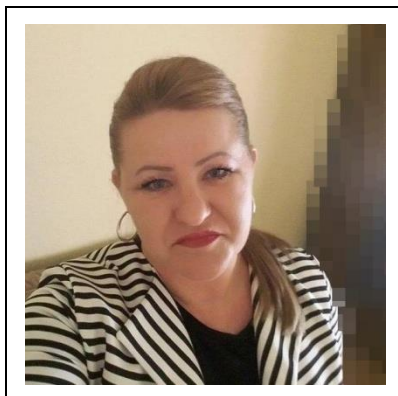


1. LIČNI PODACI

- a. IME I PREZIME
Snežana Stević
- b. ADRESA
- c. TELEFON
- d. E-MAIL ADRESA
snezastevic12@gmail.com
- e. ZVANJE
Profesor razredne nastave

2. RADNO MJESTO

- a. Naziv ustanove:
JU OŠ „Aleksa Šantić“ Osmaci
- b. Adresa:
Osmaci bb 75 406
- c. Telefon:
056 337 303
- d. Posao koji obavljate:
učiteljica
- e. Razred ili uzrast djece sa kojom radite:
Treći razred
- f. Godine staža:
16 godina

3. MOJA PEDAGOŠKA UVJERENJA

Igra povećava motivaciju, izaziva veću pažnju, učenje čini zanimljivijim, a naučene sadržaje kroz igru dijete duže pamti i lakše primjenjuje.

INOVATIVNA PRAKSA

NASLOV/NAZIV:

IGRE NA PAPIRU KAO IZVOR ZNANJA I PRIJATELJSTVA

KRATAK OPIS PRAKSE
(do 200 riječi - jedan paragraf):

Grčki historičar Herodot (5. vijek prije n.e.) tvrdi da su društvene igre nastale u Maloj Aziji. Poreklo i vrijeme njihovog nastanka je, po svemu sudeći, nemoguće utvrditi. U proteklih tridesetak vijekova, kroz razvoj mnogobrojnih civilizacija, nastalo je bezbroj igara koje su prilagođavane



	<p>vremenima i narodima.</p> <p>Iz tog sanduka sa blagom sam zgrabila neke igre na papiru, prilagodila pravila, integrisala nastavne sadržaje, a u proces igre uvukla svoje učenike i njihove roditelje, druge nastavnike iz škole i njihove učenike. Igrali smo se u toku nastavnog procesa, u okviru domaćih zadataka, na sastancima stručnih organa škole, organizovali turnire na školskom nivou. Broj igara i igrača se stalno povećavao, a nivo znanja, raspoloženja i saradnje je rastao.</p>
KATEGORIJA (Molim Vas da označite odgovarajuću kategoriju)	Učiteljice razredne nastave u osnovnim školama

DETALJAN OPIS:

POLAZIŠTA (*Šta je prethodilo opisanoj praksi; kako je izašlo došlo do primjene opisane prakse?*)

Moramo priznati i suočiti se sa činjenicom da tehnološka era uzima svoj danak. Djeca sve manje čitaju, imaju lošiji rukopis, pažnja im je loša, kao i sposobnost pretraživanja, selekcije i upravljanja informacijama. Ubrzavanje vremena podmuklo krade prilike za razmjenu, za zajedničke trenutke. Ovakvi problemi su izazov za dašanjeg edukatora u iznalaženju strategija. Za uspostavljanje i jačanje veze između znanja, informacija, emocionalnih i socijalnih dimenzija koristila sam igre na papiru.

CILJ I ŽELJENI ISHODI (*sa kakvim ciljem ste realizovali navedenu praksu; šta ste željeli postići*)

Cilj prakse je u igre na papiru, koje su nastajale širom svijeta, integrisati nastavni sadržaj radi povećanja motivacije učenika za učenje i stvaranje uslova za trajnije i prijemljivije znanje.

- Povećavati nivo pažnje i koncentracije učenika;
- Domaće zadatke učiniti zanimljivijim, bezbolnim;
- Uticati na to da roditelji i djeca provode više i kvalitetnije vrijeme u igri;
- Jačati saradničke odnose između nastavnika;
- Njegovati zdrav takmičarski duh;

Po realizovanom projektu željela sam da se učenici raduju učenju, samostalno izradjuju zadatke koje ubacuju u modele igrica; druže se, pomažu jedni drugima, uvažavaju tuđe mišljenje i sposobnosti, njeguju i razvijaju lična interesovanja i kvalitete; redovno rade domaće zadatke i provode više vremena sa radoditeljima u zabavi, igri i prijatnoj atmosferi.

DETALJAN OPIS REALIZACIJE (*Opis postupaka i koraka u realizaciji. U tekstu naznačite naziv i broj priloga koji se odnosi na taj segment/fazu realizacije.*)

U prvom razredu smo početno čitanje i računanje savladavali uz pomoć igara na tlu, pa smo i drugi razred smo ušli poletni, optimistični i otvoreni za nove izazove. Zadovoljna prethodnim rezultatima, smatrala sam da sa igrom u nastavi treba nastaviti. Na prvom roditeljskom sastanku sam roditeljima i učenicima iznijela svoje namjere i demonstrirala tri igrice na papiru (za koje sam smatrala da su roditeljima već poznate). Kada su posle 90 minuta igre i zabave nerado napustili učionicu znala sam da samo na pravom putu. Okvirno smo dogovorili pravila (Mjesečno dva – tri



puta ću slati nove šablone igrice sa uputstvima na kojima će roditelji sa djecom raditi domaće zadatke). Uz šablone i pravila igre sa ubačenim nastavnim sadržajem stajala su i uputstva s kim dijete treba prvo da odigra igru. Primjer: prvu igru odigraj sa mamom, drugu sa mamom protiv tate, treću sa sestrom ili bratom, dedom, bakom... Na ovaj način se porodične veze jačale i svi članovi porodice uključivali u saradnju. Da bi osigurali pobjedu nad ostalim članovima porodice, u učionici smo otvorili *Pametni kutak*. Pametni kutak je naša razredna biblioteka- sto, sa klupicama, na koji smo od kuće i biblioteke donosili knjige, enciklopedije, novine, atlase, karte, časopise. Svaki slobodan trenutak djeca su provodila prelistavajuću sadržaje i upijali informacije koje bi iskorstili za formiranje *teških pitanja* za saigrače.

Kada se posle par sedmica javilo interesovanje i kod učenika drugih razreda za igrama na papiru, na sastancima stručnih organa sam ostalim nastavnicima predstavila igrice, pravila, cilj i namjere. Ubrzo je cijela škola postala ozbiljna igraonica. Osnovala sam sekciju pod nazivom *Igrom do znanja*, a za učenike od drugog do devetog razreda organizovala par turnira u stonim igrama. Prednost igara na papiru ili stonih igara je u tome što su potrebni samo papir, olovka i dobra ideja, a zabava i informacije su zagantovani.

EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI (*Koje ste rezultate postigli? Kako to znate i čime možete potkrijepiti?*)

Početkom prvog razreda, mjerila sam koncentraciju učenika i testovi su pokazali da više od polovine učenika slabo koncentrisano. Na kraju drugog razreda, isti testovi su pokazali izuzetan napredak i prosječnu koncentrisanost.

Učenici, traže domaće zadatke i vrijeme provode sa porodicom i drugovima u igru. Odlaze jedni drugima u posjete, kako bi odigrali neku od igara.

Pojačana je saranja između nastavnika. Na sjednicama stručnih aktiva se analiziraju i razmjenjuju rezultati postignuti uvodjenjem igrice u nastavni proces.

Roditeljski sastanci su posječeni, kreativni, dinamični.

Školske turnire u stonim igrama učenici iščekuju u nestrpljenju i rado učestvuju.

Interesovanje za dolazak na vannastavne aktivnosti je izuzetno i zabilježeno u Dnevnici rada.

Učionica je mjesto gdje odzvanja smijeh i rastu pametne glave.

Dodatni komentari i sugestije drugim nastavnicima koji bi željeli implementirati vašu ideju

Sadržaji naučeni kroz igru se duže pamte i lakše primjenjuju. Korišćenje igre u nastavnom procesu zahtijeva veliki angažman nastavnika. Nastavnici moraju znati zašto i kada uvode igru u nastavu i šta žele time postići. Jako je bitno igru prilagoditi učenicima – da zadaci ne budu prelaki, ni preteški. Da bi igra bila dinamična, zadaci ne bi trebali biti ni predugački. Takođe treba procijeniti koliko će vremena igra trajati, a da ne postane dosadna. Igre se mogu koristiti kod ponavljanja, usvajanja određenih sadržaja, uvježbavanja ili kao uvod u novo gradivo. Mogu se primjenjivati u individualnom radu, radu u parovima ili grupnom radu. Imajući u vidu ove činjenice, nastavnici treba da promisle i olakšaju učenje uvodjenjem igre u nastavni proces na ispravan način.



PRILOZI

Molimo vas da vaši prilozi sadrže samo neophodne materijale koji su potrebni kako bi ilustrovali vašu praksu ili kako bi omogućili drugim nastavnicima da je primjene. Maksimalan broj fotografija koje šaljete u prilogima je 20, a broj videozapisa je 2.

Vaše priloge dostavite zajedno sa prijavom na mail adresu nedim@coi-stepbystep.ba

Molimo vas da priloge imenujete tako da postoji jasna poveznica sa praksom koju aplicirate:

Vaše ime_broj priloga (NedimKrajišnik_prilog01)

