

## **IGROLIKE AKTIVNOSTI U NASTAVI PRIRODE I DRUŠTVA U PRVOJ TRIJADI OSNOVNE ŠKOLE**

Učenici prve trijade suočeni su sa strogim školskim pravilima, nizom školskih obaveza, preopširnim domaćim zadaćama i najčešće takvim načinima rada koji nisu prilagođen njihovim uzrastima. Da li se djeca manje trebaju igrati samo zato što su prema zakonu obavezni da pohađaju osnovnu školu?

Iako se već odavno pokazala potreba pronalaženja načina da se igra uvede u nastavu, didaktika još uvijek ne nudi konkretna rješenja. Škola je i dalje opterećena tradicionalizmom, institucionalizmom i konzervativizmom i kao takva ne ispunjava potrebe društva, a još manje potrebe učenika. Učenje nastavnih sadržaja zbog toga postaje prisilna djelatnost zasnovana na strahu od ocjene i kazne koja se najčešće realizuje kroz zabranu igre, a sve to dovodi do otuđenja ličnosti djeteta, osjećanja tuge i osamljenosti. Iskustva iz prakse nam pokazuju da igra nije nešto što se djetetu treba braniti jer je igra osnovna aktivnost djeteta i sastavni dio djetinjstva. Njome dijete zadovoljava svoje potrebe za kretanjem i djelatnošću. Kao takvu treba da je iskoristimo za postizanje pedagoških efekata u nastavi.

Nastava kroz igru ne treba da bude ispunjena samo aktivnostima zabave i igre već igru u nastavi treba osmisliti tako da takva nastava dobije pedagoški karakter. U nastavi kroz igru zabava, rekreacija i odmor prelaze u učenje, samoučenje i stvaralaštvo. Aktivnosti igre i učenja, u međusobnoj isprepletenosti i sa osloncem na stvaralačke igrovne elemente dobivaju jasno postavljen vaspitno – obrazovni cilj. Takav vaspitno- obrazovni cilj materijalizovaće se u vidu pedagoškog rezultata koji treba da bude usklađen sa propisanim pedagoškim standardima. Smisao uvođenja igre u nastavu treba da budu ishodi tj. učenička znanja umijeća i navike.

Prvi korak u realizovanju nastave kroz igru jeste postavljanje didaktičkog cilja koji treba ugraditi u igrovni zadatak. Nastavni proces treba da se realizuje prema pravilima igre, nastavne aktivnosti u toku tog procesa su najčešće takmičarskog karaktera jer se na taj način didaktički zadatak prevodi u igrovni.

Na kraju svaki dobar rezultat u igrovnom elementu treba da predstavlja dobar pedagoški rezultat.

Osnovna karakteristika nastave kroz igru, koja je izdvaja od ostalih vrsta nastave, jeste to što u toku nastavnog procesa učenik stiče znanja, umijeća i navike, a da toga nije ni svjestan. Da bi se ostvarila nastavna funkcija potrebno je postavljanje igrovnog scenarija ,poštivanje pravila igre i podjela odgovarajućih uloga učenicima.

Organizacija ovakavog nastavnog procesa traži od nastavnika da se pridržava sljedećih principa:

-Igra ne treba da bude nametnuta aktivnost već je učenici dobrovoljno prihvataju. Nastavnik učenicima predlaže igru nakon čega im odmah izlaže i njeno pravilo. Dobro je prije izbora i predlaganja igre učenicima anketom ili upitnikom ispitati želje i motivisanost za nastavu kroz igru i za razne vrste igara.

-Treba poštovati razvoj dinamike igre. Kako igru ne treba prisilno započinjati tako je ne treba ni prisilno prekidati već treba poštovati njenu razvojnu liniju.

- Igrovna aktivnost se veže uz ponašanje djeteta, njegovo iskustvo i način života.

- Složenost igrovnih oblika treba prilagoditi sposobnostima i interesovanjima djece.

Iako ova vrsta nastave nije zvanično i nastavni model, njenim postepenim uvođenjem u nastavnu praksu nestaje dileme mnogih nastavnika kada je u pitanju njena vaspitna i obrazovna vrijednost.

## **ORIJENTACIONI MODEL IGROLIKE NASTAVE**

## OPŠTI PODACI

**Razred:** Drugi

**Nastavnik:** Svetlana Lukač

**Nastavni predmet:** Priroda i društvo

**Nastavna tema:** Izgled mjesta i okoline i rad ljudi u mjestu

**Nastavna jedinica:** Zanimanja ljudi u mom mjestu

**Tip časa:** Obrada novog nastavnog gradiva

**Cilj časa:** Razumijevanje vrijednosti i uloge ljudskog rada u životu pojedinca i društva.

**Ishodi: učenici će znati**

- da nabroje zanimanja ljudi u mjestu,
- osnovna oruđa, aparate i sprave za obavljanje raznih poslova,
- da objasni glavne vrednote ljudskog rada,
- da objasni osnovnu ulogu učenja u sticanju zanimanja.

**Nastavne metode:** metoda razgovora, metoda rada na tekstu, metoda demonstracije, metoda objašnjavanja.

**Nastavni oblici:** frontalni, individualni i grupni.

**Nastavna sredstva:** slike i tekstovi, računar, aparati i sredstva koji se koriste za različite poslove u radu ljudi različitih zanimanja.

## TOK ISTRUKTURA ČASA

### Uvodni dio časa

Čas započinjemo lutkarsko- scenskom igrom pod nazivom "Kad mene zatrebate".

Sadržaj igre:

Na raspolaganju nam je scenska lutka koju su načinili učenici lutkarske sekcije, a predstavlja ljekara. "Ljekar" ima ljekarski mantil, kopicu i stetoskop. Predstavlja se učenicima i tokom razgovora govori o zanimanju ljekara:

- školi koju je morao završiti za to zanimanje,
- aparatima koji su mu potrebni u radu,
- tome da ga se ne moraju plašiti kada kod njega dođu.

Nakon razgovora učenici se pozdravljaju sa lutkom i on nestaje iza paravana.

(Moguća verzija uvodnog dijela časa može biti i razgovor sa pravim ljekarom i igra sa njim.)

Nastavnik će najaviti nastavnu jedinicu i napisati njen naslov na tablu:

*Zanimanja ljudi u mom mjestu*

### Glavni dio časa

Na početku glavnog dijela časa nastavnik će podijeliti odjeljenje na šest heterogenih grupa. Svaka grupa će odabrati svog predstavnika. Nakon toga će predložiti učenicima igru i objasniti njezino pravilo.

Pravilo igre je sljedeće:

Na klupi u sredini razreda je drvena kockica. Na njenim površima su sličice. Sličice prikazuju razna oruđa i aparate kojima se služe ljudi raznih zanimanja. Osim kockice na klupi su i slike raznih

zanimanja ljudi. Zadatak svakog predstavnika grupe je da dođe do klupe, baci kockicu i odabere sliku zanimanja sa klupe koja odgovara slici oruđa ili radnog sredstva koja se prikazala na kockici nakon bacanja. Nakon toga prekriva naljepnicom sliku na kocki i odlazi u svoju grupu sa odgovarajućom slikom zanimanja. Nakon njega kockicu baca sljedeći učenik. Učenici bacaju kocku dok svaki od njih ne dobije sliku zanimanja ljudi za svoju grupu. Ako se desi da se nakon bacanja kockice okrene slika prekrivena naljepnicom učenik baca kockicu ponovo. Ostali učenici iz grupa pomažu svom predstavniku u pravilnom odabiru slike zanimanja.

Slike zanimanja su sljedeće:

- ljekar,
- frizer,
- ugostitelj
- pekar
- učitelj
- trgovac

Ovom igrom učenici su dobili zadatke za rad u grupam jer će zadaci biti u vezi sa slikama zanimanja koje su im donijeli njihovi predstavnici.

Nastavnik sada predlaže sljedeću igru "Šta rade ovi ljudi?" Objašnjava pravilo:

- Svaka grupa učenika dobiće vrećicu i kutiju. U vrećici se nalazi odjeća. Samo su dvije stvari dio radne uniforme za zanimanje sa vaše slike. Odaberite radnu uniformu i obucite svog predstavnika u nju.

Nakon toga iz dobijene kutije odaberite ona sredstva i oruđa koja su za to zanimanje potrebna. Ostali učenici u grupi su radni pomagači svoga predstavnika i tokom igre dobivaće uloge prema dogovoru u grupi.

Kad sve to obavite pripremite se da pročitate tekst koji ste dobili. Pažljivo čitajte jer vas nakon toga čekaju ozbiljni zadaci.

Kada pročitate tekst naslonite se. Na znak SAD počete rješavati zadatke.

#### TEKSTOVI I ZADACI ZA GRUPE:

##### 1. LJEKAR

Ljekar liječi ljude kada se razbole.

Ljudi dolaze u ambulantu i ulaze u ordinaciju kod ljekara kada ih medicinska sestra pozove.

Nemojte se plašiti ljekara jer će te on samo malo poslušati stetoskopom. To je spravica kojom će provjeriti da li su tvoja pluća zdrava. Ljekar će ti prepisati recept za lijekove.

Šta bi se desilo da nema ljekara?

#### ZADATAK

- U vašu ambulantu će doći bolesni frizer.

Kako ćete mu pomoći da ozdravi? Pripremite prije posla vaše dijete za školu. Pošaljite ga kod.....

##### 2. FRIZER

Svi volimo da budemo lijepo i uredno počesljani i ošišani. Frizeru su potrebne makaze za šišanje, češalj za češljanje i fen za sušenje kose. Naravno, koristi i šampon za pranje kose.

Mjesto gdje radi frizer zove se frizerski salon. Šta bi bilo da nema frizera?

#### ZADATAK

Ugostitelj je odlučio da se lijepo očešlja. Pripremite pribor za češljanje jer ugostitelj dolazi u vaš salon. Požurite kod ..... jer vam je nestalo šampona.

### 3. UČITELJ

Djeca vole kada im njihov učitelj jasno objasni gradivo i kada se igra sa njima. Dobar učitelj je pravedan prema đacima i prijatelj je sve djece. Učitelj radi u školi. Knjiga u koju upisuje ocjene i časove zove se dnevnik. Šta bi bilo da nema vašeg učitelja?

#### ZADATAK:

U vaš razred dolaze djeca pekara i ljekara. Danas morate da ih naučite pisana slova Cc. Kako ćete to uraditi? Za vrijeme odmora učenike uputite po kifle kod.....

### 4. PEKAR

Pekar peče hljeb. Za to koristi brašno, so i vodu. Kada to zamijesi stavlja tijesto u peć i čeka da se ispeče hljeb, kifle, pogače... Za to je potrebno dosta znanja koje pekar stiče u posebnoj školi za pekare. Šta bi se desilo da nema pekara?

#### ZADATAK:

Iz škole, za vrijeme odmora, dolaze učenici učitelja kod vas. Čime ćete ih ponuditi?.

### 5. TRGOVAC

Trgovac mora da završi trgovačku školu. Poslije toga radi u prodavnici gdje prodaje robu kupcima. Kupci robu plaćaju novcem. Šta bi bilo da nema trgovca?

#### ZADATAK:

Pekaru je nestalo brašna, frizeru šampona. Šta ćete im reći kada dođu kod vas?

### 4. UGOSTITELJ

Ugostitelj radi u restoranu. Tamo poslužuje goste jelom i pićem koje gosti naruče. To stavlja na poslužavnik da bi lakše prenosio. Šta bi se desilo kada u restoranima ne bi bilo ugostitelja?

#### ZADATAK:

-Nakon napornog dana u vaš restoran dolaze ljekar, frizer, trgovac...Biće mnogo gostiju pa se pripremite da ih lijepo dočekate.

Igra započinje kod ljekara, a završava kod ugostitelja. Tokom igre nastavnik usmjerava učenike i koordinira između grupa kako ne bi došlo do gužve.

Nakon što igra završi učenici i nastavnik vrednuju svaku grupu bodovima od tri do pet bodova. (Moguća verzija ovog dijela časa uključuje POWER POINT prezentaciju tekstova i slika zanimanja ljudi nakon čega bi učenici rješavali zadatke.)

Završni dio časa

U završnom dijelu časa nastavnik će organizovati igru KVIZ.  
Učenici jedne grupe će postavljati pitanja učenicima sljedeće grupe. Postaviće ukupno četiri pitanja , a pobjednik je grupa koja tačno odgovori na sva pitanja.

Nastavnik će pohvaliti rad svih učenika i zamoliti učenike da iskažu svoje mišljenje o održanom času tako što će im podijeliti listove papira na kojima je napisana rečenica koju će pročitati, a zatim zaokružiti da li se sa tom tvrdnjom slažu ili ne slažu.

Na ovom času gradivo mi je bilo mnogo zanimljivije nego na drugim časovima jer sam se i igrao i učio.

a)slažem se      b)ne slažem se

#### LITERATURA:

Banjac, M. (2007). Inovacije. Na sajtu [www.mirko.banjac.org](http://www.mirko.banjac.org)