

Ostani miren in se igray pri zgodovini

Keep Calm and Play History Games

Mateja Žnidaršič

Osnovna šola Bistrica
mateja.znidarsic@os-bistrica.si

Povzetek

Osnovnošolska učiteljica zgodovine v prispevku predstavlja aktivnosti, ki jih je vpeljala v pouk zgodovine, z namenom, da bi svoje učence spodbudila k aktivnejši vlogi. Poleg sprememb gradiva in učne metodologije jo je vodila še želja po igrifikaciji učnega procesa. V obdobju od 2016 do 2019 je pri pouku zgodovine v Osnovni šoli Bistrica nastalo kopico iger, s katerimi učenci usvajajo ali utrjujejo svoje zgodovinsko znanje. V prispevku so predstavljene nekatere izmed njih, ki jih je za pouk zgodovine in z njim povezanimi dejavnostmi pripravila učiteljica ali njeni učenci. Izkazalo se je, da je tak način dela učence motiviral za delo v šoli in doma. Znanje, usvojeno na tak način, pa se je izkazalo za trajnejše.

Ključne besede: pouk zgodovine, igrifikacija, družabne igre, motivacija za učenje, Primož Trubar, prva svetovna vojna.

Abstract

The primary school History teacher presents in this abstract the activities, which she introduced in her History classes with intent of stimulating and encouraging her pupils to a more active role. Besides the changes of learning materials and teaching methodology, she was guided by the wish to gamify the learning process. In the period from 2016 to 2019 a lot of games were created at the primary school Bistrica during History lessons, which helped pupils to learn and consolidate their historical knowledge. Some of those activities, which were prepared by the teacher alone or by her pupils, are presented in this article. It turned out to be such a way of working motivated students to work at school and at home. Knowledge, adopted in this way, turned out to be more permanent.

Keywords: History lesson, gamification, social games, motivation for learning, Primož Trubar, First World War.

1 UVOD

Pri svojem delu učiteljice nemščine in zgodovine mi je eno najpomembnejših načel aktivna vloga učencev pri pouku. Teorija [1] in moje dosedanje izkušnje kažejo, da so učenci takrat bolj motivirani za delo, tako obravnavane vsebine pa bolje razumejo in si jih lažje ter dlje zapomnijo. Pri poučevanju nemščine z aktivno vlogo učencev pri pouku nisem imela težav. V šolskem letu 2016/2017, ko sem začela s poučevanjem v Osnovni šoli Bistrica, sem imela na tem področju veliko izkušenj. Izziv mi je predstavljal pouk zgodovine. Vsebine so obsežne, velikokrat abstraktne in pogosto zahtevajo kompleksno razmišljanje. Prvi korak na poti do aktivnejše vloge učencev je bila uvedba gradiv in učnih metod, ki spodbujajo učenčevu aktivno sodelovanje in sooblikovanje učnih ur (samostojni delovni zvezki, več skupinskega dela in dela v parih, več razprav, delo z zgodovinskimi viri ...).

Pri načrtovanju aktivnega pouka me je vodila še želja po igrifikaciji učnega procesa. Pri igranju so namreč dovoljene napake in v okolju, kjer so napake dovoljene, se počutimo varne. Takšno okolje spodbuja tudi razmišljanje izven naših okvirjev [2].

Uvajanje iger pri pouku zgodovine v Osnovni šoli Bistrica predstavljam v prispevku, ki je lahko v pomoč drugim učiteljem, ki si prizadevajo za aktivnejšo vlogo učencev pri pouku.

2 IGRE PRI POUKU ZGODOVINE V OSNOVNI ŠOLI BISTRICA

Pri uvajanju iger pri pouku zgodovine sem uporabila različne pristope. Sprva sem za pouk uporabljala različne miselne igre (uganke, križanke, osmerke, kvize ...). Za pripravo le-teh sem večinoma uporabljala brezplačni spletni aplikaciji *Puzzlemaker* [3] in *Learningapps* [4]. Igre sem sprva pripravljala sama in preizkušala njihovo didaktično rabo na manjši skupini učencev pri interesni dejavnosti in pri pripravi kulturne dejavnosti ob dnevu reformacije. V nadaljevanju so učenci sami izdelovali igre, k sodelovanju pa smo povabili tudi Cirila Horjaka, oblikovalca igrive aplikacije o Primožu Trubarju in Martinu Luthru.

2.1 IGRE V ŠOLSLEM LETU 2016/2017

V Osnovni šoli Bistrica že tradicionalno ob dnevu reformacije pripravljamo uro kulturne dejavnosti. K sooblikovanju ure so povabljeni učenci, ki pod mentorstvom učiteljev pripravijo kulturni program za celotno predmetno stopnjo. V šolskem letu 2016/2017 sem se odločila za spremembo koncepta prireditve in skupaj z učenci pripravila medgeneracijski kviz na temo reformacija na Slovenskem. Gradivo za pripravo in izvedbo kviza je še vedno dostopno v spletnem dnevniku [5].

V kvizu so sodelovali po štirje predstavniki generacije (štirje šestošolci, štirje sedmošolci, štirje osmošolci in štirje devetošolci), ki so se na kviz pripravljali samostojno po pripravljenem gradivu. Kviz je potekal eno šolsko uro v večnamenskem prostoru šole. Po vzoru televizijske

uspešnice *Male sive celice* so se skupine pomerile v igrah *Drži, ne drži* in *Izberi težavnost*. Tretja igra je bila povzeta po nemškem televizijskem kvizu *1, 2 oder 3*. Učencem so bila zastavljena vprašanja s podanimi tremi odgovori. Glede na podane odgovore 1, 2 ali 3 so se morali za osvojeno točko pravilno razporediti v prostoru. Skupine so se pomerile še v igri *Activity*. V eni minuti so morali uganiti narisan ali s pantomimo upodobljen pojem. Po TV-šovu *Vse je mogoče* sem priredila igro *Živa abeceda*. Iz danih črk v gotici so morale skupine sestaviti iskani pojem.

Medgeneracijski kviz je naletel na pozitiven odziv [6] in pokazal, da učenci radi sodelujejo v uspešnicah iz televizijskega programa. Zato sem v pouk zgodovine za ponavljanje pojmov vpeljala še igro *Kričač* iz oddaje *Vse je mogoče*. Ob poslušanju glasne glasbe mora učenec z ustnic svojih sošolcev prebrati iskani pojem. Ko pojem ugane, učenci skupaj razložijo njegov pomen.

V okviru interesne dejavnosti in priprave na tekmovanje iz znanja zgodovine sem posegla po še eni takratni uspešnici, po družabni igri *BrainBox*. Učenci so se z igro najprej seznanili, nato pa po njenem vzoru izdelali svojo družabno igro na razpisano temo tekmovanja *Slovenci med prvo svetovno vojno* (g. sliko 1). Z igro so se pripravljali na šolsko in območno tekmovanje iz znanja zgodovine.



Slika 1: *BrainBox*, kot so si ga zamislili devetošolci Ana, Lara, Tjaša in Maks.

2.2 IGRE V ŠOLSKEM LETU 2017/2018

Pozitivne izkušnje so mi dale novega zagona. Po učnem gradivu, ki ga imajo učenci na voljo pri pouku, sem pripravila več kvizov (primer kviza o grški antični kulturi in življenju starih Grkov je dostopen na zgodovinskem blogu [7]). Izkušnja z izdelovanjem družabne igre *BrainBox* pa me je opogumila, da smo s tovrstnim delom nadaljevali pri interesni dejavnosti in jo vpeljali tudi v redni pouk zgodovine. Učencem 7., 8. in 9. razredov sem dala možnost, da del snovi s pomočjo pisnih in elektronskih gradiv predelajo sami in si za rezultat samostojnega dela zaželela učni pripomoček, s katerim bo posameznik lahko usvojil novo znanje. Učenci so se samostojno razdelili v skupine, pare ali se odločili za individualno delo. Rezultati dela v šoli in

doma so bili poleg učnih listov, maket, plakatov, stripov, adventnega koledarja, tudi družabne igre (spomin, puzzle, flash cards, BrainBox, kvizi). Med njimi so izstopale družabne namizne igre:

- Človek, vojna je (g. slika 2)
- ZGO (g. slika 3)
- Prva svetovna vojna (g. slika 4)
- Practivity.

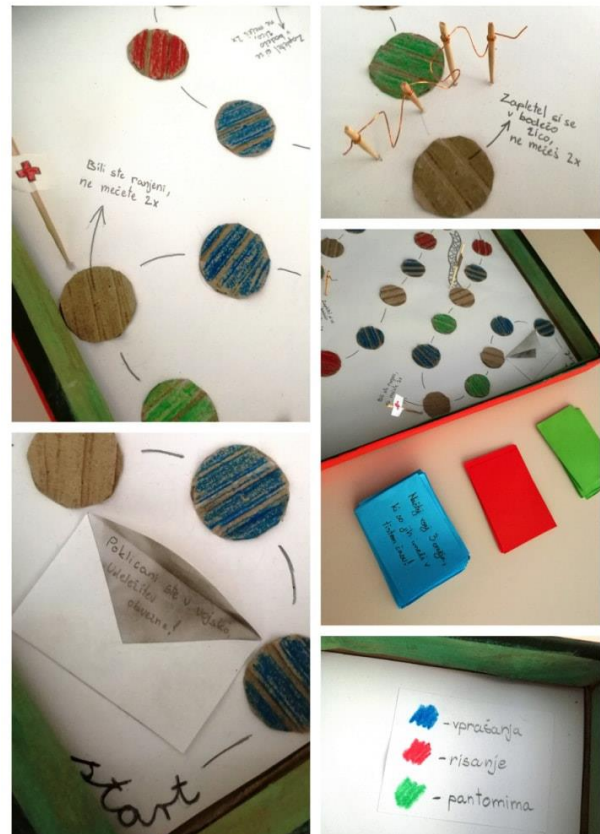
Prve tri navedene igre so delo devetošolk. Nastale so kot učni pripomoček po navodilih za samostojno delo na temo značilnosti prve svetovne vojne [8]. Vse tri igre omogočajo usvajanje ali utrjevanje učne snovi na igriv, zabaven način. Odlikuje jih oblikovna dovršenost in izvirna navodila igranja.



Slika 2: Igra Človek, vojna je.



Slika 3: Igra ZGO.



Slika 4: Igra Prva svetovna vojna.

Igra *Practivity* je delo sedmošolke, ki si je za zgled vzela družabno igro *Activity*. Koncept igre je ohranila. Splošne igralne pojme pa je zamenjala za pojme, ki so povezani s prazgodovino. Učenci so igre radi igrali, avtorice iger pa so se ob tem počutile koristne. Dovolile so, da igre ostanejo v šoli, zato jih uporabljam tudi v tekočem šolskem letu.

2.3 IGRE V ŠOLSLEM LETU 2018/2019

Z igranjem pri pouku zgodovine smo nadaljevali tudi v šolskem letu 2018/2019. Ob dnevu reformacije smo v sodelovanju z Goethe-Institutom Ljubljana na šoli gostili Cirila Horjaka, ki je osnoval mobilno aplikacijo o Primožu Trubarju in Martinu Luthru [9]. Učenci predmetne stopnje so si jo pred obiskom g. Horjaka naložili na svoje mobilne naprave in nato skupaj z njim uro in pol uživali ob igrivem spoznavanju slovenske in nemške zgodovine. Po aplikaciji posežemo tudi pri pouku zgodovine v 8. razredu, ko se učimo o reformaciji. Takrat nam ure popestri tudi družabna igra *Po Trubarjevih stopinjah*, ki so jo oblikovali v Združenju Trubarjev forum [10].

Trg nam ponuja tudi številne druge družabne igre, a izkazalo se je, da učenci z velikim navdušenjem sodelujejo tudi pri igrah, ki jih izdelajo sami ali so jih izdelali njihovi vrstniki. V letošnjem šolskem letu so devetošolci značilnosti prve svetovne vojne usvajali zgolj skozi učno uro, ki je bila namenjena igranju družabnih iger *Človek, vojna je, ZGO* in *Prva svetovna vojna*. Ob koncu ure smo usvojeno znanje preverili z vprašanji, ki jih najdejo v delovnem zvezku. Rezultati znanja so bili odlični.

3 SKLEP

Učenje zgodovine z družabnimi igrami je pouk zgodovine naredilo privlačno in zabavno. Učenci so pri pouku radi ustvarjali. Poleg usvajanja nove snovi so ob oblikovanju iger urili tudi druge spretnosti: izkazali so se pri izbiri imena, likovni upodobitvi, načrtovanju poteka igre. Zaposlili so obe možganski polovici. Pri igranju so se družili v sproščenem vzdušju, se učili drug od drugega in bili zaradi tekmovalne naravnosti tudi bolj motivirani za delo. Opisani način dela je pripomogel k socializaciji in omogočal diferenciacijo ter učence navajal na samostojnost, vztrajnost in ohranjanje pozornosti. Rezultati dela so bili le redko pomanjkljivi. Izkazali so se tudi učenci s slabšim učnim uspehom, kar je pozitivno vplivalo na njihovo samopodobo, ustvarjala se je pozitivna konotacija do pouka zgodovine in bolj osebni odnos med učenci in učiteljico. Ker so učenci imeli na izbiro individualno delo, delo v dvojicah in delo v skupinah niti ni prihajalo do nesoglasij ob delovnem procesu. Samostojno so si razdelili naloge in se jih odgovorno držali. Igre so učence spodbudile k aktivnejši vlogi tako pri usvajanju znanja kot pri samem sooblikovanju pouka.

Tovrstno delo je s seboj prineslo tudi pomanjkljivosti. Včasih je učencem zmanjkalo časa za dokončanje igre pri pouku, a so z delom nadaljevali doma, pogosto brez negotovanja, ki je značilno ob klasični domači nalogi. Dilemo ob vrednotenju takšnih končnih izdelkov sem rešila

tako, da smo ga zamenjali s samoocenjevanjem. Ob pojavu nepričakovanih nevšečnosti pa smo se vsi skupaj tolažili z reko *no pain, no game*.

LITERATURA IN VIRI

- [1] D. Hozjan, ur. (2015). *Aktivnosti učencev v učnem procesu*. [online]. Koper: Univerzitetna založba Annales. Dosegljivo: http://www.pef.upr.si/zalozniska_dejavnost/knjiznica_annaes_ludus/. [26.3.2019].
- [2] K. M. Kapp. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. [online]. San Francisco: John Wiley & Sons, str. xxii. Dosegljivo: https://books.google.si/books?hl=sl&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=game+bas+ed+learning&ots=JxMe41aI8G&sig=67eNhM-CpIXvQktsSDDsiqiwiRY&redir_esc=y#v=onepage&q=game%20based%20learning&f=false. [26.3.2019].
- [3] Spletna aplikacija *Puzzlemaker*. Dosegljivo: <http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/>. [26.3.2019].
- [4] Spletna aplikacija *Learningapps*. Dosegljivo: <https://learningapps.org/>. [26.3.2019].
- [5] Gradivo in navodila za kviz *Reformacija na Slovenskem*. Dosegljivo: <https://zgo-nem.weebly.com/vsemogo268e/medgeneracijski-kviz-reformacija-na-slovenskem>. [26.3.2019].
- [6] T. Stritih. (2016). *Dan reformacije na OŠ Bistrica*. [online]. Dosegljivo: <http://www.os-bistrica.si/dan-reformacije-na-os-bistrica/>. [24.3.2019].
- [7] Kviz o antični Grčiji. Dosegljivo: <https://zgo-nem.weebly.com/7-razred/anticna-grcija5104317>. [26.3.2019].
- [8] M. Žnidaršič (2017). *Samoocenjevalni obrazec: Značilnosti prve svetovne vojne*. [online]. Dosegljivo: https://zgo-nem.weebly.com/uploads/8/4/5/4/84544876/07_zna%C4%8Dilnosti_prve_svetovne_vojne.pdf. [26.3.2019].
- [9] Aplikacija *Luther-Trubar*. Dosegljivo: <https://www.goethe.de/ins/si/sl/kul/sup/211354.html>. [26.3.2019].
- [10] *Učno gradivo o Trubarju za vsako triado*. Dosegljivo: https://www.youtube.com/watch?v=sm_quQymVUK. [26.3.2019].