

# **IZVEDBENI KURIKULUM VRTCA TRNOVO**

---



## **9. CELOLETNI PROJEKT »SIMBRA IN DRUŽABNI RAZISKOVALNIK«**

---

**2015/2016**

**mag. Suzana Antič, mag. Mojca Garvas ter vzgojitelji in vzgojiteljice Vrtca Trnovo**

**Izvedbeni kurikulum Vrtca Trnovo, 9. celoletni projekt »Simbra in družabni raziskovalnik«, šolsko leto 2015/2016**

**Avtorji:** mag. Suzana Antič, mag. Mojca Garvas ter vzgojitelji in vzgojiteljice Vrtca Trnovo

**Vodja projektne skupine Izvedbenega kurikuluma:** mag. Mojca Garvas

**Lektorica:** Alenka Komljanc

**Avtorji fotografij:** arhiv Vrtca Trnovo

**Oblikovanje in prelom:** Renata Mrvar Peršuh in Mojca Zupan

Izdal: Vrtec Trnovo

Dostopno na spletni strani Vrtca Trnovo: <https://vrtectrnovo.si/prirocniki/>

Ljubljana, 2019

CIP – kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

[COBISS.SI-ID=298338816](https://nuk.ub.uni-lj.si/COBISS.SI-ID=298338816)

ISBN 978-961-94611-0-5 (pdf)

## Kazalo

1. UVODNI POZDRAV
2. PDL – IZVEDBENI KURIKULUM VRTCA TRNOVO
3. LUTKA IN LITERARNO-DIDAKTIČNA ZGODBA V PDL
4. KREIRANJE LETOŠNJE LITERARNO-DIDAKTIČNE ZGODBE
5. IZBRANA LITERARNA ZGODBA
6. LUTKA »SIMBRA«
  - a) Kdo je naš osrednji junak?
  - b) Kako smo ga ustvarili/izdelali?
  - c) Kakšen je Simbrin izziv/problem?
7. DIDAKTIČNA ZGODBA
8. RDEČA NIT JE SKUPNO NAČRTOVANJE
  - a) Skupni didaktični zemljevid (za celoten vrtec)
  - b) Individualni didaktični načrt (za posamezno skupino)
9. IZVEDBENI DEL
10. RAZVOJ DIDAKTIČNE ZGODBE PO ETAPAH
  - PRED ETAPA: *uvod v etapo, prvo srečanje, vstop SIMBRE v oddelke, izvajanje učnih ciljev/dejavnosti otrok, primeri dejavnosti, zaključek pred-etape, evalvacija, refleksija etape*
  - PRVA ETAPA: *zaplet, izvajanje učnih ciljev/dejavnosti, primeri dejavnosti, zaključek prve etape, evalvacija/refleksija*
  - DRUGA ETAPA: *zaplet, izvajanje učnih ciljev/dejavnosti, primeri dejavnosti, zaključek druge etape, evalvacija/refleksija*
  - TRETJA ETAPA: *zaplet, izvajanje učnih ciljev/dejavnosti, primeri dejavnosti, zaključek tretje etape, evalvacija/refleksija*
11. ZAKLJUČNA PRODUKCIJA
12. SPREMLJANJE IN VREDNOTENJE IZVEDENEGA PROJEKTA (sumativna evalvacija)
13. LITERATURA IN UPORABLJENI VIRI

## UVODNI POZDRAV

---

Vsako leto znova strokovni delavci snujemo knjižico **izvedbenega kurikulumuma** našega vrtca. Namenjena je nam, ki živimo in delamo v vrtcu, staršem naših otrok in drugim zainteresiranim. Vanjo vpletemo vse uvide, spoznanja, vse na novo odkrito in raziskano, tisto, kar je v tekočem letu zaznamovalo naše vsakdanje življenje in ustvarjanje v vrtcu kot tudi vse dosežke, dobrobiti in dodane vrednosti, ki jih požanjemo ob vsakokratnem zaključku projekta.

V pričujočem zapisu predstavljamo naš celoletni projekt. Tako razčlenjujemo kronološki potek Projektnega dela z lutko, katerega vsebino si zamislimo, načrtujemo, izvajamo, spremljamo in evalviramo po načelih akcijskega raziskovanja. V zapisu hkrati analiziramo bistvene postaje oz. t.i. etape vzgojno-izobraževalnega Projektnega dela z lutko in principe našega dela z lutko, opremljene z inovacijskimi elementi.

Besedilo smo zaradi boljšega vpogleda v potek vzgojno-izobraževalnega procesa opremili s fotodokumentacijo in z anekdotskimi zapisi otrok.

Ustvarjalci kurikulumuma Vrtca Trnovo

## **PROJEKTNO DELO Z LUTKO – IZVEDBENI KURIKULUM VRTCA TRNOVO**

---

Vsako (novo) šolsko leto v Vrtcu Trnovo pričnemo z novo, enkratno epizodo izvedbenega kurikulumu, ki jo skozi celoletni projekt - Projektno delo z lutko (PDL), ustvarimo vsi strokovni in drugi delavci vrtca, skupaj z otroki vseh starostnih skupin in njihovimi starši.

**Projektno delo z lutko** (PDL) je naš spiralni – procesno in postopno načrtovan, izvajan in ovrednoten izvedbeni kurikulum vrtca. Je unikaten, svojski pristop delovanja celotne skupine vrtca; izhaja iz potrebe vsakega otroka in tudi odraslega, ki na sebi lasten način, s svojimi lastnimi značilnostmi, naborom znanj in spretnostmi, z naravno radovednostjo in čudenjem teži k odkrivanju in spoznavanju novega, še neraziskanega. Otroka, ki je ves čas v središču delovanja projektne dela z lutko, strokovni delavci v vrtcu, s hevrističnimi metodami vodimo v ustvarjanje, odkrivanje, raziskovanje, eksperimentiranje, snovanje rešitev, v proaktivnost in učinkovitost. To pot naredimo skupaj z lutko in njeno zgodbo, kjer se otrok preko izkustvenega in doživljajskega učenja ter z izražanjem in ustvarjanjem sooča s temeljnimi področji človekove kulture in civilizacije: z znanostjo, umetnostjo, tehniko, mediji, komunikacijo idr. Ob tem se, z neposredno izkušnjo, srečuje s celo paleto socialnih situacij in socializacijskih procesov ter se kali za življenje - za prosocialnost, solidarnost, mir in medkulturnost. Skozi celoletni projekt se otrok uči tako, da sam postavlja hipoteze (odkriva), preizkuša (izkuša, eksperimentira), preverja in aktivno uporablja vire ter prihaja do zaključkov. Preko izkušenj, čutov in čustev prehaja iz domišljjskega v realni svet. Odkriva in raziskuje sebe in svet, ki ga obdaja, obdeluje materiale na tehnični, umetniški in socialni način, spoznava bistvo, način in smisel ustvarjanja človeške civilizacije in kulture ipd.

Nam, strokovnim delavcem, PDL pomeni vsebinski in organizacijski okvir; je enkraten, zaključen, epizoden in razvojno naravnan. Je strategija izkustvenega, situacijskega, akcijskega in reflektivnega učenja otrok in vzgojiteljev. Predstavlja umetnostno pedagoški koncept vzgojno-izobraževalnega dela, pri čemer izvedbeni kurikulum temelji na medsebojno povezanih elementih kot so: ustvarjanje učnega sožitja, ustvarjanje pedagoške zgodbe in lutke, ustvarjanje pedagoškega odra, miselno odkrivanje, spremljanje in vrednotenje.

Usmerjen je k spodbujanju aktivne participacije vseh strokovnih delavcev vrtca, otrok in njihovih staršev. Njegove glavne značilnosti so: timsko delovanje, skupno načrtovanje, izvajanje in evalviranje, prehajanje otrok in vzgojiteljev med skupinami, sodelovanje s starši

ter odkrivanje— inventiranje in inoviranje. Povezujemo ga z zunanjimi inštitucijami in sodelujemo v različnih projektih na državni in evropski ravni.

V izvedbenem kurikulumu skozi dolgoletno delo beležimo kar nekaj izvirnih, inovacijskih elementov kot so:

- povezovanje in uravnovešanje področij kurikulumuma s temeljnimi dosežki človekove civilizacije in kulture, t.i. področji temeljnih človekovih dejavnosti (TČD)
- večplastno prepletanje teorije, didaktike in vzgojnega dela z otroki
- vloga lutke in vsakokratne zgodbe, ki nastaja v procesnem skupinskem delu
- načrtovanje dela po etapah, izvajanje kurikulumuma in sprotne evalvacije na nivoju celotnega vrtca z mrežo smiselno oblikovanih timov, povezanih z namenom in ciljem čim večje kvalitete dela z otrokom
- izbira delovanja po principih akcijskega raziskovanja, ki teče dvotirno, tako pri odraslem kot otroku
- vloga otroka v raziskovanju v lastnem tempu, z lastnimi viri ob optimalnem vodenju odraslega; »prehajanje« otroka med dejavnostmi, strokovnimi delavci in vrstniki, po njegovi lastni izbiri
- visok nivo pripadnosti vrtčevskemu timu, dobra delovna klima, spodbudno delovno okolje, naravnano k dvigovanju kvalitetnega strokovnega vzgojno-izobraževalnega dela z otroki in k osebni in profesionalni rasti vsakega posameznika in skupine kot celote
- interno izobraževanje vseh strokovnih delavcev
- povezanost celotnega kolektiva /učenje drug od drugega/
- iskanje novih, sodobnih oblik odprtega in intenzivnega povezovanja in sodelovanja s starši /intranet/ ter spodbujanje aktivne vpetosti v življenje in delo v vrtcu

## LUTKA IN LITERARNO-DIDAKTIČNA ZGODBA V PDL

---

Osnova Projektnega dela z lutko je lutka in njena zgodba, ki se odvija celo leto in otroka motivira, da se na ustvarjalen, igriv in zanj globoko smiselni način udeležuje predlaganih vzgojnih dejavnosti.

**Lutka** je junak (protagonist), ki povezuje in osmišlja naš vzgojno-izobraževalni proces. Skupaj s svojo zgodbo predstavlja rdečo nit celoletnega vzgojnega projekta, v katerem ima močno umetnostno, psihološko in socialno vlogo. Je podpornik in pomočnik v procesu prilagajanja – učenja – vzgoje, samovzgoje z natančno določenim namenom, odprtim za aktualne od/izzive, oz. procesni miselni razvoj otroka in vzgojitelja (v Antič idr., 2015).

Ko lutka vstopi na pedagoški oder in povabi otroka, da se vanjo, v njeno situacijo in način mišljenja vživi, ima zaradi svoje specifične situacije in njenega magičnega vpliva sposobnost, da otroka dolgoročno motivira za delovanje, raziskovanje in ustvarjanje. Skozi odprta vrata ga vabi v svet odkrivanja in raziskovanja in mu tako ponuja številne možnosti za razumevanje sveta z različnih zornih kotov. Nagovarja ga k radovednosti in nenehnemu spraševanju, zakaj je tako, k eksperimentiranju, preizkušanju, razmišljanju pa tudi izražanju in sprejemanju različnih čustev.

**Literarno-didaktična zgodba v PDL** je skupna zgodba, ki jo oblikujemo in razvijamo samo za namene posameznega projekta. Ima določeno pedagoško funkcijo, traja eno leto in se kasneje ne ponovi več. Narejena je za naše otroke, za naše potrebe in za naš izvedbeni kurikulum. Vsako leto znova jo zasnujemo tako, da vzpostavlja dolgoročno celoletno motivacijo in otroke motivira tudi znotraj posamezne etape. Je sredstvo za doseganje naših načrtovanih ciljev in vsebuje jasno rdečo nit, skozi katero otroci postopoma, po etapah razkrivajo problem/izziv osrednjega junaka. Problem/izziv razkrivajo na način, ki omogoča široke možnosti za igro, izkušnje, preizkušanje, rokovanje z različnimi materiali ipd. Na ta način razvijajo svojo intelektualno, emocionalno in socialno plat osebnosti.

Za uspeh projekta je ključno, da zgodbo ustvarimo vsi strokovni delavci skupaj. Pri ustvarjanju **literarne zgodbe (umetniškega dela)** je pomembno, da vsak od nas vloži del sebe, svoj sanjski, pravljичni in realni del, da se z zgodbo identificira. Da se oblikuje temeljna zamisel in naredi okvir zgodbe z zapleti, izoblikuje lik in njegov karakter.

Iz literarne zgodbe kasneje razvijamo **didaktično zgodbo**, ki jo celo leto skupaj živimo vzgojitelji, otroci in njihovi starši. To je zgodba, ki nastaja sproti, se dopolnjuje in prilagaja

glede na pričakovanja in potrebe otrok in odraslih. Ob njej se skupaj učimo, razmišljamo, se veselimo, skupaj pletemo in razpletamo svoje misli, uresničujemo cilje idr. Ustvarjena je z raziskovalnim vprašanjem, ki ga vsako šolsko leto dva do trikrat nadgradimo z reševanjem literarno-didaktičnega zapleta/vozla, oblikovanega kot učni izziv. Zaplet/vozel nam predstavlja učno zagato, potrebo, problem, ki otroka vznemiri in ga povleče v to, da začne z rabo različnih tehnik, veščin, osmišljenih materialov ipd. ter začne z iskanjem najboljše rešitve za nastali problem, da gre v akcijo in v odkrivanje nečesa novega, neznanega.

V nadaljevanju podrobneje predstavljamo, kako celoletna literarno-didaktična zgodba nastane in se razvija; kako jo načrtujemo, izvajamo in evalviramo.



## PRIPRAVA NA NOVO EPIZODO IZVEDBENEGA KURIKULUMA

---

Rdeča, rumena, rjava, ... barve jeseni po eni strani naznanjajo žetev sadov dela preteklega šolskega leta, a hkrati napovedujejo snidenje z otroki in spoznanje, česa vsega so se v preteklem letu otroci priučili. Z novim šolskim letom prihaja tudi zavedanje, da še zdaleč ni čas za zimsko spanje, temveč nas čaka trdo delo in priprava nove epizode literarne zgodbe v okviru našega Projektnega dela z lutko.

Novo šolsko leto, nova zgodba. Kaj več, bolje se še lahko domislamo, se kdo sprašuje. Smo kot "pisatelji" za naše najmlajše, pa tudi za starše in nenazadnje zase. Ne več ali bolje, temveč drugače, originalno, edinstveno. Vsakoletne izkušnje bogatijo naše zgodbe, jih nadgrajujejo, postajajo bolj osmišljene in dodelane, z jasno zastavljenim ciljem in končnim izidom. Zato tudi ni naključje, da je letošnja literarna zgodba povezana z *okoljem, ekologijo in naravo*. Ljubljana je letos Zelena prestolnica Evrope. To bo naše izhodišče. Čas je, da zavijamo rokave, staknemo glave in na papir prelijemo ideje, zgodbo, ki bo letos usmerjala preživljanje vsakdana otrok Vrtca Trnovo in popestrila delo strokovnih delavcev vrtca ter vzbujala zanimanje staršev otrok.

Priznamo, včasih se zgodi, da beseda ne steče kot bi si želeli, a nas to ne ustavi. Prav nasprotno, vztrajni smo, se bodrimo in si pomagamo, vsi s skupnim ciljem, da zapišemo še eno zanimivo literarno zgodbo z osrednjim junakom, ki ga bodo otroci zopet spontano posvojili, ga vzeli za svojega in se z njim spoprijateljili. Zgodbo, ki bo otroke motivirala celo leto in jih vodila po poti akcijskega raziskovanja. Pri tem nam bodo v pomoč naslednji materiali: *plastika, seme in voda*, ki jih bomo tudi tokrat osmišljeno razdelili na posamezno etapo raziskovanja. Cilj, ki ga imamo pred seboj, je vzpostaviti t.i. *Raziskovalni družabnik*, ki bo služil kot neke vrste laboratorij za preizkušanje in igro. To bo prostor, ki ga naš prijatelj Simbra (letošnja pedagoška lutka), ki prihaja iz dežele Tam Tam, potrebuje za svoje kreacije in raziskovanje.

Skozi celoletno pedagoško igro bomo vzgojitelji in otroci smiselno dopolnjevali znanje z izkušnjami, opazovanji, eksperimentiranjem v odprtem in laboratorijskem učnem okolju. Skupaj bomo brusili socialne veščine, se učili samostojnega delovanja ter uspešnega reševanja problemov/izzivov/konfliktov/, razvijali bomo spretnosti, ustvarjalno mišljenje in lastne strategije za soočanje z življenjskimi situacijami.

## KREIRANJE LITERARNO-DIDAKTIČNE ZGODBE

---

### LITERARNA ZGODBA

---

Ko so področje raziskovanja in materiali izbrani, pričnemo s *procesom kreiranja literarne zgodbe*. Oblikujemo temeljno zamisel in naredimo okvir zgodbe. Usmerjeni smo v oblikovanje zgodbe z zapleti in (iz)oblikovanje lika in njegovega karakterja. V tem delu se popolnoma prepustimo domišljiji in sanjam. Da bi zgodba dosegla svoj namen, pritegnila otrokovo radovednost in pozornost, vzbudila njegova čustva in ga motivirala za celo leto, pri njenem ustvarjanju sledimo ključnim elementom, ki jih mora imeti vsaka zgodba in brez katerih zgodbe ni — to so: *močno sporočilo*, ki naj ga otrok skozi zgodbo dobi, *zaplet oz. vozle*, ki spravi zgodbo v pogon, ki otroka vznemiri in ga povleče v to, da začne iskati najboljše rešitve za nastali problem, *dobra izbira glavnega junaka oz. protagonista*, ki ima v zgodbi glavno vlogo, ima svoje posebne lastnosti in sposobnosti in si prizadeva doseči nek cilj, strukturo poteka (uvod, zaplet/vrh in zaključek), *serija dogodkov, nadaljnjih zapletov/vozlišč*, s katerimi se junak sooča, *vrhunec zgodbe, razplet in rešitev oz. zaključek*, ko se vse sestavi skupaj.

Med različnimi literarnimi zgodbami, ki si jih strokovni delavci zamislimo v skupinskem delu, izberemo tisto, ki nas vodi v domišljjski svet in je hkrati najprimernejša za vključevanje vseh smernic našega procesnega akcijskega načrtovanja ter najbolj zadosti vsem našim ciljem in namenom. Oblikovano zgodbo razčlenimo na posamezne pod-tematske etape, z zajetimi posameznimi materiali, vozlišči, raziskovalnimi vprašanji in uravnoteženo integriranimi ostalimi kurikularnimi področji. Tako sestavljena zgodba nam predstavlja rdečo nit celoletnega načrtovanja in dolgoročno motivacijo ne le za otroke, pač pa tudi za strokovne delavce in starše, hkrati pa nam njene posamezne etape omogočajo dovolj prostora za avtonomnost, kreacijo, prilagajanje in odzemanje, lastno posameznim skupinam otrok ali značilnostim razvojnih posebnosti posameznih starostnih skupin otrok (npr. lutka ima drugačno vlogo pri starejših kot pri mlajših otrocih).

LETOŠNJA IZBRANA LITERARNA ZGODBA

---

*Kaj letošnja literarna zgodba (umetnostno besedilo), ki smo jo izbrali med šestimi različnimi zgodbami, ustvarjenimi v skupinskem delu, pripoveduje in kakšno je njeno sporočilo?*

Simbra je svetovni popotnik, ki prihaja iz daljnega sanjskega sveta, iz dežele Tam Tam. Nekega dne, ko se je vračal iz enega od svojih popotovanj v svojo deželo, je že od daleč opazil, da se je nekaj spremenilo. Njegov raziskovalni družabnik ni bil več tak kot se ga je spominjal, bil je povsem razdejan. Želel je vstopiti vanj, pa mu ni uspelo. Zdelo se mu je, kot da bi nekdo izbrisal pot, ki je vodila do tja. Obstal je, gledal in gledal in razmišljal, kako najti pot... a vse zaman. Le kako naj zdaj pride do svojega raziskovalnega družabnika? Spoznal je, da sam ne bo uspel rešiti zagonetke, zato se je odpravil poiskat pomoč. Mimogrede mu je uspelo pobrati delček svojega razdejanega raziskovalnega družabnika; slutil je, da ga bo še kako potreboval.

Po mnogih prehojenih poteh je Simbra prispel do Vrtca Trnovo. Bil je vesel, da se je znašel med toliko otroci. Morda mu pa lahko oni pomagajo do raziskovalnega družabnika?

Imel je prav. Simbra in otroci so postali dobri prijatelji in kmalu jim je lahko zaupal tudi svojo težavo. Čeprav otroci niso bili povsem prepričani, kaj je oz. kakšen je raziskovalni družabnik, so s skupnimi močmi, z raziskovanjem in odkrivanjem, kakšen je in iz česa je tisti delček, ki ga je s seboj prinesel Simbra, ustvarili novega. Malo drugačnega, a unikatnega. Ko je Simbra že mislil, da je raziskovalni družabnik končan in se veselil, da ga bo le-ta popeljal nazaj v deželo Tam Tam, ga je ob koncu poti presenetilo pismo, v katerem je pisalo:

*»Dragi Simbra!*

*Včeraj sem te skozi daljnogled opazoval,  
kako si se v raziskovalnem družabniku igral  
in hitro ugotovil,  
da zelene mehkobe še nisi naredil.*

*Tvoj prijatelj iz dežele Tam Tam«.*

*»Le kako bom naredil zeleno mehkobo?«,* je za trenutek zaskrbelo Simbro. Glede na predanost otrok, je bil prepričan, da bodo skupaj znali premagati tudi ta izziv. Podali so se na pot ustvarjanja zelene mehkobe. Z njo je raziskovalni družabnik »oživel«. Simbra je bil prepričan, da je vse bližje deželi Tam Tam. Toda ...

»Ojoj, kaj pa je to?!«, se je Simbra spraševal, ko je pred seboj zagledal velika vrata. Bila so prav posebna, drugačna. Dolgo je razmišljal in na koncu le našel rešitev ...

Voda bo raziskovalnemu družabniku vlila življenje in ga s tem končno popeljala v deželo Tam Tam.

Avtorice originalne zgodbe:

Nina Zorko, Teja Tomažič, Frančka Šoštarič, Renata Mrvar Peršuh, Petra Arko, Lidija Pristavec, Alenka Komljanc in Katja Leskovic.

## KDO JE OSREDNJI JUNAK V LETOŠNJI ZGODBI?

---

Letošnji osrednji junak je Simbra, ki prihaja iz domišljajske dežele Tam Tam. Neizmerno rad ima družbo, še posebej otroško, je igriv, vedoželjen, ves čas nekaj razvija, izumlja in raziskuje uporabnost različnih materialov. Z veliko vnemo rešuje različne probleme, s pomočjo domišljije in pozitivne energije pretvarja, predeljuje, reciklira in izkorišča »navidezno« škodljive predmete in materiale (npr. plastika). Najraje na način, da jih oživlja, dopolnjuje in iz starih predmetov ustvarja nove, uporabne in koristne. To mu omogoča njegov raziskovalni družabnik, nekakšna vmesna postaja do njegove dežele Tam Tam.

Dežela Tam Tam je prostor, v katerem živijo prebivalci, ki imajo posebne pogoje za življenje. Je ovalne, igrive in pravljичne oblike. V njej je polno dinamike, odkrivanja, premikanja, nenehnega gibanja, lebdenja, odbijanja, skakanja, pretakanja, prelivanja ipd. Je prostor, v katerem se dogajajo vse mogoče stvari ... podobno kot v Baltazarjevem laboratoriju. V njej so tudi njegovi starši, oče po imenu Koro in mama po imenu Kora ter bratci in sestrice (Bira, Sira, Gira, Kira, Moro ...). Vsi imajo v svojih imenih (namensko) vključeno črko »R«. Ko ga kdo vpraša po letih, sporoči, da je star »tam tam« let.

## KAKO SMO GA USTVARILI/IZDELALI?

---

Ko smo v našem lutkovnem laboratoriju pričeli z izdelovanjem in oblikovanjem nove lutke - Simbra, smo posebno pozornost namenili likovni stilizaciji. Zamislili smo si mimično lutko, za katero je značilno, da odpira in zapira usta in s tem spreminja mimiko, izraz obraza. Dogovoriti smo se morali o izboru barv, materiala, velikosti lutke, saj nam, in tako navaja tudi Majaron: »prav likovna stilizacija pomaga ustvariti lutkin značaj: že izbor materiala usmerja gledalčevo dožemanje (prijetno/neprijetno, pomaga mu oblika (okroglo dojemamo drugače kot ovalno ali oglato), izbor barve je med odločilnimi prepoznavnimi znaki, ki sugerirajo tudi lutkin značaj. /.../, omenimo še velikostne odnose med deli telesa in lutke in v odnosu do lutkarja« (Majaron v Korošec in Majaron 2002,62).

Za kakovostno in profesionalno podporo pri izdelavi lutke smo kljub lastnim, večletnim izkušnjam in veščinam zaprosili zunanjo strokovnjakinjo. Izdelavo Simbre smo pričeli z ustvarjanjem njegove likovne podobe in pripravo skice. Upoštevali smo zakonitosti tipa lutke in način izdelave, vsebino zgodbe, videz in izraz lutke, iz katerega materiala bo narejena, kako se bo gibala ipd.

Za lažji dostop do lutke smo izdelali šest identičnih lutk (dvojnike); za vsako nadstropje svojo lutko. Izdelava popolnoma enakih lutk je terjala izredno preciznost in natančnost v vseh fazah izdelave lutke, saj otroci opazijo še tako majhne razlike. Še posebej za mlajše otroke (prva starostna skupina), ki lutko spoznavajo in z njo komunicirajo prek svojih čutil (tip, vid), je pomembno, da je lutka na otip mehka, prijetna, nežna. Njena mehkoča in nežnost v otrocih vzbujata čustva in omogočata lažje čustveno navezovanje. Uporabili smo mehko, vijolično umetno krzno in ga, ker je lutka v enem kosu, okoli ust pristrigili tako, da je bila glava ločena od trupa. Usta smo z namenom, da bo gibanje lutke ločeno od govora, oblikovali tako, da se odpirajo navzgor (likovnost to dopušča). Ker so Simbrine oči fiksne in lutka omogoča različne vrste gibanja, smo na naših internih seminarjih pod vodstvom lutkovnega pedagoga Braneta Vižintina posebno pozornost namenili vajam usmerjanja pogleda lutke, gibanja lutke in glasu – ritmu lutke (na podlagi njenega karakterja).

### KAKŠEN JE NJEGOV IZZIV/PROBLEM?

---

Nekega jesenskega dne, ko se je Simbra vračal z dolgega popotovanja, je zagledal, da je njegov raziskovalni družabnik\* razdejan in posledično ne najde vrat v svojo deželo Tam Tam.

Ko je spoznal, da sam ne bo uspel rešiti zagonetke, je za pomoč prosil otroke iz Vrtca Trnovo, ki so v preteklosti že pomagali Kralju Matjažu, mornarju Karlu, pastirju Cenetu, palčici Minu, vesoljani Traji, papigi Perliti, pujsi Srečki in okrogli RO. Zagotovo bodo znali rešiti tudi njegov problem, si je mislil.

Čeprav otroci niso bili povsem prepričani, kakšen je raziskovalni družabnik in kako (iz česa) ga narediti, so se na prošnjo nemudoma odzvali. Ko so se s Simbro dobro spoznali in postali pravi prijatelji, so se skupaj z vzgojitelji in svojimi starši podali na zahtevno pot iskanja in ustvarjanja novega družabnega raziskovalnika. Še dobro, da je Simbri uspelo pobrati vsaj delček svojega razdejanega raziskovalnega družabnika; otroci so ga še kako potrebovali pri izdelavi novega. Združili so svoja znanja in moči in se skupaj spopadli s prvim, nato drugim in še tretjim, zadnjim izzivom. Skozi celo leto so raziskovali, odkrivali, izumljali in premagovali različne izzive in skozi lastne izkušnje v naravi in premičnih laboratorijih kreirali svoja védenja in znanja.

Je otrokom uspelo ustvariti nov družabni raziskovalnik? Se bo Simbra končno lahko vrnil v svojo deželo Tam Tam?

Kako se je razvijala njegova zgodba oz. naša didaktična zgodba, naš celoletni projekt, kaj nas je navduševalo, kje smo črpali motivacijo, kaj in kako smo načrtovali, izvajali in spremljali, vse to in še več vam opisujemo v nadaljevanju.

*\*Družabni raziskovalnik - družabni labirint poln izzivov, ugank in vijug*

## DIDAKTIČNA ZGODBA

---

*Kaj potem, ko je literarna zgodba napisana in dodelana, nova lutka pa ustvarjena?*

Ko je literarna zgodba enkrat napisana in dodelana, nova lutka pa ustvarjena, se lotimo poglobljenega načrtovanja didaktične zgodbe.

Didaktična zgodba je proces, ki se razvije iz literarne zgodbe in ga celo leto spremljamo/živimo skupaj vsi zaposleni, otroci in njihovi starši. Je naša skupna zgodba, ki nastaja sproti in se dopolnjuje. Ob njej se skupaj učimo, razmišljamo, raziskujemo znano in odkrivamo novo. V tej fazi najprej vsi strokovni delavci skupaj določimo *raziskovalno temo*, ki jo razdelimo na več etap, navadno so tri, ki so med seboj povezane v zgodbo. Na začetku vsake etape si zastavimo *raziskovalno vprašanje/problem*, ki predstavlja določeno mesto v zgodbi, ko lutka naleti na težavo, zaplet - torej tisti moment, ko je potrebna pomoč, akcija. Zaključek posamezne etape da odgovor na raziskovalno vprašanje. Na ta način poskrbimo, da so otroku ves čas jasni cilj delovanja, namen raziskovanja in vrednostni smisel njegovega prizadevanja. Določimo še *okvirne cilje* ter razmišljamo o *možnih dejavnostih*, ki jih bomo z otroki izvedli.

## DIDAKTIČNI ZEMLJEVID

---

*Kako načrtujemo didaktično zgodbo?*

Pri načrtovanju in izvajanju večplastnega, izvedbenega kurikulumuma oz. didaktične zgodbe že nekaj let koristno uporabljamo svojski pedagoški instrument — *Didaktični zemljevid* (inovacija 4. ravni). Je naše izvirno delo in nam predstavlja dokument(acijo) posamezne in skupne izvedbe načrta programa življenja in dela v vrtcu. Je zapis, iz katerega lahko razberemo strokovno bogato strukturo vsebinskega načrtovanja, potek in proces raziskovalnih dejavnosti, vlogo otroka in njegov razvoj ter vlogo vzgojitelja v samem raziskovalnem procesu našega dela. Pomeni nam urejeno, pregledno in učinkovito o(g)rodje za načrtovanje, izvajanje, spremljanje in evalvacijo vzgojno-izobraževalnega procesa ter nam pomaga smiselno in sistematično voditi spremljanje razvoja otrok, strokovnih delavcev in izvedbenega kurikulumuma. Njegova notranja zgradba prikazuje razvoj didaktične zgodbe skozi raziskovalne teme, raziskovalno vprašanje, didaktične etape, področja dejavnosti iz kurikulumuma in temeljnih človekovih dejavnosti (izkušnje in dosežki človekove kulture in civilizacije), vozlišča, materiale in butične izvedbene dejavnosti.



Ko pričnemo z načrtovanjem izvedbenega kurikulumuma najprej vsi strokovni delavci skupaj naredimo skupni, vrtčevski didaktični zemljevid/načrt – strukturo pedagoškega dogajanja za celoten vrtec. To je pregleden in logičen zapis, ki je fiksno oblikovan, se ne spreminja in je enak za celoten vrtec. V pomoč nam je pri načrtovanju nadaljnjega procesa dela oz. izvedbi posameznega izvedbenega kurikulumuma oz. didaktične zgodbe (za posamezno skupino).

---

**DIDAKTIČNI ZEMLJEVID/NAČRT ZA CELOTEN VRTEC (SKUPNI DZ)**

---

*Skupni, vrtčevski načrt za izvedbo letošnje didaktične zgodbe*

Večplastni izvedbeni kurikulum izvajamo z didaktičnim zemljevidom. Najprej naredimo skupni, vrtčevski načrt – strukturo pedagoškega dogajanja za celoten vrtec.

Skupni, vrtčevski načrt za izvedbo letošnje didaktične zgodbe je:

**1. IZBIRA PODROČJA RAZISKOVANJA**

NARAVOSLOVJE (v povezavi z vsemi kurikularnimi področji in temeljnimi človekovimi dejavnostmi)

**2. MATERIALI RAZISKOVANJA V POSAMEZNIH ETAPAH**

- a) pred etapa: lutka
- b) prva etapa: plastika
- c) druga etapa: seme
- d) tretja etapa: voda

**3. GLAVNA RAZISKOVALNA TEMA CELEGA LETA**

»Ustvarjanje labirinta – Raziskovalni družabnik«

**4. ETAPNE RAZISKOVALNE TEME (didaktične enote, vsebine)**

- a) Pred etapa: Srečanje s Simbro (*oktober - november 2015*)
- b) Prva etapa: Raziskovalni družabnik (*december - januar 2016*)
- c) Druga etapa: Zelena mehkoča (*februar- marec 2016*)
- d) Tretja etapa: Voda, vir življenja (*april-junij 2016*)

**5. RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, IZZIV CELEGA LETA**

»Kako pričarati/ustvariti deželo Tam Tam?«

**6. RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, IZZIV POSAMEZNE ETAPE**

- a) Pred etapa: Kdo je Simbra – raziskovanje njegove identitete?
- b) Prva etapa: Kakšen je Raziskovalni družabnik in kako (iz česa) ga narediti?
- c) Druga etapa: Kaj je zelena mehkoča in kako jo narediti, ustvariti?
- d) Tretja etapa: Kako nam simboli/slike lahko pomagajo, da bi se vrata v deželo Tam Tam odprla?

**7. CILJ**

Skupaj z otroki ustvariti družabni labirint, prostor, ki bo poleg medsebojnega druženja ponujal zabavno doživljanje, odkrivanje, ustvarjanje, preizkušanje, čutenje narave, kot pomembnega dela našega življenjskega okolja.

**8. ZAKLJUČNI PRODUKT/PRIKAZ POSAMEZNE ETAPE**

- a) Pred etapa: Pot v deželo Tam Tam (domišljijsko ustvarjanje)
- b) Prva etapa: Makete unikatnih raziskovalnih družabnikov
- c) Druga etapa: Predstavitev različnih semen in rastlin (rastlinjak)
- d) Tretja etapa: Vodni kanal, napajalnik, kapalnik, fontana

**9. KONČNA, ZAKLJUČNA PRODUKCIJA:** »Slovo od Simbre v novi deželi Tam Tam (družabni labirint poln izzivov, ugank in vijug)«

---

DIDAKTIČNI ZEMLJEVID/NAČRT ZA POSAMEZEN ODDELEK (INDIVIDUALNI DZ)

---

*Individualni načrt za izvedbo letošnje didaktične zgodbe*

Ko je skupni didaktični načrt zasnovan, v skladu z njim, v nadaljevanju vsaka vzgojiteljica načrtuje svoj Didaktični zemljevid. Sledi skupnemu, istemu cilju, dejavnosti pa načrtuje in izvaja na sebi lasten način. Za vsako posamezno etapo posebej pripravi načrt predvidenih dejavnosti za svoj oddelek, ki ga oplemeniti z otrokovimi željami, pričakovanji, idejami in njihovimi predlogi.

Pri načrtovanju, izvajanju in vrednotenju vsi strokovni delavci izhajamo iz nacionalnega kurikulumu (upoštevamo principe nacionalnega kurikulumu) in Projektnega dela z lutko, z namenom:

- razvijanja otrokovih in vzgojiteljevih kompetenc
- socialnega učenja (spoznavanje, razumevanje in usmerjanje sebe in drugih, medosebne interakcije v formalnih in neformalnih skupinah, zavestna izbira učinkovitih in zadovoljivih ravnanj v socialnih situacijah s posebno pozornostjo na čustveni dimenziji)
- situacijskega učenja (praktično učenje, kjer novo znanje in kompetence pridobivajo tako otroci kot tudi vzgojitelji v interakciji z drugimi ljudmi in v konkretnih situacijah; učenju drug od drugega, ...)
- razvoja didaktik oz. specialnih metodik s področij kurikula in medpodročnega povezovanja
- usposabljanja in izpopolnjevanja timskega načrtovanja in izvajanja
- razvoja metodologije spremljanja in evalviranja izvedbenega kurikulumu

Sledimo sodobnim didaktičnim načelom, ki jih razumemo kot odprtost za:

- novosti, alternative, nove tehnike in eksperimente
- aktivno vlogo otroka in vzgojitelja
- razvijanje zmožnosti vseživljenjskega učenja (motivacija in strategije)
- razvijanje višjih oblik mišljenja
- skrb za otrokov celovit razvoj, skozi razvoj kompetenc, ki vključujejo znanje, veščine, stališča, vrednote, odnos ...
- proces učenja, idr.

## IZVEDBENI DEL

---

### RAZVOJ DIDAKTIČNE ZGODBE PO ETAPAH

---

Pomemben (osrednji) del didaktične zgodbe je sam proces izvajanja vzgojne/nih dejavnosti. Zaznamujejo ga aktivnosti raziskovanja (odkrivanja) in ustvarjalnost otrok in vzgojiteljev ter drugih akterjev v procesu. Gre za živ proces, za katerega sta pomembna visoka motivacija posameznika in aktivno ter avtonomno participiranje glede na skupinske oz. posameznikove interese, njegova znanja in sposobnosti. Ko izvajamo načrtovane dejavnosti, veliko pozornosti namenimo ustvarjanju svojske poti in skrbimo za bogatenje osebnih in strokovnih znanj ter kompetenc vsakega posameznika. Ob tem upoštevamo potrebe in predznanja naših otrok, strokovnih delavcev in staršev, našo vizijo, bivalno okolje, nacionalne standarde in vidike globalnega učenja.

S prikazom celovite slike našega pedagoškega dogajanja (načrtovanje, izvajanje, spremljanje in vrednotenje učinkov) želimo v nadaljevanju podati vpogled v to, kako se je razvijala letošnja didaktična zgodba oz., kako je potekal celoletni projekt. Kaj, kako in zakaj smo delali, kako smo ustvarjali pogoje, da so se misli odvijale, s kakšnimi strategijami, načini, sredstvi in vsebinami smo dosegali cilje projekta, da smo zadostili kriterijem, ki smo si jih določili v projektnem načrtu.

## PRED ETAPA

---

»SREČANJE Z NOVO LUTKO«

(OKTOBER - NOVEMBER 2015)

### KAKO SMO NAČRTOVALI PRIHOD NOVE LUTKE?

---

V pred etapi je pomembno, da lutka v življenje otrok vstopi osmišljeno in osupljivo. Z namenom, da bi lutka že na začetku na otroke naredila močan vtis, strokovni delavci načrtovanju vstopa namenimo veliko časa. Ob iskanju najboljše rešitve smo tako nizali in preigravali različne ideje. Ena od njih je bila, da se Simbra v vrtec pripelje z mestnim vozilom Kavalir, zaokroži po igrišču in se nato skupaj s šoferjem odpelje nazaj, od koder je prišel. Predhodno smo se morali le še dogovoriti z LPP-jem, in sicer o možnostih samega vozila (vožnja po klancu, travi, vzvratno), varnosti otrok in predstaviti naš scenarij šoferju Kavalirja.

### PRVO SREČANJE SIMBRE Z OTROKI

---

*Uvod v etapo! Kje smo se srečali, kako je srečanje potekalo (kdaj je Simbra prišel v vrtec, zakaj ravno v naš vrtec, prvi trenutki z njim, odzivi otrok, vtisi in izrazi, čustveni kontakti ...)?*

Lep jesenski dan (sreda, 4. 11. 2016) nas je s svojimi sončnimi žarki privabljal na igrišče. **Otroci drugega starostnega obdobja** in strokovni delavci smo ga takoj po zajtrku izkoristili za igro, grabljenje in pometanje listja ter urejanje vrtnih gredic. Med igro in delom nas je presenetil mestni Kavalir, ki je pripeljal na igrišče. V njem je sedel šofer in zadaj še nekaj okroglega, kosmatega, vijoličnega, z usti in rokami. Vijolični kosmatinec nam je mahal, nas pozdravljal in skozi okno spraševal:

«Živjo!! Ooo, kje pa sem? Kam sem prišel? Kdo ste vi?«



Otroci so sprva le strmeli in se čudili. Nepremično so stali in budno opazovali dogajanje. Ko jih je vijolični kosmatinec nekajkrat pozdravil, so se opogumili in mu pričeli mahati ter ga pozdravljati. Zastavljati so pričeli prva vprašanja in po svoje komentirali:

»Kdo je to?«

»Zakaj je prišel?«

»Avtobus je prišel.«

»Kaj je to? Pajacek se vozi okrog in gleda otroke.«

»Podoben je Ro.«

»Strupena hruška je.«

»Vijoličen Kinder jajček.«

»Barbapapa je.«

»Jajček in od Ribic učiteljica.«

»To je Lička Lučka.«

»Kavalir je in pajacek.«

Kmalu so začeli odgovarjati na njegova vprašanja:

»Otroci smo.«

»V vrtcu smo in se igramo.«

Nenadoma je vozniku Kavalirja zazvonil telefon: »Ja, prosim? ... Ja, takoj pridem gospa«, je še rekel in sopotnika opozoril: »Nazaj morava, v mesto. Gospa čaka na prevoz«.

»Neee, nočem še iti od tu. Tukaj je tako lepo«, je govoril vijolični kosmatinec. Voznik žal ni mogel ustreči njegovi želji in odpeljal nazaj v mesto. Otroci so stekli za kavalirjem, mahali in glasno pozdravljali: »Adiijoooo«.

Kar nekaj časa po odhodu Kavalirja so otroci še vedno glasno izmenjevali svoja mnenja:

»To je nova lutka«.

»Zato, ker Ro ni več, je zdej ona«.

»Prej je bila punca, zdej je pa fantek«.

»Punčka, ker je vijola«.

»Zdel se mi je kosmat«.

»Kot en jajčevc je«.

»Eni vzgojiteljici je sedel na kolenu«.

»Mogoče mu je Ro povedala za nas«.

»Mogoče robot«.

»Ne vemo, kako ji je ime. Bomo vprašali, ko pride k nam v vrtec«.

»Navihano je gledal«.

Tudi **najmlajše, otroke prvega starostnega obdobja**, je toplo sonce hitro zvabilo na teraso (hiša na Karunovi). Med igro na terasi so se male glavice pričele nenadoma obračati. Nekaj se jim je približevalo in zaokrožilo po igrišču. Obnemeli so, njihove oči so obstale in zgolj nemo opazovale, kaj se dogaja.

*»Ooo, kaj pa je to? Kdo nas je obiskal?«, smo se čudili.*

Nekateri so že znali povedati: *»Avtobus je, ato je, ...«.*

Otroške oči so zažarele, ko so videle, da mestni Kavalir ni prišel sam. Nekoga je pripeljal. Zada je sedelo nekaj okroglega, kosmatega, vijoličnega, z usti in rokami. Ta vijolična, na pogled mehka stvar nam je mahala, nas pozdravljala in se spraševala, kje je, kdo so ti mali človečki? Nekateri otroci so se mestnemu Kavalirju želeli približati, a kaj hitro, ko je iz njega pogledala vijolična stvar, so se umaknili nazaj. Še enkrat je pozdravila otroke in vzgojiteljice ter se počasi odpeljala naprej.

Odzivi otrok, njihovi vtisi in izrazi so bili različni. Strokovni delavci smo zaznavali njihovo radovednost, intenzivno opazovanje, čudenje, strast, sprejemanje, prijaznost pa tudi nekaj joka oz. prestrašenosti. Nenavadni obisk so najmlajši premlevali še celo popoldne:



»Veš, Barbapapa je bil na obisku«.

»Avtobus bil«.

»Ena teta je bla na avtobusu«.

»Jokala sem«.



### VSTOP SIMBRE V ODDELKE

*Kako so otroci vzpostavljali prve stike z lutko, njihovo medsebojno spoznavanje in prijateljevanje?*

Naslednji dan je naš vijolični obiskovalec že radovedno kupal v igralnice. Nekateri otroci so stekli k vratom, jih odprli in ga povabili v igralnice. Z velikim zanimanjem so si ga ogledovali, najbolj pogumni so ga pobožali, nekateri pa so se njegovega obiska celo malce prestrašili. Ko nas je zanimalo, kdo je in od kod je, je povedal, da je Simbra in da prihaja iz dežele Tam Tam. Vsaki skupini otrok posebej je hitel pripovedovati, kako si želi поблиže spoznati prijazne otroke, ki jih je srečal na igrišču. Navdušeno jim je pripovedoval o svojih vtisih, doživetju ter radovedno spraševal: »Kako pa je tebi ime? Kako se pišeš? Kje pa živiš? So to vsi tvoji prijatelji?«, ipd.

Otroci so ga božali, se stiskali k njemu, vzpostavljali stike in se medsebojno spoznavali, ga vabili k vsakodnevnim dejavnostim in pričeli navezovati tesnejše prijateljske vezi. Z njimi se je igral, spoznaval vrtčevski vsakdan, z otroki praznoval rojstne dneve, zastavljal nenavadna vprašanja in počel še veliko drugega. Skupaj smo prepevali pesmice, mu pripovedovali pravljice, likovno ustvarjali, pekli piškote, plesali, se igrali športno-gibalne igrice, idr. Pripovedovali smo mu o aktualnih dogodkih, mu pokazali svoja nova oblačila, obutev in celo svoje igrače, ki so mu jih otroci tudi z veseljem posodili.

Vsakokrat, ko nas je Simbra obiskal, smo ga bili veseli. Prav tako se nas je razveselil tudi on; svoje pozitivne energije res ni skrival. Včasih je z nami kaj zapel ali pa nam pokazal ples, ki se ga je naučil v sosednji igralnici. Prav smešen je bil njegov nenavaden korak in otroci so ga radi posnemali. Še posebej rad se je z nami pohecal, se smejal, se razigrano veselil, nam tudi nagajal ali pa celo kakšno ušpičil.

K najmlajšim otrokom je vstopil posebej pazljivo, saj so bili otroci majhni, še v fazi uvajalnega obdobja, z lutko pa še niso imeli izkušenj. Nekateri od njih so k lutki pristopili pogumno, drugi so bili do nje zadržani in se pred njo skrivali. Večkrat, ko se je Simbra otrokom pridružil, bolj sproščeni so postajali ob njem. Vsakemu posebej je izkazoval naklonjenost, toplino in prijaznost in s pozitivno energijo hitro osvojil prav vsakega od njih. Tudi najbolj negotovi otroci so mu kmalu zaupali, ga vzljubili, ga nežno božali in se stiskali k njemu. Njegovo toplino in prijaznost so mu vračali, ga hranili, ljubkovali in ga božali. Sprejemali so ga kot prijatelja pri igri, mu pripovedovali o sebi, svoji družini, ga spraševali po njegovem počutju, domu, mu risali risbice, prinašali hrano, mu ponujali svoje igrače, dudice, kahlice ipd.



## IZVAJANJE UČNIH CILJEV IN DEJAVNOSTI/AKTIVNOSTI

### *Kaj in kako smo delali, kako je potekalo učenje in kako smo etapo zaključili?*

Ob prijetnih druženjih so otroci v pred etapi Simbro predvsem spoznavali, odkrivali so njegovo identiteto, se nanj čustveno navezali in ga sprejeli za svojega. Spodbujal je k medsebojnemu druženju in ob vedno zanimivih pogovorih o družini in njenih članih spoznaval različne navade otrok in njihovih staršev. Tudi otroke je zanimalo, kakšna je njegova družina, kakšne so njihove navade ipd. Pogovori so bili usmerjeni v razumevanje sebe in drugega, ponujali so priložnosti za prijateljevanje, doživljanje in izražanje čustev, čutenje sebe ter drugih. Otroci so skozi raznolike dejavnosti ob Simbri usvajali različne predstave, pridobivali različne izkušnje, pozitivne spodbude in še veliko drugega. Skozi domišljjski in realni svet jih je popeljal na pot odkrivanja, spoznavanja, raziskovanja in eksperimentiranja. Skupaj so vstopili v njegovo deželo, deželo Tam Tam. Skrivnostno in prav posebno. Deželo igre, odkrivanja, raziskovanja, premikanja, lebdenja ...



Cel mesec se je Simbra v skupinah, med otroki, zelo dobro počutil. Bil je vesel, rad se je igral in šalil z njimi, veliko je govoril, bil radoveden, vse dokler se niso začeli bližati novoletni prazniki. Bilo je konec meseca novembra, ko nam je zaupal, da kljub temu, da mu je pri nas zelo, zelo lepo, pa vseeno pogreša svojo deželo Tam Tam. Skrbi ga, ker njegov raziskovalni družabnik ni več tak, kot se ga spominja. Rad bi vstopil v svojo deželo, obiskal svoje domače, a mu nikakor ne uspe. Ne najde več poti vanj. Pot v njegovo deželo Tam Tam namreč predstavlja pot, prostor, raziskovalno družabni labirint, poln zabavnih, čutnih in ustvarjalnih doživetij. Ta pa je žal, povsem razdejan. Otroci so mu obljubili, da mu bodo pri graditvi novega raziskovalnika pomagali.

## PRIMERI DEJAVNOSTI POSAMEZNIH ODDELKOV

---

*Skupni cilj pred etape v vseh oddelkih je bil spoznati se s SIMBRO, ga sprejeti in z njim vzpostaviti prijateljski odnos ter ustvariti presenečenje zanj – ustvariti pot v deželo Tam Tam (domišljjsko ustvarjanje)*

Cilj so otroci uresničevali na različne, unikatne in svoje načine:

### Oddelek, starost otrok: Sončki, 5-6 let

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Na našem igrišču se je pojavilo nenavadno bitje, ki se je naokoli prevažalo s posebnim vozilom in nekaj iskalo.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

»Kdo je to? Kaj dela pri nas? Od kje je prišel? Zakaj je prišel k nam? Kam je odšel?«

#### HIPOTEZE OTROK:

- »Avtobus je prišel!«
- »Ro!«
- »Kdo je to?«
- »To ni Ro!«
- »To je nova lutka.«
- »Novo ime ima. Nismo je vid'li še.«
- »Mogoče je Kinder jajček.«
- »Zato, ker Ro ni več, je zdej ona.«
- »Prej je bila punca, zdej je pa fantek.«
- »Jaz vem, iz kje je ta Kavalir, iz mesta.«
- »Zdel se mi je kosmat.«
- »Zato je pripeljal kavalir, da bi nam predstavu novo lutko. To je jasno.«
- »Ne vemo, kako ji je ime. Bomo vprašal, ko pride k nam v vrtec.« (vnaprej predvidevajo, da se bo to tako ali tako zgodilo)
- »Punčka, ker je vijola.«

- »Punca, ker je bila Teja.«
- »Verjetno bo spet una fora, ko te je nekdo klical in smo poslušali.«
- »Zdej bomo mogli neki družga nardit.«
- »Kot en jajčevc je.«
- »Mogoče je bil pri Ro doma in mu je ona povedala za nas pa ni verjel, da so tukaj res otroci.«
- »V mestu se je zgubil in ga je Kavalir pripeljal v vrtec.«
- »Al je pa prišel iz Rateč.«
- »Iz kinder jajčka je prišel.«
- »Kaj, če skače gor pa dol?« (ker smo ugotovili, da nima nog, ima samo roke)
- »Kaj, če je lutka samo od dojenčkov, kot je bila pri nas Ro?«

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

##### Jezik

- Otok v vsakdanji komunikaciji posluša jezik in je vključen v komunikacijske procese z otroki in odraslimi (neverbalna in verbalna komunikacija, kultura komunikacije, stili komunikacije, vljudnost)
- Otrok razvija jezikovno zmožnost v različnih funkcijah in položajih ob vsakodnevnih dejavnostih in v različnih socialnih situacijah.
- Otrok doživlja in spoznava verbalno komunikacijo kot vir ugodja, zabave in reševanja problemov.

##### Umetnost

- Spodbujanje domišljije.

##### Družba

- Vživljanje otroka v lutko.
- Spodbujanje oz. razvijanje čustvene vezi med otrokom in lutko.
- Motivacija za nadaljnje delo in raziskovanje.

##### Matematika

- Spodbujanje logičnega mišljenja.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Na naše igrišče se je pripeljal Kavalir in v njem je sedelo nekaj skoraj okroglega (bolj jajčastega), kosmatega, vijoličnega, z usti in rokami, »*kot en Kinder jajček*«. Ta vijolična stvar nam je mahala, nas pozdravljala, se spraševala, kdo smo in kam je prišla ... No, ampak z nami ni ostala, odpeljala se je. Vozniku Kavalirja je namreč zazvonil telefon in moral se je vrniti nazaj v mesto.

Vendar, mi bi to vijolično stvar želeli še kdaj videti. Skupaj z otroki smo prišli na idejo, da jo gremo poiskati v mesto. Če jo je Kavalir nekam odpeljal, bi nam morda njegov voznik znal pomagati. Če ga poiščemo v mestu, ga lahko vprašamo, kam jo/ga je odpeljal.

- OTROK: opazuje, komunicira, podaja ideje (postavlja hipoteze)
- METODE: lutkovna animacija, pogovor, postavljanje hipotez
- VSEBINA: lepega jesenskega dne smo se »prizidkovi« nekoliko prej odpravili na igrišče. Sonček nas je vabil iz vrtca in nismo se mu mogli upreti. Med našo igro pa nas je nekaj presenetilo ...

ANEKDOTSKI ZAPIS – ODZIVI OTROK:

- opazujejo, brez pretiranega navdušenja;
- ne komentirajo veliko, se pa čudijo, eni bolj, drugi manj;
- zelo navezujejo na Ro (lanskoletno lutko), tudi kasneje v pogovoru; v glavnem govorijo o tem, da je to namesto Ro;
- prvi odziv fantov, ko Kavalir odpelje: »Gremo se igrati!«
- »Avtobus je prišel!«
- »Ro!«
- »Kdo je to?«
- »To ni Ro!«
- »To je nova lutka.«
- »Novo ime ima. Nismo je vidli še.«
- »Mogoče je kinder jajček.«
- »Zato, ker Ro ni več, je zdej ona.«
- »Ta je pa dobra!«
- »Prej je bila punca, zdej je pa fantek.«

- »Jaz vem, iz kje je ta kavalir, iz mesta.«
- »Odšel je!«
- »Zdel se mi je kosmat.«
- »Teja jo je igrala.«
- »Zato je pripeljal kavalir, da bi nam predstavu novo lutko. To je jasno.«
- »Ne vemo, kako ji je ime. Bomo vprašal, ko pride k nam v vrtec.« (vnaprej predvidevajo, da se bo to tako ali tako zgodilo)
- »Kinder jajc je bil.«
- »Tak kosmat.«
- dilema, ali je punca ali fant:
- »Punčka, ker je vijola.«
- »Punca, ker je bila Teja.«
- »Reku je, zakaj sem prišel sem.«
- »Po telefonu je klicala gospa, pa sta mogla it.«
- »Kje pa sem zdej, je reku.«
- »Pokličiči ga, tega vijolčnega. Al pa voznika.«

Otroci sklepajo oz. vedo, da ga midve poznavata in ga lahko pokličeva, da pride;

- »Verjetno bo spet una fora, ko te je nekdo klical in smo poslušali.«

Otroci se od lani spomnijo, da je klical skrivnostni glas v zvezi z omikronom, a ko pogovor zanese v to smer, ga preusmerimo nazaj;

- »Zdej bomo mogli neki družga nardit.«
- »Kot en jajčevc je.«
- »Šofer je imel mikrofona na sebi.« (razložim, da potrebuje mikrofona zato, da se lahko prostoročno pogovarja po telefonu, medtem ko vozi);

Ideje, zakaj je sploh prišel k nam:

- »Mogoče je bil pri Ro doma in mu je ona povedala za nas, pa ni verjel, da so tukaj res otroci.«
- »V mestu se je zgubil in ga je kavalir pripeljal v vrtec.«
- »Al je pa prišel iz Rateč.«
- »Iz kinder jajčka je prišel.«



- »Kaj, če skače gor pa dol?« (ker smo ugotovili, da nima nog, ima samo roke)
- »Kaj če je lutka samo od dojenčkov, kot je bila pri nas Ro?«



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so opazovali prihod vozila na igrišče, a niso kazali pretiranega navdušenja, tudi komentirali niso veliko. Zaznati pa je bilo mogoče čudenje, pri nekaterih bolj, drugih manj. Redki komentarji so se navezovali tudi na Ro (lanskoletno lutko), v smislu da je to lutka namesto Ro. Prvi odziv fantov, ko se je Kavalir odpeljal pa je bil: »Gremo se igrat!«



Menim, da bi bilo treba, zlasti za starejše otroke, prihod popestriti, da bi bilo več dogajanja, tako bi jih še bolj pritegnili v projekt. Če se lutka samo pojavi, na njih ne naredi prav velikega vtisa.

Sicer pa so bili otroci navdušeni, vijolčka, kot so ga poimenovali sami, bi radi še enkrat videli.

### **Oddelek, starost otrok: Sončki, 5-6 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV OZ. PROBLEM

---

Vijolični kosmatinec se je odpeljal s Kavalirjem, ampak mi bi ga še radi videli. Mogoče nam lahko voznik Kavalirja, če ga poiščemo v mestu, pove, kam ga je odpeljal.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kje je vijolični kosmatinec? Kam ga je odpeljal voznik kavalirja?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

##### Jezik

- Otrok v vsakdanji komunikaciji posluša jezik in je vključen v komunikacijske procese z otroki in odraslimi (neverbalna in verbalna komunikacija, kultura komunikacije, stili komunikacije, vljudnost).
- Otrok razvija jezikovno zmožnost v različnih funkcijah in položajih ob vsakodnevnih dejavnostih in v različnih socialnih situacijah.

##### Družba

- Otrok doživlja in spoznava verbalno komunikacijo kot vir ugodja, zabave in reševanja problemov.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Res smo našli pravega Kavalirja oz. voznika, ki nam je povedal, da se je vijolično bitje peljalo z njim do Prešernovega spomenika, nato pa je nenadoma izstopilo in odšlo neznanu kam. Nič ni rekel, samo nekam je odšel. Prijazni voznik Zoran nam je ponudil, da nas zapelje en krog po centru Ljubljane in skupaj pogledamo, če kje najdemo vijoličnega kosmatinca. Z veseljem smo sprejeli ponudbo in se odpeljali. Seveda smo se med vožnjo zelo zabavali, a našega neznanega prijatelja žal nismo nikjer našli.

Tako smo se odpravili nazaj proti vrtcu. Tik pred vrtcem smo srečali prijatelje iz Trnovskega pristana, ki so nam povedali, da je bil danes "vijolični" pri njih (zato ga verjetno mi nismo nikjer našli). Če ga še kaj vidijo, mu bodo povedali, da ga iščemo.

Ampak, če je prišel k njim, bo prav gotovo našel pot tudi do nas!

- OTROK: logično razmišlja in sklepa, išče rešitve, samostojno komunicira z neznano osebo
- METODE: pogovor, sprehod
- VSEBINA: Ker smo želeli vijoličnega kosmatinca, ko se je ta odpeljal z našega igrišča, ponovno videti, smo se odločili, da ga kar sami poiščemo. Zato smo odšli do mesta, saj so otroci vedeli, da Kavalir prevaža ljudi po mestu. Če bi našli pravega voznika, bi ga lahko vprašali, kam je odpeljal skrivnostno bitje.





---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so bili malo razočarani, ker nismo našli vijoličnega kosmatinca, kar je bilo razbrati iz komentarja, da smo šli "čisto brez veze" do mesta. Prav velikega navdušenja nad začetkom projekta niso pokazali, a so bili navdušeni nad vožnjo s Kavalirjem. Potrebujemo nekaj konkretnega, oprijemljivega, rabijo "akcijo". Morda bi lahko v Kavalirju našli kakšno sled, ki bi nas vodila naprej, da bi ugotovili, kam je šel "vijolični" ali kaj podobnega. To bi jih bolj motiviralo.

#### **Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 3-4 leta**

---

### IZHODIŠČE/IZZIV OZ. PROBLEM

---

Medsebojno spoznavanje otrok in Simbre.

---

### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kdo je Simbra? Raziskovanje njegove identitete.

---

### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |          |  |
|----------|--|
| Umetnost | <ul style="list-style-type: none"><li>– Spobujanje radovednosti in veselja do umetniških dejavnosti, umetnosti in razičnosti</li><li>– razvijanje umetniške predstavljalnosti in domišljije z zamišljanjem in ustvarjanjem</li></ul> |
| Družba   | <ul style="list-style-type: none"><li>– otrok ima možnost čustvenega in socialnega navezovanja stikov z lutko</li><li>– z lutko ustvariti dobre motivacijske pogoje za nadaljnja raziskovanja</li></ul>                              |

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Simbra pred vrati naše igralnice najde čopič. Vstopi in z otroki razvije pogovor o uporabi čopiča, saj Simbra čopič prvič vidi, ne ve, kako se ta reč imenuje in kako se jo uporablja. Čopič poskusi uporabiti: z njim barva. Otroke spodbudi k barvanju, prosi jih, da ga naslikajo. Ker vijolične barve ni na razpolago, spodbudi otroke, da raziščejo, kako bi jo dobili. Iz dveh ustreznih barv naredijo vijolično barvo.

Simbra se posloviti, otroci pa nadaljujejo dejavnost s slikanjem Simbrovega portreta.

ANEKDOTSKI ZAPIS:

Simbra pride v igralnico. Otroci ga sprva ne opazijo, saj jih opazuje skozi okno gledališke kulise. Ko ga le zagledajo, Simbra reče: »Živjo. nekaj sem našel.« (v roki drži čopič)

- »To je čopič.«
- »Čopič za barve.«
- Simbra: »Prvič vidim tole. Čočič.«

Otroci ga popravijo: »Čopič!«

- Simbra: »Čopič! A sem prav rekel? Zakaj se to uporablja?«
- Otroci: »Ti bomo pokazali.« (vzamejo list papirja, T. vzame barvo).

Ko mu otroci vse pripravijo, Simbra prime čopič in hoče v barvo namočiti napačno stran čopiča. Otroci se smeji in mu pokažejo pravo stran. Nekajkrat je skoraj pobarval otroke po roki in enkrat je dečku naredil modro piko na nos. Renata Simbri pove, da mora papir nežno božati z barvo. Simbra pa hoče s čopičem božati otroke po roki. Spet mu pokažejo, da mora barvati papir.

- »Kaj si narisal?«
- Simbra: »Ne vem.«
- »Zmaja si narisal.«
- »Bruha ogenj.«
- »Eno strašno žival si narisal.«

Simbra se malo prestraši: »Potem pa kar grem, če je tukaj strašna žival.«

- Otroci: »Ne, ne, saj si ga samo narisal.«

Simbra opazuje čopič: »A to je vaš čopič? Zakaj je pa bil pred vrati na tleh?«

- »Smo ga pozabili pospraviti.«

Simbra: »Boste vi tudi kaj barvali s čopičem?«

- Renata: »A bi še mi kaj narisali?«
- Otroci: »Ja.«

Simbra: »Narišite mene.«

- Edita: »Prinesite barvo, kakšen je Simbra? Kakšno barvo potrebujemo?«
- Otroci: »Vijolično.« (gredo iskat in ugotovijo, da vijolične barve sploh nimamo).
- »Bomo zmešali barve. Modro in rdečo.«

Simbra: »Nočem biti zmešan.«

- Otroci se smejejo: »Saj ne boš ti zmešan, barvo bomo naredili, barve bomo zmešali.«

Simbra ne razume čisto dobro in še nekajkrat ga zaskrbi, kaj otroci sploh delajo. Na koncu tudi on pomeša rdečo in modro barvo in je navdušen nad rezultatom. Poskusil je pobarvati papir z novo "zmešano" barvo. Otroci so ga prijeli za roko, da je lahko videl, da je barva čisto podobna njegovi barvi roke. Tako je bil vesel, da je odhitel še drugim otrokom povedat, da je našel čopič, da je barval in da bodo Mehurčki slikali njega ter da so zmešali barve.





**Oddelek, starost otrok: Sovice, 3- 4leta**

---

**IZHODIŠČE:**

---

Simbra išče deželo Tam Tam

---

**RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE**

---

Kje je dežela Tam Tam?

---

**PODROČJE KURIKULUMA, CILJI**

---

- Jezik
  - Gibanje
- 

**DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)**

---

Simbra prosi otroke, da mu pomagajo pri iskanju dežele Tam Tam.

Otroci obljubijo, da mu bodo pomagali in ga odpeljejo po vrtcu, kjer iščejo deželo Tam Tam. Iskanje se prične na hodniku, v garderobi, kjer so gibalni poligoni, med potjo srečujejo živali in se igrajo namišljeno deželo.

Otroci predlagajo gibalne rešitve in odpeljejo Simbro po namišljeni deželi. Pot vodi do kabineta glin, kjer otroci predlagajo, da deželo Tam Tam poiščemo kar na računalniku. Ker je tudi tam ne najdejo, se odpravijo na jaslčno stran in sprašujejo vzgojiteljice po deželi Tam Tam. Tudi



one ne vedo nič o tej deželi, povabijo pa otroke v svoje igralnice. Tam se zaigrajo z drugimi otroki in pozabijo na problem.

Simbra zaskrbljen odide še k drugim otrokom.



### Oddelek, starost otrok: Palčki, 2-3 leta

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV OZ. PROBLEM

---

Prvi namen srečanja otrok v pred etapi je, da se otroci in nova lutka medsebojno seznanijo in spoznajo. Simbra se v skupino vključuje samoiniciativno, odvisno od dinamike skupine in načina dela. Po prvem srečanju, kjer se otrokom pridruži sredi jutranjega kroga, spozna otroke, se jim predstavi (če jih zanima) ter jih povpraša, kaj pravzaprav delajo. V kolikor otroci pokažejo zanimanje za sodelovanje, se jim pridruži pri jutranjem krogu, z njimi zapoje pesem, se nauči deklamacijo, ...

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kdo si ti?
- Kako ti je ime?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Jezik – Otrok v vsakdanji komunikaciji posluša jezik in je vključen v komunikacijske procese z lutko

- Otrok pove svoje ime

Družba - Otrok opazuje dogajanje okoli sebe

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Sredi jutranjega kroga se otrokom pridruži "neznano bitje", ki so ga za trenutek videli že prejšnji dan. Simbra se počasi odziva na otroke, njihovo doživljanje in poskuša vstopiti v njihov svet. Pridruži se jim tudi pri njihovi dejavnosti.



---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Nad svojo animacijo Simbre, sem bila navdušena, saj sem v danem trenutku zaznala, kako se odzvati na določeno reakcijo otrok. Glede na odzive preteklega dne, sem pričakovala, da se ga bodo otroci bali, se ga prestrašili in zato sem zelo previdno vstopila v njihovo dogajanje, ki ga je v tem času vodila Gordana. Otroci so ravno prepevali pesem *Mi se imamo radi* in Simbra se je preprosto pridružil njihovem prepevanju. Sprva ga niso opazili, nato pa so se začele burne reakcije. Večina otrok ga je zelo lepo in navdušeno sprejela, tako da si je moral izboriti svoj prostor, da so ga lahko opazili vsi otroci. Otrokom je dal navodila, naj se usedejo vsak na svoj krogec, da bodo lahko skupaj še kakšno pesem zapeli - a ni šlo. Otroci so ga preplavili z vprašanji, kdo je in kako mu je ime. Zaupal jim je svoje ime ter jim povedal, da si želi, da bi postali pravi prijatelji. Povprašal jih je tudi po njihovih imenih. Odziv je bil pričakovan; otroci, ki so se ga bali, so stopili nazaj, se stisnili h Gordani, drugi pa mu navdušeno povedali svoje ime. Obljubil jim je, da se kmalu spet vrne.



**Oddelek, starost otrok: Palčki, 2-3 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV OZ. PROBLEM

---

Simbra nas večkrat obiše kar sredi igre. Zjutraj, po zajtrku so ga otroci povabili, da se jim pridruži pri igri vlog v kuhinjskem kotičku. Skuhali so mu kavo, mu postregli palačinke, nekajkrat ga vprašali, kaj bo še jedel. Mu stvari nosili na mizo. A Simbra je potožil, da je pri sosednji skupini v času kosila videl, kako imajo lepe pogrinjke in namizno dekoracijo. Otroci so mu hiteli pripovedovat, da imajo sami tudi pogrinjke, a kot je Simbra opazil so bili že dotrajani.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kam nalepim sliko Simbre na novem pogrinjku?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |            |  |
|------------|--|
| Gibanje    | – razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike   |
| Jezik      | – Otrok razvija jezikovno zmožnost v različnih funkcijah ob vsakodnevnih dejavnostih   |
| Matematika | – Otrok rabi izraze za opisovanje položaja predmetov (na, v, pred, pod, za, spredaj, zadaj, zgoraj, spodaj, levo, desno) in se nauči orientacije v prostoru<br>– Spodbujanje logičnega mišljenja in domišljije |

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Ker so bili naši pogrinjki res že dotrajani, sva se s pomočnico vzgojiteljice Gordano odločili, da otrokom pripraviva nove pogrinjke. Utrnila se nama je ideja, da pogrinjke opremimo v slogu teme, ki sovpada z našimi dejavnostmi v vrtcu. Ta čas smo se ukvarjali s predlogi (na, pod, v, zadaj, spredaj,...). Igrali smo se didaktične igre na to tematiko, ogledovali slikanice...

Pogrinjek je vseboval predlogo, na kateri je bil narisana stol. Naloga otroka je bila, da po navodilu nalepi pripravljeno sliko Simbre na ustrezno mesto:

- Simbra sedi na stolu.

- Simbra se skriva pod stolom.

Vsak otrok je dobil svoje navodilo in temu ustrezno tudi nalepil fotografijo.



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otrokom je bila dejavnost neverjetno všeč. Presenečena sem bila nad njihovim odzivom. Seveda bi, tako kot pri ostalih dejavnostih, sodelovali vsi takoj, a sem jih kmalu omejila, saj je bila dejavnost prilagojena individualnemu delu. Otrok je nalepil Simbra tja, kamor je zahtevalo navodilo. Nekateri otroci so imeli težavo z lepilom (katero stran nalepiti), pri čemer sem jim pomagala, saj bi njihova nevednost lahko otežila kasnejše nadaljevanje dejavnosti (plastificiranje).

Simbra se skriva pod stolom - otroci niso imeli težav in so ga brezskrbno nalepili pod stol.

Simbra sedi na stolu - nekateri so imeli težave, saj niso bili prepričani, kam naj ga nalepijo, kam na stol. Vsaka njihova rešitev je bila seveda pravilna.

Najmlajšemu dečku in deklici navodila nisem podala, saj mi je bilo pomembno, da Simbro nalepita na stol/pod stol.

**Oddelek, starost otrok: Metuljčki, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Izhodišče dejavnosti je spoznavanje družin otrok, družinskih članov, seznanjanje s člani Simbrine družine.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kdo je moja/tvoja družina?

---

PODROČJE KURIKULUMA/TČD, CILJI

---

VSEBINA: Gledanje družinskih albumov

KURIKULARNO PODROČJE: Družba

GLOBALNI CILJ: spoznavanje samega sebe in drugih ljudi

PODCILJI:

- Otrok spoznava, da morajo vsi ljudje v določeni družbi pomagati in sodelovati, da bi lahko ta delovala ter omogočila preživetje, dobro počutje in udobje.
- Otrok spoznava, da vsi, odrasli in otroci, pripadajo družbi in so pomembni.
- Otrok spoznava različne oblike družine in družinskih skupnosti.

MEDPODROČNO POVEZOVANJE:

JEZIK: Otrok v vsakdanji komunikaciji posluša jezik in je vključen v komunikacijske procese z otroki in odraslimi (neverbalna in verbalna komunikacija, kultura komunikacije, stili komunikacije, vljudnost).

MATERIALI RAZISKOVANJA IN UČNO OKOLJE: družinski albumi s fotografijami.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Tema otrokovega in vzgojiteljevega raziskovanja je seznanjanje otrok z družinskimi člani, predstavitev družinskih članov ter s tem spoznavanje in seznanjanje Simbrine družine.

Pogovor med Simbro in K:

- Simbra: »Kdo je to na sliki?«
- K: »To sem jaz, V. in S.«
- Simbra: »Ali si to tudi ti?«
- K: »Ne to je V.«
- Simbra: »Kdo so pa tile?«
- K: »To sem jaz mami in papi.«
- Simbra: »Kdo je papi?«
- K: »Papi je moj očka. R. Šli bomo na počitnice na Ekvador in Ameriko.«
- Simbra: »Kje pa je to?«
- K: »To je daleč. Gremo z avionom.«

Ko K. zaključi z nastopom, tudi Simbra pripoveduje o njegovih članih. Otroci prepoznajo mamo, očeta, bratcev in sestric pa je preveč, da bi si jih zapomnili.



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Tokrat je predstavila svojo družino deklica. Predstavitvi se je pridružil tudi Simbra. Ob pozdravu otrok, vprašanju, kaj delajo, mu je deklica povedala, da bo pokazala svojo družino. Opozorila ga je, da ne sme govorit, da mora biti čisto tiho, saj bo sicer nehala govorit. Simbra se je usedel kar zraven nje tako, da je ves čas gledal v fotografije. Deklica je bila zelo dobro pripravljena, tako da je bila njena predstavitev odlična, pripovedovala je tekoče, uporabljala dolge povedi, ob predstavitvi vsake fotografije pa je fotografijo tudi pokazala. Glede na to, da je imela veliko fotografij, so postali nekateri otroci nemirni, predvsem mlajši, saj njihova pozornost ni tako dolgotrajna kot pri ostalih otrocih. Kar sama je naredila red. Simbra je bil sprva tiho, nato pa je začel spraševati, kdo je na teh fotografijah.

S predstavitvami skupin bomo nadaljevali še cel december, čeprav je glavnica že predstavila svojo družino. V naslednjem tednu pa bomo pričeli s prvo raziskovalno nalogo.

- VIDIK OTROKA: Otroci opisujejo, prepoznavajo, pripovedujejo o svoji družini.
  - VIDIK VSEBINE: Spodbujanje otrok k samostojnem pripovedovanju, bogatenje besedišča, poslušanje sebe in drugega, navajanje na strpnost, premagovanje treme, urjenje spomina.
  - VIDIK METODE: Pogovora, pripovedovanja.
- VIDIK VIROV: Družinski albumi.

### **Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 2-3 leta**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra se navduši nad jesenskim listjem.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

KAJ vse lahko z jesenskim listjem počnemo?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |          |  |
|----------|--|
| Gibanje  | – Razvijanje koordinacije oziroma skladnost gibanja (koordinacija gibanja celega telesa, rok in nog), ravnotežje   |
| Umetnost | – Razvijanje umetniške predstavljalnosti in domišljije z zamišljanjem in ustvarjanjem  |
| Družba   | – Otrok pridobiva konkretne izkušnje za sprejemanje drugačnosti (glede na spol, nacionalno in kulturno poreklo, veroizpoved, telesno in duševno konstitucijo itn.).<br>– Otrok spoznava, da vsi, odrasli in otroci, pripadajo družbi in so pomembni.<br>– Otrok ima možnost razvijati sposobnosti in načine za vzpostavljanje, vzdrževanje in uživanje v prijateljskih odnosih z enim ali več otroki (kar vključuje reševanje problemov, pogajanje in dogovarjanje, razumevanje in |

sprejemanje stališč, vedenja in občutij drugih, menjavanje vlog, vljudnost v medsebojnem komuniciranju itn.).

- Otrok spoznava različnost v najrazličnejših kontekstih in dobi konkretne izkušnje o dojetanju iste stvari, dogodka, pojava itn. iz različnih perspektiv ter ob iskanju različnih rešitev in odgovorov.

- Narava
- Otrok odkriva, spoznava in primerja živo in neživo naravo.
  - Otrok odkriva, spoznava in primerja spremembe v življenju pri sebi, pri drugih živih bitjih ter v neživi naravi.

- Matematika
- Otrok zaznava prirejanje 1-1 in prireja 1-1.
  - Otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.
  - Otrok klasificira in razvršča.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Simbra prinese otrokom različne velikosti in oblike ter barve jesenskih listov in jih ponudi otrokom. Otroci skupaj raziskujejo, odkrivajo, predlagajo, kaj vse lahko z listi počnemo, kako se listi gibljejo, kakšni so na otip, opazujemo obliko, velikost, barvo, razvrščamo jih po barvi, po obliki, velikosti. Naredimo odtise listov, iz listov ustvarimo jesensko drevo in z njimi gibamo.

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Umetniške dejavnosti so potekale tako, da je otrok sam iskal, raziskoval in našel odgovor, rešitev na idejno, organizacijsko ali izvedbeno nalogo ali problem, pri čemer sva strokovni delavki zaznavali in podprli vsako otrokovo še tako skromno ali neprivlačno napredovanje.

## ZAKLJUČEK PRED-ETAPE

---

Ob domišljijem ustvarjanju Simbre in otrok je pričela nastajati pot v deželo Tam Tam.

### EVALVACIJA, REFLEKSIJA PRED ETAPE

---

*Kaj so v pred-etapi pridobili otroci: kaj so se naučili, spoznali, katere izkušnje so pridobili, kako so sooblikovali kurikulum, kako so se odzivali v učnem okolju (ožje, širše), kako so razvijali veščine, priložnosti za ustvarjalnost, inovativnost, kakšne so bile interakcije, kakšne uvide smo pridobili vzgojitelji, kakšne starši, dileme, kaj nas je na poti do cilja oviralo?*

Glavni namen vsakoletne pred etape celoletnega projekta je spoznavanje otrok z lutko, razvijanje čustvenih vezi med lutko in otroci ter njena vključitev v vrtčevski vsakdan (v skupino). Spremljanje otrokovih komentarjev in odzivov nam pomaga usmerjati zgodbo in prikazovati 'pot' zgodbe, ki jo krojijo otroci s svojimi rešitvami, idejami in predlogi za zastavljene probleme. Omogočajo nam vpogled v otroško razumevanje dejavnosti in zastavljenih vprašanj ter so tako pomemben dejavnik za evalvacijo kot tudi za načrtovanje našega dela. Otrokovo zadovoljstvo, komentarji in odzivi, njihovi vtisi in izrazi nam sporočajo, ali smo dejavnosti dobro načrtovali in izpeljali.

Prvo srečanje z lutko je naredilo, tako kot vsa leta doslej, poseben vtis, ki bo ostal v spominu! Kot očarani smo nekega jesenskega dne obstali in le presenečeno opazovali, kako se je nekaj mehkega, ljubkega in vijoličnega pripeljalo k nam v vrtec. Neverbalna govorica je sporočala več kot tisoč besed. Skozi tišino, čudenje, izraze, čustva, mimiko je bilo čutiti in zaznati nenavadno vznemirjenje, radovednost in presenečenje.

**Starejši otroci** so se nove lutke razveselili in Simbro hitro povabili medse. Spraševali so ga o njegovem življenju, družini, navadah in mu pripovedovali o svojih. Še posebej zanimivo jim je bilo njegovo ime, ki je spodbudilo veliko poigravanja z glasovi in s črkami. Glasove in črke so iskali v njegovem in svojih imenih, predmetih, prijateljevih imenih ipd. Samostojno so izdelali različne didaktične igre (spomin), sestavljali so besede, jih prepisovali in jih poimenovali. Ko so se pogovarjali o prehranjevalnih navadah, jih je zanimalo, kako se prehranjuje Simbra. Predstavili so mu njihov način prehranjevanja, se z njim pogovarjali o zdravi in nezdravi prehrani, o hrani slovenskega izvora, o tem, kaj kuhajo naše kuharice, kaj mamice, babice, kaj otroci najraje jedo in česa ne marajo. Ob dnevu tradicionalnega zajtrka (20. 11. 2015) so skupaj

s Simbro pripravili posebne pogrinjke, okušali hrano slovenskega porekla in degustirali različne vrste medu.

Tudi pri **najmlajših otrocih** je Simbra, ob nežnih, ljubeznivih vstopih v skupine, vzbudil posebno zanimanje. Ti so ponujali vrsto možnosti za doživljanje in izražanje čustev, čutenje sebe in drugih. S svojo pojavo, razigranostjo in dobro voljo jih je vabil k sebi, bogatil njihove medsebojne, prijateljske odnose, spodbujal k lepemu vedenju, oliko, različnim navadam (prehranjevanje, toaleta, red, idr.). Skozi raznolike priložnosti in dejavnosti, usmerjene predvsem na socio-emocionalno področje in neverbalno komunikacijo, so otroci spoznavali in odkrivali njegove dele telesa, obliko, barvo, mehko (toplina, nežnost, prijetnost), se z njim igrali prstne igrice, bibarije, mu peli pesmice in skupaj z njim zaplesali. Narisali so ga v različnih položajih, nato pa z risbicami okraševali stopnišča in garderobe.

Tako starejši kot mlajši otroci so se v Simbrini družbi dobro počutili. Radi so se ga dotikali, ga božali in objemali. Všeč jim je bil njegov mehak kožušček, v katerem so se njihovi prstki kar izgubili. Ob vsakokratnem obisku, načrtovanem ali spontanem, so se ga razveselili, ob slovesu pa mu sporočali, naj se čim prej vrne. Spoznali so, da njegova hudomušnost ne pozna meja, da pri njem vedno lahko najdejo duhovito domislico, ki prav vse spravi v smeh.

Ko smo **strokovni delavci** načrtovali, analizirali in evalvirali pred etapo, smo še posebej poglobljeno razmišljali o tem, kako pri otrocih doseči očaranje, čudenje, kako jim ponuditi čustveno doživetje in čutno raznolike dejavnosti, ki bodo omogočale varno in sproščeno bivanje v skupini, jih spodbujale k naravnemu vzpostavljanju socialnih stikov in interakcij, tako z odraslimi kot s sovrstniki, zadovoljevale njihove individualne in razvojne potrebe ter o tem, kako uresničiti posamezne cilje, ki smo si jih zastavili. Poglobljali smo se v dileme kot so: kako bodo otroci novo lutko sprejeli, jo vzljubili, na kakšen način bodo iskali rešitve, kako/s čim in na kakšen način jih bomo spodbujali, jih vodili skozi proces raziskovanja. Za nadaljnji proces dela nam je bilo pomembno, da otroci premagajo začetno nelagodje pred neznanim, lutko vzljubijo in so ob njej sproščeni.

Kritični pogovori na naših skupnih refleksijah so nam pokazali, da je bila letošnja ideja prihoda nove lutke sicer dobro zamišljena, sama izvedba pa ni bila najboljša, saj nam je ponagajala tehnika. Dialoga med Simbro in voznikom se namreč ni slišalo. Ko so odpovedali mikrofoni, je nastal efekt praznine (tišine), kar bi morali predvideti v naprej.. Poleg tega smo kritično ocenili, da se nismo dovolj natančno dogovorili, kje na igrišču se bodo otroci posameznih oddelkov zadrževali ob prihodu vozila. Vso skrb smo, zaradi mase otrok, usmerili na varnost,



saj so otroci navdušeni tekali za vozilom. Skupna refleksija je razodela tudi pomanjkljivosti izdelave in zasnove lutke. Že sama animacija lutke je ena od zahtevnejših nalog za vse vzgojiteljice. Ob manipuliranju z lutko in odzivih otrok v oddelkih pa smo ugotovili, da je letošnja lutka sicer prijetna in mehka na otip, a jo je zaradi njenih proporcev dokaj težko animirati. Lutka je nekoliko prevelika, morda preveč enostavna (monotona) in precej težko je z njo vzpostaviti očesni stik. Ugotavljamo, da moramo v prihodnje več pozornosti posvetiti izraznosti in likovnosti lutke, jo odeti v enostavna priložnostna oblačila ali ogrinjala, ki bi razbila njeno monotonost. V nadaljevanju razvoja projekta bomo morali pri animaciji uporabiti našo iznajdljivost in upoštevati navodila lutkovnega pedagoga Braneta Vižintina, saj želimo z lutko doseči, da je otroci ne bodo doživljali zgolj kot objekt, ki se jim poskuša približati, pač pa, da bo lutka postala njihova prijateljica v pravem pomenu besede.

Kljub temu pa smo z novo lutko uspeli navdušiti tako otroke kot tudi **starše**, katerim so otroci z entuziazmom pripovedovali o novem prijatelju. Prijatelju, ki mu bodo lahko »spet« pomagali. Starše je zanimalo, ali je res mehak kot odeja, zna prav zares potolažiti njihovega otroka, kako izgleda, od kod je prišel ... Sporočali so nam, s kakšnim zanimanjem prisluhnejo pripovedovanju svojih otrok in kako preko lutke spoznavajo, kaj vse se v vrtcu dogaja. Starši otrok druge starostne skupine so še posebno z zanimanjem prihajali v igralnice, spraševali, kaj potrebujemo, kako lahko pomagajo in tako soustvarjali našo skupno zgodbo. V skupine so prinašali različne materiale, skupaj z nami raziskovali, gradili, kuhali, predstavili svoja znanja, izkušnje ter nam pomagali na poti odkrivanja in razreševanja izzivov. Pri zahtevnih nalogah so otroci starše sami prosili za pomoč; s tem imajo očitno že dobre izkušnje. Večina staršev otrok prvega starostnega obdobja se je s projektom in z lutko srečala prvič, a so bili tudi njihovi odzivi pozitivni in spodbudni. Njihova pričakovanja so bila, vsaj sprva, odvisna predvsem od tega, kako nazorno in razumljivo jim je bil projekt predstavljen na uvodnem roditeljskem sestanku. Vsekakor se je lutka izkazala kot dobrodošel posrednik med otrokom in vrtcem, še posebej za starše, katerih otroci so imeli ob vstopu v vrtec večjo separacijsko stisko. Zaznati je bilo, da so odnos do lutke hitreje vzpostavili tisti starši, katerih otroci so se na lutko izrazito čustveno navezali. Bila je pomemben posrednik, ne le med otrokom in vzgojiteljem, temveč tudi med vzgojiteljem in starši, saj je služila kot dodaten uvid v to, kaj s svojo pojavo zmore doseči pri otroku, pa tudi, kaj z njo zmore vzgojitelj, kako raznoliko in zahtevno je njegovo delo. Svoje pozitivne občutke in komentarje so izražali pisno preko Googlovih skupin, v glavnem pa ustno.

## PRVA ETAPA

---

### »RAZISKOVALNI DRUŽABNIK« - PRVI ZAPLET

(DECEMBER - JANUAR 2016)

---

*Kaj oz. kakšen je raziskovalni družabnik in kako (iz česa) ga lahko naredimo?*

Simbra je ob koncu pred etape otrokom zaupal, da ga skrbi, ker ne more nazaj domov. Njegov raziskovalni družabnik je namreč povsem uničen. Zaskrbljen in žalosten je zaprosil za pomoč pri izdelavi novega. Čeprav otroci in zaposleni nismo bili povsem prepričani, kaj je in kje je raziskovalni družabnik, smo bili Simbri, z željo in namenom, da bo lahko odšel v svojo deželo, takoj pripravljeni priskočiti na pomoč. Po celem vrtcu smo se začeli spraševati, kakšen pravzaprav je raziskovalni družabnik in kako (iz česa) ga lahko naredimo?

Še sreča, da je Simbra s seboj prinesel tisti plastični delček, ki je ostal od starega družabnika.

### IZVAJANJE UČNIH CILJEV IN DEJAVNOSTI/AKTIVNOSTI

---

*Kaj in kako smo delali, kako je potekalo učenje in kako smo etapo zaključili?*

Ker je bil mesec december čas praznikov, smo z namenom, da bi se naš Simbra pri nas počutil kot doma, pričeli z okraševanjem vrtca. Okrasili smo ga v slogu njegove dežele Tam Tam. Prostore igralnic in garderobe so kmalu krasili posebni, plastični izdelki - novoletni okraski - v vijolični barvi. Otroci so vrtec preimenovali v »Simbrina vijolična dežela«. V vzdušju, ki je spominjalo na Simbrino deželo, so v vseh oddelkih potekale novoletne delavnice, pri katerih so sodelovali tudi starši. Po praznikih je Simbra prinesel v skupine tisti plastični delček, ki je ostal od uničenega družabnika in vsaka skupina se je spoznavanja in raziskovanja tega delčka lotila na svoj, drugačen način. **Najmlajši** so z raziskovanjem in odkrivanjem pričeli, takoj ko so se ob Simbri sprostili in se ob njem počutili varne. Različno plastiko in plastične izdelke (plastenke in plastične embalaže vseh velikosti in oblik, gladke, rebraste, vodovodne, elektroinštalacijske, kratke, dolge, široke, ozke cevi ...) so neumorno proučevali v vseh možnih dimenzijah in jo doživljali skozi vsa svoja čutila. **Starejše otroke** je zanimalo, iz česa je plastika, kakšna je njena uporabnost, ugotavljali so, kako lahko navidezno škodljiv element pretvorimo ali uporabimo za koristno zadevo (seme zalivamo z vodo, ki teče po plastičnih ceveh, zalivalko naredimo iz odpadne plastične embalaže ...), predelovali so plastične materiale, jih reciklirali, in še veliko

drugega. Na podlagi otrokovih hipotez in pridobljenih izkušenj ter znanj je vsaka skupina pričela uresničevati, ustvarjati in izdelovati različne makete, ki so bile unikatne, posebne, zanimive, vse z namenom ustvariti nov raziskovalni družabnik.

## PRIMERI DEJAVNOSTI POSAMEZNIH ODDELKOV

---

*Skupni cilj prve etape v vseh oddelkih je bil ustvariti konstrukcijo - makete unikatnih raziskovalnih družabnikov, ki bodo kot »živ laboratorij« dobile končno podobo na igrišču.*

Cilj so otroci uresničevali na različne, unikatne in svoje načine:

### Oddelek, starost otrok: Gosenice, 1-2 leti

---

#### IZHODIŠČE:

---

Skupaj s starši želimo okrasiti vrtec, igralnice. Želimo, da se bo Simbra pri nas čez praznike dobro počutil, da bo pravljичni mesec še lepši.

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako ustvariti prijeten ambient, da se bo Simbra pri nas dobro počutil?

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |          |  |
|----------|--|
| Gibanje  | – Otroci in starši soustvarjajo in prispevajo po lastnih močeh za ureditev in okrasitev vrta   |
| Umetnost | – Spodbujanje doživljanja, izražanja in veselja do lepote<br>– Spodbujanje splošne ustvarjalnosti pri pripravi, organizaciji in uporabi sredstev in prostora |

#### AKTIVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD TER ANEKDOTSKI ZAPIS (PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Skupaj s starši ustvarjamo in pripravljamo izdelke, materiale in okrašujemo vrtec, da bo naše praznovanje, skupaj s Simbro, še lepše.



**Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra ne najde poti do svoje dežele Tam Tam. Pot do tja vodi le skozi raziskovalni družabnik, ki pa ga ni več, oziroma je čisto razdejan. Od njega mu je ostalo le nekaj malega, kar nam prinese ...

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj je raziskovalni družabnik?

Kaj je to, kar nam je prinesel Simbra (delček raziskovalnega družabnika)?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Družba – Z lutko ustvariti dobre motivacijske pogoje za nadaljnja raziskovanja
- Narava – Otrok odkriva in spoznava lastnosti teles (predmetov).

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Simbra v igralnico prinese nekaj svetlo sivega, podobnega cevem. Med vsemi prisotnimi se razvije pogovor. Simbra pove, da išče pot do svoje dežele Tam Tam. Ta pot je njegov raziskovalni družabnik. Brez njega ne bo našel poti v svojo deželo. Potrebuje nov raziskovalni družabnik. Nekaj malega mu je ostalo od njega, kar nam je danes tudi prinesel.

Stvari pregledamo in skušamo ugotoviti, kaj bi to bilo in iz česa je narejeno.

ANEKDOTSKI ZAPIS:

- Simbra: »Tole sem prinesel s poti.«
- Renata: »Kakšne poti?«
- Simbra: »Ja tiste, po kateri grem do dežele Tam Tam.«
- Simbra: »Samo to mi je ostalo od raziskovalnega družabnika.«
- J: »Kdo pa je to?«
- A: »Mi ti bomo pomagali ...«
- Simbra: »Tam Tam.«
- M (ga popravi): »Tu pa tam.«
- Simbra: »A vi vedno najdete pot domov?«
- M: »Ja, gremo s starši.«
- E: »Verjetno se je vse zagozdilo.«
- Simbra: »Iskal sem pot do dežele.«
- E: »Jaz vedno najdem pot.«
- Simbra: »V kateri deželi si pa ti doma?«
- E: »V Ljubljani.«
- Simbra: »Aha, v deželi Ljubljana.«
- R: »A veš, v kateri deželi sem pa jaz doma? Na Kureščku.«
- Simbra: »Še nikoli nisem slišal za deželo Kurešček ... Ampak jaz iščem raziskovalni družabnik.«
- E: »Kaj je raziskovalni družabnik?«
- Simbra: »Ja to je pot do moje dežele Tam Tam. Grem čez raziskovalni družabnik in potem lahko pridem domov.«

- E: »Verjetno imaš ti družabnika.«
- Simbra: »A imate vi tudi na vaši poti domov kaj takega?«
- Otroci: »Ne nimamo. Imamo cesto.«
- A: »Pa zebro.«
- Simbra: »A nimate raziskovanja na poti?«
- E: »Nič nimam raziskovanja, po moji poti pridem do vrta, kjer je gugalnica. Če imaš družabnika, je to daleč ... Moraš čez svojega družabnika.«
- Simbra: »To mi je ostalo od raziskovalnega družabnika.«
- E: »A veš, zakaj ne najdeš služabnika?«
- Simbra: »Zakaj?«
- E: »Moraš mimo naše hiše, mimo celice.«
- Simbra: (se obrne k Renati): »V kateri deželi pa ti živiš?«
- Renata: »V Medvodah. Grem najprej po široki cesti, potem skozi tunel pa potem po ozki cesti, potem pa čez most, kjer spodaj vozi vlak in nato naprej po ozki cesti.«
- E: »Mi ti bomo naredili pot.«
- Simbra: »Ja pot, to je raziskovalni družabnik.«
- Simbra se počasi poslovil.
- Renata: »Hmm, kaj nam je to prinesel?«
- Otroci: »To je cev.«
- Renata: »To se res kot ene cevi.« (slučajno pihnem skozi in zasliši se čuden zvok)
- Tudi otroci poskusijo s pihanjem. Skupaj ugotovimo, da imajo te "cevi" zvok v sebi.
- Renata: »Iz česa pa je to?«
- J: »Mogoče iz kovine.«
- M. in J: »Ne, to je iz plastike.«
- Pogledamo po igralnici in zberemo vse, kar najdemo plastičnega. (igračke, ogrlica od A., obroč od N., konček trakca od R. hlač,..)
- Renata: »Vse to mu bomo pokazali, da bomo lažje naredili njegov, kaj že?«
- J: »Raziskovalni družabnik.«



**Oddelek, starost otrok: Sončki in Ribice, 3-6 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovanje/spoznavanje plastike kot material, predvsem uporabne vrednosti različnih plastičnih izdelkov/predmetov, ki bi sicer končali v smeteh.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj vse nam plastika nudi?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

NARAVA (spoznavanje plastike) v povezavi z :

- *UMETNOSTJO (likovno ustvarjanje in ustvarjanje slik iz plastičnega materiala),*
- GIBANJEM (gibalne naloge),*
- *MATEMATIKO (oblike, barve, velikosti, zaporedja),*
- *DRUŽBO (medsebojno sodelovanje, usklajevanje in dogovarjanje otrok) in*
- *JEZIKOM (simbolni/slikovni zapisi navodil)*

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Simbra nam pripravi presenečenje – »Tamtamjado«, ki je neke vrste prireditvev oz. dogodek, značilen za njegovo deželo. S tem nam želi še nekoliko bolj približati svojo deželo. Na »Tamtamjadi« se odvijajo različne dejavnosti, ki bodo v obliki »postaj« ponujene otrokom v



vseh zgornjih prostorih vrtca. Kaj se pri posamezni dejavnosti (postaji) dela, bo otrokom predstavljeno v obliki simbolnega/slikovnega zapisa:

1) **Ustvarjalno-matematična** (ustvarjanje zaporedja odtisov različnih oblik in velikosti): otroci na večje liste papirja delajo odtise s prerezi različne plastične embalaže, različnih velikosti in oblik. Njihova naloga je postaviti odtise po velikosti oz. nadaljevati zaporedje, za najmlajše pa lažja različica: prosto eksperimentiranje z odtisi različnih oblik in velikosti.

2) **Gibalno-ustvarjalna**: otroci v parih zberejo ves potreben material za oblikovanje »plastične slike« otroka (sebe); material, ki ga za to nalogo potrebujejo, je določen v slikovnih navodilih in ga skupaj zberejo na različne načine:

- prenašanje po en plastičen zamašek na plastični žlički,
- prenašanje »kinder jajčkov« v jogurtovem lončku vzvratno (lažja različica: hoja naprej) in
- predajanje lesenih perlic skozi plastično cev (en otrok jo vstavi na enem koncu v cev, drugi pa jo na drugem koncu lovi v jogurtov lonček).

Z vsem zbranim materialom (žličke, zamaški, lončki, jajčki in perlice) na koncu skupaj sestavijo svoj portret.

3) **Naravoslovna**: otroci poskušajo s pomočjo pihanja skozi slamico premikati različno težke krogle: iz stiropora, plastike in lesa, po želji pa tudi druge stvari (sladoledne žogice, kinder jajčka, zamaške, idr.). Za vsako stvar si na vnaprej pripravljen kartonček sproti beležijo, kako težko jo je premikati s pihanjem (1 = lahko, 2 = težje, 3 = zelo težko ali nemogoče).

Simbra pride na začetku dejavnosti, pove za presenečenje, ki nam ga je pripravil, in na ta način motivira otroke. Potem odide in se vmes vrne, ko so otroci v akciji. Skupaj z njim aktivnost tudi zaključimo, se vsi zberemo v beli sobi in naredimo evalvacijo Tamtamjade.

Razdelitev nalog:

- Teja in Katja pripravita prostor in material za dejavnosti,
- Teja animira Simbro,
- vsak skrbi oz. je prisoten pri eni »postaji«,
- Maša in Niko poskrbita za fotografiranje,
- vsak na svoji »postaji« beleži opažanja in izjave otrok.

Vse ostale naloge opravljamo vsi štirje.

**Lutka** ima pri tej dejavnosti vlogo motivatorja, ki otrokom pripravi presenečenje in jih na ta način z zgodbo (»Tamtamjada«) spodbudi k raziskovanju, igri in ustvarjanju. Kasneje pride otroke ponovno pogledat med njihovo aktivnostjo, se z njimi pogovarja, jih pohvali in spodbuja, postavlja nova vprašanja, ki jih spodbudijo k razmišljanju o tem, kaj in zakaj to delajo.

Otroci lutki še z večjim veseljem in ponosom kot vzgojitelju razlagajo o svoji dejavnosti, spoznanjih, dosežkih. Na koncu skupaj z njo naredimo tudi evalvacijo celotne dejavnosti, da še enkrat ponovimo in osmislimo, kaj smo delali, kaj smo ugotovili/spoznali, kaj je bilo otrokom še posebej všeč in kaj ne, zakaj tako, kaj bi še lahko naredili (morda predlogi za naslednjič).

**Otrok** je ves čas dejavnosti aktiven na različne načine. Na voljo ima več možnih dejavnosti, med katerimi lahko izbira oz. se po želji in interesu udeleži vseh. Otrokom je ves čas na voljo tudi drug, raznolik plastični material, ki sicer ni namenjen uporabi v dejavnostih, lahko pa otroci z njim prosto manipulirajo, se igrajo, ga raziskujejo.

Otrok preko ponujenih dejavnosti preizkuša, ugotavlja, tudi zapisuje svoje ugotovitve, ustvarja, se igra in z vsem tem pridobiva izkušnje ter nova spoznanja ali le utrjuje že poznano. Logično razmišlja in sklepa, išče rešitve. Sodeluje tudi z drugimi otroki, se z njimi dogovarja in izmenjuje ideje ter ugotovitve. Vse naloge oz. dejavnosti imajo dve težnostni stopnji, saj so otroci različno stari in ne zmorejo vsi enako. Tako ni nihče frustriran, ker morda ne bi zmožel opraviti naloge oz. ne izgubi motivacije, ker bi mu bilo prelahko.

---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Spoznawali smo plastiko, njene lastnosti, vrste in oblike (različni plastični izdelki) ter uporabno vrednost. Izbrali smo raznolik material, ki je nudil veliko možnosti raziskovanja in ki je za otroke privlačen, saj jih že sam po sebi spodbudi k igri in raziskovanju. Poskrbeli smo, da so bili pripomočki in materiali na voljo v zadostni količini za vse otroke, da niso nanje čakali oz. se zanje prepirali. Prav tako smo poskrbeli, da je bil material glede na dejavnosti razporejen po prostoru, tako da so imeli vsi dovolj prostora za delo oz. igro.

Material, ki smo ga uporabili:

- različna plastična odpadna embalaža: platenke različnih velikosti, jogurtovi lončki, actimel lončki, lončki od masla, pudingov in skutk, zamaški, »kinder jajčki«, sladoledne žogice ...;
- slamice, žličke;
- različne plastične cevi;

- plastične prozorne krogle, krogle iz stiropora in lesa;
- lesene perlice;
- večje plastične posode za zbiranje materiala;
- barvni in bel papir;
- tempera barve in barvice;
- kartončki za beleženje rezultatov pihanja

**Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Preizkušanje cevi, kaj vse lahko z njimi počnemo.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kako se igrati s cevmi?
- Kaj bomo počeli s cevmi v raziskovalnem družabniku?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Cilji:

Narava

- Otrok spoznava, da ima urejanje prostora in lega predmetov določen namen.
  - Otrok odkriva različna gibanja glede na trajanje in glede na hitrost.
  - Otrok spoznava, kaj gibanje povzroči in kaj gibanje vzdržuje.
  - Otrok odkriva in spoznava lastnosti zvoka, njegovo nastajanje in potovanje.
  - Otrok odkriva in spoznava lastnosti plastične gibljive cevi.
- Področja: *TEHNIKA, MATEMATIKA, GLASBA*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Cevi, ki jih imamo na voljo in ki jih bomo uporabili v raziskovalnem družabniku, preizkušamo na različne načine. Te načine bomo kasneje vključili v raziskovalni družabnik.

1. Otroci se igrajo z gibljivimi in negibljivimi plastičnimi cevmi različnih velikosti in premera. Skoznje spuščajo žogice in frnikole in pri tem ugotavljajo, katera velikost je primerna za posamezno cev. Poslušajo, ali se v njih sliši šumenje. Pogovarjajo se po cevi kot po telefonu.
2. Skupaj na železni konstrukciji oblikujemo/gradimo raziskovalni družabnik. Pritrjujemo različno dolge in široke cevi za spuščanje žogic in frnikol po njih.
3. Najdaljšo cev uporabljamo za pogovarjanje z Miškolini v spodnjem nadstropju. Vsak dan se pokličemo in pogovarjamo.
4. Otroci so že predhodno ugotovili, da je cev lahko tudi instrument, zato pritrdimo eno zvito cev na naš raziskovalni družabnik. Naslednji dan najdemo plastične troblje, s katerimi smo trobili na kmetiji. Tudi te pritrdimo na raziskovalni družabnik.





---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Refleksija otrok - anekdotski zapis:

Kako bi poimenovali naš izdelek?

- R: »Odtok za frnikole.«
- J: »Tobogan.«
- R: »Spuščani raziskovalnik.«
- R: »Streljanje žog.«
- J: »Predor za kroglice.«
- J: »Za sestavljanje še nismo naredili.«
- A: »Pa za risat.«

**Oddelka, starost otrok: Miškolini in Maček Muri, 3-4 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra obišče otroke v dveh skupinah: prinese jim dolgo plastično cev in jih vpraša, kaj je to?

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Čemu so namenjene cevi? Kaj bi lahko naredili iz tega?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- NARAVOSLOVJE
- DRUŽBA
- JEZIK
- GIBANJE

Materiali raziskovanja in učno okolje PLASTIČNE CEVI IN PLASTIČNA KOLENA – SPOJI

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

*Miškolini:*

SIMBRA vstopi v skupino in otrokom prinese pokazat, kaj mu je ostalo od poti (raziskovalnega družabnika).

Sledi rokovanje, raziskovanje in igra, tudi simbolna, s plastičnimi cevmi, uporabnost in preizkušanje plastičnih cevi idr.

Otroci so bili popolnoma razigrani, vznemirjeni in navdušeni tako nad Simbro kot nad prinesenim materialom. Takoj so ga začeli preizkušati, začeli so ga prepletati, pihali vanj, preizkušali njegovo uporabo, zvoke, zavijali, uporabljali so ga kot pihalnik, gibalni rekvizit, obroč, hišo, tunel, kolebnico ...

- »Kaj si prinesla?«
- »Kaj imaš to?«

Simbra: »Kaj imam? Kaj lahko naredim iz tega?«

Preizkušanje (pihanje v cev...).

Igre - prevod iz zvoka cevi - pihanje v cev, skozi katero prihaja zvok (kot telefon).

Vzporedno se prične odvijati igra, v kateri otroci kuhajo. Simbro povabijo na kosilo. Naredijo mu sobico iz cevi, cev mu položijo na usta in otroke zanima, kaj pove ob ustvarjanju zvoka iz cevi.



*Maček Muri:*

Zjutraj so nekateri otroci v vrtec prinesli različne plastične cevi, zato je deklica Simbri prinesla pokazat več različnih vrst, dolžin in oblik cevi. Otroci so bili ob tem popolnoma navdušeni, takoj so začeli raziskovati cevi, jih prepletati, preizkušati, se z njimi igrati ...

**HIPOTEZE OTROK:** na vprašanje, kaj je to raziskovalni družabnik in kaj je cev, iz česa je?

- »Raziskovalni družabnik je hiška, ti bom pomagala pojdi z mano.«
- »Mi bomo naredili blok, tam boš tam živila.«
- »Raziskovalni družabnik ima laske.«
- »To je žaba.«



- »Raziskovalni družabnik, da greš malo na sprehod.«
- »Krog je raziskovalni družabnik.«

Iz kakšnega materiala je to (cev)?

- »To je iz materiala plastik, to je cev.«
- »Iz cevi lahko naredimo kačo, iz plastike bomo naredili veliko hišo za Simbro.«

*Miškolini pri Mačkah Murijih*

Otroci iz skupine Miškolini prinesejo otrokom iz skupine Maček Muri cevi:

- »Simbra je dal.«
- »Zakaj je to prinesel?«
- »Tuki je tudi že bil.«
- »Kaj je to?«
- »To je plastika, to je cev.«
- »To je cev, pa ni vode notri.«
- »Zakaj?«





---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Simbra je prinesel cevi. Nekateri so iz njih začeli izvabljeni različne zvoke, velika večina otrok pa je bolj izrazila skrb, socialni čut, za Simbro kot zanimanje za uporabo in raziskovanje materiala. Z materialom se je nekaj otrok igralo in ga preizkušalo ves čas. Otroci so se obračali na Simbro in ga spraševali, kaj naj bi to bilo.

**Oddelek, starost otrok: Metuljčki, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Izhodišče dejavnosti je bilo smiselno nadaljevanje raziskovalnega vprašanja: Kaj je raziskovalni družabnik in v nadaljevanju, kaj vse je iz plastike, saj je osnovni material raziskovanja plastika, ki je pred tem še nismo raziskovali.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kaj je raziskovalni družabnik in kakšen je?
- Kaj je izgubil Simbra in kaj vse je iz plastike?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- KURIKULARNO PODROČJE: Jezik
- GLOBALNI CILJ: spodbujanje jezikovne zmožnosti (artikulacija, besednjak, besedila, komunikacija itn.)
- MEDPODROČNO POVEZOVANJE:
  - JEZIK: otrok v vsakdanji komunikaciji posluša jezik in je vključen v komunikacijske procese z otroki in odraslimi (neverbalna in verbalna komunikacija, kultura komunikacije, stili komunikacije, vljudnost).
  - Otrok doživlja in spoznava verbalno komunikacijo kot vir ugodja, zabave in reševanja problemov.
  - UMETNOST: uporaba in razvijanje spretnosti; spoznavanje, raziskovanje, eksperimentiranje z umetniškimi sredstvi (materiali, predmeti, ) in njihovimi izraznimi lastnostmi, spodbujanje splošne ustvarjalnosti pri pripravi, organizaciji in uporabi sredstev in prostora.

- JEZIK: spodbujanje otrok k samostojnemu pripovedovanju, razmišljanju, vedoželjnosti bogatenje besedišča, poslušanje sebe in drugega, navajanje na strpnost, premagovanje treme, urjenje spomina.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Raziskovanje osnovnega materiala, plastike. Slednjega v preteklosti še nismo raziskovali. Materiali raziskovanja in učno okolje: rebraste cevi in plastika (embalaža, plastenke, pokrovčki, lončki, vrečke, žličke, krožniki, slamice, vodovodne cevi, kolena ...).

Kaj je raziskovalni družabnik:

- Z: »To je avto iz cevi in plastike.«
- A: »Raziskovalni družabnik je iz cevi.«
- N: »Zgubil je raziskovalni...(ne vem).«
- N: »Izgubil je raziskovalni družabnik. Zmanjkalo mu je take črtice, sive in zelene.«
- T: »Da malo pomislim. Izgubil je raziskovalni družabnik.«
- A: »Izgubil je TILOFON.«
- E: »Nima Mikrofon.«
- H: »Izgubil je raziskovalni družabnik, ki je iz plastike.«
- F: »Izgubil je raziskovalni družabnik. Je iz plastike.«

Naslednje vprašanje se nanaša na plastične izdelke, ki jih otroci poznajo, z njimi rokujejo, se igrajo. Včasih sem jim tudi namignila.

- Z: »Iz plastike je cev, lončki, za pit flaša.«
- A: »Iz plastike so cevi, lončki, avto in smreka.«
- N: »Ladjice so iz lončkov.«
- N: »Cevi so iz plastike, pa ladje, pištole in smreke.«
- T: »Cevi so iz plastike, trde, se ne more strgat. Iz plastike je tudi palica za kužka, drevo in smreka za Božič.«
- A: »Iz plastike so lončki in zamaški, pa nekaj posebnega.«
- E: »Iz plastike je lonček, cev in pokrovčki.«
- H: »Plastike so cevi, pa tisti košček, pa vrata, pa pokrovčki.«
- F: »Iz plastike so tudi lončki, zamaški, flaše, piščalke in ropotulje.«

Do mene je stopil tudi L. in rekel, da bi tudi on povedal.

- »Izgubil je RAZISKOVALNIKA, ker raziskuje. Mogoče je iz ELASTIKE. Tudi telefon je iz plastike in inštrumenti.«

Pridružil pa se mu je še M:

- »Nima PLASTIČNEGA RAZISKOVALCA, ker raziskuje. Mogoče je iz plastike, take trde. Tudi dinozaver in avto sta od plastike.«



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so v vrtec prinašali izdelke iz plastike, najpogosteje lončke in zamaške, zato so temu ustrezno tudi podajali podobne odgovore. Ker smo nekoliko v stiski s časom, nam je tega za bolj poglobljeno komunikacijo zmanjkalo. Nekaterim izjavam otrok se bomo bolj posvetili v naslednjem tednu, ko bomo izdelovali okraske iz plastike in z njimi okrasili igralnico. Tema letošnje delavnice s starši bo plastika in raziskovalni družabnik.

V naslednjih dneh se bodo odvijale predvsem dejavnosti s področja umetnosti, kje bomo pripravili izdelke iz plastike ter z njimi okrasili garderobe, stopnišče in zbornico. Predvidevam, da bodo otroci pri ustvarjanju potrebovali pomoč, saj je plastika material, ki se težko reže pa tudi lepi. Za obdelavo in rezanje najlažji material so slamice.

- VIDIK OTROKA: Podajanje izjav, hipotez, idej, zamisli  
VIDIK VSEBINE: Raziskovalno vprašanje  
VIDIK METODE: Pogovor



**Oddelek, starost otrok: Pikice, 1-2 leti**

---

**IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM**

---

Raziskovanje plastike, manipuliranje s plastičnimi izdelki.

---

**RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE**

---

Za kaj vse lahko plastiko uporabimo?

---

**PODROČJE KURIKULUMA, CILJI**

---

Gibanje

- Razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike.
- Razvijanje koordinacije oko roka.
- Vzgojitelj in pomočnik otrokom nudita ustrezne izzive in jim omogočata, da se dejavnosti udeležujejo sproščeno, brez strahu pred neuspehom ali zavrnitvijo.
- Pri izvajanju različnih dejavnosti otroke spodbujata, opogumljata, usmerjata, preusmerjata, popravljata, jim svetujeta, pomagata, demonstrirata, z njimi sodelujeta, se igrata in se tudi sama učita.

Narava

- Otrok spoznava plastiko, njene lastnosti.
- Otroka odrasli spremlja, spodbuja, motivira. Poskrbi za ustrezen material, pripravi prijetno vzdušje v igralnici.

- Otroka spodbuja k razmišljanju, raziskovanju, manipuliranju z plastičnimi izdelki.

Matematika

- Otrok klasificira in razvršča.
- Pomembno ni samo dejanje razvrščanja, pač pa tudi rezultat. Otroku odrasli pokažejo, da je rezultat pomemben.

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Otroci imajo v plastični škatli pripravljene različne plastične izdelke, elemente: plastenke, plastične cevi, plastične lončke, plastične žogice, slamice, zamaške. Sprva je igra spontana, raziskovanje s tipanjem. Ko se otroci od materiala odmaknejo, jim ponudiva naslednji izziv. Plastične izdelke razvrščajo, in sicer v en zaboj cevi, v drugega lončke, žogice, plastenke, itd.

Pripravljene imamo različno velike škatle in karton, na katerega pritrdimo plastenke. Otroci pomagajo pri lepljenju plastenk in cevi ter preizkušajo, kako se kotalijo, gibljejo žogice in kako zamaški po ceveh.



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so bili ves čas dejavnosti aktivni, raziskovali so in manipulirali s plastiko. Vzpostavljali so domišljjsko igro; plastenka je predstavljala avto, letalo ...

Ob prenehanju spontane igre, so otroci razvrstili plastične elemente glede na vrsto, in sicer v eno škatlo so dali plastenke, v drugo zamaške in tretjo slamice.

Trudili so se prilepiti lepilni trak na ustrezno mesto - posledica spoj dveh delov.

**Oddelek, starost otrok: Miškolini, 3-4 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra vstopi v skupino in otrokom opiše raziskovalni družabnik. Večji del njegovega raziskovalnega družabnika – poti, ki vodi v deželo Tam Tam, je narejen iz plastike, zato ga zanima, če imamo tudi mi v igralnici predmete, ki so iz plastike. Skupaj z otroki iščemo in razvrščamo predmete na tiste, ki so plastični in druge, ki niso. Ob tem naredimo Carollov diagram (področje matematike).

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kaj plava in kaj potone?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Matematika, družba, jezik

**CILJI:**

- razvrščanje po dveh lastnostih, je plovno, ni plovno.
- spoznavanje Carollovega diagrama – matematični zapis
- pridobivanje izkušenj s plastiko
- spodbujanje vzročno-posledičnega mišljenja
- sodelovanje v skupini
- spodbujanje govora, bogatenje besedišča

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- Raziskovanje plastike, rokovanje s plastiko, odkrivanje plastike (plastika v vrtcu, plastika doma; nakit, pohištvo, kuhinjski pripomočki, okras hiše, obeski, korita, polica, gospodinjski pripomočki: zaboji, vedra, vrečke, kuhinjski aparati, vrata, okna, žlebovi ...; plastika v okolici).
- Lastnosti plastike: prožnost, gibljivost, trdota, mehkoba ... Izdelovanje predmetov iz plastike in iz lesa (drugih materialov).
- Razvrščanje plastičnih predmetov in izvedba Carollovega diagrama.  
Poizkusi s plastiko: ali je plastika plovna, ali plastika spremeni obliko?

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Z otroki smo intenzivno raziskovali in spoznavali plastiko, plastične materiale in predmete. Različne materiale so otroci poimenovali, iskali so podobnosti in razlike med njimi, jih razvrščali in klasificirali na plastične in ne plastične ter z njimi rokovali, operirali, pridobivali izkušnje. Lastnosti plastike smo preverjali tako, da smo plastiko skušali preoblikovati, rezati, tipati. Ugotavljali smo, kako se plastika obnaša, reagira, skušali smo ugotoviti, spoznati in prepoznati njene različne lastnosti. Ugotovil smo, da je plastika lahko gibljiva, nekatera je trda, težko jo režemo, vanjo se lahko tudi urežemo. Težko se jo lepi; ugotovili smo, da se najlažje lepi s silikonsko pištolico. Spoznali smo, da lahko iz nje naredimo veliko stvari, jo oblikujemo in da znamo biti izvrstni kreatorji.

Predno smo postali snovalci igrač za Simbrin raziskovalni družabnik, smo se na začetku procesa spoznavanja in igre s plastiko vprašali, kje sploh dobimo plastiko, oz. kako jo dobimo? Otroci so nizali različne ideje, od tega, da jo kupimo v trgovini, da jo dobimo na avtobusu, do tega, da jo naredijo v tovarni. S tem namenom smo si ogledali videoposnetek oz. dokumentarni film, kako nastane plastika: *"How is plastic made for kids?"* Spoznali smo, da za plastiko potrebujemo vodo in posebno tekočino, ki se imenuje nafta in ki jo moramo črpati s posebno črpalko oz. vrtalnikom, saj je nafta globoko pod zemljo. Otroci so opazili, da za črpanje nafte potrebujemo posebne cevi, po katerih teče ta posebna tekočina. Združi se z vodo in v tovarni jo predelajo v plastičen material oz. produkt.

Ta proces pridobivanja plastike je precej zapleten, vendar smo se potrudili po naših najboljših močeh in Simbri skušali opisati proces pridobivanja plastike.

Iz plastičnih in neplastičnih materialov smo skupaj s Simbro naredili še poizkus in preverjali hipoteze, kako dani material reagira: kaj na vodi plava in kaj potone?



**Oddelek, starost otrok: Miškolini, 3-4 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Igra s plastiko.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Simbra vpraša otroke, kakšno igralo bi lahko skupaj naredili iz plastike, da se bi z njim lahko igral v raziskovalnem družabniku?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Tehnika
- Matematika
- Jezik

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Otroci so na Simbrino vprašanje, kakšno igralo bi lahko skupaj naredili iz plastike, da se bi z njim Simbra igral v raziskovalnem družabniku, hiteli odgovarjati z različnimi idejami, predlogi: lahko naredimo igračke, avto, mizico, stole, stolpe, vlak.

Ker je bila zamisel z avtom odlična, so se otroci lotili izdelave TAM TAM avto. Raziskovali, operirali, preizkušali in rokovali so z vsemi plastičnimi materiali, ki so bili takrat na razpolago v igralnici. Ponujen plastični material so odkrivali, ga razstavljali, prestavljali, zlagali, preizkušali na različne načine, ugotavljali so kaj vse lahko s tem materialom naredijo in kako, da bo uporaben. Želeli so, da bi TAM TAM avto deloval. Simbra je vozilo preizkušal, otroci pa so ga vlekli, potiskali, naredili krmilo, kolesa, armaturno ploščo, vrata, brisalce ter cev, po kateri teče bencin, saj avto brez bencina ne more delovati.

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so se ob tej igri preizkušali vse dopoldne in ob tem bogatili svojo kreativnost, ustvarjalni in domišljijski svet, sodelovali so drug z drugim, upoštevali so ideje drug drugega, spoznavali procese delovanja (tehnika: kako nekaj izdelati, da bo delovalo), utrjevali vzročno posledično



mišljenje, prepoznavali materiale, bogatili tako kognitivni kot socio-emocionalni razvoj in ob tem urili fino motoriko.

Dogovorili smo se, da bomo vozila in druge igrače okrasili in jih uporabili v raziskovalnem družabniku; tobogan, vozila, pohištvo, čutna pot.

**Oddelek, starost otrok: Žogice, 2-3 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Zamaški - "šravfalnik"

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako priviti oz. odviti zamaške?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Cilji

- Gibanje – Razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike
- Jezik – Otrok razvija pred bralne in pred pisalne sposobnosti in spretnosti.
- Matematika – Otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.

Področje: *TEHNIKA, JEZIK*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Fina motorika, privijanje zamaškov. Privijanje zamaškov dveh različnih velikosti.



---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Privijalnik nam služi v skupini kot didaktična igrača.

**Oddelek, starost otrok: Zvezdice, 3-4 leta**

---

### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Ker nas starši pridno zalagajo s plastičnimi pa tudi kovinskimi cevmi, bomo z otroki spoznavali cevi iz različnih materialov.

Spoznavanje poklicev - vodovodar, gasilec, zdravnik, izdelovalec igrač, kuhar .

---

### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Katera cev je daljša?

Katera cev je debelejša?

Katera cev je višja?

Kakšne barve in oblike so cevi?

---

### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *MATEMATIKA*
- *DRUŽBA*
- *JEZIK*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- Otroci spoznavajo lastnosti cevi po dolžini, debelini, višini, barvi in obliki.  
Razvrščanje cevi po dolžini, debelini, višini, barvi in obliki.
- Spoznavanje poklicev prek slik. Otroci spoznavajo uporabo cevi pri poklicih.  
Uporaba cevi pri poklicih vodovodarja, gasilca, gradbenika in električarja.



---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Vsako cev smo dobro pregledali in pretipali. Nato smo jih razvrščali po dolžini, debelini, višini, barvi in obliki. Med delom nas je presenetil obisk Simbre. Tokrat je v rokah nosil prav posebne slike in knjige. Otroci so ga z zanimanjem spraševali, kaj ima v rokah. Povedal nam je, da so mu te slike zelo všeč in da ga spominjajo na svojo deželo. Otroci so kmalu ugotovili, da so mu slike všeč zato, ker je na njih polno različnih cevi in ljudi. Spraševali smo se, kaj s cevmi počnejo ljudje na sliki. Ugotovili smo, da so to delavci, ki opravljajo poklic z različnimi cevmi. Tako so otroci spoznavali poklic vodovodarja, gradbenika, gasilca in električarja. Otroci so želeli, da jim preberem zgodbo o gasilcu in njegovem delu. Po poslušanju zgodbe smo si na slikah podrobneje pogledali, kakšno cev uporabljajo omenjeni poklici in katere pripomočke še potrebujejo pri svojem delu.

**Oddelek, starost otrok: Zvezdice, 3-4 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovalni družabnik – konstrukcije raziskovalnega družabnika

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako lahko združimo cevi za raziskovalni družabnik?

Kje vse lahko uporabimo plastičen material?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *MATEMATIKA*
- *DRUŽBA*
- *JEZIK*
- *UMETNOST*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Uporaba cevi za raziskovanje, ustvarjanje. Spoznavanje namembnosti materialov.

V naši igralnici se je nabralo že kar nekaj plastičnega materiala (zamaškov, slamic, posodic, vrečk, plastenk ...), zato smo začeli z izdelavo konstrukcije našega raziskovalnega družabnika.

Otroci spoznavajo oblike in barve.

Otroci dobivajo navdih za ustvarjanje.





---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Naša izdelava je tokrat potekala malo drugače. Površine narobe obrnjenih miz so nam služile kot prostor za shranjevanje plastičnih materialov. Otroci so prevezovali cevi in skupaj sestavljali debele vodovodne cevi, na cevi so postavljali lončke, a se ti niso obdržali, saj niso bili pritrjeni in so padali dol. Otroci so bili zelo raziskovalno in umetniško razpoloženi.

**Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 3- leta**

---

### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

V skupini trenutno zaključujemo s prvo etapo našega projekta, in sicer ustvarjanje delčka raziskovalnega družabnika za Simbro. V povezavi z ustvarjanjem raziskovalnega družabnika raziskujemo in spoznavamo plastiko na različne načine, z različnih vidikov, v povezavi z različnimi kurikularnimi področji. Simbra ima namreč problem. Nekega jutra je vstopil k nam in nam začel pripovedovati, kako lepo je v njegovi čudoviti čarobni deželi »Tam Tam«. Vendar pa ima Simbra problem. Vhod v njegovo deželo Tam Tam je zaprt, njegov raziskovalni družabnik, po katerem se pride do dežele Tam Tam je namreč poškodovan, uničen, razdejan. Da bi se lahko vrnil v deželo Tam Tam, mora ustvariti nov raziskovalni družabnik. Delček le tega pa nam je prinesel s seboj. To je plastična cev. Otroke je prosil za pomoč pri ustvarjanju raziskovalnega družabnika in takoj so bili pripravljene pomagati. Simbra je prinesel del raziskovalnega družabnika – cev, ki je iz plastike, zato smo začeli z raziskovanjem plastičnih materialov, plastiko smo preizkušali s čutili, se z njo rokovali, oblikovali, izdelovali različne umetnije, s plastiko izvajali različne poizkuse, material zbirali in uporabljali v različne namene. Simbra je otrokom povedal, da se v raziskovalnem družabniku igramo različne igre z

raznovrstnimi materiali. Na pobudo otrok smo plastične predmete spreminjali v različne igrače za različne namene (od gasilske cevi, sani, smuči, vozil, hišk ...) ter tako skušali ustvarjati »igrarije«.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako lahko »Murijeve igrarije« preizkusimo še v raziskovalnem družabniku?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *MATEMATIKA*: Otrok spoznava odnos med vzrokom in posledico, otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.
- *NARAVA*: Senzualizacija čutov; prepoznavanje različnih materialov z različnimi čutili, zaznavanje, prepoznavanje in občutenje plastičnih materialov z različnimi lastnostmi (tekstura, oblika, velikost).
- *GIBANJE*: Usvajanje in utrjevanje osnovnih gibalnih vzorcev – zavedanje lastnega telesa v prostoru, času in v odnosu do predmeta (plastične cevi, plastičen material).  
Urjenje različnih motoričnih spretnosti: koordinacija, ravnotežje, zadeti v cilj – ciljanje.
  - Iskanje lastnih poti pri reševanju gibalnih problemov.



---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

»IGRARIJE« V RAZISKOVALNEM DRUŽABNIKU — Simbra nas obiše v igralnici. Tokrat je za nas pripravil posebno uganko, ki je skrita na različnih fotografijah, ki so sestavljene v »puzzle«. Uganko je našel na poti v deželo Tam Tam. Namesto vrat v deželo Tam Tam pa je naletel na uganke, ki skrivajo »igrarije« raziskovalnega družabnika. Te nam bodo pomagale vstopiti v njegovo deželo. V raziskovalnem družabniku se odvijajo različne igrarije, ki so otrokom na voljo tako v igralnici kot v beli sobi. Uganke »igrarije« otrokom ponudimo v obliki fotografskega in simbolnega zapisa. Da se igra lahko prične, moramo najprej ugotoviti, kaj se skriva na fotografijah.

UVOD: Simbra otroke povabi, da se mu pridružijo pri reševanju uganke na fotografijah in igrarijah v raziskovalnem družabniku.

GLAVNI DEL: Sledijo kognitivne, senzualne in gibalne dejavnosti v raziskovalnem družabniku.

ZAKLJUČEK: Simbra z otroki zaključi krog igrarij raziskovalnega družabnika in z njimi naredi evalvacijo.

V nadaljevanju Simbra otroke spodbudi, da narišejo svojo sliko raziskovalnega družabnika, ga opišejo (kakšen naj bi bil, kakšne igrarije naj bi se igrali v njem) ter skušajo z danimi materiali ustvariti raziskovalni družabnik na svoj kreativen način.

»Igrarije« na poti do in v raziskovalnem družabniku:

1. *Sestavljanje fotografij-»puzzle«. Kaj se skriva na fotografiji? REŠI UGANKE Kakšne igrarije se skrivajo v raziskovalnem družabniku?*
2. *»KO VIDIŠ KAJ NA SLIKI JE, »IGRARIJA« RAZISKOVALNEGA DRUŽABNIKA SE TI ODPRE.«*
3. Prostor je označen s puščicami, ki otroke usmerjajo k naslednji nalogi. Naslednja uganka (pred novo nalogo) se glasi: *»OVIRO SREČAL SI NA POTI, POMAGAJ K IGRI MI NAPROTI«.*

Vhod v raziskovalni družabnik je prepleten z različnimi plastičnimi cevmi, ki jih morajo otroci premostiti, razrešiti, da lahko pridejo do vhoda.

Na poti nas čaka velika ovira, mreža plastičnih cevi, zaradi katere ne moremo vstopiti. Kaj narediti, da bomo lahko vstopili v igrarije raziskovalnega družabnika?

4. Nova slikovna uganka: »KO VRATA (razplet plastičnih cevi) V RAZISKOVALNI DRUŽABNIK SE ODPRO, LE KAJ ZGODILO SE ZDAJ BO?«

» Nova naloga je, da vsi bosite!«

Sledi »igrarija« : »ČUTNA POT RAZISKOVALNEGA DRUŽABNIKA«

V beli sobi je postavljena čutna pot s podlogami iz različnih materialov, različnih velikosti, oblik in tekstur. Otroci po čutni poti hodijo bosite (tipna zaznava texture materialov; dejavnost bova nadgradili tako, da otrokom z rutico zaveže oči), se gibajo, skušajo premostiti ovire. Ob premostitvi čutne poti uporabljajo različna čutila, telo in različne načine gibanja v iskanju lastnih rešitev.

5. Nova SLIKOVNA uganka: »IGRARIJA ZVOKA: KAKŠEN ZVOK SLIŠIŠ V RAZISKOVALNEM DRUŽABNIKU? KAKO USTVARITI ZVOK?«

V raziskovalnem družabniku otroci skušajo ustvarjati zvok z materiali, ki so jim na voljo. (posode, cevi, frnikole, slamice, voda).

6. Na koncu čutne poti jih čaka še zadnja igrarija: »KO SNEŽAKA PODREŠ, LAHKO Z NOVO IGRARIJO PRIČNEŠ.«

Otroci v tej igri z žogicami podirajo keglje (snežake). Nato se vrnejo na začetek igre raziskovalnega družabnika.

Pri aktivnostih otroci sledijo lastnemu ritmu, interesom, željam in izbiri iger, ki so jim ponujene v raziskovalnem družabniku.

Ponudiva jim tudi rutice, s katerimi jim zakrijeva oči in jim odvzameva čutilo za vid, da lahko še bolj poglobljeno in s čutnim zaznavanjem raziskujejo »igrarije« v raziskovalnem družabniku.

Izbira materiala:

- plastične cevi različnih velikosti
- plastični material različnih oblik, velikosti in tekstur (hrapavo, gladko, mehko, trdo)
- plastični krožniki, plastični kozarčki, jogurtovi lončki, plastični zamaški (odpadna embalaža)
- frnikole, plastične kroglice, stiroporaste kroglice, plastične cevi
- fotografije
- slike
- puščice iz samolepilnega traku
- žogice
- voda
- večje plastične posode za shranjevanje različnega materiala; vode, žogic, kamenčkov, slamice



---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Simbra je otroke motiviral za skupno reševanje ugank, nalog, za skupno igro v raziskovalnem družabniku ter za premagovanje ovir na poti do njega in v njem. Skupaj z otroki je preizkušal različne igrarije v raziskovalnem družabniku, jih spodbujal, pohvalil, motiviral, komentiral, spraševal. Otroci so bili ves čas dejavnosti aktivni pri iskanju rešitev ugank ter usvajanju in utrjevanju gibalnih vzorcev. Pozorni so bili na različna čutila, občutke v telesu, ki so jih začutili ob dotiku z različnimi materiali. Ponavljali so gibe odraslega ali drugih otrok, iskali gibalne rešitve oz. možnosti gibanja ter različne možnosti v miselnem procesu, bogatili vzročno posledično mišljenje. Sodelovali so z drugimi otroki, se igrali in ob tem spoznavali nove stvari, se učili.

**Oddelek, starost otrok: Ribice, 3-6 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Včeraj smo le ugotovili, kaj je Tamtamjada. Simbra nam je zjutraj na svojem čarobnem koledarju pustil sporočilo: »Že veste kaj Tamtamjada je? Ni lahko uganiti, kajne? Takole se zmenimo ... Danes po zajtrku se vsi v jedilnici dobimo! Oziroma še raje videl bi, da danes vsi skupaj na zajtrk bi odšli ...Nato pa spet presenečenje sledi ...«

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj je Tamtamjada?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *MATEMATIKA*
- *DRUŽBA*
- *JEZIK*
- *UMETNOST*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Nestrpno smo ga čakali in seveda dočakali. Najprej je Simbra želel vedeti, kaj mislimo mi, kaj je Tamtamjada. Naše ideje so mu bile vseč, vendar nobena ni bila prava. Nato pa nam je le razkril kaj je to: »To so zabavne igre v čarobnem mesecu, v moji deželi. In ker sem želel, da bi se tudi vi zabavali, sem vam, zdaj ko ste bili vi na zajtrku, pripravil presenečenje. Gremo pogledat!« Vse »prizidkove« otroke so srbele pete in komaj smo čakali, da smo lahko odhiteli v zgornje nadstropje, v naše igralnice. Tam so nas čakale tri različne in zelo zanimive igre z imeni piham-piham, zbiram-zbiram in tiskam-tiskam. Pri igri PIHAM – PIHAM smo preizkušali, ali lahko s svojo sapo, skozi slamico, premaknemo različno težke kroglice. Svoje ugotovitve smo zabeležili na kartončke. Ko smo preizkusili vse kroglice, smo moč svoje sape preizkušali še na drugih predmetih: lončkih, zamaških, slamicah, posodicah ... Pri igri TISKAM – TISKAM je bil na mizi velik nabor različnih plastičnih lončkov, s katerimi smo tiskali zaporedja, ki nam jih je pripravil Simbra. A ni bilo tako enostavno. Najprej je bilo treba ugotoviti, kakšno obliko naredimo z določenim lončkom. Že tukaj je bilo veliko raziskovanja in eksperimentiranja z materialom. Sledila je še igra ZBIRAM – ZBIRAM – kakšen dober načrt nas je čakal šele tukaj. Naj vam slike povedo, kaj smo počeli: »Simbra, tale Tamtamjada je bila pa res zabavna in zanimiva!«

ZAKLJUČEK PRVE ETAPE

V prvi etapi je vsaka skupina izdelala ogrodje – maketo za raziskovalni družabnik, ki bo kot »živ laboratorij« dobil končno podobo na igrišču. Raziskovalni družabnik bo pisan, zabaven, igriv, zaviti, globok, zelen, zvočen, živ, mehak, moker ipd. Vseboval bo veliko tehnike in kompozicij ter devet postaj, ki bodo osnova za medsebojno druženje, rekreiranje in drugo.



## EVALVACIJA, REFLEKSIJA PRVE ETAPE

---

V prvi etapi je bil pri odkrivanju, raziskovanju in izdelavi raziskovalnega družabnika naš skupni cilj prikazati plastiko kot pomemben del našega življenja. V ta namen smo raziskovali, kaj plastika je, kakšne so njene lastnosti, njena uporaba ipd. Tako najmlajši kot starejši otroci so s plastiko sprva rokovali oz. z njo manipulirali, jo spoznavali, se seznanjali z njenimi lastnostmi, se urili v koncentraciji, skupni igri, potrpežljivosti. Iz nje so izdelovali različne izdelke, jih povezali z letnim časom in njegovimi značilnostmi (sneženi možje, snežinke,...). Razvijali so simbolno igro, plastične predmete povezali z že ustaljenimi kotički v sobi (kuhinja, dojenčki,...). Najmlajši so plastične predmete odbirali glede na uporabnost, razvijali so koordinacijo z metanjem žogic skozi plastične cevi ... Sprva so materiale le opazovali, kasneje pa so se povezali v medsebojni interakciji, dogovarjanju, igri ter povezovanju področij med seboj.

**Starejšim otrokom** smo želeli predstaviti plastiko predvsem z dveh na videz protislovnih vidikov, ki pa sta med seboj v resnici povezana in vplivata na naše življenje. Na eni strani je plastika kot material zelo uporabna, lahka, kompaktna, cenovno najdostopnejša in je kot pravijo popoln material, ki se nahaja vse okoli nas. Na drugi strani pa plastika vsebuje škodljive delce za naše zdravje, okolje, planet. Ti dve plati medalje plastike povezuje pravilna uporaba in reciklaža, s katerima lahko vsak izmed nas vpliva na boljšo prihodnost. To je bilo tudi naše glavno sporočilo otrokom skozi prvo etapo. Skladno s skupnimi cilji je vsaka skupina izvajala dejavnosti na svoj, lasten način. V procesu izdelave raziskovalnega družabnika so otroci ves čas rokovali z materialom, ga spoznavali, odkrivali njegove lastnosti in zakonitosti ter že usvojeno znanje povezovali z novim. Odgovore so iskali v različnih gradivih, pri starših, v okolici. Plastika kot material je bila otrokom blizu. Ugotavljali so, da jo res lahko najdemo vse okoli nas in da je veliko stvari narejenih iz nje. Že v sami zgradbi vrtca smo našli ogromno stvari, ki so narejene iz plastike — koš za smeti, vrečke, lončki, luči, ura, igrače, flomastri, okenski okvirji, ležalniki, radio, cd-ji, osebne poličke otrok in še in še. Otroci se kar niso ustavili pri iskanju. Mirno lahko rečemo, da je plastika, ki smo jo zbirali in so jo otroci vsakodnevno prinašali v vrtec, nadomestila igrače, ki jih imamo oz. so jo spretno vključevali v obstoječe materiale za igro. S plastiko so se igrali čajanke, izdelovali ogrlice, gradili ceste, gradove, gasilske postaje, bencinske črpalke idr. Vključili so jo v že obstoječe kotičke (kuhinja, frizer, zdravnik, dom), izdelali pa so tudi nove igre, igrače (tablični računalnik, ročni hokej, semenomat, telefoni, keglji, glasbila, solarno hišo, človek ne jezi se,...). Plastika je omogočala razvijanje močne domišljije in odkrivanje velike uporabne vrednosti materiala. Iz nje smo

ustvarili novoletno dekoracijo in čestitke za starše. Spoznavali in odkrivali smo njene lastnosti v primerjavi z drugimi materiali (odpornost, trdnost, oblika, plovnost, izdelava, predelava, topnost, zvok ...). Raziskovali smo tudi področje reciklaže plastike. Ogledali smo si otrokom prilagojen film, skozi katerega smo spoznavali škodljiv vpliv izdelave in uporabe plastike na okolje in naše zdravje ter možnost vplivanja na izboljšanje le tega. Izkazalo se je, da smo pri otrocih naredili korak naprej pri ozaveščanju tega problema. Na eni strani so otroci postali bolj pozorni na to, kam odvržejo plastični odpadki (koš za embalažo), na drugi strani pa so izražali ideje, za kaj vse bi ga lahko uporabili, da ne bi pristal takoj v smeteh (npr. jogurtov lonček, ko so jogurt pojedli).

Pri izdelavi raziskovalnega družabnika so imeli otroci veliko idej, kaj vse bi lahko vseboval in kaj vse bi lahko iz plastičnega materiala izdelali. Nekaterim je bila pomembna funkcija, drugim bolj estetski vidik. Velik izziv je predstavljalo vprašanje, kako več kosov plastike povezati med seboj, da bodo držali skupaj. Izjava otroka: *»Navadna lepila ne držijo, vroče lepilo pa plastiko stopi.«* lepo povzame izziv, s katerim so se soočali. Otroci so morali uporabiti druge strategije in vključevati tudi druge materiale. Izkušnje in znanja, ki so jih otroci pridobili skozi etapo, so s pridom uporabili pri načrtih in izdelavi maket unikatnih raziskovalnih družabnikov.

**Najmlajši otroci** so plastiko kot material prve etape raziskovali svoji razvojni stopnji primerno. Preden so se lotili izdelovanja raziskovalnega družabnika iz plastike so seveda morali ugotoviti, kaj plastika sploh je. Na pomoč so priskočili starši, ki so pridno prinašali različen material iz plastike, iz katerega so otroci lahko ustvarjali, urili fino motoriko, izdelovali različne didaktične igre za razvrščanje in klasificiranje plastičnih zamaškov po barvi idr. Ob velikem naboru so imeli priložnost odkrivati, kakšna je plastika na otip, kakšna je njena trdota, prožnost, oblika, velikost ... Ugotavljali so, da lahko iz plastike naredimo marsikaj koristnega, kot npr.: preproste glasbene instrumente, na katere se da tudi igrati, didaktične igrače, ptičje hišice iz plastike, plastično kolekcijo za modno revijo, slikati s plastičnimi materiali, čutne potke iz plastike, ... in se zabavno in ustvarjalno igrati v družabnem raziskovalniku, preizkušati, ali deluje, kaj deluje ipd.

**Strokovni delavci** smo se pri načrtovanju in izvajanju raznolikih dejavnosti soočali z novo tehniko, materialom (izhajali smo iz materiala "plastika") in z animacijskimi spretnostmi, saj je nova lutka potrebovala drugačne tehnike animacije. Ker sta novi projekt in nova akcijsko raziskovalna tema od nas terjala nova znanja, se je bilo treba spopasti tudi z iskanjem kreativnih rešitev za izdelavo in delovanje družabnega raziskovalnika, z izzivi pri izbiri in uporabi



različnega orodja za realizacijo idej, pri izbiri materiala idr. Spraševali smo se, ali bo izbrani material – plastika dovolj zanimiv za raziskovanje ali ne. Hitro smo ugotovili, da je izbor materiala dober, saj je plastika sprožila morje novih idej in spodbudila našo kreativnost. Vsestranskost uporabe materiala se je kazala v kreacijah, ki so nastajale; material je omogočal, da smo v prostorih oz. igralnicah z lahkoto ustvarjali »laboratorije« za vsakodnevno raziskovalno igro otrok. Ker je plastika resnično povsod okoli nas, nismo imeli težav s količino oz. naborem materiala. Ugotavljamo, da je plastika vsestransko uporabna in ob koncu etape nanjo ne gledamo kot na »smet« ali odpadek, ki ga bomo odložili v ustrezen smetnjak, temveč kot material, ki ga lahko še uporabimo. Velik poudarek smo namenili področju narave, ki smo jo prepletali z matematiko, umetnostjo in nekoliko manj z jezikom in umetnostjo. Vsako področje je prineslo nov izziv tako za nas vzgojitelje kot tudi za otroke. Jezik in umetnost (predvsem glasba in ples) sta bili področji, ki smo ju v dejavnosti težje vključili kot krovno področje. To bomo nadoknadili v naslednjih etapah.

**Starše** smo o našem projektnem delu ves čas sproti obveščali in jih vabili k sodelovanju. Poročila so prejemale prek Googlovih skupin, na oglasnih deskah, sporočilih narejenih skupaj z otroki in prek Power Point predstavitev. Konstantno spremljanje našega dela se je odražalo z njihovim podajanjem idej, pripovedovanjem prigod in anekdot vezanih na projekt, ki so jim jih otroci pripovedovali doma ter s prinašanjem materiala. V vseh oddelkih se je izkazalo, da je bil odziv zbiranja in prinašanja materiala največji do zdaj. Vsaka platenka, plastični zamašek, lončki, pribor, gumbi, ... vse smo s pridom uporabili, izkoristili, razvrščali, manipulirali, rokovali, poimenovali.



## DRUGA ETAPA

---

»ZELENA MEHKOBA« - DRUGI ZAPLET

(FEBRUAR - MAREC 2016)

---

*Kaj je zelena mehkoča in kako jo narediti, ustvariti?*

Z zaključkom prve etape — združitvijo vseh maket raziskovalnega družabnika — smo vstopili v drugo etapo. Simbra, prepričan, da je raziskovalni družabnik že končan, se je napotil skozenj, navdušeno poskakoval in se veselil, da bo vstopil v svojo deželo Tam Tam. A glej ga zlomka, na koncu poti ga je čakalo presenečenje. Našel je pismo, v katerem je pisalo:

*»Dragi Simbra!*

*Včeraj sem te skozi daljnogled opazoval,*

*kako si se v raziskovalnem družabniku igral in hitro ugotovil,*

*da zelene mehkoče še nisi naredil.*

*Tvoj prijatelj iz dežele Tam Tam.«*

Ojoj, kako je Simbro zaskrbelo! »Le kako bom naredil zeleno mehkočo?« »Mi bo sploh uspelo priti nazaj v mojo deželo?«. Žalostno je pogledal otroke, a so ga ti že tolažili, da bodo skupaj zmogli premagati tudi ta izziv.

Podali smo se na pot iskanja novega izziva, nove uganke ... na pot ustvarjanja zelene mehkoče. Z njo naj bi raziskovalni družabnik »oživel«.

## IZVAJANJE UČNIH CILJEV IN DEJAVNOSTI/AKTIVNOSTI

---

*Kaj in kako smo delali, kako je potekalo učenje in kako smo etapo zaključili?*

Novega izziva smo se lotili tako, da smo najprej preverili domneve otrok — le kaj se je na festivalu vseh raziskovalnih družabnikov zgodilo, zakaj je Simbra žalosten? Kaj je šlo narobe? Zakaj se še ne more vrniti domov? Kaj še manjka, da bo raziskovalni družabnik deloval?

Ko smo iz pisma, ki ga je Simbra prejel od prijatelja iz dežele Tam Tam, ugotovili, da nas čaka nova naloga, uganka, nov izziv, smo pričeli z raziskovanjem novega področja — zelene mehke. Kaj je lahko zelena mehka, kako nastane in kako do nje pridemo, kako naj jo ustvarimo?

Skupaj smo našli rešitev. Seme je bil odgovor, ki smo ga iskali.

**Starejši otroci** so nemudoma začeli razmišljati o tem, kaj sploh je zelena mehka, kje jo lahko najdemo, kakšna je, zakaj jo potrebujemo. Sprva so iskali rešitve zgolj tam, kjer je bilo kaj zelenega, postavljali so hipoteze, podajali različne ideje, predlagali ... Zelena mehka so iskali v igralnici, opazovali so, kaj vse je v njej zeleno, zbirali so predmete in jih razvrščali na trde ter mehke. Ugotavljali so tudi, kateri so mehki in trdi deli telesa, katera žogica je mehkejša, ipd. Po igralnicah so nastajale prave razstave zelenih predmetov... Žal so otroci kmalu, skupaj s Simbro ugotovili, da takšna zelena mehka, ki jo iščejo in odkrivajo, ne oživi raziskovalnega družabnika. Razmišljali in razmišljali so in prišli do pomembne ugotovitve in odgovora: Simbra potrebuje živo zelena mehka. Kako pa lahko naredimo živo zelena mehka, takšno, ki bo dišala po svežini in zemlji? Iskanje rešitev se je obrnilo v drugo smer; raziskovalni družabnik bi lahko oživela trava, mah ... seme. Odkrivati so pričeli, kje semena so in ugotavljati, kakšna so; kakšna so na otip, po barvi, obliki in velikosti... Raziskovali so kaj se v njih skriva, od kod so, kateremu sadežu pripadajo ipd. Ob sončnem dnevu so na igrišču in v okolici opazovali drevesa, veje, liste, mehko travo, korenine in druge rastline, si jih podrobno ogledovali, jih tipali, vohali in iskali informacije iz česa zrastejo, kaj potrebujejo za rast. Vse z namenom, da bi lahko Simbri pričarali zelena mehka v raziskovalnem družabniku.

Prav tako so se nad odkrivanjem in raziskovanjem zelene mehke navdušili **mlajši otroci**. Še posebej, ko so se igralnice in hodniki spremenili v mehke poligone, v »zelene oaze«, v katerih so odkrivali mehka v gibanju, iskali nežne in glasne zvoke, plesali, likovno ustvarjali, se igrali in v dejavnostih resnično uživali. V ustvarjenih zelenih laboratorijih so zbirali različna semena, ki so jih prinašali od doma (solata, grah, sončnice, koruza, fižol, trava), si jih



ogledovali, rokovali in manipulirali z njimi, jih prepoznavali, poimenovali, sadili v lončke, z zanimanjem opazovali in preizkušali njihovo uporabo in zanje skrbeli. Spremljali so rast rastlin in semena povezovali z rastlinami (znali so jih povezati s pravo rastlino) pa tudi z različnimi materiali — plastičnimi pripomočki, orodji, zemljo. Opažene spremembe so s prstki narisali v zemljo, ki je bila potresena po različnih posodah, igralnicah, spremembe fotografsko beležili in si izdelali didaktične karte.

Na sebi lasten način in svoji starosti primerno so ob koncu etape pripravili predstavitev različnih semen in rastlin (rastlinjak) in Simbro presenetili s čudovito ustvarjeno zeleno mehko — igrišče so krasile cvetlice tisočerih barv ...

## PRIMERI DEJAVNOSTI POSAMEZNIH ODDELKIH

---

*Skupni cilj druge etape v vseh oddelkih je bil raziskati in odkriti kako ustvariti zeleno mehko...*

Cilj so otroci uresničevali na različne, unikatne in svoje načine:

### **Oddelek, starost otrok: Gosenice, 1-2 leti**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra je ostal pri nas. Ni še naredil zelene mehke! Toda kakšna je? Kaj to sploh je? Ali je zeleno in mehko? To je lahko zelo veliko stvari, toda kaj je pravo? Kaj je zelena mehka?

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj je zelena mehka?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *GIBANJE*
- *DRUŽBA*
- *MATEMATIKA*

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- Iščemo rešitve
- Spoznavamo različne materiale
- Se igramo in ustvarjamo
- Preizkušamo
- Prepoznavamo barve



**Oddelek, starost otrok: Sovice, 3-4 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Zaključek prve etape. Uvod v novo etapo.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kaj je zelena mehkoča?
- Kako narediti zeleno mehkočo?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *DRUŽBA*
- *GIBANJE*

- JEZIK
- MATEMATIKA

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Didaktične enote/vsebine:

- ZDRUŽEN RAZISKOVALNI DRUŽABNIK
- PREIZKUS RAZISKOVALNEGA DRUŽABNIKA
- NENAVADNO PISMO
- ZELENA MEHKOKA





---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Zaključek prve etape smo izpeljali skupaj s Srčki, Zvezdicam in Ježki in združili vse naše raziskovalne družabnike. Kljub temu, da nas je bilo veliko, je imel vsak izmed otrok veliko možnosti za sodelovanje in aktivnost. Skupine otrok so druga drugi predstavile svoje delo in izdelek, ki so ga izdelovali skozi etapo. Tako so otroci z navdušenjem kazali in razlagali, kako deluje njihov raziskovalni družabnik. Odločitev za vstop hišnika Francija s pismom je bila dobra, saj ga otroci ne srečujejo vsakodnevno, zato jih je njegov obisk tudi presenetil. Otroci so mu tako namenili večjo pozornost kot če bi pismo prinesla ena izmed vzgojiteljic. Pismo je bilo zavito kot darilo, zato so ga vsi otroci želeli videti in odpreti. Z zanimanjem so tudi prisluhnili, kaj v njemu piše in že kmalu začeli razmišljati in podajati ideje o zeleni mehki.

Zaključek etape je bil izpeljan po načrtu in zamisli.

### **Oddelek, starost otrok: Pikice, 1-2 leti**

---

### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra se ne bo mogel vrniti v deželo Tam Tam, če mu ne pomagamo poiskati zelene mehke. Ker so otroci še premajhni, da bi sami ubesedili, kaj je po njihovem mnenju zelena mehka, smo za pomoč poprosili starše.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kaj je zelene barve?
- Kaj je mehko?
- Kaj je trdo?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |            |   |
|------------|---|
| Gibanje    | – Razvijanje koordinacije oko roka  |
| Jezik      | – otrok spoznava novo besedo — barve, poudarek na zeleni barvi<br>– otrok se nauči pesmico — priredba Moj rdeči avto    |
| Družba     | – Medsebojna pomoč, otrok sodeluje z drugimi, prispeva svoj delež pri iskanju rešitve in se zaradi tega čuti pomembnega |
| Narava     | – otrok spoznava razliko med pojmom mehko in trdo   |
| Matematika | – Otrok zaznava prirejanje 1-1 in prireja 1-1.<br>– Otrok klasificira in razvršča.                                      |

---

AKTIVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN  
METOD TER ANEKDOTSKI ZAPIS (PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Zelena mehko smo razdelili na zeleno in mehko. V igralnici pregledujemo in razvrščamo vse stvari, ki so zelene barve:

- ločimo zelene duplo kocke od ostalih
- poiščemo zelene avtomobile
- poiščemo zelene papirje, karton
- zberemo zelene zamaške
- razvrstimo v zaboj zeleno blago, zelene plišaste igrače





**Oddelek, starost otrok: Palčki, 2-3 leta**

---

**IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM**

---

ČUTNA POT – ZELENA MEHKOBA: Predmeti, ki smo jih nabrali oziroma nam na nek način predstavljajo zeleno mehko, so pretežno zelo mehki na otip in otrokom priljubljeni. Lotili smo se razlikovanja mehkega in trdega, zato sva otrokom pripravili čutno pot z raznolikimi predmeti. Glavni del čutne poti so predstavljali zeleni, mehki predmeti, vmes pa je bilo dodanih tudi nekaj plastičnih predmetov.

---

**RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE**

---

- Kaj je mehko in kaj trdo?
- Kako se počutim ob mehki podlagi in kako ob trdi?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

– *GIBANJE*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Otroci so se sprva bosi sprehajali po pripravljeni čutni poti. Bilo jim je zanimivo. Kasneje so trde predmete sami odstrani iz dejavnosti in z mehкими izvajali presenetljive stvari.

Anekdotski zapis:

T: »Mateja, jaz sem krokodil.«

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so me presenetili s svojo dejavnostjo in kreativnostjo. Sprva so res samo hodili in bili dokaj zadržani. S pomočnico sva jim že od začetka prepustili prosto pot in jih res samo opazovali ter opomnili na morebitno nevarnost. Nekaj časa sem jih pustila, kasneje pa jim za spodbudo in motivacijo dodala tudi klasično glasbo Modra Donava – Strauss. Nekateri otroci so pričeli poplesavati, drugi so se pokrivali z odejami, dekami, pregrinjali. Nekateri so počivali na okrasnih blazinah oziroma se božali z mehкими predmeti. Zanimivo mi je bilo, da so ves čas ponavljali, da je to zelena mehкoba.

**Oddelek, starost otrok: Sončki, 5-6 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra preizkusi raziskovalni družabnik ... še vedno je z nami ... nato pa dobimo pismo s simboli (pismo s simbolnim zapisom) ...

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- »Ali bo naš raziskovalni družabnik Simbro popeljal v deželo Tam Tam?«
- »Kaj nam sporoča simbolni zapis v sporočilu (pismu)?«
- »Kaj je zelena mehкoba?«



---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Jezik
- Otrok razvija jezikovno zmožnost v različnih funkcijah in položajih ob vsakodnevnih dejavnostih in v različnih socialnih situacijah.
  - Otrok doživlja in spoznava verbalno komunikacijo kot vir ugodja, zabave in reševanja problemov.
  - Otrok se uči brati slikopis.
- Družba
- Motivacija za nadaljnje delo in raziskovanje.
- Matematika
- Otrok se uči brati simbolni zapis.
  - Otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.
  - Otrok preverja smiselnost dobljene rešitve problema.
  - Spodbujanje logičnega mišljenja.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

OTROK: aktivno sodeluje pri razbiranju sporočila iz simbolnega zapisa, podaja svoje ideje, sodeluje v komunikaciji s Simbro, vzgojitelji in drugimi otroki.

METODE: pogovor, "branje" simbolov, lutkovna animacija

VSEBINA: Simbra pride k nam pogledat izdelani raziskovalni družabnik in ga preizkusi, se igra in preverja, kako stvari delujejo.

Ko pride do konca družabnika, je še vedno pri nas, pot ga ne pelje v deželo Tam Tam. Poskusi še enkrat. In še enkrat. Preizkuša različne možnosti na pobudo otrok (otroci mu predlagajo različne stvari, kako naj še poskusi). Kljub vsem poskusom, Simbri ne uspe priti v deželo Tam Tam. Kar malo razočaran oz. presenečen odide, a obljubi, da se drugi dan vrne in medtem razmisli (mi pa prav tako), kaj bi lahko bilo narobe, kaj bi lahko popravili v raziskovalnem družabniku, kaj manjka, da ne popelje Simbre v njegovo deželo.

Naslednji dan pa nas preseneti Mojca, ki nam na veliki plošči prinese veliikooooo pismo, ki ga je pri njej pustil kurir hitre pošte. Skupaj si ga ogledujemo in skušamo ugotoviti, kaj pomeni, kaj nam sporoča, za koga pravzaprav je in seveda od koga. Nič ne piše, vse je predstavljeno v obliki slik oz. simbolov.

Kar nekaj časa se trudimo in poskušamo razbrati sporočilo, potem pa ugotovimo, da sami ne bomo zmogli, da pa nam bi verjetno lahko pomagal Simbra, saj se pri njih v deželi sporazumevajo na tak način. Poleg tega je včeraj tako ali tako rekel, da pride danes zopet k nam.

Res ga gremo poiskat in mu pokažemo, kaj je prišlo, kaj smo dobili ... morda on kaj razume? Seveda je razumel, zelo hitro je razbral sporočilo in tudi, od koga je bilo:

*»Včeraj sem te skozi daljnogled opazoval,*

*kako si se v raziskovalnem družabniku igral.*

*Hitro sem ugotovil, da zelene mehkebe nisi naredil.«*

*Tvoj prijatelj iz dežele Tam Tam*

Pojasnil nam je, kaj posamezni simboli v sporočilu pomenijo in kako je razbral to sporočilo. Potem je moral oditi, nas pa je pustil z vprašanjem, kaj je to zelena mehkoča. Pa smo imeli zopet novo uganko pred seboj.





Anekdotski zapis:

»Branje« pisma/simbolov – ideje otrok:

- ✚ »Zaljubljen je v eno punco (Simbra).«
- ✚ »Ena je zaljubljena v Simbro in mu je poslala to pismo (ker je dan ljubljencev).«
- ✚ »Tole zgleda kot družabnik.«
- ✚ »Po slikah moramo razumet (iz slik moramo razbrati sporočilo), ker Simbra ne zna pisat.«
- ✚ »Ker so bile v pismu zvezde, je ena od Ribic povedala, da so zvezde v njihovi sobi, kjer počivajo in da to nekaj pomeni.«
- ✚ »Puščica pomeni nazaj, ker je tam kljukica.«
- ✚ »Pri flaši je NE (prekrižano).«
- ✚ »Obraz gleda čez daljnogled.«
- ✚ »To je njegov najljubši prijatelj iz dežele »Tam Tam.««
- ✚ »Onadva nista zaljubljena, ker ni srčka.«
- ✚ »Ker Simbra želi čimprej k prijatelju v deželo Tam Tam.«

- ✚ »To je oči od Simbre.«
- ✚ »Na plakatu sta Simbra in prijatelj.«
- ✚ »Ko gre Simbra skozi RD, postane zlat.«
- ✚ »Najbrž je na drugi strani načrt.«
- ✚ »Vsak živi v svoji deželi.«
- ✚ »Ko je sonce, se spremeni v zlatega, ko je luna, je pa vijoličen.«
- ✚ »Mogoče so to igre, ko rabiš s kroglico to delat (ker je to RD).«
- ✚ »To je žarnica.«
- ✚ »Mogoče prijatelj išče Simbro.«

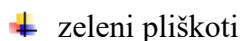
Prihod Simbre, ki nam »prebere« sporočilo:

*Včeraj sem te skozi daljnogled opazoval, kako si se v raziskovalnem družabniku igral.*

*Hitro sem ugotovil, da zelene mehkebe nisi naredil.*

Kaj je zelena mehkoeba?

- ✚ blago;
- ✚ zelena mehka pena (za spat);
- ✚ zelena barva;
- ✚ nekaj puhastega;
- ✚ trava;
- ✚ list;
- ✚ zmečkana flaša;
- ✚ nekaj moramo pobarvat;
- ✚ z napravo moramo stisnit flaše;
- ✚ z zelenim listjem moramo okrasit družabnik;
- ✚ vatko pobarvamo na zeleno;
- ✚ zelena mehkoeba je v deželi Tam Tam namesto trave (podobno travi);
- ✚ speštane slamice;
- ✚ zelene zapestnice;
- ✚ mah;
- ✚ papirnate brisačke pobarvamo na zeleno;
- ✚ speštamo zamaške;
- ✚ pobarvamo majico s črne na zeleno;
- ✚ zeleni copati;



---

## ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Simbolni zapisi prav vedno pritegnejo pozornost otrok in jih neverjetno motivirajo. Tudi tokrat je bilo tako in otroci so se že navadili, da nas simbolni zapisi spremljajo skozi celotno zgodbo s Simbro. Bili so zelo motivirani in so hoteli kar en čez drugega govoriti in podajati svoje ideje, kaj naj bi kaj pomenilo. Imeli so zelo dobre ideje in so razvozlali kar nekaj zapletenih simbolov oz. pomenov. Tudi ideje, kaj je zelena mehkoba, so bile zelo dobre in lahko predvidevamo, da nas bodo kaj hitro pripeljale do rešitve.

Vse skupaj se je zelo dobro odvijalo, ker ni bilo predolgo, bilo je dinamično in ravno prav vsega, Simbra je vstopil v pravem trenutku ... otroci so vse do konca obdržali koncentracijo in bili zelo motivirani ves čas.

### **Oddelek, starost otrok: Miškolini, 3-4 leta**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra potrebuje zeleno mehkobo - Kaj je to?

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj je mehko, kaj trdo?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *JEZIK*
- *DRUŽBA*

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Otroci sedijo v krogu in si podajajo muco nato plastično zeleno žogo (Kakšna je...?). Iz vreče vlečejo predmete, ki jih ne vidijo ampak samo tipajo (mehko - trdo). Med dejavnostjo pride

Simbra in otrokom pove, da išče zeleno mehko ... Vpraša jih, če so jo kje našli oz. če vedo kaj je to?

»Ali ste našli kaj, kar bi lahko bila zelena mehko?«

Igre za ločevanje med mehkim in trdim:

1. Otroci ob podajanju in božanju mucka občutijo mehko.
2. Podajajo si plastično, trdo žogo.
3. Tipajo predmete, ki so v vreči, ne da bi jih videli.
4. Igra vlog z mehko: zelena blazina, njihove mehke igrače, blago iz flisa – mehko.
5. Poslušanje pravljice, zakaj je sneg bel. Pogovarjamo se o pomladi, barvah, rožah, mehki, snegu in odnosih.



Anekdotski zapis

I: »Zeleno mehko bom šel kupit. Imamo veliko denarja doma.«

S: »Jaz imam nekaj zelenega.«

M: »Jaz imam, nekaj je trdo.«

S: »A lahko to vzameš dol z glave.« Prinese čebelo, ki ima na glavi zelene mehke lase. Ko so jo otroci videli, so rekli, da je to zelena mehko.

Ž: »Bonbon je mehek, je v ustih, kot zelena mehko.«



---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so do Simbre vedno zelo ljubeznivi, nežni, pripravljeni so mu pomagati. Vsebina je vedno vezana na vsebino odkrivanja oz. raziskovanja raziskovalnega vprašanja, ki pa je hkrati vezan še na otrokov čustveni svet in na njegovo videnje, doživljanje, izkušnje njegovega sveta oz. okolja.

**Oddelek, starost otrok: Maček Muri in Miškolini, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Gibalno uprizarjanje zelene mehkobe.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Simbra si želi plesati mehko — uprizarjanje mehkega gibanja:

1. Kako se gibljemo mehko? Kako s teboj zaplešem mehkobo?
2. Kakšno je mehko gibanje?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *GIBANJE*
- *UMETNOST*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Z otroki smo sprva poslušali glasbo, ki je imela dva različna ritma, različno melodiko in tempo. Glasba se je razlikovala po intenziteti, moči, dinamiki. Bila je nežna, tekoča, počasna, mehka —so rekli otroci. Nato smo poslušali hitrejšo, močnejšo glasbo, z odsekanim ritmom in močno intenziteto. Otroci so si pod to glasbo predstavljali travnik, sonce, baletko, rože, travo, netopirje, metuljčke in različne živali ( medved, volk, zajec).

Zaplesali so na obe glasbi. Na voljo so imeli različne rekvizite, s katerimi so se lahko gibalno izražali.

Nato je v igralnico vstopil Simbra in otroke vprašal, kaj počnejo. Otroci so mu hiteli razlagati, da plešejo na mehko in na trdo glasbo. Simbro je zanimalo, kakšen ples je to in jih spodbudil, da so zaplesali. Skupaj so plesali in se gibalno izražali ob dveh danih skladbah, ob katerih so bili pozorni na slušno razlikovanje in posledično spremembo ritma, intenziteto gibanja, hitrosti, ... Otroci so spreminjali smeri, nivoje, dodajali plesne elemente in izvajali naravne oblike gibanja (plazenje, kotaljenje, hoja po štirih, vrtenje, tek, hopsanje). Ko smo plesali na počasno, mehko glasbo sem imela občutek, da se je ustavil čas.



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so se v glasbo in ritem zelo vživeli, nekateri so resnično uprizarjali mehko gibanje, zaprli so oči in se predali glasbi ter gibu, ki jih je vodil v prostor. Na hitro, trdo glasbo, kot so rekli otroci, pa so se gibalno poskočno, težko, uporabljali so odsekane in trde gibe.

Zaključili smo z izražanjem občutkov ob različni glasbi, vsak otrok je povedal, kako se je ob dani glasbi počutil, kaj mu je bilo všeč in zakaj. Všeč jim je bila tako mehka kot trda glasba.



Nekaj več jih je sicer izrazilo željo po mehki glasbi, vendar večje razlike med vsečnostjo doživljanja in izražanja ene in druge vrste glasbe ni bilo.

Svoje doživljanje so izrazili še z likovnim ustvarjanjem. S svinčnikom so na eno stran narisali doživljanje mehkega gibanja ob mehki glasbi in obratno.

Otroci so se resnično predajali, natančno poslušali, izražali in občutili sebe, glasbo in drug drugega. V nekem trenutku so izgubili občutek za prostor in čas, prevevala jih je nežna svoboda.

### **Oddelek, starost otrok: Palčki, 2-3 leta**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

##### TUDI JAZ RASTEM

Pogovarjamo se o rasti semen, skrbi zanje, zato smo tematiko povezali tudi s posameznikom in njegovim doživljanjem sveta in življenja okoli sebe. Ves čas smo vsebine prepletali med seboj in s semenom, jih povezovali z vodo, zeleno mehko, v ospredje pa postavljali posameznika in njegovo bivanje.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kdo sem?
- Kako rastem?
- Kakšno je moje telo?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *GIBANJE*
- *NARAVA*
- *JEZIK*
- *DRUŽBA*
- *UMETNOST*
- *MATEMATIKA*
- *GIBANJE*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- VSAK OTROK IZDELA PLAKAT Z DELI SVOJEGA TELESA (obris telesa na plakat, odtis roke in noge, moj obraz);
- DELI TELESA — spoznavanje delov telesa, poimenovanje, prikazovanje, utrjevanje imen; deklamacija pesmi To sem jaz, Kako se biba premika, telovadba z žogicami po različnih delih telesa, ples z uporabo različnih delov telesa;
- TO SEM JAZ — spoznavanje sebe, svojih prijateljev, občutek pripadnosti skupini; socialne igre Kdo se skriva, kdo govori;
- S SVOJIM TELESOM TIPAM — čutna pot s semeni, plastiko, tipanje z rokami (predmeti v škatli), tipanje z ritko — različna podlaga
- S SVOJIM TELESOM VOHAM — vonj bučnih, pomarančnih, limoninih pešk, dodamo tudi jabolko (peške) — prepoznavanje, vonj, izdelava didaktičnih kart
- S SVOJIM TELESOM POSLUŠAM — z zatisnjenimi ušesi ne slišimo, poslušamo zvoke iz narave, jih poskušamo poimenovati, vpijemo, smo tiho — kdo najbolj vpije
- S SVOJIM TELESOM GLEDAM — spoznavamo, da vidimo z odprtimi očmi, prepoznavamo in poimenujemo cvetlice, rastline, semena na fotografijah
- S SVOJIM TELESOM OKUŠAM — JEZIK — kje imam jezik, telovadba z jezikom, okušanje različnih začimb (sol, sladkor, kakav) sladko, kislo, ...

**Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Ustvarjanje zvokov iz semen (mali glasbeni instrumenti in semena).

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kaj vse lahko počnemo s semeni?
- Kako ustvariti zvok iz semen?
- Kako ustvariti zvoke zelene mehkebe?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *JEZIK*
- *UMETNOST*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Z otroki smo ustvarjali ZVOKE ZELENE MEHKOBE:

- izbiranje semen
- preizkušanje semen
- souporaba z drugimi predmeti
- ustvarjanje malih inštrumentov, ropotulj
- poslušanje in proizvodnje zvokov semen

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Kako smo prišli do zvokov zelene mehkebe? Otroke sva s postopnimi in konkretnjšimi vprašanji spodbujali k razmišljanju, kako in kaj bi lahko še naredili iz semen? Otroci so različno odgovarjali. Najbolj pogost odgovor je bil, da bi ustvarili zeleno mehko za Simbro. Ker sem ugotovila, da je vprašanje resnično pretežno za njih, sem jim ponudila drugo pot raziskovanja oz. razmišljanja. Povedala sem jim, da si Simbra želi SLIŠATI ZELENO MEHKOBO, vendar, KAKO BOMO TO NAREDILI? Otroci so bili enotni : »Iz semen.« Z različnimi vprašanji, hipotezami, zamislimi otrok so ugotavljali, da zvok lahko naredimo tako, da ustvarimo ropotuljico iz semen. Povedali so mi, da potrebujemo lončke in semena ter s svojim gibanjem pokazali, da moramo telo, natančneje roko, tresti, jo gibati, da bo seme, ki je v lončku, lahko ropotalo. Prišli smo do ugotovitve, kako lahko iz semen naredimo zvok — tehnično, nato pa sva otrokom ponudili različna semena, zrna (fižol, grah, riževo zrno, zrno čičerike).

Otroci so si vsa zrna najprej ogledovali, opazovali, vonjali, tipali, okušali, nato sem jim ponovno postavila vprašanja, ki se navezujejo na področje MATEMATIKE in vzporedno NARAVE. Obe z Lili sva predvidevali, da bo vprašanje lahko, vendar sva ugotovili, da je bilo postavljeno vprašanje: »po čem se razlikujeta fižol in riževo zrno« za njih pretežno.

Podajal so najrazličnejše odgovore, ki niso najbolj ustrezali vprašanju. Po kar nekaj poskusih smo prišli do ugotovitve, da se razlikujejo po barvi in zelo dolgo smo morali razmišljati, da smo ugotovili, da se ločita tudi po velikosti. Nato smo jih še "potežkali" in ugotavljali težo med njima (katero zrno je težje oz. lažje). Ob tem vprašanju so si bili skoraj vsi odgovori enotni. Da smo ugotovili velikost, pa smo morali med seboj primerjati odraslo osebo in otroka ipd. Ž. je ugotovil, da se Lili in J. razlikujeta po velikosti. Vrnili smo se nazaj na vprašanje, po čem se razlikujeta fižol in riževo zrno? Po predhodni ugotovitvi so otroci prišli do odgovora, da je fižol večji in težji od riževega zrna.

Ob vsem tem se mi porajajo vprašanja, ki se tičejo osnov, baze samega razmišljanja. Lansko leto smo namreč veliko časa posvečali področju matematike, velikosti, oblikam, razlikam in podobnostim, a so imeli otroci kljub temu danes težave pri razlikovanju dveh stvari. V ta namen se bomo še bolj posvečali področju matematike tako v vsakdanji rabi kot na konkretnih in bolj abstraktnih primerih ter opazovali njihovo razmišljanje, da se bo vzročno posledično mišljenje otrok krepilo.

Po "matematičnih ugankah" so otroci pričeli ustvarjati, preizkušati inštrumente oz. glasbila (kot je rekla Gaja). Inštrumenti so proizvajali različne zvoke, zaradi različnih vrst semen (oblike, velikost; grah, fižol, čičerika, riž ... kot je rekel D.), da bomo lahko jutri Simbri uprizorili "koncert zelene mehkobe".

### **Oddelek, starost otrok: Sončki, 5-6 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovanje semen — pečemo s semeni.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

"Kaj in kako si lahko pripravimo obrok s semeni?"

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *GIBANJE*
- *JEZIK*
- *NARAVA*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

OTROK: sledi navodilom, aktivno sodeluje pri vseh postopkih priprave sladice po receptu, preizkusi nove okuse oz. kombinacijo okusov

METODE: pogovor, branje (recepta), izvajanje gospodinjskih opravil (priprava hrane)

VSEBINA: po dogovoru si pripravimo sladke pečene banane s sezamom (po receptu), s katerimi se tudi posladkamo



---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Z veseljem so sodelovali vsi otroci in vse, kar smo pripravili, so tudi poskusili nihče ni odklonil; večinoma so pripravljeno hrano pojedli. Veseli me, da otroci postajajo odprti za poizkušanje novih stvari in pri tem nimajo zadržkov.

**Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Današnja dejavnost bo predpriprava na likovno temo mehke in trde črte. Ugotoviti želim, kako otroci rišejo pajkovo mrežo. V naslednjih dneh bo dejavnost izvedena s ciljem, da otroci novo doživetje (nežna in ostra glasba) izrazijo v likovnem jeziku s primerno tehniko.

Simbra in njegov pajek v raziskovalnem družabniku.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kakšna je pajkova mreža? Jo znamo narisati?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *JEZIK*
- *UMETNOST*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

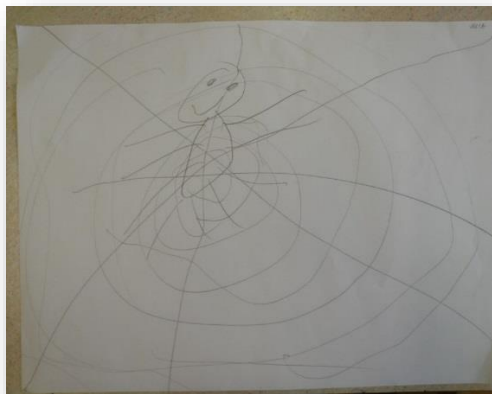
**Motivacija:** Simbra nas obiše v času igre in nekaj ima v roki. Podobno je zgoščenki. Na zgoščenki je slika zelenega pajka. Le kaj ima to Simbra? Vpraša nas, ali že vemo, kako narediti zeleno mehko in ali jo že delamo? Povemo, da jo delamo ves čas in mu pokažemo naše izdelke na kartonu — zelena mehko na papirju. Povemo mu tudi, da smo v petek naredili zeleno mehko kar v zraku s pajkovo mrežo.

Simbri je zelo žal, ker tega ni videl, saj nam danes želi povedati zgodbo o njegovem pajku, ki je živel v njegovem raziskovalnem družabniku. Ta pajek je bil prav poseben. Živel je namreč za zvočnikom in je imel zelo rad glasbo. Pletel je tako čudovite mreže, da jih Simbra ni nikoli

ometel. Včasih je spletel nežne mreže, včasih bolj ostre, grobe. Odvisno od vrste glasbe, ki jo je poslušal. Na zgoščenki je nekaj primerkov glasbe, ki jo je poslušal pajek. Simbra nam jo je posodil in nas povabil, da se ob poslušanju spremenimo v pajke in narišemo mreže.

Otroci se razporedijo po prostoru, dobijo papir A3 ter svinčnik. Zgoščenko vstavimo v računalnik in se dogovorimo, da bomo najprej poslušali le z zaprtimi očmi. Ko se Edita dotakne Mehurčka s čarobno paličico, se spremeni v pajka, ki plete prav posebne mrežice, odvisno od vrste glasbe.

Po dejavnosti dialoško preberemo slikanico *The very Busy Spider* (Eric Carle). Pri tem poudarimo samo mrežo, način, kako jo je spletel. Nato otroci doživijo še čutno/tipno izkušnjo s tipanjem reliefne pajkove mreže.





---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Z dejavnostjo bomo nadaljevali jutri, ko bodo otroci vlekli črte navpično s svinčnikom na vnaprej pripravljen delovni list na temo pajkov ter risali pajkove mreže po črtkani.

**Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra potrebuje zeleno mehko v raziskovalnem družabniku.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako jo narediti?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

– NARAVA

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

1. Skrb za rastline: zalivanje
2. Dodajanje rastlin v raziskovalni družabnik

Otroci bodo skozi dejavnost odkrivali, raziskovali in spoznavali ter primerjali živo in neživo naravo, odkrivali in primerjali spremembe v življenju pri sebi, pri drugih živih bitjih ter v neživi naravi.





**Oddelek, starost otrok: Sovice, 3-4 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovanje zelene mehkebe.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kaj in kje je zelena mehkeba?
- Kaj je zeleno? Kaj je trdo? Kaj je mehko?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *JEZIK*
- *MATEMATIKA*
- *UMETNOST*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Z otroki smo se lotili iskanja zelene mehkebe v igralnici. Ob tem smo se najprej spraševali, kaj vse je zeleno v igralnici. Predmete smo zbrali na kup in jih razvrstili na trde ter mehke.

*ZELENO:*

G: »List papirja, avto.«

A: »Žaba, krokodil, zmaj, brisača.«

U: »Lonček, flaška, hlače.«

T: »Žaba, laski.«

Z: »Hruška.«

*TRDO:*

T: »Flaška.«

A: »Lonček.«

A: »Krokodil.«

Z: »CD.«

*MEHKO:*

G: »Laski.«

Z: »Predpasnik.«

G: »Žaba.«

U: »Hlače.«

T: »Papir, list.«

In kaj bi lahko bila zelena mehkoča?

U: »Vrvice!«

Zelena mehkoča smo nato tudi narisali.





**Oddelek, starost otrok: Sončki, 5-6 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovanje semen in zelene mehkebe — sajenje semen (presajanje)

Iz semen želimo ustvariti zeleno mehko

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

»Kaj moramo narediti s semeni in kako, da bomo dobili zeleno mehko?«

»Kaj potrebujejo rastline za rast?«

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *GIBANJE*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

OTROK: sodeluje v pogovoru, samostojno seje semena po navodilih, skrbi za redno zalivanje, vsakodnevno opazuje rast

METODE: pogovor, praktično delo — sajenje in skrb za rast, opazovanje

VSEBINA: posejemo vsa prinesena semena v ustrezne posode, poskrbimo za kvalitetne pogoje ter vsakodnevno opazujemo napredek in rast. Vsak dan sta dežurna otroka zadolžena za zalivanje rastlin po potrebi



**Oddelek, starost otrok: Srčki, 4-5 let**

---

**IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM**

---

Z otroki smo pričeli zbirati zelene predmete — mehke in malo manj mehke.

---

**RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE**

---

Zelena mehkoba - kaj bi to lahko bilo?

---

**PODROČJE KURIKULUMA, CILJI**

---

- *NARAVA*
- *JEZIK*
- *MATEMATIKA*

- DRUŽBA
- UMETNOST
- GIBANJE

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- Zeleni predmeti — trdo, mehko.
- Naše telo — mehki in trdi deli.
- Risanje s svinčnikom.
- Barvanje niti.
- Zelena mehko preko semen.
- Knjige in semena (delo v skupinah).
- Semena — sejanje. Kaj potrebuje živo bitje za rast in razvoj?
- Dekoracija panojev in igralnice.
- Mini vrtički v plastenkah — sajenje po želji.



---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Simbra in vreča presenečenja — nekdo mu je nekaj podaril v vreči. Na otip smo ugotavljali, da je mehko, toda, ali je tudi zeleno. Na našo in njegovo žalost temu ni bilo tako. Kaj lahko storimo?



**Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

- Z otroki ustvarjamo zeleno mehko za Simbrin raziskovalni družabnik, ki ga potrebuje na poti v deželo TAMTAM.
- Spoznavanje semen.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kako bomo mi pripomogli k temu, da bo seme zraslo?
- Kako bomo ustvarili raziskovalni družabnik?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *DRUŽBA*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Urejanje vrtilčka in sejanje semen v lončke in korita/na prostem, prirejanje semen/igra LOTO SEMENA.

Otroci vsakodnevno prinašajo najrazličnejša semena. Semena opazujemo, jih spoznavamo, prirejamo, razvrščamo, poimenujemo, ugotavljamo razlike in podobnosti med njimi ter skrbimo za njihovo rast.

V torek bomo naša semena, če nam bo vreme dopuščalo, sejali na prostem. Sejali jih bomo v lončke oz. korita. Otroci bodo z lopatkami in grabljicami prečesali zemljico, jo okopali ter vanjo posejali semena oz. posadili kalčke, gomolje, čebulice.

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Rast rastlin vsakodnevno opazujemo in zanje skrbimo vsi.

**Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Ko smo z otroki dodobra spoznali in usvojili, kako rastejo in živijo rastline in nekatere živali, Simbro zanima, kako pridemo na svet mi – človek?

Razvoj, rast živih bitij, življenjski krog.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kako nastane življenje?
- Kako nastanemo mi?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *DRUŽBA*
- *MATEMATIKA*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Ko smo z otroki dodobra spoznali in usvojili, kako rastejo in živijo rastline in nekatere živali, Simbro zanima, kako pridemo na svet mi – ČLOVEK?

- Skozi dejavnost spoznavajo, da vsi, odrasli in otroci, pripadajo družbi in so pomembni.

Odgovore prepuščam otrokom in jim sledim ter izpeljujem, načrtujem iz njihovih odgovorov dalje.

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Danes sem otrokom postavila vprašanje v obliki uganke; kaj je to? Ni žival, ni rastlina in raste.

Otroci so dolgo ugotavljali, razmišljali, podajali hipoteze, se ob svojih hipotezah spraševali o vzrokih in posledicah, ko smo postopoma le prišli do ugotovitve, da rastemo tudi mi. Kdo smo mi? »Človeki«, je bil njihov odgovor. Razčlenili smo pojma človek in ljudje, se pomerili v



velikosti in poiskali odgovore na vprašanja, kako in zakaj mi lahko rastemo? V različnih ponujenih revijah so iskali vse, kar raste in živi.

V zbornici smo si ogledali dokumentarni film produkcije National Geographic" o tem, kako raste fižol, kako se razvije metulj in kako se v maminem trebuhu razvija in raste otrok. Tako so imeli otroci možnost videti razvoj rasti rastlin, živali in človeka. Največje navdušenje so pokazali ob življenju, nastanku metulja in človeka. Želeli so ga videti večkrat: »Še enkrat, še enkrat!«.

Jutri si bomo ponovno ogledali enega od dokumentarni filmov o rasti po izboru otrok, nato bodo svoje videnje in doživljanje še narisali. Naredili bomo tudi kolaž vsega, kar menijo, da raste.

**Oddelek, starost otrok: Žogice, 1-2 leti**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Rastline — buče v premajhnih lončkih — presajanje buč in kumar v večje posode.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Zakaj buče slabo rastejo?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

– NARAVA

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Ko so otroci opazovali rastline, so jih hoteli kar naprej zalivati, češ da jim manjka vode. Skupaj smo ugotavljali, da je bilo vode preveč in da jim najbrž manjka zemlje.

- opazovanje uvelih rastlin
- zalivanje (brez učinka)
- presajanje v večje lončke

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Kar nekaj otrok je prišlo do spoznanja, da rabijo rastline še vse kaj drugega kot samo vodo. Da jih moramo presaditi in postaviti na sonček oz. na svetlobo. Ker v prostoru nismo našli svetlobe, smo jih postavili na teraso. Ob stalnem spremljanju smo opazovali, če jim je zunaj dobro, a smo opazili, da se tudi tam ne počutijo najbolje.

Težko je verjeti, da že otroci mlajši od treh let vedo, da je najbrž kriv mraz, da je sončka premalo.

Ko so otroci zaključevali raziskovanje druge etape, je Simbra vsem staršem poslal pismo s prošnjo za pomoč pri ustvarjanju dežele »Tam Tam« – z izvirnimi plastičnimi cvetličnimi lončki, za rože tisočerih barv:

Dragi otroci, starši, babice, dedki ...

Pomlad se počasi že kaže v vsej svoji lepoti in barvitosti. Vsak dan se z otroki skupaj igramo na igrišču in prav lepo mi je v tako prijetni, pestri družbi. A vseeno, malo pa že pogrešam svojo deželo. Zato vesel bi bil, pa tudi otroci tako pravijo, da bi bilo lepo, ko bi njihovo igrišče krasile cvetlice tisočerih barv – prav tako kot pri nas v deželi Tam Tam.

V ta namen vas vabim k sodelovanju pri ustvarjanju izvirnih plastičnih cvetličnih lončkov, v katere posadite rožice po svoji izbiri.

Ustvarjanje in zbiranje bo potekalo do 10. maja, vaše čudovite izdelke pa si bom z veseljem ogledal po skupinah.

Pomladni pozdrav od Simbre.

Pismo je prejel tudi Simbra, in sicer od otrok:

PESEM ZA SIMBRO (Zvezdice)

Simbra naš prijatelj je in nas rad ima.

Jutri se dobimo in se skupaj poveselimo.

Skupaj bomo stopili

in ti pomagali v deželo Tam Tam.

Tam bo zabavno in veselo,

zato ostal boš tam.

Radi se te bomo spomnili

in te v mislih priklicali.

Mogoče kdaj se še srečamo

in skupaj kakšno rečemo.

## ZAKLJUČEK DRUGE ETAPE

---

Zaključni produkt: Z zeleno mehko (rastlinjem) okrašen raziskovalni družabnik (iz plastike).

Drugo etapo smo zaključili s povabilom Simbre na predstavitev različnih semen in rastlin (rastlinjak). Želel si je, da skupaj preizkusimo, kako so otroci skozi etapo ustvarjali zeleno mehko. Seveda so se otroci povabilu navdušeno odzvali ter na predstavitev, ki se je odvijala v sobi in je bila v ta namen pripravljena veličastno, v soju delujočih raziskovalnih družabnikov, obdanih z zeleno mehko, prinesli svoje izdelke in jih predstavili. Zadovoljni so bili s svojim delom, zelena mehka je bila ustvarjena, raziskovalni družabniki pa v svoji funkciji.

Simbra se ni in ni mogel načuditi temu, kaj vse lahko otroci izumijo. Ti so zadovoljni s svojim delom in z žarom v očeh so spremljali Simbro, ga usmerjali in vodili skozi posamezne dele raziskovalnega družabnika, dokler niso na tleh pred vrati zagledali razmetane slike — simbole.

»Le kaj je to?«, so se spraševali tako otroci kot Simbra. Čigave so slike? Kdo jih je pustil tukaj? S kakšnim namenom? Kaj nam sporočajo simboli na tleh pred vrati igralnice?

Simbra je otroke prosil, da mu pomagajo razvozlati sporočilo simbolov. Ali so povezani z deželo Tam Tam?

Hitro nam je bilo jasno, da smo se znašli še pred tretjo nalogo — s simboli/slikami si bomo morali pomagati, da se bodo vrata v deželo Tam Tam odprla.

Bo tokrat Simbri s pomočjo otrok končno uspelo?

Raziskovanje se nadaljuje.

## EVALVACIJA, REFLEKSIJA DRUGE ETAPE

---

V drugo etapo smo vstopili z namenom, da bi otroci razumeli in dojeli vpliv semen na naše življenje. Ker je seme kot izbrani material že samo po sebi zanimivo in omogoča različna odkritja ter daje veliko priložnosti za raziskovanje, tako v notranjem kot zunanem prostoru, je bilo raziskovanje zelene mehkode dobrodošlo in zanimivo.

**Starejši otroci** so se odkrivanja zelene mehkode lotili z iskanjem in prinašanjem različnih stvari, ki so jih asociirale na zeleno, na mehko: igrače, doma zašite zelene srčke, tepih, blazine idr. Ko so ugotovili, da takšna zelena mehko, ki jo iščejo in odkrivajo, ne bo oživila raziskovalnega družabnika, so pričeli z drugačnim načinom iskanja, reševanja izziva. V vrtec so pričeli prinašati »živo« zeleno mehko in v igralnicah pričeli graditi mini vrtičke. Nastajali so zeleni koticiki, pravi zeleni laboratoriji, ki so ponujali veliko priložnosti za raziskovanje in lastna preizkušanja, tako z zemljo kot s semeni. Opazovali so sestavo in barvo zemlje, ugotavljali in razmišljali, kako prepustna je, jo tipali in vonjali, oblikovali iz nje, jo tehtali ... Zanimalo jih je, kaj vse lahko vanjo posadijo in nastajale so prve zbirke semen, katerim so dodajali nova in nova. Semena so sejali v lončke in posodice z zemljo, jih zalivali, opazovali njihovo rast, razvoj plodov in se učili, kaj potrebuje živo bitje za rast in razvoj. Radovednost in želja po odkrivanju sta jih vodili v različne eksperimente: z namenom raziskati, kaj vse vpliva na rast rastlin, so le te postavljali na različna mesta — topla in svetla, v igralnico, na hodnik, ven, en lonček so položili v zaprto kartonsko škatlo, drugega pa v škatlo z izrezanim majhnim krogom, semena so posejali na mokro vato, v zemljo, brez vode idr. Dogajanje so vsakodnevno opazovali, postavljali domneve, komentirali in ugotavljali, kakšne spremembe so se zgodile. Opazovali so, katera semena vzklijejo prej, katera kasneje, kako uspevajo ob različnih pogojih, ugotavljali razlike, podobnosti, njihovo funkcijo ter si opazovano beležili. Opazovali so v krajših in daljših časovnih razmikih in na ta način spoznavali razvojni cikel rastline. Kako točne so bile njihove domneve, so preverjali v manjših skupinah ali na skupnih refleksijah. Z zanimanjem so si ogledovali in primerjali fotografije semen s pridelki, poimenovali so njihove posamezne dele in rastlino spoznali kot celoto. Nastanek novega življenja pri rastlinah so povezovali in ga primerjali z nastankom novega življenja pri ljudeh in živalih in ugotavljali, kako pomembno je seme za naše življenje. Zeleno mehko so iskali tudi v naravi, v umetnosti, gibanju... kasneje tudi skozi zgodovinski čas in prostor ter pravljice in mite. Obiskali so botanični vrt in vrtnarije, opazovali in spremljali delo vrtnarja, spoznavali njegov poklic, odkrivali in opazovali prebujanje narave in svoja doživetja ter opažanja izražali tudi skozi likovno, glasbeno, plesno umetnost in gibanje. Na vrtčevskem igrišču so uredili gredice —

zeliščne, sadne, zelenjavne, se med seboj povezovali, sodelovali, se dogovarjali, iskali različne možnosti in načine, kako ustvariti zeleno mehko. In skupaj držali pesti, da bi Simbri le uspelo odpotovati v deželo Tam Tam.

V pestrih in zanimivih učnih prostorih so se otroci skozi lastne izkušnje, ob aktivnem učenju, soočali s konkretnimi življenjskimi pogoji in potrebami rastlin, razumevanjem sprememb v njihovem razvoju in odkrivanjem, na kakšen način se prideluje hrana. Skozi različne dejavnosti, raziskovanje in odkrivanje so spoznali, da so semena osnova vsega, kar raste okrog nas, so nekaj, kar nam je dala narava. Brez hrane ni življenja in hrano potrebujemo vsi. Hrano si pridelamo iz semen, zato so semena vir življenja. S tem namenom smo etapo oz. dejavnosti vodili v smeri, da bi otroci naravo razumeli, imeli do nje spoštljiv odnos, razumeli vpetost človeka v njej in privzgojili dolžnost, da jo skupaj ohranimo.

**Mlajši otroci** so drugo etapo projekta pričeli z igrami v »zelenih laboratorijih« (igre z zemljo, raziskovanje njene teksture, igre s semeni, sejanje semen, sortiranje semen po enakosti, obliki, velikosti, urejanje vrčičkov, ustvarjanje mandal iz semen, ustvarjanje zelenih čarobnih napitkov – smoothijev, idr.). Interaktivno izobraževalno okolje, ki so ga oblikovale in opremile vzgojiteljice skupaj s starši, je otrokom ponujalo številne možnosti za radovednost, ustvarjanje z rokami, neposredne čutne zaznave idr. Spodbujalo je k petju pesmic o mehko, poslušanju zgodbic o zeleni mehko, semenih ter likovnim, glasbenim ali gibalnim uprizoritvam. Neposredno naravno učno okolje in ponujeni materiali so otroke spodbujali k igri in učenju, k odkrivanju procesa rasti, od semena do plodu – spoznavanju, kaj potrebujejo živa bitja za življenje.

**Strokovni delavci** smo v drugo etapo vstopili z namenom, da otrokom predstavimo vire življenja, seme kot vir nečesa novega, živega, raznobarnega. Da jim privzgojimo čut do lepega, skrb za lepoto narave. V ta namen smo se morali o rastlinah in naravnih zakonitostih dodatno podučiti, pregledovali smo literaturo, se medsebojno posvetovali in se učili drug od drugega. Rešitve smo iskali skupaj z otroki, predvsem iz svojih izkušenj vsakdanjega življenja, iskali smo pomoč pri starših pa tudi v širši okolici. Svoja znanja smo s pridom uporabili ne le v svojih matičnih skupinah, ampak tudi pri prehajanju v ostale igralnice. S prehajanjem smo otrokom razširili možnost izbire dejavnosti, možnost izbire odraslega ter možnost izbire sovrstnikov pri dejavnostih — glede na lastni interes, želje in potrebe otrok. Med prehajanjem iz igralnice v igralnico so se otroci seznanjali z novimi pristopi, drugačnim načinom dela, raznovrstnimi interakcijami in različnostjo komunikacijskih stilov. Velik poudarek smo

namenili opazovanju otrok, njihovemu ustvarjalnemu in učnemu procesu, njihovi domišljiji, reakcijam, dokumentiranju ter skupnemu interpretiranju, ki je bilo izhodišče za nadaljnje korake. Drugo etapo smo zaključili s spoznanjem, da je bila izbrana tema dovolj obširna, konkretna, raznolika in bogato interpretativna, da je nudila možnost številnih osebnih izkušenj, pomembnih za otroke — za konstruktivno reševanje izziva, za raziskovanje, odkrivanje in ustvarjanje tako med otroki kot nami zaposlenimi.

**Starši** so skozi celotno etapo izkazovali zanimanje in interes za to, kar počnemo. Dejavnosti in ažurni so bili skozi celotno etapo; prinašali so semena, različne rastline, literaturo. Sporočali so nam, da težko dojemajo, kaj vse lahko pripravimo iz materialov, s katerimi rokujemo in s tem otrokom na vizualen ali drug način predstavimo uporabnost oz. življenje, rast semen. Ob zaključku etape so se z veseljem odzvali na Simbrino povabilo in skupaj z otroki doma ustvarili unikatne izdelke, povezane z našo zgodbo — cvetlične lončke za rože tisočerih barv.

**Simbra** je skozi etapo spremljal vse dejavnosti, povezane z zeleno mehko, se aktivno vključeval v igre in postajal vse bolj in bolj vesel ... Že si je predstavljal, kako bo raziskovalni družabnik oživel, sam pa se bo lahko vrnil v svojo deželo.

Kaj pa Simbri za dokončno izdelavo raziskovalnega družabnika še manjka, sledi v nadaljevanju

...



## TRETJA ETAPA

---

### »VODA, VIR ŽIVLJENJA « - TRETJI ZAPLET

(APRIL – JUNIJ 2016)

---

*Kako nam simboli/slike lahko pomagajo, da bi se vrata v deželo Tam Tam odprla?*

Z zaključkom druge etape — predstavitevijo različnih semen in rastlin (rastlinjak) — smo vstopili v tretjo, zadnjo etapo. Simbra je ob zeleni mehrobi, ki so jo zanj ustvarili otroci in ki naj bi »oživel« raziskovalni družabnik, navdušeno poskakoval in si prepeval:

*»Raziskujem, se igram, da se vrnem v deželo Tam Tam.*

*Na zeleni mehrobi ležim, v deželo Tam Tam si želim«.*

A nič se ne zgodi, ker vira življenja ni, smo ugotovili. To smo ugotovili iz prejetega pisma, v katerem so bile sestavljanke in uganka za Simbro. Le kaj pomenijo te sestavljanke? Kaj simboli sporočajo Simbri? So slike povezane z deželo Tam Tam? Otroci so ugotavljali:

- D: »To so vodna vozila, ki plujejo po vodi.«
- V: »Vodo potrebujemo, to so vodna vozila, ki plujejo po morju, po vodi, vsi plujejo po vodi.«
- O: »Vse je povezano z vodo.«

Po korakih smo prišli do ugotovitve, da je vsem trem sestavljanke skupnega to, da plujejo po vodi in da za dokončanje raziskovalnega družabnika potrebujemo še VODO!!! Vprašanje, zakaj potrebuje Simbra vodo in kako jo vključiti v naš raziskovalni družabnik, da bo lahko odpotoval v deželo Tam Tam, nas je vodilo v nadaljnje raziskovanje.

## IZVAJANJE UČNIH CILJEV IN DEJAVNOSTI/AKTIVNOSTI

---

### *Kaj in kako smo delali, kako je potekalo učenje in kako smo etapo zaključili?*

Z vprašanjem, zakaj Simbra potrebuje vir življenja – vodo – v raziskovalnem družabniku, smo vstopili v tretjo in hkrati zadnjo etapo naše akcijsko-raziskovalne zgodbe. Skupni cilj zadnje etape v vseh skupinah je bil raziskati in odkriti, kako ustvariti družabni labirint, prostor, ki bo poleg medsebojnega druženja ponujal zabavno doživljanje, odkrivanje, ustvarjanje, preizkušanje, čutenje ... narave kot pomembnega dela našega življenjskega okolja. Z vso resnostjo in v želji, da bomo našli vir življenja in ga vključili v raziskovalni družabnik, smo se lotili iskanja odgovora na vprašanje in odkrivanja: kje vse se voda nahaja, kam gre, ko jo uporabimo, kako so jo uporabljali v preteklosti in koga vse je navdihovala, zakaj je voda vir življenja in kako lahko z vodo varčujemo?

Proces odkrivanja smo pričeli s pregledom otrokovih dosedanjih izkušenj in vedenj o vodi. **Starejši otroci** so ugotavljali kaj voda je, kje vse jo najdemo, zakaj jo potrebujemo, od kod prihaja ipd. Iskali so jo v igralnici, v naravi, jo tipali in opisovali, si jo ogledovali v različnih stanjih, raziskovali so njeno uporabnost, jo preizkušali in ugotavljali od kod pride, se pogovarjali o njenem kroženju in naredili vrsto poskusov z njo. Ustvarjali so prave ledenike, opazovali kapljice in druge pojavne oblike vode, kot so dež, sneg, toča, led, megla, oblak ... vse s ciljem dodati vir življenja v raziskovalni družabnik. Ta mora poleg medsebojnega druženja in zabavnega doživljanja ter elementov, ki vabijo k povezovanju, raziskovanju, ustvarjanju in odkrivanju novega, vsebovati tudi elemente narave, kot pomemben dela našega življenjskega okolja.

Prav tako so se nad igrami z vodo navdušili **mlajši otroci**. Še posebej, ko so se igralnice in hodniki spremenili v mehke poligone, v »zelene oaze«, v katerih so odkrivali mehko v gibanju, iskali nežne in glasne zvoke, plesali, likovno ustvarjali, se igrali in v dejavnostih resnično uživali.

## PRIMERI DEJAVNOSTI POSAMEZNIH ODDELKIH

---

*Skupni cilj tretje etape v vseh oddelkih je bil raziskati in odkriti, kako ustvariti družabni labirint, prostor, ki bo poleg medsebojnega druženja ponujal zabavno doživljanje, odkrivanje, ustvarjanje, preizkušanje, čutenje ... narave, kot pomembnega dela našega življenjskega okolja.*

Cilj so otroci uresničevali na različne, unikatne in svoje načine:

### Oddelek, starost otrok: Pikice, 1-2 leti

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Skupaj z otroki ustvariti družabni labirint, prostor, ki bo poleg medsebojnega druženja ponujal zabavno doživljanje, odkrivanje, ustvarjanje, preizkušanje, čutenje ... narave, kot pomemben del našega življenjskega okolja.

- Vplesti, dodati element vode v raziskovalni družabnik na način, da bo le-ta pravilno deloval.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako nam simboli/slike pomagajo, da bi se vrata v deželo Tam Tam odprla?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |         |   |
|---------|---|
| Gibanje | <ul style="list-style-type: none"><li>• Razvijanje koordinacije oziroma skladnost gibanja (koordinacija gibanja celega telesa, rok in nog), ravnotežje</li><li>• povezovanje gibanja z elementi časa, ritma in prostora</li><li>• razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike</li><li>• sproščeno izvajanje naravnih oblik gibanja (hoja, tek, skoki, poskoki, valjanje, plezanje, plazenje itn.)</li><li>• Razvijanje koordinacije oko roka</li></ul> |
| Jezik   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok se izraža s kretnjami in gibi telesa</li><li>• Otrok razvija zmožnost, odzivati se na neverbalno izražanje želj in predlogov drugih.</li></ul>  |

- Otrok razvija jezikovno zmožnost v različnih funkcijah in položajih ob vsakodnevnih dejavnostih in v različnih socialnih situacijah.
  - Razvijanje otroške kreativnosti, saj z različnimi elementi lahko otroci sestavijo domišljajske kreacije.
- Umetnost
- Spodbujanje radovednosti in veselja do umetniških dejavnosti, umetnosti in različnosti.
  - Spodbujanje doživljanja, izražanja in veselja do lepote.
- Družba
- Medsebojna pomoč, otrok sodeluje z drugimi, prispeva svoj delež pri iskanju rešitve in se zaradi tega čuti pomembnega.
- Narava
- Otrok odkriva in spoznava lastnosti vode in drugih tekočin, mivke in drugih snovi ter zmesi in jih med seboj primerja.
  - Otrok odkriva in spoznava, kako se snovi mešajo in kako se pri tem spreminjajo lastnosti.
  - Otrok odkriva in spoznava vodo v različnih pojavnih oblikah in spoznava izhlapevanje tekočin, taljenje snega in ledu ter zmrzovanje vode.
  - Otrok utrjuje vse, kar je doživel ob igri s semeni, zemljo, plastiko, vodo.
- Matematika
- Otrok zaznava prirejanje 1-1 in prireja 1-1.
  - Otrok spoznava odnos med vzrokom in posledico.
  - Otrok klasificira in razvršča.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- izdelava plakata o vodi (razvrščanje sličic z vsebino o vodi)
- likovno ustvarjanje z vodo in flomastri
- pregledovanje knjigic, slikanic, kartonk z vsebino o vodi
- slikanje s čajnimi vrečkami
- gubanje ladjic iz papirja, s pihanjem vanje jih premikamo po posodi napolnjeni z vodo
- igra na raziskovalnem družabniku – vključimo elemente vode – mlinčki, cevi
- prelivanje, pretakanje vode z žličkami, kapalkami, polnjenje in praznjenje posodic
- skrb za rastline – zalivanje

- slikanje z barvnimi ledenimi kockami
- slikanje z vodenimi barvicami



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Element vode je vedno izredno zanimiv medij za igro pri vseh otrocih, ne glede na njihovo starost.

Otroci so imeli preko dneva na razpolago različne posodice, žličke, kapalke, s katerimi so obogatili igro z vodo. Po svojih zmožnostih so sodelovali pri gradnji vodnih mlinčkov, z največjim veseljem pa nalili vodo v zalivalko in curek spustili po mlinu ter povzročili gibanje, vrtenje kolesa.

Voda je material, ki ga obožujejo prav vsi otroci, tako so pri aktivnostih, dejavnostih z vodo sodelovali prav vsi otroci, tudi tisti, ki jih je sicer težko motivirati za usmerjeno dejavnost.

Igre z vodo smo realizirali tudi na terasi in vrtčevskem igrišču. Pretakanje, prelivanje vode, gubanje ladjic in pihanje vanje v bazenu, otroci so se tudi kopali v bazenu, marsikateremu pa je pasal zgolj stik z vodo ali mešanje vode in peska, mivke.

**Oddelek, starost otrok: Ribice, 3-6 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Sličice / Simboli

Simbra je prišel v vrtec, da bi končno odšel v svojo deželo Tam Tam. Močno smo si želeli, da bi mu uspelo. Držali smo pesti, po tiho pošiljali želje in celo zamižali, da bi uspelo. Vendar Simbra je bil še vedno tu med nami. Nekaj nam očitno še manjka, da se ne pojavijo čarobna vrata, ki bi Simbro popeljala nazaj v njegovo deželo. Simbra nemočno odide, mi pa na stopnišču po njegovem odhodu najdemo ogromno novih sličic. Slednje so nas popeljale v novi svet raziskovanja.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Zakaj raziskovalni družabnik ne deluje?

Kaj pomenijo sličice, ki smo jih našli?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |            |  |
|------------|--|
| Jezik      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ob poslušanju in pripovedovanju pravljic ter drugih literarnih del razvija zmožnost domišljajske rabe jezika; spoznava moralno-etične dimenzije; s književno osebo se identificira ter doživlja književno dogajanje.</li><li>• Otrok razvija sposobnost domišljajskega sooblikovanja in doživljanja literarnega sveta (predvsem podobo književne osebe in dogajalnega prostora).</li><li>• Otrok se ustvarjalno izraža v jeziku.</li></ul> |
| Umetnost   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Negovanje, spodbujanje in razvijanje čutnega doživljanja z usmerjanjem povečane pozornosti v občutenje telesa, tipanje, opazovanje in poslušanje sebe ter izbranih virov iz okolja.</li></ul>  |
| Matematika | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok zaznava prirejanje 1-1 in prireja 1-1.</li><li>• Otrok se seznanja z verjetnostjo dogodkov in rabi izraze za opisovanje verjetnosti dogodka.</li></ul>   |

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

Nastavitev problema – raziskovalni družabnik ne deluje.

1. Simbra preizkuša raziskovalni družabnik

2. Nizanje hipotez

3. Risanje sličic



©Geo Images \* illustrationsOf.com/1100043





Anekdotski zapis

Sličice, ki smo jih našli pomenijo:

- »To je spomin.«
- »Narediti moramo ples po slikah.«
- »To je nova uganka.«
- »Sestavljanje je.«
- »Vse, kar je na slikah, moramo narediti.«
- »Po barvi spadajo slike skupaj.«
- »Vprašajmo Simbro, on bo vedel.«
- »Simbra nas je opazoval, kaj vse smo delali, ker so slike povezane z nami.«

Kako so sličice povezane z nami (izjave ene deklice):

- »Avto — Teja in Niko se v službo pripeljeta z avtom.«
- »Otroci — to smo mi.«
- »Oblak — danes so oblaki na nebu.«
- »Krokodil — imamo plastično igračo.«
- »Delfin — naš Matej ima plišastega delfina za spanje.«
- »Riba — mi smo ribice.«
- »Žaba — tudi to igračo imamo.«
- »Gasilec — mi smo bili pri gasilcih.«
- »Surf — Teja se je učila surfat.«

- »Rastlina — v raziskovalnem družabniku jih imamo.«
- »Hokej — Maks in Matej igrata hokej.«
- »Čistilci — mi smo po kosilu dežurni in počistimo jedilnico.«
- »Kuharji — mi velikokrat pečemo piškote v vrtcu.«
- »Zobje — obiskala nas je zobozdravnica.«
- »Kanu — »Hm, je kdo že vozil kanu?« Teja: »Jaz sem vozila kanu.«
- »Pingvin — lansko leto smo bili to za pusta.«
- »Reka — Ljubljanica je blizu vrtca.«
- »Smučar — veliko nas hodi na smučarski tečaj.«
- »Snežak — pozimi vedno delamo snežake.«
- »Deklica pije — mi veliko pijemo.«
- »Sonce — naša sosednja skupina so Sončki.«
- »Ladja — mi smo peljali z ladjo po Ljubljani.«
- »Most — tukaj blizu vrtca je most.«

---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Vstop v tretjo etapo smo sicer zelo težko popolnoma izvedli, saj se je voda pojavljala že v prejšnji etapi. Kljub temu smo otrokom želeli vodo približati, predstaviti kot najpomembnejši vir življenja za vse znane žive organizme.

Otroke smo s sličicami zelo motivirali in njihovo razmišljanje je bilo različno. V trenutku, ko so otroci zagledali sličice po stopnišču, so jih hiteli pobirat in na začetku je nad najdenim vladalo neizmerno navdušenje in hkrati zmeda.

#### **Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 4-5 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovanje različnih voda za lažje ustvarjanje raziskovalnega družabnika.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj vidim, zakaj? Kakšno je življenje na travniku na močvirnatih tleh?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |          |   |
|----------|---|
| Umetnost | <ul style="list-style-type: none"><li>• Razvijanje umetniške predstavljalnosti in domišljije z zamišljanjem in ustvarjanjem.</li><li>• Negovanje, spodbujanje in razvijanje čutnega doživljanja z usmerjanjem povečane pozornosti v občutenje telesa, tipanje, opazovanje in poslušanje sebe ter izbranih virov iz okolja.</li><li>• Negovanje in spodbujanje bogatega ter razgibanega odzivanja na notranji in zunanji svet.</li><li>• Uporaba in razvijanje spretnosti; spoznavanje, raziskovanje, eksperimentiranje z umetniškimi sredstvi (telesom, glasom, materiali, predmeti, instrumenti, tehnikami in tehnologijami) in njihovimi izraznimi lastnostmi.</li></ul>  |
| Narava   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok odkriva, spoznava in primerja živo in neživo naravo.</li><li>• Otrok odkriva, spoznava in primerja živa bitja, njihova okolja in sebe kot enega izmed njih.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava, da je življenje živih bitij odvisno od drugih bitij in od nežive narave.</li><li>• Otrok spoznava, da imajo živa bitja, predmeti in snovi v domišljijem svetu tudi lastnosti, ki jih v naravi nimajo.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava lastnosti vode in drugih tekočin, mivke in drugih snovi ter zmesi in jih med seboj primerja.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava, kako se snovi mešajo in kako se pri tem spreminjajo lastnosti.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava vodo v različnih pojavnih oblikah in spoznava izhlapevanje tekočin, taljenje snega in ledu ter zmrzovanje vode.</li></ul> |

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- Poskusi z vodo — obisk livade na barju in ogled naravnega okolja in močvirnatih tal, ogled potoka.
- Poskusi z vodo — kaj vse lahko z vodo pričaram?
- Kakšno je življenje na močvirnatih tleh, travniku, katere živali bivajo tam?
- Likovno izražanje videnega, doživetega.

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

**Oddelek, starost otrok: Palčki, 2-3 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra nam zastavi pomembno vprašanje: Kje vse je in zakaj uporabljamo vodo. Z otroki iščemo, preverjamo hipoteze, možne rešitve, otroci predlagajo.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kje vse in zakaj uporabljamo vodo?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Jezik
- Otrok podaja možne hipoteze, rešitve, se jezikovno izraža na izbrano temo.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Delo je potekalo v jutranjem krogu, kjer smo se z otroki pogovarjali, kje vse najdemo vodo, v kakšni obliki in zakaj jo uporabljamo. Otroci so seveda našli mnogo možnih rešitev, zato smo nadaljevali z uresničitvijo nekaterih. Otroci so si pri malici sami nalili vodo v skodelico, pozorni smo bili na umivanje rok pred in po obrokih, voda v vrču, ki nam služi za pitje, vodo, ki jo uporabljamo za zalivanje cvetlic in zelenjavnega vrtnička, voda v stekleničkah, ki jih otroci nosijo seboj v vrtec, ...

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Za otroke je bila vsebina zanimiva in vsak dan znova smo dodajali nove hipoteze, rešitve. Otroci so ozaveščali vodo, njen pomen in porabo. Bili so pozorni in drug drugega opozarjali na smotrno uporabo vode v kopalnici, na stranišču. Vodo so povezali z rekami, morjem ter oceani. V zimskem času smo že ustvarjali s snegom, tako da sopojav taljenja že poznali, prav tako so že poznali postopek priprave čaja z vročo vodo.

**Oddelki, starost otrok: Miškolini, 4-5 let, Maček Muri, 4-5 let, Palčki, 2-3 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Voda – tretja etapa

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

1. Kaj je voda?
2. Kje jo najdemo?
3. Zakaj jo potrebujemo?
4. Kaj vse veste o vodi?
5. Od kod prihaja voda?
6. Kako bi naredili ledenik?
7. Kako pokazati kroženje vode? Ali lahko to naredimo?
8. Od kod pride voda?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *MATEMATIKA*
- *DRUŽBA*
- *JEZIK*
- *GIBANJE*
- *UMETNOST*

TČD: ZNANOST, TEHNOLOGIJA, UMETNOST, DRUŽBA, ŠPORT

- Doživljanje in spoznavanje žive in nežive narave v njeni raznolikosti, povezanosti, stalnem spreminjanju in estetskih razsežnostih.
- razvijanje naklonjenega, spoštljivega in odgovornega odnosa do žive in nežive narave, spoznavanje snovi — VODE.
- Spoznavanje tehničnih predmetov in razvijanje spretnosti na področju tehnike in tehnologije, spodbujanje različnih pristopov k spoznavanju narave.
- Otrok odkriva, spoznava in primerja živo in neživo naravo.
- Otrok spoznava, kaj potrebuje sam in kaj druga živa bitja za življenje ter ohranjanje in krepitev zdravja. Otrok odkriva, da živa bitja iz okolja nekaj sprejemajo in v okolje nekaj oddajajo.
- Otrok odkriva, spoznava in primerja spremembe v življenju pri sebi, pri drugih živih bitjih ter v neživi naravi.
- Otrok spozna, da se živa bitja razmnožujejo, živijo in umrejo.
- Otrok odkriva in spoznava, da je življenje živih bitij odvisno od drugih bitij in od nežive narave.
- Otrok pridobiva izkušnje, kako sam in drugi ljudje vplivajo na naravo in kako lahko dejavno prispeva k varovanju in ohranjanju naravnega okolja.
- Otrok spoznava, da na njegovo zdravje vpliva okolje in on sam.
- Otrok pridobiva navade o negi telesa.
- Otrok odkriva in spoznava pojave na nebu ter spoznava vremenske pojave.
- Otrok si starosti ustrezno oblikuje predstavo o planetu Zemlja.
- Otrok spoznava, da ima urejanje prostora in lega predmetov določen namen.
- Otrok spoznava gibanje teles po zraku, v vodi in na kopnem.
- Otrok odkriva in spoznava lastnosti teles (predmetov).
- Otrok odkriva in spoznava lastnosti vode in drugih tekočin, mivke in drugih snovi ter zmesi in jih med seboj primerja.
- Otrok odkriva in spoznava, kako se snovi mešajo in kako se pri tem spreminjajo lastnosti.
- Otrok odkriva in spoznava vodo v različnih pojavnih oblikah in spoznava izhlapevanje tekočin, taljenje snega in ledu ter zmrzovanje vode.
- Otrok razlikuje pijače in pitno vodo od ostalih tekočin.
- Otrok odkriva lastnosti zraka.

- Otrok prepoznava in uporablja tehnične predmete in procese, spoznava njihov namen in pomen ter v igri ponazarja njihovo delovanje.
- Otrok se uri v različnih tehničnih opravilih in razvija tehnično ustvarjalnost.
- Otrok razvija predstavo o nastajanju odpadkov ter pomenu in možnostih predelave.
- Otrok spoznava delovni proces in razvija primeren odnos do dela in organizacijske sposobnosti.
- Otrok spoznava različne načine zbiranja, shranjevanja in prenosa informacij.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Didaktične enote – vsebine:

- viri: izvir, ledenik, potok, reka, mlaka (kot vir življenja, življenjsko okolje — botanični vrt), jezero (naravno, akumulacijsko), morje, ocean;
  - kroženje vode; atmosfera: oblaki, dež, dežne kapljice, snežinke, toča, rosa, pršič, voda na zemlji, izhlapevanje;
  - uporaba vode: voda in človek, šport, industrija, znanost (poskusi), tehnologija (vodovod, klima), energija (hidroelektrarne, mlini, žage), ekologija (gospodarstvo), gospodinjstvo (kuhanje, higiena, osebna higiena, higiena prostorov), skrb za vrt;
  - lastnosti vode: agregatna stanja (tekoče, plinasto: hlapi, para, izparevanje;, trdo: led, toča, leden dež; raztopine: skrivači v vodi, sol);
  - šport: plavanje, smučanje, skoki v vodo, veslanje, vaterpolo, podvodno plavanje, športni ribolov, drsanje, potapljanje, supanje, tek na smučeh, jadranje, kajtanje, surfanje;
  - voda za življenje: človek (poklici: vodovodar, potapljač, ribič, splavar, mlinar, gasilec, pralec avtomobilov), živali (voda kot življenjski prostor, vir življenja), rastline (vir življenja);
  - znanost: poskusi, laboratorijsko delo (plavalci, neplavalci, skrivači v vodi);
  - promet: splav, ladja, čoln, hidroplan ...;
  - energija — moč vode, hidroelektrarne, vodni pritisk;
1. *učno okolje*: livada, botanični vrt, igrišče, obrežje Gradaščice in Ljublanice, vodovod
  2. *notranji prostori*: igralnica, hiša eksperimentov, mestni muzej





---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so bili zelo vpeti v raziskovanje, odkrivanje in spoznavanje različnih virov življenja, ki bi omogočili Simbri vrnitev v deželo Tam Tam. Prav tako so se posvečali uporabi vode v raziskovalnem družabniku. Otroci so svoje ideje uresničevali tako, da smo jih preizkušali in ustvarjali raziskovalni družabnik za Simbro.

Naredili smo raziskovalni načrt, v katerega smo vključili različne postojanke z vodo. Uporabili smo veliko materiala, ki nam je bil v pomoč pri uresničevanju načrtov in dejavnosti z vodo. Tako smo izdelali vodni laboratorij, kjer smo pretakali vodo po različnih ceveh, izvajali različne poskuse z vodo, preverjali gostoto vode, mešali tekočine, izdelovali milne mehurčke, umetniško ustvarjali z vodo, prebirali različno literaturo, ki opisuje vire življenja, prepevali pesmice o potočkih, izvajali glasbene pravljice na temo vode, si ogledali različne dokumentarne filme o vodi in še in še.

Spoznavali smo nove pojme v povezavi z vodo, se preizkušali v vodnih športih, se umetniško izražali, ponazarjali gibanje vode, reke, potočka, morja ...

Ponazarjali smo zvoke, ki jih ustvarja voda, izdelovali glasbene instrumente, ki ponazarjajo zvok vode in uprizorili vodni koncert. Ogledali smo si različna okolja in biotope, kjer se nahajajo različna vodovja ( botanični, vrt, barje, livada, mestno jedro, Rakitna).

Otroci so bili zelo zavzeti v vseh zgoraj opisanih dejavnostih. Predvsem so komaj čakali, da se odpre raziskovalni družabnik in se preizkusijo v vseh igrah, ki smo jih skozi celo leto raziskovali in ustvarjali v našem raziskovalnem družabniku za Simbro. Seveda so nestrpno pričakovali tudi njegov odhod v deželo Tam Tam.

Zelo navdušeni so predvsem nad igrami z vodo, pri katerih preizkušajo svoje sposobnosti in spretnosti rokovanja z vodnimi črpalkami, pretakanja vode iz ene cevi v drugo, izdelovanja in izvajanja poskusov z vodo, izdelovanja milnih mehurčkov...

Zelo so navdušeni nad žlebom in koritom z vodo, kjer spoznavajo in preizkušajo različne nivoje vodne gladine, preizkušajo mehanizme črpalke in njeno delovanje, ob tem krepijo svoje vzročno posledično mišljenje, kognicijo, sodelovanje drug z drugim ter iščejo svoje rešitve pri nastanku problema, izziva, ki ga srečajo na svoji poti raziskovanja in pri igri z vodo.

### **Oddelek, starost otrok: Sončki, 5-6 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovanje vode kot vira življenja.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

»Kako se reagira voda v interakciji z drugimi snovmi in kakšne so njene lastnosti?«

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |            |   |
|------------|---|
| Gibanje    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike.</li></ul>   |
| Narava     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok odkriva in spoznava lastnosti vode.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava, kako se snovi mešajo in kako se pri tem spreminjajo lastnosti.</li><li>• Otrok spoznava vodo, njen pomen (funkcijo) in vlogo v življenju človeka (voda kot vir življenja).</li></ul> |
| Matematika | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.</li><li>• Otrok preverja smiselnost dobljene rešitve problema.</li></ul>   |

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Preko igre in različnih poskusov raziskujemo vodo in njene lastnosti.

Kemijski poskusi z vodo (kapljanje na različne podlage/snovi):

OTROK: se igra z vodo, preizkuša svoje ideje, išče in preverja nove možnosti;

METODE: igra, pogovor, praktično delo;

VSEBINA: otroci s kapalkami kapljajo kapljice vode na različne snovi in podlage (papir, karton, steklo, plastika, les, sladkor, moka, olje ...) in ugotavljajo, kaj se zgodi ter preverjajo svoje napovedi.

### **Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 4-5 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Življenje v vodi.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kakšno je življenje v vodi?

Ali človek lahko živi v vodi? Zakaj ne?

Kako bi prikazali življenje v vodi?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Narava

- Otrok odkriva, spoznava in primerja živo in neživo naravo.
- Otrok odkriva, da živa bitja iz okolja nekaj sprejemajo in v okolje nekaj oddajajo.
- Otrok spozna, da se živa bitja razmnožujejo, živijo in umrejo.
- Otrok odkriva in spoznava lastnosti vode in drugih tekočin, mivke in drugih snovi ter zmesi in jih med seboj primerja.
- Otrok odkriva in spoznava vodo v različnih pojavnih oblikah in spoznava izhlapevanje tekočin, taljenje snega in ledu ter zmrzovanje vode.

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Raziskovanje življenja v mlaki /ogled mlake v botaničnem vrtu.

Spoznavanje lastnosti različnega vodovja. Pridobivanje neposrednih izkušenj iz naravnega okolja.

**Oddelek, starost otrok: Miškolini, 3- 4leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Nadaljevanje eksperimentov z vodo.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj plava in kaj potone? (plastični materiali in neplastični materiali)

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *NARAVA*
- *GIBANJE*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Pogovarjali, odkrivali in spoznavali smo VODO. Od kod sploh dobimo vodo, od kod prihaja voda? Kaj vse lahko z njo počnemo, kaj pa bi se zgodilo brez nje? Razvil se je kar temeljit pogovor oz. raziskovanje ter vzročno-posledično razmišljanje o vodi in materialih v njej. V nadaljevanju je Simbra otroke vprašal, če tudi oni plavajo in kako? Otroci so mu hiteli pripovedovati, da plavajo z rokavčki, plavutjo, obroči ... Simbra je nato želel izvedeti zakaj potrebujejo te pripomočke in vsi so mu odgovarjali, da zato, da ne potonejo. Sledilo je raziskovanje in postavljanje hipotez; kaj vse bi lahko v igralnici plavalo, oz. potonilo, kakšen material? Otroci so začeli nositi različne materiale (od plastike, stekla, kovine, lesa, papirja...), katerih plovnost smo nato preizkušali v vodi. Najprej so otroci podali svoje hipoteze (plava plastika, plava les plava, kovina se potopi, papir se potopi), nato pa svoje napovedi preverjali s poizkusi v vodi.

---

## ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so preverjali, preizkušali, prinašali različen material in opazovali, komentirali, kaj se z danim materialom v vodi zgodi. Glede na rezultat poizkusa smo dane hipoteze otrok ovrgli oz. potrdili. Poizkusi z vodo so postali raziskovalna igra za otroke, v kateri so neizmerno uživali, material preizkušali, pretakali, potapljali, prinašali in opazovali ter ob tem ugotavljali, kaj se z izbranimi materiali zgodi. Nastala je spontana igra otrok, ki je trajala vse dopoldne. Otroci so ob igri z vodo pokazali velik interes, zanimanje in vztrajnost. Sledila je skupna refleksija dejavnosti. Z otroki smo preverjali, kaj vse plava (kateri material) in zakaj potone.

**Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Dežela Tam Tam — likovna dejavnost.

---

### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kakšna je Simbrina dežela Tam Tam? Odgovore poiščemo v naši domišljiji in likovnem jeziku.

---

### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Umetnost
- Spodbujanje radovednosti in veselja do umetniških dejavnosti, umetnosti in različnosti.
  - Razvijanje umetniške predstavljalnosti in domišljije z zamišljanjem in ustvarjanjem.
  - Otrok odtiskuje z obarvanimi prsti in pečatnikom.

---

### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Simbra ima v deželi Tamtam gotovo veliko prijateljev. Verjetno so mu podobni, zato bomo Simbro in prijatelje upodobili z odtiskovanjem. V ta namen izdelamo pečatnik (v podobi Simbre) iz krompirja ali iz pene. Prijatelje upodobimo z odtiskovanjem naših prstov. Kasneje,

ko se barva posuši, s flumastri narišemo še obraze, roke, zeleno mehko, cevi, vir življenja – vodo. Vsak po svojih zamislih in predstavah.



**Oddelek, starost otrok: Žogice, 1-2 leti**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Ustvarjanje dežja – dež in dežne kapljice.

Ropotulje z različno vsebino.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako lahko z inštrumenti ustvarimo dež?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Umetnost

- Razvijanje umetniške predstavljalnosti in domišljije z zamišljanjem in ustvarjanjem.
- Razvijanje sposobnosti izražanja istih doživetij v različnih umetniških jezikih, plesnem, dramskem, likovnem, glasbenem, filmskem idr.

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Ustvarjanje zvočne slike dež z različnimi malimi inštrumenti (večkrat).

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Nekaj otrok je takoj vedelo kaj želiva in začeli so ustvarjati različne ritme z različnimi inštrumenti. Nekaj otrok pa je posnemalo ostale. Največ otrok je uporabilo platenke, vendar so bili izvirni tudi z večjimi bobni, majhni bobni pa so jim služili bolj za "razbijanje" kot za pravi ritmični vzorec.

**Oddelek, starost otrok: Žogice, 1-2 leti**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Ples vode — Glasbena podlaga Vltava.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako s telesom prikazati ples — gibanje vode, reke?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Umetnost
- Negovanje in spodbujanje bogatega ter razgibanega odzivanja na notranji in zunanji svet.
  - Razvijanje sposobnosti izražanja istih doživetij v različnih umetniških jezikih, plesnem.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- plesno gibanje s samim telesom
- ples z rutkami

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Skladba Vltava je otroke spodbudila h gibanju, vendar pa je bil pravi namen in cilj dosežen šele, ko so otroci v roke dobili rutke. Deček, ki se običajno umakne, je zelo veselo in zbrano migal in upodabljal vodo oz. njeno gibanje. Dve deklici pa sta ves čas oponašali druga drugo, en čas je bila ena vodilna, nato spet druga, izmenjava je trajala dlje časa.



**Oddelek, starost otrok: Zvezdice, 3-4 leta**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Plastične cevi in potovanje frnikol, vode.

Preizkušanje vodnega labirinta.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

- Kako se voda pretaka?

- Kako uporabimo odpadni material?

- Kako potuje voda?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *JEZIK*
- *UMETNOST*
- *DRUŽBA*
- *NARAVA*

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Skupaj z otroki smo izdelali nov raziskovalni družabnik, ki smo ga tudi preizkušali. Iz odpadnega otroškega kolesa smo naredili pravi raziskovalnik, po katerem so napeljane plastične cevi, pvc cevi, in drugo. Skozi odprtine so spuščali frnikole in male kroglice. Dodali smo tudi vodo, ki je tekla iz ene strani na drugo. Otroci so v poizkusih uživali, predvsem zato, ker je bila zraven tudi tekočina.

Dejavnosti smo popestrili tudi s pretakanjem vode in mešanjem tekočin.

**Oddelek, starost otrok: Miškolini, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Vremenske spremembe oziroma vremenski pojavi.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kaj je mavrica? Ali jo lahko naredimo?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Jezik

- Otrok v vsakdanji komunikaciji posluša jezik in je vključen v komunikacijske procese z otroki in odraslimi (neverbalna in verbalna komunikacija, kultura komunikacije, stili komunikacije, vpljudnost).
- Ob poslušanju in pripovedovanju pravljic ter drugih literarnih del razvija zmožnost domišljajske rabe jezika; spoznava moralno-etične dimenzije; s književno osebo se identificira ter doživlja književno dogajanje.
- Otrok doživlja in spoznava verbalno komunikacijo kot vir ugodja, zabave in reševanja problemov.
- Otrok razvija sposobnost miselnega in čustvenega sodelovanja v literarnem svetu.
- Otrok spoznava besedo, knjigo kot vir informacij.
- Otrok ob knjigi doživlja ugodje, veselje, zabavo, povezuje estetsko in fizično ugodje ter pridobiva pozitivni odnos do literature.

Umetnost

- Spodbujanje radovednosti in veselja do umetniških dejavnosti, umetnosti in različnosti.
- Spodbujanje doživljanja, izražanja in veselja do lepote.
- Razvijanje umetniške predstavljalnosti in domišljije z zamišljanjem in ustvarjanjem.
- Spodbujanje splošne ustvarjalnosti pri pripravi, organizaciji in uporabi sredstev in prostora.

- Družba
- Otrok spozna, da morajo vsi ljudje v določeni družbi pomagati in sodelovati, da bi lahko ta delovala ter omogočila preživetje, dobro počutje in udobje.
  - Otrok ima možnost razvijati sposobnosti in načine za vzpostavljanje, vzdrževanje in uživanje v prijateljskih odnosih z enim ali več otroki (kar vključuje reševanje problemov, pogajanje in dogovarjanje, razumevanje in sprejemanje stališč, vedenja in občutij drugih, menjavanje vlog, vljudnost v medsebojnem komuniciranju itn.).
- Narava
- Otrok odkriva, spozna in primerja živo in neživo naravo.
  - Otrok odkriva in spozna pojave na nebu ter spozna vremenske pojave.
  - Otrok si starosti ustrezno oblikuje predstavo o planetu Zemlja.
  - Otrok razvija predstavo o tem, kdaj se je kaj zgodilo in o zaporedju dogodkov.
  - Otrok odkriva in spozna lastnosti vode in drugih tekočin, mivke in drugih snovi ter zmesi in jih med seboj primerja.
  - Otrok odkriva in spozna vodo v različnih pojavnih oblikah in spozna izhlapevanje tekočin, taljenje snega in ledu ter zmrzovanje vode.
  - Otrok se uri v različnih tehničnih opravilih in razvija tehnično ustvarjalnost.
- Matematika
- Otrok spozna odnos med vzrokom in posledico.
  - Otrok se seznanja z verjetnostjo dogodkov in rabi izraze za opisovanje verjetnosti dogodka.
  - Otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Padavine — mavrica (Zgodbica Urše Kreml: Čarobna mavrica)

- Kdaj nastane mavrica?
- Kako nastane mavrica?
- Ali jo lahko naredimo? Pregled knjižnega kotička — literature, ki jo imamo pripravljeno v ta namen. Kaj potrebujemo?

Naredimo si mavrico — poizkus.

Otroci poslušajo zgodbico *Čarobna mavrica*.

Pogovor o vsebini pravljice (socialni moment) — mavrica. Kaj je mavrica?

Raziskovanje, iskanje po knjigah, kako narediti mavrico. Izvedba poizkusa: naredimo mavrico. Skupaj z otroki naredimo poizkus.

Slikanje po zgodbici (mokra na mokro — akvarel).

Strupena voda — Zaradi česa nastane. Kako nastane?

Gibalno uprizorimo peščeni vihar in peščeni dež.

Nadaljujemo z delom v parih. Otroci s prikazovanjem gibanja masirajo svojega prijateljčka in obratno. Pri tem se zelo umirijo, sprostijo in povezujejo.

---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Po počitnicah je bilo treba poskrbeti za rastlinice, ki so bile precej ovenele, in pogledati, kaj se je zgodilo z zasajenimi rastlinami. Zrastlo je drevesce iz koščice avokada, ki smo ga primerjali s kostanjem Krištofom majhnim in pri tem opazili, da ima poškodovane liste. Zraslo pa je še eno majhno kostanjevo drevesce, ki smo ga našli po tem, ko smo že odkrili drevo Krištofa. Med tem se je razvila debata o vodi, in sicer o tem, kdo jo potrebuje in kdo živi ob in v vodi.

**Oddelek, starost otrok: Miškolini, 4-5 leta**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Voda — vir življenja.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Ali je voda v naši okolici? Kakšna? Zakaj?

Kakšno je življenje v določenem vodovju?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Narava
- Otrok odkriva, spozna in primerja živo in neživo naravo.
  - Otrok odkriva, spozna in primerja živa bitja, njihova okolja in sebe kot enega izmed njih.
  - Otrok spozna, kaj potrebuje sam in druga živa bitja za življenje ter ohranjanje in krepitev zdravja.
  - Otrok odkriva, da živa bitja iz okolja nekaj sprejemajo in v okolje nekaj oddajajo.
  - Otrok spozna, da se živa bitja razmnožujejo, živijo in umrejo.
  - Otrok pridobiva izkušnje, kako sam in drugi ljudje vplivajo na naravo in kako lahko dejavno prispeva k varovanju in ohranjanju naravnega okolja.
  - Otrok odkriva in spozna lastnosti vode in drugih tekočin, mivke in drugih snovi ter zmesi in jih med seboj primerja.
  - Otrok odkriva in spozna vodo v različnih pojavnih oblikah in spozna izhlapevanje tekočin, taljenje snega in ledu ter zmrzovanje vode.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Voda, vodovje v Trnovem — spoznavanje voda v našem okolju in življenja v vodi ter ob njej.

1. Zakaj in za koga je voda vir življenja?
  - Didaktična igra: Kdo potrebuje vodo — podaj naprej
2. Kje je voda? Kje jo najdemo?
  - Opazovalni sprehod: Katera voda je v Trnovem in kje je?

Na vprašanje, kje je voda, so nanizali stvari in predmete, ki so jim blizu: v pipi, na stranišču, v cevi, v kozarcu, v bazenu, v tušu, v luži, na oblaku, v morju, reki, ...

Na tej točki, otroke povprašam o reki.

Otroci poznajo, opazijo reko Ljubljanico. Odgovora na vprašanje, ali v Trnovem še kje teče voda, se ne spomnijo.

Odpravimo se na raziskovalni pohod Vode v Trnovem: Gradaščica, Ljublanica.

Gradaščica: najpomembnejše za otroke je, da gre voda tja dol, da teče. Pa nima nog. Ali se reče, da se kotali?

Opazijo račko, ki plava proti toku. Opazijo tudi, da jo zmoti kupček usedlin v vodi. Kako se obdrži na vodi? Kako potopi glavo in si ureja perje? Nekaj jo srbi.

Zelo dolgo opazujejo urejanje, košnjo nabrežja rečice.

Pritoka Gradaščice in Ljubljanice ne moremo opazovati zaradi gradbišča. Otroci se ponovno razporedijo po klopici in opazujejo reko, račke, ptičke, ladjico, ki pripluje mimo, ...



---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Nekaj otrok ve, da je voda vir življenja in zakaj.

Kdo in kdaj potrebuje vodo za življenje in rast?. Dejavnost sem izvedla z didaktično igro *Podaj stvar, ki potrebuje vodo*. Hitro je prišlo do zmede in igro sem izpeljala tako, da smo razdelili stvari na rastline in živali. Pojavili so se tudi predmeti, ki potrebujejo vodo, da lahko plavajo. Ker se je pri pojmu sadje nekaterim zatikalo oz. se niso želeli izpostaviti, sem jih motivirala tako, da smo vsako rastlino ali kasneje žival zlogovali. Didaktično igro zlogovanja se večkrat igramo. Pri tej dejavnosti zelo radi in intenzivno sodelujejo vsi otroci, nekateri nadgrajujejo nalogo, preštevajo število zlogov in iščejo predmet oz. stvar z več zlogi.

**Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovanje vode kot vir življenja. Raziskujemo, kako vključiti vodo v raziskovalni družabnik, kaj vse lahko z njo delamo ...

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

»Kako vključiti vodo v raziskovalni družabnik? Na kakšne načine vse se lahko z njo igramo in jo raziskujemo?«

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |            |   |
|------------|---|
| Narava     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok odkriva in spozna lastnosti vode.</li><li>• Otrok odkriva in spozna, kako se snovi mešajo in kako se pri tem spreminjajo lastnosti.</li><li>• Otrok odkriva in spozna vodo v različnih pojavnih oblikah in spozna izhlapevanje tekočin, taljenje snega in ledu ter zmrzovanje vode.</li><li>• Otrok spozna vodo, njen pomen (funkcijo) in vlogo v življenju človeka (voda kot vir življenja).</li></ul> |
| Matematika | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.</li><li>• Otrok preverja smiselnost dobljene rešitve problema.</li></ul>   |

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Poizkusi (fizikalni in kemijski), igra z vodo:

OTROK: se igra z vodo, preizkuša svoje ideje, išče in preverja nove možnosti

METODE: igra, pogovor, praktično delo

VSEBINA: otroci imajo na razpolago različne pripomočke za raziskovanje in igre z vodo (plastenke, lončke, cevi, lijake, brizge, kapalke ...), s katerimi sami prosto rokujejo, skupaj pa delamo tudi različne fizikalne in kemijske poizkuse, s katerimi otroci spoznavajo lastnosti in funkcijo vode (plovnost, kroženje vode, mešanje snovi z vodo, kako pride do dežja ...)



### 1. Mešanje snovi z vodo:

- voda in mleko: napovedo, da se bosta zmešala in se res; mleko je svetlejšje barve, bolj ima okus po vodi
- voda in olje: napovedo, da bo šlo olje gor, voda bo bolj mastna; drži, olje plava na vodi

M: »Če damo najprej olje in potem vodo, bo olje ostalo na dnu.« Hipotezo preverimo in ugotovimo, da olje v obeh primerih plava na vodi.

T: »Voda je olje potisnila gor.« Ugotovimo, da je voda gostejša od olja, zato olje plava na vodi.

Zmešali smo še:

- mleko in olje: predvidevamo, da se bo zgodilo enako kot pri vodi in olju, in ugotovitev potrdili
- voda in sladkor/sol: predvidevamo, da se sladkor in sol stopita v vodi. Ugotovimo, da to drži, vendar ne takoj, šele po nekaj minutah
- voda in milo: predvidevamo, da se bosta zmešala, nastali bodo mehurčki bodo
- voda in tuš barve:

G: »Barva pada dol.«

Poznamo tri osnovne barve: rumeno, rdečo in modro, če jih mešamo, dobimo vse ostale barve.

### 2. Kako pada dež:

P: »Voda izhlapeva v nebo, v oblake in potem dežuje.«

### 3. Plovnost:

Kaj plava na vodi – predvidevanja otrok:

- drobni plastični predmeti: JA
- kovinska kroglica: NE
- voščenska: JA/NE
- škarje: NE (potopile so se, ker so težke)
- barvica: plava, ker je iz lesa
- zavit bonbon: NE

- lasna sponka: JA/NE, ker je kovinska

- ogrlica iz perlic: JA/NE

- košček papirja: JA

- domina: JA

---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so zelo dobro predvidevali, saj imajo že izkušnje. Ugotavljam, da določene stvari sicer razumejo oz. vedo, le povedati (izraziti) se ne znajo.

Pri plovnosti upoštevajo en kriterij, po katerem presojujejo, ali bo stvar plavala ali ne, ne pa še po dveh istočasno.

Dejavnost, ki smo jo izvedli je Super, otroci bi namreč še in še preizkušali in vsakokrat znova se čudijo in navdušujejo nad ugotovitvami in nad videnim.

#### **Oddelek, starost otrok: Palčki, 2-3 leta**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra razpiše tečaj za najlepši cvetlični lonček, ki ga otroci pripravijo doma s pomočjo staršev.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako nastane najlepši lonček?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Jezik

- Otrok razvija jezikovno zmožnost v različnih funkcijah ob vsakodnevnih dejavnostih.

---

#### DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Natečaj za najlepši cvetlični lonček.

Staršem smo posredovali e-pošto, v kateri smo jih obvestili o natečaju, ki ga je razpisal Simbra. Simbra pa je otrokom razložil, za kakšen natečaj pravzaprav gre. Otroci so sodelovali v natečaju tako, da so Simbri v vrtec prinesli okrašen cvetlični lonček, ki ga bomo kasneje uporabili za okrasitev našega raziskovalnega družabnika na vrtčevskem igrišču.

---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Sprva so bili tako otroci kot njihovi starši zelo zadržani za udeležbo na natečaju, kar me niti ni tako presenetilo. Po nekaj dneh je deklica P. prva prinesla lepo okrašen cvetlični lonček, od katerega se ni in ni mogla ločiti. Simbra je bil nad njim navdušen, zato ji je tudi čestital in jo pred vsemi otroki pohvalil. Popoldan sem se staršem zahvalila za udeležbo in kreativno ustvarjanje ter jim na kratko opisala, kako ponosna in vesela je bila deklica, ko ji je Simbra čestital. Tako so naši cvetlični lončki pričeli kar deževati. Otroci kar niso mogli skriti navdušenja nad Simbro, ki jim je za vsak prinesen lonček čestital, ostale pa spodbudil, da jih še prinesejo. Kasneje bomo skupaj z otroki lončke odnesli na vrtčevsko igrišče, na zato namenjeno cvetlično polico.

#### **Oddelek, starost otrok: Metuljčki, 4-5 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Zaključek projekta – Rože iz plastenk in izdelovanje metuljev.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

»Ojoj, kaj pa je to?!«, se je Simbra spraševal, ko je pred seboj zagledal velika vrata. Bila so prav posebna, drugačna. Dolgo je razmišljal in raziskoval, na koncu pa le našel rešitev. Voda je raziskovalnemu družabniku vlila življenje in s tem Simbro končno popeljala v deželo Tam Tam.

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- *UMETNOST*: Razvijanje ustvarjalnosti in specifičnih umetniških sposobnosti. Spodbujanje splošne ustvarjalnosti pri pripravi, organizaciji in uporabi sredstev in prostora. Negovanje in razvijanje individualnih ustvarjalnih potencialov v fazah doživljanja, zamišljanja, izražanja, komuniciranja in uveljavljanja na področju umetniških dejavnosti.
- *JEZIK*: Otrok doživlja in spoznava verbalno komunikacijo kot vir ugodja, zabave in reševanja problemov. Otrok v vsakdanji komunikaciji posluša jezik in je vključen v komunikacijske procese z otroki in odraslimi (neverbalna in verbalna komunikacija, kultura komunikacije, stili komunikacije, vljudnost).
- *GIBANJE*: Razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike. Uporaba in razvijanje spretnosti; spoznavanje, raziskovanje, eksperimentiranje z umetniškimi sredstvi (telesom, glasom, materiali, predmeti, instrumenti, tehnikami in tehnologijami) in njihovimi izraznimi lastnostmi.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

V tem tednu so se dejavnosti za zaključek projekta odvijale skozi cel teden: vodni kanal, napajalnik, kapljalnik, fontana.

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Izhodišče današnje dejavnosti je bil zaključek letošnjega projekta, in sicer ureditev vhoda. Glede na to, da plezalke niso nič zrasle in je bilo vreme zelo neugodno, sem se domislila da bi iz zgornjih in spodnjih delov plastenk izrezovala cvetove, otroci pa bi jih barvali. Uporabili bi zelene zamaške za navoj in rumene za notranjost cveta. Pri sami dejavnosti, ki se je odvijala več dni, sem se morala pripraviti doma, tako da sem rože samo narezala, otroci pa so jih barvali. Nekaj sem jih doma pobarvala s sprejem, otroci pa so nanесли dodatke. Za dejavnost sem uporabila granitne barve, ki se zelo dolgo sušijo, imajo pa lep efekt, potem pa sem uporabila barve za steklo, ki so se na plastiko dobro prijele. Pisane cvetove sem nalepila na zelen plastičen trak. Z njimi sva z Bojano okrasili vhod. Pri tem nama otroci niso mogli pomagati. Izredno inovativen je bil Filip, ki je ustvaril paleta pisanih cvetov. Ob dejavnosti sem z otroki utrjevala barve, izmišljali pa smo si tudi imena za rože: pisanka, rdečika, marjetica, belica, zelenica,

modro nebo, dišečka. Mislila sem, da bi cvetove nadišavila s parfumom, da bi še bolj privabljali otroke, starše in goste.

Dodatek k analizi: Presenečena sem bila, da je bilo po enem tednu zelo malo uničenih, odtrganih rožic. Enkrat tedensko jih bomo z otroki popravili, zalili plezalke na vhodih, predvsem pa poskrbeli, da bodo zalite tudi rožice iz cvetličnega natečaja. Otroci sami skrbijo za rože, natočijo vodo in se sprehodijo po igrišču. Rože radi zalivajo predvsem fantje.

Za namen zaključka oz. razstave smo izvedli še eno dejavnost, ki so jo otroci v večji meri opravili sami. Izbrali so si barve, jih nanесли na papir, še prej pa so si nataknili rokavice, s čimer so imeli več dela kot z nanašanjem barv. Otroci so pred dejavnostjo dobili nekaj navodil, in sicer da izberejo tri do štiri barve, da lahko barve razmažejo s prstom (zato rokavice), ali pa barve pustijo tako kot so jih nanесли in samo prazno polovico lista položijo na barvno ter pritisnejo skupaj. Nastali so izredno zanimivi izdelki, tisti z razmazano barvo so bili ravno tako lepi kot tisti, ki jih niso pomešali. S pomešanimi barvami so nastale temnejše slike, ostale pa so bile čiste. Čisto vsi otroci so v svojem izdelku prepoznali metulja, nekateri pa so videli tudi: polža, ptico, planet, pecivo, torto, obleko. Z dejavnostjo nismo utrjevali posebnih spretnosti ali fine motorike, barve smo tudi sicer že večkrat utrjevali. Razmišljala sem, ali naj barve nekoliko redčim z vodo, pa jih po premisleku nisem. Glavna dejavnost se je začela šele, ko smo skupaj razstavljali izdelke po igralnici in zbornici. Počasi bomo zaključili z vodo, saj nas čaka zaključek projekta, z igro z vodo pa bomo nadaljevali ponovno po zaključku, celo poletje.

#### **Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

S pomočjo staršev in vzgojiteljev je Simbra postavil raziskovalni družabnik na igrišču vrtca.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako ustvariti raziskovalni družabnik na igrišču?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Gibanje

- Razvijanje koordinacije oziroma skladnost gibanja (koordinacija gibanja celega telesa, rok in nog), ravnotežje.

- Iskanje lastne poti pri reševanju gibalnih problemov.
  - Spoznavanje pomena sodelovanja v igralni skupini, medsebojne pomoči in "športnega obnašanja".
  - Spoznavanje osnovnih varnostnih ukrepov, ki so potrebni pri izvajanju gibalnih dejavnosti, ter ozaveščanje skrbi za lastno varnost in varnost drugih.
- Umetnost
- Negovanje, spodbujanje in razvijanje čutnega doživljanja z usmerjanjem povečane pozornosti v občutenje telesa, tipanje, opazovanje in poslušanje sebe ter izbranih virov iz okolja.
- Družba
- Otrok spoznava, da morajo vsi ljudje v določeni družbi pomagati in sodelovati, da bi lahko ta delovala ter omogočila preživetje, dobro počutje in udobje.
  - Otrok spoznava, da vsi, odrasli in otroci, pripadajo družbi in so pomembni.
  - Otrok se seznanja z varnim vedenjem in se nauči živeti in ravnati varno v različnih okoljih: doma, v prometu, v vrtcu, v prostem času, pri igri, športu, obiskih v galerijah, družabnih srečanjih, zabavah itn.
  - Otrok ima možnost čustvenega in socialnega navezovanja stikov z lutko.
- Narava
- Otrok odkriva različna gibanja glede na trajanje in glede na hitrost.
  - Otrok spoznava, kaj gibanje povzroči in kaj gibanje vzdržuje.
  - Otrok prepoznava in uporablja tehnične predmete in procese, spoznava njihov namen in pomen ter v igri ponazarja njihovo delovanje.
  - Otrok se uri v različnih tehničnih opravilih in razvija tehnično ustvarjalnost.
  - Otrok spoznava delovni proces in razvija primeren odnos do dela in organizacijske sposobnosti.
- Matematika
- Otrok spoznava prostor, njegove meje, zunanost, notranost.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

**Raziskovalni družabnik na igrišču** — Ker v prostorih vrtca ni bilo možno izdelati/ustvariti dovolj velikega raziskovalnega družabnika, ki bi vseboval vse tri "materiale" (plastika, zelena mehka, vir življenja), se je Simbra skupaj z otroki odločil, da ga bomo zgradili zunaj na igrišču.

---

ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Za postavitev raziskovalnega družabnika na igrišču smo prosili za pomoč starše iz vseh skupin, ki so na popoldanskih delavnicah po postajah postavljali dele raziskovalnega družabnika. Po postavitvi so otroci postopoma spoznavali posamezne postaje, pravila na postajah in uporabo pripomočkov.

Posamezne postaje:

- labirint
- spuščanje žogic po ceveh s pomočjo škripca
- pretakanje vode s pomočjo vodnih črpalk — horizontalno
- pretakanje vode s pomočjo vodne črpalke — vertikalno
- plezalna stena
- tematske hišice v svinjski vasi
- vodni mlin

Poleg tega so v tem času nastajali vrtički in gredice, kamor smo posadili iz semen vzgojene rastline po posameznih oddelkih.

Starši so doma z otroki izdelali samosvoj cvetlični lonček. Vse smo razstavili ob vrtčevski ograji.

**Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Priprava na odhod Simbre.



---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako deluje raziskovalni družabnik? Kakšne so njegove naloge? Kako jih rešiti?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |         |   |
|---------|---|
| Gibanje | <ul style="list-style-type: none"><li>• Razvijanje koordinacije oziroma skladnost gibanja (koordinacija gibanja celega telesa, rok in nog), ravnotežje.</li><li>• Razvijanje prstne spretnosti oziroma t. i. fine motorike.</li><li>• Razvijanje moči, natančnosti, hitrosti in gibljivosti, vztrajnosti.</li><li>• Iskanje lastne poti pri reševanju gibalnih problemov.</li></ul>   |
| Družba  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok spoznava, da vsi, odrasli in otroci, pripadajo družbi in so pomembni.</li><li>• Otrok ima možnost razvijati sposobnosti in načine za vzpostavljanje, vzdrževanje in uživanje v prijateljskih odnosih z enim ali več otroki (kar vključuje reševanje problemov, pogajanje in dogovarjanje, razumevanje in sprejemanje stališč, vedenja in občutij drugih, menjavanje vlog, vpljudnost v medsebojnem komuniciranju itn.).</li></ul>   |
| Narava  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok odkriva, spoznava in primerja živo in neživo naravo.</li><li>• Otrok spoznava, da imajo živa bitja, predmeti in snovi v domišljjskem svetu tudi lastnosti, ki jih v naravi nimajo.</li><li>• Otrok spoznava, da ima urejanje prostora in lega predmetov določen namen.</li><li>• Otrok odkriva različna gibanja glede na trajanje in glede na hitrost.</li><li>• Otrok razvija predstavo o tem, kdaj se je kaj zgodilo in o zaporedju dogodkov.</li><li>• Otrok spoznava, kaj gibanje povzroči in kaj gibanje vzdržuje.</li><li>• Otrok spoznava gibanje teles po zraku in v vodi in kopnem.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava lastnosti teles (predmetov).</li><li>• Otrok odkriva in spoznava lastnosti vode in drugih tekočin, mivke in drugih snovi ter zmesi in jih med seboj primerja.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava, kako se snovi mešajo in kako se pri tem spreminjajo lastnosti.</li><li>• Otrok razlikuje pijače in pitno vodo od ostalih tekočin.</li><li>• Otrok odkriva in spoznava lastnosti zvoka, njegovo nastajanje in potovanje.</li></ul> |

- Otrok odkriva in spozna lastnosti svetlobe: širjenje, odbijanje, sence, barve in izvor svetlobe.
- Otrok se uri v različnih tehničnih opravilih in razvija tehnično ustvarjalnost.
- Otrok razvija predstavo o nastajanju odpadkov ter pomenu in možnostih predelave.
- Otrok spozna različne načine zbiranja, shranjevanja in prenosa informacij.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Igra in raziskovanje v raziskovalnem družabniku ter priprava na jutrišnji zaključek s Simbro in starši.

Simbra se pripravlja na odhod v deželo Tam Tam. Skupaj z otroki preverjamo in raziskujemo postojanke v raziskovalnem družabniku, če vse deluje in na kakšen način deluje. Tako bodo lahko Simbri pomagali raziskati in opraviti naloge v raziskovalnem družabniku, da bo lahko končno odšel v deželo Tam Tam.

Postojanke raziskovalnega družabnika

1. postaja: spuščanje žogic po ceveh in raziskovanje oz. reševanje problema, kako ravnati s škripcem? Kaj je to?
2. postaja: vodna črpalka. Kako deluje vodna črpalka? Zakaj imamo vodno črpalko? Kam odteka voda?
3. postaja: Čutna pot
4. postaja: Hoja v labirintu. Kako bom našel pot / izhod iz labirinta?
5. postaja: Plezalna stena. Gibalno reševanje problemov, ki jih srečamo na poti, urjenje motoričnih spretnosti.
6. postaja: Žleb in korito s črpalkami. Spuščanje ladjic in igra z vodo. Kako dobimo vodo v žleb? Zakaj potrebujem vodno črpalko? Kako vodna črpalka deluje? Opazovanje vode.
7. postaja: Hišice: zvočna hišica, vodni laboratorij, hišica z žogicami, slikarski atelje, hišica zelene mehkode, hišica poskusov.

**Oddelek, starost otrok: Maček Muri, 4-5 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Slovo od Simbre

Raziskovalni družabnik je narejen. Simbra želi domov. Pogreša deželo Tam Tam.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kako bo Simbra odšel v deželo Tam Tam?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- DRUŽBA
- NARAVA

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Analiza odhoda:

Otroci so bili že več dni v pričakovanju odhoda Simbre. Pred njegovim odhodom so podoživljali celo leto. Naredili smo kratko analizo celega leta, in sicer »Kaj mi je bilo s Simbro najbolj všeč raziskovati, se igrati, odkrivati...?«

Otrokom je zelo všeč igra s cevmi, potujočimi žogicami in vodo.

Vodne črpalke jih navdušujejo. Tam se zadržujejo največ časa.

Prav tako jim velik izziv predstavlja plezalna stena, kjer premagujejo gibalne ovire in preizkušajo svoje spretnosti. Všeč jim je igra s semeni, v spominu jim je ostala tudi zelena mehkoča. V hišici z zeleno mehkočo se prav tako nadvse radi igrajo, sadijo, zalivajo, skrbijo za rastline.

Najbolj pa uživajo, se zabavajo in preizkušajo v vodnem laboratoriju.

Otroci so Simbri razkazali vse postojanke raziskovalnega družabnika, mu o njih pripovedovali in mu pokazali, kako se v njih igra.

Ko je Simbra preizkusil vse postaje, je bil zelo zadovoljen in pripravljen na odhod domov. Vendar še ni našel pravih vrat v deželo Tam Tam.

Tako smo nekega dne na igrišču opazili in slišali čudne zvoke in opazili veliko dima. Tudi Simbra je prišel pogledat, kaj se dogaja. Dim, mehurčki in zvoki so ga spominjali na dom. Vstopil je skozi vrata in ni ga bilo več nazaj.

Slišali smo le še njegov glas: »O pa sem končno doma v deželi Tam Tam. Mami zelo sem te pogrešal.« Mama pa je odgovorila nazaj: »Vesela sem, da si prišel domov, le kje si se potepal!?!«

Naslednji dan smo dobili Simbrino pismo, v katerem se nam je zahvalil za ustvarjanje raziskovalnega družabnika in nam zaželel lepo poletje. Tako smo se ponovno spomnili nanj. Vsi ga nosimo v našem srčku in pogrešali ga bomo.

Otroci so svoja doživetja izrazili skozi likovno umetnost.

---

#### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Odziv otrok: otroci so bili vzhičeni, veseli, kar vriskali so od navdušenja. Prav tako so se med seboj objemali in vzklikali: »Simbra adijo; srečno pot!«, ter se med seboj spraševali oz.si potrjevali, da je Simbra odšel v deželo Tam Tam.

#### **Oddelek, starost otrok: Mehurčki, 4-5 let**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Raziskovalni družabnik je narejen, toda Simbra do sedaj še ni našel vrat v deželo Tam Tam.

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kje so vrata v deželo Tamtam?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |        |   |
|--------|---|
| Družba | <ul style="list-style-type: none"><li>Otrok spoznava, da morajo vsi ljudje v določeni družbi pomagati in sodelovati, da bi lahko ta delovala ter omogočila preživetje, dobro počutje in udobje.</li></ul> |
| Narava | <ul style="list-style-type: none"><li>Otrok spoznava delovni proces in razvija primeren odnos do dela in organizacijske sposobnosti.</li></ul>  |

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Odhod Simbre v deželo Tam Tam.

Vsi oddelki na predšolski stopnji se zberemo na igrišču, kjer se naenkrat oglasi nekakšna skrivnostna glasba in nato Simbrin glas. Simbra hodi po raziskovalnem družabniku in išče vrata v deželo Tam Tam, ko opazi nekaj čudnega, pokonci stoječega in rahlo premikajočega se. Bilo je podobno valju. Simbra gre proti valju in kar naenkrat se začne močno kaditi (bel dim) okrog tega prostora. Simbra gre v valj, zasliši se čudna glasba in Simbrin glas pove, da že vidi deželo Tam Tam in zagledal je »oooooooo« tudi svojo mamo. Takoj zatem se začno iz tega prostora v zrak dvigovati nešteti milni mehurčki. Simbra je končno našel vrata in prispel v svoj dom.

**Oddelek, starost otrok: Sončki, 5-6 let**

---

IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Simbra se počasi poslavlja.

---

RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

»Bo Simbri s pomočjo raziskovalnega družabnika končno uspelo oditi v deželo Tam Tam?«

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

Umetnost

- Negovanje in spodbujanje bogatega ter razgibanega odzivanja na notranji in zunanji svet.
- Spodbujanje domišljije.

Družba

- Vživljanje otroka v lutko.

---

AKTIVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE IN  
METOD TER ANEKDOTSKI ZAPIS (PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

- OTROK: aktivno sodeluje v komunikaciji z lutko, se vživlja v lutko, skupaj z njo ponovi in ozavešča vse, kar smo letos skupaj raziskovali in delali
- METODE: lutkovna animacija, pogovor
- VSEBINA: Simbra nas preseneti na igrišču (Karunova) in povabi, da z njim poiščemo vrata v raziskovalnem družabniku, ki bi ga popeljale v deželo Tam Tam. Skupaj gremo skozi vse postaje in na koncu še zaplešemo tri plese (plastika, zelena mehkoba in voda). Ker nismo našli nikakršnih vrat, se Simbra domisli, da gremo pogledat še na Kolezijsko, saj imajo tam na igrišču tudi raziskovalni družabnik. Morda je tu polovica in tam druga polovica in bo šele z združitvijo obeh lahko odšel v svojo deželo. Dogovorimo se, da gremo naslednji dan skupaj pogledat še tja.

### **Oddelek, starost otrok: Pikice in ostali jaslični oddelki , 1-3 leta**

---

#### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Odhod Simbre v deželo Tam Tam:

- preizkušanje delovanja raziskovalnega družabnika
- pregled vseh dejavnosti preko šolskega leta po posameznih etapah
- odhod Simbre v deželo Tam Tam (najdemo vrata, vhod)

---

#### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Če smo pravilno sestavili oz. zgradili raziskovalni družabnik, ali bo vse skupaj delovalo, se bodo vrata odprla v deželo Tam Tam?

---

#### PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- |          |   |
|----------|---|
| Jezik    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Otrok se izraža s kretnjami in gibi telesa.</li><li>• Otrok razvija zmožnost odzivati se na neverbalno izražanje želja in predlogov drugih.</li><li>• Otrok doživlja in spoznava verbalno komunikacijo kot vir ugodja, zabave in reševanja problemov.</li></ul> |
| Umetnost | <ul style="list-style-type: none"><li>• Spodbujanje doživljanja, izražanja in veselja do lepote.</li></ul>  |

- Uporaba in razvijanje spretnosti; spoznavanje, raziskovanje, eksperimentiranje z umetniškimi sredstvi (telesom, glasom, materiali, predmeti, instrumenti, tehnikami in tehnologijami) in njihovimi izraznimi lastnostmi.
  - Spodbujanje splošne ustvarjalnosti pri pripravi, organizaciji in uporabi sredstev in prostora.
- Družba
- Medsebojna pomoč, otrok sodeluje z drugimi, prispeva svoj delež pri iskanju rešitve in se zaradi tega čuti pomembnega.
- Narava
- Otrok utrjuje vse, kar je doživel ob igri s semeni, zemljo, plastiko, vodo.
- Matematika
- Otrok rabi imena za števila.
  - Otrok zaznava prirejanje 1-1 in prireja 1-1.
  - Otrok klasificira in razvršča.
  - Otrok spoznava, utrjuje pojme velik, majhen.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

*Scenarij – zaključek projekta Simbra, 9. 6. 2016 (jaslični oddelki)*

Na vrtčevski terasi bodo postavljene štiri mize, na vsaki mizi bo material (izdelki), ki smo ga potrebovali za izvajanje določene etape preko šolskega leta.

Pikice: prva etapa; plastika

Copatki: druga etapa; zemlja

Gosenice: druga etapa; seme

Levčki: tretja etapa; voda

Simbra : »Pozdravljeni otroci, ja kaj pa delate, zopet ustvarjate in raziskujete?« (otroci ga pridejo pozdravit, pobožat, objeti, popeljejo ga čez teraso.)

Simbra: »Otroci, imam eno željo, s seboj v deželo Tam Tam bi rad odnesel rožico in skupaj z vami bi jo danes posejal, bi mi pomagali?«

Otroci: »Ja, seveda, bomo,...«

*Skupaj gremo preko vseh etap.*

Pikice: «Simbra, se še spomniš, kako smo se igrali s plastiko, koliko zanimivih stvari smo naredili iz plastenk, poglej ...»«, pokažejo ropotuljice, peščene ure, plastične lončke,...

Simbra: »Oooo seveda se spomnim in ravno en tak, lepo okrašen lonček mi bo danes prišel prav, da posadim rožico, ga lahko vzamem?«

Pikice: »Izvoli Simbra.«

Simbra: »No, sedaj pa potrebujem zemljo, le kje jo bom dobil?!«

Copatki: »Kar k nam Simbra, kar k nam, mi jo imamo veliko in ti jo z veseljem podarimo za en plastičen lonček!«

Simbra: «Hvala otroci, kako ste prijazni. Bi mi mogoče lahko nekdo z lopatko naložil zemljo v lonček?«

Copatki: »Seveda ti bomo pomagali, izvoli.«

Simbra: »Lonček imam, v njem je zemlja, kaj pa sedaj«

Gosenice: »Simbra še po seme pridi k nam, pridi pridi, katere rožice bi pa posadil?«

Simbra: »Hm, ja, kaj imam pa na izbiro?«

Gosenice: «Gerbere, potonke, ....«

Simbra: »Kar gerbere bom posejal.«

Gosenice: »Izvoli, ti bomo pomagali. Sedaj moram pa še malo zemlje potresti čez, kar k Copatkom stopi, ti bodo dali še malo zemlje.«

Simbra: »Hvala otroci, zelo ste prijazni.«

*Simbra gre do Copatkov in tam dobi še malo zemlje.*

Simbra: »Tako, sedaj imam pa vse, hvala za pomoč.«

Levčki: «Joj, Simbra, si pozabil, da potrebuješ še vir življenja – vodo, da bodo tvoja semena vzkalila in rasla?«

Simbra: »Saj res, še dobro, da ste me spomnili, sem že rahlo neučakan in se že zelo veselim, da vidim svoje domače, pa sem pozabil, da moram rožice še zaliti.«



Levčki: »Nič hudega, zato smo tukaj mi, da te spomnimo in ti pomagamo, samo upamo, da boš v deželi Tam Tam lepo skrbel za rožice, tako kot smo ti mi pokazali.«

Simbra: »Seveda bom, še lepše in bolj pisane bodo kot doslej.«

Simbra: »Pridite otroci, se gremo poigrati na raziskovalni družabnik!«

*Otroci sledijo Simbri, ki si ves čas prepeva pesmico: RINGA RAJA*

Ringa ringa raja,

Simbra pa prihaja,

zaneslo ga je k nam,

z dežele Tamtamtam.

Simbra se z otroci igra, skriva v grahovem šotoru, preizkuša flipper, v glasbenih hišicah zaigra na ksilofon, bobne, palčke in še marsikaj. Spusti ladjico po potočku in se zaigra v čutni hiški ... ampak kaj najde v čutni hiški ... vhod v deželo Tamtam.

V tem času se zasliši glasba Bedricha Smetane, Vltava; vzgojiteljice pa v času, ko se Simbra sprehaja po igrišču/raziskovalnem družabniku, dajo otrokom na roke, v roke, na trakove narezane plastične vrečke za smeti, zelene in modre barve. Ob glasbi otroci in Simbra zaplešejo ples zelene mehke.

Ko glasba zamre, se Simbra poslovil od otrok.

Simbra: »Dragi otroci, pogrešal vas bom in vem, da me boste tudi vi pogrešali. Vas mogoče pridem še kdaj obiskati, prav?«

Otroci: »Jaaaa!!!«

Simbra: »Zares čutim, da so sedaj vsi elementi raziskovanega družabnika ob vaši pomoči na pravem mestu. In čisto zares odhajam domov, v deželo Tam Tam. Adijooooo.«

*Simbra zleze v škatlo z dvojno steno, spustimo njegov glas: »Otrociiii, uspelo nam je, raziskovalni družabnik deluje, prišel sem do vrat v deželo Tam Tam«,...sliši se elektronski glas, ko se vrata odprejo....«Otroci, vrata so se odprla, domov sem prišel!! Hvala, ker ste mi pomagali, aaaddiiiiijjjoooo!«*

*Slišimo glas, ko se vrata zaprejo.*



---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Otroci so se zavedali, da je Simbra odšel domov, tudi naslednji dan so o tem pripovedovali. Prijateljem, ki niso bili na zaključni prireditvi, so povedali, da je šel Simbra domov. Otroci so aktivno sodelovali preko celotne zgodbe zaključne etape našega projekta.

Po pričakovanju so bili seveda začudeni nad dimom.

Simbra je otrokom ostal v spominu, večkrat v prihajajočih dneh so se nanj spomnili in tudi povedali, da ga ni več, ker je šel domov.

**Oddelek, starost otrok: Ribice, 3-6 let**

---

### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

ČAROBNA VRATA — iskanje vrat v deželo Tam Tam (sreda 8. junij 2016 do petek, 10. junij 2016).

Ideja je bila, da moramo preizkusiti celoten Raziskovalni družabnik na igrišču in verjetno se bodo takrat pojavila čarobna vrata v deželo Tam Tam.

---

### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Kje so čarobna vrata in kdaj se bodo odprla?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Jezik
- Otrok razvija sposobnost domišljjskega sooblikovanja in doživljanja literarnega sveta (predvsem podobo književne osebe in dogajalnega prostora).
  - Otrok razvija sposobnost rabe jezika v povezavi z mišljenjem pri oblikovanju pred pojmovnih struktur (število, količina, teža, prostor, čas), pri medosebnih odnosih.
- Družba
- Otrok spoznava, da morajo vsi ljudje v določeni družbi pomagati in sodelovati, da bi lahko ta delovala ter omogočila preživetje, dobro počutje in udobje.
  - Otrok spoznava, da vsi, odrasli in otroci, pripadajo družbi in so pomembni.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

1. ISKANJE VRAT NA KARUNOVI S SIMBRO:

Skupaj s Simbro smo se vsi otroci (2. starostna Karunova in prizidek) sprehodili skozi raziskovalni družabnik na Karunovi. S Simbro smo potovali po igrišču, preizkusili vse postaje in upali, da se bodo vrata nekje pojavila in odprla. Za Simbro smo zaplesali še vse tri ples (ples plastike, zelene mehkebe in vode).

2. ISKANJE VRAT NA KOLEZIJSKI BREZ SIMBRE

Otroci so preizkusili vse postaje na Kolezijski, se čudili še novim eksperimentom, ampak vrat kar ni in ni bilo.

Ker se vrata niso pojavila, nam je Simbra dodelil še eno pomembno nalogo:

»Jutri morate preizkusiti še celotno igrišče na Kolezijski. So vrata mogoče tam?«

Otrok: »Jaz mislim, da ko bomo vsi, čisto vsi, preizkusili vse, se bodo vrata pojavila.«



---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Simbra je z lahkoto držal veliko napetost med otroki.

Otrokom je nato vsaka manjša luknja že predstavljala vrata. Pojavljala se je le dilema, ali so ta vrata vsaj tako velika kot je Simbra ali so manjša?! Se on pomanjša?

**Oddelek, starost otrok: Ribice, 3-6 let**

---

### IZHODIŠČE/IZZIV/PROBLEM

---

Zaključek projekta — odhod Simbre v deželo Tam Tam.

Vsi skupaj združimo moči, se odpravimo na igrišče na Kolezijski in zagotovo se bodo vrata v deželo Tam Tam pojavila.

---

### RAZISKOVALNO VPRAŠANJE, HIPOTEZE

---

Bo Simbri z našo skupno pomočjo uspelo oditi v deželo Tam Tam?

---

PODROČJE KURIKULUMA, CILJI

---

- Jezik
- Ob poslušanju in pripovedovanju pravljic ter drugih literarnih del razvija zmožnost domišljajske rabe jezika; spoznava moralno-etične dimenzije; s književno osebo se identificira ter doživlja književno dogajanje.
- Umetnost
- Negovanje, spodbujanje in razvijanje čutnega doživljanja z usmerjanjem povečane pozornosti v občutenje telesa, tipanje, opazovanje in poslušanje sebe ter izbranih virov iz okolja.
  - Razvijanje sposobnosti umetniškega izražanja čutnega, čustvenega, miselnega, estetskega in vrednostnega doživljanja.

---

DEJAVNOSTI RAZISKOVANJA IN USTVARJANJA (Z VIDIKA OTROKA, VSEBINE  
IN METOD - PODKREPLJENO S FOTOGRAFIJAMI)

---

Na igrišču smo zagledali nekaj čudnega, nekaj novega, nekaj, česar še nismo videli. Otroci so hitro predvidevali, da so to vrata v deželo Tam Tam. Opazovali so in čakali, ali se bo kaj zgodilo. Pojavil se je Simbra, veselo poskakoval, pozdravljal otroke, ko se je kar naenkrat iz tega čudesa zaslišal zvok in se začel valil dim. Nihče ni vedel, kaj je to. Simbra se je opogumil in se stvari malo približal. Zaslišali so se zvoki plastike, semena in vode, ki jih je Simbra prepoznal in se jih razveselil. Še bolj se je približal in kar naenkrat ga je nekaj začelo močno vleči: »Jooj otroci, nekaj me vleče, nekaj me vleče.«, se je še slišalo in za tem smo zaslišali zvok odpiranja vrat. Simbro smo le še slišali: »Otroci vrata, vrata vidim! «

Simbri je uspelo oditi v deželo Tam Tam. Slišali smo, kako se ga je razveselila njegova mama, ko ga je ponovno videla. Slišal se je poskočen zvok dežele Tam Tam in veselje Simbre. Poslovil se je in se zahvalil za našo pomoč in trud. Vrata so se nato zaprla, dim in mehurčki so se še valili in glasba iz dežele Tam Tam je utihnila. Ostala je le napetost med otroki.

Anekdotski zapis:

Po odhodu je bilo le malo izjav otrok.

»Odšel je.«

»Slišal sem njegovo mamo.«

»Vrata smo našli.«



---

### ANALIZA, REFLEKSIJA

---

Najbolj zanimive so bile najstarejše deklice iz naše skupine. Njihove oči so bile izbuljene ob odhodu Simbre, nepremično so stale, opazovale, roke so položile čez odprta usta in čutiti je bilo njihovo napetost.

Po moje mnenju je bila animacija Simbre ob odhodu manj sproščena kot iskanje vrat. Treba je bilo ustvariti napetost, ki sva jo ob koncu s sodelavko še dodatno ustvarili z javljanjem Simbre iz dežele. Ko se je Simbra otrokom zahvalil, je tudi v meni nastalo zavedanje, da je odšel. Čeprav veš, da je igra in lutka animiraš, igraš sam, se v tebi ravno tako zbudi čustvo, ki je prepleteno z veseljem in žalostjo.



## ZAKLJUČEK TRETJE ETAPE

Rezultat zadnje etape in hkrati zaključek vseh etap naše zgodbe je ustvarjen raziskovalni družabnik in odhod lutke Simbre v njegovo deželo Tam Tam. Veseli in zadovoljni, da smo Simbri pomagali rešiti njegov problem/izziv, smo projekt zaključili na otroškem igrišču, ki smo ga otroci, strokovni delavci in starši oživeli in ga preoblikovali v družabni labirint poln izzivov, ugank in vijug – v raziskovalni učni prostor, ki ponuja priložnost in možnost spoznavanja, ustvarjanja, poglobljanja, raziskovanja, ustvarjanja, odkrivanja. Prostor, ki povezuje skupinsko in individualno razvija, nadgrajuje sposobnosti, talente, senzibilnost idr.

Naš letošnji projekt in zastavljen vrtčevski cilj (skupaj z otroki ustvariti družabni labirint, prostor, ki bo poleg medsebojnega druženja ponujal zabavno doživljanje, odkrivanje, ustvarjanje, preizkušanje, čutenje ... narave kot pomemben del našega življenjskega okolja), je bil dosežen, ko je Simbri uspelo odpreti vrata v deželo Tam Tam.





### EVALVACIJA, REFLEKSIJA TRETJE ETAPE

---

V tretji etapi so otroci skozi različne dejavnosti Simbri pomagali pričarati, ustvariti, izdelati še zadnji element raziskovalnega družabnika — vodo. Ob njihovi ugotovitvi, da bomo v raziskovalne družabnike v igralnicah težko dodali vodo, ker v njih nimamo pravega vira vode (voda je le v umivalnicah), smo ustvarjene družabne raziskovalnike s konsenzom prenesli ven, na igrišče, in pričeli iz večih graditi enega, skupnega. Odkrivanje, kje vse voda je, kakšna je, od kod pride ipd. ter ustvarjanje skupnega družabnega raziskovalnika, je potekalo izmenjaje v notranjih in zunanjih prostorih. Odvisnosti od vode so se otroci učili skozi raziskovalne dejavnosti, v raziskovalnih laboratorijih, kjer so razvijali predstave in vplive o njenem pomenu na rastline, ljudi in živali. Ustvarjali in spoznavali so, da čista voda postaja vse bolj redka dobrina, in da jo ljudje potrebujemo za življenje, potrebujejo jo tudi rastline in živali. Sleherno živo bitje je odvisno od nje.

**Starejši otroci** so ob razmišljanju, kako bi lahko vodo dodali v raziskovalni družabnik ugotovili, da to ne bo lahka naloga in za pomoč prosili svoje starše. Med tem ko so starši sestavljali, preizkušali in iz narejenega ustvarjali nove komponente, so se otroci spopadali z novim izzivom — vodo. Vodo so spoznavali in jo doživljali v njeni raznolikosti, povezanosti, stalnem spreminjanju, njenih estetskih in drugih razsežnostih. Odkrivali in spoznavali so njene lastnosti, jo odkrivali in spoznavali v različnih pojavnih oblikah (dež, luže, reke, jezera, spoznavali agregatna stanja, tekoče, plinasto — hlapi, para, izparevanje, led, toča, leden dež ...), poglobljali so se v raziskovanje njenih kemijskih in fizikalnih lastnosti (delali so različne fizikalne in kemijske poskuse) in preko lastnih izkušenj v premičnih laboratorijih kreirali svoja vedenja in znanja. Z vodo so tudi umetniško ustvarjali, pihali so obarvano vodo skozi slamice in ustvarjali različne vzorčke, na barve so dodajali sol in opazovali, kako je povzročila



razbarvanje, preverjali so, kaj se zgodi z različnimi snovmi, če jih zmešamo z vodo, ugotavljali so plovnost različnih predmetov, izvedli so poizkuse potovanja vode, si ogledali, kako in zakaj pride do dežja idr. Odkrivanja kroženja vode so se lotili na različne načine; kako voda izpareva so preizkusili s segrevanjem vode in brez segrevanja. V prvem primeru so izparevanje preizkusili s segrevanjem vode na kuhalniku (nad segreto vodo so postavili majhno ogledalce, na katerem se je nabrala vodna para in opazovali kako zavre, nato pa vodno paro usmerili na večje ogledalo, kjer so nastajali zanimivi »duhci« — z risanjem prstkov po vodni pari na ogledalu). Kako izpareva voda brez segrevanja so preizkusili tako, da so nekaj vode nalili v stekleno prozorno posodo, vanj postavili prazen kozarec in stekleno posodo prekrili s prozorno folijo. Posodo z vodo so postavili na okensko polico in opazovali spremembe. Na foliji so se pričeli ustvarjati vodni hlapi, ki so kapljali v kozarec. Zabavale so jih različne igre, ki so vključevale poklice, povezane z vodo (vodovodar, potapljač, ribič, splavar, mlinar, gasilec, pralec avtomobilov), preizkušali so energijo/ moč vode (vodni pritisk hidroelektrarne, ...), igrali so se kapitane ladjic Titanic in pluli med ledenimi gorami, ob simbolni (domišljjski) igri so poslušali različno glasbo, vezano na vodo, valovanje so doživljali in izražali prek gibanja lastnega telesa, ko so se kotalili, vrteli, plesali, soočali so se z vprašanji, kako nastane oblak in kako v oblake pride dež, kako so včasih prali perilo, ko ni bilo pralnih strojev, pa tudi z vprašanji, ali bi hrana obstajala, če ne bi bilo vode na zemlji idr. Skozi igre, raziskovanje, preizkušanje in ustvarjanje novega elementa raziskovalnega družabnika, so se otroci učili samostojnega delovanja, razmišljanja, in uspešnega reševanja problemov/izzivov. Načrtovali so dejavnosti, izražali ideje, samostojno izbirali in sprejemali odločitve. Razvijali so ustvarjalno mišljenje, samostojnost in socialne veščine. Spontano, samodejno so razvijali igro v parih, v manjših skupinah, razvijal se je skupni dialog, ki je med otroci spodbudil sodelovanje, podajanje idej, predlogov ter skupno reševanje problemov, soočali so se z novimi izzivi, razvijali empatijo, potrpežljivost in radovednost.

**Mlajši otroci** so ob igrah z vodo — našem glavnem elementu zaključne etape — neizmerno uživali. Raziskovalne igre z vodo so vedno znova predstavljale poseben užitek, ko so jo le opazovali, tipali, okušali, vonjali, pa tudi ko so preizkušali, raziskovali, odkrivali njene lastnosti in pojavne oblike. Spoznavali so jo skozi ozaveščanje njene prisotnosti v vsakdanjem življenju, se seznanjali o njenem pomenu in vplivu na živo in neživo naravo in se ob tem učili novih veščin, samostojnosti, sodelovanja pa tudi delovnih navad. Po dneh zalivanja, presajanja, brkljanja z zemljo in semeni, so že vedeli, da je voda tista, ki omogoči, da vse oživi, zaživi in da njihove rastlinice brez vode ne uspevajo. Z radovednostjo so se podali v raziskovanje od kod

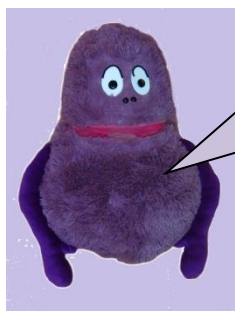
pride voda iz pipe. Na srečo je v tistem času močno deževalo in priložnosti za radovednost, opazovanje in poslušanje škrebjanja dežja, ki je namakal zemljo ter se stekal v posebej zato nastavljen plastični lonček, z vsebino katerega so se namenili zaliti prav vse rožice v igralnici, ni manjkalo. Obilno deževje je bilo dobrodošlo, tudi za sejanje nove pšeničke, saj je stara že betežno povabila svoje bilke, verjetno zaradi pomanjkanja svetlobe, ali pa vode, so ugotovili. Ko je bilo obdobje zmrzali mimo, so svoje posevke lahko izpostavili zunanjim vremenskim vplivom in radovedno opazovali, kako se je njihovo igrišče pričelo spreminjati. Posebno vznemirjenje je bilo čutiti, ko je Simbra naposled le odprl vrata na igrišče in otroke povabil k raziskovanju vsega, kar je zrastle in nastalo na igrišču. In imeli so kaj videti in raziskovati! Njihovo veselje je bilo neposnemljivo in neprecenljivo, seveda pa je bila voda tisti element, ki jih je ponovno najbolj pritegnil; bolj kot se je packalo in močilo, srečnejši so bili.

**Strokovni delavci** smo v zadnji etapi sledili ciljem, ki smo si jih zadali na začetku etape. Skozi drugo in tretjo etapo smo še posebej želeli otrokom podati temelje za oblikovanje pozitivnega odnosa do narave in okolja v najširšem pomenu besede. Prostor (tudi zunanji) je bivanjska potreba in če je le-ta spodbudno urejen nam nudi možnosti za kreativnost, nam daje inspiracijo, nas povezuje in individualno ter skupinsko razvija, nadgrajuje našo senzibilnost, sposobnosti, talente. Odprto in laboratorijsko učno okolje, ki smo ga s tem namenom kreirali skupaj strokovni delavci in starši, je tako otroke kot nas odrasle spodbujalo k raziskovanju okolja, odkrivanju, preizkušanju, spoznavanju, doživljanju, občudovanju, razmišljanju in delovanju, reševanju okolijskih problemov in graditvi pozitivnega odnosa in ravnanja do narave in okolja. Skozi raziskovanje in odkrivanje znanega in neznanega, smo otrokom nudili podporo pri razvijanju njihovih lastnih idej, jih spodbujali k samostojnemu iskanju informacij, odgovorov in evalvaciji ter opazovali njihovo domišljijo, eksperimentiranje, njihovo inovativnost in sposobnost zaznavanja ter opazovanja sveta okoli sebe, čustveno in vedenjsko vpetost. Njihov kognitivni, emocionalni, socialni in moralni razvoj, osebni razvoj ter razvoj gibalnih sposobnosti in spretnosti. Srečni smo bili, ko smo iz etape v etapo opazovali uresničevanje zadanega cilja in konec šolskega leta skupno vstopili v Simbrino deželo Tam Tam (družabni labirint poln izzivov, ugank in vijug).

**Starši** so ob spremljanju vzgojno-izobraževalnega procesa, skozi izvedbo naše pedagoške zgodbe in sodelovanje v njej, pridobili uvid v proces učenja otrok, v otrokovo zadovoljstvo in razvojni napredek ter se veselili dosežkov skupaj z nami. Dobrodošla je bila njihova angažiranost pri zbiranju materiala, prinašanju različne literature, izdelkov, vezanih na tretjo etapo idr.

Ker pa je vzpostavitev raziskovalnega družabnika, ki bi spominjal na Baltazarjev laboratorij, zahtevna stvar, jih je Simbra na pomoč povabil z naslednjim pismom:

Dragi starši!



»Tole pismo je tokrat namenjeno samo vam, spoštovani starši! Pssst, nič povedat otrokom!«

Celo leto so mi vaši otroci skupaj z vami požrtvovalno pomagali ustvarjati nov raziskovalni družabnik. Ta mi bo omogočil, da se končno lahko vrnem v svojo preljubo deželo Tam Tam. Ves ta čas so tako nastajali različni zabavni, pisani, igrivi in poučni raziskovalni družabniki, ki jih imajo otroci na voljo za igro po skupinah in jih ves čas dopolnjujejo.

V zahvalo za ves njihov trud bi jim rad pripravil posebno presenečenje. Z vašo pomočjo bi jim na igrišču pričaral en velik skupen raziskovalni družabnik, kjer ne bo ne konca ne kraja igri, zabavi in učenju. Ta jim bo ostal za igro in v spomin tudi po tem, ko se bom vrnil v svojo deželo Tam Tam.

Zanj sem veliko idej dobil pri otrocih, vas pa prosim, da mi pomagata pri izvedbi in naboru potrebnega materiala. Predno se poslovim, mora biti raziskovalni družabnik narejen.

V ta namen bi se dobili v popoldanskem času (dvakrat oz. po potrebi), ko otrok ni več v vrtcu. »Pljunili bomo v roke« in se vsak po svojih najboljših močeh potrudili v dobro naših otrok.

Resnično vas potrebujem in prosim za pomoč, saj se sam v vašem svetu težko znajdem. Zato sem sestavil seznam potrebnega materiala — morda kaj od tega najdete doma, v službi, delavnici, kleti, pri sosedih ali stari mami.

Prisrčna hvala za vašo pomoč, da bomo skupaj otrokom pripravili lepo, ustvarjalno in raziskovalno igralnico na prostem.

### Vaš Simbra!

Na pomoč smo še posebej povabili starše naslednjih poklicev: **arhitekt, krajinski arhitekt, oblikovalec, strojnik, strugar, orodjar, električar, fizik, kemik, vodovodar** in podobno. Skupaj smo oblikovali ekspertno skupino, ki nam je pomagala pri izvedbi naše zadnje naloge. Strokovni delavci smo, po idejah otrok, staršem predstavili koncepte raziskovalnih družabnikov, ki smo jih razdelili v tri sklope, glede na lokacije vrtcev. Na podlagi naših idejnih zasnov, načrtov, je projektna skupina razmislila, kako bi lahko umestili vse naše predloge raziskovalnega družabnika in oblikovala idejni načrt naravne izvedbe (celostno podobo). Izdelala je krajinsko-arhitekturni načrt igrišča, oblikovala rokovnik dela, naredila popis opreme in nabavila material, kontaktirala s posameznimi podjetji za donacijo ter skupaj z ostalimi starši, strokovnim timom vrta ter hišnikoma v štirih dnevih ustvarila Simbrin raziskovalni laboratorij. Laboratorij je bil opremljen z ozelenjenim vhodom, vrtljivimi vratci in labirintom, glasbeno hišico in koriti z rožami (z umetno travo, mahom, gajbicami, plastenkami za rože, zemljo), glasbenim zidom s tolkali, številnimi koriti z rožami/rastlinami, vodnimi laboratoriji (pretočniki, vodni mlinčki, vodna in peščena tehnica, žleb za spuščanje ladjic z ročno črpalko), vodnimi škropilci na površinah, kjer ni sence (tuš z minimalnim škropljenjem), vrtniki iz gum (plezalo na hribčku kot vrtički), plastično plezalno steno (z oprijemkami), šravfalniki (lesene plošče z vijaki), plezalnim tunelom s stranskimi odprtinami, plezalnimi vrvmi (na hribčku), zip linom (jeklena vrv s škripcem, plastičnimi vedri, lončki), deskami z mehanizmom za vrtenje (kolo, ročka, pedala), plezalkami, čutnimi potmi (zelena mehkoča) idr.

Naši igrišči sta se s skupnimi močmi preoblikovali v družabni raziskovalnik. Veseli smo bili njihovega številčnega odziva, njihove predanosti, ustvarjalnosti in inovativnosti in jih ob zaključku etape povabili na zaključni dogodek:

Spoštovani starši!

Ko se je Simbra, svetovni popotnik, ki prihaja iz daljnega sanjskega sveta, nekega dne vračal z enega od svojih popotovanj, je že od daleč opazil, da njegov raziskovalni družabnik, ki ga je vodil do njegove dežele Tam Tam, ni več tak, kot je bil. Bil je povsem razdejan. Obstal je, gledal in razmišljal, kako najti pot, a zaman. Le kako naj spet pride do svojega raziskovalnega družabnika in nato v deželo Tam Tam? Ko je spoznal, da sam ne bo uspel rešiti zagonetke, je za pomoč prosil otroke iz Vrtca Trnovo. Čeprav otroci niso bili povsem prepričani, kakšen je raziskovalni družabnik in kako (iz česa) ga narediti, so se na prošnjo nemudoma odzvali. Ko so se s Simbro dobro spoznali in postali pravi prijatelji, so se skupaj z vzgojitelji in svojimi starši podali na zahtevno pot iskanja in ustvarjanja novega družabnega raziskovalnika. Skozi celo leto so raziskovali, odkrivali, izumljali in premagovali različne izzive in skozi lastne izkušnje v naravi in premičnih laboratorijih kreirali svoja vedenja in znanja.

Ker skupaj ohranjamo za otroke spodbuden, inovativen in ustvarjalen vrtec, vas vabimo, da skupaj z nami odprete vrata v deželo Tam Tam in vstopite v svet igre, raziskovanja, domišljije. Skozi celoletni projekt smo s skupnimi močmi, otroci, starši in vzgojitelji Vrtca Trnovo, oživeli naše otroško igrišče in ga preoblikovali v raziskovalni labirint. Ustvarili smo prostor poln izzivov, ugank in vijug. Prostor, ki z različnimi didaktičnimi elementi vabi k povezovanju, raziskovanju, ustvarjanju in odkrivanju novega.

Vstopite z nami v naš družabni raziskovalnik, od 1. 6. do 9. 6. 2016, v dopoldanskem času.

Kolektiv vrtca

## ZAKLJUČNA PRODUKCIJA

*Zaključni prikaz projekta: naša skupna umetniško-pedagoška kreacija.*

Naš celoletni projekt smo po dolgotrajnem raziskovanju in rešitvi vseh izzivov zaključili s prireditvijo in druženjem vseh otrok, zaposlenih, staršev in zunanjih gostov na ustvarjalnih igrarijah v našem raziskovalnem družabniku na prostem. Z željo, da bi pomagali Simbri, da bi lahko ponovno odpotoval nazaj v svojo deželo Tam Tam, smo združili ustvarjalnost, domišljijo in spretnosti vseh prisotnih ter skupaj odprli vrata v njegovo deželo. Lepo je bilo opazovati vtise in izraze otrok, njihove reakcije, njihove široko odprte oči, fascinacijo nad efekti, ki so spremljali slovo od Simbre (gibalni in svetlobni efekti) ter čudenjem in veseljem ob preizkušanju novega raziskovalnega družabnika. Prav tako je bilo lepo videti zadovoljne starše, ki so bili nad zaključnim prikazom projekta, še posebej pa nad vso energijo in količino dela, ki smo ju skupaj vložili v končni produkt — v ustvaritev labirinta — raziskovalnega družabnika.



## SPREMLJANJE IN VREDNOTENJE IZVEDENEGA PROJEKTA (sumativna evalvacija)

---

*Kaj so v projektu pridobili otroci, kaj vzgojitelji (spremljava samorazvoja) in kaj starši ter od česa so ti rezultati odvisni?*

Skozi celoletni projekt smo zaposleni, otroci in njihovi starši sestavljali nedeljivo celoto in vsak na svoj način participirali k skupnemu cilju. Rdeča nit celoletnega akcijsko raziskovalnega projekta in osnova otrokovega raziskovanja in odkrivanja je predstavljalo področje naravoslovja. **Naravoslovje** je področje v kurikulumu, v okviru katerega smo, v povezavi z vsemi kurikularnimi področji (umetnost, jezik, družba, matematika, gibanje) in temeljnimi človekovimi dejavnostmi, razvijali otrokove sposobnosti za dejavno vključevanje v obdajajoče fizično in družbeno okolje ter ustvarjanje zdravega in varnega življenjskega okolja in navad. V izziv nam je bilo doživljanje in spoznavanje rastlin v povezavi z neživo naravo (škodljiv vpliv izdelave in uporabe plastike na okolje in naše zdravje ter možnost vplivanja na izboljšanje le tega), s človekom in z drugimi bitji ter veselje do raziskovanja in odkrivanja novega. Izbrano področje in raziskovalna tema sta otrokom nudila vrsto možnosti in spodbud za aktivno odkrivanje sveta in iskanje najboljših rešitev za varovanje in ohranjanje okolja. Odgovore so otroci iskali tako, da so opazovali, raziskovali, eksperimentirali, opisovali, razlagali, izumljali idr. Ob zavedanju, da gresta učenje in igra z roko v roki in da se otroci veliko naučijo, ko dejavnost opravijo sami, s pomočjo opazovanja odraslih in drugih otrok, z zgledom in igro, izkustveno, iz realne situacije, z eksperimentiranjem, z napakami in preizkušanjem različnih možnosti, smo učne dejavnosti načrtovali in jih izvajali v skrbno načrtovanih in spremljanih odprtih, laboratorijskih učnih prostorih/okoljih. V njih so otroci, s poudarkom na ustvarjanju, pridobivanju izkušenj in veselju v raziskovanju in odkrivanju, po različnih poteh reševali različne probleme/izzive/konflikte in pridobivali nove veščine za življenje; v socialnem, čustvenem, intelektualnem in fizičnem pomenu. Razvijali in osmišljali so realne, vsakdanje dogodke, preigravali najrazličnejše možne scenarije, raziskovali kaj pomeni naravoslovno in družbeno okolje, vstopali vanj, si ga prisvajali, mu nasprotovali in ga spreminjali. Pomembna spodbuda in opora pri tem je bila **pedagoška lutka (Simbra)**, ki je predstavljala otrokovega prijatelja, motivatorja in tolažnika. Bila je tista, ki je s svojo unikatno zgodbo, s svojim značajem, iskričnostjo in bistroumnostjo, povezovala in osmišljala vzgojno-izobraževalni



proces. Tista, ki je otroke, vzgojitelje in starše popeljala v svet odkrivanja in čudenja, v ustvaritev dežele Tam Tam, družabnega labirinta polnega izzivov, ugank in vijug.

V želji oz. motivaciji rešiti Simbrin problem/izziv so **tako starejši kot tudi mlajši otroci** skozi različne vsebine, skozi realni in domišljjski svet odkrivali in spoznavali naravno okolje in se usmerjali v aktivno delovanje za njegovo ohranitev. K razpletanju Simbrine zgodbe so otroci pristopali radovedno, zavzeto, pa tudi čustveno, saj jim je njegova stiska zares segla do srca. Ob ustvarjanju družabnega raziskovalnika so, ob akcijskem raziskovanju z osmišljenimi materiali, spoznavali svet in zakonitosti narave, odkrivali različne pojave, razvijali naravoslovno mišljenje, čut za naravo in življenje ljudi, pa tudi čut za socialno pripadnost, empatijo, altruizem. Razvijali so sposobnost dojetanja in povezovanja dogodkov v prostoru in času, iskali bistvo in pomen, se učili ustvarjalnosti, samostojnosti, iznajdljivosti, radovednosti, pridobivali so na pogumu, zbranosti, disciplini. S sodelovanjem, skupnim načrtovanjem, oblikovanjem in sprejemanjem odločitev ter deljenjem odgovornosti za skupno sprejete odločitve so razvijali odnos do drugih, upoštevali ideje, potrebe in pričakovanja drugih, pozitivno odzivanje v posameznih situacijah, samokontrolo, tankočutnost, boljšo samopodobo, ipd. Še posebej dobrodošel izziv so bila miselna vprašanja in problemi, kjer so otroci rešitev nekako slutili, ko je že bila nekje v zraku in skoraj dosegljiva (včasih je Simbra zastavil zares zahtevne izzive!). Ob njih so se otroci učili probleme/izzive prepoznavati, postavljati možne hipoteze za njihovo razrešitev, preizkušati različne izide, jih vrednotiti in se odločati za izbiro najboljših rešitev zanje. Nemalokrat so se čudili in jezili, ko se je kaj zapletlo, ko so »odvili v nepredvideno smer«, ko niso in niso našli odgovora ali so naredili napako; a to je integralni del učnega procesa, izboljševanja obstoječega vedenja. S skupnim soočanjem z izzivi in skupnim delom ter učenjem se je razvijalo socialno učenje. Ko so v sožitju z drugimi gradili in ugotavljali, kaj je družabni labirint, kako ga ustvariti in kako funkcionira, se je bilo treba dogovarjati in skupaj ustvarjati uporabne elemente — laboratorije v vrtcu (pot v deželo Tam Tam, makete, rastlinjake, vodne kanale, napajalnice, fontane in podobno). Na ta način se je razvijala njihova sposobnost samostojnega in timskega dela, gradili so sodelovalne odnose, pridobivali nove, drugačne izkušnje, se socializirali, sooblikovali skupne vrednote, bogatili in senzibilizirali čustveni in socialni potencial in še mnogo več. Svoje izkušnje, postopke, predloge, rešitve so navadno po zaključenih dejavnostih na skupnih refleksijah z veseljem tudi skupaj prediskutirali in jih ovrednotili — z besedo, risbo, gibom, mimiko ali ob glasbi.

**Strokovni delavci** smo kot inovativni spodbujevalci, ki podpiramo otrokovo učno pot in spremljamo njegovo rast moči in talentov, proces odkrivanja in raziskovanja vodili skozi faze

oblikovanja raziskovalnega vprašanja, razčlenitve na raziskovalna vprašanja, postavljanja hipotez, zbiranja, obdelave in interpretiranja podatkov, akcije, spremljanja obstoječe prakse oziroma evalvacije ter izdelave končnega poročila o poteku načrtovanja, aktivnosti, analize ter poročanja. Proučevali in poglobljali smo se v raziskovalno temo ter razmišljali in predvidevali, kako bodo otroci iskali rešitve, kako, s čim in na kakšen način jih bomo spodbujali, vodili skozi proces njihovega raziskovanja, kako bomo preverjali hipoteze, ki si jih bodo, ob spretnem spodbujanju odraslega, postavili sami. Skozi integracijo in socializacijo lutke v posamezne skupine so se nam porajala vprašanja: kaj konkretno bodo otroci skozi projektno delo z lutko pridobili, kaj bo lutka doprinesla posameznemu otroku, kako in s kakšnimi pričakovanji jo ponuditi otrokom, kako se seznaniti z njo, kako skupaj sodelovati, živeti. Zanimalo nas je, kaj se bodo otroci naučili, spoznali, katere izkušnje bodo pridobili, kako bodo sooblikovali kurikulum, kako se bodo odzivali v učnem okolju (ožjem, širšem), kako bodo razvijali veščine, priložnosti za ustvarjalnost, inovativnost, kako lahko prispevamo k temu, da bodo skupine še boljše živele, se povezovale, sodelovale, se podpirale ... (socialni kurikulum). Skrbno smo opazovali otrokove interakcije, si beležili kaj je njim pomembno in zanimivo, o čem sprašujejo in kako iščejo odgovore pri sebi in med seboj, kako »uporabijo« odraslega v procesu (samo)raziskovanja, kako in v katere dejavnosti se najraje vključujejo, kaj jih najbolj pritegne, zanima, katera področja so jim bližja in kaj želijo raziskati ipd. Odgovore smo iskali pri sebi, na timskih sestankih, skupnih študijskih srečanjih, na podlagi skupnih refleksij in samorefleksij vzgojiteljic, pomočnic/kov vzgojiteljic, otrok in staršev. Učinke učenja oz. izvajanja dejavnosti na otroke smo opazovali in spremljali v njihovem ustvarjalnem in učnem procesu, skozi intenziteto njihovega sodelovanja, njihovo odzivnost, vtise, izraze, reakcije, njihovo vedenje. Vse to smo sproti dokumentirali, evalvirali in analizirali ter bili posebej pozorni na načine, kako so otroci raziskovali in kako so do rešitev prihajali. Spremljanje nam je bilo v pomoč pri prepoznavanju otrokovih individualnih posebnosti, odkrivanju njihovih močnih področij, spodbujanju komunikacije, smiselnem načrtovanju in upoštevanju optimalnega razvoja vsakega otroka, razvoja njegovih kompetenc oz. veščin ter pri načrtovanju nadaljnjega dela. Najboljše rešitve zadanim izzivom smo izmenjavali med seboj v celotnem timu vrtca, v proces smo vnašali pozitivne spremembe in novosti, izbirali in preizkušali smo nove strategije oz. inovacijske elemente ter se (samo)izobraževali. Pomemben delež uspešnega dela vidimo v skrbno premišljeni pripravi spodbudnega učnega prostora/okolja in skrbi za čustveno in socialno klimo, ki je otrokom omogočala varno in sproščeno bivanje v skupini, v druženju, povezovanju in sodelovanju nas vseh, dobri medsebojni obveščenosti, tekoči ter kontinuirani pretočnosti informacij, idej, pobud, v dopolnjevanju in bogatenju naših znanj, učenju drug od

drugega, nudenju podpore ter izmenjavi izkušenj in znanj, ki smo jih pridobili pri neposrednem delu z otroki, v skupini – vse s ciljem in namenom, da bi nadgradili našo obstoječo prakso in da bi po enakih principih raziskovanja, kot jih predelamo odrasli, kakovostno vodili tudi otroke. Kaj in kako smo načrtovali, izvajali in spremljali naše celoletno vzgojno-izobraževalno delo, je podrobno zapisano v naših zapisih; v didaktičnih zemljevidih posameznih oddelkov (izvedbeni kurikulum posamezne skupine), v anekdotskih zapisih oz. zapisih otrokovih komentarjev, zapisih otrokovih odzivov, njihovih vtisov in doživljanj ter v pedagoških mapah oddelkov, ki so bile skozi celo leto na vpogled staršem in vsem zainteresiranim. V njih je zbrana dokumentacija, vezana na spremljanje razvoja procesa, v njih so tudi zapisi, fotografije ter otroški izdelki, ki smo jih ob zaključku posameznih faz/etap tudi razstavili, ob koncu projekta pa jih vključili v diapriprojekcijo.

Pri ustvarjanju in reševanju naših izzivov so nam bili v veliko podporo **starši otrok**. Njihova vloga in participacija v projektu je večplastna in izjemno dobrodošla. V želji, da tudi oni spoznajo lutko in našo pedagoško zgodbo/delo, smo jih vključevali v vse etape in nivoje našega dela. Sproti smo jih seznanjali s procesom dogajanja, z odzivi, ugotovitvami in razvojem njihovih otrok, vabili smo jih, da so bili s svojimi sposobnostmi, talenti, poklici vir informacij, idej, navezav pri uresničevanju posameznih dejavnosti ali celotne etape, da so z nami delili svoje znanje, prinašali potreben material idr. Pri ustvarjanju so nas spodbujali ter omogočali še boljše sodelovanje med domom in vrtcem pa tudi lokalno skupnostjo. S skupnimi močmi smo ob koncu vrtčevskega leta oživel našo otroško igrišče in ga preoblikovali v raziskovalni, družabni labirint. Ustvarili smo prostor poln izzivov, ugank in vijug. Prostor, ki z različnimi didaktičnimi elementi vabi k povezovanju, raziskovanju, ustvarjanju in odkrivanju novega. S posebnim žarom, trdom in časom, ki so ga starši namenili, smo dokazali, kaj vse zmoremo skupaj. Iz materialov, s katerimi so otroci skozi leto ustvarjali (plastika, zelena mehkoča in voda) ter drugimi naravnimi in umetnimi materiali, so po otroških in vzgojiteljičinih predlogih, oblikovali krajinsko-arhitekturni načrt igrišča. Oblikovali in opremili so družabni raziskovalnik s plastično plezalno steno, labirintom z ozelenjenim vhodom in vrtljivimi vratci, igrali, povezanimi z vodo, ročnimi črpalkami, vezanimi na isto posodo z različnimi zavitiimi cevmi, po katerih se voda sama vrne v posodo, dolgim koritom z majhnimi jezovi in mlinčki v naklonu, različnimi čutnimi potmi, čutno hiško, škripcem, zip-linom, grahovim šotorom, glasbeno steno, glasbeno hišico, plastičnimi koriti z rožami, fliperjem s potmi, po katerih se stekajo žogice, umetnim potočkom, vodno tehtnico, koritom za zasaditev začimb, namakalnim koritom za igre z vodo, vodnimi laboratoriji (tuši s škropljenjem) vrtnikom, šravfalnikom, plezalnim tunelom,



## LITERATURA

---

- Antič, S. in drugi (2013). *Pedagoška inovacija. Didaktični zemljevid*. Vrtec Trnovo.
- Antič, S. in drugi (2015). *Pedagoška inovacija. Literarno-didaktična zgodba*. Vrtec Trnovo.
- Antič, S. in drugi (2015). *Priročnik: Pedagoški lutkar (PL)*. Vrtec trnovo.
- Antič, S. Garvas, M. Gobec, D. Kolar, M. (2007). *Vzgojna komponenta okoljske vzgoje v edukacijskem modelu vrtca Trnovo*, V: Fošnarič, S. (ur) 2. Mednarodno znanstveni posvet na temo: Ekologija za boljši jutri. Rakičan: RIS, str. 248-250.
- Batistič Zorec, M. (2003). *Razvojna psihologija in vzgoja v vrtcih*. Ljubljana: Inštitut za psihologijo osebnosti.
- Challoner, J. (1998). *Znanost za mularijo: Svetlo in temno*. Grosuplje: Založba Mondena.
- Ferbar J., (1990). *Veselje z znanostjo. Svetloba*. Pomurska založba.
- Gobec, D. (2004-2009). *TMTU- Model temeljnega učenja v vrtcu Trnovo Temeljno učenje v vrtcu Trnovo: Interna gradiva raziskovalnega projekta*. Ljubljana – Vrtec Trnovo 2004-2009
- Gobec, D. (2008). *Elementi pedagogike skupnosti v Trnovskem modelu temeljnega učenja vrtca Trnovo*. Zaključno delo Pedagogike skupnosti in Agazzi metode, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, EDU educazioneunita , Vrtić Zraka sunca, Križevci.
- Golorej, M., Laharnar, E., Leskovic, K., Tomažič, T. (2014-2015). *Razvoj matematike*. Interni zapis.
- Graham, J., Mellett, P., Challoner, J. in Angliss, S. (2002). *Prvi korak v znanost z več kot 150 vznemirljivimi poskusi*. Murska Sobota: Pomurska založba.
- Marjanovič Umek, L. (2013). *Načrtovanje dejavnosti v vrtcu*. Ljubljana: Založba Forum Media d.o.o.
- Marjanovič Umek in Fekonja Peklaj, U. (2008). *Sodoben vrtec: možnosti za otrokov razvoj in zgodnje učenje*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
- Ministrstvo za šolstvo in šport (1999): *Kurikulum za vrtce*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport in ZRSS.



DRAGI

!

HVALA ZA VAŠO

USTVARJANJU



PRI

RAZISKOVALNEGA DRUŽABNIKA.

NEIZMERNO



SEM, KER STE

MI

POMAGALI PRITI

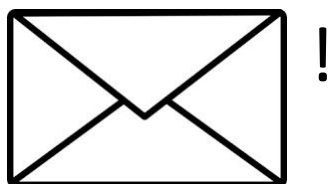


V MOJO

DEŽELO TAM TAM.

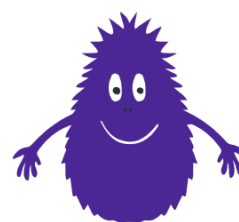
V ZAHVALO VAM POŠILJAM PRAV

POSEBNO



!

VAŠ



Z nami lahko navežete stik:

Naslov: Vrtec Trnovo

Kolezijska ulica 11

1000 Ljubljana

Telefon: 00386(01)4204 656

Spletni naslov: [info@vrtec-trnovo.si](mailto:info@vrtec-trnovo.si)

Spletna stran: [www.vrtectrnovo.si](http://www.vrtectrnovo.si)

Bojana Adlešič, Karmen Cerar, Katja Cerar, Cvetek Matija, Ingrid Čandek, Nataša Ferčnik Milakovič, Petra Arko, Mojca Zupan, Maja Ješe, Zdenka Ljubič, Aleksandra Tomasovič, Ina Helena Rupnik, Gedei Mateja, Lili Glamočanin, Tjaša Kamnar, Niko Klemenčič, Magda Klemenšek Raguž, Alenka Komljanc, Sabina Kržič, Ana Lampič, Ana Lepoša, Gordana Panič, Špela Purkart, Mojca Slabe, Tanja Tarman, Mateja Tomelj, Darja Turudija, Edita Uršič, Ingrid Čandek, Mojca M. Felician, Tatjana Strušnik, Mateja Golorej, Romana Jankovec, Mateja Kavčič, Snežna Kužnik, Elvira Laharnar, Katja Leskovic, Renata Mrvar, Klara Sobočan, Dušanka Stanič, Frančka Šoštarič, Teja Tomažič, Nina Zorko, Mateja Lavriša, Maša Rebič, Lara Pavšič, Katarina Pečar, Zorica Petrovič, Lidija Pristavec, Klara Velkovrh, Tijana Popovič, Irena Žerovnik