

DIDAKTIČNE IGRE

IN DRUGE

DINAMIČNE METODE



Irena Mrak Merhar



Lucija Umek



Jana Jemec



Peter Repnik



mladinski.cch



DIDAKTIČNE IGRE IN DRUGE DINAMIČNE METODE

Avtorji: Irena Mrak Merhar, Lucija Umek, Jana Jemec, Peter Repnik

Urednica: Irena Mrak Merhar

Ilustracije: Marta Vrankar

Oblikovanje in prelom: Andrej Burja

Lektoriranje: Petra Pucelj Lukan

Fotografija na naslovnici: dijaki Gimnazije Želimplje, avtor: Kristjan Strojjan

Izdajatelj: Mladinski ceh

Založba in tisk: Salve d.o.o. Ljubljana

Naklada: 300 izvodov

Priročnik je nastal v okviru programa Uporaba igre v andragoških procesih, ki se izvaja v okviru projektov Izobraževanja odraslih v obdobju 2012 do 2014, sofinanciranih s strani Evropskih socialnih skladov in Ministrstva za izobraževanje, znanost in šport. V okviru projekta želimo metodo iger in ostalih dinamičnih metod, ki se uporabljajo v neformalnem sektorju, približati tudi formalnemu sistemu.

Poslovodeči partner projekta je Društvo mladinski ceh, pri projektu pa sodelujejo še Združenje slovenskih katoliških skavtinj in skavtov, Razvojna agencija Kozjansko, Središče Rotunda, Zavod Nefiks, Fakulteta za družbene vede in IRDO - Inštitut za razvoj družbene odgovornosti.

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

37.013.83:79(035)

37.015.3:79

DIDAKTIČNE igre in druge dinamične metode / avtorji Irena Mrak
Merhar ... [et al.] ; [ilustracije Marta Vrankar ; urednica Irena Mrak Merhar]. -
Ljubljana : Salve, 2013

ISBN 978-961-211-704-7

1. Mrak Merhar, Irena

268747520

KAZALO

1	Statične ali dinamične metode dela?	3
2	Metoda dela	7
2.1	Statične in dinamične metode dela	9
2.2	Igra kot dinamična metoda dela	11
3	Izbira prave metode dela	15
3.1	Izbira pravega razmerja med statičnimi in dinamičnimi metodami dela	16
3.2	Analiza stanja skupine in usposabljanja	17
3.3	Določitev vsebinskih ciljev	18
3.4	Izbira in prilagoditev konkretne metode dela	18
4	Konkretni primeri uporabe metod	21
4.1	Didaktična igra	22
4.1.1	Primeri didaktičnih iger v formalnem izobraževanju	23
	Abecedna igra	23
	Na pomoč	24
	Način izražanja	25
	Roke, noge gor	26
	Labirint in igre za bistre glave	26
	Spomin	28
4.1.2	Primeri didaktičnih iger v neformalnem izobraževanju	30
	Upodabljanje imen	30
	Ranjenec	31
	Svinčnik	32
	Ribiči	33
	Dečka	34
	Enakostranični trikotnik	36
4.2	Druge dinamične metode	37
	Akvarij	37
	Baze	37
	Brenčeče skupine	38

Časopisno gledališče	39
Delo v skupinah	40
Fotogovorica	40
Kje si?	41
Ključne skupine	41
Možganska nevihta	41
Matrika	42
Moderacija	42
Nabiralnik	43
Okrogla miza	44
Odprti prostor	44
Pro et contra	45
Pustolovsko učenje	46
Raziskava	47
Šest klobukov	47
Študija primera	48
Študijski krožek	48
Umetniško izražanje	49
4.3 Dobre prakse povezanosti metod dela	49
4.3.1 Primeri v formalnem izobraževanju	49
Na tržnici	49
Domine	51
Prehrambna piramida	52
Človek ne jezi se	54
Lovilec	57
Zalivanje rožic	58
4.3.2 Primeri v neformalnem izobraževanju	59
Zijalo	59
Dinamika skupine	62
Medgeneracijsko kolo	65
Neverbalna komunikacija	67
Evropski kviz	68

Literatura

72

1 STATIČNE ALI DINAMIČNE METODE DELA?



Priročnik *Didaktične igre in druge dinamične metode* je tretji v vrsti programa Uporaba igre v andragoških procesih. V prvem priročniku *Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre* smo se ukvarjali predvsem z osnovami: kaj igre so, kaj nam prinašajo ter kako jih pedagogi umeščajo v obdobje otroštva. Iz izkušenj pa vemo, da se igro kot metodo dela uporablja tudi pri formalnem in neformalnem izobraževanju odraslih. Zato smo to posebno področje izobraževanja odraslih raziskali in utemeljili nov pojem andragogika igre, ki vključuje vzgojo in izobraževanje odraslih z in preko igre.

V drugem priročniku *Uporaba igre v andragoških procesih* smo podrobneje predstavili različne vrste iger in jih razvrstili glede na to, s kakšnim namenom igro (v okviru usposabljanja) uporabimo. Ker pa pri uporabi igre ni pomembna samo igra sama, smo se poleg načrtovanja, izvedbe in klasifikacije igre spoznali tudi z dinamiko skupine in njenim vplivom na uporabo igre v procesih izobraževanja odraslih.

Ta priročnik pa posvečamo igri in drugim dinamičnim metodam dela. Pri izobraževanju se vedno srečujemo z nameni in cilji izobraževanja, te pa dosegamo z uporabo primernih metod. Predvsem pri izobraževanju odraslih v formalnem sektorju prevladujejo bolj statične metode dela, kjer se udeleženci manj aktivno vključujejo v procese učenja in so večkrat le v vlogi poslušalcev. Če pa udeležence že vključimo, to storimo preko pogovora in le redko preko druge aktivnejše metode. Predvsem igro, ki nam je v otroštvu vsem skupna in kateri tudi strokovnjaki priznavajo moč posredovanja novih znanj, pri učenju v odraslosti pogosto odrinemo na stranski tir. Tudi odrasli se sicer še igramo športne in družabne igre, čedalje več je tudi tistih, ki se vsakodnevno srečujejo v računalniških igrah in ustvarjajo čisto nov, medmrežni svet. Vse pa le z namenom zabave, sproščanja ali druženja.

Igro kot dinamično metodo dela pri odraslih večinoma uporabljajo le mladinski voditelji in drugi izvajalci neformalnih izobraževanj. Za voditelje, predavatelje in druge andragoge tako v formalnem kot neformalnem izobraževanju pa je pomembno spoznanje, da **je igra pomemben posredovalec znanj** in ena od uporabnejših dinamičnih metod dela pri izobraževanju odraslih. Posameznik v igro vključi znanje, ki ga že ima, ter ga nadgradi z novimi spoznanji in znanji, pridobljenimi preko igre

ter sodelovanja s soudeleženci. Igra ne prinaša le kognitivnih spoznanj, ampak deluje tudi na afektivnem in psihomotoričnem področju razvoja posameznika, torej omogoča celostno učenje.

Za celostno učenje je potrebno bogato učno okolje, ki je polno informacij in vzdušja, ki omogoča in spodbuja domišljijo, zabavo, pustolovščino, igro, humor, fantazijo, tveganje in pozitivno komunikacijo. **Didaktične igre** optimalno omogočajo ravno takšno učno okolje. **Učne igre**, ki so bolj podrobno predstavljene v drugem priročniku, kot metode dela le deloma odgovarjajo na zastavljene cilje formalnih in neformalnih izobraževanj. Kadar želimo predstaviti vsebino in se iz vsebine igre naučiti novih znanj, potrebujemo didaktične igre. V tem priročniku se zato podrobneje posvečamo didaktičnim igram in drugim dinamičnim metodam pri delu z (mlajšimi) odraslimi, preko katerih lahko udeleženci izobraževanj pridobijo nova znanja in spoznanja.



2 METODA DELA



Da bi lahko govorili o igri kot metodi dela, moramo vedeti, kaj metode dela sploh so. Slovar slovenskega knjižnega jezika besedo *metoda* opredeljuje kot obliko načrtnega, premišljenega dejanja, ravnanja ali mišljenja za doseg nekega cilja. Pucelj Lukan (2010) metodo podobno opredeli kot sredstvo, ki ga uporabimo za doseg cilja ali kot sledeče si korake v doseganju zastavljenih ciljev. Metoda nam torej pove, kako bomo nekaj naredili ali dosegli. Je orodje, ki nam pomaga priti do cilja.

Metoda je načrtovana dejavnost za posameznika ali skupino. Prava metoda mora odgovarjati zastavljenim ciljem in potrebam udeležencev ter nas pripelje do želenega namena. Metoda je tudi ponovljiva dejavnost, v katero pa aktiven udeleženec vsakič znova prinaša nova spoznanja. Odrasli se tako pri opravljanju svojega dela pogosto zatekamo k že preizkušenim metodam dela, saj ravno na podlagi načrtovanja in ponavljanja izboljšujemo svoje rezultate – ne glede na to, če to pomeni boljše in kakovostnejše izvedeno izobraževanje, prej pomito posodo ali kvalitativno opravljeno delo v službi.

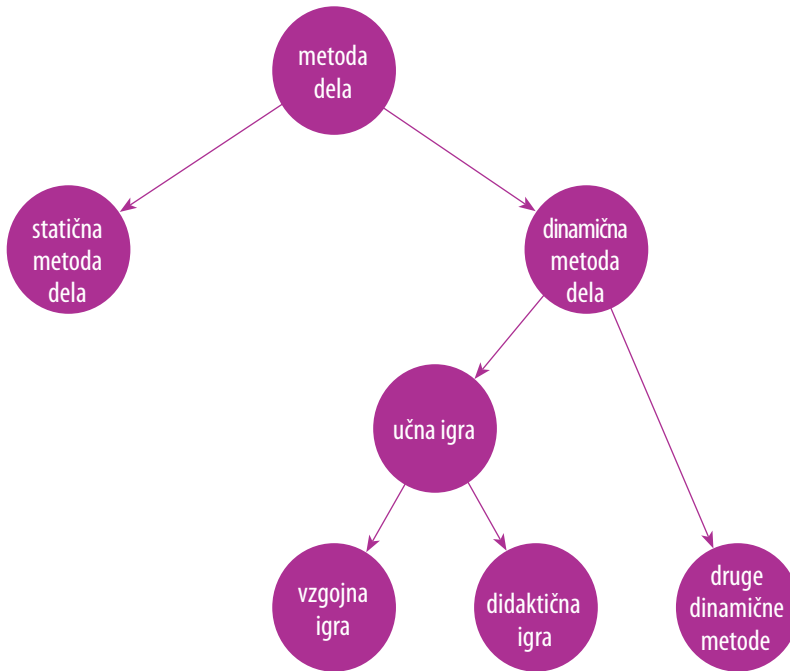
Za dobro opravljeno delo je pomembno poznavanje različnih metod, ki nas lahko pripeljejo do cilja. Še posebej je uporaba raznolikih metod dela zaželena na področju izobraževanja. Galeša (1995) za metode poučevanja pravi, da so najmanj tako pomembne kot snov, pogosto pa še pomembnejše. Izobraževanje je uspešno le, če kombiniramo raznovrstne metode, vsako s svojim namenom. S tem aktiviramo obe možganski polovici ter spodbujamo logično (leva polovica) in ustvarjalno mišljenje (desna polovica). Z raznovrstno izbiro metod tako vsem udeležencem omogočimo enake možnosti, saj se približamo različnim načinom mišljenja, hkrati pa poskrbimo tudi za pestrost programa. Kljub temu pa se moramo vedno zavedati, da so metode samo sredstvo, ki nam omogoča kakovostnejšo pot do osvojitve znanja.

V knjigi *Mladinsko delo v teoriji in praksi* (2011) Pucelj Lukan navaja različne kriterije, po katerih lahko razvrščamo metode. Ti kriteriji so:

- aktivnost udeležbe (pasivni ali aktivni udeleženci),
- ciljna skupina (posamezniki ali ustvarjene skupine, starost udeležencev ipd.),
- tehnične možnosti (prostor, pripomočki ipd.),

- vsebina (samo seznaniti ali poglobljeno spoznati temo),
- cilji metod (učenje, osebna rast, vsebina ipd.).

V tem priročniku se osredotočamo na prvi kriterij, saj aktivnost udeležencev pripomore k boljšemu pomnjenju učne snovi. Tudi Kolb in Miltner (2005) trdita, da si zapomnimo kar 90 % tistega, kar sami počnemo. Znanja, pridobljena na aktiven način, so tako trajnejša, lažje pa jih tudi uporabimo v praksi, saj eno praktično izkušnjo že imamo.



2.1 STATIČNE IN DINAMIČNE METODE DELA

Pri **statičnih metodah** so udeleženci pasivni in večinoma opazujejo dogajanje kot zunanji opazovalci, vodja pa je aktiven. Pri **dinamičnih metodah** so udeleženci aktivni in sodelujejo, skupaj z vodjo ustvarjajo proces in odkrivajo novo znanje. Primer statične metode je predavanje, saj je vodja s svojo predstavitvijo večino časa aktiven, udeleženci pa ga

le poslušajo. Kljub vprašanjem ali drugim odzivom udeležencev metoda predavanja še ne postane dinamična metoda. Na drugi strani pa je igra tipična dinamična metoda dela, saj so udeleženci večino časa aktivni. Kljub začetnemu podajanju navodil s strani vodje, ki so za izvedbo igre nujna, metoda še ne postane statična.

Cepin v *Priročniku za trenerje mladinskih voditeljev* (2003) aktivnost udeležbe razdeli na štiri različne sklope metod, katere pa lahko pogledamo iz dveh vidikov: s strani vodje ali udeleženca.

Vloga vodje	Vloga udeleženca	Primer metode
podajanje	sprejemanje	predavanje oziroma predstavitev neke teme
usmerjanje	izražanje	fotogovorica/ fotoroman, pisanje člankov
ustvarjanje okolja	simuliranje	simulacijska igra, igra vlog
svetovanje	samostojno delo	študijski krožek, projektno delo (vodja je mentor)

Metode, kjer udeleženci niso aktivni, so uporabne takrat, ko želimo posredovati veliko informacij v kratkem času, ali pa nam je dovolj, da udeleženci informacije le slišijo in poznajo. Pretežno statične metode dela uporabimo takrat, ko se skupina nahaja v prvih fazah dinamike skupine¹ (rojevanje in oblikovanje), saj udeleženci takrat potrebujejo več vodstva in varnosti.

¹ Več o dinamiki skupine si lahko preberete v Mrak Merhar I., Umek L. (2013). Uporaba igre v andragoških procesih, str. 12–18.

Dinamične metode dela na drugi strani omogočajo izkušnjo. Vsako učenje bo imelo večji učinek, če bo udeleženec nekaj preizkusil, se v določeno situacijo vživel, jo raziskal in sam poiskal zakonitosti, načine reševanja itd. Tak način imenujemo tudi **izkustveno učenje**², katerega najpomembnejši predstavnik je David A. Kolb (pedagog in vzgojni teoretik, rojen 1933 v ZDA). Pretežno dinamične metode dela uporabimo takrat, ko skupina preseže prve faze dinamike skupine. Udeleženci od faze utrjevanja naprej potrebujejo vedno manjšo aktivno prisotnost vodje in od njega vedno bolj pričakujejo le podporo, mentorstvo in občasne usmeritve.

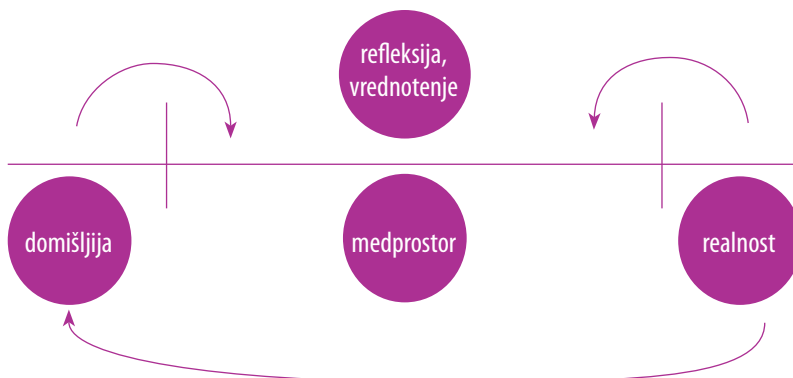
Dinamične metode omogočajo **celostno učenje**, saj spodbudijo tako kognitivno raven (povezovanje že naučenih pojmov iz naših preteklih izkušenj z novimi), kot tudi afektivno (aktivna vloga udeleženca zahteva tudi vpetost čustev in etičnih načel) in psihomotorično raven. Zaradi svoje dinamike zahtevajo tudi višjo kognitivno stopnjo razmišljanja (po Bloomovi taksonomiji), ki je pri izobraževanju v ospredju. Z aktivno vlogo udeleženec takoj preide na stopnjo uporabe že pridobljenega znanja ter preizkušanje novo pridobljenih informacij (poznavanje, pomnjenje in razumevanje teh informacij). Hkrati pa pri uporabi novo pridobljeno znanje lahko analizira in povezuje z drugimi dejstvi, ki so shranjena v zalogi potencialno uporabnih znanj in izkušenj v njegovi podzavesti. Če novo izkušnjo, pridobljeno preko dinamične metode dela, tudi primerljivo vrednotimo, dosežemo najvišjo kognitivno stopnjo po Bloomu. Tako lahko dobro načrtovana didaktična igra ali druga dinamična metoda dela pripomore, da bo učni cilj dosežen, hkrati pa nas bodo pridobljena znanja spremljala še dolgo v prihodnosti.

2.2 IGRA KOT DINAMIČNA METODA DELA

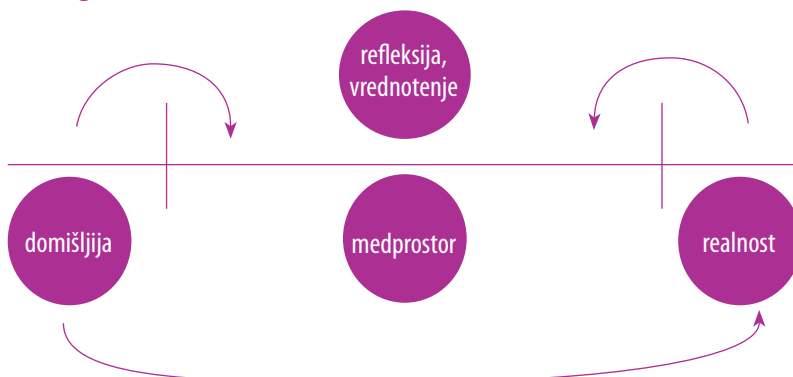
Učna igra je odličen primer dinamične metode dela. Od nas zahteva vključitev preteklih izkušenj, torej posedovanega znanja, hkrati pa refleksija in vrednotenje učne igre naredita en korak več: udeležence spodbudita k razmišljanju, kaj novega so se pri tej igri naučili.

² Več o izkustvenem učenju (Kolbov cikel) si lahko preberete v Mrak Merhar I., Umek L. (2013). Uporaba igre v andragoških procesih, str. 21–24.

navadna (otročka) igra



učna igra



Za učno igro potrebujemo konkretne učne cilje. Te lahko delimo na **izobraževalne** in **vzgojne**.

Vzgojna igra v ospredje postavlja predvsem vzgojne cilje, v manjši meri pa se dotakne izobraževalne vloge. Za take igre veljajo predvsem tiste, ki posegajo bolj na odnosno raven in smo o njih govorili v priločniku *Uporaba igre v andragoških procesih* (torej socialne gre, igre za gradnjo skupnosti in druge).

Na drugi strani pa **didaktične igre** v ospredje postavljajo kognitivno spoznanje oz. izobraževalne cilje, torej neko novo znanje (poznane di-

daktične igre so npr. montessori materiali, ki znanja delijo na matematična, znanstvena idr.). Didaktična igra je torej igra, ki odgovarja vnaprej načrtovanim izobraževalnim ciljem, ki jih dosežemo z aktivno vlogo udeležencev.

Didaktične igre nosijo ime po didaktiki. Slovar slovenskega knjižnega jezika didaktiko opredeljuje kot vedo o poučevanju. Poznamo jo kot eno izmed pedagoških disciplin, ki proučujejo pouk in izobraževanje. Njeno ime izhaja iz grškega glagola *didáskō*, kar pomeni *učim, poučujem*.

Pri tem pa se moramo zavedati, da vzgoje in izobraževanja med seboj ne moremo ločiti na dva pola. Vzgojne in didaktične igre imajo zato vedno vzgojni in izobraževalni vpliv, delimo jih lahko le glede na to, ali v ospredje postavljajo vzgojo ali izobraževanje.



Tako pri vzgojni kot pri didaktični igri je pomembno vrednotenje novo pridobljenih znanj. Pri vzgojnih igrah so pri vrednotenju pomembna spoznanja, ki jih udeleženec prepozna sam (pri samovrednotenju ali poslušanju samovrednotenja drugih). Ključno pri vrednotenju vzgojnih iger je to, da ne moremo kvalitativno vrednotiti, koliko se je nekdo iz igre naučil oziroma kakšno vrednost imajo občutki udeležencev po koncu vrednotenja. Za primer lahko vzamemo vrednotenje socialne igre, ki lahko enemu udeležencu pomeni novo pozitivno izkušnjo dobrega odnosa s sovrstniki, medtem ko drugemu pomeni čisto novo izkušnjo odnosa, v katerega se bo spuščal počasi in s strahom. Oba imata prav, saj občutkov drugih ne moremo vrednotiti ali jih deliti na prave in neprave.

Na drugi strani si pri didaktičnih igrah postavimo konkretne izobraževalne cilje, ki jih ob koncu lahko kvalitativno preverimo in ocenimo. Tako kot pri učnih igrah sta pomembna dejavnika samovrednotenje in poslušanje vrednotenj drugih udeležencev. Razlika je v tem, da so izobraževalni cilji jasnejši, zato tudi ne bi smelo priti do različnih odstopanj, kaj je prav in kaj ne. Na primer pri didaktični igri, kjer so izobraževalni cilji vezani na spoznavanje starih Grkov in predstavljeni preko velike igre, lahko dejansko in realno povzamemo, katera nova znanja so na podlagi preigrane igre udeleženci spoznali.

3 IZBIRA PRAVE METODE DELA



Igra in druge metode dela pri vzgoji ali izobraževanju so orodje v rokah vodje usposabljanja. Vsako orodje pa moramo znati uporabljati, sicer je neuporabno ali celo povzroči škodo. To, da je za umeščanje igre (ali druge metode dela) v usposabljanje potrebno načrtovanje, vemo že iz priročnika *Uporaba igre v andragoških procesih*¹. V istem priročniku najdemo tudi vse informacije o tem, kako se izbrana metoda umešča v usposabljanje, kako načrtovati, na kaj moramo biti pozorni pri prostoru in času, ki ga imamo na voljo, kako je z udeleženci in pripomočki, kako podajati navodila in oblikovati ambientacijo ter seveda kako je z izvedbo metode dela in kakšna je vloge vodje. Vse to je veliko stvari, ki pa z izkušnjami postanejo samoumevne.

Pri izbiri prave metode dela v izobraževanju, torej pri podajanju izbrane vsebine, pa nam pomagajo koraki, ki so navedeni v nadaljevanju.

3.1 IZBIRA PRAVEGA RAZMERJA MED STATIČNIMI IN DINAMIČNIMI METODAMI DELA

Prva odločitev o izbiri metode dela temelji na tem, kaj s podanim znanjem želimo doseči. Če je za udeležence pomembno le, da bodo znanje z obravnavanega področja **poznali in razumeli** (prvi dve kognitivni stopnji po Bloomovi taksonomiji)², so s stališča načina podajanja znanja bolj primerne statične metode dela. V tem primeru bomo 70 % ali več časa uporabljali statične metode dela, do 30 % časa pa dinamične metode dela. Če pa je pomembneje, da udeleženci osvojeno znanje znajo **uporabljati, analizirati, sintetizirati in vrednotiti** (zadnje štiri stopnje po Bloomovi taksonomiji) pa bomo 70 % ali več časa uporabljali dinamične metode dela, do 30 % časa pa statične metode dela. V vsakem primeru pa potrebujemo tako statične kot tudi dinamične metode dela: dinamične metode bodo v izobraževanje vključile izkustveno učenje³ ter udeležence spodbudile k večji aktivnosti, statične metode pa bodo

1 Več o načrtovanju in izvedbi (igre) si lahko preberete v Mrak Merhar I., Umek L. (2013). *Uporaba igre v andragoških procesih*, str. 57–64.

2 Več o Bloomovi taksonomiji si lahko preberete v Umek L., Mrak Merhar I. (2013). *Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre*, str. 39.

3 Več o izkustvenem učenju (Kolbov cikel) si lahko preberete v Mrak Merhar I., Umek L. (2013). *Uporaba igre v andragoških procesih*, str. 21–24.

pomagale novo znanje in pretekle izkušnje zaokrožiti v zaključeno celoto, hkrati pa bodo vodji omogočile, da večji poudarek nameni teoretičnemu vidiku obravnavane tematike.



3.2 ANALIZA STANJA SKUPINE IN USPOSABLJANJA

Večino analize stanja in potreb smo naredili že pri pripravi na usposabljanje. Kaj pa je tisto, na kar moramo biti še posebej pozorni, ko izbiramo metode dela v okviru izobraževanja? Pri tem si lahko pomagamo z naslednjimi vprašanji:

- Kje v okviru usposabljanja (letnega načrta, dneva ipd.) se nahaja čas za določeno vsebino?
- Kakšna je dinamika skupine, v kateri bomo vsebino izvedli?
- Kakšno vlogo v skupini zavzema vodja (podajalec, usmerjevalec, ustvarjalec okolja, svetovalec) oziroma v kakšni meri ga skupina (še) potrebuje?

- Kakšno raven znanja (glede na Bloomovo taksonomijo – glej prvi korak izbire metode) želimo pri udeležencih doseči?
- Katere metode dela so primerne oziroma bodo prinesle najboljše rezultate za to skupino?

3.3 DOLOČITEV VSEBINSKIH CILJEV

Ne glede na to, kakšno metodo bomo izbrali, je naš namen, da udeleženci pridobijo znanje iz določenega področja. Vsebinske cilje določimo glede na to, kakšno znanje naj udeleženci pridobijo oziroma kaj je minimum znanja ali razumevanja, ki ga od njih pričakujemo.

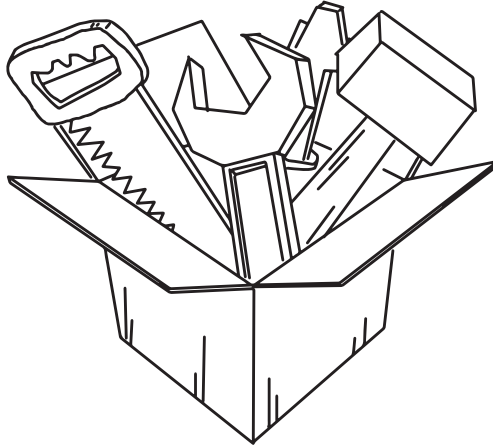
Ne glede na to, ali gre za izobraževanje v formalnem ali neformalnem sektorju, bomo z določeno metodo dela podali neko učno vsebino. Lahko so naša vsebina ulomki pri pouku matematike ali mladinsko delo v okviru usposabljanja za trenerje – za obe vsebini obstajajo cilji, za katere želimo, da jih udeleženci dosežejo oziroma osvojijo. Pri ulomkih npr. želimo, da udeleženci poznajo in znajo uporabljati pravila za seštevanje, odštevanje, množenje in deljenje ulomkov. Pri vsebini o mladinskem delu pa npr. želimo, da udeleženci poznajo trikotnik države blaginje, da vedo, kaj je sfera civilne družbe in kakšna je njena vloga v družbi ter da razumejo pomen in vlogo mladinskega dela (in s tem sebe kot trenerja) v kontekstu družbe.

Ko torej vemo, kakšno znanje želimo podati oziroma kakšni so naši vsebinski cilji, lahko izberemo ali prilagodimo primerno metodo dela.

3.4 IZBIRA IN PRILAGODITEV KONKRETNE METODE DELA

Zadnji korak je izbira sredstva, torej metode dela, s katerim bomo zastavljene cilje dosegli. Izbira najprimernejše metode za doseg zastavljenega cilja je odgovornost vodje usposabljanja. Izbira je odvisna od vsebine usposabljanja, izkušenj udeležencev, zrelosti skupine in učnega stila udeležencev. Pomembno je, da izberemo ustrezno metodo in jo znamo prilagoditi specifični situaciji ali skupini, pri tem pa moramo

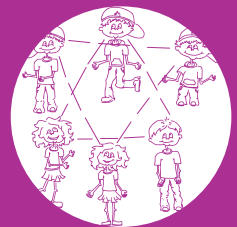
biti pozorni tudi na odnos med vodjo in udeleženci. Lahko se odločimo, da bomo vsebino predvsem podajali, udeleženci pa sprejemali, lahko usmerjamo, udeleženci pa se izražajo, lahko ustvarjamo okolje, udeleženci pa simulirajo, lahko svetujemo, udeleženci pa samostojno delajo.



Lahko nas kdaj premaga želja, da bi uporabili znano metodo oziroma igro, ne razmišljamo pa, ali bomo s tem dosegli želeni cilj. Naša naloga je, da glede na želeno razmerje med statičnimi in dinamičnimi metodami dela, analizo skupine in usposabljanja ter glede na tematsko področje in zastavljene vsebinske cilje izberemo metodo dela, ki nam bo omogočila doseg ciljev.

Če je naš cilj, da udeleženci razumejo širino in delovanje organizacije, bomo za metodo dela izbrali npr. prilagojeno igro Activity, kjer bomo dobili nabor besed/besednih zvez v povezavi s strukturo organizacije, ki jih bomo nato povezali v celoto. Če pa je cilj vrednotenje ustreznosti (delovanja) strukture organizacije, bomo za metodo dela izbrali npr. metodo svetovne kavarne, kjer bodo udeleženci vrednotili posamezne dele strukture organizacije ter ustreznost te strukture za delovanju organizacije.

4 KONKRETNI PRIMERI UPORABE METOD



Z vključitvijo posameznika v proces učenja dinamične metode delujejo motivacijsko in omogočajo drugačno izkušnjo, kar so zaznali tudi pedagoški in andragoški delavci. Zato te metode, ki se v neformalnem izobraževanju uporabljajo že precej časa, vse bolj dobivajo svoje mesto tudi v formalnem sektorju.

Z uporabo didaktičnih iger ali drugih dinamičnih metod boljše možnosti dobijo tudi udeleženci z manj predznanja oz. udeleženci z zmanjšanimi sposobnostmi, zato so zelo primerne tudi v nehomogenih skupinah. Rezultat (usvojeno znanje) teh metod je dolgoročen, saj udeleženci temo začutijo in doživijo.

Da ta priročnik ne bo opredeljeval samo teoretičnega dela didaktičnih iger in drugih dinamičnih metod, ampak jih tudi čim bolj nazorno predstavil, v nadaljevanju podajamo praktične primere.

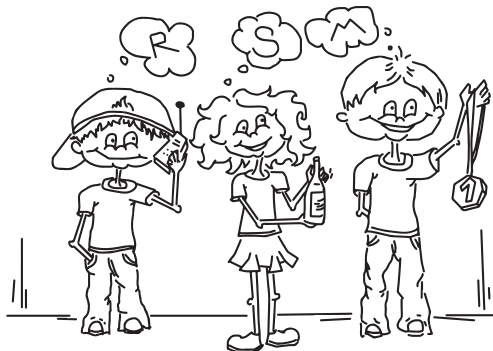
4.1 DIDAKTIČNA IGRA

Didaktična igra ima pred ostalimi dinamičnimi metodami še eno prednost: posameznika vključi celostno. Dobra didaktična igra udeleženca »posrka vase« in vključi vsa njegova čutila. Prinaša mu novo izkušnjo, omogoča mu preizkušanje na lastni koži. Izsledki v ZDA opravljene raziskave¹ tudi kažejo, da igra posameznika izziva ter ga s tem naredi pozornejšega, učenje pa je zato bolj zanimivo in učinkovito. Posameznik ima občutek, da nadzoruje okolje in lastno usodo ter lahko zato bistveno bolj spremlja svoje reakcije. Prav zaradi tega neposrednega stika je didaktična igra tista dinamična metoda, ki ima velik potencial in možnosti za najširšo uporabo

1 Boocock (1971). Introduction to the Sociology of Learning. V: Bognar (1987). Igra pri pouku na začetku šolanja, str. 46.

4. 1. 1 PRIMERI DIDAKTIČNIH IGER V FORMALNEM IZOBRAŽEVANJU

ABECEDNA IGRA



Vrsta didaktične igre: poživitevna igra (igra za ogrevanje)

Učni predmet: slovenščina (učenje abecede)

Vsebinska cilja:

- Učenci se učijo abecedo.
- Učenci se učijo besed po abecednem vrstnem redu.

Potek:

Učence razdelimo v skupine po pet. Na znak se mora skupina dotakniti devetnajstih predmetov, ki se nahajajo v bližini. To morajo storiti po abecednem vrstnem redu. Vsak udeleženec skupine se mora dotakniti vsaj enega predmeta, nikoli pa se isti učenec ne sme dotakniti dveh predmetov zaporedoma. Če preskočijo eno črko, se ne morejo vrniti nazaj. Po tretji preskočeni črki ne morejo več preskakovati. Zmaga skupina, ki prva konča z abecedo, ali tista, ki po potečenem času »zbere« največ črk.

Vir: Otrin, G. (2008). *Igra je zakon!: 226 iger za otroke, mlade in skupine*. Ljubljana: Salve.

Vrsta didaktične igre: poživitevna igra (igra za ogrevanje)

Učni predmet: slovenščina (povedi)

Vsebinska cilja:

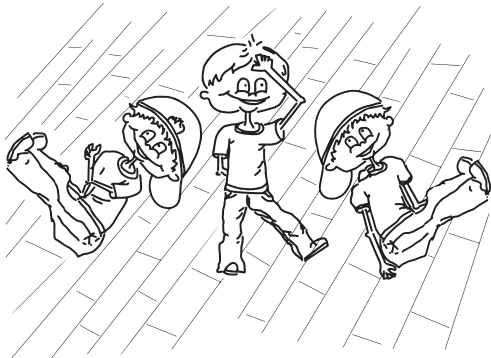
- Učenci se učijo novih besed.
- Učenci se učijo črke.

Potek:

Vodja udeležence razdeli v manjše skupine in vsaki skupini pove eno besedo. Skupine morajo nato čim hitreje sestaviti besedo tako, da ležejo na tla in besedo »napišejo« s svojimi telesi.

Zmaga skupina, ki nalogo opravi hitreje oziroma skupina, katere beseda je najbolj berljiva.

Vir: Otrin, G. (2008). *Igra je zakon!: 226 iger za otroke, mlade in skupine*. Ljubljana: Salve.



NAČIN IZRAŽANJA

Vrsta didaktične igre: poživitevna igra (igra za ogrevanje)

Učni predmet: slovenščina (prislovi)

Vsebinski cilji:

- Učenci izražajo prislove s telesom.
- Učenci izražajo različna občutja, čustva, razpoloženja.
- Učenci prepoznavajo in poimenujejo prislove (občutja, čustva, razpoloženja pri drugih).

Potek:

Skupina si izbere neko akcijo, npr. sestiti na stol. Nato izmed lističev, na katerih so napisani različni prislovi (npr. krožno, počasi, zaskrbljeno, ljubljeno, prevzetno, začarano, zaspano), vsak izžreba enega. Vsak član skupine izvede akcijo na način, ki ga je izžrebal. Preostali del skupine ugiba prislov oz. kakšen način izražanja je bil prikazan.

Pripomočki:

- lističi z različnimi prislovi.

Vir: Zapiski predmeta Ustvarjalni gib. Pedagoška fakulteta, Razredni pouk. Letnik 2010/2011.



ROKE, NOGE GOR

Vrsta didaktične igre: igra za gradnjo skupnosti

Učni predmet: matematika

Vsebinska cilja:

- Učenci znajo pravilno izračunati račun.
- Učenci poznajo računske operacije.

Potek:

Učenci po prstih tekajo po prostoru. Ko učitelj da dogovorjeni znak, se ustavijo. Učitelj pokaže karton, na katerem je zapisan račun. Počaka, da učenci izračunajo. Na njegov vzklik »roke, noge gor« vsi učenci ležejo na hrbet in (vsi skupaj) dvignejo toliko rok in nog, kolikor znaša rezultat.

Vir: Kavčič, R. A. (2005). *Učenje z gibanjem pri matematiki*. Ljubljana: Bravo.

LABIRINT IN IGRE ZA BISTRE GLAVE

Vrsta didaktične igre: evalvacijska igra

Učni predmet: matematika (lahko se prilagodi za katerikoli drug predmet)

Vsebinska cilja:

- Ponovitev snovi.
- Preverjanje znanja.

Potek:

Učenec se mora znajti v labirintu, po katerem potuje. V labirintu pripravimo različne matematične naloge. Med igre za »bistre glave« lahko prištejemo tudi matematične križanke, rebuse, anagrame ipd. Pravilno rešene naloge

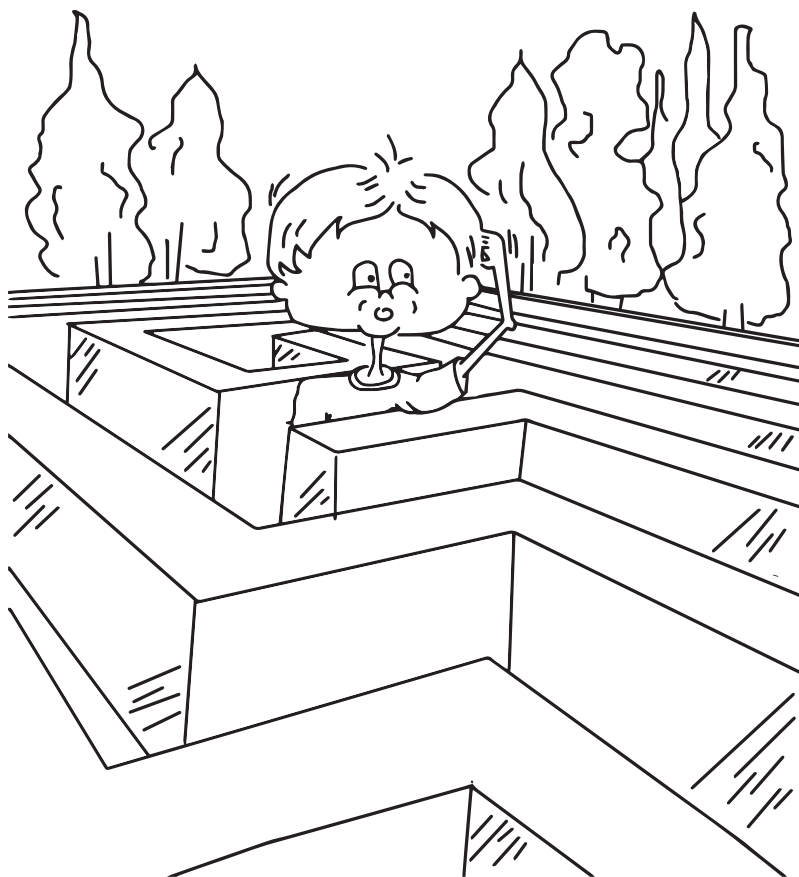
Primeri didaktičnih iger v formalnem izobraževanju

učenca peljejo po pravi poti do rešitve iz labirinta, napačno rešene naloge pa ga peljejo v napačno smer, npr. v slepo ulico ali na krožno pot, ki ne pripelje do izhoda.

Pripomočki:

- pripravljen labirint,
- različne matematične naloge za bistre glave. Vsaka naloga ima vsaj 2 ponujeni rešitvi, ki peljeta vsaka na svojo pot.

Vir: Kavčič, R. A. (2005). *Učenje z gibanjem pri matematiki*. Ljubljana: Bravo.



Vrsta didaktične igre: evalvacijska igra

Učni predmet: matematika

Vsebinski cilji:

- Ponovitev snovi.
- Preverjanje znanja
- Preizkušanje sposobnosti pomnjenja.

Potek:

Pri igri spomin preizkušamo sposobnost pomnjenja in urimo možgane, hkrati pa lahko utrjujemo znanje. Na igralnih poljih, ki so sprva obrnjena s hrbtno stranjo navzgor, so zapisani izrazi, pripravljene slike ipd. Vsako igralno polje ima svoj par. Učence razdelimo v več skupin (vsaj dve), lahko pa igra tudi vsak zase. Polja postopoma odkrivamo. Vsak lahko odkrije samo dve polji naenkrat. Če je uspešen, torej najde par (npr. enakovredno vsebino, zapis, pravi obrazec za sliko, pravo ime), lahko odkriva naprej. V nasprotnem primeru je na vrsti naslednja skupina.

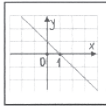
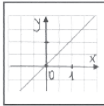
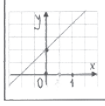
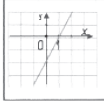
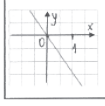
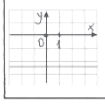
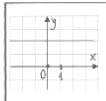
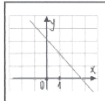
Pripomočki:

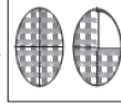


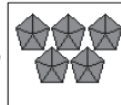

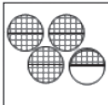
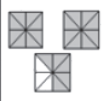
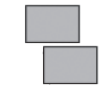
- kartice za igro spomin.

Primer pripravljenega spomina je na desni strani.

Vir: Šopar, M., Atelšek Hozjan, N., Brundula, N. (2009). *Ali se lahko matematiko učimo skozi igro? Inovacijski predlog*. Seminarska naloga. Pridobljeno marca 2013 na spletnem naslovu <http://www.ukm.uni-mb.si/UserFiles/658/File/Ali%20se%20lahko%20matematiko%20uimo%20skozi%20igro.pdf>.

Primeri didaktičnih iger v formalnem izobraževanju

	A	B	C	D
1		$y = -x + 1$	$y = x$	
2	$y = x + 1$		$y = 2x - 2$	
3	$y = 2$			$y = -2,5$
4		$y = -1,5x$		$y = -x + 3$

	A	B	C	D
1		$\frac{2}{8}$		$\frac{7}{2}$
2		$\frac{2}{1}$	$\frac{25}{5}$	$\frac{21}{8}$
3			$\frac{5}{3}$	
4	$\frac{6}{2}$			$\frac{7}{4}$

4. 1. 2 PRIMERI DIDAKTIČNIH IGER V NEFORMALNEM IZOBRAŽEVANJU

UPODABLJANJE IMEN

Vrsta didaktične igre: pozitivna igra (igra za ogrevanje)

Tematsko področje: samopodoba

Vsebinski cilji:

- Povezava prvega vtisa in imena (ime nas lahko spomni na osebe s tem imenom, ki jih že poznamo, vprašanje pa je, če odnos, ki ga imamo do teh oseb, vpliva na naš prvi vtis).
- Pomen prvega vtisa za samopodobo.
- Samopodoba mladih.

Potek:

Vsak udeleženec dobi risalni list in barvice. Vsak zase najprej tiho izgovori svoje ime, ga zapiše na risalni list in nariše, kar ji/mu pride na misel ob imenu. Nato si vsi ogledajo slike drugih in pod vsako sliko napišejo, kaj jim je pri posameznem imenu všeč.

Pripomočki:

- risalni listi,
- barvice.

Vir: Vopel, K. W. (1991). *Interakcijske vaje 1 in 2*. Piran: Center za socialno delo.

РАНЈЕНЕЦ

Vrsta didaktične igre: poživitevna igra (igra za ogrevanje)

Tematsko področje: prva pomoč

Vsebinska cilja:

- Izdelava nosil za ponesrečenca.
- Učenje prve pomoči.

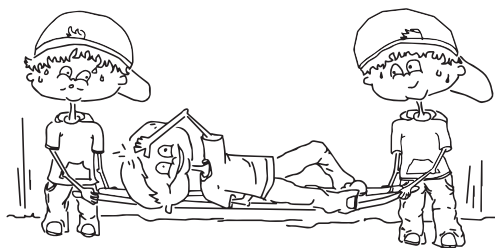
Potek:

Prostovoljec iz skupine igra ranjenca. Ostali imajo prevezane oči in morajo iz pripomočkov, ki so na voljo, zanj sestaviti nosila. Čas za izdelavo je 10 minut. Ko se čas izteče, skupina preveri, ali nosila zdržijo ranjenca. Če ga ne zdržijo, dobijo dve dodatni minuti, da nosila izboljša. Nato jih ponovno preizkusijo.

Pripomočki:

- preveze za oči,
- dve palici,
- šotorka ali rjuha,
- vrv.

Vir: Vopel, K. W. (1991). *Interakcijske vaje 1 in 2*. Piran: Center za socialno delo.



Vrsta didaktične igre: igra za gradnjo skupnosti

Tematsko področje: timsko delo

Vsebinski cilji:

- Udeleženci se učijo reševanja problema.
- Udeleženci spoznajo pomen timskega dela za skupino.
- Udeleženci spoznajo vloge v skupini.

Potek:

V prostoru vodja označi začetno in ciljno črto, ki sta med seboj oddaljeni približno 10 metrov. Vsa skupina se postavi na začetek. Skupina ima nalogo, da prenese flomaster z ene na drugo stran. Pri tem veljata pravili: v prostoru med začetno in ciljno črto se tal lahko dotikajo samo z rokami, flomastra ne smejo vreči na drugo stran, ampak ga morajo prenesti.

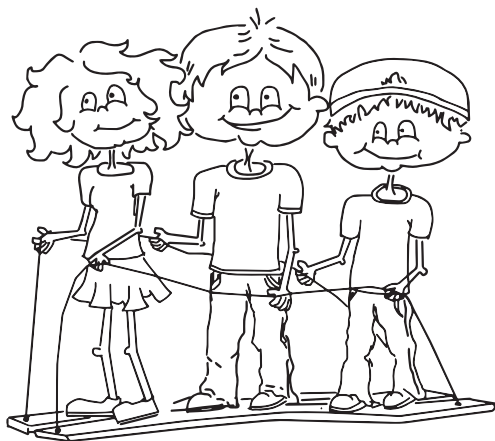
Pripomočki:

- flomaster,
- lepilni trak za označbo črt.

Vir: Arhiv Društva mladinski ceh. Igre usposabljanj in druge dinamične metode (2006–2013).



RIBIČI



Vrsta didaktične igre: poživitevna igra (igra za ogrevanje)

Tematsko področje: zgodovina igre

Vsebinski cilj:

- Časovni pregled razvoja igre skozi zgodovino.

Potek:

V prostoru vodja označi začetno in ciljno črto, ki sta med seboj oddaljeni približno 10 metrov. Za ciljno črto razporedi lističe z dogodki (tako, da dogodki niso vidni). Udeležence nato razdeli v manjše skupine (po šest udeležencev). Vsaka skupina dobi svojo ribiško palico in deščice za hojo. Vse skupine se postavijo na začetek in na znak pričnejo z igro. Cilj vsake skupine je ujeti čim več rib (torej zbrati čim več lističev) in jih postaviti na časovni trak. Pri igri veljajo pravila:

- v prostoru med začetno in ciljno črto se lahko ribiči premikajo le po deščicah, ki jih s pomočjo vrvice premika drug član skupine,
- v primeru, da ribič na poti do ribnika stopi z deščice, mora ponovno na začetek,

- vsakič lahko ribič ujame samo eno ribo naenkrat,
- vsak član skupine mora biti vsaj enkrat v vlogi ribiča in vsaj enkrat v vlogi tistega, ki premika deščice.

Pripomočki:

- ribiške palice (palice, na katere je navezana vrv, na koncu vrvi pa je pritrjen magnet),
- deščice za hojo (dve deščici, na vsako je navezana daljša vrvica),
- lepilni trak za označbo črt,
- ribice oz. lističi z dogodki, na vsak listič je pritrjena železna sponka (da ga magnet lahko zagradi),
- časovni trak.

Vir: Arhiv Društva mladinski ceh. Igre usposabljanj in druge dinamične metode (2006–2013).



DEČKA

Vrsta didaktične igre: simulacijska igra

Tematsko področje: socialne razlike

Vsebinska cilja:

- Predstavitev spopada med svetom moči in svetom mladih, ki so pogosto brez obrambe in zato podvrženi svojemu načinu reševanja težav.
- Mladi v brezizhodni situaciji sami skušajo najti rešitev, ki bi bila najbolj primerna.

Potek:

Z igro želimo simulirati dogajanje, ki se osredotoča na eno osebo, da bi ostali odvrnili pozornost od svojih napak in nepravilnosti.

V igri ima glavno vlogo Dečka, dijakinja Jana. Je mati samohranilka, sicer pa tudi sama hči matere samohranilke, saj je bil njen oče obsojen zaradi ropa. Zaradi spora z razredničarko na administrativni šoli se je prepisala na triletno frizersko šolo. V šolo hodi, ker je to nujno, sicer pa nima težav z učenjem ali učitelji. Velja za dekle, ki si upa povedati stvari, vendar ni nikoli žaljiva ali nesramna. Dečka se znajde v vsaki družbi, ki jo sprejema oz. ona v njej čuti, da ni odveč. Doslej je bila še povsod zaželena. Ima razmerje z učiteljem, ki želi, da se takoj po zaključku njenega šolanja poročita. Preživlja se s prostitucijo in sodelovanjem na lepotnih tekmovanjih.

Dečka se v igri znajde v situaciji, ko jo preiskujejo zaradi suma prostitucije in posedovanja droge. V tem trenutku so se vsi zarotili proti njej – zato, da bi zakrili svoje napake. Dečka skozi igro skuša oprati svoje ime in ovreči sume policije.

Udeleženci naj bodo na igro vlog dobro pripravljene. Pred igro naj se čim bolj vživijo v svojo vlogo. Vlogo Dečke naj igrata dve igralki, da vloga ne postane preveč osebna. Če isto vlogo igrata dva igralca, naj vedno hodita skupaj.

Po zaključku igre sledi natančno vrednotenje celotne igre skozi moralno-etično in čustveno dimenzijo.

Celoten potek igre in navodila za igro lahko dobite na Društvu mladinski ceh.

Vir: Arhiv Društva mladinski ceh. Igre usposabljanj in druge dinamične metode (2006–2013). Avtor igre: Rafo Pinosa.

ENAKOSTRANIČNI TRIKOTNIK

Vrsta didaktične igre: poživitevna igra (igra za ogrevanje)

Tematsko področje: delovanje skupine (PSN model)

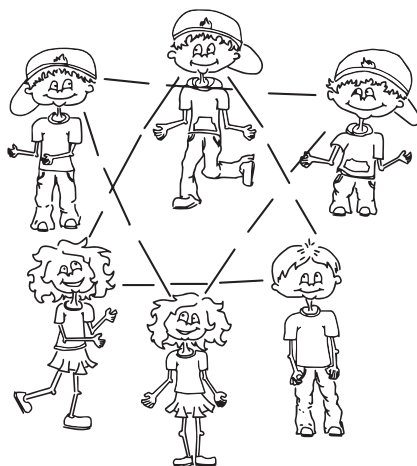
Vsebinska cilja:

- Udeleženci se zavedajo dogajanja v skupini in svoje vloge (kot udeleženci ali vodje).
- Udeleženci spoznajo PSN model (posameznik – skupina – naloga) in pomen uravnoveženosti vseh treh vidikov.

Potek:

Vodja udeležencem naroči, naj si v tišini izberejo dva udeleženca (katera dva udeleženca so si izbrali, ne povedo). Nato poda navodilo, da se vsi v tišini premikajo po prostoru, naloga vsakega posameznika pa je, da z »izbranim« udeležencema ves čas premikanja tvori čim bolj enakostraničen trikotnik. Po določenem času vodja zakliče »Stop!« (ali da kakšen drug dogovorjen znak). Takrat vsi udeleženci obstanejo na svojih mestih in se ne premikajo. Vodja skupaj z udeleženci preveri uspešnost posameznikov pri ustvarjanju enakostraničnega trikotnika in njihovo počutje ter opiše (povzame) dogajanje med igro.

Vir: Arhiv Društva mladinski ceh. Igre usposabljanj in druge dinamične metode (2006–2013).



4.2 DRUGE DINAMIČNE METODE

Dinamične metode, predstavljene v nadaljevanju, se v okviru neformalnega izobraževanja uporabljajo že precej časa. Z uporabo dinamičnih metod bomo lažje odgovorili na dejanske potrebe udeležencev, saj bodo ves čas uporabe dinamičnih metod aktivni, izhajali bodo iz lastnih izkušenj in iz že pridobljenega znanja. Rezultat (usvojeno znanje) teh metod pa bo dolgotrajnejši, saj bodo udeleženci temo doživeli in začutili.

AKVARIJ

Pri metodi akvarija je skupina razdeljena v več manjših skupin (priporočljivo štiri). Vsaka od manjših skupin ima svojega predstavnika v notranji skupini. Notranja skupina razpravlja o danem problemu, medtem ko zunanja skupina opazuje. Član zunanje skupine lahko kadarkoli zamenja notranjega predstavnika svoje skupine tako, da ga potrepnja po rami. Tako se lahko vsak član skupine vključi v pogovor in ga tudi vodi v željeno smer.

Z uporabo metode akvarija spodbujamo učenje sodelovanja v razpravi, blaženje strahu in treme, povečevanje učinkovite razlage, argumentacijo, ekonomičnost.

BAZE

Baze so krajše delavnice, kjer udeleženci krožijo po tematsko povezanih »kotičkih«. Udeleženci so razdeljeni v (vsaj tri) stalne skupine, v posamezni bazi pa se skupina nahaja približno 30 minut. Delo v bazi večinoma poteka v naslednjem zaporedju: kratka razlaga, demonstracija, izvajanje s strani udeležencev. Poudarek je na izvajanju s strani udeležencev.

Pri izobraževanju odraslih je pomembno, da posamezniku zagotovimo izkušnje, ki jih želi. Z različnimi bazami lahko zadovoljimo več različnih potreb hkrati.

BRENČEČE SKUPINE

Majhne skupine (dva do štirje člani) v kratkem časovnem intervalu razpravljajo o temi, ki jo je izpostavil vodja. Metodo lahko uporabimo za posvet med udeleženci o določeni temi, pri reševanju konfliktnih situacij v skupini ali pri iskanju svežih idej. Po koncu časovnega intervala lahko sledi kratek povzetek. Povzetek lahko vodja pripravi tudi v obliki tekmovanja (npr. pri podajanju odzivov skupine izmenično povedo vsaka po en odgovor, pri čemer naslednja skupina ne sme ponoviti že povedanega; zmaga skupina, ki ima največ izvirnih odgovorov).

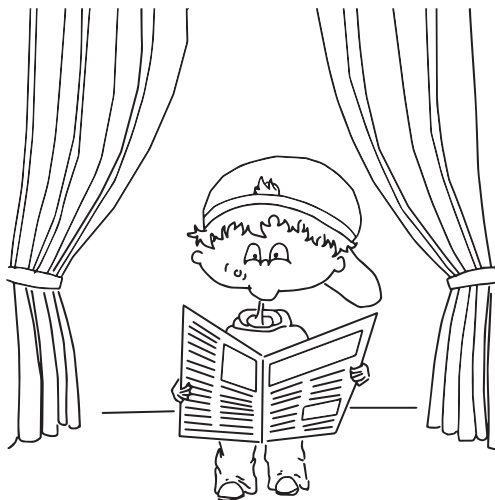
Z uporabo brenčečih skupin pri odraslih vodja preko pogovora v majhnih skupinah udeležencem zagotovi izmenjavo lastnih izkušenj. Pomembno je, da je čas za pogovor kratek in da skupine pri poročanju ne ponavljajo že povedanih odzivov.



ČASOPISNO GLEDALIŠČE

Metoda izhaja iz Gledališča zatiranih avtorja Augusta Boala. Boal je na oder raje kot dokončano in dovršeno igro postavil udeležence med postavljanjem igre. S časopisnim člankom so udeleženci dobili temo predstave, vse ostalo (vloge, način igranja, predstavitev ipd.) pa je bilo odvisno od njih.

Bistvo metode je pogovor o stvareh, ki v časopisu vznemirjajo, oziroma o aktualnih dogodkih v svetu ali lokalnem okolju. Udeležence tekom priprave na igro spodbudimo k razmišljanju in razpravi o tem, kaj se na določenem področju dogaja, na katero stran se postavljajo in s kakšnimi argumenti. Preko gledališke igre lahko udeleženci npr. poudarijo vidik besedila, o katerem bi se moralo več govoriti ali nekaj, o čemer se govori preveč. S tem v razpravo vključijo tudi gledalce (preostale člane skupine).



Pri metodi časopisnega gledališča skupino treh do petih članov povabimo, naj v časopisu poiščejo nek članek, ki jih vznemirja ali jim sporoča nekaj zanimivega. Njihova naloga je, da članek predstavijo skozi gledališko igro, za pripravo pa imajo na voljo 30 minut. Po tem času je na vrsti predstavitev iger, ki so jih pripravili. Po predstavitvi sledi pogovor o predstavljenem članku – kaj so nam želeli sporočiti igralci in kaj pisci članka (Ferlin 2009).

Skozi časopisno gledališče odrasli na zanimiv način predstavijo svoj pogled na aktualne teme, o katerih se kasneje lahko tudi pogovorijo. Uporaba gledališča jih sprosti, saj je to zanje sprejemljiva oblika igre.

DELO V SKUPINAH

Pri tej metodi gre za obdelavo vsebine v manjših skupinah (tri do osem članov). Vsaka skupina ima lahko vodjo. Skupine se pogovarjajo o isti ali različnih temah ali o različnih vidikih iste teme. Pomembno je, da imajo vse skupine jasna navodila in jasen cilj, ki naj bi ga v skupini dosegli. Na koncu sledi poročanje skupin o svojih ugotovitvah.

Prednost uporabe dela v skupinah pri odraslih je, da se manjša skupina lažje razgovori in bolj poglobi v izbrano temo, saj odrasli radi povedo svoje mnenje. V manjši skupini pridejo do izraza tudi tisti, ki ne stopajo radi v ospredje. Pri delu v skupinah zagotovimo, da odrasli izhajajo iz svojih izkušenj in že obstoječega znanja. To vodja na koncu le nadgradi s podatki, ki morda znotraj posamezne skupine niso bili poudarjeni.

FOTOGOVORICA

Fotogovorica je nabor fotografij, ki udeležencem omogočajo izražanje stališč, občutij, pričakovanj, mnenj, vrednotenj ipd. Metodo lahko uporabimo za motiviranje, analizo pričakovanj skupine ali projekta, obdelavo določene tematike, predstavitev zaključenega dela, vrednotenje opravljenega dela ali skupine ipd.

Odrasli se preko te metode učijo izražanja lastnega mnenja, poslušanja drugih, posledično pa tudi sprejemanja lastnih čustev in spoznavanja posameznikov. Naših občutij, izkušenj in doživetij včasih ne znamo izraziti, fotografija pa nam pri tem pomaga, saj abstraktna občutja konkretizira. Posameznik na ta način lažje komunicira z drugimi o sebi in svojih občutkih.

KJE SI?

Udeleženci se razporejajo po prostoru glede na svoje strinjanje ali nestrinjanje s trditvijo, ki jo postavi vodja. Na prostoru, kjer so, lahko posamezniki argumentirajo svoje odločitve oziroma mišljenje. Med razpravo lahko udeleženci svoje stališče tudi spremenijo in se prestavijo. V takih primeri je dobro, da jih vodja izzove z vprašanjem, zakaj sedaj mislijo drugače. Pri tej metodi na ta način razvijamo tudi stališča udeležencev.

Odrasli se preko te metode učijo izražanja svojega mnenja, hkrati pa poslušanja in sprejemanja mnenj drugih.

KLJUČNE SKUPINE

Udeleženci so razdeljeni v skupine s tremi do šestimi člani, ki so stalne ves čas usposabljanja. Poleg sprotnega vrednotenja usposabljanja v ključnih skupinah poteka tudi program, ki je vezan predvsem na osebno rast posameznika.

Metoda ključne skupine je za odrasle pomembna, ker se lahko v varnem okolju ob pomoči vodje in drugih članov skupine tekom usposabljanja razvijajo in samovrednotijo.

MOŽGANSKA NEVIHTA

Ta metoda je namenjena zbiranju idej. Ne sme biti predolga. Tekom metode je dobrodošla vsaka ideja, vsaka misel. Med možgansko nevihto se ne ukvarjamo s tem, ali je posamezna ideja dobra, izvedljiva, realna ali smiselna. Pomembno je, da je pred izvedbo metode v skupini ustvarjeno sproščeno vzdušje. Vprašanje oziroma izhodišče mora biti jasno in preprosto. Ideje na plakat zapisuje vodja ali vsak sam.

Pri delu z odraslimi je ta metoda učinkovita, kadar želimo nabrati čim več različnih idej. Vodja mora paziti, da v času zbiranja idej ne pride do komentiranja. Faza kritike idej sledi po zaključku zbiranja idej.

MATRIKA

Matrika je nadgrajena možganska nevihta. Namenjena je ustvarjalnemu iskanju idej. Uporabimo jo, kadar je pomemben odnos med različnimi ljudmi, stvarmi ali pojavi. Metoda omogoča strukturirano delo ter jasne povezave med posameznimi podatki. Vodja lahko izdela matriko in poimenuje vrstice ter stolpce že pred delom v skupini, lahko pa to naredi skupaj s skupino. Udeleženci ideje iščejo tako, da izpolnjujejo polja matrike (ideje vpišejo na pravo mesto v matriko ali iščejo ideje za vsako okence posebej).

Pri delu z odraslimi je ta metoda uporabna takrat, kadar rešujemo določene probleme oziroma podrobneje definiramo želene učinke ter želimo v proces vključiti vsa znanja in izkušnje udeležencev. Glede na zrelost skupine vodja presodi, ali lahko skupina sama definira deležnike in vire problemov/stopnje pri učinkih, ali je bolje, da to vnaprej pripravi sam. Odločitev je seveda odvisna tudi od tega, koliko časa ima za izvedbo.

MODERACIJA

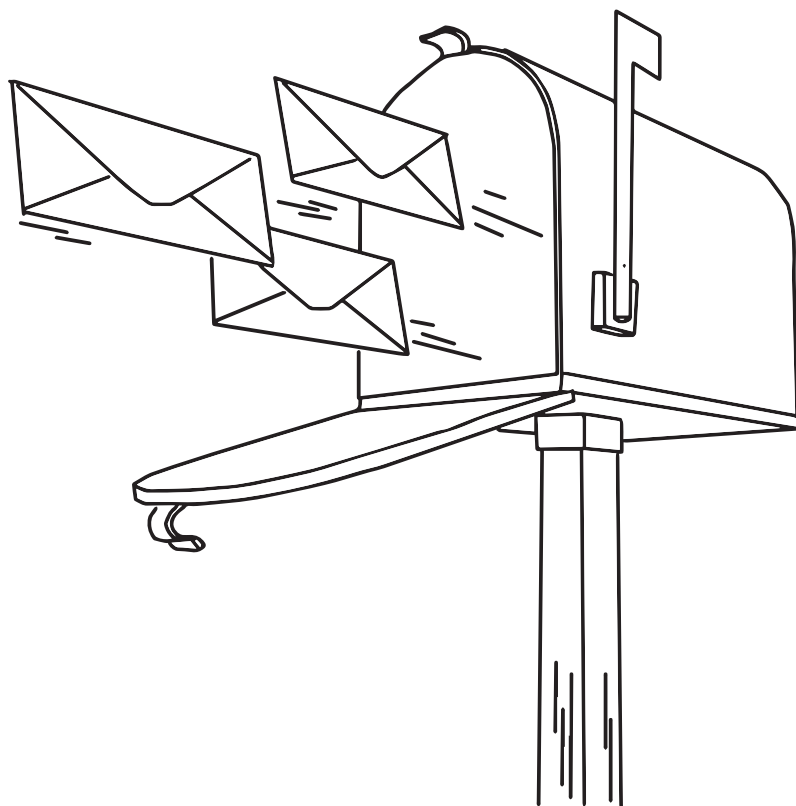
Pri metodi moderacije gre za to, da moderator (vodja) ni nekdo, ki pove, kaj je prav in kaj narobe, ampak skupini dopusti, da se odloča sama. Preko vsebine skupino vodi do skupnega zaključka. Moderacija se uporablja za kvalitetno delo v učnih skupinah, skupinah sodelavcev, pri izvedbi delavnic, sestankov projektnih skupin, posvetov, okroglih miz ipd. Pomembno je, da moderator pozna cilj, do katerega mora pripeljati skupino. Kljub pripravi se mora moderator zavedati, da na potek nikoli ne more biti popolnoma pripravljen in da se bo med izvajanjem moral prilagajati skupini in njenim potrebam.

Metoda moderacije je pri odraslih uporabna, ker v strnjeni obliki omogoča soočenje različnih mnenj, demokratičnost, izražanje osebnih in strokovnih stališč ipd. Rezultat je odvisen od sodelovanja in odgovornosti vseh članov skupine, moderator pa udeležencem pomaga v varnem okolju stopiti izven vnaprej postavljenih okvirjev in cone udobja.

NABIRALNIK

Nabiralnik je preprosta simulacija, največkrat sestanka, na katerem je potrebno obdelati pošto, ki se je od zadnjega srečanja nabrala v nabiralniku. Vsebino nabiralnika ponavadi pripravi vodja, ki tudi poskrbi, da so zapisi v nabiralniku realni in raznovrstni.

Metodo nabiralnika pri odraslih uporabimo, kadar jih želimo usposobiti za vodenje organizacije ali projekta. Preko te metode udeleženci vadijo postavljanje prioritet, reševanje problemov in argumentiranje.



OKROGLA MIZA

Skupina sodelujočih pri okrogli mizi sooči svoja stališča, znanja in izkušnje o določeni problematiki. Osrednji govorniki okrogle mize (priporočljivo ne več kot pet) so lahko izbrani udeleženci usposabljanja ali zunanji gostje, ki predstavijo svoj pogled na vsebino, sodeluje pa lahko tudi občinstvo, ki se vključuje v razpravo. Priporočeno je, da okroglo mizo vodi moderator. Pomembno je, da ima okrogla miza jasen cilj, moderator pa dovolj pripravljenih vprašanj, s pomočjo katerih vodi pogovor v zastavljeno smer. Metoda je namenjena razširjanju in poglobljanju obravnavane vsebine ali integraciji različnih znanj v učnem procesu.

Uporaba okrogle mize je pri odraslih zelo pogosta, ker krepi intelektualno in strokovno podprto debato na določeno temo, ki udeležence zanima. Udeleženci se tako naučijo postavljati vprašanja, poslušati, argumentirati svoje mnenje ter sprejemati mnenja in argumente drugih.

ODPRTI PROSTOR

Odpri prostor je metoda, ki odgovornost za učenje prenese na skupino (v trenutku, ko se posameznik na določenem mestu čuti nekoristnega ali neučinkovitega, se premakne k drugi skupini ali gre npr. na sprehod). Znotraj metode odprtega prostora je več manjših prostorov, kamor se udeleženci lahko priključijo in prispevajo, dokler lahko, nato pa gredo drugam. Pomembni poudarki so:

- kdorkoli pride v določen prostor, je pravi zanj,
- kar se zgodi, je edino, kar se lahko zgodi,
- kadarkoli se nekaj začne, je pravi čas in
- konec je, ko je konec.

Pomembno je, da je tema odprtega prostora udeležencem pomembna in da imamo dovolj časa. Teme za odprti prostor udeleženci predlagajo sami ali jih določi vodja. V primeru, da jih vodja zastavi sam, je pomembno, da skupino in njene potrebe dobro pozna. Pogoj za uspeh te metode je, da

udeleženci čutijo pomembnost izbrane teme in lastno odgovornost za njeno reševanje.

Odpri prostor je pri delu z odraslimi pomemben, saj daje možnost za obdelavo več različnih tem, ki so v tistem trenutku pomembne za razumevanje in napredovanje skupine. Pomembna je odgovornost, ki jo sodelujoči pri tem čutijo, saj je od njihove aktivnosti odvisno, kako bo metoda potekala in kakšne rezultate bo prinesla.

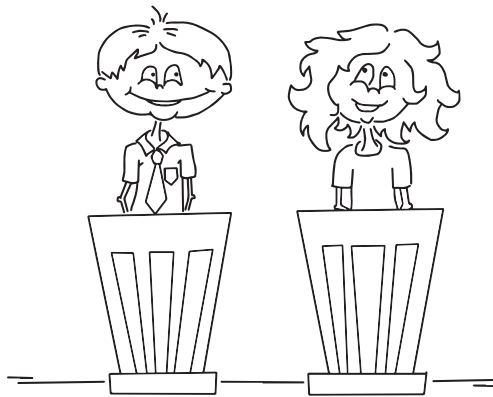
PRO ET CONTRA

Namen metode pro et contra je, da sodelujoči razumejo širšo perspektivo do izbrane problematike in dojamajo večplastnost določenih družbenih vprašanj. Vodja naj bo pozoren, da izbere tematiko, za katero skupina (ali organizacija, ki ji skupina pripada) še nima jasno opredeljenega mnenja za ali proti oziroma ima znano mnenje, ki pa ga ne zna utemeljiti in zagovarjati. V nasprotnem primeru metoda ne bo delovala in se bo sprevrgla v igranje vlog.

Ko se udeleženci razdelijo v skupine za in proti (oz. jih razdeli vodja), mora vsaka skupina imeti dovolj časa za pripravo. V primeru, da je skupina prevelika, da bi jo razdelili le na dve skupini, jo razdelimo tako, da imamo vedno enako število skupin »za« in »proti«. Če imamo liho število skupin, naj bo ena skupina v vlogi opazovalke dogajanja. V času priprave vsaka skupina razmisli o argumentih za oziroma proti (glede na to, v kateri skupini se nahaja) ter kaj so tiste stvari, za katere pričakuje, da jih bo izpostavila nasprotna skupina in kako se jim lahko zoperstavijo oz. njihovo trditev izpodbijejo. Argumente lahko v času priprave poiščejo tudi v različnih virih. Po pripravi sledi zagovarjanje stališč. Vodja pred začetkom udeležence opozori, da se morajo med seboj vedno spoštovati in poslušati. Pomembno je, da vodja prepreči morebitne spore, da poskrbi za upoštevanje in spoštovanje sočloveka ter da skrbi, da diskusija temelji na argumentih in dejstvih. V primeru, da priprave ni ali si zanje ne vzamemo dovolj časa, bomo dosegli to, česar nočemo – rivalstvo in boj med skupinami, željo posamezne skupine doseči, da bo obveljala »njihova«.

Ob zaključku naj bo jasno, da je čas diskusije zaključen. Metoda naj se zaključi z vrednotenjem, v katerem razmislimo, kaj smo se naučili, kako smo argumentirali, kaj se je v času zagovarjanja stališč dogajalo, če sedaj bolj razumemo tematiko in njeno širino, če bolj vemo, na kateri strani (za ali proti) smo ipd.

Pro et contra pri delu z odraslimi daje možnost učenja argumentacije ter (iz) oblikovanja lastnega stališča ali stališča organizacije. Pomembna je odgovornost, ki jo pri tem čutijo sodelujoči, saj je od njihove aktivnosti odvisno, kako bo metoda potekala in kakšne rezultate bo prinesla.



PUSTOLOVSKO UČENJE

Poteka v naravi in na prvi pogled ni videti kot usposabljanje (rafting, vožnja s splavi, plezanje ipd.). Udeleženci morajo v okviru te metode pokazati tudi svoje fizične zmogljivosti. Preko pustolovskega učenja razvijamo timsko delo, veščine voditeljstva ali lastnosti posameznikov.

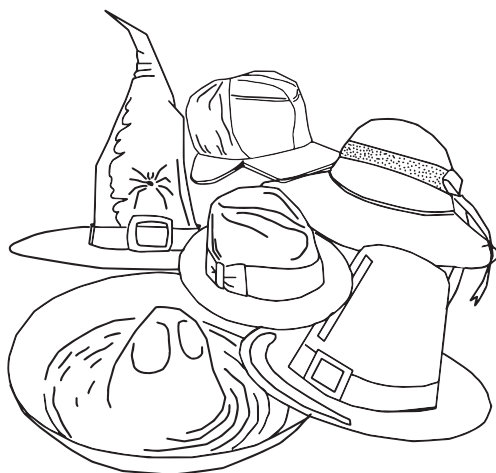
Pri odraslih je pustolovsko učenje pomembno predvsem takrat, kadar skupina potrebuje gradnjo tima, močnejšo povezanost ali ko želimo razvijati veščine upravljanja, voditeljstva in fizične lastnosti posameznika.

RAZISKAVA

V okviru te metode udeleženci dobijo konkretno nalogo in dovolj časa, da lahko v povezavi s tem opravijo raziskavo. Po opravljeni raziskavi predstavijo ugotovitve in zaključke.

Raziskava omogoča samostojno in timsko delo. Člani skupine se skupaj odločijo, kako bodo raziskavo izpeljali, posamezniki pa sami določajo način svojega sodelovanja in katere odgovornosti pri reševanju naloge želijo prevzeti. Končen rezultat je odvisen zgolj od skupine.

ŠEST KLOBUKOV



V procesu iskanja rešitev se pri metodi šestih klobukov sproti menjavajo, prepletajo in povezujejo različne oblike mišljenja (nevtralno in objektivno mišljenje – bel klobuk, čustveno obarvano mišljenje – rdeč klobuk, pozitivno mišljenje – rumen klobuk, kritično mišljenje – črn klobuk, ustvarjalno mišljenje – zelen klobuk, pregledno mišljenje – moder klobuk). Pri uporabi te metode vsak klobuk predstavlja določeno mišljenje in ko si ga nadene mo, skušamo razmišljati na tak način. V času metode lahko udeleženci ves čas nosijo isti klobuk (na začetku vsak udeleženec dobi klobuk svoje barve,

ki ga nosi do konca razprave), za bolj sistematičen pogled na problem pa lahko vsi udeleženci na začetku nosijo klobuk iste barve in tekom razprave barve klobukov menjajo.

Metoda se pri odraslih uporablja za poglobljeno razmišljanje o določeni stvari, poleg tega pa metoda v kratkem času razločno pokaže težave in rešitve zanje. Metoda je uporabna tudi na začetku načrtovanja, ko analiziramo stanje in potrebe.

ŠTUDIJA PRIMERA

Pri študiji primera manjše skupine preučijo možne rešitve problemov, ki so predstavljeni s filmom, zvočnim posnetkom ali napisano zgodbo.

Metoda pri odraslih spodbuja timsko delo ter učenje natančnega opazovanja in preučevanja.

ŠTUDIJSKI KROŽEK

Študijski krožek je skupina petih do dvanajstih ljudi, ki se srečajo vsaj petkrat v vsaj treh mesecih, da bi se načrtno učili. Gre za vmesno obliko med samostojnim učenjem in skupinskim poučevanjem, odgovornost za učenje pa je na vsakem udeležencu posebej. Pomembno je, da je na začetku načrtovan cilj, ki ga želi skupina doseči. Študijski krožek vodi mentor, udeleženci pa sami načrtujejo kje, kaj in kako se bodo učili.

Metoda je za odrasle zelo primerna, saj omogoča uporabo že pridobljenih izkušenj in znanj. Posamezniku omogoča nadgrajevanje obstoječih znanj, pridobivanje novih izkušenj in uresničevanje zadanih pričakovanj.

Več o metodi študijskega krožka si lahko preberete v Umek, L. (2011). *Študijski krožki v mladinskem delu*. Ljubljana: Salve.

UMETNIŠKO IZRAŽANJE

Z željo premagovanja komunikacijskih ovir lahko udeležence povabimo k sodelovanju pri neki vsebini (predstavitve, vrednotenje aktualnega dogajanja, pogled na prihodnost ipd.) z lastno ustvarjalnostjo (ples, oblikovanje gnetljivih materialov, risanje, slikanje, pantomima ipd.).

Umetniško izražanje je metoda, ki se pri odraslih uporablja za ustvarjalno izražanje. Metoda hkrati omogoča tudi sprostitve.

4.3 DOBRE PRAKSE POVEZANOSTI METOD DELA

V nadaljevanju predstavljamo primere, kjer so med seboj kvalitetno povezane različne metode dela (prevladujejo dinamične metode dela), kar nam omogoča, da bodo udeleženci osvojeno znanje znali uporabljati, analizirati, sintetizirati in vrednotiti. Predstavljeni so primeri iz formalnega in neformalnega sistema izobraževanja, pri vsakem primeru pa navajamo, katere so tiste dinamične metode, ki so pri posameznem tematskem sklopu uporabljene.

4.3.1 PRIMERI V FORMALNEM IZOBRAŽEVANJU

NA TRŽNICI

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra

Učni predmet: spoznavanje okolja (jaz in zdravje)

Vsebinski cilji:

- Učenci znajo izbrati zdrava živila na tržnici.
- Učenci vedo, kdo je kupec in kdo prodajalec.
- Učenci spoznavajo pomen denarja.

- Učenci vedo, da v zameno za denar dobimo zelene izdelke.
- Učenci ugotovijo, da imajo izdelki različne cene.

Potek:

Najprej pripravimo tržnico in sicer tako, da mize razporedimo po učilnici (število miz je odvisno od števila učencev v razredu). Učencem razdelimo vloge. Eni so branjevke, drugi kupci. Razdelimo jim tudi denar (ki smo ga npr. prej izdelali pri likovni vzgoji). Na mize razporedimo različne prodajne artikle (če nimamo pravih artiklov, lahko uporabimo tudi slike) sadja in zelenjave. Učenci nato odigrajo svojo vlogo na tržnici. Po želji lahko vloge po določenem času tudi zamenjajo.

Pripomočki:

- mize,
- denar,
- različni artikli (ali slike artiklov).

Vir: Hergan, I., Devatak, I. (2005). *Dotik Okolja 3. Priročnik k učbeniku in delovnemu zvezku v tretjem razredu 9-letne osnovne šole*. Ljubljana: Mladinska knjiga.



DOMINE

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra

Učni predmet: matematika (delitelji in večkratniki)

Vsebinski cilj:

- Učenci poznajo delitelje in večkratnike naravnih števil do 100.

Potek:

Najbolj znane domine so tiste, ki jih sestavljajo ploščice z razpolovljeno ploškvijo in pikami. Bistvo igre je, da izbrani domini poiščemo ustrezen par oziroma enakost. Vedno sta na voljo dve možnosti, in sicer lahko novo ploščico postavimo na levo ali desno stran že postavljenih domin.

Na začetku igre vse domine položimo na mizo, jih obrnemo s hrbtno stranjo navzgor in premešamo. Nato domine razdelimo med udeležence tako, da jih ima vsak enako število. Eno domino pustimo na sredini in jo obrnemo tako, da je vidna vsem. Vsak posameznik domine razgrne predse, da jih lahko vidi. Kdo bo začel, se učenci dogovorijo pred začetkom igre. Igra poteka v krogu, vsak sme, ko je na vrsti, dodati samo eno domino. Če ne more dodati nobene domine, nadaljuje naslednji. Zmaga učenec, ki prvi položi vse svoje domine.

Pripomočki:

- izdelane domine (stran 52).

Vir: Šopar, M., Atelšek Hozjan, N., Brundula, N. (2009). *Ali se lahko matematiko učimo skozi igro? Inovacijski predlog*. Seminarska naloga. Pridobljeno marca 2013 na spletnem naslovu <http://www.ukm.uni-mb.si/UserFiles/658/File/Ali%20se%20lahko%20matematiko%20uimo%20skozi%20igro.pdf>.

{1, 2, 4, 8, 16, 32}	D ₁₂	{1, 2, 3, 4, 6, 12}	v(4, 5)
20	D(24, 32)	8	V ₅
{5, 10, 15, 20, 25...}	D ₃₄	{1, 2, 17, 34}	V ₁₆
{16, 32, 48, 64...}	v(15, 30)	30	D(44, 88)
44	V ₁₂	{12, 24, 36, 48, 60...}	v(6, 9)
18	D ₁₇	{1, 17}	D(6, 9)
3	D(13, 23)	1	v(3, 7)
21	V ₇	{7, 14, 21, 28, 35...}	V ₁₃
{13, 26, 39, 52, 65...}	D(25, 30)	5	v(16, 48)
48	D ₂₈	{1, 2, 4, 7, 14, 28}	D ₁₄
{1, 2, 7, 14}	v(2, 3)	6	D ₃₂

PREHRAMBNA PIRAMIDA

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra, delo v skupinah

Učni predmet: naravoslovje (jaz in zdravje)

Vsebinski cilji:

- Učenci spoznajo prehrambno piramido.
- Učenci vedo, kaj je in kaj ni zdrava prehrana.
- Učenci razvijajo fino motoriko.

Potek:

Učenci naj v šolo prinesejo čim več slikovnega materiala v zvezi s prehrano. Učence razdelimo v skupine. Vsaka skupina dobi šelešamer, lepilo, škarje in flomaster. Na šelešamer najprej narišejo prehrabno piramido in jo razdelijo na štiri dele (uporabijo že pridobljeno znanje). Ko to naredijo, skupaj preverimo nastale piramide. Nato učenci iz revij in reklamnih letakov izrežejo slike in jih porazdelijo po piramidi glede na znane kriterije (škrob, sadje in zelenjava, beljakovine – mlečni izdelki in meso ter maščobe – olja in sladkor).

Pripomočki:

- šelešamer,
- flomastri,
- škarje,
- lepila,
- slikovni material.

Vir: Hergan, I., Devatak, I. (2005). *Dotik Okolja 3. Priročnik k učbeniku in delovnemu zvezku v tretjem razredu 9-letne osnovne šole*. Ljubljana: Mladinska knjiga.



Uporabljene dinamične metode: didaktična igra

Učni predmet: matematika (deljivost števil)

Vsebinska cilja:

- Učenci poznajo praštevila.
- Učenci poznajo delitelje in večkratnike naravnih števil.

Potek:

Pri igri se z igralno figuro premikamo po igralnem polju in na poti do cilja rešujemo različne matematične naloge. Če nasprotnik pride na isto polje kot mi, nas »poje«, zato moramo znova na začetek. Cilj igre je, da prvi pridemo na cilj in odgovorimo na čim več vprašanj.

Igro lahko igra več učencev. Vsak svojo figuro postavi na začetek. Odločijo se, kdo bo začel in v kateri smeri bodo igrali. Vsak igralec vrže kocko le enkrat. Število na kocki pove, za koliko se posameznik lahko premakne. Siva polja so polja brez vprašanj. Bela polja so polja z vprašanjem. Črna polja so polja z vprašanjem, ki te lahko popelje na bližnjico, polja s križci pa so bližnjice.

Ko učenec pride na polje z vprašanjem, ga izvleče, glasno prebere, nanj odgovori in se premakne na način, kot je zapisan na listu. Če ne zna odgovoriti, listič vrne in ga lahko izvleče naslednji. Če učenec pride na polje z vprašanjem, ki vodi do bližnjice, se v primeru pravilnega odgovora pomakne za vsa polja po bližnjici naprej. Vsak učenec mora pred vstopom v cilj, na zadnjem belem polju, obvezno pravilno odgovoriti na vprašanje in šele nato lahko vstopi v cilj. Če želi, se lahko ponovno postavi na začetek in zbira odgovore.

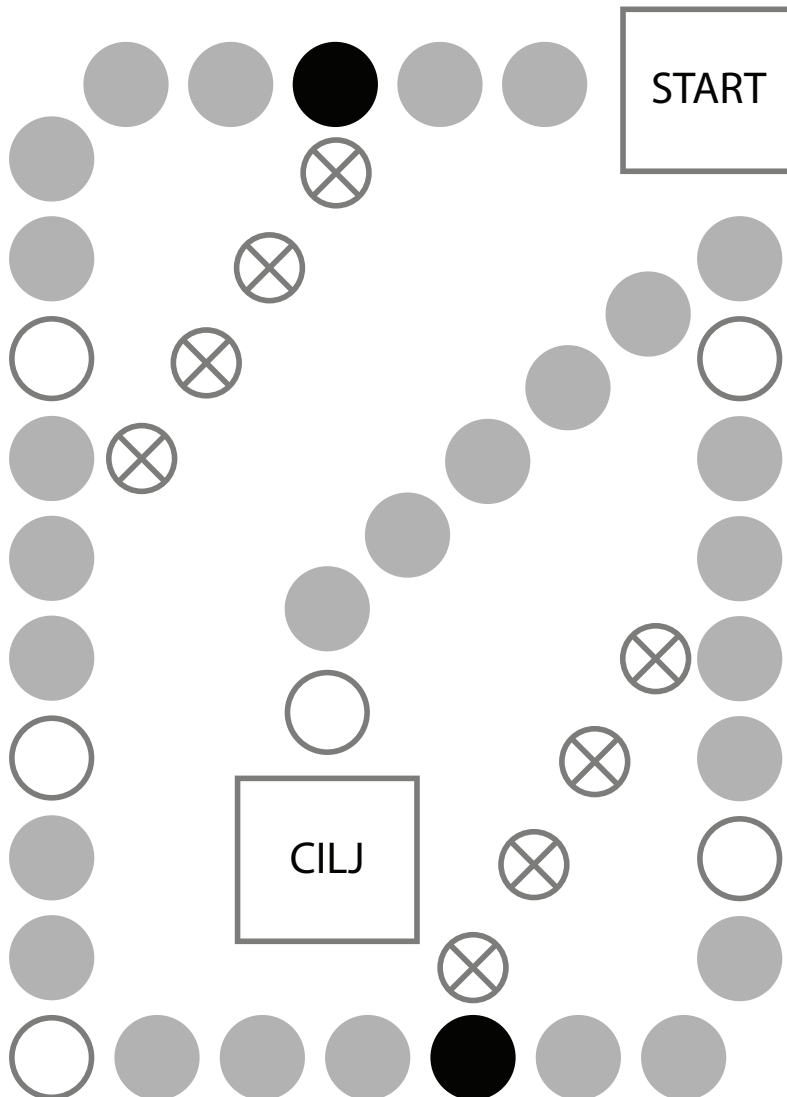
Zmaga učenec, ki odgovori na največ vprašanj in je prvi prišel na cilj.

Pripomočki:

- igralne figure,
- igralno polje,

- igralna kocka,
- listki z vprašanji.

Primer izdelane igre Človek ne jezi se:



Vprašanja in odgovori za igro :

7. razred: DELJIVOST ŠTEVIL

1. Premakni se za drugo najmanjše praštevilo naprej, sicer pojdi za dve polji nazaj! REŠITEV: 3
2. Potuješ lahko za najmanjši skupni večkratnik števil 4 in 2, sicer greš 3 polja nazaj! REŠITEV: 4
3. Poišči največji skupni delitelj števil 6 in 9, ki ti omogoča premik za njegovo vrednost naprej, sicer greš 2 polji nazaj! REŠITEV: 3
4. Premakni se za razliko četrtega in prvega sestavljenega števila, sicer greš za 3 mesta nazaj! REŠITEV: 5
5. Ali je res, da je število 333333 deljivo z 9? Brez deljenja utemelji in se premakni za 3 polja naprej, sicer greš 1 polje nazaj!
REŠITEV: Vsota števk $3+3+3+3+3+3=18$
6. Premakni se za razliko petega in četrtega praštevila, sicer greš 5 polj nazaj! REŠITEV: 4
7. Danemu številu 71443_ manjka zadnja števka. Če najdeš tako števko, da bo to število deljivo s 3, se premakni naprej za njeno vrednost, sicer greš 5 polj nazaj! REŠITEV: 2 ali 5 ali 8
8. Poišči najmanjši skupni večkratnik števil 9 in 36 ter se premakni naprej za njegovo šestino, sicer greš za 5 polj nazaj! REŠITEV: 6
9. Če je število deljivo s 6, je sigurno deljivo s
Premakneš se lahko za vrednost, ki dopolni zgornjo poved.
REŠITEV: 3 ali 2

Vir: Vir: Šopar, M., Atelšek Hozjan, N., Brundula, N. (2009). *Ali se lahko matematiko učimo skozi igro? Inovacijski predlog*. Seminarska naloga. Pridobljeno marca 2013 na spletnem naslovu <http://www.ukm.uni-mb.si/UserFiles/658/File/Al%20se%20lahko%20matematiko%20uimo%20skozi%20igro.pdf>.

LOVILEC

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra

Učni predmet: slovenščina

Vsebinski cilji:

- Učenci se učijo črk.
- Učenci se učijo besed na isto začetno črko.
- Učenci se učijo izgovarjave besed.

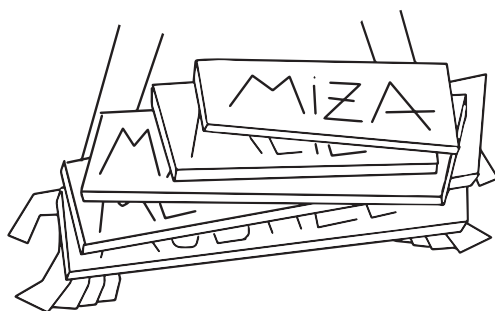
Potek:

Izberemo učenca, ki postane nabiralec. Ostali učenci si nadenejo imena različnih predmetov, živali, stvari, ki se začnejo na isto črko (npr. koza, kozolec, kuhalnica, kuhinja, kazalec) in se razbežijo po prostoru. Ime si nadenejo tako, da si to zapišejo na tablico oz. ploščico. Na znak ima nabiralec minuto časa, da z dotikom polovi čim več stvari v prostoru. Za vsako stvar, ki jo uspe uloviti, dobi točko, če jo po koncu minute lovljenja pravilno izgovori oziroma prebere. Nato postane nabiralec nekdo drug. Zmaga nabiralec, ki doseže največ točk.

Pripomočki:

- ploščice oz. tablice na vrvici (ploščico si učenec lahko obesi okrog vratu),
- pisala.

Vir: Pistotnik, B. (2004). *Vedno z igro: elementarne in družabne igre za delo in prosti čas*. Ljubljana: Fakulteta za šport.



ZALIVANJE ROŽIC

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra

Učni predmet: športna vzgoja (plavanje)

Vsebinski cilj:

- Prilagajanje oči na vodo.

Potek:

Učenci sedijo zunaj bazena ali ob obali z nogami v vodi. Učenci so ovenele rožice s povešenimi glavami. Učiteljica zajame vodo najprej z rokami, potem s škropilnico in nazadnje z vedrom. Učence tako zaliva po nogah (od pasu navzdol). Vsaka roža se, ko je zalita, vzravna.

Učiteljica nato zaliva rože s povešenimi glavi od glave navzdol. Najprej jih zaliva z dlanmi, nato s škropilnico, nazadnje z vedrom.

Nato se učenci razporedijo v pare in se izmenično zalivajo.

Pomembno je, da zalivanje poteka postopoma in da učiteljica upošteva strah, ki ga posameznik pokaže. Igro stopnjujemo z zgodbo o soncu, ki vedno znova pripeka. Tehniko zalivanja spreminjamo, da ohranjamo motivacijo. Pomembno je, da si učenci tekom celotne igre ne otirajo oči.

Pripomočki:

- voda,
- škropilnica,
- vedro.

Vir: Merlak, J. (2002). *Vloga igre pri učenju plavanja v predšolskem obdobju*. Seminarska naloga.

4.3.2 PRIMERI V NEFORMALNEM IZOBRAŽEVANJU

ZIJALO

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra

Tematsko področje: zgodovina igre

Vsebinska cilja:

- Udeleženci spoznajo zgodovino razvoja igre.
- Udeleženci spoznajo ozadje oz. razlog za razvoj posameznih iger skozi zgodovino.

Potek:

Zijalo je stara igra s kartami. V tej igri za tri ali več igralcev je pomembno, da v nobenem trenutku nimamo v roki najmanjše karte (karte so rangirane od kralja, ki je najvišja karta, do asa, ki je najnižja karta). Vsak udeleženec ima na začetku igre tri življenja.

Iz glavnega kupa kart vodja vsakemu igralcu da eno karto, obrnjeno navzdol. Ko jo udeleženci pogledajo, jo odložijo predse, vendar tako, da je drugi ne vidijo. Udeleženec levo od vodje se nato prvi odloči, če bo karto zadržal zase ali jo bo zamenjal z naslednjim udeležencem (levo od njega). Če ima v rokah visoko karto, jo bo seveda obdržal. V nasprotnem primeru pa se odloči za menjavo: to naredi tako, da karto položi pred udeleženca levo od sebe in reče »menjam«. Ta lahko menjavo zavrne le, če ima v rokah kralja. Prvi igralec mora tako zadržati svojo karto.

Sedaj se drugi udeleženec odloča o morebitni menjavi. Ko pride na vrsto vodja, se tudi on lahko odloči za menjavo. To naredi tako, da preseka kup še nerazdeljenih kart in iz spodnje polovice vzame zgornjo karto. Če je ta karta kralj, potem takoj izgubi krog in eno življenje.

Po končanih menjavah udeleženci pokažejo svoje karte. Udeleženec z najnižjo karto izgubi eno življenje. Če imata dva udeleženca hkrati enako najnižjo karto, oba izgubita življenji. Kdor izgubi vsa tri življenja, je izločen iz igre. Kdor pa ostane kot zadnji z življenji v igri, je zmagovalec.

Namesto življenj so za uporabo v didaktične namene pripravljene trditve o zgodovini iger. Vsakič, ko nekdo od udeležencev izgubi življenje, si preberemo trditev z novo informacijo o igrah. Ob spoznavanju različnih trditev sproti sestavljamo časovni trak. Za vsakih pet trditev si vzamemo čas za pogovor o trditvah, poglobljanje v trditve in morebitne informacije ostalih udeležencev.

Pripomočki:

- igralne karte,
- trditve o zgodovini igre,
- časovni trak.

Primeri trditev:

- S kockami so včasih napovedovali prihodnost, z žetoni pa označevali strateške premike. Iz kock so se nato razvile razne igre s kockami (ang. *dicing*); iz žetonov pa različne igre, kjer premikamo žetone po igralni deski in razmišljamo o strategiji za zmago. Pred izumom kock so namesto teh pri igrah uporabljali majhne kosti živalskih nog, imenovane tabe.
- Kitajsko različico igre Go (wei – chi) si je izmislil kitajski cesar Yao 2200 pr.n.št. v želji, da bi razvil um svojega duševno zaostalega sina Shokina.
- Šah naj bi si izmislil indijski vezir, da bi izobrazil svojega neumnega kralja.
- Zapik pri lovljenju ima izvor v srednjeveški pravici do azila kaznjencev oz. imunitete v določenih prostorih (cerkvah in univerzah).
- V igrah zastavljanja se kaže odsev starih mitnic. Na mitnicah so lastniki in fevdalci pobirali pristojbine za prehod čez njihovo ozemlje. To je bila neke vrste cestnina oz. carina za prehod ljudi in blaga.
- O začetku olimpijskih iger pričajo antične legende. Po eni izmed njih naj bi igre pomenile olimpijsko premirje. Prve zabeležene so se odvijale v Olimpiji leta 776 pr.n.št., čeprav so najbrž potekale že

prej. V začetku so bile olimpijske igre krajevno tekmovanje v teku z versko vsebino – v čast Zevsu in Pelopsu. Kasneje so se razširile na celotno Grčijo.

- V Antičnem Rimu so se ljudje zabavali z ogledi javnih iger v kolosejih, kjer so se borili gladiatorji ali živali. Zaradi brezplačnega vstopa v kolosej in toplice je nastalo reklo **Kruha in iger!**, saj so igre predstavljale način za ohranjanje miru v mestu.
- V srednjem veku so prevladovala viteške igre, turnirji in druge ljudske igre. V nasprotju z igrami starega veka so izgubile religiozno noto.
- Karte (set od nekdanjih sestavlja 52 kart) so v Evropo prišle s trgovci iz srednjega vzhoda okrog leta 1370. Nihče pa ne ve, kje in kdaj so se razvile. V 16. stoletju so karte igrali že vsi. Čeprav so pravila iger zapisana, jih različne skupine interpretirajo različno in prilagodijo sebi.
- Legende pravijo, da so na igralnih kartah štirje kralji: srčev kralj je Charlemagne (Karel Veliki), pikov kralj je David (kralj David iz Svelega Pisma), Cezar je karin kralj (Julij Cezar) in Alexander (Veliki oz. Makedonski) je križev kralj.
- Sestavljanke (puzzle) je leta 1763 iznašel angleški bakrorezec John Spilsburg. Natisnane zemljevide je nalepil na tanke deščice, jih razrezal po mejah držav ter ponudil kot učni pripomoček pri pouku zemljepisa. Ideja je prepričala; kmalu so sestavljanke obstajale za skoraj vsak šolski predmet.
- Monopoli je bil zamišljen že leta 1903 v ZDA. Gre za načrtovanje bogatenja z delnicami.
- Naseljence otoka Katan je leta 1995 izdelal Klaus Teuber iz Nemčije in v hipu so zajeli svet. Američani jim pravijo namizna igra današnjega časa, prejeli pa so kar osem nagrad igralnih skupnosti.
- Leta 1931 je Frank Hornby v Veliki Britaniji izdelal prvi avtomobilček – igračo. Že v 60. letih pa so na Japonskem začeli z izdelavo avtomobilčkov na baterije.
- 9. marec 1959 je rojstni dan Barbike. Barbika je na trgu obstala tako dolgo zato, ker se je vedno znala prilagoditi času in prostoru, kateremu je bila namenjena.

Vir: Arhiv Društva mladinski ceh. Igre usposabljanj in druge dinamične metode (2006–2013). Avtorici Mojca Mikac in Anja Damjanovič.

DINAMIKA SKUPINE

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra, delo v skupinah, fotografic
vorica

Tematsko področje: dinamika skupine (faze razvoja skupine)

Vsebinska cilja:

- Udeleženci poznajo dinamiko razvoja skupine.
- Udeleženci preko stopenj v igri osvežijo stopnje dinamike skupi
ne.

Potek:

Udeleženci dobijo pet kuvert, ki jih potem prvi (tisti, ki je prvi opravil prvo nalogo) nosi naprej in odpira na za to določenih mestih. Kako zagotovi, da celotna skupina ve, kakšna je njena naloga na posamezni točki, je odvisno od posameznika, ki v prvi igri prevzame vodenje skupine. Za preboj v naslednjo stopnjo morajo udeleženci opraviti določeno nalogo, ki je povezana s fazo skupine ter potrebami posameznika, skupine in naloge v določeni fazi skupine.



Dobro je, da vodja na začetku omeji čas za posamezne naloge (ena ura za vse naloge). Po preteku časa se morajo (ne glede na to, koliko nalog so opravili) vrniti na določeno mesto.

FAZA SKUPINE	STOPNJA V IGRI	PROSTOR IGRE
rojevanje	dojenček, otrok	Določite glede na to, kje igro izvajate.
oblikovanje	mladostnik	Določite glede na to, kje igro izvajate.
utrjevanje	odrasel	Določite glede na to, kje igro izvajate.
zrelost	starostnik	Določite glede na to, kje igro izvajate.
zaključevanje	smrt	Določite glede na to, kje igro izvajate.

Naloge so zbrane v kuvertah (vsaka naloga v svoji kuverti). Na kuverti naj bo označena številka (od ena do pet, kar označuje vrstni red odpiranja in s tem stopnje faze skupine), stopnja v igri (glej zgornjo tabelo) in kraj, kjer se kuverta odpre (in s tem izvaja naloga).

Naloga 1: Dojenček/otrok

Iz naravnih materialov izdelajte simbol za eno svojih pozitivnih izkušenj učenja s pomočjo igre. Simbol prinesite do vodje in mu ga predstavite.

Naloga 2: Mladostnik

Sestavite vsaj tri človeške piramide. Vsaj ena piramida naj bo »stoječa« (eno piramido mora sestavljati vsaj šest članov skupine).

Naloga 3: Odrasel

Izdelajte plakat *Kako se igra uporablja na našem usposabljanju?* (pomagate si lahko z vprašanjem Kaj učenje preko igre naši skupini onemogoča in kaj nam prinaša pozitivnega?).

Prva skupina mora poskrbeti, da bodo v izdelavo plakata vključeni vsi, in da bodo vsi lahko prispevali svoje videnje.

Naloga 4: Starostnik

Pojdite v kuhinjo (oz. na kraj, ki ste ga določili za izvajanje naloge), kjer dobite navodila (npr. pri kuharici).

Npr.: Kuharica je sama in potrebuje pomoč pri pripravi sestavin za večerjo (npr. rezanje krompirja in sira, čiščenje zelenjave, mesenje kruha). Skupini pove, kaj je potrebno narediti. Skupina se sama organizira, kako bodo stvari opravljene.

Naloga 5: Smrt

Na tleh so razporejene slike iz fotogovorice (za to poskrbi vodja, medtem ko skupine opravljajo ostale naloge).

Odgovorite na vprašanje *Jaz in igra v mojem življenju* (pomagate si lahko z vprašanjem Kako lahko uporabo igre povežem s svojo poklicno potjo? Moji izzivi za prihodnost?). Vsak od udeležencev izbere eno izmed slik in predstavi svoj pogled.

Po opravljenih petih stopnjah (pri prvi in zadnji nalogi je potrebno, da je vodja prisoten, vmes ni potrebno) spodbudimo udeležence, da stopnje v dinamiki skupine povežejo s stopnjami v igri (v primeru, da jih že poznajo). V primeru, da stopenj razvoja dinamike skupine ne poznajo, vodja pove ime posamezne faze in jo skupaj z udeleženci poveže s pripadajočo stopnjo v igri. Skupaj tudi poiščejo značilnosti posamezne faze.

Naloge za posamezne stopnje v igri lahko tudi spremenimo – paziti je potrebno le, da bodo ustrezale fazi razvoja skupine, ki jo želimo prikazati (faze razvoja dinamike skupine so opisane tudi na začetku tega priročnika).

Pripomočki:

- pet kuvert z nalogami,
- plakati,
- flomastri,
- fotogovorica,
- hrana (npr. sestavine za kosilo).

Vir: Mrak Merhar, I. (2011). Interno gradivo Združenja slovenskih katoliških skavtinj in skavtov.

MEDGENERACIJSKO KOLO

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra

Tematsko področje: zgodovina

Vsebinska cilja:

- Udeleženci spoznajo zgodovino skozi oči predstavnikov različnih generacij.
- Udeleženci spoznajo zgodovino oziroma način življenja v posameznem časovnem obdobju.

Potek:

V krog postavite medgeneracijsko kolo (tako, da ga bodo videli vsi udeleženci in bodo do njega lahko pristopili). Vsak od udeležencev, ko pride na vrsto, zavrti kazalec na medgeneracijskem kolesu. V primeru, da nimate vrtljivega kazalca, uporabite metanje kock ali izbiranje nalog (v tem primeru naj bodo naloge napisane na spodnji strani kroga, da udeleženec nalogo

vidi šele, ko že izbere del kroga). Tam, kjer se bo kazalec ustavil, tisto nalogo mora izpolniti posameznik.

Kdaj je čas za konec igre, presodi vodja.

Na koncu igre lahko naredite kratko vrednotenje o slišanjem in o dogajanju v posamezni generaciji (kakšno je bilo okolje, kakšni so bili zgodovinski dogodki ipd.). Pogovorite se lahko tudi o tem, kako čas, v katerem je posameznik odraščal, vpliva na njegov pogled na svet.

Pripomočki:

- medgeneracijsko kolo (krog, ki je razdeljen na določeno število polj – odvisno od števila nalog, v sredini naj ima vrtljiv kazalec),
- morebitni pripomočki, ki se potrebujejo za posamezno igro.

Primeri nalog:

- Udeležence nauči igro, ki si se jo igral kot otrok.
- Pomisli na čas, ko si bil star 5 let – ostalim udeležencem predstavi po tvojem mnenju najpomembnejši dogodek, ki se je v tistem letu zgodil v tvoji državi, Evropi ali svetu. Povej tudi, zakaj se ti zdi, da je bil to najpomembnejši dogodek tistega časa.
- Čaka nas družinsko fotografiranje. Udeležence postavi tako, da bo družinska fotografija taka, kot bi jo slikali takrat, ko si bil še otrok.
- Udeležence nauči pesem, ki so ti jo starši peli kot uspavanko.
- S pantomimo prikaži tri pogovore (izberi pogovore, ki jih sam največkrat uporabljaš ali so ti najljubši).
- Povej slovenska imena vseh mesecev v letu in razloži, zakaj ima posamezen mesec tako ime.
- Opiši tipične božično-novoletne praznike v vaši družini, ko si bil še otrok.
- S pomočjo materiala, ki ga imaš na voljo (npr. kosi blaga, gumbi, škarje), sestavi tipično oblačilo, ki si ga nosil kot mladostnik.

Vir: Mrak Merhar, I. (2012). *Tri zajčje naprej: dejavnosti za delo v medgeneracijski skupini*. Ljubljana: Zveza tabornikov Slovenije, nacionalna skavtska organizacija.

NEVERBALNA KOMUNIKACIJA

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra, fotogovorica

Tematsko področje: komunikacija (neverbalna komunikacija)

Vsebinska cilja:

- Udeleženci dobijo izkušnjo neverbalne komunikacija pri opravljanju dane naloge.
- Udeleženci spoznajo pomen neverbalne komunikacija v vsakdanjem življenju.

Potek:

Udeleženci so najprej postavljeni pred izziv, da rešijo nalogo brez besed in z zaprtimi očimi. Tako se naučijo, da niso pomembne le besede, ampak lahko veliko povemo tudi z dotikom oziroma celotno neverbalno komunikacijo. Vsak udeleženec od vodje prejme listič s številko, katero si zapomni. Nato si vsi zavežejo oči in poslušajo navodila vodje: »Pruie je bitje, ki je slepo, gluho in nemo. Sestavljeno je iz več živih delov, ki hodijo po svetu vsak zase, kot celota pa se srečajo le enkrat na leto – in to je ravno danes! Vsak del ima svojo številko in Pruie, čeprav ne govori, ne sliši in ne vidi, se sestavi pravilno od prvega (najmanjšega) do zadnjega (največjega) dela.« Udeleženci se morajo po navodilih »sestaviti« od prvega do zadnjega.

Nato udeleženci sedejo v krog. Vsak dobi fotografijo in na njej označeno osebo, ki jo opazuje. Na list, ki ga ima, skuša čim več zapisati o tej osebi – kdo je, kakšna je, kako se počuti, s čim se ukvarja.

Fotografije krožijo od udeleženca do udeleženca in vsak za vse osebe zapiše svoja opažanja.

Ko pridejo vse fotografije naokoli, jih razvrstimo na tla in se pogovorimo, kaj so posamezniki videli na slikah ter na podlagi česa smo sklepali o poklicih, osebnostih, razpoloženjih ljudi.

Po obeh vajah vodja povzame pomen neverbalne komunikacije v vsakdanjem življenju ter pomen videza, obleke in osebnih predmetov za prvi vtis, ki ga dajemo oziroma po čemu sodimo.

Pripomočki:

- listki z napisanimi številkami (toliko listkov, kolikor je udeležencev),
- trakovi za oči,
- fotogovorica (izbor fotografij),
- listi,
- pisala.

Vir: *Komunikacija*. Interno gradivo Društva mladinski ceh.



EVROPSKI KVIZ

Uporabljene dinamične metode: didaktična igra, delo v skupinah

Tematsko področje: spoznavanje Evrope

Vsebinski cilj:

- Udeleženci spoznajo Evropo na področju literature, športa, glasbe, jezikov, geografije in umetnosti.

Potek:

Kviz je sestavljen iz različnih področij (»otokov«): evropska literatura, šport, glasba držav, fraze, geografija in evropska umetnost. Vsak del kviza ima svoja pravila. Udeležence razdelimo v parno število skupin. Po dve skupini potujeta od otoka do otoka in zbirata točke

Vodje si razdelijo otoke in udeležencem podajajo navodila. Točke, ki jih posamezna ekipa pridobi na otokih, se beležijo v osrednjem prostoru. Zmaga skupina, ki zbere največ točk. Ob koncu igre sledi slavnostna razglasitev rezultatov.

Področja (»otoki«) in navodila za vodje točk:

- Evropska literatura: Točka poteka kot klasičen kviz. Člani skupine se morajo o odgovoru obvezno posvetovati. Skupini prideta na otok in vsaka dobi tri vprašanja, na katera ima pravico prva odgovarjati. Če ne ve odgovora, sme odgovarjati druga ekipa, le da za pravilen odgovor dobi le polovico točk (dve točki), ki bi jih dobila prva ekipa (štiri točke). Vprašanja vleče predstavnik skupine iz bobna ali vrečke – izvleče številko vprašanja, vodja pa prebere vprašanje pod to zaporedno številko.
- Šport: Veljajo ista pravila kot pri otoku Evropska literatura.
- Glasba držav: Vodja predvaja določeno pesem, ki je značilna za neko državo. Skupina, ki prva dvigne roko, prva odgovarja. Če odgovor ni pravilen, ima nasprotna ekipa 15 sekund časa za svoj odgovor. Če tudi ta ni pravi, imata skupini še vsaka po eno možnost. Za vsak pravilen odgovor skupina dobi eno točko.
- Fraze: Udeleženci morajo pravilno in v čim krajšem času sestaviti skupaj besedne sestavljanke. Lahko sestavljajo na dva načina: lahko dobijo pomešane fraze in države ter jih sestavljajo, lahko pa dobijo le list s frazami in vpisujejo države. Za reševanje imajo na voljo 5 minut. Vsaka pravilna povezava prinese posamezni skupini eno točko.
- Oznake držav: Udeleženci na tem otoku prepoznavajo oznake držav. Skupina je na enem koncu in ima list z napisanimi državami. Po eden hodijo 20 m stran in z rokami signalizirajo črke (vodja pokaže, katero oznako naj posameznik signalizira). Skupina se med seboj ne sme pogovarjati. Za vsako oznako se morajo posamezniki, ki signalizirajo, zamenjati.
- Geografija: Ta otok je sestavljen iz štirih podpodročij. Za vsako vprašanje imata obe skupini na voljo 30 sekund. Po preteku časa obe skupini hkrati dvigneta tablo ali list z odgovorom. Pravilni odgovor skupine se točkuje z eno točko. Pri nalogah 1 (ugani državo) in 2 (ugani mesto in državo) so vprašanja za tri, dve ali eno točko; vsaka skupina si iz vsake naloge izbere eno vprašanje. V primeru, da skupina, ki odgovarja, ne zna odgovoriti niti na vprašanje za 1 točko, lahko odgovarja druga skupina in za pravilen odgovor dobi dve točki. Pri nalogi 3 (drži – ne drži) skupini odgovarjata hkrati in sicer tako, da na tablico ali list napišeta odgovor (da ali ne), ki

ga po preteku časa za odgovor dvigneta. Vsak pravilen odgovor je vreden eno točko. Vsaka skupina izbere eno vprašanje iz sklopa, na vprašanje pa vedno odgovarjata obe skupini. Pri nalogi 4 veljajo enaka pravila, kot pri nalogi 3, le da skupini na list pišeta odgovore.

Pripomočki:

- vprašanja in odgovori,
- papir in pisala,
- prenosna bela tabla za pisanje rezultatov,
- CD-ji, radio,
- listki z napisi držav in pozdravov,
- listki z oznakami držav,
- slike za otok Geografija.

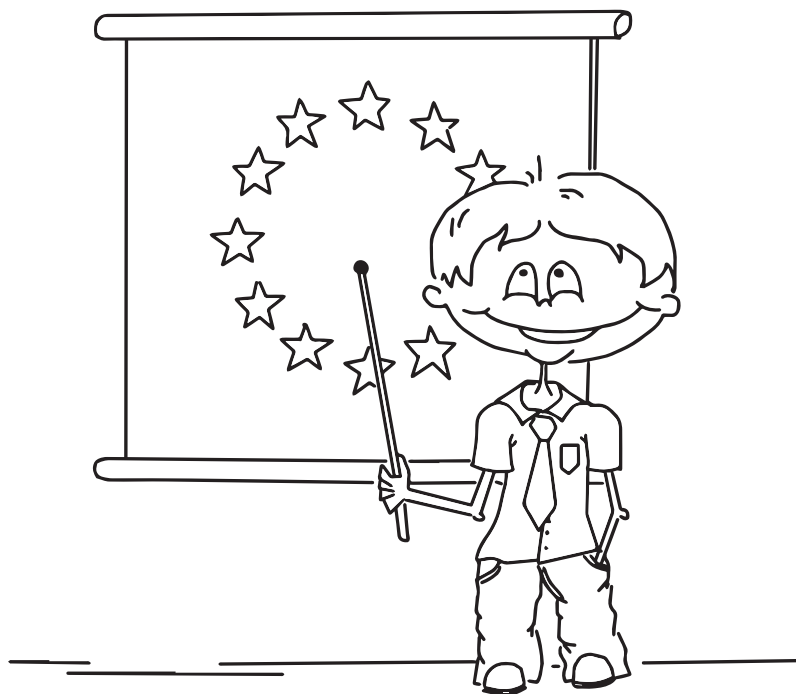
Primeri vprašanj:

(opomba avtorjev: celoten nabor vprašanj z odgovori lahko dobite v knjigi *Velika evropska igra*).

- V kateri državi se je rodil Homer, avtor epov Iliada in Odiseja? (v Grčiji)
- V kateri državi so ustvarjali simbolistični pesniki Baudelaire, Verlaine in Rimbaud? (v Franciji)
- Naštej tri nemške pisatelje, pesnike ali dramatike. (Göthe, Heine, Schiller, Mann, Hesse, Grass, Brecht ...)
- Od kod prihaja dirkač v formuli 1 Mikka Hakinen? (iz Finske)
- Kje je leta 2006 potekalo svetovno prvenstvo v hokeju na ledu skupine A? (v Latviji)
- Kje so bikoborbe nacionalni šport? (v Španiji)
- Vodja predvaja določeno pesem, značilno za neko državo, udeleženci pa ugibajo, iz katere države pesem izhaja.
- Skupina dobi prevod fraze "Dobro jutro" v različnih jezikih. Prevode morajo nato udeleženci povezati s pravilno državo.
- Ugani državo – vprašanja potekajo od težjih k lažjim. Primer za Irsko:

- za 3 točke: Otoška država, ki meri več kot 3 Slovenije skupaj oziroma 70.284 km.
- za 2 točki: Slovijo predvsem po svojem svetovno znanem pivu Guinness.
- za 1 točko: Severni del otoka pripada drugi državi.
- Udeležencem vodja pokaže sliko Mona Lise in postavi vprašanje: Kdo je avtor, kako se imenuje in kje sliko lahko vidimo? (Leonardo, Louvre, Pariz)
- Udeležencem vodja pokaže sliko Sissi in postavi vprašanje: Katera priljubljena cesarica je na sliki? (Sissi)
- 12. Udeležencem vodja pokaže sliko grafita in postavi vprašanje: Kako se imenuje moderna umetniška zvrst risanja s spreji po zidovih, hišah in drugih javnih površinah? (grafit)

Vir: Pucelj Lukan, P. (2006). *Velika evropska igra*. Ljubljana: Salve.



LITERATURA

- Arhiv Društva mladinski ceh. Igre usposabljanj in druge dinamične metode (2006–2013).
- Boocock (1971). Introduction to the Sociology of Learning. V: Bognar (1987). *Igra pri pouku na začetku šolanja*. Ljubljana: DZS.
- Cepin, M. in drugi (2003). *Priročnik za trenerje mladinskih voditeljev*. Ljubljana: Mladinski svet Slovenije.
- Dečman, N. (2008). *Preprečevanje nasilja v šoli – dejavniki skupnostne vključenosti*. Univerza v Ljubljani: Filozofska fakulteta.
- *Dvigni peruti, priročnik za skavtske voditeljice in voditelje* (2006). Ljubljana: ZSKSS.
- Ferlin, L. (2009). *Najdem se v gledališču: gledališka pedagogika Augusta Bologa*. Ljubljana: Salve.
- Galeša, M. (1995). *Specialna metodika individualizacije*. Radovljica: Didakta.
- Hergan, I., Devatak, I. (2005). *Dotik Okolja 3. Priročnik k učbeniku in delovnemu zvezku v tretjem razredu 9-letne osnovne šole*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Otrin, G. (2008). *Igra je zakon!: 226 iger za otroke, mlade in skupine*. Ljubljana: Salve.
- Kavčič, R. A. (2005). *Učenje z gibanjem pri matematiki*. Ljubljana: Bravo.
- King, D. (2003). *Igre: od backgammona do blackjacka – naučite se igrati najpopularnejše igre na svetu*. Radovljica: Didakta.
- Kolb, K., Miltner, F. (2005). *Otroci se zlahka učijo: skozi igro do učenja, spodbujanje spomina, koncentracije in razuma, test: kateri učni tip je vaš otrok*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- *Komunikacija*. Interno gradivo Društva mladinski ceh.
- Marjanovič Umek, L. (2001). *Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
- Merlak, J. (2002). *Vloga igre pri učenju plavanja v predšolskem obdobju*. Seminarska naloga.
- Mrak Merhar, I. (2011). Interno gradivo Združenja slovenskih katoliških skavtinj in skavtov.
- Mrak Merhar, I. (2011). *Fotogovorica. Slikovno gradivo*. Ljubljana: Salve.

- Mrak Merhar, I. (2012). *Tri zajčje naprej: dejavnosti za delo v medgeneracijski skupini*. Ljubljana: Zveza tabornikov Slovenije, nacionalna skavtska organizacija.
- Mrak Merhar I., Umek L. (2013). *Uporaba igre v andragoških procesih*. Ljubljana: Salve.
- Pistotnik, B. (2004). *Vedno z igro: elementarne in družabne igre za delo in prosti čas*. Ljubljana: Fakulteta za šport.
- Pucelj Lukan, P. (2006). *Velika evropska igra*. Ljubljana: Salve.
- Pucelj Lukan, P. (2010). *Veš kaj pa ne veš kako? O metodah za mladinske voditelje*. Ljubljana: Salve.
- Pucelj Lukan, P. [ur.] (2011). *Mladinsko delo v teoriji in praksi*. Ljubljana: Mladinski svet Slovenije.
- Šopar, M., Atelšek Hozjan, N., Brundula, N. (2009). *Ali se lahko matematiko učimo skozi igro? Inovacijski predlog*. Seminarska naloga. Pridobljeno marca 2013 na spletnem naslovu <http://www.ukm.uni-mb.si/UserFiles/658/File/Ali%20se%20lahko%20matematiko%20uimo%20skozi%20igro.pdf>.
- Umek, L. (2011). *Študijski krožki v mladinskem delu*. Ljubljana: Salve.
- Umek, L., Mrak Merhar, I. (2013). *Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre*. Ljubljana: Salve.
- Vopel, K. W. (1991). *Interakcijske vaje 1 in 2*. Piran: Center za socialno delo.
- Zapiski predmeta Ustvarjalni gib. Pedagoška fakulteta, Razredni pouk. Letnik 2010/2011.
- Zupančič, K. (2011). *Vloga didaktičnih iger pri pouku*. Diplomsko delo. Univerza v Mariboru: Pedagoška fakulteta. Pridobljeno marca 2013 na spletnem naslovu <http://dkum.uni-mb.si/Dokument.php?id=21070>.

Igra na Društvu Mladinski ceh

Z igro se srečujemo že od malega, saj je to osnovna otrokova dejavnost. Da pa igranje ni samo igračkanje, pač pa odgovorno in zahtevno delo, vzgojni, izobraževalni ter socializacijski proces, dokazuje tudi dejstvo, da igra prodira na vedno več družbenih področij. Iz zgodnjega otroštva se je igra razširila najprej v neformalno izobraževanje, zadnje čase pa prodira tudi v prostor formalnega izobraževanja, saj poleg intelektualnega učenja omogoča pogosto prezrto, a hkrati zelo močno, izkustveno učenje.

Zavedanje o pomembnosti igre se je začelo kot posebno področje pedagogike v Nemčiji, v času pedagoških reform, ko so igro vpeljali kot vzgojno sredstvo v vzgojno-izobraževalni proces. Na Društvu mladinski ceh smo z raziskovanjem in utemeljevanjem področja pedagogike igre in igre kot metoda dela pričeli že leta 1995. Pričeli smo z izvajanjem različnih seminarjev in usposabljanj, izdajo različnih zbirk iger, izdajo knjig in priročnikov, razvojem novih iger ter na ta način vidno vplivali na zavedanje o pomembnosti igre v slovenskem prostoru. V letu 2011 smo opredelili tudi pojem andragogika igre, ter tako področje uporabe igre razširili tudi na področje izobraževanja odraslih.

Z igro se ukvarjamo na naslednjih področjih:

Pedagogika igre

Pedagogika igre se je kot samostojno področje pedagogike razvila okrog leta 1970, vendar pa je igra obsta-





jala od vedno in v vseh kulturah. Igra kot glavno orodje igralne pedagogike močno vpliva na razvoj posameznika na različnih področjih njegovega delovanja: doma, v vrtcu, šoli ali prostem času. Igra je na različne načine prepletena z mnogimi pedagoškimi področji in učnimi predmeti, kulturnimi tehnikami, terapevtskimi postopki in preživljanjem prostega časa. Na vsa ta področja tudi segajo spoznanja pedagogike igre, čeprav so daleč izven okvirjev »klasičnega predmetnega področja« igre.

Andragogika igre

Andragogika se je kot veda razvila šele v drugi polovici 20. stoletja, pojem andragogike igre pa se je začel uporabljati leta 2011 v okviru Društva mladinski ceh, ki je želelo prenesti področje igre tudi v izobraževanje odraslih. Andragogika igre se ukvarja z vzgojo in izobraževanjem odraslih preko igre. V praksi se je andragogika igre začela razvijati v okviru neformalnega izobraževanja, kjer se je hitro zasidrala med ostale uporabne dinamične metode dela.

Usposabljanje za uporabo igre

Izobraževanja o uporabi igre izvajamo za mladinske voditelje, vzgojitelje in učitelje, pa tudi za vse ostale, ki se pri svojem delu srečujejo s skupino otrok, mladih ali odraslih. V študijskem letu 2010/2011 se je oblikovala tudi študijska skupina, ki na rednih srečanjih raziskuje različna področja igre (socialne igre, Boalove igre, zgodovina igre ipd.), pridobljeno znanje pa prenaša na udeležence usposabljanj in v strokovno literaturo.



Literatura

Izdali smo več knjig in priročnikov o igrah ter različne zbirke iger, ki jih lahko uporabite pri delu s svojo skupino.

Velike igre

Velike igre so igre, ki trajajo vsaj eno uro oziroma se jih udeleži vsaj 100 ljudi (število ljudi in trajanje navzgor ni omejeno). Bistvo velikih iger je, da skozi močno ambientacijo (vživljanje) udeleženci v varnem okolju izkusijo novo izkušnjo, jo vrednotijo in pridobijo novo znanje. Poleg zabave nudijo tudi prostor učenja in spoznavanja okolja, v katerem živimo.

Baza iger

V letu 2013 smo vzpostavili spletno bazo iger, ki sedaj vsebuje že več kot 800 različnih iger.

Z igro lahko zadovoljujemo naše potrebe po znanju, ustvarjalnosti in sodelovanju, hkrati pa se učimo in nadgrajujemo naše sposobnosti in znanja, razvijamo tekmovnost in vztrajnost, učimo se izbiranja med različnimi možnostmi in sprejemamo posledice naših odločitev, sprejemamo skrb za dobro drugega ter se v končni fazi soočamo z našimi čustvi, ki prihajajo na plan skozi doživljanje igre.





Igra kot metoda dela

Z igro lahko zadovoljujemo naše potrebe po znanju, ustvarjalnosti in sodelovanju, hkrati pa se učimo in nadgrajujemo naše sposobnosti in znanja, razvijamo tekmovalnost in vztrajnost, učimo se izbiranja med različnimi možnostmi in sprejemamo posledice naših odločitev, sprejemamo skrb za dobro drugega ter se v končni fazi soočamo z našimi čustvi, ki prihajajo na plan skozi doživljanje igre.

Tekom usposabljanja udeleženci spoznajo teoretično ozadje uporabe iger in drugih dinamičnih metod ter praktično preizkusijo veliko število iger, ki jim bodo v prihodnje prišle prav pri delu z različnimi skupinami. Spoznajo različne igre, namen iger in kako lahko kar najbolje uporabimo igro za učinkovitejše učenje in usposabljanje.

Vsebina usposabljanja:

- zgodovina igre, pedagogika in andragogika igre,
- klasifikacija igre in kdaj se kakšna igra uporablja,
- učinki uporabe igre,
- preizkušanje velikega števila iger v praksi,
- priprava in izvedba igre,
- delovanje skupine (dinamika skupine, Kolbov cikel oz. izkušnjaško učenja, PSN model),
- pravilna uporaba igre kot metode.

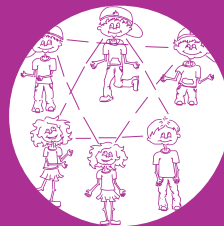


Udeleženci usposabljanja prejmejo tudi naslednje priročnike:

- Umek L., Mrak Merhar I.: Zgodovina in razvoj pedagogike in andragogike igre, 2013.
- Mrak Merhar I., Umek L.: Uporaba igre v andragoških procesih, 2013.
- Mrak Merhar I.: Didaktične igre in druge dinamične metode, 2013.

Trajanje usposabljanja: 40 pedagoških ur (po dogovoru tudi manj ali več).





mladinski ceh



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST IN ŠPORT



Naložba v vašo prihodnost
OPERACIJO DELNO FINANCIRA EVROPSKA UNIJA
Evropski socialni sklad

Operacijo delno financira Evropska unija, in sicer iz Evropskega socialnega sklada ter Ministrstvo za izobraževanje, znanost, kulturo in šport. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov za obdobje 2007 – 2013, razvojne prioritete: »Razvoj človeških virov in vseživljenjskega učenja« prednostne usmeritve: »Izboljšanje usposobljenosti posameznika za delo in življenje v družbi temelječi na znanju«.