

# IZMEĐU IGRE I UČENJA

Prednost igre je njezina sposobnost da potpuno zaokupi djetetovu pažnju i koncentraciju, probudi maštu i kreativnost te stvori osjećaj neopterećenosti u radu.

Igra kod učenika:

- razvija sposobnost usmene komunikacije
- razvija tolerancija prema drukčijem mišljenju
- doprinosi unaprijeđenju sposobnosti slušanja
- doprinosi unaprijeđenju samopouzdanja.

Prednosti igre kao oblika učenja:

- vrlo je lako postići najveću moguću koncentraciju i pažnju
- emocionalni stav učenika/ca prema igri je pozitivniji nego prema »ozbiljnom« učenju
- aktivnost učenika/ca u igri veća je nego u drugom obliku učenja
- u igri se učenici/e manje umaraju nego pri ozbiljnom radu
- igra povećava unutrašnju motivaciju, interes, izaziva veću pažnju, te učenje čini zanimljivijim nego drugi način rada
- naučene sadržaje učenici/e duže pamte i lakše primjenjuju ono što nauče u igri.

Igraju li se naučnici poput djeteta? Nisu li naučna istraživanja jedan od oblika igre? Igra jest jedna od ljudskih potreba a služi za rekreaciju, zabavu, ali i učenje. Nakon svega izrečenoga moramo se upitati: Može li se usmjerenom igrom razvijati ljudsko mišljenje?

Matthew Lipman je osnovao Institut na Državnom sveučilištu Montclair i razvio filozofiju za djecu – uvježbavanje za kritičko, kreativno i vrijednosno mišljenje.

Kritičko mišljenje pomaže nam u donošenju odluka, kreativnim mišljenjem stvaramo nove ideje, nove poglede na svijet, vrijednosno mišljenje potiče brigu za druge, odnosno razvija ljubav i poštovanje prema drugim ljudima, a razvija se i briga za vlastita vjerovanja što dovodi do prihvaćanja nekih vrijednosti.

Ja sam na času hemije iskoristila didaktičku igru asocijacija za utvrđivanje gradiva i sve do sada rečeno se potvrdilo.

**Pripremila sam kartice sa pojmovima i igra je mogla početi.**

A1 – bez ukusa	B1 – vjetar	C1 - supstanca	D1 - toplota
A2 – piće	B2 – smjesa	C2 – čvrsto	D2 – olimpijada
A3 – bezbojna	B3 – CO <sub>2</sub>	C3 – poroznost	D3 - oksodacija
A4 – izvor života	B4 – vodena para	C4 - glina	D4 - šibica
A - VODA	B – VAZDUH/ZRAK	C - ZEMLJA	D - VATRA
ELEMENT			

A1 – ferari	B1 – limuzina	C1 – kukuruz	D1 – tinta
A2 – cinober	B2 – mrak	C2 – zlato	D2 – nebo
A3 – ruža	B3 – čađ	C3 - sunce	D3 – more
A4 - krv	B4 – udovica	C4 - dunja	D4 - kraljevsko
A - CRVENA	B - CRNA	C - ŽUTA	D - PLAVA
BOJA			

A1 – ljeto	B1 – zima	C1 – sahara	D1 – kiša
A2 – kamin	B2 – frižider	C2 - pijesak	D2 - podrum
A3 - mlijeko	B3 – rukavice	C3 – bez kiše	D3 - vrijeme
A4 – pelet	B4 - piće	C4 - voće	D4 – rublje/veš
A - TOPLO	B - HLADNO	C - SUHO	D - VLAŽNO
OSJEĆAJ			

### Konačno rješenje igre: Aristotelov model 4 X 4

Nakon svake „pogođene“ kolone u igri asocijacija, učenik/ca koji/a je dao/dala konačno rješenje za ostale učenike/ce kaže objašnjenje.

Bodovanje: Na prvu asocijaciju ako pogode rješenje kolone dobiju 5 bodova a svako naredno otvaranje polja smanjuje broj bodova za 1.

Za jednu kompletnu asocijaciju mogu osvojiti maksimalno 25 bodova.

Nastavnik/ca može iz toga napraviti skalu za ocjenjivanje.

