

CELOSTNO POUČEVANJE

THE HOLISTIC TEACHING

Narrayani Premal

Osnovna šola Lucija

Povzetek

Današnji učenci odraščajo v svetu hitrih tehnoloških sprememb in spremenjenih socialnih interakcij, zato tradicionalne metode poučevanja, ki temeljijo na pasivnem poslušanju, vedno manj ustrezajo njihovim potrebam, zlasti pri učencih z odločbami. Kot možnost rešitve opisanega problema je podano inovativno celostno poučevanje, ki združuje formativno spremljanje, raziskovalno in izkušensko učenje, delo po postajah, učenje v gibanju, igro ter pripovedovanje zgodb. Ta pristop spodbuja radovednost, kreativnost, čustveno inteligenco in medkulturno sprejemanje ter omogoča aktivno vključevanje vseh učencev. Primer dobre prakse v 5. razredu OŠ Lucija je dokazal, da celostno poučevanje pri vseh učencih izboljšuje učni uspeh, čustveno rast in sprejemanje raznolikosti.

Abstract

Today's students are growing up in a world of rapid technological changes and altered social interactions, so traditional teaching methods based on passive listening are increasingly less suited to their needs, especially for students with special educational needs. As a potential solution to this problem, innovative holistic teaching has been introduced, combining formative assessment, exploratory and experiential learning, station work, movement-based learning, play and storytelling. This approach fosters curiosity, creativity, emotional intelligence and intercultural acceptance, while enabling the active involvement of all students. An example of good practice in the 5th grade at Lucija Primary School has demonstrated that holistic teaching enhances academic achievement, emotional growth and the acceptance of diversity among all students.

Uvod

Današnji učenci so drugačni kot nekoč. Odraščajo v svetu hitrih tehnoloških sprememb, neprestanih dražljajev in spremenjenih socialnih interakcij, ki vplivajo na njihov način dojemanja, pomnjenja in učenja. V razredih je vse več učencev z odločbami, ki zahtevajo posebne pedagoške pristope. V takih okoliščinah, klasične metode poučevanja, ki temeljijo na podajanju informacij in pasivnem poslušanju, vse bolj izgubljajo svojo učinkovitost. Zato je nujno, da se učni proces prilagodi potrebam sodobnih učencev, tako da se vanj vključi aktivne, raziskovalne in celostne pristope, ki spodbujajo njihovo radovednost, kreativnost in notranjo motivacijo.

Kot možnost rešitve tega izziva, je inovativno celostno poučevanje, ki vključuje kombinacijo formativnega spremljanja, raziskovalnega in izkušenskega učenja, dela po postajah, sodelovalnega učenja, učenja v gibanju, igre in pripovedovanja zgodb. Tak pristop omogoča, da se vsak učenec aktivno vključi v učni proces, pri tem pa uporablja svoje specifične močne točke, ne glede na to, ali je njegov primarni učni stil vizualni, slušni ali kinestetični.

Učenje s pomočjo formativnega spremljanja

Formativno spremljanje (FS) je ciklični, sistematičen proces zbiranja informacij o učenčevem znanju, spretnostih in razumevanju (ZRSS, 2021). Gre za preverjanje znanja in razumevanja že med samim

potekom učenja, ne pa šele na njegovem zaključku. Namen tega pristopa je zagotoviti pravočasne povratne informacije, ki pomagajo učiteljem prilagoditi strategije poučevanja vsakemu učencu in učencem usmerjati lastno učenje. Tako učenci prejmejo jasne in konkretne informacije o svojem napredku, prepoznajo svoja močna področja in tista, ki potrebujejo izboljšavo. S samoevalvacijo se odgovornost za lastno znanje prenese na učenca, saj mu pomaga prepoznati namen učenja, lastne učne procese in načine, kako jih izboljšati (Cvitanič, 2020). Pri FS ne gre le za merjenje dosežkov, temveč za podporo nadaljnjemu učenju (Black in Wiliam, 1998). Jasni kriteriji in konstruktivne povratne informacije, učencem pomagajo razumeti, kje se nahajajo na svoji učni poti in kako lahko napredujejo (Sadler, 1989) in še najpomembneje, učenci so postavljeni v središče učnega procesa.

Učenje z igro

Igra je ključna za otrokov kognitivni, socialni in čustveni razvoj, saj spodbuja domišljijo, raziskovanje in učenje socialnih veščin. Skupinska igra krepi sodelovanje in reševanje konfliktov, medtem ko spontana igra razvija ustvarjalnost in samostojnost (Marjanovič Umek, 2006). V raziskavi (Yogman, 2018) je bilo potrjeno, da igra spodbuja razvoj socialno-čustvenih, kognitivnih in jezikovnih spretnosti ter pomaga uravnavati stres, kar prispeva k zdravemu razvoju možganov.

Razen tega, da igra omogoča boljšo angažiranost učencev, vključitev igre v proces učenja pripomore k večji motivaciji in razvoju različnih spretnosti, kot so reševanje problemov, timsko sodelovanje in kreativno razmišljanje (Relja, 2019). M. Csíkszentmihályija (1990) je v svojih raziskavah osvetlil pomen "*toka*" izkušenj pri učenju (flow-a), to stanje omogoča učenje z igro, kjer so učenci popolnoma osredotočeni in vpleteni v aktivnost. Igra jim omogoča, da izkusijo učenje v neposrednem in izkušnjskem sodelovanju, kar spodbuja njihovo radovednost in izboljšuje dolgoročno pomnjenje (Relja, 2019). Gee (2003) izpostavlja, da lahko igre pomagajo pri razvoju kritičnega mišljenja in pripomorejo k odkrivanju novih načinov za reševanje nalog, kar jih naredi za zelo koristno orodje v učnem procesu. Poleg tega igra ustvarja "*cono najbližjega razvoja*", kjer otroci preko interakcije in simbolnega predstavljanja presegajo svoje trenutne zmogljivosti in postopoma ponotranjijo nova znanja. Tak pristop omogoča, da učenje postane naraven in motivacijski proces, ki spodbuja radovednost ter lastno iniciativo pri spoznavanju sveta (Vygotsky v McLeod, 2024).

Učenje s pomočjo zgodb

Raziskave so pokazale, da učenje s pomočjo zgodbe pomembno vpliva na razvoj zrcalnih nevronov, ki so ključni za razumevanje in empatično doživljanje. Zrcalni nevroni omogočajo, da posamezniki doživijo občutke in dejanja drugih ljudi kot lastne, kar prispeva k boljšemu razumevanju čustev, gibov in naklonjenosti. Ko učencem predstavimo zgodbo, se ti nevroni aktivirajo s tem, da učenec podoživi okoliščine, čustva ali dejanja likov v zgodbi, kar omogoči globlje čustveno povezovanje z naučenim gradivom in boljše "*sočutno*" učenje. Zrcalni nevroni so ključnega pomena za razvoj socialne kognicije, saj pomagajo razumeti in posnemati življenje drugih, kar z vidika učenja spodbuja globlje razumevanje in integracijo novih informacij. Zgodbe tako niso zgolj orodje za prenos znanja, temveč aktivirajo možganske poti, ki spodbujajo napredno socialno in kognitivno učenje (Rizzolati, 2004). Aktivacija zrcalnih nevronov olajša razumevanje izkušenj drugih, povečuje empatijo in izboljšuje socialno dožemanje ter krepi spomin, saj zgodba ustvarja celovito izkušnjo, ki spodbuja globljo kognitivno obdelavo in motivacijo za učenje (Gallese, 2003).

Učenje v gibanju

Poučevanje v gibanju je pedagoški pristop, ki v učni proces integrira telesno aktivnost in gibanje, s čimer spodbuja tako kognitivne kot tudi telesne sposobnosti učencev. Temelji na dejstvu, da aktivno gibanje izboljšuje pretok krvi in kisika v možgane, kar krepi nevroplastičnost ter spodbuja razvoj spomina, koncentracije in kreativnega mišljenja. S tem, ko se učenci vključujejo v dinamične in interaktivne aktivnosti, se učenje prepleta z izkušnjami, ki omogočajo boljše razumevanje in povezovanje teoretičnih konceptov z realnimi situacijami. Raziskave potrjujejo, da redna telesna aktivnost pozitivno vpliva na

delovanje možganov in izboljšuje izvršilne funkcije, kar prispeva k večji angažiranosti in doseganju učnih ciljev (Ratey, 2008).

Gibanje povečuje pretok krvi v možgane in spodbuja razvoj nevroloških povezav, kar izboljša koncentracijo, pozornost in spomin ter aktivira različna področja možganov, vključno s tistimi, ki so odgovorni za kognitivne funkcije, kot so razmišljanje, reševanje problemov in izvedba nalog. Kot je izpostavil Ratey (2008), telesna aktivnost sproži proizvodnjo nevrotransmiterjev, kot sta dopamin in serotonin, ki izboljšata splošno počutje in kognitivno delovanje. Učenje v gibanju spodbuja telesno usklajenost, koordinacijo in ohranjanje informacij, saj povečuje integracijo telesnih in mentalnih procesov. S tem ustvarimo dinamično učilnico, kjer so vsa čutila vključena in se spodbuja ustvarjalno ter aktivno učenje.

Poučevanje v gibanju izboljšuje delovanje možganov in učne procese, saj telesna aktivnost krepi kognitivne funkcije in nevroplastičnost. Gibanje poveča pretok krvi in kisika. To spodbudi tvorbo novih nevronskih povezav ter sproščanje BDNF, ključnega za učenje in spomin. Redna telesna aktivnost izboljšuje izvršilne funkcije in spodbuja rast novih nevronov (Ratey, 2008). Vključevanje gibanja v pouk povečuje pozornost, motivacijo in angažiranost učencev. S tem pristopom se ustvari spodbudno učno okolje, kjer se telesno in duševno zdravje medsebojno dopolnjujeta in pripomoreta k celostnemu razvoju učnih sposobnosti (Jensen, 2008).

Raziskovalno in izkušenjsko učenje

Raziskovalno učenje se osredotoča na aktivno raziskovanje in odkrivanje, kjer učenci s postavljanjem vprašanj, zbiranjem podatkov in iskanjem rešitev razvijajo svoje kritično mišljenje ter ustvarjalnost. Ta pristop spodbuja radovednost in samostojnost, saj učenci sami iščejo odgovore na zastavljena vprašanja ter tako gradijo svoje znanje na osnovi lastnih ugotovitev. Nasprotno pa izkušenjsko učenje temelji na neposredni praktični udeležbi, kjer se učenje odvija skozi osebne izkušnje, refleksijo, konceptualizacijo in eksperimentiranje (Razpet in Čepić, 2008). Po Kolbu (1984) ta ciklični proces omogoča, da se konkretne izkušnje pretvorijo v trajno znanje, saj učenci skozi refleksijo in preizkušanje razvijejo globlje razumevanje obravnavanih vsebin. Skupaj oba pristopa spodbujata celostni razvoj učencev, saj raziskovalno učenje krepi analitične sposobnosti in radovednost, izkušenjsko učenje pa omogoča praktično internalizacijo in povezovanje teoretičnih konceptov z realnim svetom.

Raziskovalno in izkušenjsko učenje spodbujata aktivno raziskovanje in refleksijo, kar vodi k globljemu razumevanju in trajnemu pomnjenju. Dewey poudarja, da učenje skozi izkušnje povezuje teorijo s prakso, Kolb (1984) pa opisuje ciklični proces izkušenj, refleksije, konceptualizacije in eksperimentiranja. Tako učenci postanejo avtorji svojega učenja, razvijajo reševanje problemov in ustvarjalno mišljenje ter se lažje prilagajajo novim situacijam.

Učenje po postajah

Učenje po postajah je pedagoški pristop, pri katerem je učilnica razdeljena na več vnaprej pripravljenih postaj, vsaka z različnimi učnimi aktivnostmi, kjer učenci krožijo in sodelujejo v specifičnih nalogah. Ta metoda omogoča aktivno sodelovanje, diferencirano učenje in individualizirano obravnavo, saj vsak učenec dela v svojem tempu in se osredotoča na področja, kjer potrebuje dodatno podporo. Tak pristop spodbuja samostojno reševanje problemov in krepi skupinsko dinamiko, hkrati pa omogoča učitelju, da lažje spremlja in prilagaja učni proces. Učne postaje predstavljajo ključni element mešanega učenja, saj omogočajo dostop do različnih virov in aktivnost, s čimer se ustvarja celovita in interaktivna učna izkušnja (Horn in Staker, 2012).

PRIMER DOBRE PRAKSE – CELOSTNO POUČEVANJE

Primer dobre prakse je bil izveden v obliki kulturnega dne v 5-ih razredih OŠ Lucija. Učencem so bili najprej predstavljeni nameni učenja, da bo govora o spoznavanju in sprejemanju različnih kultur. Skupaj smo določili kriterije znanja, in sicer, da bodo uspešni, ko bodo znali:

- prepoznati in razložiti, kako različne kulturne identitete bogatijo skupnost,
- prepoznati svoja čustva ter z empatijo in spoštovanjem odzvati na čustva drugih.
- aktivno prispevati k skupinskim dejavnostim in izražati svoje ideje ter vtise med sodelovanjem,
- uporabiti kritično mišljenje in iskanje rešitev pri reševanju izzivov, s katerimi se srečuje med učenjem in
- svoje misli in občutke kreativno predstaviti.

Sledila je zgodba Most prijateljstva, s katero smo na učence delovali motivacijsko in v njih prebudili zrealne nevrone.

Slika 1: Uvodna zgodba Most prijateljstva

Most prijateljstva

V majhnem mestu, kjer so se lahko slišali različni jeziki in se je občutila toplina raznolikosti, so živeli otroci, katerih zgodbe so bile kot barvit mozaik različnih kultur. Luka, pogumen in radoveden, je prihajal iz slovenskih gora, medtem ko je Amina, prinašalka glasbenih zvokov svoje domovine Srbije, delila bogato dediščino svoje skupnosti. Maša je z njimi delila ukrajinsko ljudsko pravljico, ki jo je pripovedovala v svojem jeziku. Marco, nasmejan in vedno pripravljen na zabavo, je prihajal iz Italije, kjer so tradicionalne jedi in družinska kuhinja dosegale vrhunec topline in okusov. Leila, modra in sanjaška, pa je prihajala iz Bližnjega vzhoda, njene pravljice so odpirale vrata v svet modrosti in sočutja.

Nekega dne so se otroci združili pri šolskem projektu, kjer je vsak moral predstaviti svojo kulturo. Luka je začel s pripovedovanjem tradicionalne slovenske pravljice, ki je učila o pogumu in modrosti narave. Amina je sledila s čudovito melodijo in pesmico, ki sta zaznamovali njen izjemen glasbeni svet, medtem ko je Marco delil recept svojih najljubših testenin, polnih okusov, ki so izražali ljubezen in domačnost. Maša je prinesla za poskusiti ukrajinski boršt. Leila je zaključila s pripovedjo, ki je poudarjala pomen sočutja in medsebojnega spoštovanja.

Med delitvijo zgodb so otroci odkrili, da je njihova različnost pravzaprav vir bogastva, ki povezuje vse ljudi. Spoznali so, da lahko vsak izmed njih prispeva k skupnemu mostu prijateljstva, ki presega meje kultur in jezikov. S skupnimi igrami, dialogom in izmenjavo izkušenj so zgradili most, ki je odprl vrata k medkulturnemu sprejemanju in razvoju tolerance.



Vir: lasten.

Učencem je bilo v nadaljevanju predstavljeno, da bodo na petih postajah spoznavali kulture, ki so prisotne v 5. razredih. Na vsaki postaji so morali najprej opraviti gibalno nalogo, nato pa raziskovalni in ustvarjalni izziv.

Slika 2: Navodila 1. postaje

Postaja 1: SPOZNAVAM ITALIJO

a.) GIBALNI IZZIV - tradicionalni italijanski ples tarantella

Najprej se postavite v krog, stoje, pokončno z rahlo razmaknjenimi nogami. Ples se začne s počasnim udarnim gibom, ki pa kmalu preide v hitrejši ritem.

Osnovni korak začnite tako, da z desno nogo naredite majhen korak naprej, nato z levo nogo naredite podoben korak, pri čemer naj bo vaš korak lahkoten. Ta osnovni korak ponavljajte, ob tem pa se osredotočite na ritem glasbe, ki je običajno živahen in poskočen.

Ko se navadite na osnovni korak, začnite obračati telo v smeri urinega kazalca, nato pa tudi v nasprotni smeri, da ustvarite dinamično vrtenje. Ob vrtenju dvignite roke, naj sledijo ritmu – lahko jih lahkotno tresete ali pa izmenično premikate gor in dol, kot bi plavali v zraku. Pomembno je, da v vsakem koraku občutite energijo in veselje, saj tarantella ni le ples, temveč tudi izraz strasti do življenja in zabave.

https://www.youtube.com/watch?v=LdJldJz-jbo&ab_channel=SocialLineDancing

b.) RAZISKOVALNI IZZIV - Kako tradicija in umetnost vplivata na identiteto Italije?

c.) USTVARJALNI IZZIV: s pomočjo danega gradiva preučite značilnosti italijanske tradicije in jo predstavite s pomočjo kolaža.

Vir: lasten.

Slika 3: Navodila 2. postaje

Postaja 2: SPOZNAVAM KITAJSKO

a.) GIBALNI IZZIV - izvedi osnovni tai chi položaj

Začnite tako, da se postavite z nogami v širini ramen in rahlo pokrčite kolena, da ustvarite stabilno osnovo. Poravnajte hrbet, sprostite ramena in naj roke naravno visijo ob telesu. Osredotočite se na globoko in mirno dihanje, ki vam pomaga vzpostaviti notranje ravnotežje in sprostitev. Ta osnovni položaj je osnova, iz katere se lahko razvijajo nadaljnji tai chi gibi.

b.) RAZISKOVALNI IZZIV - Kako tradicija in umetnost oblikujeta kitajski življenjski slog?

c.) USTVARJALNI IZZIV: poskusite narisati osnovne poteze kitajske kaligrafije ali ustvarite risbo, ki prikazuje tipične kitajske simbole.



Vir: lasten.

Slika 4: Navodila 3. postaje

Postaja 3: SPOZNAVAM UKRAJINO

a.) GIBALNI IZZIV - poskusi zaplesati tradicionalen ukrajinski ples - HOPAK

Začni tako, da se postaviš s stopali v širini ramen in rahlo pokrči kolena. Skozi energičen gib dvigni eno nogo, kot da se pripravljáš na poskok, medtem ko z roko izrazi začetek plesa. Nato izvedi eksploziven skok, pri katerem visoko vzdigni koleno in se hitro obračaj, da poudariš dinamiko in moč. Ves čas ohrani nasmejan obraz in energijo v gibanju, saj Hopak izraža pogum, veselje in ponos.

https://www.youtube.com/watch?v=FhFvllhXAWY&ab_channel=Cesko

b.) RAZISKOVALNI IZZIV - Kateri elementi najbolj opredeljujejo ukrajinsko kulturno dediščino?

c.) USTVARJALNI IZZIV: izdelajte okrašeno papirno jajce (pysanku), ki simbolizira bogato folkloro.



Vir: lasten.

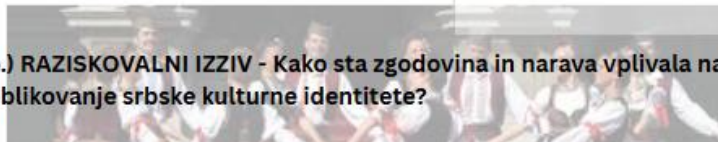
Slika 5: Navodila 4. postaje

Postaja 4: SPOZNAVAM SRBIJO

a.) GIBALNI IZZIV - vsako črko S-R-B-I-J-A poskusite oblikovati s pomočjo telesa.



b.) RAZISKOVALNI IZZIV - Kako sta zgodovina in narava vplivala na oblikovanje srbske kulturne identitete?



c.) USTVARJALNI IZZIV: Predstavljajte si, da se odpravite na popotovanje po Srbiji, kjer spoznavate tradicionalne običaje, glasbo, kulinariko in umetnost. S pomočjo slik, kartic in besed, ki so vam na voljo, ustvarite pripoved, risbo ali kolaž, ki združuje vse te elemente. V vašem potopisu naj se pojavi zgodba, v kateri opisujete svoje doživljanje in vtise: kako vas navdušujejo srbski festivali, tradicionalna oblačila, kulinarčne dobrote in zgodovinske znamenitosti.

Vir: lasten.

Slika 6: Navodila 5. postaje

Postaja 5: SPOZNAVAM SLOVENIJO

a.) GIBALNI IZZIV - poskusi zaplesati LJUDSKI PLES RAŠPLA

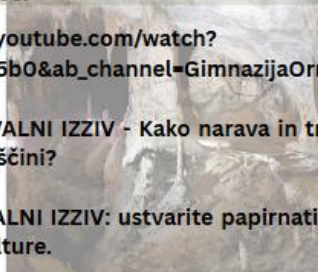
Začnite tako, da se postavite pokončno, stopala naj bodo v širini ramen, kolena rahlo pokrčena in ramena sproščena. Ples rašpla se začne s prožnimi gibi rok, ki jih prosto premikate v nasprotnih smereh, medtem ko s telesom sledite hitrim in eksplozivnim premikom bokov. Dovolite si majhne skoke in obračaje, ki poudarjajo energijo plesa in se osredotočite na ritem glasbe.

https://www.youtube.com/watch?v=T5WSYtAo5b0&ab_channel=GimnazijaOrmo%C5%BE

b.) RAZISKOVALNI IZZIV - Kako narava in tradicija prispevata k slovenski kulturni dediščini?



c.) USTVARJALNI IZZIV: ustvarite papirnati kolaž, ki prikazuje značilnosti slovenske kulture.



Vir: lasten.

Kulturni dan je bil namenjen spodbujanju družbene raznolikosti in čustvene inteligence, s čimer smo želeli učence navdušiti za vključujočo družbo, v kateri se cenijo različenost, empatija in medsebojno spoštovanje. Glavni učni cilji so bili: razvijanje zavedanja o družbeni raznolikosti, spodbujanje čustvene inteligence in empatije, aktivno vključevanje učencev preko zgodb, raziskovanja, izkušenj, gibanja in iger ter krepitev sposobnosti reševanja problemov in samorefleksije. Te učne cilje lahko uresničujemo pri družbi, razrednih urah, geografiji, slovenskem jeziku ...

Pri pripravi so bili uporabljeni različni učni materiali. Najprej zgodba Most prijateljstva, ki je skozi besedilo in zvok predstavila like z raznolikimi kulturnimi ozadji. Vizualni pripomočki, kot so fotografije in videoposnetki o družbeni raznolikosti, ki so učencem pomagali bolj vizualizirati in razumeti raziskovano temo.

Po uvodni zgodbi so učenci izrazili svoja čustva in vtise, kar je spodbudilo njihov čustveni odziv. Učenci so bili z žrebanjem razdeljeni v pet skupin (v vsakem izmed treh razredov) in vsaka skupina je eno uro na učni postaji spoznavala značilnosti posamezne države/kulture, s čimer so vsi obiskali vse postaje.

Naučeno so evalvirali z izdelavo didaktične igre "Spoznavam kulture sveta", kjer so skupine pripravile kartice z vprašanji.

Na koncu kulturnega dne so se učenci usedli v krog, odprto razpravljali o svojih izkušnjah in poudarili pomen družbene raznolikosti, čustvene inteligence ter vključujoče družbe. Zaključili so z izpolnitvijo kratkega vprašalnika, ki je pokazal, kaj so se naučili in kako so doživeli občutek vključenosti ter čustveno rast.

Zaključek

Ta celosten pristop, ki združuje pripoved, raziskovanje, izkušnje, gibanje in igro, je uspešno spodbudil razumevanje in sprejemanje raznolikosti ter krepitev čustvene inteligence, kar prispeva k oblikovanju vključujoče družbe, kjer so razlike cenjene in spoštovane. Izredno motivacijo za delo in nato pridobljeno znanje so izkazali prav vsi učenci, vključno s tujci in 12 učenci z odločbami. Izveden celostni način poučevanja lahko prilagodimo za vse predmete in tako vsem učencem omogočimo usvajanje novega znanja in drugih kompetenc.

Viri in literatura:

Black, P. in Wiliam, D. (1998). *Assesment in Education: Principles, Policy and Practice*. School of Education. London. str. 7-74.

Cvitanič, J. (2020). Elementi formativnega spremljanja. *Vzgoja in izobraževanje*: 3/2020.

Csikszentmihályija, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Dostopno na: <https://shorturl.at/s3Bs6> (20. 2. 2025).

Gallese, V. (2003). The Roots of Empathy: The Shared Manifold Hypothesis and the Neural Basis of Intersubjectivity. *Psychopathology*, 36, 171-180. Dostopno na: <https://shorturl.at/nWVhj> (22. 2. 2025).

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan. Dostopno na: <https://shorturl.at/smE10> (22. 2. 2025).

Horn, M. in Staker, H. (2012): *Classifying K–12 Blended learning*. Dostopno na: <https://shorturl.at/IgyyP> (23. 2. 2025).

Jensen, E. (2008). *The Global Aspect of Brain-Based Learning*. Dostopno na: <https://shorturl.at/9ivH9> (22. 2. 2025).

Kolb D.A. (1984): *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Dostopno na: <https://shorturl.at/zc7uN> (22. 2. 2025).

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

McLeod, S. (2024). *Vygotsky's Theory of Cognitive Development*. Dostopno na: <https://shorturl.at/UT1Li> (23. 2. 2025).

Ratey, J. J., & Hagerman, E. (Collaborator). (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. Little, Brown and Co. Dostopno na: <https://shorturl.at/jTKlq> (24. 2. 2025).

Razpet, N., Čepič, M. (2008). Zgodnje uvajanje v raziskovalno učenje. V Udovič Medved, V., Cotič, M. in Cenčič, M. (ur.). *Sodobne strategije učenja in poučevanja*. Str. 197 -208. Koper: Univerza na primorskem Pedagoška fakulteta Koper.

Relja, J. (2019). Promocija dječje igre u školi kao doprinos mentalnom zdravlju učenika. Bjelovarski učitelj, sv. 24, št. 1-3, 2019, str. 82-84. Dostopno na: <https://shorturl.at/lofhJ> (22. 2. 2025).

Rizzolati Giacomo inn Laila Craighero (2004). The Mirror- Neuron System. Dostopno na: <https://shorturl.at/smE10> (25. 2. 2025).

Sadler, D. R. (1989). Formative Assessment and the Design of Instructional Systems. Instructional Science, 18, 119-144. Dostopno na: <https://shorturl.at/3gSsP> (22. 2. 2025).

ZRSŠ (2021). Formativno spremljanje. Dostopno na: <https://shorturl.at/82i8l> (23. 2. 2025).

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. Council on Communications and Media, 2017-2018. Dostopno na: <https://shorturl.at/ONMNZ> (24. 2. 2025).