
Ангелина Мирковић,
Маја Николић
ОШ „Данило Киш” Београд

Прегледни рад
Методичка пракса број 2/2017.
УДК: 371.3::3/5]:796.11
стр. 247-254.

ИГРА У НАСТАВИ СВЕТА ОКО НАС

Резиме: Наставном праксом се указује на едукативан карактер дечје игре као специфичног облика учења. Садржаје наставног програма Свет око нас могуће је реализовати применом правилно осмишљених активности кроз игру, уз подршку, подстицај и усмеравање наставног кадра. Примена игара у настави подразумева познавање психофизичких способности сваког детета. Игра омогућава слободно, спонтано и креативно изражавање и развој дечјих потенцијала. У зависности од индивидуалних психофизичких карактеристика, дете се теже или лакше адаптира на школску средину и учење. Циљ спроведеног истраживања је да се утврди колико игра доприноси превазилажењу потешкоћа у адаптацији у новој средини и обавезама, а уједно развија активно и креативно биће. Коришћењем игре као наставне методе у првом разреду основне школе, кроз наставу предмета Свет око нас, утврђено је колико игра доприноси социјализацији, моторичком развоју и сазнајном процесу. Кроз игру дете истражује свет око себе и сопствене могућности, проналази и измишља нова решења у различитим ситуацијама, што доприноси стицању функционалног знања.

Кључне речи: игра, индивидуалне разлике, свет око нас, социјализација, моторичке способности, функционално знање.

УВОД

Игра је најефикаснији начин учења у периоду првог разреда основне школе, када ученици нису овладали техникама читања и писања. Ученици кроз игру имају могућност развоја свих аспеката: социјално-емоционални (развој слике о себи, развој мотивације, емпатије, самопоштовања, самоконтроле, развој социјалних вештина, толеранције, групне припадности, итд.), когнитивни (решавање проблема, развој критичког мишљења, планирање, креативност, интелектуална радозналост, смисао за хумор, итд.), развој говора (усвајање језичких правила и функција, развој и снажање у вербалним интеракцијама, развој језичких компетенција, итд.), психомоторни (развој fine и грубе моторике, мускулатуре, тимског духа, дисциплине, итд.). Игра има значајну улогу у раду са децом код које је примећен пормећај пажње или хиперктивност, као и код деце која имају сметње у развоју.

ТЕОРИЈА ИГРЕ

Према Пијажеу (1962) игра за дете представља прилагођавање свету око себе и спознаја властитих могућности. Дете прихвата и прилагођава себи догађаје, људе и ствари из своје околине. Према речима овог аутора, игра се мења с развојем интелектуалних способности детета. Игра предшколског детета у интелектуалном смислу, захтева непосредну имитацију и манипулацију различитим симболима. Једноставније сензомоторичке реакције (до друге године) прелазе у симболичне менталне репрезентације и понашања која из њих произилазе (тзв. предоперацијски начин мишљења између друге и шесте године живота) (Piaget, 1962). Игра је код деце млађег школског узраста на нивоу логичког мишљења с конкретним објектима (тзв. фаза конкретних операција). Уласком детета у пубертет игра поприма карактеристике веће мисаоне активности и мишљење је логички-апстрактно (тзв. ниво формалних операција), (Piaget, 1962). Игра адолесцената и одраслих резултат је све развијенијег логично-апстрактног мишљења (понекад игра у том животном добу прерасте у конкретан рад појединца кроз његово занимање или хоби).

Према Виготском (Wood, 1992) игра је средство помоћу којег се дете „пење” на виши ниво свог могућег развоја (зона непосредног развоја), она је средство његових стваралачких могућности (игром дете експериментише, открива и ствара). Пијаже, Ериксон и Виготски се слажу да дете игру користи за самоучење. Дете кроз игру и њене активности промишља о ситуацијама, људима, стварима и догађајима, као што одрасли размишљају о ситуацијама у којима се налазе.

Игра је основа развоја детета кроз целокупну историју човечанства. Развој и мењање облика и метода игара догађа се паралелно с напретком науке и технологије. Данашња деца све чешће игру у природи и игру са вршњацима замењују игром на рачунару или мобилном телефону. У педагошком смислу, вредност таквих игара и играчака врло је мала. За развој

детета боље су игре и играчке које дете само или у друштву осмишљава и развија. Према наводима из литературе (нпр. Воосок, 1971; Retter, 1979, Furlan, 1968, Vognar, 1986) предности учења кроз игру су: боља концентрација и пажња ученика, већа мотивација, позитивни ставови ученика према овом облику рада, већа активност деце у односу на друге облике учења, мањи стрес приликом учења, стварање тимског духа и повећавање сарадње у одељењу, развијање такмичарског духа на прави начин, смањење ривалства, боље памћење наученог.

Психолог Едвард Фишер анализирао је 46 објављених студија о когнитивним предностима игре (Fisher 1999). Закључио је да игра драматизације резултира побољшаним перформансама у доменима когнитивно-лингвистичког и социјалног деловања.

Истраживања о коришћењу игре и њеној ефикасности у настави у коме је учествовало 66 учитеља из 11 школа Личко-сењске жупаније спровеле су мр Анела Никчевић-Милковић, Маја Рукавина и Маја Галић 2011.године. Истраживање је показало да учитељи користе игре у настави више пута недељно. По речима учитеља, игре које су се показале ефикасним су: асоцијације, игре речима, такмичарске игре, математичке игре, укрштенице, ребуси и драматизација. Према мишљењу учитеља, ученици воле све игре, а највише асоцијације, драматизацију и такмичарске игре. Учитељи са високом стручном спремом и учитељи са мање од 15 година радног стажа наводе више игара које спровode у настави и које су се показале ефикасним у односу на учитеље са вишом стручном спремом и учитеље са више од 15 година радног стажа. Аутори овог истраживања сматрају да резултати истраживања не важе искључиво за испитивано подручје, већ се могу сматрати општеважећим.

Врло значајан аспект игре на часовима, у учионици или школском дворишту, јесте физичка активност. У другој половини двадесетог века утврђено је да се центар за когнитивне активности налази у малом мозгу, као и центар за кретање. Праћењем пута импулса од малог до великог мозга, утврђено је да је део мозга који обрађује кретање исти део који обрађује учење (P. Stricki cap.). Не постоји јединствен центар за кретање у нашем мозгу. Кретање и учење су у сталној међуигри (E. Јенсен 1998). Постоје бројна биолошка, клиничка и педагошка истраживања која потврђују закључак да је велики значај физичке активности, покрета и игре у побољшању когниције (спознаје, опажања, препознавања, расуђивања и закључивања).

У истраживању организованом у Сијетлу, ученици трећег разреда учили су основе књижевности кроз плесне активности. Ученици укључени у плесне активности су после 6 месеци на тесту читања поправили своје резултате за 13% (Gilbert, 1977). Лејла Палмер је 1980. године документовала изразито побољшање у пажњи и читању ако се у процес учења укључе окретање, пузање, љуљање, ваљање, падање, показивање и прилагођавање.

У Скрипс Колеџу у Клермонту у Калифорнији (Skripps college, Claremont, California) 124 испитаника била су подељена у две групе. Група која је вежбала 75 минута недељно је показала брже реакције, боље размишљање и боље памћење у односу на групу која није вежбала (Mishaud и Wild, 1991).

У издању Центра за образовна истраживања и иновације ОЕЦД „Разумети мозак: Рођење науке о учењу” (2007) наводи се да је игра кључна за здрав развој јер омогућава везе између језика, емоција, покрета, социјализације и когнитивности (стр. 227).

МЕТОД

Проблем истраживања

Примена игре у извођењу наставног предмета Свет око нас јако је важна и за ученике и за наставнике. Двосмерна сарадња је неопходна јер она пружа сваком ученику напредовање у складу са сопственим способностима и бољу мотивисаност.

У свету у којем живимо: техничко-технолошки развој, иновације, промене које утичу на понашање родитеља и деце, запосленост родитеља, развој технике, утицај медија, утицај средине и друштва и други фактори, круцијално је остваривати што квалитетнију и обухватнију наставу која ће заинтересовати ученике да на занимљив начин и сопственим трудом напредују и стекну знања. Зато се пред нама нашао проблем овог истраживања: примена игре у настави Света око нас.

Предмет истраживања

За предмет овог истраживања узимају се мишљења и ставови учитеља на основу постављеног проблема истраживања. Резултати ће допринети дубљем трагању за решењем постављеног проблема.

Циљ истраживања

Циљ истраживања био је испитати ученике и наставнике првог разреда колико се игра примењује у извођењу наставе Света око нас, колико игра утиче на активно учење ученика и да ли се кроз игру превазилазе индивидуалне разлике међу ученицима.

Истраживањем је обухваћено 210 ученика првог разреда и 10 учитеља из једне школе у Београду. Учители су добили приручник Деца ће вам рећи, Ангелине М., који представља збирку идеја и предлога игара за реализацију наставних садржаја предмета Свет око нас и замољени су да примене игре приликом извођења наставе. Подаци су прикупљени помоћу анкетног упитника и методом интервјуа сачињеног за потребе истраживања. Водило се рачуна о: а) подједнакој заступљености примене игре као метода рада у настави, б) активном учешћу ученика у игри, в) превазилажењу индивидуалних разлика код ученика, применом одговарајуће игре. Учители су анкетни упитник попунили анонимно, а ученици су на постављена питања одговарали путем интервјуа. Истраживање је обављено током новембра 2017. године.

Хипотеза истраживања

Основна хипотеза била је да данашњи ученици под утицајем савремених медија, интернета и игрица занемарују „живу” игру и интеракцију са својим вршњцима, не сматрају учење уживањем, већ наметањем и монотним предавањем где су занемарене индивидуалне карактеристике појединаца.

Инструмент

У истраживању је примењен Упитник који се односио на то колико се игра примењује у извођењу наставе из предмета Свет око нас, како утиче на активно учење ученика и да ли се кроз игру превазилазе индивидуалне разлике међу ученицима.

Прилог 1

РЕЗУЛТАТИ

Један од задатака овог истраживања био је испитати ученике а затим и учитеље колико се игра примењује у извођењу наставног предмета Свет око нас. Овим истраживањем смо желели да испитамо и да ли су савремене технологије успеле да замене интеракцију ученика и напредовање ученика у складу са њиховим способностима кроз различите игре.

Да се на часу Света око нас активно примењују игре које су у складу са наставном темом, изјаснило се 80% ученика, 20% ученика сматра да се игре примењују само понекад. Није било ученика са негативним одговором. Као најзанимљивије игре на часу Света око нас навели су: асоцијације (65%), квиз знања (31%) и откривалице (4%) кроз које развијају свој такмичарски дух, а притом стичу нова знања.

Мотив који покреће ученике да активно учествују у стицању нових знања, а притом напредују у складу са својим способностима, јесте применити игру у настави. Чак 95% ученика сматра да кроз игру брже и лакше науче градиво, а 5% ученика не сматра игру као вид бржег и лакшег учења због бројности учесника у игри.

Ученици су се једногласно изјаснили да у игри на часу Света око нас учествују сви, да мотивацији доприноси и такмичарски дух, да је, осим победе, битно и кроз игру научити ново градиво (81%); 10% сматра да је битно само победити, 9% сматра да се не треба само играти, већ научити нешто ново кроз фронтални облик рада и дискусију.

На основу наведеног можемо закључити да су ученици подстакнути да својим ангажовањем кроз игру стекну нова знања без неког наметања или монотног излагања учитеља. Ученици кроз свет игре и интеракцијом са својим вршњацима активно стичу знања, а на учитељу остаје да се определи која ће игра функционално утицати на стицање знања ученика.

Анкетом спроведеном међу учитељима, 68% учитеља навело је да игре примењују стално на часу Света око нас, 26% игре примењују понекад, а 6% њих никад не примењују

игре на часу. На учитељу је задатак да применом савремених метода рада пронађу различите и увек нове мотивационе игре које ће код ученика пробудити вољу за стицањем нових сазнања и развити такмичарски дух међу ученицима на прави начин. Ефикасност игре се огледа у интересовању ученика за учествовање, савладавање нових чињеница и разумевање наученог. Сви учитељи су навели исте игре које примењују у оквиру предмета Свет око нас: асоцијације, квиз знања, откривалице, ребуси. Њих 70% најчешће примењује асоцијације, 20% квиз знања а 10 % учитеља ребусе. Ове игре се примењују у зависности од садржаја наставне јединице, најчешће у уводном делу часа (40%) или звршном делу часа (60%), где се подстиче мотивација ученика кроз њихове мисаоне способности и физичке, моторичке спретности. Сваки ученик је особен и треба му се посветити и прилагодити његовим способностима, интензитет игре треба мењати у складу са индивидуалним способностима ученика. Стога је неходно познавати могућности ученика и дозволити му да кроз игру са својим другарима, допринесе личном развоју и напредује у складу са својим способностима, могућностима и потребама. Учитељи (70% њих) и те како брине о индивидуалним карактеристикама свог одељења приликом одабира игре, 20 % учитеља игру прилагођава пре свега наставној теми, а 10% учитеља не води рачуна о индивидуалним разликама својих ђака. Индивидуални приступ ученику и његовом напредовању не значи издвојити га од осталих већ му пружити могућност да напредује са осталима, али пратећи његове индивидуалне карактеристике.

ЗАКЉУЧАК

На основу резултата из анкетног упитника намењеног учитељима и кроз интервју са ученицима у оквиру овог истраживања, можемо закључити да се примена игре у настави Света око нас показала као веома ефикасан начин учења који веома мотивационо делује и на учитеље и на ученике. Деца кроз различите игровне активности желе да овладају окружењем, а тиме и науче нешто ново, истражујући свет око себе. Имају прилику да бирају међу понуђеним алтернативама и варијантама игре, да се договарају око поделе задужења и правила која ће поштовати, имају могућност да понављају одређену игру на једноставан или сложенији начин и да добровољно улазе у игру или излазе из ње. Игра, као основна активност деце на школском узрасту, има све карактеристике којима се подстиче дечји свеукупни развој и којима се задовољавају потребе и испољавају потенцијали. Правилно осмишљена и организована, уз адекватну улогу учитеља у њој, игра остварује своју едукативну функцију. Осим тога, учењем кроз игру у млађим разредима основне школе могуће је да деца брже и лакше превазиђу индивидуалне разлике и напредују у складу са својим интересовањима и способностима.

Литература

Банђур, В.(1983). Законитости у промени положаја ученика у наставном процесу. Наша школа, бр. 7–8.

Јоксимовић, А. (2003). Индивидуализовани приступ ученику – темељ савремене настав. Настава и васпитање, бр. 4.

- Богнар, Л. (1986). Игра у настави на почетку школовања. Загреб: Школска књига.
- Турко, Б., Крагић, И. (2009). Игра – пут к димензионираном мишљењу Филозофска истраживања, 114, Год. 29, Св. 2, стр. 303–310.
- Дуран, М. (1995). Дијете и игра. Јастребарско: Наклада Слап.
- Чудина-Обрадовић, М. (1996). Игром до читања. Загреб: Школска књига
- Piaget, J. (1962a). *Plays, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton. 10.
- Piaget, J., Inhelder, B. (1962b). *The Psychology of the Child*. New York: Basic, Books.
- Ерик Јансен (2013). Подучавање са мозгом на уму. Едука
- Мирковић, А. (2017). Деца ће вам рећи. Београд: Центар за креативно издаваштво Септембар.

Angelina Mirkovic, Maja Nikolić
Primary school „Danilo Kis” Belgrade

PLAY IN SCIENCE TEACHING

Abstract: Teaching practice points to the educational character of children’s play as a specific form of learning. The content of the curriculum can be achieved through the use of properly designed activities and games with teacher’s support, encouragement and guidance. Using play as a teaching tool implies knowledge of psychological and physical abilities of each child. Play allows free, spontaneous and creative expression and development of children's potential. Depending on the individual psycho-physical characteristics of every child, it will be difficult or easy for them to adapt to the school environment and learning. The aim of the research is to determine how play contributes to overcoming the difficulties in adapting to the new environment and obligations while developing into an active and creative being. By using play as a teaching method in the first grade of primary school, through teaching science, it was determined how much play contributes to socialization, development of motor skills and cognitive processes. Through play, children explore the world around them and their own possibilities, find and invent new solutions in different situations, which contribute to the acquisition of functional knowledge.

Keywords: play, individual differences, the world around us, socialization, motor skills, functional knowledge.

Рад је примљен 23. 10. 2017. године, а рецензиран 08. 11. 2017. године.

МОЈЕ ИМЕ ЈЕ **МОЈА**

Залепи фотографију.

ОВАКО ЈА САДА ИЗГЛЕДАМ

БОЈА МОЈИХ ОЧИЈУ Обој.

БРОЈ МОЈИХ ЦИПЕЛА Упиши.

ЈА КАО БЕБА

ОТИСАК МОГ ПРСТА

СТРАНА

МОЈА ИГРАЧКА Нартај.

Залепи фотографију или нацртај.

МОЈА ОМИЉЕНА НИВОТИЊА

ОВО ЈЕ МОЈА ВИСИНА Заокружи број.

ОВОЛИКО ИМАМ КИЛОГРАМА Заокружи број.

МОЈА ОМИЉЕНА БОЈА Обој.







































Шта значи твоје име? Како највише волшш да те зову? Како се зову твоји родители? Распитај се у својој породици о пореклу свог презимена.

Уз помоћ родитеља сазнај колико имаш килограма и колико износи твоја висина. Заједно заокружите одговарајуће бројеве.