

Млађен Трифуновић¹

ЈЕДАН ПРИМЈЕР ПРИМЈЕНЕ МЕТОДА ИГРЕ У НАСТАВИ ГЕОГРАФИЈЕ

Извод: Кроз метод игре излазе на видјело активна изворна мотивисаност, заинтересованост, практично разумијевање и отвореност уче(с)ника у игри за сарадњу и нова искуства. Резултати савремене когнитивне психологије али и филозофска промишљања говоре у прилог игри као методи којом је могуће превладати класичне начине наставе рађене по моделу субјекат – објекат.

Кључне ријечи: метод игре, настава географије.

*

Игра је веома озбиљна ствар...

Она је израз наше креативности; а креативност је у самом темељу наше способности да учимо, да изналазимо рјешења..

Да постанемо све оно што можемо бити.

(Роџерс , Шарпан)

Теоријски осврт на едукативни значај метода игре

У педагошкој пракси пред наставнике се постављају различити методички проблеми. На једној страни се јавља захтјев како избјећи замке доминантог модела поучавања, који се базира на још од античке филозофије бића иницираног а у модерни усвојеног модела не само истраживања,² него цјелокупног мишљења. Наравно ради се о присутном моделу субјект – објект односа у којем је наставник субјект који ex cathedra треба да оформи, „научи“, третира објекте у педагошком процесу, односно ученике. Све ово, наравно, подразумијева активност-слање- знања од стране субјекта и пасивност-примање- знања ученика. Субјект/наставник прича а објект/ученик слуша. Основни појам и предуслов овог модела је стога дисциплина у виду мира или тишине ученика која се сматра „добром радном атмосфером“ а која се постиже, углавном, застрашивањем ученика. Овакав

¹ Млађен Трифуновић, професор географије, Угљевик

² Упоредити Декаров филозофем cogito ergo sum и Локову доктрину o tabula rasa.

модел неминовно ће од пасивног ученика направити још пасивнијег репликанта одасланог градива од стране наставника. Круг једног те истог, круг одасланог градива од стране наставника затвара се у реплици тог истог градива од стране ученика. У самом наставном процесу конципираном на том принципу, дакле, нема мјеста за истинско разумијевање и креативност; нарочито ученика. Оно што им је пружено у виду готовог садржаја они ће и вратити. На другој страни, опет, тај пасивни пријем градива код ученика ствара отпор. Тај отпор није отпор знању него отпор неучествовању. То стање неучествовања можемо назвати *досада*.

Поставља се питање како ријешити ову ситуацију а да се такав вид наставног процеса, та педагогија објективизираних ученика не преокрене у своју пуку супротност и не изгуби се у препуштању наставе и наставника ученичком учењу без компаса.

Како дакле превазићи тај модел подвојености учесника у настави у превасходном циљу „активног“ разумијевања³ наставног градива? Постоји ли уопште начин да се учење учини непосредованим као што би то било неисфорсирано искуство догађања свакодневног?

Није потребно ићи далеко, довољно је само погледати изворни свијет игре која једнако обузима и дјецу и „одрасле“. Употријебили смо ријеч *обузима* у покушају да објаснимо стање игре⁴ и играња. Обузетост је стање преданости игри која носи, која управља и увлачи како играче тако и гледаоце. Односно, гледано у визури педагошког процеса, игра би била тај медиј у којем нема подијељених табора на учеснике/ наставнике и гледаоце/ ученике. Сви су уче(с)ници у правом смислу те ријечи.

Овакво схватање игре и наставног процеса кореспондира и са новијим истраживањима из когнитивне психологије (видјети слику 1.) према којима се памћење садржаја који су прочитани креће тек око 10% док се оно што чујемо запамти у границама од 20%. Дакле, два најоптерећенија чула у класичној настави омогућавају памћење тек око петине садржаја. А гдје је тек стварно разумијевање, односно примјена тих знања! За разлику од слушања и читања⁵ ангажовање ученика и наставника на начин стварања и одигравања улога омогућава задржавање око 70% садржаја!

³ Заправо је разумљено градиво тек оно које је практично примјенљиво.

⁴ Детаљније аспекете игре и играња видјети код Х.Г. Гадамера у дјелу *Истина и метода* и Е. Финка *Епипози поезији*

⁵ Човјек је, заправо, такво биће чија цјелокупна сазнајна активност не може бити подијељена на сегменте ових или оних чула. Он сазнаје предмет/појаву као цјелину која за њега увијек значи емотивно, чулно, интелектуално итд. ангажовање. Једна таква цјелина доступна је тек у цјелини ангажовања ученика и наставника у настави – такво догађање наставе назива се *игра*.



Слика 1. – Далесова пирамида искуства

(Извор: Интерактивно учење 2, Министарство просвјете РС, Бањалука, 2000, стр.134)

Настава географије као едукативни театар?

Игра као активност захтијева цјеловиту ангажованост оних који је играју. Она је и уједно и тјелесна и емотивна и наравно когнитивна. Она је све то уједно. Игра дозвољава неколико типова когнитивне стратегије:

- Организациони тип – константна усмјерност пажње, самопроцјена у односу на друге играче и могућност самонадгледања.
- Афективни тип – смањење треме и анксиозности код ученика те самоохрабривање и несметано охрабривање од других.
- Допунски тип – слободно ангажовање интелигенције путем „погађања“ рјешења. (6, 7.)

Намеће се питање у каквом односу стоје настава географије и метод игре? Није ли специфичност географских садржаја таква да се они не могу одиграти као што је то, на први поглед могуће, нпр. у физици, психологији, педагогији, социологији и/или чак и математици? Да ли је та

просторна компонента географских процеса један лимит за одигравање? Може ли се астрономија „поставити“ на репертоар?

Сва ова многобројна питања биће далеко приступачнија за размислање ако направимо једну паралелу. Као прво и као нужно потребно је у свим аспектима географског учити, односно унијети оно животно. Као што нам свака добра представа која се одиграва у театру/филму/опери/књижевности увијек поручује неки животни наук који као такав можемо препознати у властитом животу, тако се и сваки географски наставни садржај може аплицирати на практични⁶ живот. Кажемо „практични живот“; да ли та синтагма може значити нешто заиста различито од свакодневне интеракције човјека и природе која се манифестује увијек како у простору тако и друштву?!

Настава географије у свим својим различитим аспектима омогућава примјену метода игре. Било да се ради о оним најједноставнијим играма надметања у виду квизова познавања географских појмова и локација, или о артистичком приступу обликовањем макета простора, или играма сналажења у простору, или најновијим компјутерски посредованим играма као што је то, нпр. „Sim city“, у којима се од играча тражи да испољи своје знање и способности из Просторног планирања и Урбане географије при планирању и изградњи виртуелног града. У свим тим играма појављује се и траје заинтересованост за географско увиђање њене практичне стране и значаја, те усвајање одређеног начина мишљења.

Искуства показују да примјена метода игре у настави географије може дати много боље резултате, нарочито у погледу мотивације, пажње и ретенције наставних садржаја. Уочена је још једна веома важна контрибуција игре у настави а то је *заинтересованост за сам наставни предмет* која постаје трајна и очекујућа. Ученици се осим тога осјећају као одговорни и равноправни у настави што додатно потиче њихово самопоуздање и осјећај ангажованости.

Овдје имамо примјер једног наставног часа који би могао да објасни претходне напомене. Наиме, ради се о наставној јединици из Опште географије за 1. разреде средње школе. Поредно је претходно припремити слиједећи материјал за извођење ове наставне јединице:

– Изабрати конкретне веће градове на привидној дневној путањи сунца од истока према западу и одредити њихове географске дужине. По могућности изабрати⁷ градове на удаљености од по 15° (географске дужине из

⁶ Није случајно то што се једна таква прагматична нација као америчка определијелила за слоган "географија за живот" чиме је објашњен суштински захтјев који се, увођењем Националног географског стандарда, поставља пред наставке.

⁷ Видјети табелу у прилогу.

табеле 1. заокружити на тражене цијеле степене уз објашњење ученицима ради чега је то урађено) ради ефектнијег објашњења. Градови би требали бити подједнако распоређени и на источној и на западној хемисфери.

– Имена изабраних карактеристичних градова написати на папир већег формата (минимално да буде А4) заједно са његовом „подешеном“ географском дужином.

– На посебне папире написати вријеме почевши нпр. од 01:00 па до 24:00. Наравно написати само округле сате и за сваки сат један папир.

– Из разреда изабрати онолико ученика колико сте одабрали градова и сваком од њих дати један папир са натписом града.

– Изабрати једног ученика који ће представљати сунце – било би добро кад би био обучен у жуто и тако симболизовао сунце.

– Поставити карту свијета на видно мјесто – пазити да не буде заклоњена ученицима.

Средња школа:	- „Михаило Петровић Алас“, Угљевик
Наставник:	- Млађен Трифуновић
Разред и одјељење:	- I ₆
Наставна тема:	- КОСМОС, ЗЕМЉА У КОСМОСУ
Наставна јединица:	- Вријеме и његово рачунање
Тип часа:	- Обрада новог градива
Циљ часа:	- Стицање основних знања о рачунању времена.
Задаци:	
а) Образовни:	- Стицање, усвајање и конкретизација знања о потреби и практичним посљедицама јављања зонског и свјетског времена
б) Функционални:	- Допринос развоју интелектуалних функција (анализе, повезивања, закључивања и диференцирања)
в) Васпитни	- Развијање моћи за запажање и упоређивање, подизање радне културе, позитивног односа према раду, одговорности

Уводни дио часа:

За уводни дио потребно је одиграти један мали скеч којим који има за циљ показати какви се све неспоразуми могу догодити уколико не познајемо начин рачунања свјетског времена али и побудити пажњу ученика за наставни час.

Одабрати два ученика који ће одглумити телефонски разговор. Разговор извести пред таблом да буде видљив за све ученике. Ученик А позива из свог мјеста становања нпр. из Угљевика (УТЦ +1) ученика Б који се „налази“ у Њујорку (УТЦ -5) (73° 58' W). Најефектније ће бити да

разговор буде вођен у оно вријеме када је ученик *Б* још увијек на спавању тако да комичност ситуације буде онај катализатор памћења ове временске разлике дотичних градова.

Главни дио часа:

Прије него што се пређе на главни дио часа потребно је поновити Земљина кретања, нарочито *ротацију* и уз помоћ глобуса објаснити привидно дневно кретање сунца од истока према западу, односно ротирање Земље од запада ка истоку. Затим објаснити појмове *кулминације* и *мјесног времена*.

Послије завршеног уводног дијела часа размјестити инвентар и тако направити малу позорницу у разреду. Подијелити редом натписе са градовима ученицима тако што ћемо гласно прочитати име града. Ученике распоредити онако како градови заузимају стварне положаје по дужинама у простору у виду полукружне путање сунца.

Ученици–градови „праве се“ да још спавају кад се појављује ученик–сунце и буди најисточнији град. Нека то у овом случају, ради једноставнијег објашњења, буде Бризбејн, Аустралија. Додијелићемо овом граду, ради увјерљивости практичне ситуације, папир са временом 06:00.

„Сунце“ затим одлази на сљедећу локацију а то је Владивосток. Ту сада додјељујемо натпис са временом 06:00 док се сада Бризбејну додјељује нови натпис – наравно 07:00. При сваком „буђењу“ одиграва се мала сцена „разговора“ између града и сунца. Град, наравно не жели баш тако лако да се пробуди а сунце налази разне забавне начине да то уради. При оваквој опуштеној атмосфери лако ће се запамтити временске зоне! Долазимо до Тајвана и сада је ту 06:00, Владивосток добија вријеме 07:00 а Бризбејн је већ „доручковао“ – тамо је већ 08:00 јер је сунце проптовало 45 степени!

И док сунце напредује ка западу будећи редом градове, у сваком новопробуђеном граду биће додјељивано вријеме од 06:00 док ће већ пробуђеним источнијим градовима вријеме одмицати, папире ће се мијењати а истовремено ће бивати све јасније зашто се и како дешава та промјена.

Нарочито је битно застати кад се дође до Гринича и показати на вријемекрајњег истока. За успјешност часа битно је и симултано пратити локације градова на карти.

Завршни дио часа:

Послије ове игре „путовања“ сунца и времена и показивања зонског времена на самом крају часа може се одиграти и „завршни“ телефонски разговор између између два града са супротних хемисфера у којем би учествовала она два ученика са почетка часа. На овај начин имали би повратну информацију о томе колико су ученици успјели усвојити градиво а истовремено би схватили значај правилног рачунања зонског времена.

Закључак

Игра се појављује као онај феномен људске егзистенције у којој излазе на видјело активна изворна мотивисаност, заинтересованост, практично разумијевање и отвореност уче(с)ника у игри за сарадњу и нова искуства. Резултати савремене когнитивне психологије али и филозофска промишљања говоре у прилог игри као методи којом је могуће превладати класичне начине наставе рађене по моделу субјекат – објекат.

Литература

- Група аутора (2000). *Интерактивно учење 2*. Бањалука: Министарство просвјете РС.
- Црногорац, Ч., Тошић, Д., Грчић, М. и Гњато, Р. (2003). *Географија за први разред средњих стручних школа*. Српско Сарајево: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Гадамер, Х. Г. (1978). *Истина и метода*. Сарајево: ИП Веселин Маслеша.
- Финк, О. (1979). *Епизоди поезији*. Београд: БИГЗ.
- Rogers, F. and Sharapan, H. (1994). *How children use play*. Education Digest, 59 (8).
- Hogle, J. G. (1996). *Considering Games as Cognitive Tools*. University of Georgia, Department of Instructional Technology.

Прилог 1. – Географске координате појединих градова у свијету

Град	ширина		дужина	
	°	'	°	'
Велингтон, Нови Зеланд	41	17 S	174	47 E
Петропавловск, (Камч.) Русија	52	53 N	158	42 E
Бризбејн, Аустралија	27	29 S	153	8 E
Владивосток, Русија	43	10 N	132	0 E
Таинан, Тајван	22	57 N	120	12 E
Ханој, Вијетнам	21	2 N	105	52 E
Калкута, Индија	22	34 N	88	24 E
Алма Ата, (Алмати) Казахстан	43	14 N	76	53 E
Мешед, Иран	36	17 N	59	36 E
Аден, Јемен	12	50 N	45	2 E
Алжир, Алжир	36	46 N	30	3 E
Праг, Чешка Република	50	5 N	14	26 E
Лондон, УК	51	29 N	0	5 W
Дакар, Сенегал	14	40 N	17	28 W

Град	ширина		дужина	
	°	'	°	'
Рио де Жанеиро, Бразил	22	57 S	43	12 W
Порт оф Спаин , Тринидад и Тобаго	10	40 N	61	31 W
Меделин, Колумбија	6	13 N	75	36 W
Гватемала Сити, Гватемала	14	37 N	90	31 W
Денвер, САД	39	45 N	105	0 W
Жуно, Аласка	58	18 N	134	24 W
Анкориц, Аласка	61	13 N	149	54 W
Номе, Аласка	64	25 N	165	30 W

Извор: www.infoplease.com