

- PRAZGODOVINA: Kaj je gradišče? Njegov opis.
- STARI VEK: Kako so nastala prva mesta v starem veku? Kako so bila videti mesta starega veka? Kaj so mestom dodali Grki in Rimljani?
- SREDNJI VEK: Kako so nastali gradovi? Kako so bila videti srednjeveška mesta? Čemu je služil trg?
- NOVI VEK IN MODERNA DOBA: Zakaj današnja mesta nimajo več obzidij? Podoba mest moderne dobe.

SKUPINA 3: KOLO Z LJUBLJANSKEGA BARJA IN UPORABA OGNJA

V miselni vzorec bomo tudi vključili (delovna vprašanja):

- Kolo z Ljubljanskega barja: Kdaj so ga našli? Kje so ga našli? Koliko je staro? Iz česa je narejeno? Kako veliko je? So našli še kaj zraven? Zakaj je to eno najpomembnejših odkritij? Njegov pomen?
- Ogenj: Kdaj so ga odkrili? Kako? Uporaba?

SKUPINA 4: IZUMI STAREGA IN SREDNJEGA VEKA

V miselni vzorec bomo vključili opis 6 izumov (ime, čas nastanka, kraj – država, ljudstvo), opis (2 stavka), vključimo lahko tudi slike/risbe.

Predlogi učiteljice: akvadukti – viadukti, vodno kolo/mlin, katapult, tiskarski stroj.

SKUPINA 5: IZUMI NOVEGA VEKA IN MODERNE DOBE

V miselni vzorec bomo vključili opis 6 izumov (ime, čas nastanka, kraj – država, ljudstvo), opis (2 stavka), vključimo lahko tudi slike/risbe.

Predlogi učiteljice: parni stroj, tkalski ali predilni stroj.

Potek dela za vsako skupin:

- s pomočjo vprašanj raziščite temo, zapišite informacije v zvezke, pokažite učiteljici;
- po potrditvi sestavite miselni vzorec;
- za sošolce pripravite kratko predstavitev vaše teme;
- na oblikovane kartončke zapišite 10 vprašanj, vezanih na vašo temo.

4. faza: Interpretacija – zaključki in predstavitev izdelka

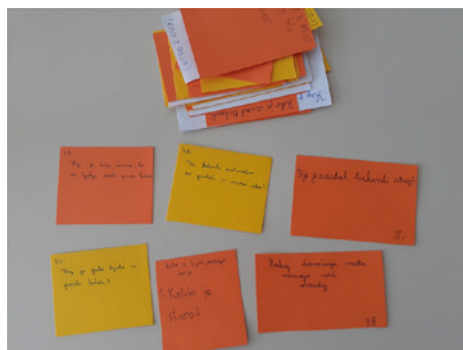
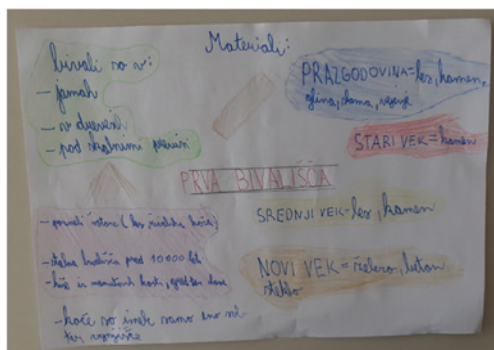
Učenci po skupinah predstavijo svoja dognanja; s pomočjo projiciranih miselnih vzorcev predstavijo določeno temo. Posamezne miselne vzorce skupin nato skeniramo in razmnožimo za celotni razred.

Pri likovni umetnosti so učenci izdelali lastno namizno igro ter zapisali njena pravila. Kot del faze utrjevanja snovi so igro tudi odigrali. Treba je omeniti, da so si kot enega izmed kriterijev pri izdelavi namizne igre zadali tudi, da mora biti le-ta uporabna tudi pri drugih učnih snoveh in predmetih.

Pri likovni umetnosti so učenci izdelali lastno namizno igro, zapisali njena pravila ter določili kriterije za samo izdelavo igre (tehnika upodabljanja števil, velikost, večkratna uporabnost). Igra je namenjena utrjevanju snovi. Kot del faze utrjevanja usvojene snovi učenci igro tudi odigrajo. Treba je omeniti, da so si kot enega izmed kriterijev pri izdelavi namizne igre zadali tudi, da mora biti igra uporabna tudi pri drugih učnih snoveh in predmetih. Pravila za izvedbo namizne igre so naslednja: razred se razdeli v 4 skupine, vsaka zasede mesto ob eni stranici igralnega polja. Za igro potrebujemo figure in kocko. Vsaka skupina

meče kocko, skupine si sledijo v smeri urnega kazalca. Začnemo na polju »prazgodovina«. Figure premikamo po poljih glede na število pik na kocki. Na enem polju je lahko tudi več skupin/figur. Cilj igre je prvi pripeljati figuro do zadnjega polja (»moderna doba«). Če pristane figura na polju z »?«, vleče skupina listič z vprašanjem. Če na vprašanje odgovori pravilno, se lahko pomakne za eno polje naprej, z nepravilnim odgovorom nazaduje za eno polje. Lističe z vprašanji pripravijo učenci, vezani so na temo, ki jo želimo utrditi.

Dokazi učenja

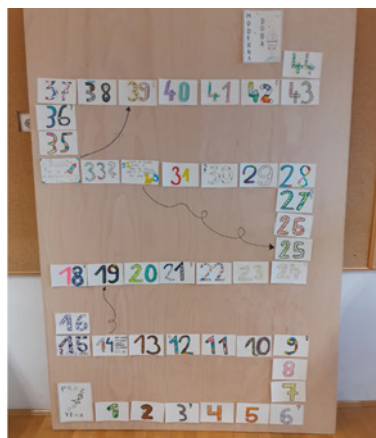


Primer miselnega vzorca »Prva bivaljšča«.

Foto: Tina B. Kokot.

Kartice z vprašanji.

Foto: Tina B. Kokot.



Izdelano igralno polje.

Foto: Tina B. Kokot.

Izvedba namizne igre.

Foto: Tina B. Kokot.

5. faza: Refleksija

Po opravljenih fazah predstavitve in utrjevanja s pomočjo namizne igre učenci ovrednotijo svoje znanje in delo v skupini. Z učitelji obeh predmetov poteka pogovor o doseganju zastavljenih učnih ciljev in uspešnosti projekta. Vsak učenec vrednoti svoje znanje in delo s pomočjo preglednice in metode oziroma orodja »pogled nazaj« (Formativno spremljanje pri zgodovini, 2018, str. 114–115). Učenci si v skupinah podajo povratno informacijo o opravljenem delu.

Primer izpolnjenega evalvacijskega lista.
Foto: Tina B. Kokot.

F.V.I.P.

| Znam: | | | |
|---|---|---|---|
| 1. navesti vrste začasnih bivališč, | | ✓ | |
| 2. opisati prva stalna bivališča in jih primerjati z začasnimi, | | ✓ | |
| 3. navesti razloge za nastanek prvih stalnih bivališč, | ✓ | | |
| 4. navesti vrste gradbenega materiala skozi čas, | | ✓ | |
| 5. opisati gradišče, | | ✓ | |
| 6. pojasnim, kako so Rimljani in Grki izboljšali mesta | ✓ | | |
| 7. opisati izgled srednjeveškega mesta | ✓ | | |
| 8. opisati nastanek gradov, | ✓ | | |
| 9. pojasniti, zakaj moderna mesta nimajo več obzidij | ✓ | | |
| 10. opisati najdbo kolesa na Ljubljanskem barju, | | | ✓ |
| 11. pojasniti rabo in pomen ognja za človeka, | ✓ | | |
| 12. navesti 3 izume starega veka (kdaj, kdo/kje, sprememba) | | ✓ | |
| 13. navesti 3 izume srednjega veka (kdaj, kdo/kje, sprememba) | | ✓ | |
| 14. navesti 3 izume novega veka (kdaj, kdo/kje, sprememba) | | ✓ | |
| 15. navesti 3 izume moderne dobe (kdaj, kdo/kje, sprememba) | | ✓ | |

Ovrednoti svoje delo – (poglej nedokončane stayke – POGLED NAZAJ) in dopolnjene:

vedel, ker sem to dokončal, v skupini pa nisem bil Rimljani in ljudi tohar pomembnih v zgodovini

Preglej cilje, ki si jih je zapisala skupina glede dela v skupini in daj sošolcu komentar!

Komentar sošolca:

V skupini je sodeloval V skupini si sodeloval in opravil svoje delo

Pogled nazaj

To je bila tvojita vna izkušnja, ker ...

Lahko bi ...

Moja napaka je bila ...

Prad tam nisem vedel, da ...

Med to raziskavo sem se naučil ...

Dokazal sem, da ...

To je zame dobro, ker ...

Dobra stran tega učenja je bila, da ...

Ta poskus mi je pokazal, da lahko ...

Mej najljubši del je bil ...

Užival sem pri učenju, ker ...

Presenetilo me je ...

Odiviti vzorec pomeni ...

Kar sem vedel pred tem je ...

Najlažji del je bil ...

Užival sem v tej raziskavi, ker ...

Pozabil sem ...

Med tvojim delom sem se spraševal ...

Med tvojim delom sem se spraševal ...

Med tvojim delom sem se spraševal ...

Pogled naprej

Da bi postal boljši v tem, moram ...

To moram razumeti, ker ...

Dokončanje tega dela mi bo pomagalo ...

Z izkušnjo te napake bom spremenil ...

Da bi pri tem postal boljši, moram ...

Ena stvar, ki bi se je rad bolje naučil je ...

Mislil, da so bili moji rezultati dobri, ker ...

Naslednjič bom upošteval več sprememb/kot so ...

To me je navdihnilo, da sem pogledal ...

Za izboljšanje razumevanja tega, bom ...

V prihodnosti bom poskušal ...

Ena stvar, ki bi jo spremenil, če bi to počel še enkrat, je ...

Za dokončanje tega poglavja moram ...

To je pomembno vedeti, ker ...

To moram ...

Boljši trdo bom delal na ...

V prihodnosti bi pomagale ...

Sprašujem se ...

Da bi to razumel moram ...

Rad bi izvedel, kakaj se je zgodilo ... ker bi rad ...

Če bi to še enkrat naredil, bi spremenil ...

Ena stvar, ki bi jo spremenil, če bi to počel še enkrat, je ...

»Pogled nazaj in naprej«
Foto: Tina B. Kokot.

Evalvacijski list

Znam:



Navesti vrste začasnih bivališč.

Opisati prva stalna bivališča in jih primerjati z začasnimi.

Navesti razloge za nastanek prvih stalnih bivališč.

Navesti vrste gradbenega materiala skozi čas.

Opisati gradišče.

Pojasniti, kako so Rimljani in Grki izboljšali mesta.

Opisati videz srednjeveškega mesta.

Opisati nastanek gradov.

Pojasniti, zakaj moderna mesta nimajo več obzidij.

Opisati najdbo kolesa na Ljubljanskem barju.

Pojasniti rabo in pomen ognja za človeka.

Navesti 3 izume starega veka (kdaj, kdo/kje, sprememba).

Navesti 3 izume srednjega veka (kdaj, kdo/kje, sprememba).

Navesti 3 izume novega veka (kdaj, kdo/kje, sprememba).

Navesti 3 izume moderne dobe (kdaj, kdo/kje, sprememba).

Ovrednoti svoje delo – (poglej nedokončane stavke v učilnici – Pogled nazaj) in dopolni enega:

Preglej cilje, ki si jih je zapisala skupina glede dela v skupini, in podaj sošolcu komentar!

Komentar sošolca: _____

DRUGI PRIMER: PROJEKTNO UČNO DELO »IGRIVA ZGODOVINA«

Drugi primer se nanaša na obvezno temo 8. razreda z naslovom *Od fevdalne razdrobljenosti do konca starega reda*, ki smo jo obravnavali s pomočjo projektnega učnega dela in ga predstavljamo v nadaljevanju.

1. faza: Inicijativa

Tema *Od fevdalne razdrobljenosti do konca starega reda* je obširnejša, učenci 8. razreda pa so jo obravnavali na drugačen način kot po navadi. Suhoparno razlago so zamenjali za delo v skupinah, kamor so se razvrstili s pomočjo žreba. Učenci so predlagali različne tipe namiznih iger in na koncu smo se odločili, da bi tematskemu sklopu najbolj ustrezala različica igre *Moja Slovenija*, ki je bila med učenci zelo priljubljena. Po začetni ideji so učenci začeli z načrtovanjem dela. Tematski sklop je bil izveden v 8. c-razredu na Osnovni šoli I Murska Sobota.




2. faza: Načrtovanje

Za kakovostno delo je potrebno natančno načrtovanje in oblikovanje kriterijev uspešnosti, ki so učencem razumljivi. Tako kasneje pri povratni informaciji lažje ovrednotijo, ali so cilj dosegli ali morajo znanje še nadgraditi. Učenci so večji dela v skupinah in oblikovanja miselnih vzorcev, ki jih pri pouku zgodovine urijo že od 6. razreda. Za uspešno delo smo z učenci oblikovali tri sklope kriterijev uspešnosti, katerih končni rezultat je bila izdelava funkcionalne namizne igre. Kriterije uspešnosti, ki so se nanašali na delo z zgodovinskimi viri in oblikovanja vprašanj, so imeli vsi učenci enaka, medtem ko so bili kriteriji uspešnosti, ki so bili vezani na vsebino, oblikovani v skladu z vsebinskimi cilji iz učnega načrta. Primer kriterijev uspešnosti ene izmed skupin je prikazan v nadaljevanju. Za oblikovanje končnega izdelka je bilo potrebnih 10 učnih ur.




Primer kriterijev uspešnosti po skupinah

OBLIKE VLADANJA V EVROPI

1. KORAK: PRED OBLIKOVANJEM VPRAŠANJ

| Uspešni bomo, ko: |  |  |  |
|---|---|--|---|
| V skupini si bomo razdelili delo (2 učenca za miselni vzorec in 2 učenca za vprašanja) in upoštevali kriterije za uspešno delo v skupini. | | | |
| Najprej bomo prebrali vsebino, ki jo obravnava naša skupina. | | | |
| Naredili si bomo osnutek miselnega vzorca. | | | |
| Zapisali bomo miselni vzorec s ključnimi besedami. | | | |
| Sošolcem bomo predstavili našo temo s pomočjo miselnega vzorca (5–10 minut). | | | |

2. KORAK: OBLIKOVANJE VPRAŠANJ ZA KARTONČKE

| Uspešni bomo, ko: |  |  |  |
|--|---|--|---|
| Zapisali bomo 30 kratkih vprašanj in jim pripisali kratke odgovore (ključne besede, če je odgovor daljši). | | | |
| Zapisali bomo 20 vprašanj s pomočjo besedila v samostojnem delovnem zvezku. | | | |
| Zapisali bomo 10 vprašanj, ki se navezujejo na temo in izvirajo iz drugih virov (zanimivosti). | | | |
| Oblikovali bomo logotip (ikono) za našo kartico, ki mora biti povezan z našo vsebino. | | | |
| Vprašanja in odgovore bomo zapisali na računalnik in jih vstavili v predlogo Canva. | | | |

3. KORAK: VSEBINA VPRAŠANJ ZA KARTONČKE

Uspešni bomo, ko:



Zapisali bomo vprašanja, ki se bodo nanašala na primerjavo različnih oblik vladanja (na primer na parlamentarno monarhijo v Angliji in absolutistično monarhijo v Franciji).

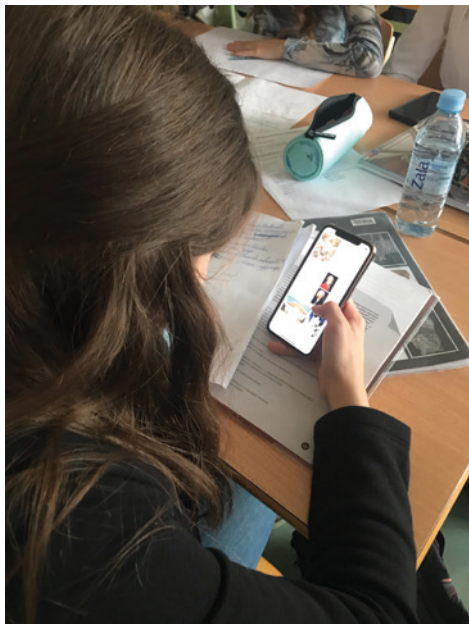
Z vprašanji bomo povprašali, kako so posamezni sloji prebivalstva vplivali na vladanje v različnih državnih ureditvah (plemiči, meščani, kmetje).

V vprašanja bomo vključili vpliv vladanja na gospodarstvo (merkantilizem).

3. faza: Izvedba

Učenci so si delo razdelili znotraj skupine in si poročali o napredku v skupini. Vsaka skupina je imela 4 člane, vsak član je opravljal dogovorjeni del naloge, ki je pozneje oblikoval celoto. Ravno tovrstna delitev dela v skupini, kjer vsak izmed članov prispeva del in je pomemben del celote, je učencem naložila odgovornost za aktivno delo in spodbudo znotraj skupine. Učenci so že med delom pridobili povratne informacije od učitelja in sošolcev, da so bili tako bolj prepričani o kakovosti svojega dela.

Potem ko so se učenci seznanili s svojo temo, so v skupini pripravili kratke povzetke učne snovi, ki je ustrezala kriterijem, ti pa ciljem in standardom iz učnega načrta. Vsak učenec je imel dostop do miselnih vzorcev, ki so bili naloženi v spletni učilnici. Nato je sledilo delo v računalniški učilnici, kjer so učenci zapisali svoja vprašanja v predlogo, ki je bila pripravljena v programu Canva, in oblikovali svoje logotipe za igralne karte in žetončke.



Učenci so si delo v skupini razdelili.

Foto: Jasna Žižek.

Priprava igralne plošče

Foto: Jasna Žižek.

4. faza: Interpretacija – zaključki in predstavitev izdelka

Po končanem delu je vsaka skupina pripravila kratko predstavitev pred razredom. Učenci so bili pri predstavitvah zelo pozorni, saj so vedeli, da se bodo vprašanja pozneje ponovila pri igri, pri kateri so želeli doseči čim več točk. Po

zaključnem oblikovanju igre so učenci že nestrpno pričakovali dan, ko se bodo pomerili v igranju igre *Igriva zgodovina*. Pri igranju igre so se razdelili v 6 skupin. Na igralni plošči so bila označena polja, pod katerimi so se na kartončkih nahajala vprašanja o določeni temi. Igra je začela skupina, ki je vrgla največje število na igralni kocki. Učenci so se iz polja *Start* pomikali v smeri urnega kazalca toliko polj, kot je bilo število na kocki. Ko so prišli do določenega polja, so morali odgovoriti na zastavljeno vprašanje, ki je bilo na kartici pod sličico, na kateri so se nahajali na igralni plošči. Če so pravilno odgovorili, so imeli možnost, da še enkrat mečejo kocko. Igralna plošča ima tri nivoje, in če želimo priti v središče, moramo priti do polja, kjer je možen prehod z lestvijo. Ob tem so učenci zbirali tudi žetončke, in ko so zbrali vseh sedem različnih žetončkov, so dobili manjšo nagrado (kaj sladkega), vendar ni nujno, da se igra s tem konča. Zmaga namreč prva skupina, ki pride v notranjost igralne plošče. Če igralcem sreča ni naklonjena, se morajo večkrat sprehoditi po določenem nivoju, se pa zato tudi več naučijo.



5. faza: Refleksija

Skupinsko delo je za učence zanimivo in učinkovito, kadar imajo jasno začrtane kriterije uspešnosti, ki jih vodijo do zastavljenih ciljev. Učenci se vedno razveselijo, kadar so lahko ustvarjalni in pri tem ustvarijo nekaj, s čimer se lahko igrajo. Za njih je bila igra *Igriva zgodovina* le igra, zame kot učiteljico pa učinkovit in kakovosten pripomoček za utrjevanje znanja, ki so ga pridobili med usvajanjem novega znanja.

Primer miselnega vzorca.

Foto: Jasna Žizek.



Primer igralne kartice, oblikovane v programu Canva.
Foto: Jasna Žižek.

Priprava namizne igre je bila izpeljana po načelih formativnega spremljanja, pri čemer so bili učenci ves čas vpeti v izvedbo šolske ure. Sami so oblikovali ali sooblikovali kriterije uspešnosti, zato so jim bili cilji naloge jasni in so se znotraj skupine znali organizirati. Kriteriji uspešnosti so bili zapisani na način, da so učenci s sprotno povratno informacijo lahko sledili svojemu napredku in napredku svojih sošolcev. Učence je bilo treba včasih usmeriti, zanimivo je bilo dejstvo, da so spodbujali drug drugega, in tudi tisti, ki jim zgodovina ni ravno močno področje, so se lahko izkazali pri pripravi igre.

Največje veselje zame kot učiteljico je bilo gledati učence, s kakšnim žarom so igrali igro, ki so jo sami ustvarili. V refleksiji izpeljanega učnega sklopa so izpostavili, da je bilo zabavno in sploh niso imeli občutka, da se morajo »učiti«. Kot predlog so navedli, da bi lahko ustvarili kako splošno igralno ploščo, ki ne bi bila vezana le na en tematski sklop. Čeprav so ustvarili igro v 8. razredu, so jo igrali še v 9. razredu. Veseli so bili, da se lahko igrajo; jaz kot učiteljica pa, da so ustvarili kakovosten učni pripomoček za utrjevanje znanja.

SKLEP

Včasih je zgodovina stereotipno veljala za dolgočasen predmet, pri katerem so se učenci učili le naštevanja in opisovanja zgodovinskih dogodkov. Danes se ta stereotip med učenci ruši tudi zaradi tega, ker učitelji v pouk zgodovine vključujemo različne didaktične pristope, ki so učencem zanimivi in so v koraku s časom. Namesto večkrat monotonega frontalnega pouka sta v članku opisana primera izdelave in uporabe didaktične igre pri obravnavi določenega tematskega sklopa. Šestošolci na Osnovni šoli Gorišnica so izbirno temo *Človek razmišlja, ustvarja in gradi* medpredmetno povezali z likovno umetnostjo. Ko so



Igralni žetončki z logotipi, ki so jih izbrali učenci.
Foto: Jasna Žižek.

s pomočjo zgodovinskih virov po skupinah predelali snov, so se lotili izdelave mislenih vzorcev s povzetki. Dobro pripravljene povzetki so bili pomemben vir informacij preostalim sošolcem, da so lahko suvereno sodelovali pri igranju igre. Jasno zapisani kriteriji uspešnosti so jih vodili k dobro pripravljenim povzetkom. Igralna plošča, ki je narejena nevtravno in se lahko uporablja pri katerem koli predmetu, je bila narejena pri pouku likovne umetnosti. Sledil je za učence najbolj zabaven del, ko so se lahko preizkusili v igranju namizne igre. Učenci se skozi igro naučijo ogromno, kar so spoznali tudi pri povratni informaciji, ki je sledila ob koncu obravnave učne snovi.

Osmošolci na Osnovni šoli I Murska Sobota so se preizkusili na podoben način kot učenci v Gorišnici. Po zapisu kriterijev uspešnosti so delali po skupinah in se znotraj skupine spodbujali ter si izmenjevali povratne informacije. Delitev dela je za delo v skupini pomembna in je bila za njihovo delo ključna, da so lahko obsežen tematski sklop *Od fevdalne razdrobljenosti do konca starega reda* pravočasno končali. Pri ustvarjanju kartic z vpašanji je bila vključena tudi uporaba digitalnih orodij.

Priprava, izdelava in uporaba namizne igre pri pouku je bila dobra izbira, saj so učenci na drugačen način z lastnim delom usvojili novo znanje. Namizna igra pa nam lahko služi pozneje kot odličen pripomoček za utrjevanje znanja, pa tudi za popestritev učne ure. Čeprav smo učitelji večkrat v dvomih, ali je raven znanja zadovoljiva, če se učenci učijo na zgoraj opisani način, vam zagotavljava, da zagotovo. Le upati si moramo.

VIRI IN LITERATURA

- Brodnik, V. (2021). *Projektno učno delo pri pouku zgodovine* (interno gradivo). <https://skupnost.sio.si/mod/folder/view.php?id=345476>
- Brodnik, V. (ur.) (2018). *Formativno spremljanje pri zgodovini: priročnik za učitelje*. Zavod RS za šolstvo.
- Posvet Partnerstvo Pedagoške fakultete Univerze v Ljubljani in vzgojno-izobraževalnih inštitucij (n. d.). *Sodobni pedagoški izzivi v teoriji in praksi: zbornik povzetkov*, (2014). Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.
- Potočnik, D. (2017). Sodobne učne metode pri pouku zgodovine. *Annales*, 27(4), 837–850. http://zdj.si/wp-content/uploads/2017/12/ASHS_27-2017-4_POTOČNIK.pdf
- Program osnovna šola. Likovna umetnost. Učni načrt* (2011). Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_likovna_vzgoja.pdf
- Program osnovna šola. Zgodovina. Učni načrt* (2011). Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_zgodovina.pdf
- Rugelj, J. (2014). *Didaktične igre v izobraževanju* (predavanje na posvetu Sodobni pedagoški izzivi v teoriji in praksi Ljubljana, 31. 1.–1. 2. 2014). Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani. https://www.youtube.com/watch?v=_CPwef-dYbM
- Širec, A., idr. (2011). Medpredmetno povezovanje kot strategija za kakovostno učenje učencev v osnovni šoli. *Vodenje v vzgoji in izobraževanju*, 9(1), 33–58.
- Širec, A., Arzenšek, K., Deutsch, S., Košpenda, V., Kumer, V., Laco, J., Lamut, N. in Lazar, J. (2011). Medpredmetno povezovanje kot strategija za kakovostno učenje učencev v osnovni šoli. *Vodenje v vzgoji in izobraževanju*, 9(1), str. 33-58, 115. <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:doc-TWS7QGYK/8452b189-a08e-4788-b709-16754f152191/PDF>
- Vodopivec, I. (2003). *Sodelovalno učenje v praksi*. Modeli poučevanja in učenja. Zavod RS za šolstvo.



Namizna igra *Igriva zgodovina*.
Foto: Jasna Žižek.