



Igre na papiru kao izvor znanja i prijateljstva

Igra povećava motivaciju, izaziva veću pažnju, učenje čini zanimljivijim, a naučene sadržaje kroz igru dijete duže pamti i lakše primjenjuje.

KRATKI OPIS

Grčki historičar Herodot (5. vijek prije n.e.) tvrdi da su društvene igre nastale u Maloj Aziji. Poreklo i vrijeme njihovog nastanka je, po svemu sudeći, nemoguće utvrditi. U proteklih tridesetak vijekova, kroz razvoj mnogobrojnih civilizacija, nastalo je bezbroj igara koje su prilagođavane vremenima i narodima.

Iz tog sanduka sa blagom sam zgrabila neke igre na papiru, prilagodila pravila, integrisala nastavne sadržaje, a u proces igre uvukla svoje učenike i njihove roditelje, druge nastavnike iz škole i njihove učenike. Igrali smo se u toku

nastavnog procesa, u okviru domaćih zadataka, na sastancima stručnih organa škole, organizovali turnire na školskom nivou. Broj igara i igrača se stalno povećavao, a nivo znanja, raspoloženja i saradnje je rastao.

POLAZIŠTA

Moramo priznati i suočiti se sa činjenicom da tehnološka era uzima svoj danak. Djeca sve manje čitaju, imaju lošiji rukopis, pažnja im je loša, kao i sposobnost pretraživanja, selekcije i upravljanja informacijama. Ubrzavanje vremena podmuklo krade prilike za razmjenu, za zajedničke trenutke. Ovakvi problemi su izazov za našeg edukatora u iznalaženju strategija.

Za uspostavljanje i jačanje veze između znanja, informacija, emocionalnih i socijalnih dimenzija koristila sam igre na papiru.

CILJ I ŽELJENI ISHODI

Cilj prakse je u igre na papiru, koje su nastajale širom svijeta, integrisati nastavni sadržaj radi povećanja motivacije učenika za učenje i stvaranje uslova za trajnije i primjenjivije znanje.

- Povećavati nivo pažnje i koncentracije učenika;
- Domaće zadatke učiniti zanimljivijim, bezbolnim;
- Uticati na to da roditelji i djeca provode više i kvalitetnije vrijeme u igri;
- Jačati saradničke odnose između nastavnika;
- Njegovati zdrav takmičarski duh;

Po realizovanom projektu željela sam da se učenici raduju učenju, samostalno izrađuju zadatke koje ubacuju u modele igrica; druže se, pomažu jedni drugima, uvažavaju tuđe mišljenje i sposobnosti,

njeguju i razvijaju lična interesovanja i kvalitete; redovno rade domaće zadatke i provode više vremena sa roditeljima u zabavi, igri i prijatnoj atmosferi.

DETALJAN OPIS REALIZACIJE

U prvom razredu smo početno čitanje i računanje savladavali uz pomoć igara na tlu, pa smo i drugi razred smo ušli poletni, optimistični i otvoreni za nove izazove. Zadovoljna prethodnim rezultatima, smatrala sam da sa igrom u nastavi treba nastaviti. Na prvom roditeljskom sastanku sam roditeljima i učenicima iznijela svoje namjere i demonstrirala tri igrice na papiru (za koje sam smatrala da su roditeljima već poznate). Kada su posle 90 minuta igre i zabave nerado napustili učionicu znala sam da samo na pravom putu. Okvirno smo dogovorili pravila (mjesečno dva – tri puta ću slati nove šablone igrica sa uputstvima na kojima će roditelji sa djecom raditi domaće zadatke). Uz šablone i pravila igre sa ubačenim nastavnim sadržajem stajala su i uputstva s kim dijete treba prvo da odigra igru. Primjer: prvu igru odigraj sa mamom, drugu sa mamom protiv tate, treću

sa sestrom ili bratom, dedom, bakom... Na ovaj način se porodične veze jačale i svi članovi porodice uključivali u saradnju. Da bi osigurali pobjedu nad ostalim članovima porodice, u učionici smo otvorili Pametni kutak. Pametni kutak je naša razredna biblioteka- sto, sa klupicama, na koji smo od kuće i biblioteke donosili knjige, enciklopedije, novine, atlase, karte, časopise. Svaki slobodan trenutak djeca su provodila prelistavajuću sadržaje i upijali informacije koje bi iskorstili za formiranje teških

pitanja za saigrače.

Kada se posle par sedmica javilo interesovanje i kod učenika drugih razreda za igrama na papiru, na sastancima stručnih organa sam ostalim nastavnicima predstavila igrice, pravila, cilj i namjere. Ubrzo je cijela škola postala ozbiljna igraonica. Osovala sam sekciju pod nazivom Igrom do znanja, a za učenike od drugog do devetog razreda organizovala par turnira u stonim igrama. Prednost igara na papiru ili stonih igara je u tome što su potrebni samo papir, olovka i dobra ideja, a zabava i informacije su zagantovani.

EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI

Početkom prvog razreda, mjerila sam koncentraciju učenika i testovi su pokazali da više od polovine učenika slabo koncentrisano. Na kraju drugog razreda, isti testovi su pokazali izuzetan napredak i prosječnu koncentrisanost.

Učenici, traže domaće zadatke i vrijeme provode sa porodicom i drugovima u igru. Odlaze jedni drugima u posjete, kako bi odigrali neku od igara.

Pojačana je saranja između nastavnika. Na sjednicama stručnih aktiva se analiziraju i razmjenjuju rezultati postignuti uvodjenjem igrica u nastavni proces.

Roditeljski sastanci su posječeni, kreativni, dinamični.

Školske turnire u stonim igrama učenici iščekuju u nestrpljenju i rado učestvuju.

Interesovanje za dolazak na vannastavne aktivnosti je izuzetno i zabilježeno u Dnevniciima rada.

Učionica je mjesto gdje odzvanja smijeh i rastu pametne glave.

Sadržaji naučeni kroz igru se duže pamte i lakše primjenjuju. Korišćenje igre u nastavnom procesu zahtijeva veliki angažman nastavnika. Nastavnici moraju znati zašto i kada uvode igru u nastavu i šta žele time postići. Jako je bitno igru prilagoditi učenicima – da zadaci ne budu prelaki, ni preteški. Da bi igra bila dinamična, zadaci ne bi trebali biti ni predugački.

Takođe treba procijeniti koliko će vremena igra trajati, a da ne postane dosadna. Igre se mogu koristiti kod ponavljanja, usvajanja određenih sadržaja, uvježbavanja ili kao uvod u novo gradivo. Mogu se primjenjivati u individualnom radu, radu u parovima ili grupnom radu. Imajući u vidu ove činjenice, nastavnici treba da promisle i olakšaju učenje uvođenjem igre u nastavni proces na ispravan način.

Tags

NIN

Collections

Nominovane prakse

NIN 2019