

ИГРОЛИКА НАСТАВА

↓ СУШТИНА И ОСНОВНЕ ФУНКЦИЈЕ ИГРЕ N ОСНОВНЕ
ОДЛИКЕ ИГРОЛИКЕ НАСТАВЕ N ИЗБОР ИГРЕ N ПРИНЦИПИ
ОРГАНИЗОВАЊА ИГРОЛИКЕ НАСТАВЕ

Суштина и основне функције игре

Игра је, према дефиницији из Енциклопедијског рјечника педагогије, основни облик активности детета којом оно задовољава своје потребе за кретањем и деловањем. По својој структури, по садржају и по остваривању највише одговара дечјој природи и животу. Психолози истичу да је игра понашање у оквиру измишљене и новостворене реалности при чему се произвољно, или према правилима, уводе улоге и догађаји са својеврсним исходом. Није вођена непосредно претпостављеним користима, већ црпи мотивацију из самог одигравања замишљених догађаја и улога.

Најважније у игри је вежбање улога које оспособљавају дете да касније преузме одговарајуће обавезе и активности. Спој имагинарног и реалног омогућава детету да бира у широком распону улога и да игру богато емоционално доживљава. За игру су, према мишљењу В. Ракића, карактеристичне операције понављања и операције иновације. Понављање води репродуктивности, а иновације креативности и аутентичности. У личном развоју неопходна је равнотежа тих двају облика и дете настоји да ту равнотежу оствари игром у којој је пуно имагинарног света и иновација. Дете се на тај начин брани од одраслих чије су активности репродуктивног карактера и осваја простор слободе и креативности. Због тога је игра детета стваралачка активност коју треба подстицати због њене велике васпитне вредности. Резултати те дететове

активности испољавају се у различитим областима, на пример у језику и цртању.

Основне одлике игролике наставе

Настава кроз игру не може се свести на забавно-доколичарску активност јер има педагошки карактер. Њена основна карактеристика је што забаву и одмор преводи у обуку и стваралаштво. У процесу игре прожимају се забава и учење при чему је битан ослонац на стваралачке игровне елементе. Настава кроз игру има јасно постављен васпитно-образовни циљ који треба да се материјализује кроз одговарајући педагошки резултат усклађен са одговарајућим стандардима. Исход наставе кроз игру су ученичка знања, умења и навике при чему су игровни облици подстицајно средство у служби наставних задатака. То значи да се ова настава остварује по следећој шеми:

- поставља се дидактички циљ у облику играног задатка;
- наставни процес се одвија по правилима игре;
- наставни садржаји су игровно средство;
- наставна активност поприма такмичарски карактер чиме се дидактички задатак преводи у игровни;
- добар резултат у игровном елементу је истовремено и добар педагошки резултат.

Настава кроз игру разликује се од других врста наставе по томе што ученик у њој учи а да и сам није свестан тога. Позиција наставника је битно другачија него у предавачкој настави. У њој наставник није изричито извор знања јер се она стичу игровним активностима у којима ученици уче кроз међусобну интеракцију.

Ова врста наставе се заснива на веома важним улогама игре као психолошког и педагошког феномена. Наводимо оне најбитније.

Подстицање социо-културног развоја. Нема снажнијег социјализацијског средства од игре у којој вршњаци, у међусобном односу, комуницирају, усвајају знања, друштвене норме, навикавају се да поштују друге, уважавају туђе ставове, стасавају као личности. У том процесу деца неосетно стичу општу културу и проширују духовне видике.

Комуникација. Игра, и кад није спонтана него организована, је, по својој суштини, комуникацијски процес кроз који сваки појединац улази у сложене односе са другима. Комуникативне везе су богате и остварују се у различитим правцима ученик – ученик, ученик – наставник, појединац – група. Без комуникације нема игре.

Дијагностика. Кроз игру се сагледава човек у свој његовој суштини. Интелектуалне, вољне, емоционалне и физичке карактеристике деце наставник ће најбоље упознати у настави кроз игру. На основу тих сагледавања он може да поуздано предвиди правац развоја дететове личности и да предузима потребне мере – да подстиче оно што треба подстицати и да предупредује оно што није добро.

Терапеутско дејство. Игра може послужити као ефикасно терапеутско средство за савладавање тешкоћа које појединац има у понашању, у односима са окружењем. У игри свако дете добија одређену улогу преко које долази у однос са вршњацима и одраслима (наставником). У том односу нема принуде, наметања и агресије него владају дух слободе и сарадње што делује врло благотворно.

Корективно дејство. Природно је да игра, у којој постоје одговарајућа правила, сценарио, циљ, подела улога, уједињује све учеснике, побољшава групну кохеренцију и тако омогућује сваком појединцу да сагледа себе и да отклања тешкоће у понашању и интеракцији са окружењем.

Забава. Игра, сама по себи, и онда кад је такмичарска, има и карактер забаве. У игри се ствара атмосфера опуштености, ведрине, животне радости. Она има трагички карактер, захтева маштовитост и учесницима доноси задовољство јер су у њој испољили себе.

Сврсиходност наставе кроз игру заснива се на високој мотивацији деце за ову врсту активности.

Више је разлога због којих су деца мотивисана да учествују у игри: а) жеља за дружењем (задаци се лакше решавају у другарском односу са вршњацима, уважавају се мишљења другова, развија се колективни дух и смисао за тимски рад); б) бити бољи (појединац се у игри испољава као личност са свим својим врлинама и манама, а дружење му помаже да отклања своје слабости); в) жеља за сазнањем (игра стимулише да се постигне неки циљ, да се више сазна при чему се развијају интелектуалне, вољне и емоционалне способности); г) такмичарски дух (тај елеменат је нарочито привлачан за децу, свако настоји да у игри сазна што више да не заостане за онима најбољима).

Избор игре

Која ће игра бити изабрана у наставне сврхе зависи од многих чинилаца: образовних задатака које треба остварити, природе наставног градива, састава одељења, искуства ученика, природних услова у којима школа ради, расположивих средстава.

Циљ игре у настави може бити веома различит: стицање знања, усвајање навика, стицање вештина, практична примена наученога. Ти циљеви се могу остварити јер игра није нешто што се ученицима намеће. Они је прихватају јер им причињава задовољство. Да би се остварила наставна функција, у игри се морају поштовати правила (у свакој игри постоје правила), мора постојати сценарио и морају се поделити улоге. То је услов да се остваре постављени циљеви.

Наставник предлаже ученицима игру настојећи да подстакне њихова интересовања и повећа мотивацију. Најбоље је ако се подударе наставникови предлози и ученичке жеље. Да би се то постигло, могу се користити мале анкете –

усмене или писмене. При предлагању треба објаснити игру, рећи сврху и изложити правила.

Ако је игра такве природе да захтева поделу одељења на групе, приликом њиховог формирања треба имати у виду афинитете ученика, способности, ко се са ким дружи. Могућа је и подела жребом или разбрајалицом. Подела улога у игри је врло осетљив део наставе. Мора се водити рачуна о природи сваке улоге и о томе коме ученику нека улога највише одговара. Ученик треба добровољно да прихвати улогу. Треба настојати да се игром остваре васпитни циљеви: да се повучени истакну, да се неактивни активирају, да недисциплиновани поштују ред и договор, да уображени уважавају друге. У игри се не смеју користити негативне улоге сем у комичним ситуацијама.

Принципи организовања игролике наставе

У организовању игре треба поштовати одређене принципе међу којима су најважнији следећи:

- Децу не треба принудно увлачити у игру, јер се, у противном, неће остварити ни васпитни ни образовни задаци.
- Треба поштовати развој игровне динамике што значи да над игром не треба спроводити насиље него уважавати њену развојну линију.
- Неопходно је повезивати игровну активност и понашање деце, друкчије речено треба основни смисао игре укључивати у дечји живот, у њихово искуство.
- Важно је постепено прелазити од једноставнијих ка сложенијим игровним облицима. То се чини постепеним уношењем разноврснијих садржаја, задатака и правила.

ПРИМЕР ЗА ПРАКСУ (СКИЦА ЧАСА)

Тема: Глас и слово **ш, Ш, ш Ш** (српски језик у првом разреду)

Задаци: упознавање гласа и слова **ш**, вежбање осмишљеног читања, уочавање лепог у књижевним текстовима.

Тока часа

1. Организациони део.

2. Увод. Ученицима се покажу суви и изувјани листови са различитог дрвећа прикачени на учионички пано. Разговор се води о поодмаклој јесени. Учитељ затим чита стихове из песме *Шапуће јесен* аутора Пере Зупца:

Освану на столу
жут лист, ветром донесен.
Спремај се за школу
шапуће ми јесен.

Лист је жут и труо,
ни трага свежине.
Да ли си ме чуо,
шапће ми и брине.

Следи кратак разговор о стиховима, а затим наставник пројцира кратак филм о јесени. Дува ветар и витла суво шуштаво лишће. Шумско дрвеће голо. Шума изгледа тужно без зелене одеће.

3. Минут физичких вежби. Деца, уз одговарајућу музику, имитирају покретима руку падање лишћа, а кретњама тела њихање дрвећа на ветру.

4. Разговор о гласу **ш**. Којим гласом почињу речи: шапуће, шумори, шушти, шума. Од ученика се тражи да сами нађу речи које почињу гласом **ш**. Што више таквих речи то боље. Они треба брзо да изговоре реченицу: шљука шета шареним шеваром. Сада учитељ изговара речи (најбоље је да то буде реченица јер се лакше памти) у којима се глас **ш** налази у средини: Наташа маше Миши машном. То тражи и од уче-

ника. Учитељ им помаже да саставе неку кратку реченицу попут ове: Маша пишти пиштаљком. Најзад, он каже ученицима и неке речи у којима се глас **ш** налази на крају, на пример: шиш, миш, промашиш.

5. Време за физичке вежбе (игре) праћене музиком. Треба играти игру *Тражимо речи*. Деца се поређају у круг и играју у лаганом ритму уз одговарајућу музику. Један ученик је у кругу. Он изговара речи *шушти, шишти, пишти ш*. Један, два три, реч пронађи ти. Приликом изговора прве речи такне једног ученика, друге другог ученика и тако редом. Ученик коме „падне“ реч *ти*, дужан је да брзо изговори реч у којој се налази глас **ш**. Ако не успе, испада из игре, а ако успе он долази у круг и захтева од осталих ученика да нађу одговарајућу реч. Иста реч не сме се поново употребити. Од ученика треба захтевати да пронађу речи у којима је глас **ш** на почетку, у средини и на крају.

6. Графичко обликовање слова ш. Учитељ показује како се од неколико штапића може направити слово **ш** (штампано), а затим тражи да деца у ваздуху „пишу“ **ш**, а затим и свесци. Он је, логично, то слово написао на табли. Затим им показује како се пише писано слово **ш** (мало и велико). То ученицима неће бити тешко, јер знају како се пише писано слово **и**.

7. Музички део. Уз музичку пратњу и игру пева се песмица крцата речима у којима се појављује глас **ш**.

Шашави миш

*Видиш, Нешо драги, видиш,
смешан ли је Мишко Мишић.
Машну вез`о, њоме маше,
дуван пуши, суђе руши.*

*Мачколовку поставио
да би мачку уловио.*

*По шпаизу Мишко њуши,
сира треба мишијој души.*

У сласти се Мишко гуши,

*да л` га чују мачје уши.
Изненада шушну нешто,
Миш у рупу шмугну вешто
У шпаизу оста машина,
сада њоме маше мачка.*

Песма је илустрована. Једно дете, одговарајуће обучено, је миш који се прави важан док је мачка далеко, а друго са мачјим брковима и одговарајућим ушима је мачка.

8. Закључак и домаћи задатак. Разговара се о прошлом часу. Код куће деца треба да нацртају беџеве са словом **ш**.