

## Učenje preko igre do spoznavanja računalnika

### Learning Trought Play to Computer

Mojca Kogoj  
mojca.kogoj@siol.net

Igra je način, kako otrok spoznava zunanji svet,  
igra je za otroka učenje,  
igra je zanj resna oblika vzgoje,  
igra je nujno potrebna otroškemu organizmu,  
ki raste.

(Krupska)

#### Povzetek

*Otroci se praviloma vse, vsaj v zgodnjem otroštvu, učijo le na podlagi igre. Igra ima neke vrste posebnosti, po katerih se razlikuje od vseh drugih dejavnosti. Igra je svobodna spontana dejavnost, ki poteka brez katerekoli zunanje nujnosti. Igra poteka po notranji nujnosti, ta ima svojo logiko, ki je drugačna od logike zunanje realnosti, kakor jo dojemajo odrasli. Logika igre se kaže ravno v tem, da je v njej realnost predelana, in sicer v skladu z otrokovim doživljanjem.*

*Pravilno vključiti igro v vzgojni proces lahko tudi pomeni, da pozna vzgojni pomen igre le vzgojitelj, učitelj, medtem ko se ga otrok, ki se igra, niti ne zaveda, niti ni to njegov poglobilni cilj.*

*Uporabo didaktičnih iger pa je bolj ali manj optimalna, če igre ponudimo v ustreznem didaktičnem sistemu in ne le naključno. V pomoč nam je lahko več skupin didaktičnih iger tudi pri začetnem učenju računalnika. Izmed devetnajstih skupin did. iger se da izbrati najprimernejše. Izkušnje kažejo, da jih imajo otroci zelo radi. V prispevku je predstavljeno, kako se da preko did. iger mlajšim otrokom približala računalnik.*

Ključne besede: otroci, didaktične igre, igre, računalnik

#### Abstract

*Children learn most things in the early childhood during playing, which is spontaneous and without outside pressure. Playing has its own logic that is different from an adult reality. The reality during the play is reformed in accordance with child's comprehension. It is important to include playing into an educational process in such way that its intent is visible only to a teacher and not to a child. Children benefit from didactical playing most if it is part of an appropriate didactical system. Didactical games can also be used by learning basic computer skills. My experience show that children love didactical games. In my contribution I will explain how I introduced basic computer skills to children by using didactical games.*

Keywords: children, didactical games, games, computer

# 1 UVOD

V vrtcu pri OŠ Dobrova uporaba računalnika še do letos ni bila vključena v neposredno delo z otroki. To da še poseben – nov izziv pri delu z otroki v skupini, starih 3-4 leta. Začeti se da z osnovami kot je kaj je računalnik, kako deluje, kako je sestavljen, uporaba miške in seveda za tako male otroke preko tipkovnice učenje črk. Vse to pa se da zamisliti preko did. iger.

Kot je že znano, strokovni delavci sprva niso bili naklonjeni uporabi omenjene tehnologije pri delu z otroki, saj je bilo znano, da otrokom računalnik škoduje. Danes smo drugačnega mnenja, saj spoznavamo njegove prednosti in zmogljivosti. Poleg tega pa je računalnik prisoten v večini gospodinjstev in otroci že marsikaj poznajo, vendar samega delovanja pa ne. Zdi se, da je za začetek in starostno obdobje 3-4 leta zanimivo in dovolj.

Predšolsko obdobje so resnično čarobna leta. Otrok je še dovolj majhen, da vidi svet kot pravljico, in hkrati dovolj velik, da svoja čustva lahko podoživlja. Pri tem je vsak otrok nekaj posebnega in tisto kar ustvari je enkratno in neponovljivo. Ko se otrok sooči z izzivom, se z vso pozornostjo in zavzetostjo usmeri k svojemu početju. Izraža se z besedami, s slikami, z gibanjem, ali kako drugače. Pri tem iz okolja vsrkava informacije, ki jih potrebuje za svoje ustvarjanje. Tako spozna svet okrog sebe in, ne da bi se zavedal, gradi svoj pogled nanj.

Kdor je nekaj časa v družbi otrok hitro ugotovi, kako različni so. Nekaterim so všeč družabne igre, drugi bi radi nenehno risali, veliko pa se jih rado igra did. igre. Različen odnos imajo otroci tudi do računalnika: nekatere pritegne, drugi se zanj niti ne zmenijo.

Računalnik je lahko uporabljen v vrtcu načrtno in po določenem redu. Zato je bilo izbrano, da prek did. iger otrok spozna delovanje in kaj sploh je računalnik...

Cilji, ki naj bi bili doseženi z poznavanjem računalnika v vrtcu preko did. iger.

- kaj je računalnik
- razumevanje, da se računalnik lahko uporablja v različne namene (v banki, v trgovini, v šoli...)
- navajanje na ustrezno uporabo računalnika (red, čistoča, mehko pritiskanje tipk)
- prepoznavanje temeljnih elementov računalnika (disketa, zgoščenka, tiskalnik, zaslon, miška...)
- prepoznavanje osnovnih črk

Ker je za uspešno učenje tudi v vrtcu potrebno otrokovo aktivno osvajanje novih pojmov, kakor tudi podoživljanje dejstev, je ustrezno izbrana in uporabljena učna metoda še kako pomembna. Ciljev ne moremo zadovoljivo dosegati s tradicionalnimi metodami razlage in razgovora. Vedno znova moramo razmisliti, kako doseči, aktivno miselno in čustveno vpletenost otrok, saj je aktivno učenje mnogo učinkovitejše in ima večjo motivacijsko moč. Številne tuje in domače izkušnje kažejo, da je moč veliko doseči zlasti ob uporabi didaktičnih iger, ki na igriv in zabaven način usmerijo razmišljanje v izbrane probleme ter pomagajo bogatiti znanje in dvigati interes.

Ob upoštevanju nekaterih ključnih did. načel, zlasti aktivnosti in individualizacije in še posebej nazornosti, prav različne zvrsti didaktičnih iger lahko se opredeli bodisi kot vodilne bodisi kot spremljevalne metode vzgojiteljevega poučevanja in otrokovega učenja.

## **2 KAJ JE IGRA?**

Otroška dejavnost, navadno skupinska, namenjena razvedrilu in zabavi, organizirana po določenih pravilih (SSKJ).

Je užitek, sprostitev in počitek (Aristotel).

Je naravna in nujna oblika aktivnosti za mladega človeka. Z njo se razvijajo in oblikujejo telesne in duševne sposobnosti in lastnosti (Pregrad).

Je dejavnost, ki sprosti otrokovo domišljijo. Ta otroku omogoči, da v igri ustvari ali doživi tisto, kar v realnem svetu zaradi skromnih zmogljivosti ne more ali zaradi svoje podrejenosti ne napravi. Otrok v igri sam krmari svojo domišljijo, dela torej tako, kot je njemu všeč, zato je igra povezana z otrokovim zadovoljstvom. To, kar mu v realnem svetu ni dovoljeno, mu je dovoljeno v igri. V igri otrok izživi svoje napetosti, zato igra na otroka deluje pomirjevalno in sproščujoče (Toličič).

Je razvojna in vzgojna dejavnost, pri kateri je otrok samostojen, ustvarjalen, kjer raziskuje in išče nove možnosti, kjer tekmuje s seboj, z drugimi, s časom, s cilji. Ti pa so lahko tudi učni. Igra je način, kako se otrok uči, tisto, kar ga sicer nihče ne more naučiti (Pečjak).

## **3 IGRA PRI SPOZNAVANJU RAČUNALNIKA**

Ker se v vrtcu uči preko različnih vrst iger, se da za spoznavanje in učenje računalnika uporabila did. igre, ki se razlikujejo od navadnih iger.

Didaktične igre niso spontane, torej ne nastajajo iz otrokove notranje potrebe. Vsaka igra ima nalogo oziroma problem, ki naj bi ga otrok rešil, ter tudi vsebino in potek. Za reševanje je potreben določen intelektualni napor. Rezultat otroku po končani igri prinaša zadovoljstvo, vzgojitelju pa služi za to, da vidi, do kakšne mere mu je uspelo doseči vzgojni namen (Praper 1992).

Metoda did. igre je uporabna v vseh makrokomponentah učnega procesa in omogoča doseganje tudi najvišjih kognitivnih smotrov. Otrok se lahko ob igri na zabaven način seznani z novimi spoznanji in si lažje zapomni snov, ki jo je usvojil med igro (Furlan 1972).

Da did. igro kar najbolj organiziramo, je potrebna zelo dobra in vsestranska priprava.

Pred izvedbo did. igre mora vzgojitelj natančno preučiti pravila in potek igre, prav tako mora izbrati in pripraviti sredstva za izvedbo did. igre. Vzgojitelj mora tudi predvideti tudi organizacijo prostora v času izvajanja igre. Vnaprej mora tudi vedeti, ali igra poteka v paru ali morda v skupinah (Ilovár 2006). Preden se igra začne mora vzgojitelj otrokom pojasniti pravila in potek igre, izvajanje posameznih aktivnosti in način uporabe did. sredstev. Po potrebi vzgojitelj potek igre tudi demonstrira. Vzgojitelj med igro spremlja potek igre in kontrolira otroke, če se držijo pravil. Če je potrebno, otroke pri igri dodatno spodbuja.

## 4 VRSTE DIDAKTIČNIH IGER

Različni avtorji v različni literaturi predstavljajo več različnih razdelitev didaktičnih iger. Mag. Marjanovič, Cicibanove urice (1981) deli didaktične igre na več glavnih skupin:

- DOMINE, SLIKE V PARIH, IGRE TIPA
- LOTO
- IGRE POSPLOŠEVANJA
- IGRE STRATEGIJE IN ZAVAJANJA
- LABIRINTI IN IGRE »ZA BISTRE GLAVE«
- IGRE TIPA »ČLOVEK NE JEZI SE«
- IGRE S PROGRAMRANIMI IGRAČKAMI
- ZLOŽENKE, SESTAVLJANKE, DOPOLNJEVANKE
- IGRE KONSTRUIRANJA IN UVRŠČANJA
- IGRE Z BARVAMI IN IBLIKAMI
- LOGIČNO – MATEMATIČNE IGRE
- IGRE OPAZOVANJA IN RAZPOZNAVANJA
- VIDNE IGRE
- PRIMERJALNE IN OCENJEVALNE IGRE
- SPOMINSKE IGRE
- BESEDNE IGRE
- PANTOMIMIČNE IGRE, IGRE VLOG
- SPRETNOSTNE IGRE
- IGRE, V KATERIH POSTAVLJAJO PRAVILA OTROCI

## 5 PRIMERI DIDAKTIČNIH IGER PRI SPOZNAVANJU RAČUNALNIKA, KI JIH UPORABLJAM

Za motivacijo se da izbrati knjigo: Z računalnikom do znanja, Kašmir Huseinović (2006). Knjiga preko zgodbe o Tini in Roku opisuje kaj je računalnik, iz česa je sestavljen, kaj je miška, monitor....

Otroci nekatere stvari že poznajo, vendar namen je preko did. iger spoznati tipkovnico in črke na njej in pa prikaz delovanja računalnika.



Slika 1: Otroci si ogledujejo knjige



Slika 2: Otroci si ogledujejo »dele« računalnika

1. **Besedna igre:** Te igre se izvajajo s pomočjo glasov, besed in stavčnih sklopov. Mednje sodi igra »s črko« (iščemo predmete, katerih imena se začnejo ali končajo z isto črko ali pa imajo to črko v imenu).

Otrokom se iz kartonov izreže kvadrate na katere se nariše črke, na eni strani in otrokom, ki so črke se obesi okoli vratu. Otroci »črke« se postavijo tako kot jih ima tipkovnica. Otroci se razdelijo v dve skupini: otroke »črke« in otroke, ki kličejo črke. Otroci, ki kličejo, se dotaknejo črk, ki so v njihovem imenu.



Slika 3: Otroci prikazujejo »tipkovnico« - s tem se učijo črke



Slika 4: Otrok pritiska na črke in izpiše svoje ime

2. **Spominske igre:** V teh igrah se preizkuša sposobnost zapmnjenju. Sodelujoči tekmujejo v zapomnjenju prisotnosti, razporeditve, oblik, imen predmetov, ki sestavljajo maketo, zaporedja njihovega prikazovanja, besed in števil, ki jih je potreba ponoviti.

Na kartone, ki jih imajo otroci okoli vratu se napišejo črke. Otroci »črke« so obrnjeni s hrbtno stranjo proti skupini, ki ugiba. Otrok, ki je na vrsti pokliče po imenu tista dva, ki misli da sta par oz. enaki črki.



Slika 5: Otroci »črke« so obrnjeni s hrbtno stranjo proti skupini, ki ugiba

3. **S pantomimično igro,** pa se skuša prikazati delovanje računalnika: Iz kretenj in obnašanja se ugiba, koga pantomimik predstavlja oziroma učimo se, kako predstavljati delovanje v notranjosti računalnika.



Slika 6: Otrok na oznako »G« – GUMB »prižge računalnik«



Slika 7: Delovanje računalnika – vsi elementi v računalniku se povežejo



Slika 8: Otrok opravlja z M - »miško«

## 6 ZAKLJUČEK

Čeprav je projekt še na začetku in še ni končan, se lahko ugotovi, da ima računalnik svoje mesto tudi v vrtcu. Seveda z njim ne moremo nadomestiti čutno bogate igre otrok v blatni luži in plezanje po drevesih in podobno. Računalnik je kot nov in ustvarjalen učni pripomoček, s katerim si otroci širijo svoje obzorje, in kot nenadomestljiv medij, ki omogoča otroku izražanje in raziskovanje mnogih idej in zamisli, ki bi nepreizkušene tonile v pozabo.

Računalnik pa posredno lahko približamo tudi z didaktičnimi igrami. Te pa so seveda osnova za začetek praktičnega poskusa, ki pa je lažji pri starejših otrocih.

Tak način poučevanja računalnika se je otrokom zdel zelo zanimiv in privlačen. Zelo so se zabavali in še naučili osnov. Otroci imajo sicer vsi računalnike doma, vendar se ugotovi, da osnov kot je deli računalnika, izklop, vklop in samo delovanje niso poznali. Prek did. iger pa se da vse naučiti na zabaven način.

## LITERATURA

- Marjanovič, L. (1981). Igra in igrače, ZPMS, Ljubljana  
 Huseinović, K. (2006). Z računalnikom do znanja, Karantanija  
 Wechtersbach, R. (2003). Otrok, vrtec in računalnik, ZRSZŠ, Ljubljana  
 Paper, P. (1992). Igra kot psihoterapija in preventiva, Vzgojni koncepti in raziskovanje v vzgoji in izobraževanju, Pedagoška fakulteta, Maribor  
 Furlan, I. (1972). Učenje kot komunikacija, DZS, Ljubljana  
 Toličič, I. (1961). Otroka spoznamo v igri, DZS, Ljubljana  
 Pregrad, T. (1999). Otroci z učnimi težavami, diplomsko delo, Pedagoška fakulteta v Ljubljani