

Jelena Mirković
student pozdiplomskih studija
Učiteljski fakultet, Beograd

Stručni rad
„Obrazovna tehnologija”
1-2/2007.
UDK: 371.3

IGROLIKA NASTAVA

Rezime: *Igrolika nastava je inovativni model u kome učenici obrazovne zadatke ostvaruju putem igre koja u sebi sadrži percepciju slobode i dobrovoljnosti. Temelji se na snažnijoj motivaciji učenika u radu. Sistemom didaktičkih igara su se bavili Pijaže, Vigotski, Bruner i mnogi drugi. Igrolika nastava je bila i ranije zastupljena u nastavnoj praksi, ali joj se sada daje poseban značaj i jasnije teorijsko utemeljenje i orijentacija.*

Ključne reči: *igrolika nastava, organizacija nastave putem igre.*

Uvod

Igra je osnovna dečija aktivnost sve do puberteta, ali je važna i u razvoju mladih, pa i u životu odraslih. Kroz igru deca spoznaju spoljni svet, okolinu i rad ljudi. U igri se razvijaju čula i stvara se osnova za učenje. Igra iziskuje misaone i radne napore, i što ona zahteva više napora i stvaralaštva, utoliko su deca angažovanija. Kakvo je dete u igri, takvo će umnogome biti kada poraste. To znači da dete treba podržavati u igri, kako bi ono razvijalo svoje stvaralačke sposobnosti, koje će celog života ulagati u učenje, rad i socijalne kontakte.

Savremena nastava, kojoj je za cilj svestrano razvijanje ličnosti deteta, vidi u igri mogućnost aktivizacije deteta. Deca kroz igru sa lakoćom uče ono što bi im u nekom

drugom obliku nastave predstavljalo teškoću. Raznovrsnost igara doprinosi raznolikosti nastave što pojačava motivaciju, i učenika i nastavnika, za učenje i rad.

Učenje i igra kroz istoriju

Značaj igre za čoveka bio je shvaćen još u antičkom periodu. Igre su bile u središtu društvenog života i imale su religiozno-politički karakter. U Staroj Kini imperator je otvarao igre i učestvovao u njima. U Starom Egiptu su deca poučavana računanju kroz igru i zabavu. U Staroj Grčkoj su igre bile sastavni deo obreda, i iz takvih igara je nastala tragedija. Platon se zalagao da se u vaspitanju dece, naročito najmlađih, koristi igra. Rimski pesnik Kvintilijan u delu «O

vaspitanju govornika» ističe kao osnovni zahtev obrazovanja spoj zabavnog i korisnog. On predlaže i različite vrste igračaka koje će stimulisati decu za učenje.

Klasična pedagogija je isticala značaj igre za razvoj deteta. Jan Amos Komenski je dao čitav program igara za decu na različitim uzrastima. Tražio je da nastava i vaspitanje ne budu dosadni, kao i da se uz škole sagrade i školska dvorišta koja bi služila za igru i rekreaciju. On je prvi zabeležio dve stare didaktičke igre za vežbanje govora. U knjizi «Emil ili o vaspitanju» Žan Žak Ruso se zalagao za prirodni, nesputani razvoj deteta, a dečija igra ima baš ta svojstva. Fridrih Frebel je igru postavio za okosnicu svog vaspitnog postupka i oduševljeno je pisao: «...igranje, igra je najviši stupanj dečijeg razvitka (...) jer ona je slobodno, aktivno predstavljanje unutrašnjosti...»¹

Na početku 20. veka mnogi humanistički orijentisani pedagoški pravci su se zalagali za učenje kroz igru. Osnovnim zahtevima sistema didaktičkih igara su se bavili najviše Žan Pijaže, Džerom Bruner i Lav Semjonovič Vigotski. Vigotski i njegovi učenici su smatrali da je u igri određujuće to što čovek stvara prividnu, umesto realne situacije, i deluje u njoj izvršavajući određenu ulogu prenoseći značenja na predmete u okruženju.

Igra i igrolika nastava

U svetskoj pedagogiji **igra** je definisana kao takmičenje između igrača čija su delovanja ograničena određenim pravilima. Delovanja igrača su usmerena na postizanje određenog cilja, tj. na dobitak, pobjedu ili nagradu.

Za razliku od igre, **igrolika nastava** ima jasno postavljen cilj obuke i pedagoški rezultat. Igrani načini i situacije na časovima

istupaju kao sredstvo podsticanja i stimulanja za nastavnu delatnost.¹

Primena u školi

U savremenoj školi igra se koristi radi aktivizacije i intenzifikacije nastavnog procesa. Može se uvoditi u svojstvu časa ili dela časa. Igrolika nastava se može koristiti u redovnoj nastavi, kao i u vannastavnom radu.

U redovnoj nastavi se može koristiti za savladavanje:

- a) pojma;
- b) teme;
- c) oblasti nastavnog predmeta.

U vannastavnom radu se može koristiti:

- a) u radu sekcije;
- b) na dopunskoj nastavi;
- c) na dodatnoj nastavi;
- d) u radu sa razrednom zajednicom.

Pravci realizacije igranih metoda i načina su:

1. didaktički cilj se postavlja pred učenike u formi igranog zadatka;
2. nastavna delatnost se podređuje pravilima igre;
3. nastavno gradivo se koristi u svojstvu sredstava igre;
4. uvodi se element takmičenja koji prevodi didaktički zadatak u igrani;

¹ «Zbirka tekstova pedagoških klasika», Beograd, 1960.

5. uspešno izvršavanje didaktičkog zadatka je vezano za igrani rezultata.

Uloga nastavnika

Uloga nastavnika u igrolikoj nastavi je izmenjena u odnosu na tradicionalnu nastavu. Nastavnik priprema i koordinira igranu situaciju tako da je njegova pedagoško-vaspitna uloga prikrivena u procesu igrolike nastave. On se više ne pojavljuje kao autoritaran subjekat obučavanja.

Da bi realizovao igroliku nastavu, nastavnik mora da ispuni sledeće zadatke:

1. IZBOR IGRE zavisi od uzrasta, sastava igrača, interesovanja, realnih uslova;
2. PREDLAGANJE IGRE se može obaviti kroz pitanja, putem oglasa, poziva za audiciju. Uz predlog se sažeto iznose pravila igre;
3. PROSTOR ZA IGRU treba pripremiti barem tako što će se izmeniti uobičajeni izgled učionice;
4. PODELA ULOGA se može obaviti pomoću žreba, po konkursu; može biti dobrovoljna;
5. RAZVOJ IGRANE SITUACIJE podrazumeva podršku igračima i koordinaciju aktivnosti;
6. ISKAZIVANJE REZULTATA je obavezno nakon igre.

Motivacija učenika

Motivacija učenika u ovoj vrsti nastave je izuzetno visoka. Najpre, učenike motiviše međusobni kontakt. Zatim, kroz igru učenik samorealizuje svoju ličnost što utiče na razvijanje unutarnje motivacije za učenje. Takođe, bliskost rezultata igre pojačava saznavnu motivaciju.

PRIPREMA ZA ČAS SRPSKOG JEZIKA PETI RAZRED
OBNAVLJANJE GRADIVA KNJIŽEVNOSTI

1.ETAPA:

PREDLAGANJE IGRE I OBJAŠNJENJE PRAVILA
predviđeno vreme 5 minuta

- Želite li da igramo jednu igru u kojoj ćemo koristiti znanje o književnim delima pročitanim tokom ove školske godine? Igra se zove «Glavni junaci traže pisca». Podelićete se u pet grupa onako kako vi želite.

Svaka grupa će izabrati kapitena. Kapitenu ću ja dati zadatak, a vi ćete pogađati o kom junaku, književnom delu i piscu je reč. Kapiten najpre daje tri kratke odrednice o junaku i ako odmah pogodite dobijate 5 poena. Prva odgovara grupa čiji kapiten objašnjava, a ostale se mogu javljiti samo nakon pogrešnog odgovora. Ako ne pogodite on će dodavati odrednice i vi posle svake nove odrednice imate pravo da pogađate. U tom slučaju tačan odgovor donosi 2 poena.

2.ETAPA:

PODELA U GRUPE I IZBOR KAPITENA
predviđeno vreme 5 minuta

3.ETAPA:

PROBNA IGRA

predviđeno vreme 5 minuta

- zadatak «Đurđevak» Prežihov Voranc
- prva grupa odrednica: dečak, strah, dubodolina
- dodatne odrednice: strog otac, nežna majka; pakao, đurđevak....

4.ETAPA:

IGRA (razvoj i praćenje)

predviđeno vreme 25 minuta

5. KONSTATACIJA REZULTATA I PROGLAŠENJE POBEDNIKA

Zaključak

Igrolika nastava obezbeđuje svestrani razvoj ličnosti deteta. Dete je subjekat u nastavnom procesu što doprinosi aktivizaciji i intenzifikaciji obuke. Socijalno-pedagoški značaj igre je veliki:

- razvijanje i ispoljavanje mašte;
- razvijanje mišljenja;
- razvijanje sposobnosti za planiranje;
- razvijanje organizacionih sposobnosti;
- razvijanje stvaralačkih sposobnosti;
- razvijanje inicijative;
- razvijanje navika ponašanja u socijalnoj grupi;
- pruža mogućnost ispoljavanja osobina pojedinca;
- pruža mogućnost ispoljavanja osobina i raspoloženja;
- pruža mogućnost razmatranja sposobnosti kolektiva;
- doprinosi estetskom vaspitanju;
- ima dijagnostičku i terapeutsku funkciju.

Dečije igre su veoma raznovrsne i mogu se koristiti u različitim nastavnim predmetima.

Neke od njih su: pokretne igre, imitacione igre, stone igre, sobne igre, igre na čistom vazduhu, igre rečima, muzičke igre, likovne igre, igre identifikovanja. Preporučljivo je podsetiti decu na neke igre koje su gotovo već zaboravljene, ali takođe i pratiti koje igre su popularne među decom u datom trenutku. Upotreba računara u nastavnom procesu povećava broj mogućnosti za realizaciju igrolike nastave.

Literatura

1. V. S. Kukušin «*Savremene pedagoške tehnologije u osnovnoj školi*»
2. Nedeljko Trnavac i drugi «*Didaktičke igre*», Zavod za udžbenike i nastavna sredstva», Beograd 1991.
3. Mladen Vilotijević «*Didaktika*», Naučna knjiga, Beograd 2000.
4. Zora Bokšan Tanurdžić «*Od igre do pozornice*», Kreativni centar, Beograd 2000.

GAME TEACHING

Abstract: Game teaching is an innovative model in which pupils realize educational tasks through the game that includes perception of freedom and willingness. It is based on stronger pupils' work motivation. Piaget, Bruner, Vigotski and some other pedagogues dealt with the system of didactic games. Game teaching has been implemented in teaching practice up to now, but today it is given the special significance and clear theoretical foundation and orientation.

Key words: game teaching, teaching organization through games.