

Spodbudno učno okolje skozi igro



Petra Hribernik, profesorica slovenščine in angleščine, OŠ Prebold

Na učno motivacijo vpliva več dejavnikov, ki vzpodbujajo njeno intenzivnost in trajanje v doseganju ciljev. Prav gotovo pa nanjo vpliva razredna klima; odnosi, ki se razvijajo med učenci (posledično med učenci in učitelji) ter način podajanja informacij (učne strategije in metode), torej sama izvedba učne ure. Zato je smiselno, da učitelji opravimo refleksijo in pridobimo povratne informacije z vprašanji: Vidim navdušenje ali prepoznam nemotiviranost? Lahko kakorkoli pripomorem, da izboljšam razredno klimo? Z usmerjenimi in vodenimi igrami lahko vsekakor razvijamo in izpopolnjujemo komunikacijske veščine, doprinesemo k povezovalnim medsebojnim odnosom in vplivamo na pozitiven odnos v razredu, s tem pa pripomoremo k spodbudnemu učnemu okolju.

Razredna klima

Dobra razredna klima bo nastala takrat, kadar si učitelj in učenci prizadevajo za spodbudno in varno učno okolje. Učitelj prevzema v tej nalogi več vlog:

- kot spremljevalec in opazovalec otrok, ki se zaveda potreb raznolikosti, individualizacije in diferenciacije,
- kot voditelj in skrbnik za dobro počutje, ki zazna tako obremenjenost, stres, stiske kot tudi zadovoljstvo; vzpodbuja pričakovanja, želje in zanimanja otrok,
- kot mediator, ki poseže med konfliktno ali nespoštljivo odnose in omogoča varno, povezano in podporno okolje,
- kot motivator, ki vzpodbuja otroke, da dosežejo uspeh, da vlagajo v delo trud in energijo, in hkrati poslušalec, ki tolaži, kadar se otroci soočajo z neuspehom in težavami,
- kot voditelj učnega procesa, ki se zaveda zmoglosti in obremenjenosti učencev, njihovih potreb, kot sooblikovalec pravil in mej, ki so za razred sprejemljive, dobrodošle in se jih vsi dosledno držijo (Rutar Ilc 2017, 14–15).

Spodbudno učno okolje s pomočjo iger

Igre so najosnovnejše oblike izobraževanja, saj se poleg sprostitev in razvedrila skozi igro tudi učimo. Socialne igre so tiste, ki v ospredje postavljajo interakcijo, vzpostavljajo komunikacijo, zahtevajo sodelovanje, povezanost in nenazadnje sprejemanje povratnih sporočil. Gledamo jih lahko z vidika same igre (Virk-Rode in Belak-Ožbolt 1990, 3), ki je sama po sebi namenjena aktivnemu preživetju prostega časa. Otrok odkriva nekaj novega, spozna pravila, poteši se njegova radovednost in se ob tem zabava. Lahko pa jo kategoriziramo tudi kot vidik komunikacije (Virk-Rode in Belak-Ožbolt 1990, 3); otrok mora ob določenih igrah razmišljati o potezah, udeleženci se med seboj pogovarjajo, sodelujejo, pri tem pa so prisotni razni občutki, na primer sproščenost, igrivost ali strah pred izgu-

bo, stres ob napačni potezi idr. Učitelj lahko hitro opazi, kdo se podredi in kdo želi prevzeti vlogo voditelja, hkrati pa vzpostavi zabaven in sproščen odnos z otroki.

Ob učiteljevi odločitvi, da bodo otroci vključeni v določeno igro, se sprožijo vprašanja, na katera je dobro najti odgovore, na primer: ali bo ta igra zanje primerna, dovolj poučna, a hkrati zabavna itd. Na znanje vzamemo tudi dejstvo, da se vsak otrok odloči sam, ali se bo igri pridružil ali ne. Igre, ki jih izberemo, ne smejo biti storilnostno naravnane (Virk-Rode in Belak-Ožbolt 1990, 3), torej čim več iger v čim krajšem času, temveč jih izvajamo premišljeno in z namenom, da jih analiziramo. Priporočljivo je, da si zapišemo kratke opazke o dogajanju med igro; kako jim je bila všeč, kako so se počutili, kaj je za otroke sprejemljivo, ali so medsebojno sodelovali, ali se je razvil pogovor, ali so delovali kot skupina ali se posameznik ni želel vključiti. Smisel iger je torej analiza, s pomočjo katere ugotovimo počutje in reakcijo ter jo po potrebi delimo z učenci, da izboljšamo razredno klimo.

Pri razmišljanju, zakaj je dobro vpeljati socialne igre k pouku, je dobro vzeti v obzir naslednje trditve:

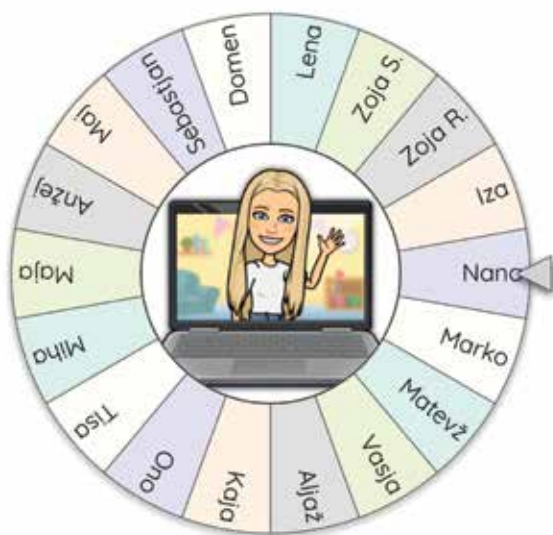
- igre pripomorejo k doseganju ciljev (otroci vztrajajo, se trudijo, njihov cilj pri aktivnostih je, da sodelujejo in uspejo),
- preko iger lahko balansiramo med razvedrilom in učenjem ter izpeljemo manjši učni cilj, s tem pa razgibamo vzdušje v razredu,
- igre vzpodbudijo motivacijo, učenci so bolj aktivni in zavzeti pri pouku,
- preko iger se soočajo z realnimi situacijami v življenju (igre, ki nas soočajo s čustvi ali konfliktnimi situacijami ...),
- igre so odličen sodelovalen in komunikacijski pripomoček, tudi za tiste učence, ki se ne želijo izpostavljati (team-building igre, uvodne igre ...).

Bistveno je, da učitelj izbere kvalitetne, torej vsebinsko dodelane in poučne igre. Pri tem ni vedno nujno, da priprava in delo vzameta veliko časa. Veliko iger je mogoče izvesti z manj pripomočki oziroma s pripomočki, ki jih uporabljamo v vsakdanjem življenju. Prav tako imamo široko izbiro predlogov na spletu, le-te lahko spremenimo in dodelamo za potrebe v razredu.

Socialne igre sem v nadaljevanju razdelila na več sklopov, in sicer *uvodne igre in aktivnosti*; *igre za medsebojno komunikacijo in krepitev odnosov v razredu*; *igre, ki soočajo s čustvi*; *igre o identiteti in samopodobi*; *igre, ki nas soočajo s konflikti* in *zaključne igre*. Vsakemu sklopu sledi predstavitev, v pomoč uporabniku so priložene tudi spletne strani, kjer lahko najdemo gradivo za izdelavo ali natisnemo že dodelano gradivo, nato sledi opis igre.

Uvodne igre in aktivnosti

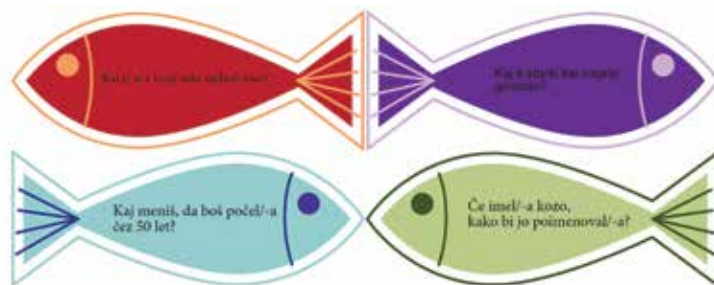
Te igre so namenjene uvodni motivaciji, razbremenitvi, vnašanju sproščenosti, smeha in domišljije v razred. Včasih se pripeti, da potrebuje učitelj vodje skupin ali prostovoljce, in so v zraku roke samo določenih učencev. Priporočljivo je, da se učenci med seboj izmenjujejo pri različnih vlogah. Zelo priročen pripomoček je kolo imen, ki ga lahko ustvarimo preko spletne povezave (Vir 6). Vse, kar od nas zahteva, je, da vpišemo imena otrok, preko klika pa nam pomaga izbrati naključne učence za različne aktivnosti.



Ribice

Ta igra je lahko namenjena uvodni motivaciji ali pa jo uporabimo takrat, ko vidimo, da učenci potrebujejo kratek premor. Prav tako je lahko sprostitel na koncu ure. Učence posedemo v krog, na sredino položimo posodo z ribami, na vsaki pa je zapisano vprašanje (npr. Katero hrano bi lahko jedel/-a 100 dni zapored?, Katere od izumrlih živali bi si želel/-a

ogledati in zakaj?, Kaj počneš, ko si siten/-a in slabe volje?, Če bi imel/-a kozo, kako bi ji bilo ime?). V kolikor imamo dovolj časa, lahko vsi ulovijo svojo ribo in odgovorijo na vprašanja.



Dixit karte

Karte so pri otrocih dobro sprejete zaradi zabave in sprostitve. Poznamo kar nekaj dobrih »ledolomilcev« ali uvodnih motivacijskih kart, ki popestrijo pričetek ure in nam ne vzamejo preveč časa. Dixit karte so prepoznavne po čudovitih ilustracijah. Vsak igralec skuša preko domišljajske igre ugotoviti, katero karto je imel pripovedovalec v mislih, tako, da karto, ki ga asociira na pripovedovalčevo zgodbo, obrne navzgor. V kolikor ugame, dobi eno točko in postane pripovedovalec. Zaradi preprostosti je igra zelo priljubljena, karte pa so dostopne tudi na spletnih straneh (Vir 3).

Nesmiselno govorjenje

Učenci pri tej igri govorijo nesmiselne besede, ki se družijo v še bolj nesmiselne besedne verige. Otrokom povemo, da je pri govoru pomembna tudi mimika na obrazu, telesni gibi, besede pa naj bodo brez smisla in tako dolge, dokler jim to uspeva. S pomočjo posnetka jim prikažemo nesmiselno govorjenje, potem pa se v blebetanju preizkusijo v dvojicah. Ko so pripravljeni, odigrajo dialog v parih, poslušalcem pa je smeh zagotovljen (Vir 7).

Igre za medsebojno komunikacijo in krepitev odnosov v razredu

Spodnji primeri iger so odlični za krepitev povezanosti, zaupanja, medsebojnega sodelovanja in različnih načinov sporazumevanja (učenci spoznajo učinke verbalne in neverbalne komunikacije). Spodbujajo ustvarjalnost, hkrati pa omogočajo vsem učencem, navdušencem in tistim, ki so v igrah ali komunikacijsko manj vešč, da prispevajo svoj delež, kar jim krepi samozavest in daje samopotrditev.

Risanje po hrbtu

Učenci se razdelijo v pare, vsak učenec dobi prazen list in flomaster. Prvemu učencu se drugi postavi za hrbet, nanj položi bel papir in začne risati preprosto risbo gib za gibom. Prvi učenec skuša

posnemati gibe in riše risbo na svoj papir, kakor meni, da nastaja na njegovem hrbtu. Učenca se po aktivnosti pogovorita, kaj sta narisala skupnega, kako sta se počutila in izmenjata položaje (Vir 10).

Človeške mandale

Otroci so razdeljeni v skupine, predstavniki pa izberejo eno slikovno gradivo, ki je obrnjeno tako, da ga ostali ne vidijo. Na slikah so mandale, ki jih lahko ustvarimo iz dlani, rok ali z gibanjem celotnega telesa. Ta vaja je odlična za motorične sposobnosti otrok, prav tako pa bo od njih zahtevala zaupanje in miselno aktivnost. Za izvedeno mandalo se mora skupina povezati ne le v gibih, temveč tudi sodelovalno (Vir 2).

Tvitanje

Učenci po zaključku obravnavane učne snovi napišejo na list papirja svoj tvit, ki je povzetek in sočasno hitra ponovitev. Oblikovno se držijo pravil pravega twita, torej uporabijo do 140 znakov in uporabijo bistvene besede s ključnikom/heštegom (#). Učenci preberejo svoje povzetke. V kolikor so jih napisali na list papirja, jih lahko pripnejo na razredno tablo (Vir 4).

Igre, ki soočajo s čustvi

Preko naslednjih iger skušamo doseči, da učenci izražajo čustva, spoznajo moč besed, razmislijo o sporočilih, ki jih prejemajo in oddajajo, in o tem, kako sporočila vplivajo na posameznikovo počutje; spoznajo pa tudi različne oblike komuniciranja. Prav tako učitelj spozna zmožnosti življenja ali empatije svojih učencev.

Moč besed

Namen te igre je spodbuditi učence, da se soočajo s pozitivnimi in negativnimi čustvi ob različnih sporočilih. Skušamo jim predstaviti moč besed in poudarimo, da gre le za demonstracijo, kako lahko kratka sporočila vplivajo na naše počutje in samopodobo. Razdelimo lističe z negativnimi sporočili, na primer: *Sošolci te ne marajo, Vedno vse pokvariš, Nisem rada v tvoji družbi, S teboj se nimam o čem pogovarjati*. Učitelj, ki je v tej igri pozoren opazovalec, pove, da odprejo sporočilo, in poudari pomembnost sočasnega branja sporočil vseh učencev. Potem razdelimo še pozitivna sporočila, na primer: *Vedno me nasmejiš, Rad sem v tvoji družbi, Nate se lahko vedno zanesem, Vedno imaš kakšno dobro idejo*. Vodimo pogovor s postavljanjem vprašanj o počutju pri branju negativnih in pozitivnih sporočil: Kako se počutimo ob pohvali in kako ob kritiki? Česa ste deležni več v vašem vsakdanu? Ali raje kritizirate ali dajete več pohval?

Skittles bonboni

Vse, kar potrebujemo pri tej igri, je zavoj Skittles bonbonov in list, na katerem so rdeča, oranžna, rumena, zelena in vijolična barva, vsaka s svojim predlogom (npr. rdeča barva: uživam, ko ..., oranžna: želim si ..., rumena: sem ..., zelena: počutim se ..., vijolična: rad/-a imam ...). Učenci izvečejo bonbon in glede na barvo dokončajo poved. Preko te aktivnosti učenci predstavijo, kaj jim je všeč, kaj si želijo, kako se počutijo, in to delijo z ostalimi (Vir 1).

Igre o identiteti in samopodobi

Igre privabijo na plan poglobljena razmišljanja o samozavedanju, spoznavanju lastnih potreb, o



Primer spletnih razrednih pohval (Vir 5).

zastavljanju ciljev, ki so zanje pomembni. Učenci debatirajo o pomembnih vprašanjih in delijo svoja mnenja z drugimi.

Tri pozitivne lastnosti

Učenci se posedejo v krog. Prinesemo indijansko palico in povemo, da lahko govori le tisti, ki jo prejme, ostali pa poslušajo. Vsak, ki palico prejme, pove tri pozitivne lastnosti sošolca, ki sedi ob njem in poda palico naprej. Pomagamo jim lahko z začetnimi stavki: Dobro ..., Všeč si mi ..., Cenim ..., Spoštujem ..., Rad imam... Vedno si ... idr.

Zid hvaležnosti

Učencem so med letom na voljo samolepilni listki, na katere lahko kadarkoli zapišejo, komu in za kaj so hvaležni, na koncu pa se podpišejo. Tako najde vsak učenec vzpodbudno misel, ki vpliva na njegovo zadovoljstvo in samopodobo. Ob koncu leta je lepo videti, kako se je zid hvaležnosti napolnil s pozitivnimi sporočili. Na enak način sem med poučevanjem na daljavo ustvarila spletno oglasno desko za razredne pohvale.

Pikl-pokl ali puka-puka

Ta zgibanka je primerna za raznovrstne aktivnosti, prazno predlogo pa dobite na mnogih spletnih straneh. Učencem jo lahko natisnete in jo uporabite kot pripomoček za ponovitev snovi (npr. večkratniki pri matematiki, ponovitev časov pri angleščini, ponovitev besedišča na določeno temo idr.), za sprostitvev (napovedi za prihodnost), za spoznavanje novih učencev pri razrednih urah (postavijo vprašanja, da se dobro spoznajo) ali kot zbir pozitivnih misli, ki učence navdahnjejo. Lahko jim dopišemo tudi vprašanja, ki jih vzpodbujajo, da razmislijo o tem, kaj so njihovi cilji, kaj lahko storijo, da jih dosežejo, na katere ljudi se lahko v življenju zanesejo in da spregovorijo o vrednotah v življenju, ki jih cenijo (Vir 8).



Prstni odtis – kreativno pisanje

Učencem lahko projiciramo prstni odtis na interaktivno tablo in jim povemo, da bodo zapisali vse o sebi. Tako, kot je unikaten njihov prstni odtis, tako so edinstveni tudi sami. Vsaka poved naj bo zapisana z različno barvo, zapis naj sledi črtam prstnega odtisa. Predlogo lahko uporabimo tudi za druge obravnavane teme in z novim načinom zapisovanja pritegnemo pozornost (Vir 9).



Igre, ki nas soočajo s konflikti

Pri teh igrah se otroci soočajo z vsakdanjimi, resničnimi težavami in so zelo priljubljene, saj se otroci hitro vživijo v napisane konflikte (v nekaterih so se morebiti že znašli), všečna pa jim je tudi vloga svetovalca/svetovalke.

Kartice težav in tegob

Na karticah imamo zapisane težave oz. situacije, s katerimi so se učenci že kdaj srečali ali pa se jim lahko še pripetijo. Težave so urejene po sklopih, na primer: prijateljstvo, družina, v šoli, med odmori itn. Učence posedemo v krog; lahko izberemo samo nekaj učencev, lahko pa vsak izvleče kartico, na katero odgovori. Komentiranju in reševanju težav se pridružijo tudi ostali.

Sladoledno opravičilo

Za to igro potrebujemo samo sličico korneta, ke-pice lahko narišemo ali najdemo na spletu, potem pa vse plastificiramo. Pripravljene imamo kartice z različnimi konfliktnimi situacijami. Učenci izvlečejo kartico, preberejo konflikt, postavijo pred seboj kornet in se s pomočjo trditev v kepicah opravičijo. Sladoledno opravičilo lahko uporabimo tudi takrat, kadar pride do resničnih konfliktov v razredu in so tako kepike učencem vodilo pri opravičevanju (Vir 11).



Zaključne igre

Izražajo naklonjenost, iz učencev izvlajajo, da premislijo, za kaj so hvaležni, kaj želijo sebi in drugim, delijo lahko povratne informacije o učni snovi, temi, vsebini idr.

Pozitivne misli

Tako kot poznamo škatlo težav in skrbi, lahko učenci pri urah oddelčne skupnosti skupaj ustvarijo škatlo pozitivnih misli ali pa jim razdelimo listke, na katere napišejo dnevne pozitivne afirmacije, lepe misli. Napišejo, zakaj so hvaležni, ali željo, namenjeno sošolcem. Liste prepognejo in jih vržejo v škatlo, iz katere vsak povleče eno misel in jo deli z drugimi. V kolikor ne izdelajo škatle, lahko listke prepognejo in združijo v kupček, iz katerega vsakdo povleče listek z mislijo in prebrano deli z ostalimi.

Harmonika

Učencem razdelimo list papirja, ki ga zložijo v harmoniko (mlajšim učencem postopek tudi demonstriramo). Povemo, da bi radi izvedeli o izvedeni učni uri čim več, in podamo list po razredu. Vsak učenec nanj zapiše, kaj mu je bilo všeč in kaj bi lahko spremenili, da bi bila prihodnja ura drugačna. List lahko uporabimo tudi kot zbir novih besed, ki so jih učenci pridobili v šolski uri (kot je prikazano na fotografiji).



Zaključek

V prispevku sem razdelila igre v več sklopov in glede na teme oziroma veščine, ki jih z učenci želimo doseči ali obravnavati. Učitelji kot izvajalci in opazovalci pozitivno izkusimo, kako igre doprinejo k razvoju veščin (komunikacijskih, socialnih), saj njihov namen ni nujno vedno izobraževanje. Prav tako jih lahko brez večjega časovnega posega vkomponiramo v sam potek učne ure bodisi kot uvodno motivacijo, kot ponovitev in preverjanje učne snovi ali kot zbir povratnih informacij na koncu ure. Učenci sprejmejo igro kot dobrodošlo sestavino učnega procesa že zaradi dejstva, da je nekaj posredovano drugače, torej proti njihovim pričakovanjem. Igre so primerne tudi za obravnavo določenih tem pri urah oddelčne skupnosti, sama pa sem jih uporabljala tudi pri poučevanju na daljavo, preko videokonferenc, bodisi za vzpostavitev komunikacije ali bolj sproščenega vzdušja, za pridobivanje povratnih informacij idr. Predstavljen pester nabor pa bo prav gotovo vzbudil pozornost učencev, učvrstil kakovostne prijateljske odnose, spontano vzpodbudil tudi tiste učence, ki so tišji in mirnejši, da se vključijo v timsko dogajanje in prispevajo k skupnemu doseganju zastavljenega cilja. Prav s tem pa dosežemo pozitivne odnose med vrstniki oziroma učenci, pripomoremo, da razmišljajo, vrednotijo svoja občutja, da delijo pretok misli v dani situaciji, višajo svojo samopodobo in s tem dobro počutje.

Viri in literatura

- Interaktivne igre za spodbujanje in krepitev življenjskih veščin (2017). Za dijake srednjih šol. Nacionalni inštitut za javno zdravje. Dostopno na https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/uploaded/igre_osnovnosolci_2017.pdf, 10. 11. 2020.
- Rutar Ilc, Z. (2017): Vodenje razreda za dobro klimo in vključenost. 3. zvezek. V: Grah, J. *Vključujoča šola. Priročnik za učitelje in druge strokovne delavce*, str.14–16. Ljubljana: Zavor RS za šolstvo. Dostopno na https://www.zrss.si/zrss/wp-content/uploads/2019-05-10-vkljucujoca-sola_3-zvezek.pdf, 10. 12. 2020.
- Vir 1: Anomalo. Igre za team building. Dostopno na <https://drive.google.com/file/d/1SjqZUo0sKelO98fzU6elgchslscBTEn7/view>, 7. 12. 2020.
- Vir 2: Človeške mandale. Dostopno na <https://www.pinterest.com/pin/551831760572668404/>, 10. 12. 2020.
- Vir 3: Dixit karte. Dostopno na <https://pdfslide.tips/documents/dixit-cards-1.html>, 11. 11. 2020.
- Vir 4: E-didakla. Virtualna didaktična škatla. Po kreativni poti do znanja (PKP) 2017–2020. (2019). Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada. Tvitiranje, dostopno na: <http://e-gradiva.com/dokumenti/E-DIDAKLA/namig.php?id=68>, 8. 12. 2020.
- Vir 5: Jamboard. Dostopno na <https://jamboard.google.com/>, 13. 11. 2020.
- Vir 6: Kolo imen. Dostopno na <https://wheelofnames.com/>, 5. 11. 2020.
- Vir 7: Nesmiselno govorjenje. Dostopno na <https://teddymathias.github.io/interactive-design/how/> in <https://www.youtube.com/watch?v=B5-K7f-ddAc>, 5. 12. 2020.
- Vir 8: Piki-pokl. Dostopno na: <https://www.drawinghowtodraw.com/stepbystepdrawinglessons/2016/11/play-cootie-catcher-drawing-game-fun-kids-love-draw-step-step-instructions/>, 3. 11. 2020.
- Vir 9: Prstni odtis-kreativno pisanje. Dostopno na <https://www.pinterest.com/pin/422281190425712/>, 15. 12. 2020.
- Vir 10: Risanje po hrbtu. Dostopno na <https://indianexpress.com/article/trending/trending-globally/tiktok-doodle-challenge-6412963/>, 5. 11. 2020.
- Vir 11: Sladoledno opravičilo. Dostopno na <https://www.counselorchelseys.com/products/apologyicecreams>, 2. 12. 2020.
- Virk-Rode, J. in Belak-Ožbolt, J. (1990): Razred kot socialna skupina in socialne igre. Ljubljana, Zavod RS za šolstvo. Dostopno na https://uciteljska.net/ucit_search_podrobnosti.php?id=2281, 5. 11. 2020.