



»Kocka je padla!« Namizne igre pri pouku zgodovine v osnovni šoli

(raziskovalna naloga)

Avtorji: Teo Črnivec

Vito Maučič

Lucija Žuran

Mentorica: *Laura Mohorko Kumer, mag. prof. slovenskega jezika in književnosti in mag. prof. zgodovine*

Somentor: *Robert Železnik, mag. ing. medijskih komunikacij in mag. družboslovne informatike*

Cirkulane, 2023

»Alea iacta est.« (G. J. Cezar)

Zahvala

Zahvaliti se želimo učiteljici Lauri, ki nam je pomagala pri izdelavi raziskovalnega dela in nam ure zgodovine prikazala kot nekaj »drugačnega«. Hvala tudi somentorju, učitelju Robiju, ki je nam je stal ob strani v računalniškem delu izdelave didaktičnih pripomočkov. Še posebej se želimo zahvaliti našim učencem na lokaciji OŠ Cirkulane in OŠ Zavrč ter učencem OŠ Podlehnik z učiteljico Mileno, brez katerih te raziskovalne naloge nikoli ne bi bilo.

Hvala tudi učiteljici angleščine, ge. Vesni Koren, ki nam je pomagala pri prevodu povzetka. Zahvala gre tudi naši ravnateljici, ge. Suzani Petek, ki nas na poti do vseh ciljev zmeraj močno podpira in spodbuja z optimizmom.

KAZALO

POVZETEK	5
ABSTRACT	6
1. UVOD	7
2. CILJI RAZISKOVANJA	7
3. RAZISKOVALNE HIPOTEZE	8
4. METODE RAZISKOVANJA	8
5. TEORETIČNI DEL	9
5.1 KAJ JE UČENJE IN KAKO SE KAKOVOSTNO UČIMO?	9
5.2 POMEN IGRE PRI POUKU	9
5.3 POMEMBOST MOTIVACIJE PRI POUKU ZGODOVINE	10
5.4 DIDAKTIČNE IGRE PRI POUKU ZGODOVINE – ZGOLJ SREDSTVO ZA MOTIVACIJO ALI TUDI ZA PRENAŠANJE ZNANJA?	11
6. IZDELANE NAMIZNE IGRE IN ZASLEDOVANI CILJI PRI POUKU ZGODOVINE	11
6.1 IGRA SPOMINA – 6. RAZRED	11
6.1.2 Priprava igre in pravila	12
6.1.3 Učni cilji, na katere smo se naslanjali pri igri spomina	12
6.2 IGRA »DOBBLE« GAME ALI PO NAŠE »HISTOBBLE« GAME– 7. RAZRED	13
6.2.1 Priprava igre in pravila	13
6.2.2 Učni cilji, na katere smo se naslanjali pri igri »histobble« game	14
6.3 IGRA »HISTORY BOX« – 8. RAZRED	15
6.3.1 Priprava igre in pravila	15
6.3.2 Učni cilji, na katere smo se naslanjali pri igri »history box«	15
6.4 KARTICE S KARAKTERISTIKAMI: ZGODOVINSKI »NAJ« - 9. RAZRED	17
6.4.1 Priprava igre in pravila	17
6.4.2 Splošni cilj igre ZGODOVINSKI »naj«	17
7. EMPIRIČNI DEL	18
7.1 RAZISKAVA IN ANALIZA EMPIRIČNEGA DELA	19
8. SINTEZA IN SKLEP	32
9. LITERATURA IN VIRI	34

KAZALO SLIK

Slika 1: Igra spomina med nastajanjem.	12
Slika 2: Začetki ustvarjanja vizualnih zgodovinskih elementov za igro »histobble game« s pomočjo programa Card deck.....	13
Slika 3: Dobble game je igra vizualizacije, ki omogoča tematsko iskanje simbolike.....	15
Slika 4: "History box" oz predručen brain box	17
Slika 5: Kartice ZGODOVINSKI "NAJ" - posebne karakteristike.....	18
Slika 6: Naša raziskava med devetošolci na OŠ Podlehnik, igra zgodovinski »naj«.	19
Slika 7: Osmošolci med poskusnim igranjem "history boxa"	24
Slika 8: Predstavitev raziskave med osmošolci na OŠ v Zavrču in poskusna igra	27
Slika 9: Del analize vprašalnika.	28
Slika 10: Sedmošolci med igranjem igre "histobble game".....	31
Slika 11: Odkrivanje politične moči voditeljev v 9. razredu.	31

POVZETEK

Igra je že zelo star način oblike učenja. Ker je to izkušnjejsko učenje, ki ga doživimo, bomo z nalogo v učne ure aktualnih in prihodnjih generacij (tudi širše) vnesli več motivacije, pozornosti in uspeha. Zato smo izbrali ravno pouk zgodovine, saj se pri njem pojavlja veliko slikovnega gradiva. Tako smo se raziskovalci letos odločili, da sami izdelamo privlačne didaktične namizne igre za pouk zgodovine in jih ponudimo učencem. Igre, ki smo jih izbrali, so tiste, ki jih učenci poznajo in jih radi igrajo: spomin, kartice s posebnimi karakteristikami, brain box oz »historian box« in t. i. »dobble game«, poimenovan »histobble game«). Pri izbiri učnih tem smo se odločali glede na pomembnost teme v učnem načrtu. Naslonili smo se na pouk zgodovine v različnih razredih, prikazali pa bomo, da igre lahko služijo kot sredstvo za utrjevanje ali preverjanje znanja, v učencih pa vzbudijo miselne procese. Vse namizne igre želimo realizirati sami. Na didaktične igre želimo vnesti privlačne fotografije, nato pa s pomočjo učnega načrta za zgodovino v osnovni šoli oblikovati koncept igre. V empiričnem delu naloge se bomo osredotočili na konkretno učno izkušnjo in skušali dokazati, da igre niso samo motivacijsko sredstvo, ampak služijo tudi kot prenašalec znanja. Učence 7.-ih, 8.-ih in 9.-ih razredov smo prosili, da jih odigrajo. Z uporabo iger v praksi bomo skušali dokazati, da igre pozitivno vplivajo na motivacijo in učenje ter učencem olajšajo zasledovanje učnih ciljev.

Ključne besede: igre pri pouku, zgodovina v osnovni šoli, didaktične metode, učna motivacija

ABSTRACT

Playing is a very old way of learning. As this is experiential learning, with this task we want to bring more motivation, attention and success to the lessons of current and future generations (and beyond). We chose history lessons because they contain a lot of pictorial material. This year, the researchers decided to create engaging didactic board games for history lessons and offer them to students. The games we have chosen are the ones that students are familiar with and like playing: memory, special character cards, “historian box” and the so-called “dobble game”, named “histobble game”. The topics have been chosen according to the importance of the topic in the curriculum. Drawing on history lessons in different years, we are trying to show that games can serve as a means of reinforcing or testing knowledge, as well as stimulating thought processes in students. We want to realise all our board games ourselves. We want to bring appealing images to the didactic games and then use the primary school history curriculum to design the game concept. In the empirical part of the thesis, we are focusing on a concrete learning experience and trying to prove that games are not only a motivational tool, but can also serve as a transmitter of knowledge. We asked pupils in Years 7, 8 and 9 to play them. Using games in practice, we are trying to prove that games have a positive impact on motivation and learning, and help students to pursue their learning goals.

Keywords: games in the classroom, history in primary school, didactic methods, learning motivation

1. UVOD

Za izdelavo namiznih iger smo se odločili s prav posebnim namenom: da pritegnemo k pouku zgodovine tudi naše vrstnike in jim pokažemo, da smo tudi sami lahko tvorci zanimivih učnih metod pri pouku. Nekega dne nam je učiteljica predstavila virtualno igro spomina, ki smo jo odigrali. Po odigrani igri, ki smo jo izvedli v etapi preverjanja znanja, smo se pogovarjali, da smo od igre pravzaprav veliko »odnesli«. Zato smo začeli načrtovati, katere igre, ki jih poznamo, bi lahko predružačili s pomočjo učnih ciljev. Najprej smo se zato odločili pogledati, katere igre se bi sploh dalo predružačiti. Gnalo nas je tudi dejstvo, da veliko časa preživimo za takšnimi in drugačnimi zasloni, takšen način igranja pa nas prisili, da odpremo oči tudi za igre, ki nam bodo prišle prav pri utrjevanju snovi. Vedeli smo, da bomo veliko časa porabili za izdelavo iger. Tako smo jih pričeli izdelovati že v mesecu oktobru. S pomočjo ciljev smo poiskali slikovno gradivo in nastajati so začele čudovite igre. Pri igre »history box« smo imeli veliko dela s postavljanjem vprašanj, saj smo želeli, da (tako kot pri originalnem konceptu) gredo vprašanja po stopnjah težavnosti. Ker smo osmošolci, smo pri učnih temah devetega razreda imeli tudi usmeritev mentorice. Veliko časa nam je vzel tudi računalniški vnos vizualnih zgodovinskih elementov. Skozi našo raziskavo želimo potrditi hipotezo, da so didaktične igre pri pouku zgodovine dobrodošlo, če ne celo nujno sredstvo. Pa vendar ne samo za popestritev pouka, temveč tudi za usvajanje novih znanj, utrjevanje, preverjanje znanja. Odkrili smo tudi, katere teme so v posameznih razredi težje in jih učenci težje usvajamo ali ob obravnavi morebiti potrebujemo kakšno stimulacijo. Čeprav na manjši raziskovalni skupini, smo skušali dokazati, da si učenci določene zgodovinske osebnosti/dogodke bolje/lažje zapomnijo in neke ostanejo (in to kljub temu, da teme niso obravnavali ravno v trenutku igranja). Naj bodo naše didaktične igre v pomoč in veselje vsem osnovnošolskem, ki pri pouku zgodovine radi prižigajo žilico radovednosti.

2. CILJI RAZISKOVANJA

Cilji našega raziskovalnega dela so naslednji:

- Izdelati želimo aktualne didaktične igre za pouk zgodovine, ki bodo za motivacijo in učenje služile tudi drugim učencem, morda prihodnjim generacijam.
- Predstaviti želimo odziv učencev glede na odigrane didaktične igre.
- Na podlagi lastnih izkušenj in vprašalnika želimo izpostaviti (težje/podrobnejše) zgodovinske učne teme, pri katerih bi učenci snov morda lažje »vizualizirali« s pomočjo didaktičnih iger.
- Dokazati želimo, da si učenci močno želijo dodatne stimulacije z igrami pri pouku zgodovine v osnovni šoli.

3. RAZISKOVALNE HIPOTEZE

H1: Učenci si želijo, da bi ob utrjevanju in usvajanju učne snovi pri zgodovini didaktične igre večkrat uporabljali in se tako nezavedno učili.

H2: Vprašani učenci so si po odigranih igrah najbolj zapomnili naslednje zgodovinske osebnosti/dogodke/obdobja: učno temo 9. razreda oz. Adolfa Hitlerja, s področja tem 8. razreda - »sončnega« kralja, od učnih tem 7. razreda pa antično obdobje.

H3: Učna tema, ki jo učenci pri pouku zgodovine dojemajo kot najtežjo, je obdobje 2. svetovne vojne.

H4: Predvidevamo, da si učenci po odigranih igrah bolj vizualizirajo oz. si lažje predstavljajo določene zgodovinske dogodke/osebe.

H5: Igro dobble game, ki smo jo predrugačili v »histobble game« in igro brain box., ki smo jo predrugačili v igro »history box«, pozna manj kot polovica učencev.

4. METODE RAZISKOVANJA

Raziskovanja smo se lotili postopoma. Najprej smo predebatirali, katere so tiste snovi pri pouku zgodovine, ki so kar zahtevne. Po pogovoru z učenci smo kaj hitro ugotovili, da težavnost učnih tem dojema vsak učenec sam. Zato smo v izdelavo iger skušali zajeti nekaj glavnih učnih ciljev pri pouku zgodovine v OŠ. Najprej smo si priskrbeli literaturo s področja, na katerega se nanaša naša raziskovalna naloga, jo pregledali ter prelistali učni načrt. S pomočjo le-tega smo izluščili glavne cilje, ki povzemajo glavne učne teme. Nato smo lotili izdelave koncepta lastnih didaktičnih iger, v katere smo nato pri urah zgodovine vključili učence predmetne stopnje.

V teoretičnem delu smo se tako osredotočili na deskriptivno metodo, zapis pa smo oblikovali tudi s pomočjo induktivne metode, saj smo vnašali lastna opažanja in dejstva, ki smo jih kombinirali s pomočjo virov. Prav tako so hkrati s teoretičnim delom nastajale igre, in sicer po metodi izdelave.

V empiričnem delu smo kombinirali kar obe metodi; kvalitativno metodo (opazovanje, spremljanje pouka, konkretno igranje iger pri pouku) in kvantitativno metodo (anketni vprašalnik). Na podlagi analize odgovorov smo lahko potrdili/ovrgli hipoteze in si odgovorili na raziskovalna vprašanja.

5. TEORETIČNI DEL

5.1 KAJ JE UČENJE IN KAKO SE KAKOVOSTNO UČIMO?

Kaj je sploh učenje? Učenje je proces spreminjanja znanja ali vedenja, zaradi izkušenj, s trajnim učinkom. No, vsaj tako pravi Wikipedia.¹ Mi, učenci, pa imamo o učenju čisto drugačno predstavo. Večina učencev si učenje predstavlja kot kakšno nočno moro ali kaj podobnega. Le redki učenci si učenje predstavljamo drugače, tudi zabavno.

Učenje je sestavljeno iz večih delov. Velik del učenja predstavlja naš spomin, torej boljši je naš spomin, več snovi si lahko zapomnimo. Tako si učenci z boljšim spominom velik del snovi lahko zapomnimo kar s poslušanjem pri urah. Učenci, ki pa se jim predavanje učiteljice zdi dolgočasno, morajo velik del svojega prostega časa preživeti pred zvezki. Vendar vloge pri učenju ne igra le spomin, temveč tudi naša koncentracija. Raziskave so pokazale, da je koncentracija učencev v času šolske ure neenakomerno razpodeljena: največja je na začetku in koncu šolske ure, v vmesnem času pa je manjša. Z uporabo didaktičnih iger, ki jih bomo predstavili v nadaljnjih poglavjih, pa lahko poskrbimo, da padec koncentracije v osrednjem delu šolske ure, manjši.

Pomemben je tudi naš postopek učenja. Če si le preberemo snov v učbeniku, brez da bi si jo po prebranem v mislih še enkrat povedali, bomo snov bolj težko razumeli. V eni od raziskav so ugotovili, da si zapomnimo 10 % tega, kar smo prebrali, 20 % tega kar slišimo, 30 % tega, kar vidimo, 50 % tega, kar vidimo in slišimo, 70 % tega, kar povemo, in 90 % tega, kar hkrati povemo in naredimo. Eden izmed bolj izvirnih postopkov učenja veliko krat uporabljamo pri pouku zgodovine. Konkretno lahko pouk zgodovine različno popestrimo. Odigramo lahko npr. igro vlog ali simulacijo, posvečeno snovi, ki jo takrat obravnavamo. Če gremo korak dlje, lahko vidimo, da je zgodovina krasen predmet, v katerega lahko vnašamo drugačen način učenja. Taka učna metoda so npr. namizne, didaktične igre. V poplavi količine sodobnih tehnologij vidimo namizne kot dodatek pri pouku v osnovni šoli. Takšen postopek učenja približa snov mnogim učencem in jim pomaga utrjevati in usvajati nova znanja. (Omahen, 2012: 33).

5.2 POMEN IGRE PRI POUKU

Igra je lahko brezmejna ter svobodna, vendar je hkrati lahko tudi poučna. Mnogi strokovnjaki pravijo, da je dobro, da jo uporabimo tudi pri učenju in samem pouku. Skozi igro se tako kaže otrokov kognitivni, socialni, emocionalni in gibalni razvoj. Prav tako lahko pokaže povezave med vedeti in ne vedeti. Skozi igro (poleg kognitivnih sposobnosti) učenci razvijamo tudi tekmovalnost, prav tako se razvijajo vrline vztrajnosti, sodelovanja, ustvarjalnosti in izbora različnih možnosti. (Marjanovič Umek in Zupančič, 2006). Igra je za otroke pomembna, saj se skozi jo kaže njihov intelektualni razvoj in čustveno doživljanje. Odrasli s preprečevanjem otrokove igre lahko uničijo ustvarjalnost in izvor njegove domišljije. Prav ta domišljija in ustvarjalnost pa sta pomembna za razvoj otroka (Bevc, 2004). Za otroke je tako te sposobnosti veliko lažje razvijati preko igre, kot pa preko navadnega učenja iz učbenika na primer, saj se pri učenju z igro tudi zabavajo. Dejstvo je, da so takšne in drugačne igre danes nadomestili računalniški in druga IKT-tehnologija, nekoč pa poprejšnje generacije skorajda ne

¹ Povzeto po spletni strani <https://sl.wikipedia.org/wiki/U%C4%8Denje>, pridobljeno 10. 1. 2023.

morejo predstavljati nedeljskega zimskega popoldneva brez družabnih namiznih iger. Zakaj se je torej dobro učiti preko igre In kako se učenci preko igre sploh učimo?

L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (2006) sta se veliko ukvarjali s pomenom igre pri pouku. Tako sta igro definirali s pomočjo tujih pedagoških strokovnjakov. Nekateri pedagogi trdijo, da je učenje preko igre kakovostno zato, ker ni vodeno s socialnimi zahtevami; otroci se med igro torej ne ukvarjamo toliko z učnimi cilji, kot z igranjem samim, če pa že obstajajo cilji, pa si jih torej postavimo sami, torej si določimo, koliko moramo vedeti. Lahko bi rekli, da smo v tem primeru torej učenci »gospodarji« igre, saj dejavnosti nadzirajmo sami, ob tem pa jih na nek način dopolnujemo s svojimi predstavami (bodisi domišljijjskimi bodisi realnimi). Poleg tega je igra svobodna, kar pomeni da ni pravil oz. če so, jih lahko udeleženci med igro spreminjamo kakor hočemo. Igra zahteva tudi aktivno udeležbo. Umekova in Zupančičeva sta se pri definiciji igre navezali še na tuje avtorje, ki so igro definirali kot simbolno, pomensko, doživljajsko, opredeljeno s pravili, prostovoljno in notranje motivirano ter užitkarsko. Igro lahko torej opredelimo na več načinov, vendar je v vseh bistvo, da je igra neskončna, da se pojavlja v veliko oblikah, ter se skozi njo otrokov družbeni, čustveni, gibalni in kognitivni razvoj. Prav tako lahko ravno igra pokaže otrokovo razumevanje med vedeti in ne vedeti, preteklostjo, sedanjostjo in prihodnostjo, varnostjo in tveganjem ter domišljijo in realnostjo (Marjanovič Umek in Zupančič, 2006). Dejavnosti, ki smo jih pripravili, pokrivajo širok spekter učnih stilov in tudi ciljev. Zasnovane so tako, da poskušajo zadovoljiti posamezne učence. Zavedati se je treba, da imajo učenci različne učne stile. Nekateri igre na pričajučih straneh niso novitete (igro spomin poznamo vsi), pa vendar kakšne predstavljajo obsežne in kompleksne učne izkušnje. Če želimo, da učenci aktivno sodelujejo v dejavnostih in razvijejo samostojno mišljenje, potem so take učne izkušnje lahko zelo dobrodošle (Ginnis, 2004).

5.3 POMEMBOST MOTIVACIJE PRI POUKU ZGODOVINE

Motivacija je proces, ki usmerja našo aktivnost in delo, da pridemo do nekega cilja, ki smo si ga sami zastavili. Pri vsakem izmed nas je motivacija nekoliko drugačna, saj imamo različne interese ter učne značilnosti, kar so težavnost in smiselnost učnih nalog. Motivacijo delimo na zunanjo (pohvala, ocene, v želji, da nekomu ustrežeš) ter notranjo (vir podkrepitve osebe same in zadovoljstva, ter da mu bo ta dejavnost koristila v prihodnosti). Vsak učenec je različen. Tako je veliko odvisno od njegove motivacije; ali se bo odločil za težjo in zahtevnejšo nalogo ali bo pa enostavno obupal. Predvsem pa je veliko odvisno od celotnega vzgojno-izobraževalnega procesa, saj mora biti naloga prilagojena posameznemu učencu ter njegovim zmožnostim in sposobnostim. Zahtevne naloge, ki so nad stopnjo mišljenja otroka ki ga je že dosegel, pa sam brez pomoči učitelja ne bo mogel rešiti (Omahen, 2012: 33). Didaktične igre pa so zabavne in prav tako poučne, predvsem pa manj stresne. Iz tega razloga je priporočljivo, da v učni program dodamo tudi takšne igre, kot vam jih bomo danes predstavili, saj so dober način za dvig motivacije marsikaterega učenca. Učenci, ki smo jih seznanili z igrami pri pouku zgodovine, so se najprej malce muzali, nato pa veselo poprijeli za delo. Zdelo se je, da se želijo igrati, zlasti osmošolci so želeli z veseljem preizkusiti našo igro. Presenetil nas je tudi interes devetošolcev, tudi slednji so bili nad podatki na karticah navdušeni.

5.4 DIDAKTIČNE IGRE PRI POUKU ZGODOVINE – ZGOLJ SREDSTVO ZA MOTIVACIJO ALI TUDI ZA PRENAŠANJE ZNANJA?

Tudi R. Omahen (2012) pravi, tako kot nekateri predhodniki pedagoške stroke, da didaktične igre zagotovo pozitivno vplivajo na učno motivacijo. Vendar pa se moramo zavedati, da niso zgolj sredstvo za motivacijo, temveč jih je potrebno postaviti na mesto prenašalcev znanja v celotnem vzgojno-izobraževalnem procesu. Mnogo učiteljev pa tudi učencev se danes sprašuje, ali naj imajo v šoli svoje mesto? Nekateri pravijo, da ne, saj sta si učenje in igra popolnoma nasprotujoča si pojma. Pa vendar so znanstveniki nekako ugotovili, da so učenci ob igranju didaktičnih iger ne le bolj motivirani za delo, temveč bolj dojemajo tudi cilje, ki smo jih želeli prenesti preko igre. Doseženi so tudi boljši rezultati, zmanjšuje se strah pred neuspehom (prav tam, 2012).

Tako kot npr. z igro vlog ali simulacijo, lahko tudi didaktične igre v pouk vnesejo svežino in dinamiko. Z uporabo omogočimo tudi vzpostavitev drugačnih, bolj kakovostnih in pristnih odnosov med učiteljem in učenci. Tako je lahko pouk kakovostnejši in bogatejši (Brodnik, 2013).

Igralci so v tovrstnih igrah učenci, ki nikoli ne vedo, katera kartica se bo znašla v njihovih rokah. Vprašanja so pri posameznih igrah zasnovana tako, da se pri določeni karti s posameznimi vizualnimi elementi lahko tudi pogovorimo ali zagovarjamo svoje stališče. Igre spodbujajo veččutnost, saj vključujejo tako avditivni (slušni) kot tudi vizualni (vidni) kanal (Ginnis, 2004).

6. IZDELANE NAMIZNE IGRE IN ZASLEDOVANI CILJI PRI POUKU ZGODOVINE

Kako smo izbrali učne teme za pripravo iger? Teme smo skušali zastaviti čim bolj široko, saj smo se zavedali, da nekaterim učencem »ležijo« nekatera zgodovinska obdobja, spet drugim druga. V splošnem smo si pri določitvah ciljev pomagali z učnim načrtom, pa vendar je potrebno zavedanje, da pri nekaterih ne gre zgolj za vizualno povezavo med učno temo in konkretno sličico. Zadnje čase popularna igra je tudi dobble game ali, kakor smo jo poimenovali mi, »histobble« game. Učenci se jo zelo radi igrajo, zahteva pa izjemno koncentracijo in spomin. Pri vseh igrah smo se osredotočili tudi na pomembnost zaporedja zgodovinskih dogodkov, ugotavljanja vzrokov in posledic. Pri igri za 9. razred gre npr. tudi za ocenjevanje zgodovinskih osebnosti; takšna strategija nam omogoča izražanje svojega mnenja. S tovrstnimi igrami torej ne gre samo za sodelovanje v skupini, temveč odmik od vsakdanjega, usmerjanje, veščine veččutnega učenja (Ginnis, 2004). V sklopu priprave raziskovalnega dela smo med učenci preizkusili nekaj izdelanih didaktičnih iger. Skupno smo izvedli 9 učnih ur igranja (6.-9. razreda). Pri tem nam je na pomoč priskočil tudi 9. razred s svojo mentorico iz OŠ Podlehnik, ostalo so bili vključeni učenci iz OŠ Cirkulane in OŠ Zavrč.

6.1 IGRA SPOMINA – 6. RAZRED

6.1.2 Priprava igre in pravila

Izdelali smo klasično igro 15-ih parov, s katero bodo šestošolci urili mišljenje v povezavi z znanjem zgodovine v 6. razredu. Gre za klasično igro iskanja parov, ki v učencih preizkuša sposobnost pomnjenja in urimo možgane. Izdelali smo jo sami in jo dali še v elektronsko obliko, tako da lahko učenci s pomočjo IKT-ja igro rešujejo tudi virtualno (spletna stran <https://wordwall.net/>).

6.1.3 Učni cilji, na katere smo se naslanjali pri igri spomina

Učenci:

- opišejo, kakšna veda je zgodovina (*par o razumevanju zgodovine kot vede*);
- pojasnijo, zakaj delimo zgodovino na večja obdobja (*par - zgodovinsko obdobje*);
- naštejejo različne načine štetja let ter časovne enote za računanje časa (*par poplave v Egiptu – peščena ura*);
- znajo določiti neki zgodovinski letnici ustrezno desetletje, stoletje in tisočletje (*par 44. pr. Kr – 1. stoletje*);



Slika 1: Igra spomina med nastajanjem.

stoletje);

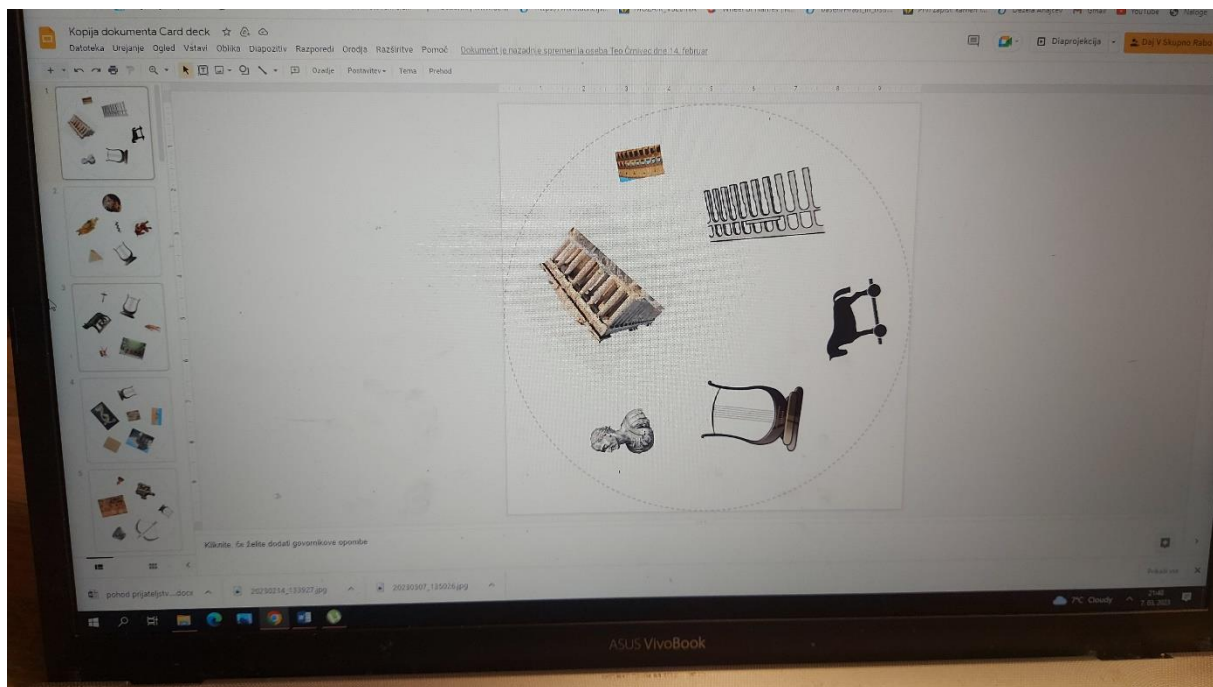
- naštejejo vrste zgodovinskih virov in opišejo njihove značilnosti (*par ustni vir – obredje kurenta*);
- razložijo, katere ustanove hranijo zgodovinske vire (*par muzej – okostje, knjižnica – staro pismo*);
- naštejejo nekaj pomožnih zgodovinskih in drugih ved ter sklepajo o njihovem pomenu za zgodovino; (*par arheolog – izkopanine*).
- navedejo primere različnih pisav skozi zgodovino (*par hieroglifi – egipčanska podlaga*).

- primerjajo materiale, na katere so pisali (*par pergament – srednjeveška podlaga*);
- opišejo primere človeških bivališč in naselij v posameznih zgodovinskih obdobjih (*kolišče – izum kolesa*).

6.2 IGRA »DOBBLE« GAME ALI PO NAŠE »HISTOBBLE« GAME– 7. RAZRED

6.2.1 Priprava igre in pravila

Izdelali smo jo v posebnem računalniškem programu, kjer smo najprej morali (glede na posamezne učne cilje) poiskati pomembno slikovno gradivo. Nato smo jo vstavili v program, ki je izračunal število kombinacij. Tako se na vsaki kartici pojavljajo isti zgodovinski simboli/lik/dogodki, le »vskočiti« je treba, ga prepoznati in odložiti. Učencem razdelimo igralne krogce, na katerih so narisani različni zgodovinski dogodki, iznajdbe, pojmi in posebnosti iz obdobja prvih civilizacij, antike in prvih državnih tvorb. Bistvo igre je v dvojicah odkrivati skupne simbole.



Slika 2: Začetki ustvarjanja vizualnih zgodovinskih elementov za igro »histobble game« s pomočjo programa Card deck

Cilj igre je, da je simbol čim hitreje najden. Učence pred igranjem še opozorimo, da morajo simbole poimenovati pravilno (ne npr. križ, ampak krščanstvo, ne cesar, temveč Karel V. itd). Na začetku igre se odpreta dve kartici in igralec, ki je najbolj uren pri iskanju edine podobnosti, vzame eno od obeh kartic, nato pa se odpre nova. Igralec, ki ima na koncu največ kartic, je zmagovalec.

6.2.2 Učni cilji, na katere smo se naslanjali pri igri »histobble« game

Učenci:

- opišejo značilnosti družbene ureditve prvih držav (*podoba egipčanske družbene piramide*);
 - naštejejo vrste pisav, ki so jih uporabljale civilizacije starega Vzhoda; (*podoba hieroglifov*)
 - na primeru prvih civilizacij rodovitnega polmeseca in antične družbe znajo prepoznati verski sistem in mitologijo (*bogovi Amon Ra, Zevs, Minotaver, Iira*);
 - razumejo proces nastanka mesta Rima (*podoba Volkulje*);
 - opišejo pomembne gradbene in kulturne dosežke starih Egipčanov, Grkov in Rimljanov (*podoba egipčanske piramide, podobe Partenona, akvedukta, rimskih term, lovorovega venca, jonskega stebra, koloseja, metalca diska*);
 - pojasnijo glavne značilnosti grško-perzijskih in peloponeških vojn (*podoba Perikleja in trojanskega konja*);
 - na primerih pojasnijo pomen filozofije, zgodovine in drugih znanosti za nadaljnji razvoj znanstvenega načina mišljenja (*podoba simbola za medicino – Hipokratova zaprisega*);
- razumejo pomen in strategijo širitve rimskega imperija (*podoba Hanibala, punskih vojn, rimskega legionarja, katapulta, loka*);
- prepoznajo Aleksandra Makedonskega kot stratega, ki je širil helenistično kulturo (*podoba Aleksandra Makedonskega*)
- opišejo glavne rimske kulturne spomenike na tleh današnje Slovenije (*podoba Emonca*)

- pojasnijo glavna sporočila krščanstva in njegovo širjenje v sredozemskem in evropskem prostoru (*simbolika krščanskega križa*); opišejo glavne značilnosti razvoja Karantanije (*podoba knežjega kamna*) prepoznajo utemeljitelja frankovske države (*podoba Karla Velikega*).



Slika 3: Dobble game je igra vizualizacije, ki omogoča tematsko iskanje simbolike.

6.3 IGRA »HISTORY BOX« – 8. RAZRED

6.3.1 Priprava igre in pravila

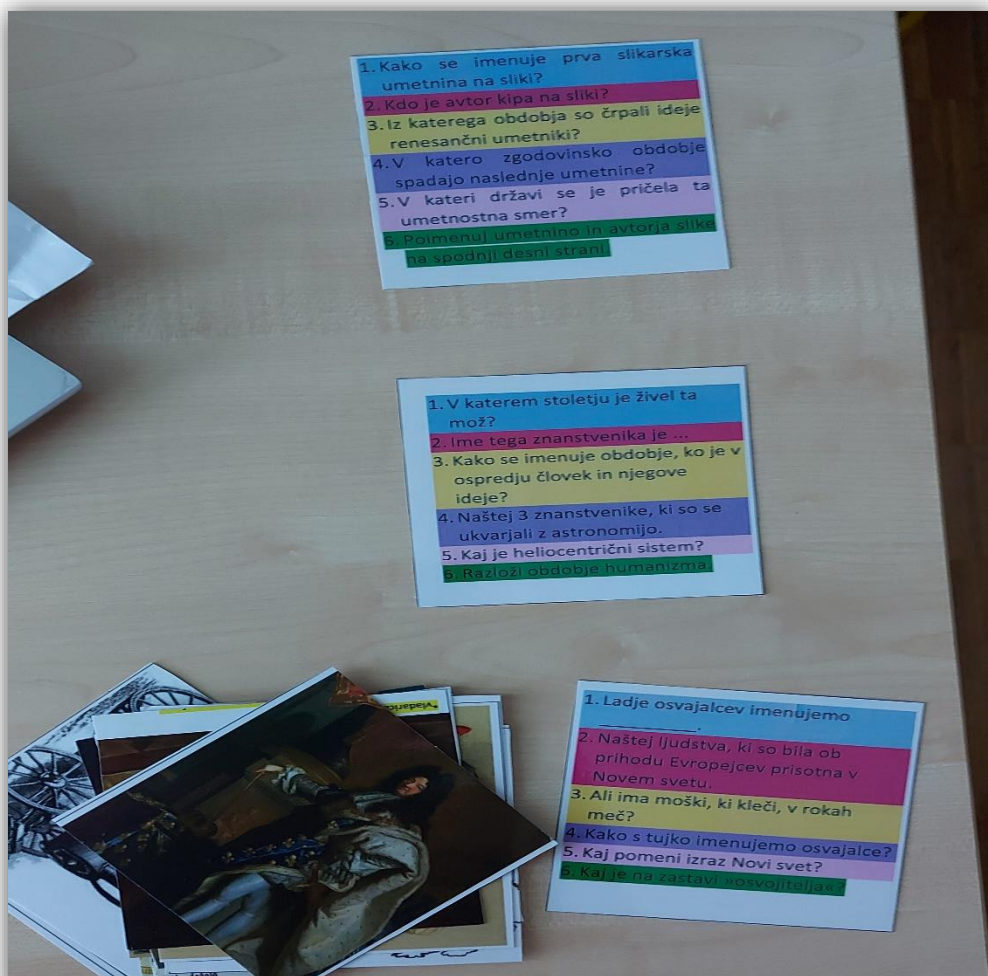
Izdelali smo priredbo igre »brain box«. Brain Box vsebuje igre, prilagojene otrokovi starosti. Gre za igralne karte, ki preizkušajo spomin učencev preko slikovnega gradiva. Vsak set igre vsebuje 17 kart, na kateri je določena slika, ki si jo lahko igralec ogleduje 10 sekund, pri tem pa je omejen s peščeno uro. Čas lahko učenec odšteva tudi potih. Na drugi strani kart so vprašanja od 1-6, na katera mora igralec odgovoriti, po tem, ko si sliko ogleda v 10-ih sekundah in vrže kocko. Število pik na koncu je hkrati tudi številka vprašanja. Slednja so prilagojena težavnostno in se navezujejo na različne igre pri zgodovini za 8. razred.

6.3.2 Učni cilji, na katere smo se naslanjali pri igri »history box«

Učenci:

- ob zemljevidu analizirajo smeri raziskovanj velikih pomorščakov in navedejo njihova glavna odkritja (*karta z zemljevidom poti Vasca da Game*)

- opišejo glavne reforme Marije Terezije in Jožefa II. (*prepoznavna obdobja razsvetljenega absolutizma - Marija Terezija*)
- utemeljijo prizadevanje za uveljavitev slovenskih nacionalnih zahtev – od kulturnega do političnega gibanja in nastanka strank (*prikaz tabora v 19.stoletju*);
- opišejo pojem reformacija in pojasnijo delovanje Martina Luthra (*podoba nabitja 95-ih tez*);
- opišejo značilnosti in obseg islamizacije na Balkanu (*podoba turškega sultana*),
- opišejo vzroke in posledice kmečkih uporov na Slovenskem (*podoba upora kmetov*),
- opišejo primere renesančnih umetniških del in pojasnijo, kako so v njih odsevale zgodovinske okoliščine (*podoba Da Vincijevih in Michelangelovih umetnin*);
- ob primerih sklepajo o značilnostih humanistične miselnosti (*podoba teleskopa in Galilea*);
- primerjajo obliko vladanja na primeru absolutistične kraljevine Francije (*podoba Ludvika XIV*).
- navedejo glavne predstavnike razsvetljenstva in opišejo razsvetljensko miselnost (*podoba Reneja Descartesa*);
- opišejo potek francoske revolucije (*podoba francoske revolucije*)
- ugotovijo in utemeljijo, kako je Napoleon končal francosko revolucijo in njene ideje razširil po Evropi (*podoba Napoleona*);
- na zemljevidu pokaže obseg Ilirskih provinc in opiše njihov vpliv na razvoj slovenske narodne zavesti (*podoba Ilirskih provinc*);
- primerjajo politični zemljevid Evrope v času Napoleona in po dunajskem kongresu ter pojasnijo razlike in vzroke zanje (*podoba Dunajskega kongresa*);
- utemeljijo prizadevanje za uveljavitev slovenskih nacionalnih zahtev – od kulturnega do političnega gibanja in nastanka strank (*podoba dualistične monarhije*);
- opišejo gospodarske dejavnosti, ki so se razvile v prvi fazi industrializacije (*podoba parnega stroja*).



Slika 4: "History box" oz drugačen brain box

6.4 KARTICE S KARAKTERISTIKAMI: ZGODOVINSKI »NAJ« - 9. RAZRED

6.4.1 Priprava igre in pravila

Igra je nastala na podlagi ideje z karakteristikami o avtomobilih in drugih prevoznih sredstvih. Prilagojena je za delo v dvojicah. Veliko časa smo porabili za iskanje podatkov o političnih voditeljih. Vsak učenec dobi 8 kart, na katerih so najpomembnejši politični voditelji iz 20. stoletja. Pri vsakem voditelju so naslednje označbe: zgodovinska era njegovega vladanja, velikost ozemeljskega teritorija, številčnost vojske, politična moč (ta je označena s petimi kronami, označili pa smo jo glede na to, kako smo videli voditeljev politični vpliv). Učenec, ki ima »močnejšo« karakteristiko, odloži karto. Zmagovalec je tisti, ki mu najprej zmanjka kart.

6.4.2 Splošni cilj igre ZGODOVINSKI »naj«

- prepoznajo pomembne politične zgodovinske osebnosti 20. stoletja, ki so spremenile svet in razberejo njihovo strateško moč.



Slika 5: Kartice ZGODOVINSKI "NAJ" - posebne karakteristike

7. EMPIRIČNI DEL

V empiričnem delu so učenci OŠ Cirkulane, OŠ Zavrč in OŠ Podlehnik imeli dve zadolžitvi. Najprej so v učnem procesu odigrali didaktično igro, nato pa odgovarjali na vprašanja. Raziskovalci smo učence najprej seznanili z navodili za igranje, pomagala je tudi učiteljica. Po razlagi navodil smo se lotili igre. Učenci so se kaj hitro razživali in na koncu bili žalostni, ker smo končali z igro.

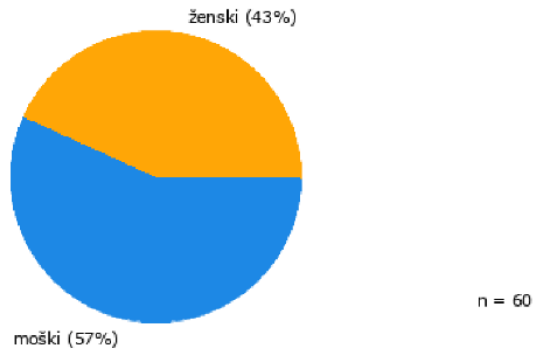


Slika 6: Naša raziskava med devetošolci na OŠ Podlehnik, igra zgodovinski »naj«.

7.1 RAZISKAVA IN ANALIZA EMPIRIČNEGA DELA

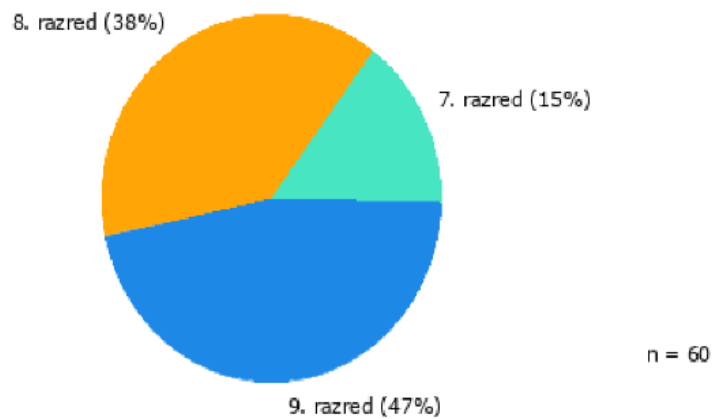
VPRAŠALNICE
Spol
Razred
Namizne igre, ki jih poznam in se jih najraje igram, so naslednje:
Zelo rad/a se pri pouku zgodovine igram namizne igre.
DRŽI NE DRŽI
Preko igre sem si zapomnil naslednje zgodovinske dogodke/osebnosti: naštej 3.
Lažje si predstavljam in zapomnim zgodovinski dogodek, če med igro zgodovinski dogodek/osebo večkrat »vidim« .
DRŽI NE DRŽI
Pri katerih učnih temah pri zgodovini bi si želeli uporabljati didaktične namizne igre (označi 3).
Najtežja tema pri zgodovini je:

Spol (n = 60)



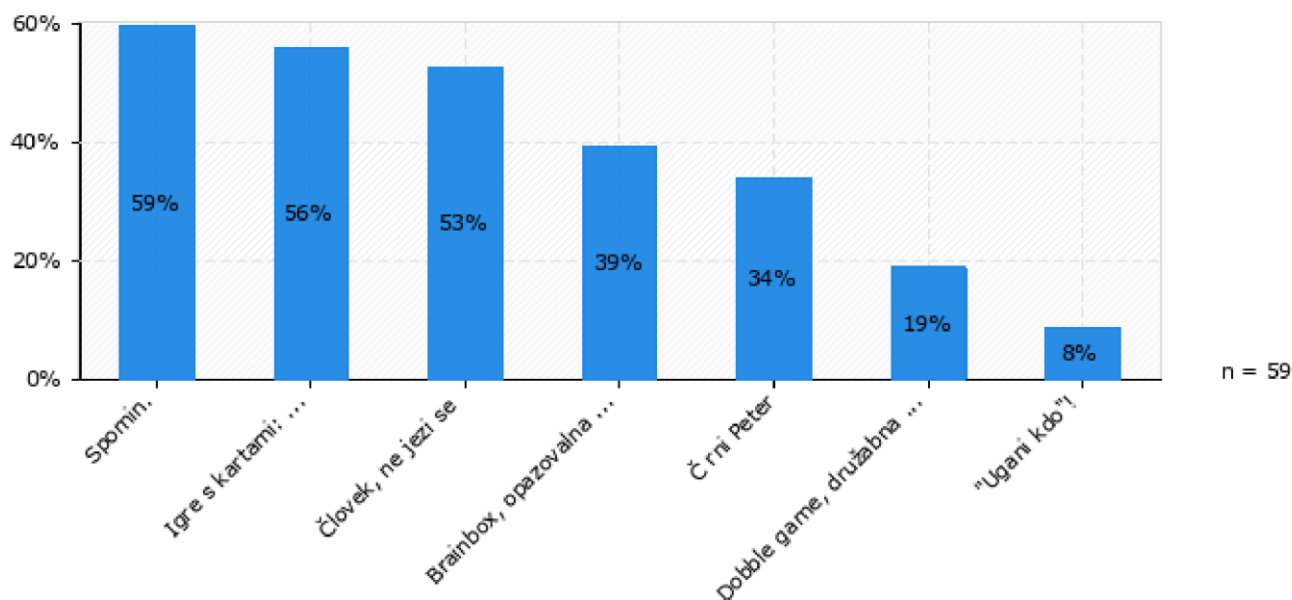
Na vprašanje je odgovorilo 60 učencev. Od tega je 57 % (34) fantov in 43 % (26) deklet.

Kateri razred obiskuješ? (n = 60)



15 % vprašanih je bilo sedmošolcev, 38 % vprašanih je bilo osmošolcev in 47 % vprašanih devetošolcev. Največ vključenih učencev je devetošolcev, in sicer kar 28. Na drugem mestu so osmošolci, teh je 23, najmanj vključenih v raziskavo je sedmošolcev, in sicer 9.

Namizne igre, ki se jih najraje igram oz. jih poznam, so naslednje (možnih je več odgovorov): (n = 59)



Na to vprašanje je odgovorilo 59 učencev, možnih je bilo več odgovorov. 59 % (36) učencev se najraje igra/pozna igro spomin, 56 % (33) se najraje igra druge igre s kartami (karakteristike ipd), 53 % (31) se najraje igra človek ne jezi se, na 4. mestu, z 39 % se je igra z brainboxom (23), 34 % (20) s Črnim Petrom, 19 % vprašanih (11) se najraje igra z igro dobble game, igro »ugani kdo« pa najraje igra 8 % (5) vprašanih. 3 % vprašanih (2) je odgovorilo, da se najraje igra druge igre (monopoly in razjezi se).

Napiši, ali trditev drži ali ne drži. Pri pouku zgodovine se zelo rad/a učim tako, da se včasih igramo namizne družabne igre, povezane z zgodovino. (n = 58)



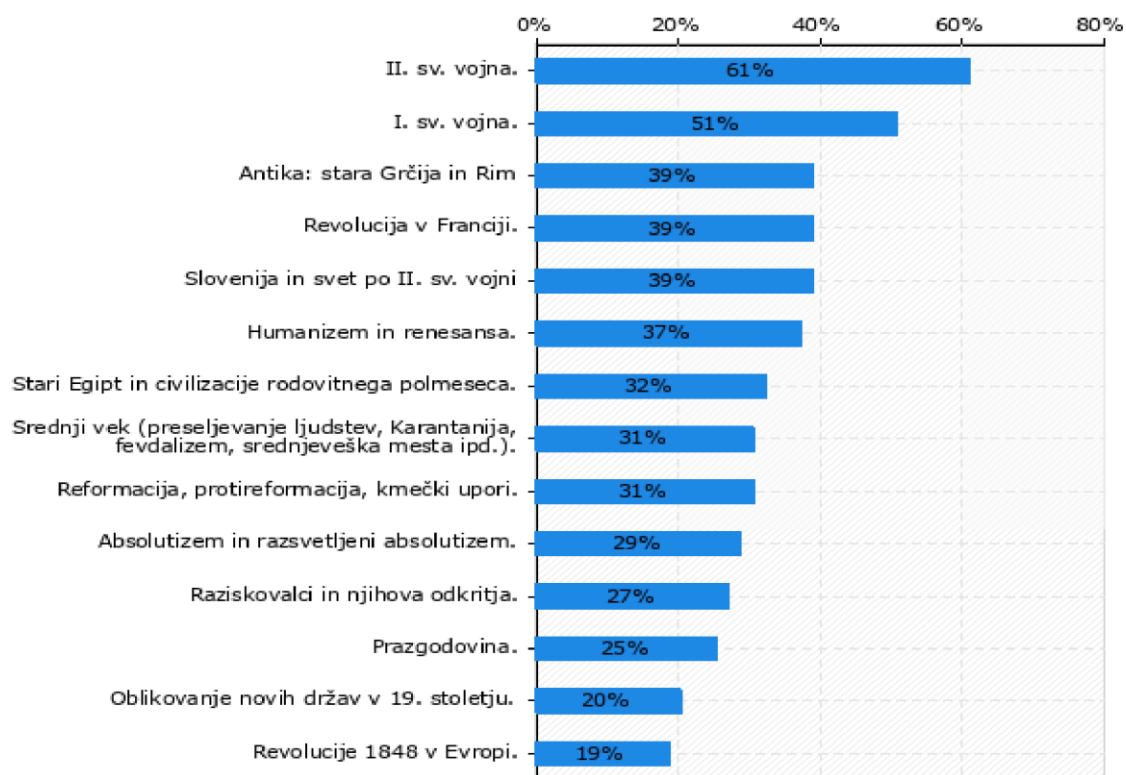
Na to vprašanje je odgovorilo 58 učencev. Kar 91 % (53) je odgovorilo, da se pri pouku zgodovine zelo radi učijo tako, da se igrajo namizne igre. 5 % (2) je odgovorilo, da jim tak način učenja ni blizu, 3 % (3) pa se zgodovine ne uči rada preko družabnih iger.

Lažje si predstavljam in zapomnim zgodovinski dogodek ali zgodovinsko osebnost, če med igro zgodovinski dogodek/osebo večkrat »vidim« . (n = 59)



Na vprašanje je odgovorilo 59 učencev. Kar 95 % (56) si lažje predstavlja zgodovinski dogodek ali zgodovinsko osebnost če jo med igro večkrat vidi. 5 % oz. 3-je učenci pa se s to trditvijo ne strinjajo.

Pri katerih učnih temah bi bilo po tvojem mnenju dobro, da bi se igrali in tako znanje utrjevali preko namiznih iger? (n = 59)



n = 59

Na zastavljeno vprašanje je po odigrani igri odgovorilo 59 učencev. Od tega je 61 % vprašanih (36) odgovorilo, da bi bilo dobro namizne igre igrati in tako utrjevati znanje pri temi II. svetovne vojne. 51 % učencev (30) meni, da bi bilo dobro igrati igre na temo I. sv. vojne, 39 % vprašanih (23) meni, da so učne teme, primerne za igranje, naslednje: antika, tj. stara Grčija in Rim, revolucija v Franciji ter Slovenija in svet po II. sv. vojni.

37 % (22) anketirancev se strinja, da je takšna tema humanizem in renesansa. 32 % (19) vprašanih si želi igrati igre na temo stari Egipt in civilizacije rodovitnega polmeseca. Z 31 % (18) so anketiranci za igri predlagali srednji vek (preseljevanje ljudstev, Karantanija, fevdalizem, srednjeveška mesta ipd.) in reformacija, protireformacija ter kmečki upori. 29 % (17) vprašanih bi igralo igro na temo absolutizma in razsvetljenega absolutizma. 27 % (16) bi želelo igrati igro o raziskovalcih in njihovih odkritjih, 25 % (15) o prazgodovini, 20 % (12) o oblikovanju novih držav v 19. stol., ter 19 % (11) vprašanih igro o revolucijah v Evropi leta 1848. Najbolj zaželeno učna tema za igranje iger je, glede na rezultat analize, vsebina druge svetovne vojne.



Slika 7: Osmošolci med poskusnim igranjem "history boxa"

V odigrani igri so se mi v spomin vtisnili naslednji zgodovinski dogodki ali zgodovinske osebnosti, na katere sem že pozabil/a (napiši 3):

hitler, stalin, josip broz tito	1	2%	2%	14%
stalin, hitler, churchill	1	2%	2%	16%
egipt, rim,	1	2%	2%	18%
hitler, stalin, hirohito	1	2%	2%	20%
renesansa, francoska revolucija,	1	2%	2%	21%
zeus egipt piramida	1	2%	2%	23%
napoleon, humanizem in renesansa, francoska revolucija	1	2%	2%	25%
kmečki upori, marija terezija, martin luther	1	2%	2%	27%
joseph stalin, adolf hitler, hirohito	1	2%	2%	29%
adolf hitler, stalin, mussolini	1	2%	2%	30%
martina luthera, marijo terezijo, kmečke upore	1	2%	2%	32%
martin luther	1	2%	2%	34%
adolf hitler	2	3%	4%	38%
adolf hitler roosevelt churchill	1	2%	2%	39%
renesansa, razsvetljeni absolutizem, humani zem	1	2%	2%	41%

Skupno je na vprašanje odgovorilo 60 učencev, vsak pa je lahko napisal največ tri dogodke/osebnosti. Nekateri so napisali tri, nekateri le 2, nekateri pa tudi po en odgovor.

Posamezno analizo smo opredelili glede na obravnavano učno temo v določenih razredih²:

- *V 9. razredu je vprašanim med igro karakteristik političnih voditeljev 20. stol. največ učencev je odgovorilo, da se po odigrani igri brez težav takoj spomni naslednjih osebnosti/dogodkov:*
 - 11 učencev je odgovorilo, da si je najbolj zapomnilo podatke o Adolfu Hitlerju,
 - 10 učencev je odgovorilo, da si je najbolj zapomnilo podatke o Stalinu,
 - 2-ma učencema je v spominu najbolj ostal Benito Mussolini, italijanski fašistični voditelj,
 - 4-je učenci so odgovorili, da so si najbolj zapomnili Churchilla,
 - 2 učenca sta odgovorila Hirohito,
 - 2-ma učencema je v spominu ostal F. D. Rossevelt,
 - 1 učenec je odgovoril Josip Broz Tito.

- *V osmem razredu je med igro »history box« ponujenih 48 odgovorov, ki nam povedo, da s pomočjo odigrane igre spomnijo naslednjih osebnosti/dogodkov:*
 - 7 učencev je odgovorilo, da jim je v spominu ostal Martin Luther,
 - 4 učenci so odgovorili, da so si najbolj zapomnili francosko revolucijo,
 - 5 učencev je odgovorilo, da so si najbolj zapomnili obdobje razsvetljenega absolutizma oz. Marijo Terezijo oz. razsvetljeni absolutizem.
 - 5 učencev je odgovorilo, da so si najbolj zapomnili renesanso in humanizem
 - 3 učenci so odgovorili kmečki upori
 - 3 učenci so odgovorili, da je taka osebnost Napoleon
 - 2 učenca se spomnita osmanskega vojaka.

² Dodajamo, da smo igro, primerno za osmošolce dali v uporabo tudi devetošolcem, igro »histobble game« za sedmošolce pa so preizkusili tudi sedmošolci. Tudi osmošolci so želeli odigrati igro devetošolcev, kar je morda vplivalo na izid rezultatov.

Slika 8: Predstavitev raziskave med osmošolci na OŠ v Zavrču in poskusna igra



- V sedmem razredu je po igri »histobble game« 12 učencev odgovorilo, da se iz učne tematike 7. razreda po odigrani igri spomni naslednjih osebnosti/dogodkov:

- 5 učencev je odgovorilo da se spomnijo slikovne tematike starega Egipta (Egipt, piramida).
- 2 učenca sta odgovorila, da se spomnita sličic v povezavi z rimsko državo,
- 2 učenca sta odgovorila, da se po igri spominja starih Grkov (Zeus, lira),
- 1 učenec je odgovoril, da ga igra spominja na temo knezov in knežjega kamna.

2 učenca sta podala nejasne odgovore.

Najtežja učna snov pri zgodovini je ...

Q8	Najtežja učna snov pri zgodovini je ...				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	2. svetovna vojna	2	3%	3%	3%
	reformacija	6	10%	10%	14%
	razsvetljinstvo na slovenskem	1	2%	2%	15%
	grcija in rim	1	2%	2%	17%
	absolutizem	1	2%	2%	19%
	krščanstvo	1	2%	2%	20%
	francija	1	2%	2%	22%
	grško gradbeništvo	1	2%	2%	24%
	stari vek	1	2%	2%	25%
	1.sv vojna	1	2%	2%	27%
	stari egipt	2	3%	3%	31%
	protestantizem	1	2%	2%	32%
	egipt	3	5%	5%	37%
	razsvetljeni absolutizem	1	2%	2%	39%
	antika	1	2%	2%	41%
	1.sv. vojna	1	2%	2%	42%
	odkritje amerike	1	2%	2%	44%
	rimljani	1	2%	2%	46%
	kmečki upori	1	2%	2%	47%
	renesansa	2	3%	3%	51%
	ni tezke	1	2%	2%	53%
	1. sv	1	2%	2%	54%
	grčija in rim	2	3%	3%	58%
	absolutizem	1	2%	2%	59%
	egipt,grčija,rim	1	2%	2%	61%
	nic	1	2%	2%	63%
	francoska revolucija	3	5%	5%	68%

Slika 9: Del analize vprašalnika.

Na vprašanje je odgovarjalo 60 učencev od 7. – 9. razreda.

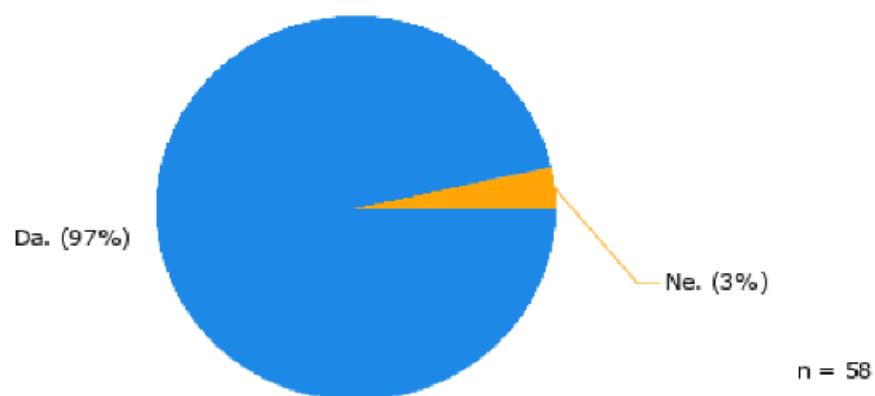
- Razbrali smo, da je 5-im učencev težave najbolj predstavljala snov 9. razreda:
 - 3-je učenci, so odgovorili, da je najtežja tema tema I. sv. vojne,
 - 2 učenca sta odgovorila, da je najtežja tema II. sv. vojne,
- 17 učencev najtežje zgodovinske teme vidi v 8. razredu:
 - 8 učencev je odgovorilo, da jim je najtežja tema reformacije/protireformacije,
 - 2 učenca sta odgovorila z absolutizem/razsvetljeni absolutizem,
 - 2 vprašana sta kot težko temo označila renesanso,
 - 2-ma učencema najtežja tema francoska revolucija,
 - 1 učenec je odgovoril, da so najtežja tema kmečki upori,

- 1 učenec težave dela tudi obdobje razsvetljenstva na Slovenskem,
 - 1 učenec pa težave dela tema odkritja novega sveta.
- *14 učencev odgovorilo, da so jim bile najtežje naslednje teme iz 7. razreda:*
 - 3 učenci so odgovorili, da jim največjo težavo predstavlja stari Egipt,
 - 9 učencev je odgovorilo, da so jim največ preglavic povzročale antične kulture (stari Rimljani in Grki)
 - 1 učenec krščanstvo,
 - 1 učenec stari vek,

3 učenci pa so dali nejasne odgovore (nič mi ni težko, ne spomnim se, jaz sem genij ..., ni težke).

2 učenca sta vprašanje preskočila.

Po odigranih igrah sem si zapomnil več o določeni učni temi. (n = 58)



Od 58 učencev jih je 97 % (56) odgovorilo, da so si po odigranih igrah zapomnili več o določeni temi, 3 % (2) učencev pa je odgovorilo, da si po odigranih igrah ni zapomnilo več o določeni učni temi.

Če bi se pri zgodovini igrali namizne igre, bi bil/a sproščen in ne bi imel/a občutka, da se s tem učim. (n = 56)



Na to vprašanje je odgovorilo 56 učencev, od tega je 77 % (43) odgovorilo, da drži, da bi se ob igranju zgodovinskih namiznih iger počutili sproščeno ter ne bi imeli občutka, da se s tem ne učijo, ostalih 23 % (13) pa se s to trditvijo ne strinja.



Slika 10: Sedmošolci med igranjem igre "histobble game".



Slika 11: Odkrivanje politične moči voditeljev v 9. razredu.

8. SINTEZA IN SKLEP

Menimo, da so se učenci 7.-ih, 8.-ih in 9.-ih razredov z veseljem odzvali na ponujeno aktivnost pri pouku zgodovine. Tako smo svoje igre preizkusili pri učencih na treh različnih šolah: V OŠ Cirkulane, OŠ Zavrč in OŠ Podlehnik. Igre smo izvedli po večini po usvojeni učni snovi, le osmošolci vseh ciljev 8. razreda še niso usvojili. Igre za 8. in 7. razred so lahko odigrali tudi devetošolci, prav tako so igre za 7. razred lahko odigrali osmošolci. Pri delu so bili navdušeni.

Ob zaključku naše raziskave bomo potrdili ali ovrgli zastavljene hipoteze.

H1: Učenci si želijo, da bi ob utrjevanju in usvajanju učne snovi pri zgodovini didaktične igre večkrat uporabljali in se tako nezavedno učili.

To hipotezo potrjujemo, saj je na vprašanje, ali z »drži« odgovorilo 72 % učencev, 22 % učencev ima občutek, da se uči.

H2: Vprašani učenci so si po odigranih igrah najbolj zapomnili naslednje zgodovinske osebnosti/dogodke/obdobja: Učno temo 9. razreda oz. Adolfa Hitlerja, s področja tem 8. razreda - »sončnega« kralja, od učnih tem 7. razreda pa antično obdobje.

To hipotezo, ki smo si jo zadali, lahko delno potrdimo in delno ovrgemo. Obrazložitev: Dokazali smo, da so si učenci ob igranju najbolj zapomnili Adolfa Hitlerja, in sicer ga je izpisalo 11 učencev. Največ, 8 učencev je s področja teme 8. razreda izbralo Martina Luthra/reformacijo. Od učnih tem 7. razreda se je 5 učencev odločilo za stare Egipčane in z njimi povezane pojave. Potrdimo lahko torej le del hipoteze, ki pravi o tem, da si največ učencev po odigranih igrah zapomni Adolfa Hitlerja.

H3: Učna tema, ki jo učenci v OŠ dojemajo kot najtežjo, je obdobje 2. svetovne vojne.

To hipotezo lahko ovrgemo, saj je največ učencev zapisalo, da so jim težave predstavljale antične kulture (največ (17) učencev se je odločilo, da jim težave dela jo učne teme iz 8. razreda; reformacija/protireformacija, medtem ko obdobje II. sv. vojne dojemajo kot težko let 5 učencev). Po drugi strani pa je zanimiv rezultat raziskave, ki pravi, da bi se učenci najraje igrali namizne igre na temo druge svetovne vojne; kar 61 % vprašanih oz. 36 učencev si želi iger na to temo.

H4: Predvidevamo, da si učenci po odigranih igrah bolj vizualizirajo oz. si lažje predstavljajo določene zgodovinske dogodke/osebe.

Hipotezo potrjujemo v celoti; kar 95 % si lažje predstavlja zgodovinski dogodek ali zgodovinsko osebnost če jo med igro večkrat vidi. 5 % učencev pa se s to trditvijo ne strinja (na vprašanje je odgovorilo 58 učencev).

H5: Igro dobble game, ki smo jo predruščali v »histobble game« in igro brain box., ki smo jo predruščali v igro »history box«, pozna manj kot polovica učencev.

To hipotezo potrjujemo, saj igro dobble game pozna le 19 % učencev, 39 % vprašanih pa pozna igro brain box. Na vprašanje je odgovorilo 59 učencev.

Pa vendar je ob koncu treba dodati, da naših rezultatov ne moremo posplošiti na celotno populacijo učencev, saj smo našo raziskavo izvedli na pribl. 60-ih učencih. Prav tako bi lahko vključili več

sedmošolcev, a smo ankete opravljali ob času, ko je bilo izjemno veliko bolnih učencev. V ankete nismo vključili šestošolcev. Naj povemo, da smo igre prilagajali glede na posamezen razred in usvojene učne cilje. Pa vendar so npr. igro histobble game želeli preizkusiti tudi osmošolci, prav tako igro s kartami karakteristike »naj«. Morda je tudi to vplivalo na izid rezultatov.

Veseli smo, da nam je uspelo potrditi, da si učenci v splošnem želimo igranja z didaktičnimi igrami, in to pri temah, ki so morda malce bolj zapletene ali zahtevajo višje ravni znanja. Tako kljub vsemu menimo, da nam je uspelo po videnem in analiziranem skleniti, da obstaja močna povezava med zapomnjeno učno snovjo pri uri zgodovine in odigranih igrah in da v nas učencih vzbudi motivacijo za učenje zgodovine. Res je, zgodovina je učiteljica življenja.

9. LITERATURA IN VIRI

Bevc, Z. (2004). Igra in igrača. *Otrok in družina, oktober*, št. 10, 24–25.

Brodnik, V (2013). *O igri vlog in simulaciji pri pouku zgodovine*. V: Posodobitve pouka v osnovnošolski praksi. Priročnik za učitelje. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo, str. 45–52. Pridobljeno s <https://www.zrss.si/pdf/Posodobitve-pouka-v-osnovnosolski-praksi-ZGODOVINA.pdf>

Cvirn, J., Hriberšek Balkovec, E. idr. (2014). *Koraki v času 8: učbenik za zgodovino v 8. razredu osnovne šole*. Ljubljana: DZS.

Ginnis, P. idr. (2004). *Učitelj - sam svoj mojster: kako vsakega učenca pripeljemo do uspeha*. Ljubljana: Rokuss Klett.

Janša-Zorn, O., Zorn, M. (2014). *Koraki v času 7: učbenik za zgodovino v 7. razredu osnovne šole*. Ljubljana: DZS.

Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (2006). *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.

Omahen, R (2012). *Uporaba didaktičnih iger pri pouku zgodovine v osnovni šoli*. V: Zgodovina v šoli, let. 21, št. 3/4. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport.

Program osnovna šola. Zgodovina. Učni načrt (2011). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno dne 12. 11. 2022 s strani:

https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_zgodovina.pdf.

<https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/5jg7HLycnxZFSwPkd1BYZwV/leaders>, pridobljeno, 12. 1. 2023.

POVEZAVA K RAZISKOVALNI ANKETI:

<https://1ka.arnes.si/a/64c62235>

VIR SLIČIC/FOTOGRAFIJ NA IGRAH:

Vso slikovno gradivo na didaktičnih igrah je prevzeto/iskano preko platforme Google images (za Card deck – [www. https://www.google.com/imghp?hl=EN](https://www.google.com/imghp?hl=EN))

Priloge: IZDELANE IGRE:

- ✓ »histobble game«,
- ✓ »history box«,
- ✓ kartice zgodovinski »naj«,
- ✓ spomin