

Naslov članka/Article:

Drugačna ura zgodovine:
»Igram, torej zgodovinar sem!«

A Different History Lesson: "I Play, Therefore I
Am a Historian!"

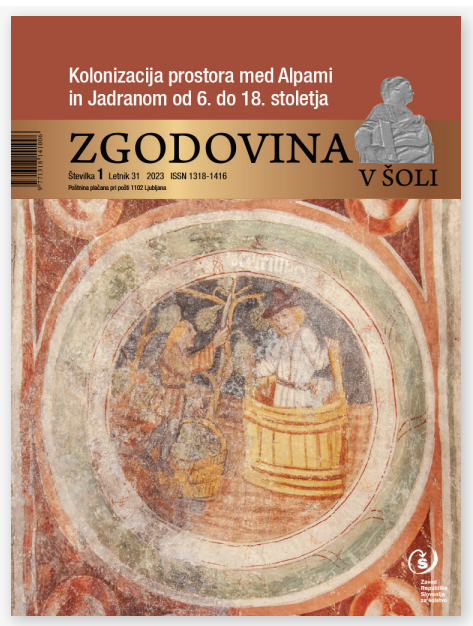
Avtor/Author:

Laura Mohorko Kumer

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Zgodovina v šoli št. 1/2023, letnik 31

ISSN 1318-1416

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo

Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2023

Laura Mohorko Kumer, Osnovna šola Cirkulane - Zavrč

DRUGAČNA URA ZGODOVINE: »IGRAM, TOREJ ZGODOVINAR SEM!«

Laura Mohorko Kumer, Cirkulane - Zavrč Primary School

A DIFFERENT HISTORY LESSON: "I PLAY, THEREFORE I AM A HISTORIAN!"



IZVLEČEK

Kako pomembna je igra vlog pri pouku zgodovine, se učitelji zavemo šele takrat, ko jo izvajamo. Gre za močno aktivacijo miselnih procesov, ki v učencih vzbudijo zanimanje, tovrstno pridobljeno znanje pa ostane trajno. Simulacijo oz. igro vlog pri pouku zgodovine je možno izvesti že od prvih učnih vsebin v 6. razredu, prepričana pa sem, da učinkovito služi tudi pri učnih vsebinah, ki jih z igro vlog izvedejo dijaki. Učenci bodo neko zgodovinsko temo s pomočjo tovrstne izkustvene situacije zlahka ozavestili, se jo morda laže naučili in razumeli posledico dogodka/situacije v izbranem prostoru in času. Ne samo da učence povezuje, velikokrat tudi sprosti monotono vzdušje, ki je največji zaviralec učenčeve radovednosti. Igra vlog v učencih aktivira najvišje miselne procese in pripomore k temu, da je snov bolj ponotranjena. Seveda ne smemo pozabiti na dejstvo, da je pri tovrstni didaktični strategiji učenec sooblikovalec učnega procesa, kar v njem vzbudi še dodatno motivacijo za delo pri pouku. Igra vlog se je med mojimi učenci izkazala kot učinkovito sredstvo za učenje zgodovine in ponotranjenje zgodovinskih situacij, v tem članku pa predstavljam nekaj oblikovanih scenarijev pri učnih temah, pri katerih je izvedba takšne učne ure možna.

Ključne besede: sodobne didaktične strategije, pouk zgodovine, igra vlog, scenariji za igro vlog, motivacija za učenje

ABSTRACT

As teachers, we do not realize the importance of role-play in history lessons until we start implementing it. It strongly activates mental processes, thus arousing interest among students, and leads to permanent knowledge retention. Simulation or role-play can be implemented in history lessons from the first learning contents in the 6th grade onwards. However, I am convinced that it would also be effective in the learning contents of secondary school students. Through such experiential situations, students will more easily make sense of a historical topic, perhaps learn it more easily, and understand the consequences of an event/situation in the given space and time. It not only brings students together, but often also breaks the monotony, which is the greatest inhibitor of students' curiosity. Role-play activates the highest-level mental processes in the students, helping them to internalize the subject matter. We must not overlook the fact that in this didactic strategy the student co-shapes the learning process, which increases their motivation to actively participate in class. Using role-play with my students has proved to be an effective method of learning history and internalizing historical situations. The article presents a few scenarios for the learning topics that enable the implementation of such lessons.

Keywords: modern didactic strategies, history lessons, role-play, role-play scenarios, motivation to learn

UVOD

Pri pouku zgodovine se učitelji ves čas trudimo učencem približati učno snov. To je pri obširnem učnem načrtu za zgodovino v osnovni šoli velikokrat težko. Zato moramo uporabljati učne metode in didaktične strategije, s katerimi učencem približamo zgodovino in naredimo pouk še bolj zanimiv. Danes je pomembno, da pouk zgodovine ni le frontalno podajanje učne snovi, temveč so vanj vključeni vsi deležniki učnega procesa. S tem mislim na učence, ki sooblikujejo učni proces. Učitelj mora dobro premisliti, katero učno vsebino bo učencem približal malo drugače. To lahko stori z igro vlog ali simulacijo.

Igre vlog lahko izvedemo v razredih, lahko pa jih opravimo tudi v drugem učnem okolju. Med sodobne učne metode oz. didaktične strategije spada torej ravno igra vlog oz. simulacija. S sodobnimi učnimi metodami in didaktičnimi strategijami skušamo pouk zgodovine približati učencem, ga narediti bolj »življenjskega«, prav tako pa učencem omogočiti tudi večjo aktivizacijo in individualizacijo (Potočnik, 2017). Učenci tako neki problem oz. nalogo neposredno in dejavno rešujejo z lastno izkušnjo v varnem zavetju razreda, pri tem pa prevzamejo perspektivo obnašanja in delovanja drugih ljudi (Brodnik, 2001).

ZAKAJ JE IGRA VLOG POMEMBNA?

Proces učenja je kakovosten takrat, ko učenec enakovredno razvija vse dimenzije spoznavanja, tako zaznavno in čustveno kot tudi simbolično in akcijsko. Gre za osrednjo metodo izkustvenega učenja, ki temelji na učenju iz neposredne izkušnje (Rupnik Vec, 2003). Vseeno pa moramo razlikovati med igro vlog in simulacijo. Pri prvi učenec prevzame identiteto neke osebe ali skupine in se vanjo vživi. Pri simulaciji gre za ohranjanje lastne identitete, s pomočjo katere se lahko vživi v namišljeno situacijo. Igra vlog poteka različno. Učitelj lahko razdeli vloge tako, da igrajo vsi učenci v razredu. Po drugi strani lahko igro vlog izvede nekaj učencev, preostali pa svojo aktivnost vzdržujejo tako, da komentirajo, analizirajo, skrbijo za didaskalije, glasbo, scenografijo (Karba, 2005). Zelo pomembno je, da se učenci pri izvedbi igre vlog počutijo dobro in da učitelji pomagamo narediti sproščeno vzdušje. Z jasno opredelitvijo vlog, navodil in nalog učitelj prepreči tudi neprijetne trenutke (ob napakah se učenci ne posmehujejo in ne norčujejo). Kakšne cilje prinaša tovrstna didaktična strategija? Poleg uresničevanja vzgojno-izobraževalnih ciljev se »vklopijo« različni procesi kompleksnega učenja. Cilji so usmerjeni v:

- prakticiranje že naučene teoretične snovi,
- zvišanje učne motivacije,
- aktivacijo zavedanja lastnega čustvovanja in doživljanja,
- izraznost problematike medsebojnih odnosov,
- neposredno izražanje obravnavanega problema, dogodka,
- razvoj empatije (Rupnik Vec, 2003).

Cilje, pravila in gradiva je treba pripraviti vnaprej. S simulacijo pridobljene izkušnje je treba nato analizirati in oceniti ter morda raziskati tudi druge možnosti. Pri tem lahko simulacijo ponovimo malce drugače (zamenjamo vlogo, priredimo scenarij itd.). Sestavni del simulacij so lahko tudi druge metode izkustvenega učenja, med katerimi so tudi igre vlog. Pri igri vlog učenci prevzamejo začasno predpisano perspektivo oz. identiteto obnašanja drugih ljudi ali sebe ter ob tem z medosebno interakcijo realistično prikažejo neko zamišljeno situacijo (Brodnik, 2001).

KAKO LAHKO IZVEDEMO IGRO VLOG PRI POUKU ZGODOVINE?

Poznamo več načinov, kako se lahko izvede igra vlog. Najpogostejša je zagotovo *okrogla miza*. Izvedemo jo tako, da za omizje posedemo aktivne posameznike, ki se pogovarjajo, oblikujejo svoja stališča in se z različnimi mnenji poglobljajo v osrednjo problematiko zgodovinskega dogodka ali procesa. Opazovalci lahko argumentirajo dogajanje in v dialogu sodelujejo, sprašujejo. Naslednji način je *pro et contra (za in proti)*, ki nudi možnost za obravnavo različnih, zlasti socialnih tematik. Izvedemo ga lahko frontalno, v dvoje ali v manjših skupinah. Gre za to, da posameznik dobi priložnost za zagovor neke ideje, jo tudi argumentira, nasprotna stran pa ima možnost ideje spodbijati ali jih zagovarjati. Igra vlog se lahko izvede tudi v obliki *radijske oddaje*. V ospredju je moderator, ki lahko v goste povabi kakega gosta in komentira dogodek ali situacijo, učenci opazovalci pa so sposobni tovrstni dialog aktivno komentirati, pripraviti kaka vprašanja itd. Način igre vlog je tudi *kongres oz. posvet*. Tukaj se učenci udeležijo nekega srečanja in po vpogledu v osrednjo zgodovinsko temo predstavijo svoje delo. Lahko poteka frontalno, učenci pa se morajo nanj pripraviti. Pri tem jim učitelj pomaga tako, da jim pripravi pripomočke (zemljevide, pripomočke za izdelavo zunanje prezentacije itd.). Kljub manjšemu številu udeležencev lahko sodelujejo vsi učenci, saj je možno vloge zamenjati. V tem okviru ne smemo pozabiti tudi na demonstracijo principa, ki ga je moč uporabiti v večini zgodovinskih situacij in ga uporabljamo tudi sama. Učenci se naučijo snov in se jo naučijo zaigrati s pomočjo scenarija, ki ga pripravijo sami ali pa učitelj. Tovrstna igra vlog je odlična za ustvarjalnost učencev, saj tako zgodovinska tema v namišljeni situaciji oživi (Rupnik Vec, 2003). Učenci se vživijo v posamezne zgodovinske situacije in osebnosti, prevzemajo identiteto določenih akterjev in laže ozavestijo naučeno snov.

Kako se lotiti izvedbe igre vlog? Za ponazoritev je pomemben scenarij. Oblikujemo ga skupaj z učenci ali pa ga napiše učitelj. Njegova vloga je lahko med igranjem pasivna (je le opazovalec) ali pa se aktivno vključi in prevzame eno od vlog. Med igranjem so učenci seveda bolj »izpostavljeni«, saj poteka frontalno. Po odigrani namišljeni situaciji je zato nujno neke dogodke interpretirati in se vračati nazaj k razpravi (Brodnik, 2013). Izkušnje, ki jih doživljamo v tovrstnih situacijah, so velike. Ugotovimo, da tudi učenci, ki imajo po navadi težave z izpostavljanjem, govornimi nastopi, radi prevzamejo identiteto izbrane zgodovinske osebnosti in sodelujejo v igri vlog.

Sama sem igro vlog skupaj z učenci pripravila po demonstraciji principa. Tovrsten način izkustvenega učenja sem izbrala v 8. in 9. razredu. Na tem mestu

pa velja majhen opomnik: opažam, da predolge simulacije/igre vlog ne prinesejo zelenega učinka, saj se izgubi rdeča nit določene učne teme. Posamezna igra vlog naj traja od 10 do 15 minut (Brodnik, 2011, po Tomić, 1997). Metodo lahko torej uporabimo v različnih etapah pri pouku. Sama metodo uporabljam kot uvajanje v novo učno snov; tovrstna integracija te metode je v tej fazi pouka tudi najpogosteje uporabljena. Lahko se jo uporabi tudi za ponavljanje in utrjevanje, celo za ocenjevanje znanja. Igro vlog je možno uporabiti tudi za poglobljanje starih učnih vsebin ali za obravnavo novih (Brodnik, 2001). Pri kompleksnejših temah je tako dobro poznati in določiti jasne cilje, ki jih skupaj z učenci oblikujemo že v začetku učne enote. Zato je morda bolj smiselno, da takšno kompleksnejšo temo odigramo ob koncu učne enote.

PRAKTIČNI PRIMERI

NAPOLEONOV VZPON IN PADEC, 8. RAZRED

Tema, ki smo jo skozi igro vlog predstavili pri okrogli mizi, je obvezna tema v 8. razredu *Od fevdalne razdrobljenosti do konca starega reda*, kjer smo obravnavali učno vsebino *Napoleon in njegove vojne*. Učenci so si izdelali zastavice sodelujočih držav v zvezi z vzponom Napoleonove Francije in sooblikovali scenarij. Prav tako so poskrbeli za videz Napoleona in izdelali značilno pokrivalo ter predstavitvene simbole držav. S pomočjo situacij so utemeljili, kako je Napoleon svoje ideje razširil po Evropi (pri tem so nam bili v pomoč tudi cilji usvajanja učne snovi, ki smo jih zastavili na začetku). Kot pri tem praktičnem primeru tudi pri preostalih ne gre za razpravljanje o določeni temi, saj slednje zahteva priprave in poteka po določenih pravilih. Takšno »srečanje« ali posvet sodelujočih držav se v nekem historičnem dogodku nanaša na eno temo, za katero učenci pripravijo svoj prispevek, s tem pa spodbujajo čustveno doživljanje obravnavane učne snovi ter vživljanje v določen prostor in čas (Brodnik, 2013).

SCENARIJ

Napoleon: »Zdaj bom izkoristil revolucijo in zavladal Evropi. Izvedel bom državni udar in prišel na oblast. Najprej bom napadel Anglijo.«

Anglija: »Ne bo ti uspelo, postali smo parlamentarna monarhija. Zdaj imamo močno vojsko.«

Napoleon: »Za kazen vam bom prepovedal trgovanje z Evropo in uvedel celinsko zaporo.«

Kralj Portugalske: »O, ti francoski vzvišeni cesar! Mi bomo še naprej trgovali z Anglijo.«

Kralj Španije: »Tudi mi ne bomo popustili. Vzel si nam papeža, a bo prišel dan, ko ne bomo več pod francosko oblastjo.«

Anglija (vzvišeno): »Nič hudega, bomo pa trgovali z drugimi celinami, npr. z Azijo ali Afriko.«

Avstrijski cesar: »Napadi nas, če upaš. Krvavo te bomo zatrli.«



Učenci 8. razreda med predstavitvijo učne teme o Napoleonu.

(Foto: Laura Mohorko Kumer.)

Napoleon (se bori z Avstrijo): »Tako, zdaj pa boste videli!« (bori se z Avstrijo in jo zmagoslavno premaga). »Juhuhu, premagal sem vas in ustanovil Ilirske province v srednjeevropskih deželah.«

Napoleon (ponosno): »Osvojil sem Prusijo, zdaj pa gremo še proti Rusiji! Cela Evropa bo moja.«

Rusija (jezno): »Kaj si mislil, ko si nam prepovedal trgovanje z Anglijo, zdaj imamo še večjo revščino. Uprli se bomo z vso močjo, z nami je tudi mati narava.«

Napoleon in trije vojaki (korakajo proti Moskvi, sliši se korake): »Še čisto malo in bo tudi Rusija moja.«

Francoska vojska in Napoleon: »Brrrrr, ne moremo več, premrzlo je, mi pa v natikačih kot na francoski obali.«

Španija, Prusija, Rusija, Švedska, Avstrija in Anglija: »Še imamo upanje / ... / izgubil je! Napoleon, izzivamo te na bitko narodov v avstrijskem Leipzigu.«

Leto 1813 – francoski in preostali vojaki bijejo bitko /.../

Španija, Prusija, Rusija, Švedska, Avstrija in Anglija: »Zmagali smo, preveč nas je, premočni smo! Brž, zdaj pa še hitro proti Parizu, da zavzamemo Francijo (vkorakajo v Pariz in pokorijo Napoleona). Odreči se prestolu, takoj zdaj!«

Napoleon: »Neeee, ne bom se odrekel moji Evropi.«

Španija, Prusija, Rusija, Švedska, Avstrija in Anglija: »Izgnali te bomo na Elbo in zaživel mirno življenje v Evropi. Končno!«



»Napoleon« Angliji »grozi« s celinsko zaporo.
(Foto: Laura Mohorko Kumer.)

TRIDENTINSKI VERSKI KONCIL

Naslednja pomembna tema, ki smo jo obravnavali z igro vlog, je prav tako obvezna tema v 8. razredu, in sicer *Spremenjena politična in verska podoba Evrope*. Učenci so v tej temi izpostavili pomembno srečanje cerkvenega vrha v 16. stoletju, ki je (kot odgovor na reformacijo) v versko podobo Evrope prinesel številne spremembe. Avtorji scenarija so bili učenci, pri tem pa sem jih spodbujala. Pri oblikovanju scenarija smo si pomagali z različnimi viri informacij (splet, zgodovinski učbeniki idr.). Vloge so bile razdeljene poljubno, vendar smo temo odigrali tolikokrat, da so se lahko preizkusili vsi učenci. Zanimivo je, kako so prav vsi želeli vlogo papeža, kljub temu da »nastopa« le enkrat. Naj povzamem, da so odločitve, sprejete na tridentinskem verskem koncilu, učenci poznali ravno iz igre vlog (v spominu jim je izjemno ostal prevod *Biblije*, pa tudi beleženje rojstev in smrti).

SCENARIJ

Papež Pavel III. (skliče koncil, ki mu ni prisostvoval): »Izgubili smo veliko vernikov, zato potrebujemo spremembe. Cerkev potrebuje nove, trdne smernice. Sprejeti moramo veliko reform.«

Na koncilu prisostvuje veliko škofov, ki kar 18 let sprejemajo reforme v Cerkvi in iščejo odgovore na reformacijo.

Škof 1: »Bdeli bomo nad verskim življenjem v Evropi in tako videli svoje prave vernike. Izobrazba duhovnikov je pomembna!«

Škof 2: »Imenoval bom predstavnike v državah, ki boste pazili na vernike, da ne bodo sprožali uporov. Kaj še?«

Škof 3: »Potrjujemo latinski prevod Sv. pisma, ki je edini pravi.«

Škof 4: »Edino pravilno. Uvedli bomo tudi rojstne in poročne liste. Še kaj?«

Škof 3: »Potrjujemo tudi, da se mi duhovniki ne smemo poročati, saj moramo biti zvesti le Bogu.«

Škof 1: »Morali bomo beležiti tudi rojstva in smrti ljudi. Zato je nujno potrebna uvedba matičnih knjig.«

PARIŠKA MIROVNA KONFERENCA

V 9. razredu smo se osredotočili na obdobje po prvi svetovni vojni, saj smo želeli zaokrožiti znanje o mirovni pogodbi v Parizu leta 1919. Učenci so sami analizirali sestanek v Parizu in predvideli posledice, ki jih je prinesel. Učna vsebina spada v temo *Politične značilnosti 20. stoletja* in prinaša vpogled v zaključek prve svetovne vojne. Prikazuje vključene akterje, države in značilnosti političnega sestanka po vojni. Ob obravnavi teme so učenci izbrali ključne vloge, scenarij pa smo sooblikovali skupaj. Najprej smo na tablo skicirali miselni vzorec in označili dejavnosti posameznih vlog, določili število vlog/učencev. Prav tako so učenci ugotavljali značaje posameznih zgodovinskih osebnosti, saj smo se le tako lahko lažje vživeli. Odločili smo se, da bomo konferenco odigrali najprej po klasičnem scenariju, nato pa smo nadaljevali razpravo še v obliki okrogle mize. V tej vrsti igre vlog se učenci vključijo s svojimi mnenji in stališči, razvijajo debato, razkrijejo svoje vrednote itd. (Brodnik, 2013). Učitelj lahko v tem primeru odigra vlogo usmerjevalca (sprša učenca po argumentih za tovrstno stališče).

SCENARIJ

PARIŠKA MIROVNA KONFERENCA – igra vlog (zbranih je 5 učencev, pridejo pred tablo, se pogovarjajo in debatirajo sede na stolih)

Učenec bralec: »Po prvi svetovni vojni so se leta 1919 v Parizu v versajski palači zbrali predstavniki držav zmagovalk: ZDA, Francija, Velika Britanija in Italija. Zbrani ob omizju sedijo v krogu in debatirajo.«

WILSON (ZDA): »Juhuhu, vesel sem, da smo zmagali in spravili poražence na kolena!«

CLEMENCEAU (FR): »Zapomnimo si, da je bil glavni krivec za prvo svetovno vojno Nemčija! Vzeli jim bomo kolonije, mi pa hočemo spet svoj vzhodni del ozemlja!«

GEORGE (VB): »Hej, ti, Nemčija ni bila samo krivec za vojno, zdaj bodo plačali še milijonsko odškodnino. Veš kaj, vzemimo jim tudi orožje in pa vojsko!«

CLEMENCEAU (FR): »Razglašam tudi razpad Avstro-Ogrske in razpad Osmanskega cesarstva. Tudi oni so kot centralne sile sramotno sodelovali z Nemci in povzročili neznansko škodo zlasti na Balkanu.«

WILSON (ZDA): »Ustanoviti moramo tudi društvo, ki bo preprečevalo nadaljnje vojne in zagotavljalo mir na svetu. Naj bo to društvo vseh narodov!«

GEORGE (VB): »Zelo vesel sem, da smo Nemčijo spravili na kolena!«

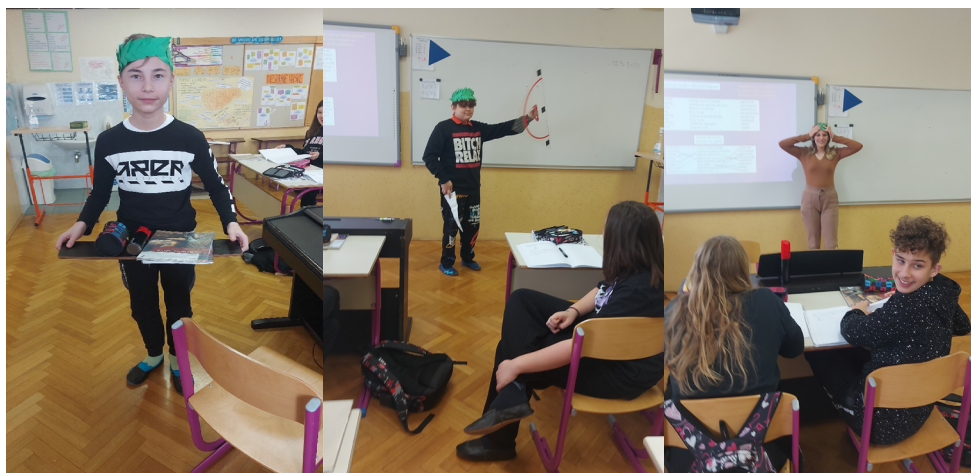
NEMČIJA (stoji ob strani; žalostna in jezna, ko doma sliši, kaj se je zgodilo):
»Pariška pogodba iz leta 1919 bo nekoč maščevana, to tudi obljubimo!«



Učenci med demonstracijo mirovne konference v Parizu.
(Foto: Laura Mohorko Kumer.)

ANTIČNA KULTURA, 7. RAZRED

V okviru izbirne učne teme *Antična kultura* v 7. razredu lahko odigramo tudi rimske/grške bogove. Učenec s pomočjo slikovnega gradiva razbere »poslanstvo« boga in s pomočjo pantomime ter razrednih pripomočkov učencem prikaže/demonstrira značilnosti (trgovina, vojna, lepota itd.). Preostali učenci ugotovijo, za katerega boga pravzaprav gre. Uporabili smo kar naglavne lovorjeve vence, izdelane iz papirja, za nazornejši prikaz vloge posameznega boga pa smo si pomagali kar z izdelanimi pripomočki ali s pripomočki v razredu (npr. ravnilo za meč). Gre za



Rimski bog trgovine, Merkur.
(Foto: Laura Mohorko Kumer.)

Rimski bog vojne, Mars.
(Foto: Laura Mohorko Kumer.)

Rimska boginja lepote, Venera.
(Foto: Laura Mohorko Kumer.)

prevzem identitete, ki skrbi za ohranitev identitete. Ta je namenjena razvijanju večšine za ohranitev lastne identitete; učenci sebe v razredu predstavijo v namišljeni situaciji in tako razumejo resnično identiteto (Brodnik, 2013).

SKLEP

Skozi proces učenja ugotavljam, da je igra vlog pomembna in nepogrešljiva didaktična strategija pri pouku zgodovine. V razred vnese novo dinamiko, zbudi mnoge miselne procese in naredi pouk zgodovine za učenca še privlačnejši. Tudi med učiteljem in učenci lahko vzpostavi nov, pristen odnos, ki ga učenci ne pozabijo tako zlahka. Igra vlog je uporabna prav v vseh fazah pouka; za motivacijo, v osrednjem delu, uporabna pa je tudi kot način za utrjevanje ali preverjanje znanja (Potočnik, 2009). Pri igri vlog je učitelj usmerjevalec. Učenci prek lastne izkušnje snov bolje razumejo, hkrati pa razvijajo kompleksno mišljenje (primerjanje, sklepanje itd.). S tovrstno metodo bomo spodbudili tudi ustvarjalnost, domišljijo in predstavljivost. Konec koncev je tovrsten način učenja učinkovita spodbuda za podoživljanje učne snovi skozi lastno izkušnjo (Brodnik, 2013). Resda izvedba takšne učne metode terja nekaj priprav in časa, saj je za približek realističnemu poteku zgodovinskega dogodka treba izdelati pripomočke in seveda napisati scenarij. A se učenci na takšno pot učenja izjemno radi podajajo in tako samostojno izdelajo pripomočke za dramsko sceno (klobuke, zastave idr.), prav tako sodelujejo pri oblikovanju scenarija. Pouk zgodovine je tako privlačnejši, monotonost pa izgine.

VIRI IN LITERATURA

Brodnik, V. (2001). Izkustveno učenje in aktivno poučevanje zgodovine s pomočjo igre vlog in simulacije. V: *Zgodovina v šoli*, 10 (1), str. 7–10. Pridobljeno s <https://www.sistory.si/11686/10380#page=9>.

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>.

Karba, P. (2005). *Zgodovina v šoli v 21. stoletju – vse življenje uporabna popotnica*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Potočnik, D. (2017). Sodobne učne metode pri pouku zgodovine. *Annales. Series historia et sociologia*. Zvezek 27, št. 4, str. 837–850.

Potočnik, D. (2009). *Zgodovina učiteljica življenja*. Maribor: Založba Pivec.

Rupnik Vec, T. (2003). *Igra vlog in simulacija kot učna metoda*. Priročnik za učitelje psihologije in drugih družboslovnih predmetov ter razrednike. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Program osnovna šola. Zgodovina. Učni načrt (2011). Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo. Pridobljeno s https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_zgodovina.pdf.