



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 ZABAVNIH IGARA ZA UČIONICE



HEALTH, OPENNESS,
AND PROSPERITY
EDUCATION FOR SCHOOLS

HOPE4schools

Obrazovanje o zdravlju, otvorenosti i prosperitetu za škole

2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401



Sufinansira
Evropska unija

Podrška Evropske unije za izradu ove publikacije u okviru projekta HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 ne predstavlja odobranje sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za svako korišćenje informacija koje se tamo nalaze.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 ZABAVNIH IGRE ZA UČIONICE (PLUS PREDNOSTI I PRIMERI)

Jamie Birt

Ažurirano 4. februara 2023

Džejmi Birt je trener za karijeru sa 5+ godina iskustva i pomaže onima koji traže posao da navigiraju potragu za poslom kroz individualne treninge, vebinare i događaje. Ona je motivisana misijom da pomogne ljudima da pronađu ispunjenje i pripadnost u svojim karijerama.

Ruka pomera šahovsku figuru na tabli.

Igre u učionici nisu samo zabavan dodatak nastavnim planovima, već mogu pomoći i nastavnicima da uspostave bolje odnose sa svojim učenicima, dok im pomažu da unaprede neophodne veštine. Mnoge učioničke igre se mogu prilagoditi vašem nastavnom planu i programu i nivou razreda vaših učenika tako da možete uvesti aktivnost koja je prava za vašu učionicu.

U ovom članku raspravljamo o igrama u učionici i njihovim prednostima i pogledaćemo 20 igara u učionici koje možete razmotriti za svoj razred.

PREDNOSTI UČIONIČKIH IGARA

Igre u učionici su odličan način za kreiranje dobro zaokruženih planova časova. Evo nekih prednosti korišćenja igara u učionici:

Podstiče kreativno izražavanje: Mnoge učioničke igre uključuju umetničku komponentu, omogućavajući učenicima da razviju svoje originalne ideje i kreativno se izraze.

Omogućava različite stilove učenja: Možete da koristite igrice u učionici da biste uključili različite stilove učenja u svoj nastavni plan i program. Na primer, neki učenici efikasnije uče veštine učestvujući u nekoj aktivnosti umesto čitanjem ili pisanjem teksta.

Pomaže učenicima da se prilagode školi: Igre mogu postati strategija za pomoć učenicima da se prilagode nakon što provode vreme van učionice. Takođe može pomoći učenicima koji su novi u školi.

Stvara udobno okruženje za učenje: možete da koristite igre da biste se povezali sa učenicima, kreirali smernice za učionicu i promovisali udobnu i prijatnu atmosferu za učenje novih veština.



Sufinansira
Evropska unija

Podrška Evropske unije za izradu ove publikacije u okviru projekta HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 ne predstavlja odobranje sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za svako korišćenje informacija koje se tamo nalaze.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Podstiče interakciju: Igre su odličan način da učenici komuniciraju jedni s drugima na zabavan i opušten način. Ovo može biti posebno korisno za stidljive ili introvertne učenike.

Podstiče timski duh: Učenici koji rade u timovima nauče vrednost timskog igrača i kako doprinosi jedne osobe mogu koristiti celom timu. Veštine timskog rada takođe mogu pomoći studentima da rade efikasnije u okviru studijskih grupa.

5 IGRE KOJE POMAŽU UČENICIMA U ISTRAŽIVANJU I STUDIJSKIM VEŠTINAMA

1. Takmičenje u učenju

Ova igra može pomoći učenicima da prouče sadržaj lekcije i brzo analiziraju informacije, što je čini korisnim za pregled materijala za testiranje. Nacrtate dva kruga na tabli ili platnu projektora i označite jedan sa „Da“, a drugi sa „Ne“.

Podelite učenike u dva tima i pozovete po jednog predstavnika iz svakog da sasluša izjavu i odluči da li je istinita ili netačna. Prvi učenik koji dodirne krug sa tačnim odgovorom pobeđuje u krugu za svoj tim.

2. Pronađite tragove

Tokom ove tempirane igre, učenici mogu da vežbaju svoju koncentraciju i komunikacijske veštine dok proučavaju nastavni materijal. Navedite nekoliko pojmova ili imena na malim komadićima papira i svakom dodeljujete određenu količinu poena.

Radeći u timovima, jedan učenik bira reč i daje svojim saigračima tragove, a da je ne izgovori. Njihov cilj je da identifikuju što više reči. Tim koji ima najviše posle 60 sekundi pobeđuje u rundi.

3. Pronađite objekat ili sliku

U ovoj fizičkoj aktivnosti učenici mogu naučiti istraživačke veštine dok uče komponente učionice. Obezbedite listu objekata ili slika u učionici i podesite tajmer na tri minuta dok ih učenici traže.

Takođe možete sakriti matematičke jednačine po sobi i uputiti učenike da ih reše u određenom vremenskom okviru. Možda će biti od pomoći dati dodatne smernice za pronalaženje objekata kako bi se podstakao timski rad i konstruktivno istraživanje.

4. Takmičenje u kategoriji

Tokom ove igre učenici koriste svoju bazu znanja da nauče kako da povežu zasebne pojmove. Navodite teme i srodne kategorije, a zatim usmeravate timove učenika da smisle reči povezane sa tim koje počinju nasumično odabranim slovom.

Na primer, jedna tema bi mogla biti „svemir“, a srodna kategorija bi mogla biti „planete“. Ako je dodeljeno slovo "M", planeta bi mogla biti Mars. Možda bi bilo od pomoći dizajnirati sistem bodova zasnovan na različitim parametrima kao što je složenost reči.

5. Bingo



Sufinansira
Evropska unija

Podrška Evropske unije za izradu ove publikacije u okviru projekta HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 ne predstavlja odobranje sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za svako korišćenje informacija koje se tamo nalaze.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Ovu igru možete koristiti da pregledate sadržaj lekcije i pomognete studentima da uče za ispite, posebno kada podučavate reči iz rečnika ili tablice množenja. Za svakog učenika pripremate mrežu sa različitim pitanjima ili matematičkim izrazima.

Zatim čitaju stavke sa odgovarajuće liste i učenici slušaju svoje opcije, označavajući mrežu tačnim odgovorom. Učenik koji označi celu svoju mrežu sa najviše tačnih odgovora pobeđuje u krugu.

3 IGRE KOJE JAČAJU PAMĆENJE

1. Zapamtite predmete

Ova igra može biti zanimljiv način za uvođenje nove teme sa puno relevantnih alata i materijala kao što je hemija. Postavite najmanje 15 različitih predmeta na sto u učionici i učenici ih proučavaju u određenom vremenskom okviru.

Nakon toga, pokrivete predmete i tražite od učenika da se prisete određenih detalja o njima i objasne koju svrhu bi mogli da ispune. Takođe možete da zamolite učenike da gledaju slike na ekranu projektora.

2. Završite rečenicu

Ovu igru možete koristiti da naučite učenike pamćenju i koncentraciji, posebno ako su na nivou srednje škole. Napišete polovinu rečenice na tabli kao što je „Odlazim na odmor i donosim“, nakon čega sledi prazan prostor za drugu polovinu.

Prvi učenik dodaje stavku na listu kao što je „Idem na odmor i dovodim svog psa“. Nakon toga, svaki učenik ponavlja sve prethodne dodatke pre nego što uključi svoje.

3. Zamenite broj

Tokom ove igre učenici mogu da vežbaju veštine koncentracije i nauče važne skupove brojeva. Odaberete jedan broj i zamenite ga zvukom ili rečju poput „zing“ ili „zujanje“.

Zatim učenici čitaju brojeve naglas i koriste zamenu umesto izabranog broja. Ako učenik kaže broj umesto zamene, izlazi iz igre dok ne počne sledeći krug.

5 IGRE ZA UNAPREĐIVANJE KOMUNIKACIJSKIH VEŠTINA I TIMSKOG RADA

1. Šarade

U igri šarada, učenici mogu da proučavaju reči iz rečnika i nauče veštine javnog govora kroz fizičke vežbe. Jedan učenik izvodi radnje ili pokrete povezane sa rečju dok je njihovi drugovi iz razreda naglas pogađaju. Osoba koja pogodi tačnu opciju dobija sledeću reč koju treba da izvede.



Sufinansira
Evropska unija

Podrška Evropske unije za izradu ove publikacije u okviru projekta HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 ne predstavlja odobranje sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za svako korišćenje informacija koje se tamo nalaze.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Na primer, ako je reč „debata“, onda bi učenik mogao da simulira razmenu sa drugom osobom. Možete dodati element timskog rada tako što ćete podeliti razred u grupe i uputiti ih da samo pogađaju reči za druge članove svog tima.

2. Opasnost

U ovom takmičenju učenici mogu da nauče timski rad i pregledaju sadržaj lekcije zarađujući poene. Pišete pitanja ili matematičke jednačine na indeksnim karticama i navodite tačke na drugoj strani kartice na osnovu težine sadržaja.

Razdvojite kartice u kategorije i stavite ih na ekran ili tablu da timovi izaberu i pokušaju da odgovore. Na primer, jedna kategorija mogu biti kvadratne jednačine i njena kartica od 500 tačaka ima više koraka, dok kartica od 100 tačaka ima vrlo malo.

3. Povežite se kroz priče

Ovu igru možete koristiti da ohrabrite učenike da se međusobno povežu i razmišljaju o svom ponašanju, posebno ako su u srednjoj školi. Možete pokupiti klupko prediva i podeliti ličnu anegdotu o situaciji u kojoj ste rešili problem i naučili nešto novo.

Zatim držite kraj uzice i dajte loptu učeniku, koji deli sopstvenu situaciju. Kada završe, drže se za konac i ponovo dodaju loptu, stvarajući fizički prikaz povezivanja sa drugim ljudima.

4. Zajedničko crtanje

U ovoj aktivnosti učenici mogu da nauče veštine timskog rada i iskažu svoju kreativnost. Svakom učeniku dajete list papira i pribor za pisanje, a zatim ga upućujete da nacrtava sliku u određenom vremenskom roku.

Nakon toga, učenik predaje svoj crtež drugom drugaru iz razreda i nastavlja crtež nekog drugog. Ovo se nastavlja sve dok učenik ne dobije svoj originalni umetnički rad i opiše ga ostatku razreda.

5. Definicija reči

U ovoj igri, učenici mogu produbiti svoje razumevanje relevantnih reči vokabulara, posebno opcija visokog nivoa. Vi birate reč i upućujete učenike da na papiru napišu ono što misle da je značenje.

Čitate definicije naglas i nalažete učenicima da glasaju koja opcija je najverovatnije tačna. Možda će biti od pomoći da se učenicima daju saveti tokom ove igre (npr. identifikuju poznate reči, itd.).



**Sufinansira
Evropska unija**

Podrška Evropske unije za izradu ove publikacije u okviru projekta HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 ne predstavlja odobravanje sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za svako korišćenje informacija koje se tamo nalaze.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

3 IGRE KOJE UKLJUČUJU VEŽBU

1. Dodajte objekat

U ovoj igri učenici mogu da vežbaju dok pregledaju važne pojmove i numeričke izraze. Razdvajate učenike u grupe i svakoj dajete mekani predmet ili malu loptu da baci nekoliko stopa.

Zatim otkrivete pitanje na koje učenik treba da odgovori pre nego što baci loptu nekom drugom, koji odgovara na sledeće pitanje. Kada svaki učenik u grupi završi sa prenošenjem predmeta, pobeđuje u krugu.

2. Četiri ugla

Ako imate veću učionicu, možete isprobati ovu igru da pomognete učenicima da potroše energiju. Instruktori dodeljuju imena četiri ugla sobe i upućuju učenike da izaberu ugao u kojem će stajati tokom određenog vremenskog okvira.

Nakon toga, najavljujete jedan od četiri ugla i učenici koji tamo stoje moraju izaći iz igre do sledeće runde. Poslednji učenik koji stoji u uglu je pobednik.

3. Freeze-dance

Ovu igru možete koristiti da pomognete učenicima da se pripreme za akademsku lekciju nakon odmora ili da pozitivno završe školski dan. Učenici pomeraju sve stolove i stolice na jednu stranu sobe dok vi postavljate zvučnik da pušta zabavnu muziku.

Uputite učenike da prestanu da pomeraju svoja tela kada pauzirate muziku u nasumičnom trenutku. Ako učenik nastavi da se kreće, izlazi iz igre za trenutnu rundu.

4 IGRE KOJE UNAPREĐUJU VEŠTINE REŠAVANJA PROBLEMA

1. Tajni istraživač

Ovu igru možete koristiti za podučavanje veštinama deduktivnog zaključivanja između akademskih lekcija. Napišete reč na tabli i izaberete jednog učenika da bude istraživač i napustite sobu dok izaberete drugog da bude tajni vođa.

Ovaj učenik koordinira ostale u radnji poput pljeskanja ili pevanja reči, koje menjaju svakih 30 sekundi. Kada se istraživač vrati u sobu, njihov zadatak je da utvrde ko je tajni vođa.

2. Takmičenje u slaganju

Na ovom takmičenju učenici mogu da nauče timski rad i vežbaju rešavanje problema. Podelite učenike u grupe i dajte im plastične čaše, gumicu i kanap.

Učenici vezuju komade kanapa za gumenu traku, po jednu za svakog člana tima, a zatim omotaju gumenu traku oko prve šolje. Njihov cilj je da smisle način da podignu šolje koristeći konopce kao tim i slažu ih u određeni oblik poput piramide.



Sufinansira
Evropska unija

Podrška Evropske unije za izradu ove publikacije u okviru projekta HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 ne predstavlja odobranje sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za svako korišćenje informacija koje se tamo nalaze.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

3. Izmisлите rešenje

Učenci mogu da igraju ovu igru tokom pauza kako bi vežbali rešavanje problema u timovima i naučili kako da kreiraju originalne ideje. Najavljujete problem koji učenici mogu da reše koristeći samo tri data objekta.

Možete koristiti kreativne primere kao što je spasavanje sveta od imaginarnog stvorenja ili situacije iz svakodnevnog života kao što je kako pomoći prijatelju da donese važnu odluku. Nakon određenog vremenskog okvira, svaka grupa predstavlja rešenje razredu, a zatim odgovara na pitanja o njemu.

4. Pogodi drugara/drugaricu iz razreda

Ovu igru možete koristiti da pomognete učenicima da povrate koncentraciju i vežbaju svoje veštine rešavanja problema nakon pauze. Učenici zatvaraju oči i stavljaju ruke na sto ispred sebe. Odaberete neke učenike da idu po učionici i nežno tapkaju druge učenike po rukama. Nakon toga, ovi učenici pogađaju koji drug iz razreda ih je tapkao po ruci i menjaju uloge ako je njihov odgovor tačan.

Izvor: <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/classroom-games>



Sufinansira
Evropska unija

Podrška Evropske unije za izradu ove publikacije u okviru projekta HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 ne predstavlja odobravanje sadržaja koji odražava stavove samo autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za svako korišćenje informacija koje se tamo nalaze.