

## **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**

Učiteljica: Tamara Jovičić

Razred in oddelek: 5.a

Tema: Mnenja učencev o uvajanju igre v učno uro in izmenjavi učencev

Datum: 12. 3. 2021

V petek, 12. 3. 2021 smo pri razredni uri v 5.a izvajali socialne igre, s pomočjo katerih smo ugotavljali mnenja učencev o uvajanju igre v učno uro in o izmenjavi učencev oziroma potovanjih k vrstnikom v drugo državo Evrope.

Učno uro smo začeli s kratko igro »dan – noč«, v kateri smo učencem prebrali trditve. V kolikor se s trditvijo strinja je »dan«, v kolikor pa se ne strinja je »noč«.

Trditve so bile:

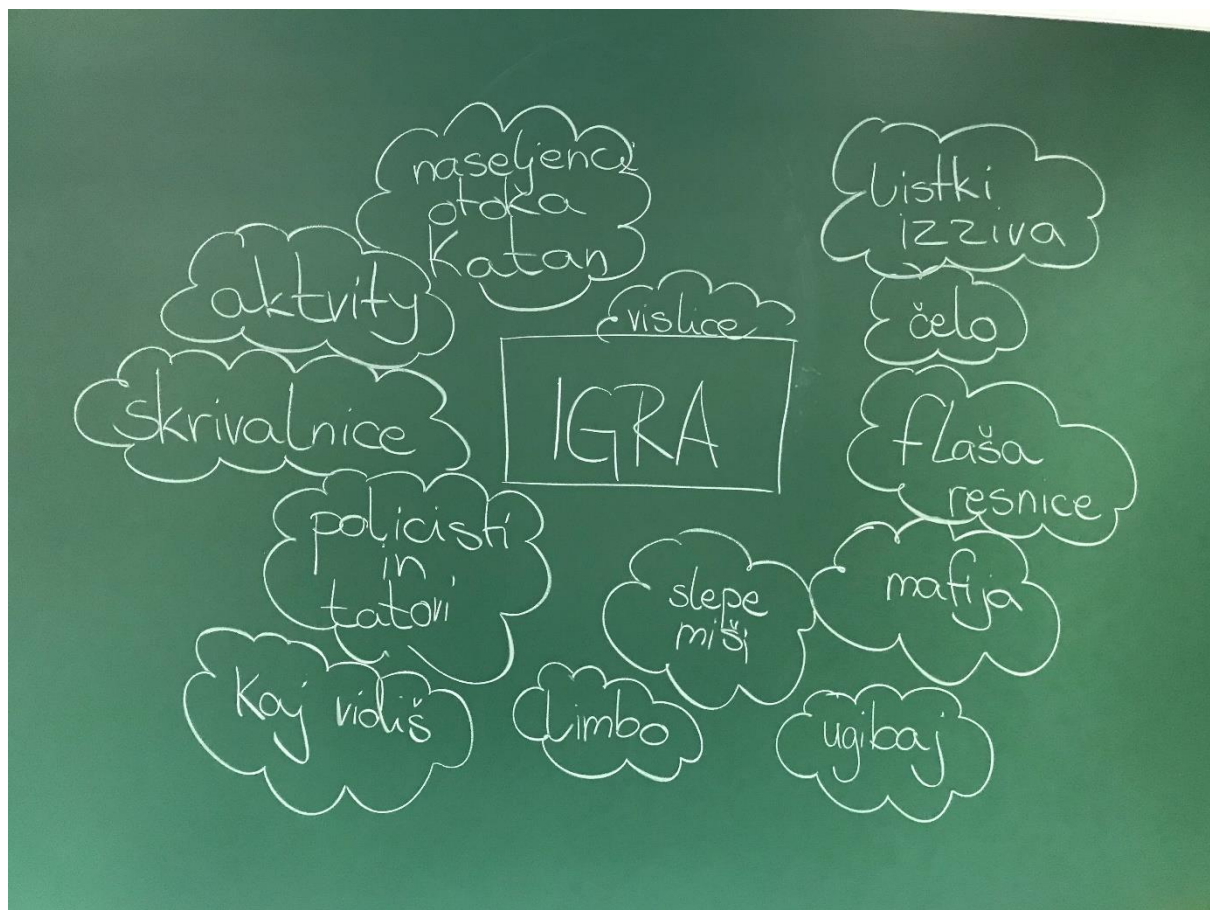
- Rad/a hodim v šolo. (13 dan)
- Rad/a se učim. (10 dan, 3 noč)
- Moj najboljši prijatelj/prijateljica hodi v isto šolo kot jaz. (12 dan, 1 noč)
- Moj najboljši prijatelj/prijateljica hodi v isti oddelek kot jaz. (10 dan, 3 noč)
- Doma rad/a raziskujem tisto, kar smo se v šoli naučili. (13 dan)
- Menim, da bi se lahko več igrali v šoli. (13 dan)
- Želim si, da bi se več naučil/a v šoli. (10 dan, 3 noč)
- Želim si manj domače naloge in učenja doma. (11 dan, 2 noč)
- Zanimivo mi je, če sem pri uri aktiven/a, odgovarjam na vprašanja učitelja in sodelujem. (13 dan)
- Rad/a imam šport. (11 dan, 2 noč)
- Rad/a imam matematiko. (9 dan, 4 noč)



- Rad/a imam naravoslovje in tehniko. (4 dan, 9 noč)
- Rad/a imam družbo. (8 dan, 5 noč)
- Pri vsakem šolskem predmetu se lahko veliko naučimo skozi igro. (13 dan)

Po uvodni igri smo se s pomočjo metode možganska nevihta pogovorili o tem, katere igre se učenci najraje igrajo in bi jih hkrati lahko vpeljali v pouk vseh predmetov.

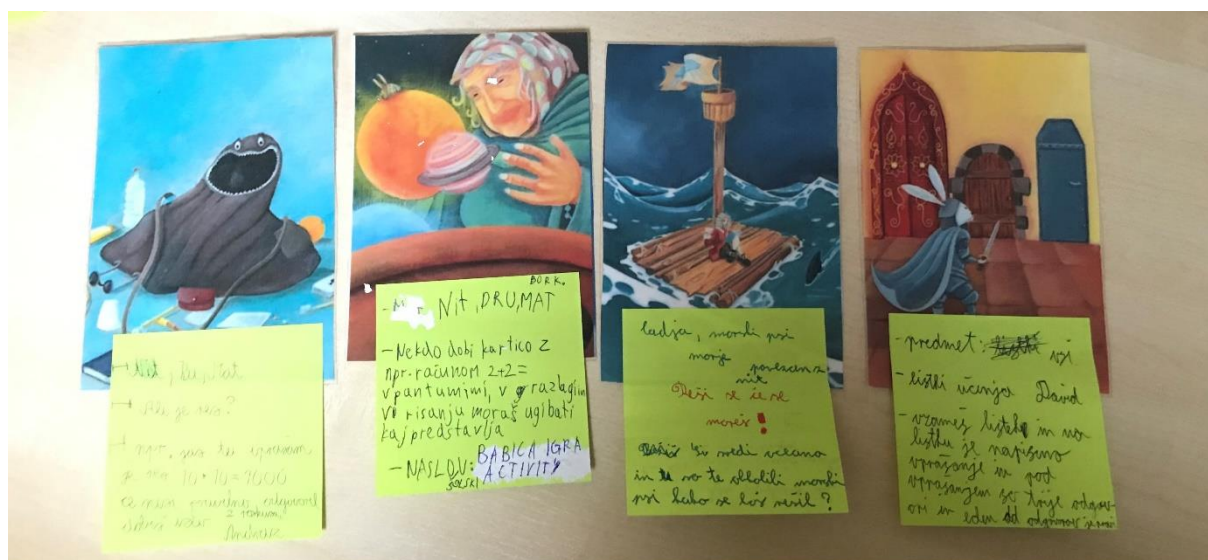
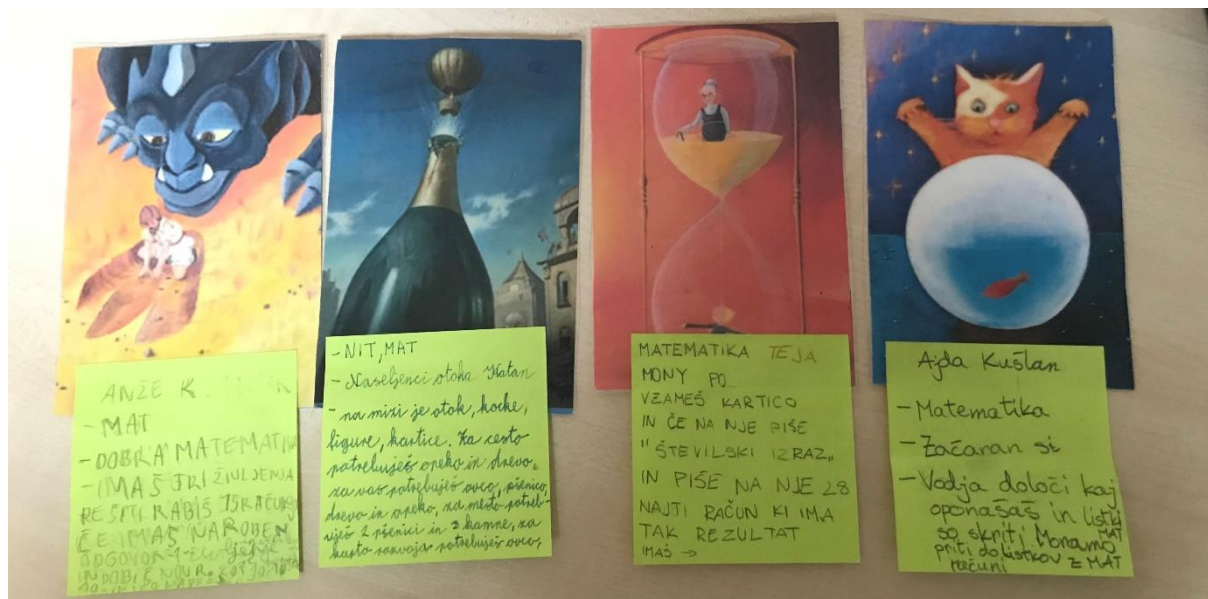
Odgovori učencev:



Po možganski nevihti so učenci imeli nalogo, da izbrano igro vpeljejo v pouk. Zamisliti so si morali igro, ki ne bi bila navadna igra, temveč bi se skozi igranje tudi učili. Igro bi uporabili namesto klasičnega pouka, branja in zapisovanja v zvezke. Kmalu so ugotovili, da brez slednjega pravzaprav ne gre in da igro lahko uporabijo pri npr. uvodu v učno uro, utrjevanju znanja ali ponavljanju pred ocenjevanjem. Učenci so najprej izbrali eno od Dixit kart, s pomočjo katere bi lahko opisali igro ter zapisali: naslov igre, pri katerem predmetu bi jo uporabili in potek.

Učenci so ostalim pokazali sliko na Dixit karti in pojasnili svoje odgovore.

Največ učencev je oblikovalo igro, ki se igra z različnimi karticami za utrjevanje znanja. Nekateri učenci so oblikovali prirejeni igri resnica ali izziv in activity. Večina učencev se je posvetila igri, ki bi jo lahko uporabili pri matematiki in NIT.



Vsi otroci na svetu imajo raje igro kot učenje, a brez učenja žal ne gre – zato je idealno, če se skozi igro kaj naučimo. Učenci so se z navedenim strinjali, zato smo jih povprašali, v katero državo Evrope bi potovali in preživeli nekaj časa z vrstniki. Z njimi bi se lahko igrali vse igre, ki so jih navedli. Zanimalo nas je zakaj ravno ta država. Odgovori so bili:

- Islandija, ker je cela država obdana z morjem, ima gezirje, vulkane in zelo zanimiv jezik.
- Finska, ker je kot iz pravljice in ima veliko čistih jezer.
- Latvija, ker so vsi blond tako kot jaz in se ne bi veliko razlikoval od sošolcev.
- Poljska, ker je to moja država.
- Kosovo, ker sem se iz Kosova preselil in ga pogrešam.
- Lihtenštajn, ker je tam zelo dober avanturistični park, ki sem ga obiskala z družino.



- Portugalska – zaradi jezika, ki je zanimiv in ga govorijo tudi na drugem kontinentu, v Braziliji.
- V Španijo oziroma na Tenerife zaradi vulkana in naravnih lepot.
- Na Hrvaško, ampak obvezno na morje.
- V Italijo, saj bi lahko vadil italijanski jezik, ki se ga učim.

Ugotovimo, da učence zanimajo tuji jeziki, naravna bogastva tujih držav in različnost med Slovenci ter drugimi narodi, kar je dobra iztočnica za načrtovanje bodočih izmenjav učencev.





[Nazaj na seznam ur](#)

## Obremenjenost - 5. a

T S Č P S N P T S Č P  
Legenda

**eDnevnik**  
Oddelek: **5. a**  
Učitelj: **Jovičić Tamara**  
Predmet: **Razredna ura (RU)**  
Zaporedna št. učne ure: **25/35.00**  
Ura: **6. ura**  
Čas: **13:00 - 13:45**  
Datum: **Petek, 12. 3. 2021**  
Učilnica: **U9-1**  
Reditelji: **A. Ferincek, M. Filipič**  
Razrednik: **Jovičić Tamara**

### 5. a

**KOMUNIKACIJA** Navodila Videokonferenca

**Učna snov:**  
Naziv: Družabne igre  
Opis: Mnenja učencev - kako, kam in zakaj vključiti igro v učni proces?  
Erasmus+ projekt Učenje je (lahko) igra  
[Shrani](#)

**Realizirana učna snov**  
25. Družabne igre  
Realizirana: 12. 3. 2021 - 6 ura  
Realizirala: Jovičić Tamara  
Mnenja učencev - kako, kam in zakaj vključiti igro v učni proces?  
Erasmus+ projekt Učenje je (lahko) igra

**Priponke** [Urejanje priponk](#)  
*Z uporabo modula Letna priprava, si lahko poenostavite delo, tako da naložite razne datoteke (Word, Excel, Powerpoint, Pdf itd.) in jih med učnimi urami odprete in pregledujete.  
S klikom na to besedilo vas bo preusmerilo na **letno pripravo**, kjer lahko*