OSNOVNA ŠOLA ŠMARJE - SAP

Ljubljanska cesta 49

1293 Šmarje - Sap

OID: E10230885

Številka sporazuma: 20-101-075775

Številka zadeve: KA1-SE-72/20

KA101 Mobilnosti posameznikov na področju izobraževanja in usposabljanja

Projekt UČENJE JE (LAHKO) IGRA

MNENJA UČENCEV

Učiteljici: Anita Medved, Špela Casagrande

Razred: 6. a, 6. b

Tema: Pridobivanje mnenj učencev o uvajanju igre v učno uro in vplivu igre na socialno klimo in splošno vzdušje v razredu

Datum: 20. 4. 2021

V torek, 20. 4. 2021, smo z učenci 6. razredov izvedli dan dejavnosti na temo ***Učenje je (lahko) igra*.** Dan dejavnosti je trajal 5 šolskih ur in učenci so sodelovali v petih delavnicah na različne teme.

Cilji dneva dejavnosti:

- Predstaviti učencem učenje kot spretnost, ki se je lahko naučimo.
- S pomočjo igre dvigniti motivacijo za učenje.
- S pomočjo igre izboljšati socialno klimo in vzdušje v razredu.
- Uzavestiti pomen motivacije in sodelovanja za boljši rezultat.
- Pridobiti mnenja učencev o igri pri pouku in vplivu igre na učenje in socialno klimo ter splošno vzdušje v razredu.

Opis posameznih delavnic:

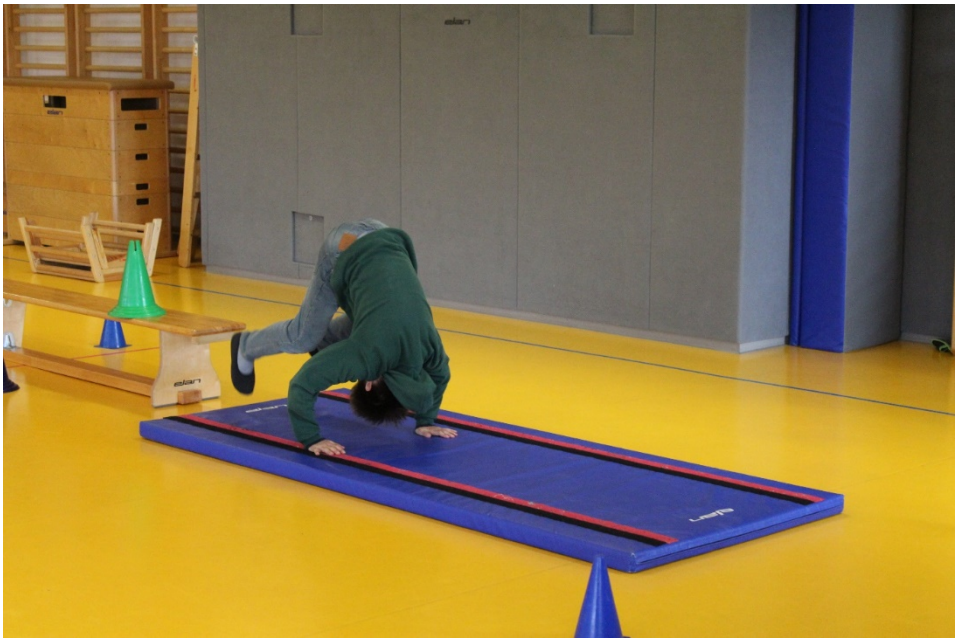
1. Moje učno okolje

Učenci so se pogovorili o svojem učnem okolju (kje se učijo, kakšen je njihov prostor, kako imajo urejene stvari …). Iskali so odgovore na vprašanja, kakšen je pomen urejenega učnega okolja in kako bi ga naredili bolj prijetnega ter podajali predloge za spremembe v šolskem učnem okolju. Opozarjali smo jih tudi na pravilno držo telesa pri sedenju ter njenem vplivu na dihanje. Na koncu so učenci izdelali žogico proti stresu, s katero si lahko pomagajo, kadar so napeti, živčni ali v neprijetnem položaju.

2. Kaj me motivira?

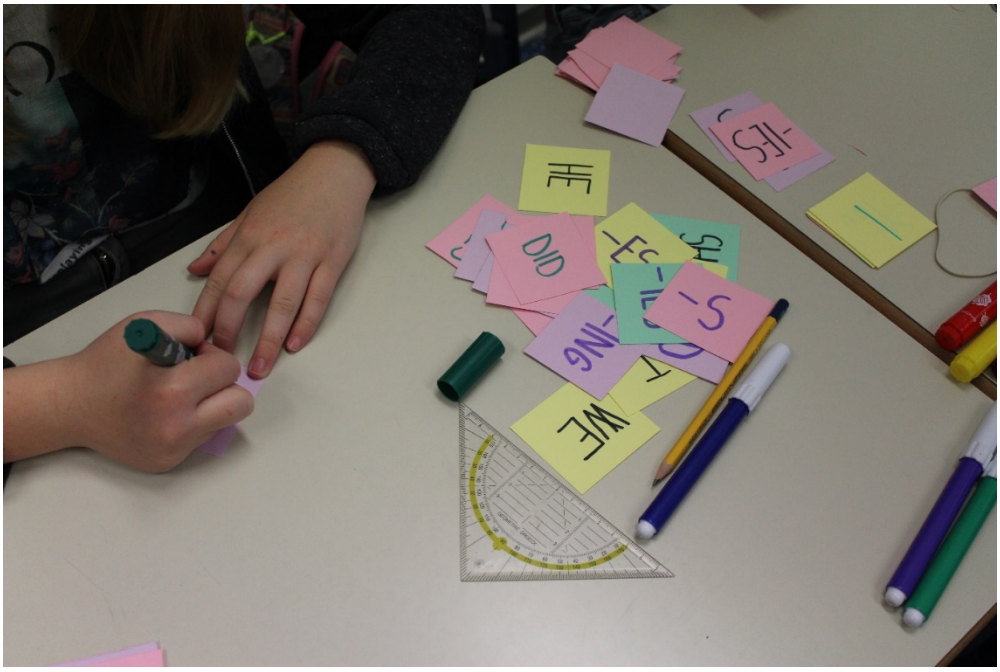
Učenci so preko iger in gibanja raziskovali pomen motivacije in sodelovanja. Delavnica je potekala v telovadnici, kjer so se učenci najprej ogreli, naredili nekaj razteznih vaj, ki pripomorejo k boljši drži in bolj bistri glavi, nato pa se pogovorili o tem, kaj jih motivira.

Izvedli so štafeto in poligon, s katerima so utrjevali znanje geografije in angleščine. Delavnica se je zaključila s pogovorom o tem, kako motivacija in sodelovanje vplivata na učenje in pomnjenje.



3. Izdelava in uporaba didaktične igre

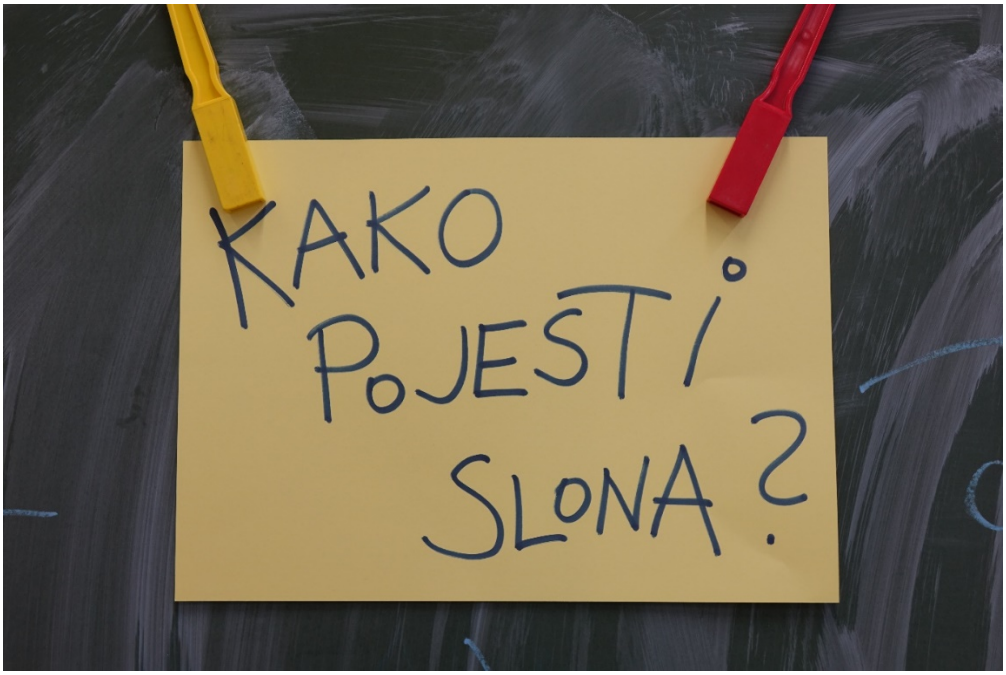
Učenci so izdelali didaktično igro za učenje stavčne tvorbe v angleščini. Izdelali so barvne kartončke, na katere so napisali angleške besede različnih besednih vrst (zaimke, pomožne glagole, polnopomenske glagole, samostalnike, pridevnike, prislove). Vsaka besedna vrsta je bila na kartončku svoje barve. Ko so bili kartončki izdelani, so v parih ali skupinah s pomočjo kartončkov sestavljali različne angleške povedi, jih zanikali, postavljali v različne čase …



4. Kako pojemo slona?

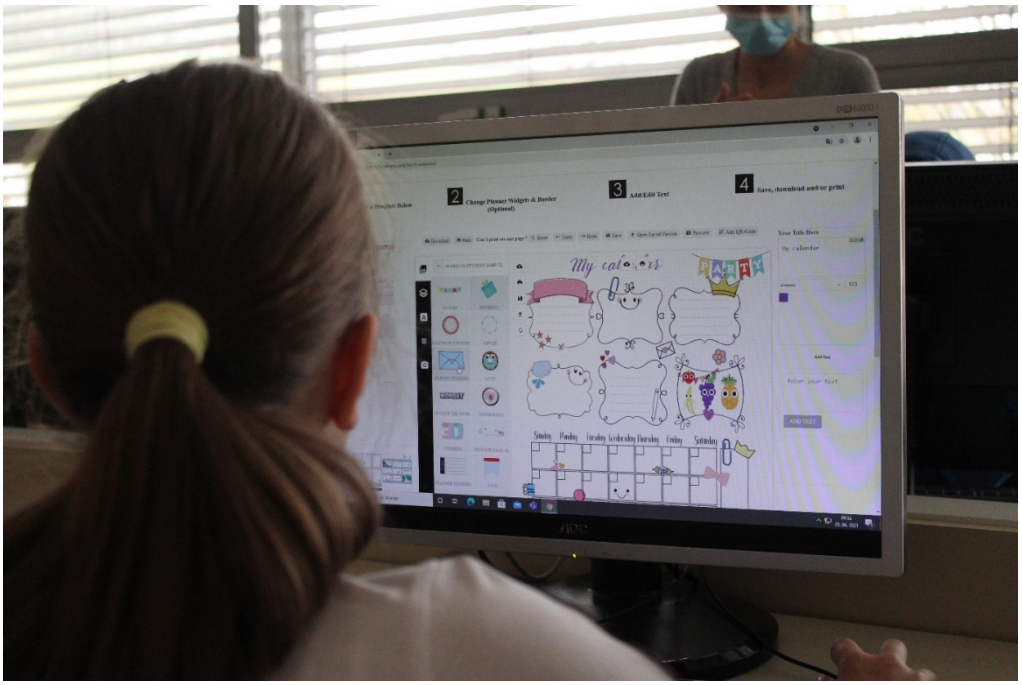
Ko je treba opraviti veliko stvari, ko nas čaka ogromno ocenjevanj in snovi, se včasih prestrašimo in se stvari sploh ne znamo lotiti na ustrezen način. Zdi se nam, kot bi morali pojesti slona. Da bi se učenci v taki situaciji lažje znašli in se usmerili proti cilju, jih je ta delavnica na igriv način učila, kako se lotiti težke situacije, spoznali so tehnike pomnjenja (npr. s pomočjo nesmiselne zgodbe), tehnike za urjenje pozornosti, pomen sodelovanja …

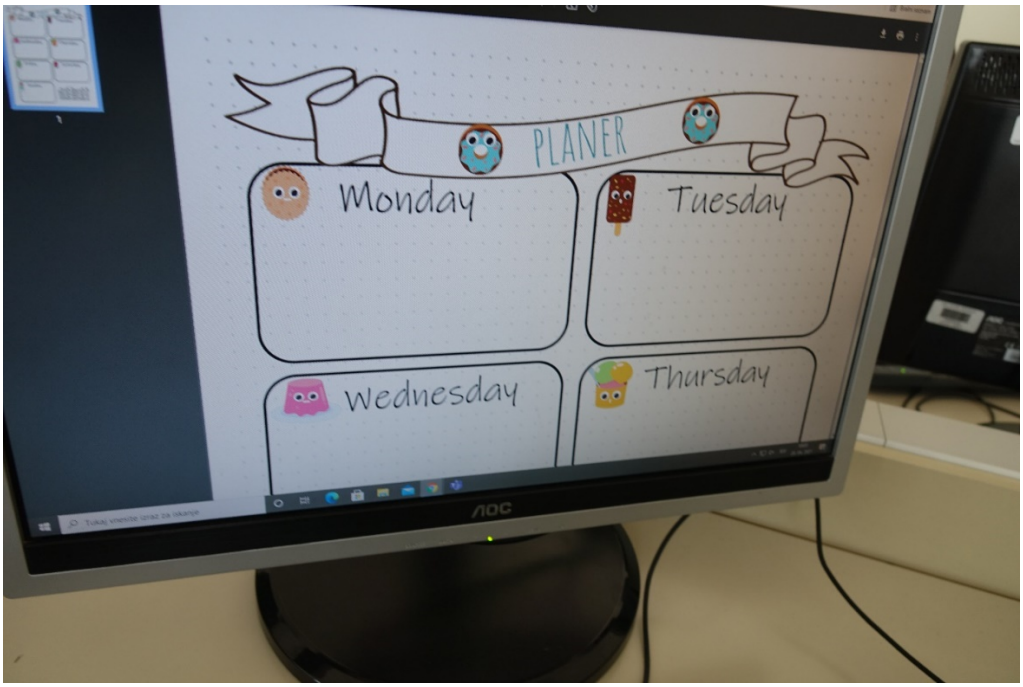
Vse dejavnosti so bile izvedene skozi igro, npr. palača spomina, igra z baloni med hrbti, intervju, pri katerem ne sme biti odgovora »ja« in »ne«.



5. Načrtovanje učenja

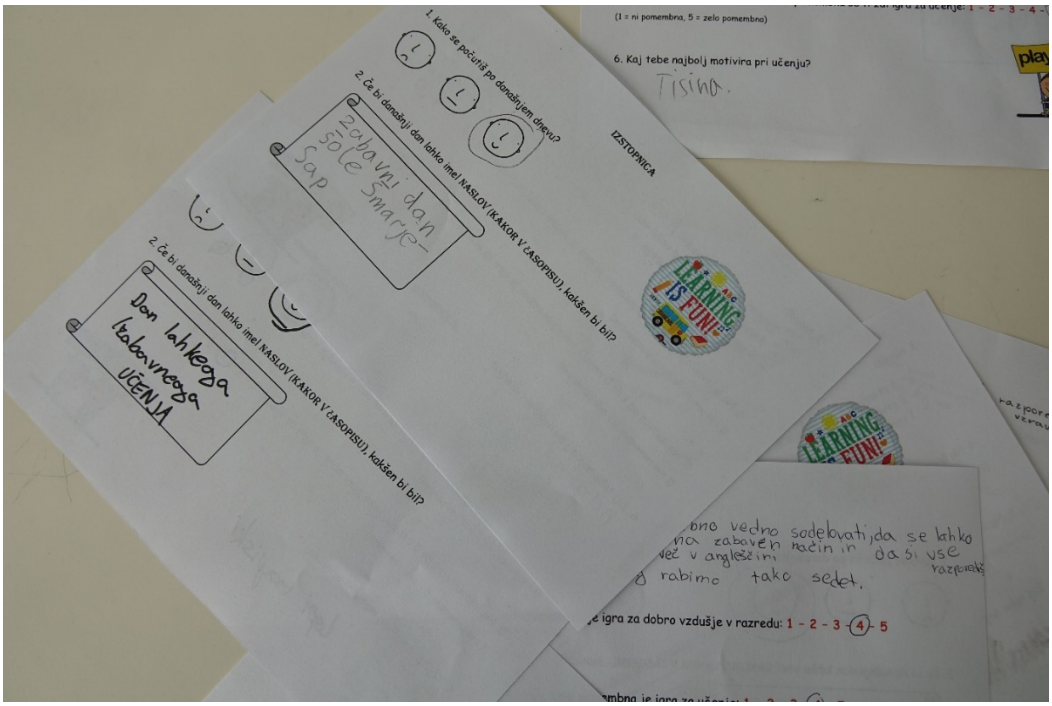
Učenci so se pogovorili o načrtovanju lastnega učenja: kako si urediti delovni prostor, kako načrtovati učenje in odmore in izdelati svoj tedenski, mesečni in dnevni urnik. Izdelava urnikov je potekala v računalniški učilnici s programom na spletni strani www.create.101planners.com. Svoje urnike so tudi izpolnili in povedali, kam si jih bodo pripeli. Sledila je refleksija narejenega: zakaj se je dobro držati urnika učenja in kako se ob tem počutijo.





Pridobivanje mnenj učencev

Po zaključku vseh delavnic so učenci izpolnili »izstopnico«, s katero smo pridobili mnenje o izvedenih dejavnostih in vplivu iger na učenje in pomnjenje ter splošno vzdušje v razredu. Spodaj je analiza posameznih vprašanj.



1. Kako se počutiš po današnjem dnevu?

36 učencev (88 %) je označilo vesel obraz, 5 (12 %) pa srednje zadovoljnega, kar pomeni, da so bili učenci po izvedenih dejavnostih zadovoljni in so se na koncu dneva dobro počutili. Niti eden učenec ni označil nezadovoljnega obraza.

2. Če bi današnji dan lahko imel naslov (kakor v časopisu), kakšen bi bil?

Učenci so dnevu dali naslednje naslove:

- *Učenci se učijo učiti*
- *Učenje malo drugače*
- *Najboljši dan / Super dan / Najboljši dan v šoli Šmarje - Sap za 6. razred / Lep dan / Končno zabaven učni dan*
- *Najboljši načini učenja*
- *Zabavno učenje / Učenje je zabava / Zabavni dan šole Šmarje - Sap*
- *Velike dogodivščine*
- *Učenje je igra*
- *Dan lahkega učenja / Učenje bi lahko bilo lažje*
- *Dan brez učenja*

Vsi ti naslovi kažejo na to, da so učenci spoznali, da je učenje lahko tudi zabavno in igrivo.

3. Napiši:

- **3 stvari, ki si se jih naučil:**
  - kako narediti urnik učenja
  - kako se učiti
  - kako se sprostiti in pomiriti
  - kako pravilno sedeti
  - kako izdelati žogico proti stresu
  - kako pojesti slona
  - kako se hitreje učiti
  - kako se učiti na zabaven način
  - da moraš imeti prostor pri učenju urejen
  - da je pri učenju treba biti zbran in organiziran
  - da je sodelovanje pomembno
  - da stvari rešujemo skupaj
  - da je motivacija pomembna
  - da je učenje lahko zabavno
  - da sem zelo hiter
  - angleščino
  - ustvarjanje
  - pridevnike in sklone
  - zmagati
  - pomen dihanja za učenje

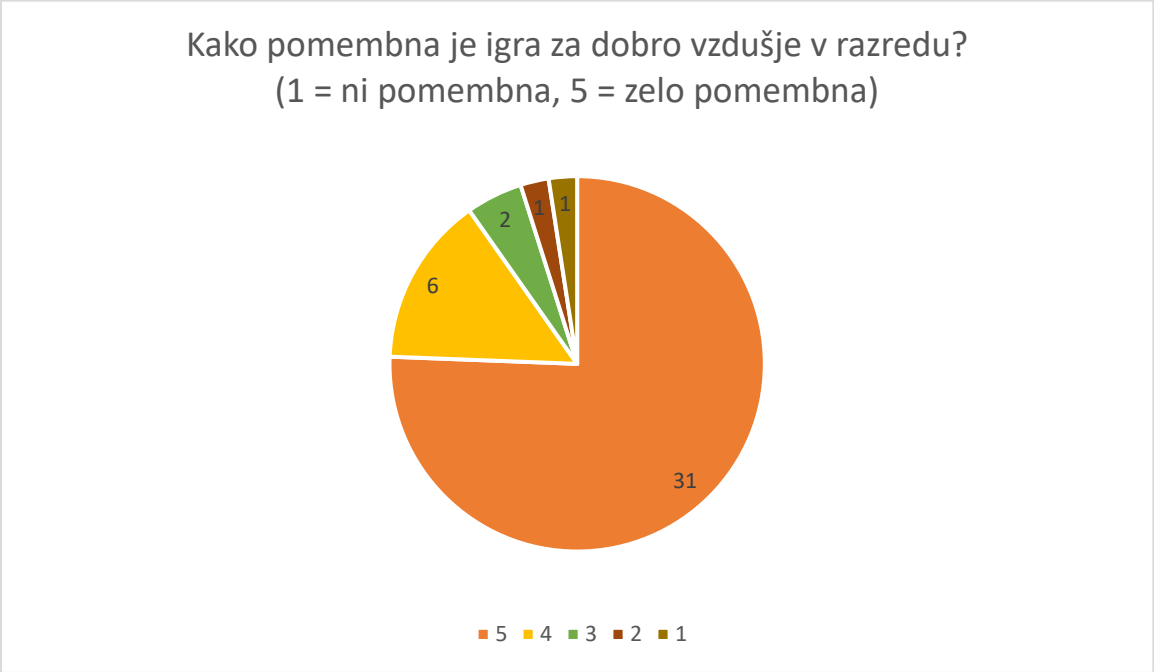
- **2 stvari, o katerih bi rad vedel več:**
  - kako se učiti med športom
  - kako se naredi več žogic proti stresu
  - kako izklopiti telefon
  - o planetih / o vesolju
  - o urniku učenja
  - o programiranju
  - o angleščini
  - o geografiji

- **1 vprašanje, ki se ti še poraja:**
  - Kako se spraviti k učenju?
  - Zakaj se je tako težko učiti?
  - Kako pojesti slona?
  - Ali bo še kak tak dan?
  - Kako je biti v vesolju?
  - V kakšnem vrstnem redu so planeti?

– Zakaj je način sedenja pomemben?

4. Na lestvici od 1 do 5 označi, kako pomembna je igra za dobro vzdušje v razredu (1 = ni pomembna, 5 = zelo pomembna).

- 31 učencev (76 %) je pomen igre za vzdušje v razredu ocenilo z oceno 5 (zelo pomembna).
- 6 učencev (15 %) je pomen igre za vzdušje v razredu ocenilo z oceno 4.
- 2 učenca (5 %) sta pomen igre za vzdušje v razredu ocenilo z oceno 3.
- 1 učenec (2 %) je pomen igre za vzdušje v razredu ocenil z 2.
- 1 učenec (2 %) je pomen igre za vzdušje v razredu ocenil z 1 (ni pomembna).



5. Na lestvici od 1 do 5 označi, kako pomembna je igra za učenje (1 = ni pomembna, 5 = zelo pomembna).

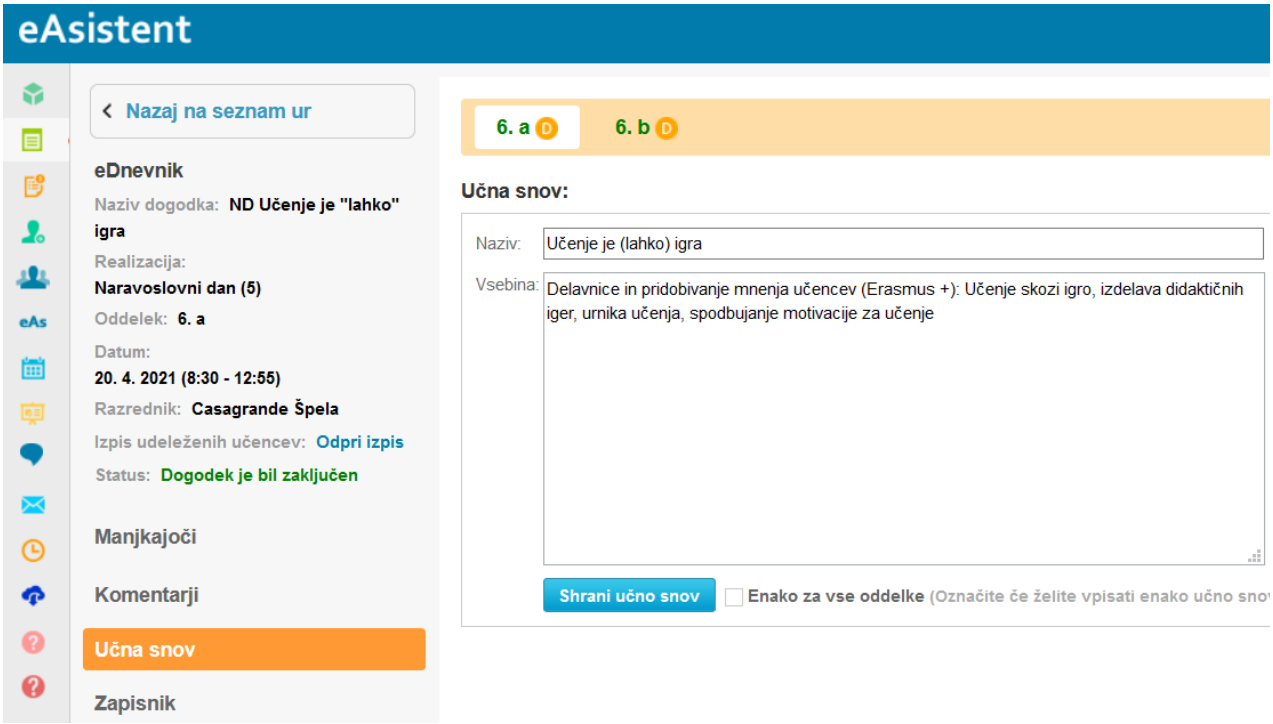
- 26 učencev (63,5 %) je pomen igre za učenje ocenilo z oceno 5.
- 10 učencev (24,5 %) je pomen igre za učenje ocenilo z oceno 4.
- 2 učenca (5 %) sta pomen igre za učenje ocenila z oceno 3.
- 1 učenec (2 %) je pomen igre za učenje ocenil z 2.
- 2 učenca (5 %) sta pomen igre za učenje z oceno 1.

6. Kaj tebe najbolj motivira pri učenju?

Zapisani odgovori o motivaciji si sledijo v vrstnem redu po pogostosti odgovora (od najbolj pogostega k najmanj pogostem; debelo označeni odgovori so se pojavili večkrat):

- **glasba**
- **igra**
- **ocene**
- **mami**
- **da sem potem lahko prost / odmori**
- **nagrada**
- mir
- lepi zapiski
- piflanje
- da nekaj pomaga
- misel na mojo prihodnost
- živali
- skupinsko delo

Vprašalnik za pridobivanje mnenj učencev na podlagi izvedenih dejavnosti je pokazal, da so **učenci bolj motivirani za učenje, če je v proces učenja vključena igra**. Kar 88 % učencev igri pri učenju pripisuje velik pomen (ocena 4 ali 5). Še več (91 %) jih meni, da je **igra pomemben dejavnik pri oblikovanju vzdušja v razredu in z njim povezane socialne klime**. Ugotovimo še, da učence najbolj motivira glasba, takoj za njo pa je igra. Žal pa še vedno dokaj velik del učencev prisega na zunanjo motivacijo (ocene, starši, nagrada).


eAsistent
Nazaj na seznam ur
eDnevnik
Naziv dogodka: ND Učenje je "lahko" igra
Realizacija:
Naravoslovni dan (5)
Oddelek: 6. a
Datum:
20. 4. 2021 (8:30 - 12:55)
Razrednik: Casagrande Špela
Izpis udeleženih učencev: Odpri izpis
Status: Dogodek je bil zaključen
Manjkajoči
Komentarji
Učna snov
Zapisnik
6. a D
6. b D
Učna snov:
Naziv: Učenje je (lahko) igra
Vsebina: Delavnice in pridobivanje mnenja učencev (Erasmus +): Učenje skozi igro, izdelava didaktičnih iger, urnika učenja, spodbujanje motivacije za učenje
Shrani učno snov
Enako za vse oddelke (Označite če želite vpisati enako učno sno