

Kako se počutite?



navdušen



pripravljen



potrebujem
kofein



prazna
baterija



preobremenjen



zmeden



pridno
pisanje



osredotočen

Uporaba iger pri delu z učenci s čustveno vedenjskimi težavami

Petra Kampl Petrin

OŠ dr. Mihajla Rostoharja Krško

Kostanjevica, 30. 5. 2026

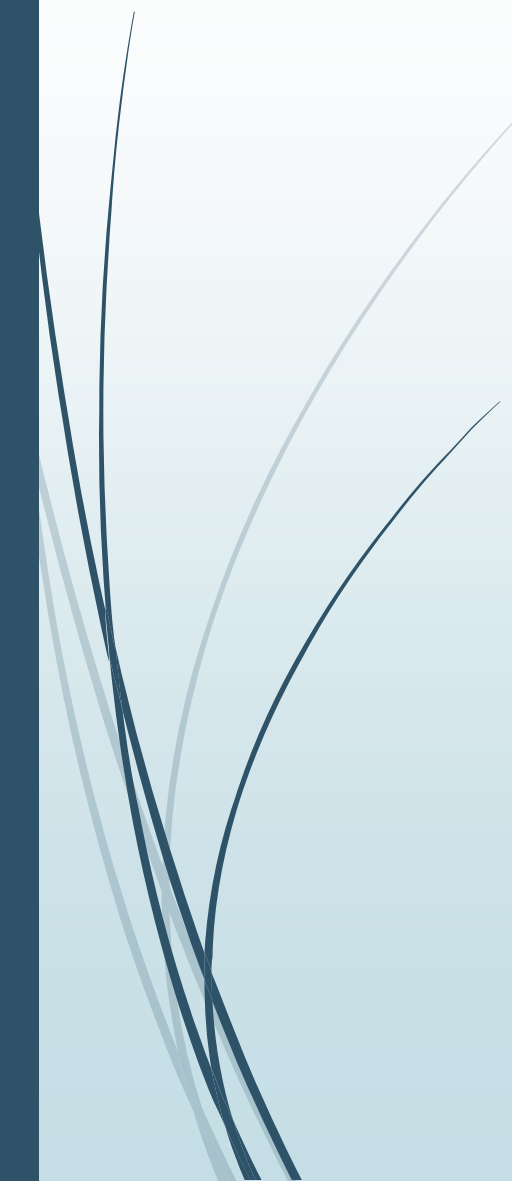


OŠ dr. Mihajla Rostoharja Krško





Namen predstavitve

- ▶ spodbuditi k večji uporabi iger
 - ▶ prikazati primer izdelave miselne igre iz odpadnega materiala
- 



Opis dela





Potek

I. povezava prispevka s cilji trajnostnega razvoja (CTR)

II. teoretična izhodišča in predstavitev prednosti

– zakaj?

III. predstavitev primera izdelave igre (uporaba v praksi)

– kako?

A dark grey arrow points to the right from the left edge of the slide. Several thin, curved lines in shades of blue and grey originate from the left side and sweep across the slide towards the text.

I. Povezava prispevka s cilji trajnostnega razvoja (CTR)

- strokovna načela, ki presegajo podajanje učnih vsebin
- celosten pedagoški pristop: učitelj kot mentor in spodbujevalec trajnostnih vrednot



1. Zdravje in dobro počutje (CTR 3)

- **zmanjšanje stresa:** zmanjševanje pritiska in strahu pred neuspehom
- **motorični razvoj:** razvoj fine motorike in grafomotorike
- **čustvena aktivacija:** izražanje čustev, želja in raziskovanje samega sebe



2. Kakovostno izobraževanje (CTR 4)

- **aktivno učenje:** grajenje znanja skozi raziskovanje in iskanje rešitev (izkustveno učenje)
- **individualizacija:** prilagajanje zahtevnosti in vsebine specifičnim potrebam in predznanju
- **razvijanje kompetenc:** kreativnost, kritično razmišljanje, inovativnost



3. Zmanjšanje neenakosti (CTR 10)

- ▶ **prilagoditev učnega procesa (inkluzija):** usvajanje učne vsebine na prilagojen način → izenačuje možnosti za uspeh



4. Odgovorna poraba in proizvodnja (CTR 12)

- **ponovna uporaba (Upcycling):** odpadni materiali so lahko dragocen vir za nove izdelke
- **zeleni prehod:** spodbujanje kompetence za trajnostnost (spoštovanje okolja in preiščljena raba naravnih virov)
- **domače okolje:** prenos tovrstnih praks




II. Teoretična izhodišča in predstavitev prednosti

Pojem igra

- dejavnost z določenimi pravili in ciljem, ki jo izvajamo za zabavo, učenje ali tekmovanje

- ▶ športi (nogomet, košarka)
- ▶ videoigre
- ▶ otroške igre (skrivalnice)
- ▶ miselne igre (šah)

- 
- ▶ **namizna igra** (igralna plošča, figure, kocke, karte)
 - ▶ **družabna igra** (zasnovana za več ljudi, socialna interakcija)
 - ▶ **miselna igra** (usmerjena v logično razmišljanje, strategije, reševanje problemov)
 - ▶ **gibalna igra**



Kako danes otroci in mladostniki preživljajo
prosti čas



Izzivi (funkcioniranje in interakcija z drugimi)

- čustvovanje (tesnoba, občutek nemoči)
- socialno področje (težave z odnosi, socialna izolacija)
- vedenje (težave z nadzorovanjem čustev, impulzivnost, agresivnost)
- slabši učni uspeh (koncentracija in usmerjanje pozornosti, pomanjkanje motivacije)



Vpliv iger na čustveno stanje

- ▶ ? čustva povezana z učenjem
- ▶ igre (čustvena razbremenitev in sprostitev)
 - zmanjšanje tesnobe, večja sproščenost
 - prijetna čustva
 - razočaranje, jeza (poraz)

namen ure DSP – prepoznavanje in uravnavanje čustev



Sprejemanje poraza

- zmanjšana frustracija v varnem okolju na zdrav način
- preko iger (zmage in porazi) - ?
- učitelj kot model

- motivacija za izboljšanje in vztrajnost



Razvoj socialni veščin in zmanjšanje stresa

- ▶ empatija (po vzoru učitelja sočustvuje s porazom drugega in ga podpre)
- ▶ upoštevanje pravil (dogovor, razvoj sposobnosti komunikacije, pripravljenosti na sodelovanje)
- ▶ sproščenost, prijetna čustva (veselje, navdušenje, ponos), osredotočenost na igro (sprostitev misli, zmanjšanje skrbi)
- ▶ zmanjšanje občutka osamljenosti (povezovanje in sodelovanje)



Motivacija

vedenje ali dejanje usmerjeno za dosego nekega cilja

- **Notranja motivacija:** Izvira iz nas samih. Dejavnost opravljamo, ker nam je v užitek, nas zanima ali nas notranje izpolnjuje.
- **Zunanja motivacija:** Spodbujajo jo zunanji dejavniki, kot so nagrade (denar, pohvale, ocene) ali izogibanje negativnim posledicam (kaznim).
- ?



Razvijanje notranje motivacije

motivacija za igro, druženje, učenje in spoznavanje novega

- ▶ spodbujanje aktivnega učenja in zabave
- ▶ aktivno sodelovanje v igri – lažje ohranjanje pozornosti in učenje
- ▶ cilj → povratna informacija (razumevanje posledic odločitev)
- ▶ domišljija, inovativno razmišljanje, reševanje problemov, strategije, divergentno razmišljanje, hitrost, vizualno izražanje, besedno izražanje ...




Razvoj kognitivnih sposobnosti

- pozornost
- spomin / delovni spomin (slediti pravilom, spremljati poteze drugih, osredotočenost na cilj)
- kritično mišljenje (načrtovanje, analiziranje informacij, sprejemanje premišljenih odločitev)
- logično mišljenje (sklepanje, vzročno-posledične povezave)



Razvijanje odnosa z učencem

- učitelj – pomembna oseba v učenčevem življenju
- čas (DSP) – spoznati učenčeva močna/šibka področja, potrebe, interese
- sproščenost, varnost, sprejetost
- razvijati občutke: pripadnosti, spoštovanja, zaželenosti, pomembnosti

- 
- ▶ varen odnos – večji učni uspeh, večja motivacija za učenje, nižja raven konflikta, odvisnosti in zavračanja
 - ▶ družabne igre – večja fleksibilnost pri čustvenih izbruhih (učenec podprt in razumljen)

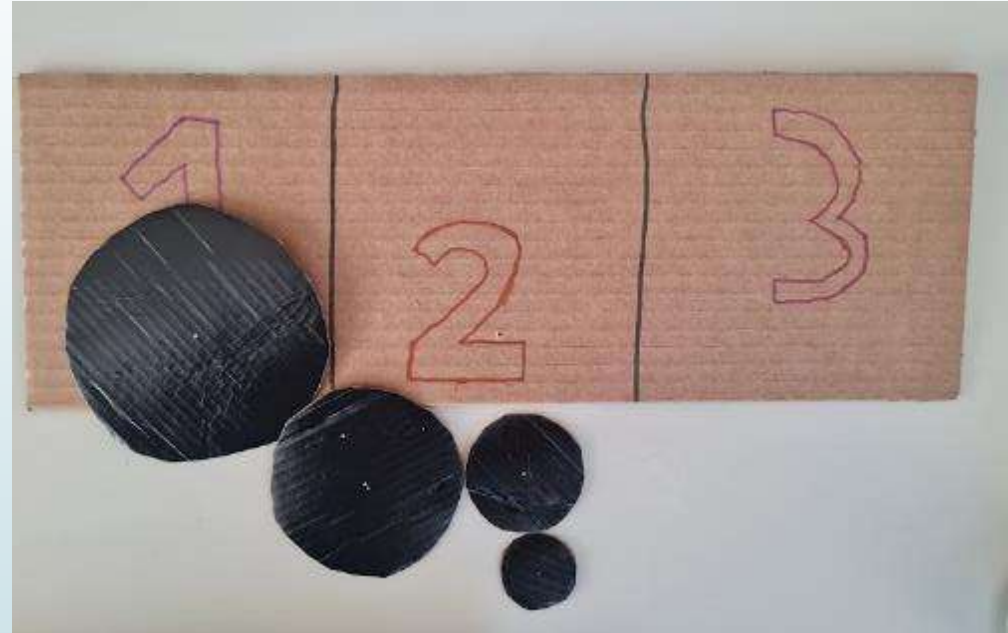
III. Izdelava miselne igre

material:

- debelejša lepenka

orodje:

- svinčnik
- škarje
- šestilo (ali okrogli predmeti različne velikosti)
- flomaster

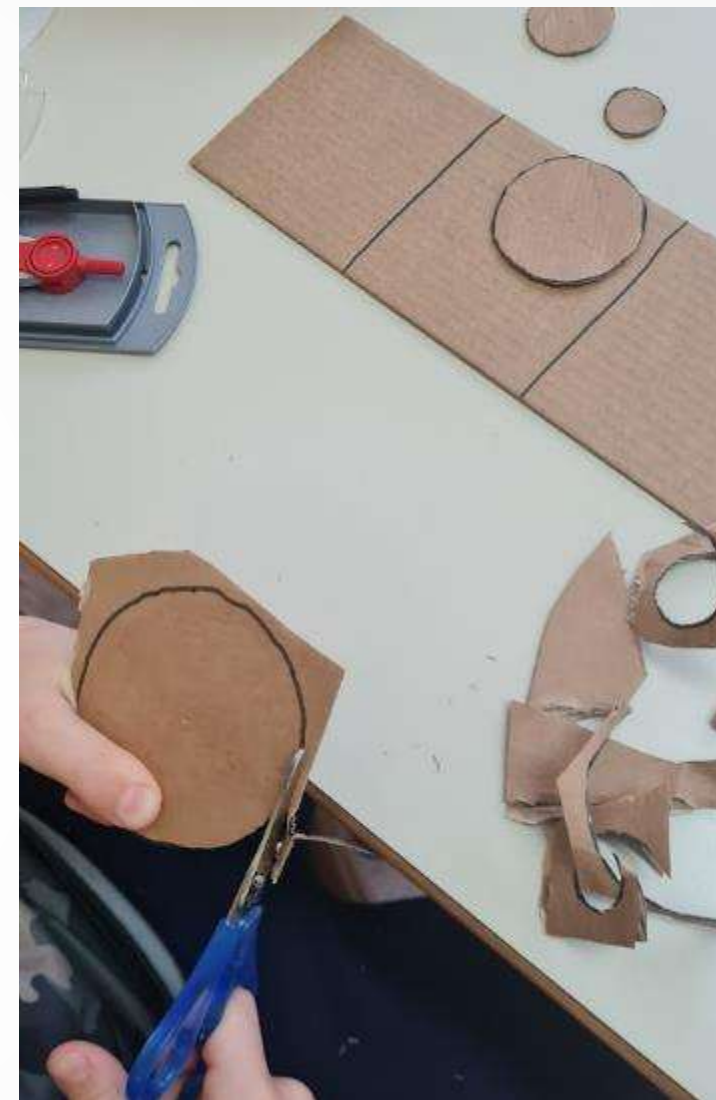
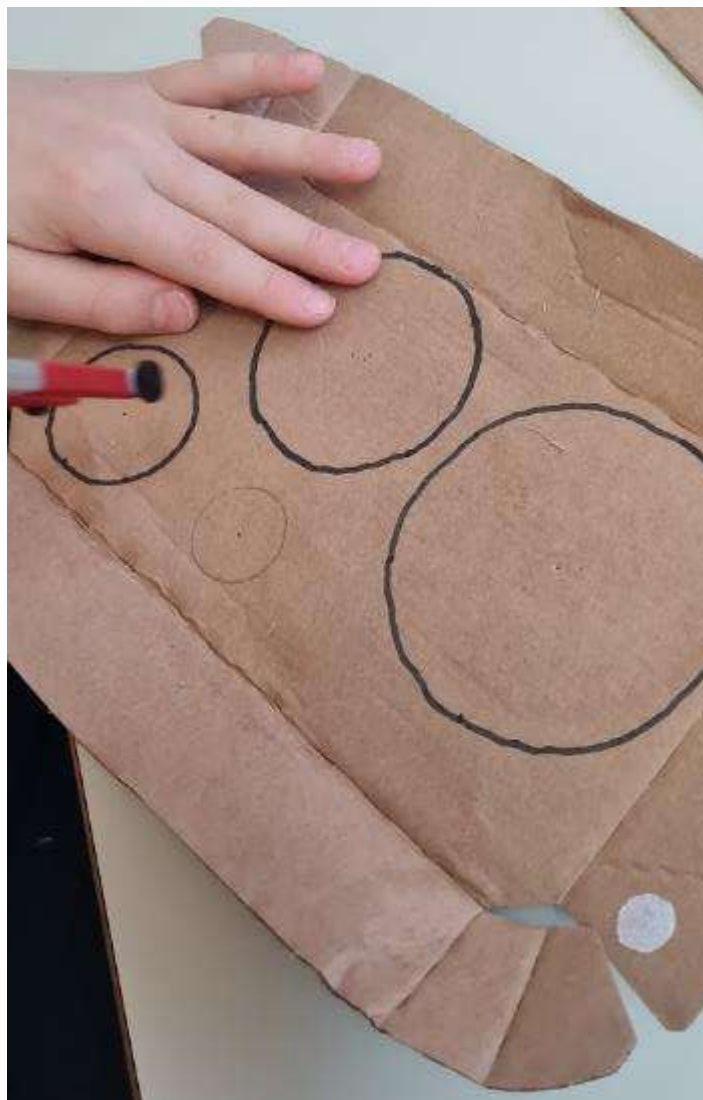


Postopek

- ▶ na lepenko narišemo pravokotnik (npr. 30x10 cm) in ga izrežemo
- ▶ razdelimo ga na tri enake dele



- ▶ načrtamo in izrežemo štiri različno velike kroge





- ▶ polja v pravokotniku oštevilčimo od 1 do 3

A dark grey arrow points to the right from the left edge of the slide. Below it, several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep across the left side of the slide.

Uporaba

- krogce zložimo na prvo polje po velikosti (od največjega do najmanjšega)
- **Cilj:** prestaviti krogce iz prvega na tretje polje



Pravila

- ▶ manjši krogec na večjega
- ▶ naenkrat lahko prestavimo le en krogec
- ▶ uporabimo čim manj potez

Potek igre





Stopnjevanje zahtevnosti

- izdelamo in uporabimo več krogcev
- 

Igre, ki jih pogosteje uporabljam







Zaključek

- ▶ uporaba iger → številne koristi
- ▶ individualna obravnava : uporaba v razredu (prilagoditve)
- ▶ delavnica Krepitev pozornosti preko iger (leti-leti, telefon, presedanje, slepa miš, prenašanje svinčnika, pantomima, vidim nekaj na črko ..., moj klobuk ...)

Viri in literatura

- Brenčič, I. (2010). Izkušnje učiteljev pri delu z učenci s posebnimi potrebami v osnovni šoli. V A. Kobolt (ur.), *Izstopajoče vedenje in pedagoški odzivi* (str. 271–298). Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.
- Florjančič, F. Gerlič, I., Kosič, Š., Levin, J., Metelko, T., Oblak, M., Papotnik, A., Tomšič, M., Zupančič, T. (1987). *Od igre k tehniki*. Tehniška založba Slovenije.
- Jelisavac, D. (2024). The Impact of Teachers Attachment Styles On Their Relationship With Students In Additional Professional Support Roles. *Journal of novel reasearch and innovative development*, 2(10), 93–100.
<https://tjier.org/jnrid/papers/JNRID2410012.pdf>
- Kejžar, A. (2023). *Skrita moč ADHD: ADHD v življenju in šoli*. Didakta.
- Kožar Tratnik, D. (2019). Celostna skrb za ranljive otroke in mladostnike v programu intenzivne mobilne specialno pedagoške obravnave: oris koncepta in konkretne delovne naloge po področjih. V I. Kreft Toman (ur.), *Uvajanje sprememb pri podpori mladim s čustvenimi in vedenjskimi težavami* (str. 65–76). Mladinski dom Jarše.