PRIMJERI AKTIVNOSTI

ZA INTEGRACIJU VJEŠTINA ALGORITAMSKOG RAZMIŠLJANJA U RANI I PREDŠKOLSKI ODGOJ I OBRAZOVANJE

3 2 1 ALGO LITTLE

Erasmus+

University of Maribor

Politécnico de Viseu

Scuola di Robotica

EduCloud IDEAS FIRST

1. UVOD

VJEŠTINE ALGORITAMSKOG RAZMIŠLJANJA

Algoritamsko razmišljanje može se objasniti kao sposobnost razmišljanja koje tumači problem koji se rješava kao niz jednostavnih i malih zadataka koji će dovesti do rješenja. Vještine algoritamskog razmišljanja uključuju neke od vještina računalnog razmišljanja, ali se ponajprije odnose na identificiranje problema, definiranje mogućih rješenja i konačno analizu i odabir najboljeg rješenja. Ako su djeca upoznata s pojmovima koji čine problem, mogu razumjeti i razloge zašto problem treba riješiti. Sposobnost tumačenja problema vlastitim riječima integrira njihova dosadašnja znanja u razumijevanje problema na drugačiji način.

Projekt ALGOLITTLE, sufinanciran programom Erasmus+, bavi se integracijom vještina algoritamskog razmišljanja u predškolsku praksu uz aktivnosti koje se temelje na igri.

INTEGRIRANI PRISTUP U RANOM I PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU

Hrvatski sustav ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja zastupa integrirani pristup aktivnostima djece jer su dječje učenje i razvoj integrirani i kao takve ih se promatra u ponuđenim prijedlozima, uvažavajući činjenicu da se sva razvojna područja razvijaju paralelno i međusobno su povezana. Temeljne vrijednosti Nacionalnoga kurikuluma za rani i predškolski odgoj i obrazovanje proizlaze iz opredijeljenosti hrvatske obrazovne politike za cjeloviti osobni razvoj djeteta. Potrebno je istaknuti da se većina aktivnosti može ubrojiti u više podjela, odnosno njihovom se realizacijom unaprijeđuje više razvojnih područja kod djece, ne samo jedno izolirano područje.

Publikacija *Primjeri aktivnosti* nastala je temeljem prijedloga i izrađenih priprema za provedbu aktivnosti redovitih i izvanrednih studentica 3. godine preddiplomskog studija Rani i predškolski odgoj i obrazovanje na kolegiju Računalo u predškolskom odgoju u akademskoj godini 2021/22. pri Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Rijeci u kojem je proveden pilot program integracije algoritamskog načina razmišljanja u svakodnevne aktivnosti djece u okviru Erasmus+ projekta ALGOLITTLE. U nastavku se nalaze odabrani dijelovi pisanih uradaka koji približavaju algoritamsko razmišljanje u praksi, dok se primjerice integrirane zadaće (holistički pristup), zadaci u odnosu na zadovoljavanje potreba djece, metode rada i detaljni opisi tijeka aktivnosti izostavljaju kako bi pojačali naglasak na poticanje razvijanja vještina algoritamskog razmišljanja.

2. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: ŠTO PRIVLAČI MAGNET?

CILJ AKTIVNOSTI: Istražiti, iskusiti, uočiti, razlikovati i uspoređivati predmete koje magnet privlači/ne privlači.

AKTIVNOSTI PO CENTRIMA

Likovni centar

Aktivnost: crtanje pomoću magneta i tempera kako bi se istražilo svojstvo magneta kroz papir

Područje: motorički razvoj, razvoj kreativnih vještina

Algoritam: linearni (slijed), algoritam grananja (odabir)

Priprema (materijal): papiri, tempere, magneti, kocke za stalak

Tijek aktivnosti: U ovoj je aktivnosti potrebno pomoću kocaka fiksirati papir da stoji „u zraku“. Kada je papir fiksiran, dijete treba odabrati jednu ili više boja tempera i kapnuti boju odnosno boje na papir. S gornje i donje strane papira treba staviti magnet koji će onda vući, a boja će se razmazivati i ostavljati tragove.

Istraživački centar

Aktivnost: istražiti svojstvo magneta i razlikovati predmete koje magnet privlači a koje ne

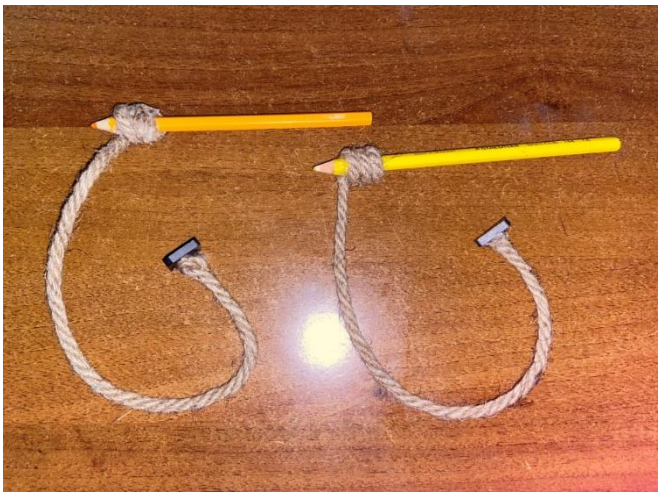
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj, motorički razvoj

Algoritam: linearni (slijed), kružni (petlja)

Priprema (materijal): posuda s rižom, drveni štapovi, uže, magneti

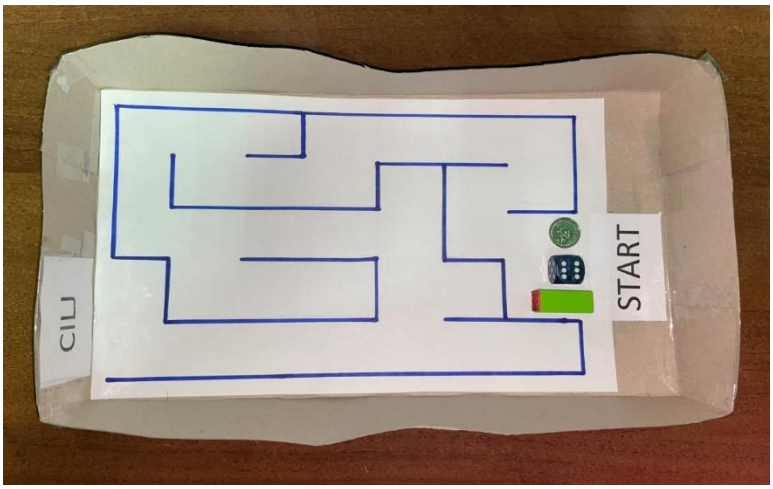
Tijek aktivnosti: Na podu će biti postavljena posuda s rižom u kojoj će biti zakopani razni predmeti, koje djeca trebaju „upecati“ s velikim štapom na kojem će visiti magnet (Prilog). Odjednom će moći sudjelovati dvoje djece, tako da će ostala djeca trebati pričekati da dođu na red, a do tada će moći odgovarati na moja pitanja. Postavit ću pitanje svaki puta kada dijete izvadi jedan predmet iz riže, kao npr; „Što je to?“, „Od čega je ovaj predmet napravljen?“, “Koji su sve predmeti ostali u riži?“, „Što niste mogli upecati i zašto?“, itd.

Prilog: Maketa štapova za pecanje predmeta (Napomena: špage na štapovima koji bi se koristili u aktivnosti „Pecanje“ planirane su u duljini od cca. 50 cm)



Aktivnost: istražiti svojstvo magneta i pomoću magneta dovesti predmet do cilja
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj, motorički razvoj
Algoritam: linearni (slijed)
Priprema (materijal): spajalica, novčić, plastični pečat, kocka, papir s labirintom, magnet
Tijek aktivnosti: Djeci će na stolu biti ponuđen labirint (Prilog) u kojem će na ulazu, odnosno na mjestu na kojem piše „start“ biti postavljena tri predmeta. Dva predmeta će biti od materijala koje magnet ne može privući a jedan od materijala kojeg magnet privlači. Zadatak je prepoznati koji predmet je moguće dovesti do cilja, odnosno koji je to predmet kojeg privlači magnet a zatim dovesti taj predmet do cilja povlačeći ga s magnetom ispod labirinta. Aktivnost je osmišljena tako da odjednom može sudjelovati troje djece, tako da dvoje djece pridržavaju kutiju s labirintom, a jedno dijete treba određeni predmet dovesti do cilja.

Prilog: Labirint



Aktivnost: istražiti predmete koje magnet privlači/ne privlači, raspoznati i razlikovati tiho-glasno
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj, motorički razvoj
Algoritam: algoritam grananja (odabir), kružni (petlja)
Priprema (materijal): magnet, spajalice, plastični čep, drveni pečat, kockica, novčići
Tijek aktivnosti: Igra „Tiho-glasno“ u kojoj jedno dijete na kratko izađe iz prostora skupine, dok ostala djeca imaju zadatak u prostoru skupine sakriti 2 predmeta (jedan predmet koji magnet privlači i jedan kojeg magnet ne privlači) na istom mjestu. Nakon što su sakrili predmete, dijete koje je čekalo izvan skupine ulazi, a djeca mu tihim odnosno glasnim pjevanjem pjesmice odaju koliko je udaljen od skrivenih predmeta. Ukoliko djeca pjevaju glasno, znači da je dijete blizu predmeta koje traži, a ukoliko pjevaju tiše, da se udaljava od predmeta. Dijete koje traži 2 skrivena predmeta, u ruci ima magnet kojim će na kraju potrage uzeti predmet kojeg će magnet privući. Pjesmicu koju će pjevati biraju djeca sama, a aktivnost se može ponavljati i više puta.

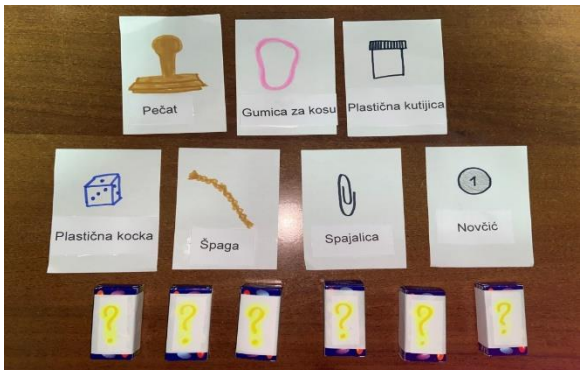
Stolno manipulativni centar
Aktivnost: povezivanje simbola (brojke) s količinom, istražiti predmete koje magnet privlači/ne privlači

Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: algoritam grananja (odabir), kružni (petlja), linearni (slijed)
Priprema (materijal): kutije, kocka, magneti, razni predmeti kao što su spajalice, gumice za brisanje, čepovi, plastični pečati, novčići, čavli, vide, metalni čepovi
Tijek aktivnosti: Aktivnost „6 kutijica“ (Prilog) u kojoj svako dijete baca veliku kocku na pod unutar okvira (1,5m x 1,5m) označenog ljepljivom trakom u boji. Ovisno o broju koji dobije, otvara kutijicu s tim brojem. Ukoliko pogodi izvan okvira, baca ponovno. U kutijici broj 2 nalazit će se 2 predmeta, u kutijici broj 3 nalazit će se 3 predmeta i tako redom do broja 6. Broj 1 značit će ponovno bacanje. Dijete koje baca kocku treba povezati broj točkica na kocki s napisanom brojkom na kutijici te točno odabrati kutiju s predmetima. Kada otkrije kutiju, od svih predmeta koji se nalaze ispod nje treba izdvojiti samo jedan predmet koji privlači magnet. Odabrani predmet, dijete će provjeriti, tako što će ga dotaknuti s magnetom.

Prilog: „6 kutijica“

Aktivnost: „Tajanstvene kutijice“- raspoznavanje predmeta prema zvuku
Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: kružni (petlja), linearni (slijed)
Priprema (materijal): kutije, kocka, magneti, razni predmeti poput spajalice, gumice za brisanje, čepovi, plastični pečati, novčići, čavli, šarafi, metalni čepovi
Tijek aktivnosti: Aktivnost (Prilog) u kojoj su ponuđene manje kutijice s jednim predmetom (nekoliko predmeta magnet privlači, a nekoliko ne privlači). Iznad kutijica nalaze se kartice na kojima su slike predmeta koji se kriju u kutijicama. Zadatak djece je prvo šuškanjem i osluškivanjem, a zatim magnetom isprobavati svaku kutijicu i probati pogoditi koji se predmet nalazi u jednoj od kutijica. Ukoliko pogode, uzimaju sličicu tog predmeta kojeg su pogodili i na taj način bilježe svoje pogotke.

Prilog: „Tajanstvene kutijice“



Vanjski prostor

Aktivnost: Igra „Potraga“

Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj

Algoritam: linearni (slijed), kružni (petlja), algoritam grananja (odabir)

Priprema (materijal): spajalice, gumice za brisanje, čepovi, plastični pečati, novčići, čavli, šarafi, metalni čepovi, drvena bojica, plastična kutijica

Tijek aktivnosti: Prije početka aktivnosti odgajatelj će u dvorištu vrtića sakriti 5 predmeta koja magnet privlači i 5 predmeta koja magnet ne privlači. Djeca će imati zadatak sakupiti svih 10 predmeta u vremenu trajanja jedne pjesme koja će se izvoditi na uređaju za reprodukciju. Na znak odgajatelja djeca će krenuti u potragu s ciljem da što brže pronađu svih 10 predmeta. Predmete pospremaju u dvije različite kutije. Planirana aktivnost izvodi se nekoliko puta, a pjesmice za ovu aktivnost mogu biti „Do nam želi dobar dan“ ili „Kikiriki“.

Centar građenja i konstruiranja

Aktivnost: istražiti svojstvo magneta

Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj

Algoritam: linearni (slijed), kružni (petlja)

Priprema (materijal): magneti, 30 novčića od 20 i 50 lipa, spajalice

Tijek aktivnosti: U ovoj aktivnosti djeci će biti ponuđeni novčići i spajalice od kojih će moći napraviti skulpturu na velikom magnetu (Prilog). Moći će izgraditi skulpturu kakvu žele, a kao izazov će im biti ponuđeno i da pokušaju iskoristiti što više novčića i/ili spajalica prilikom izgradnje.

Prilog: Veliki magnet; skulptura s novčićima

Kutić početnog čitanja i pisanja

Aktivnost: istražiti svojstvo magneta i povezivati predmete i slova

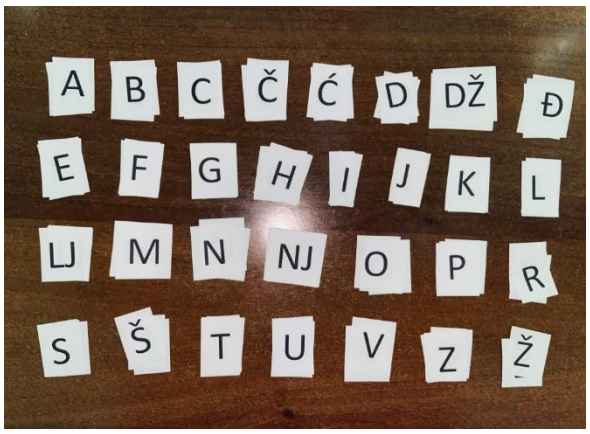
Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj

Algoritam: linearni (slijed), kružni (petlja)

Priprema (materijal): papir, olovke, slova od papira, kutija, predmeti iz prethodnih aktivnosti

Tijek aktivnosti: Na stolu će biti kartice (Prilog 1) na kojima su predmeti i nazivi predmeta, kao i izrezana slova od papira (Prilog 2). Kartice će biti okrenute tako da se ne vidi što je na njima dok ih se ne okrene. Djeca će dobiti papire na koje će slagati slova i zadatak će im biti da izvuku jednu karticu po želji i da s izrezanim slovima pokušaju rekreirati tu riječ. Ukoliko budu uspješni u tome, nakon što slože nekoliko riječi, dobit će zadatak da sada riječi s kartice koju su izvukli probaju napisati olovkom na papir. izvlačenjem kartice, djeca će pročitati riječ i odgovoriti što misle, može li magnet privući taj predmet. Isto tako, ako djeca pokažu interes, može im se ponuditi i kutija s predmetima koji su nacrtani na karticama pa se aktivnost može odvijati na način da djeca izvlače predmete iz kutije i zapisuju što su izvukli, dakle bez da vide prethodno napisanu riječ.

Prilog 1: Kartice s raznim predmetima



Prilog 2: Slova od papira

3. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „PAZI, PAZI, PAZI, PJEŠAK JE NA STAZI!“

CILJ AKTIVNOSTI: usvojiti i utvrditi koji su dopušteni oblici ponašanja u prometu i kako bi se djeca trebala ponašati u prometu, kao i upoznati se s različitim sudionicima prometa.

Aktivnost: Što kaže semafor?
Područje: Istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: Algoritam odabira, algoritam slijeda
Priprema (materijal): kocka, robot i karta s poljima
Tijek aktivnosti:

1. Djeca će stati u krug i prvi u nizu će baciti kockicu
2. Onaj broj koji dobije na kockici će namjestiti na robotu (na stranu koju poželi, lijevo, desno, ravno) i pričekat će da vidi na kojem polju će se robot zaustaviti
3. Kad robot stane na polje, sva djeca zajednički će učinit ono što određeno polje označava, npr. crveno polje – stajati mirno na mjestu, žuto polje – tapkati na mjestu, zeleno polje – kretati se po prostoru
4. Potom će neko drugo dijete baciti kocku, namjestiti robota u onom smjeru kojem želi i brojkama koje dobije i odraditi svi zajednički radnju koju određena boja označava i tako u krug
5. Na kraju će se prokomentirati igra i pokušati dokučiti zašto je određena boja na polju označavala određenu radnju

Aktivnost: Uoči ponašanja
Područje: Socio-emocionalni razvoj
Algoritam: Algoritam odabira, algoritam slijeda
Priprema (materijal): Karton i slike zalijepljene na papir
Tijek aktivnosti:

1. Dijete će uzeti u ruku prvu sliku.
2. Potom im odgajatelj može postaviti pitanje koje se vezuje uz događaje na slici (algoritam odabira)
3. Dijete će odgovoriti na pitanja te potom i samo objasniti što vidi na slici
4. Zatim će odlučiti kojem znaku pripada događaj na slici
5. Postaviti će sliku pored znaka kvačice ili X
6. Potom na red dolazi iduće dijete itd
7. Zajednički će prokomentirati s odgajateljicom događaje sa slika te kako se oni ponašaju u prometu

Aktivnost: Oslikaj me
Područje: motorički razvoj

Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam petlje
Priprema (materijal): 5 hulahopa, hamer papir, tempere i crtež policajca
Tijek aktivnosti:

1. Dijete će poskakivati po hulahopima
2. Doći će ispred stola, uzeti kist i boju
3. Naslikati jedan mali dio na cijelom hamer papiru (recimo glavu, noge, ruke itd), a za primjer će mu poslužiti slika prometnog policajca
4. Potom će u vodi oprati kist, pospremiti ga na mjesto
5. Odskakutati po hulahopu prema vani
6. Iduće dijete dolazi na red i tako dok se ne oslika cijeli papir ili dok im ne dosadi

Aktivnost: Kako postupiti tad?
Područje: razvoj životno-praktičnih vještina
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam petlje, algoritam odabira
Priprema (materijal): naočale, štap, najlon za pješački prijelaz
Tijek aktivnosti:

1. Dijete će dobiti pitanja na koja će biti potrebno odgovoriti kako bi otkrili koga će glumiti
2. Potom će dijete uzeti određeni element koji označava tu osobu
3. Stat će na početak pješačkog prijelaza
4. U susret će mu prići drugo dijete
5. Izbrojit će koliko im je dugačak put (koliko koraka moraju prijeći)
6. Potom će zajednički i brojeći, prelaziti pješački prijelaz koji se nalazi ispred njih
7. Zatim će iduće dijete pokušati odgonetnuti koju ulogu će dobiti i tako u krug

4. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: ŠTO SVE TREBA KUĆI DA BUDE ČVRSTA?

CILJ AKTIVNOSTI: Istražiti što sve treba kući da bude čvrsta.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA

Centar slikovnica
Aktivnost: Složi priču „Tri praščića“
Područje: Jezično-komunikacijski razvoj
Algoritam: Algoritam odabira, algoritam slijeda
Priprema (materijal):

Tijek aktivnosti:

1. Odgajateljica će djeci (u grupama do četvero djece u centru) ponuditi plastificirane slike bajke „Tri praščića“
2. Dijete će uzeti sliku s kojom će započeti priču prema želji (unatoč slikama koje pokazuju događaje iz bajke, dijete može izmisliti svoju priču ili priču preoblikovati)
3. Dijete će tražiti sliku koja se nadovezuje na prvu sliku (primjerice na prvoj slici je majka sa svojom djecom praščićima, dok na drugoj slici praščići odlaze od majke)
4. Ukoliko na slici nije vuk koji puše u određenu kućicu (od slame, drveta ili cigle), slike se ponavljaju redoslijedom (prvo gradnja, pa dolazi vuk i zatim puše u kućicu)
5. Dijete izvlači prvu sliku (na primjer kućicu od slame), a potom traži sliku vuka koji ruši kućicu od slame
6. Ukoliko nije izvučena slika rušenja kućice od slame, dijete izvlači ponovno slike dok ne izvuče sliku rušenja kućice od slame, a isto se ponavlja i sa ostalim kućicama

Stolno-manipulativni centar

Aktivnost: Labirint „Graditelj i materijali“

Područje: Istraživačko-spoznajni razvoj

Algoritam: linearni algoritam, algoritam odabira, algoritam slijeda

Priprema (materijal): labirint napravljen od ljepenke, premazan osnovnom bojom, čovječuljak od plastelina, magnet ispod čovječuljka i ispod labirinta, grana, kamen, cigla

Tijek aktivnosti:

1. Odgajateljica će djeci (grupa do četvero djece u centru) ponuditi labirint „Graditelj i materijali“
2. Dijete će magnetom ispod labirinta (kutije) povlačiti čovječuljka „graditelja“ napravljenog od plastelina i voditi ga od startne pozicije
3. Pritom će, povlačeći magnet, putem skupljati granu, kamen ili ciglu
4. Tražit će put kojim će stići do cilja
5. Dolaskom do cilja, dijete provjerava je li pokupilo sve materijale. Ukoliko neki predmet nije pokupljen, vratit će se i voditi ga do cilja

Građevni centar

Aktivnost: Igra: „ Gradimo kuću “

Područje: Istraživačko-spoznajni razvoj

Algoritam: linearni algoritam, algoritam ponavljanja

Priprema (materijal): dijelovi stirodura (10 dijelova), čavli, čekić predložak gradnje kuće: kuća se gradi prema predlošku

Tijek aktivnosti:

1. Odgajateljica će djeci ponuditi kuću od stirodura (skupina do 4 djece u centru)
2. Dijete će prema prvoj slici na predlošku staviti stirodur kao podlogu te na njega drugi stirodur i čekićem zabijati čavle kako bi spojio prva dva dijela
3. Potom će sljedeći komad stirodura (prema predlošku) staviti na prvi i drugi dio i čekićem zabijati čavle na određena mjesta u stiroduru
4. Svaki dio će dijete (svih 10 dijelova) čavlima povezivati na prvi dio dok ne spoji sve dijelove (krov na kraju) i ne dobije kuću od stirodura.

Prilog: Predložak slaganja kućice

Aktivnost: Igra: „ Stvaranje zidova “

Područje: Istraživačko-spoznajni razvoj

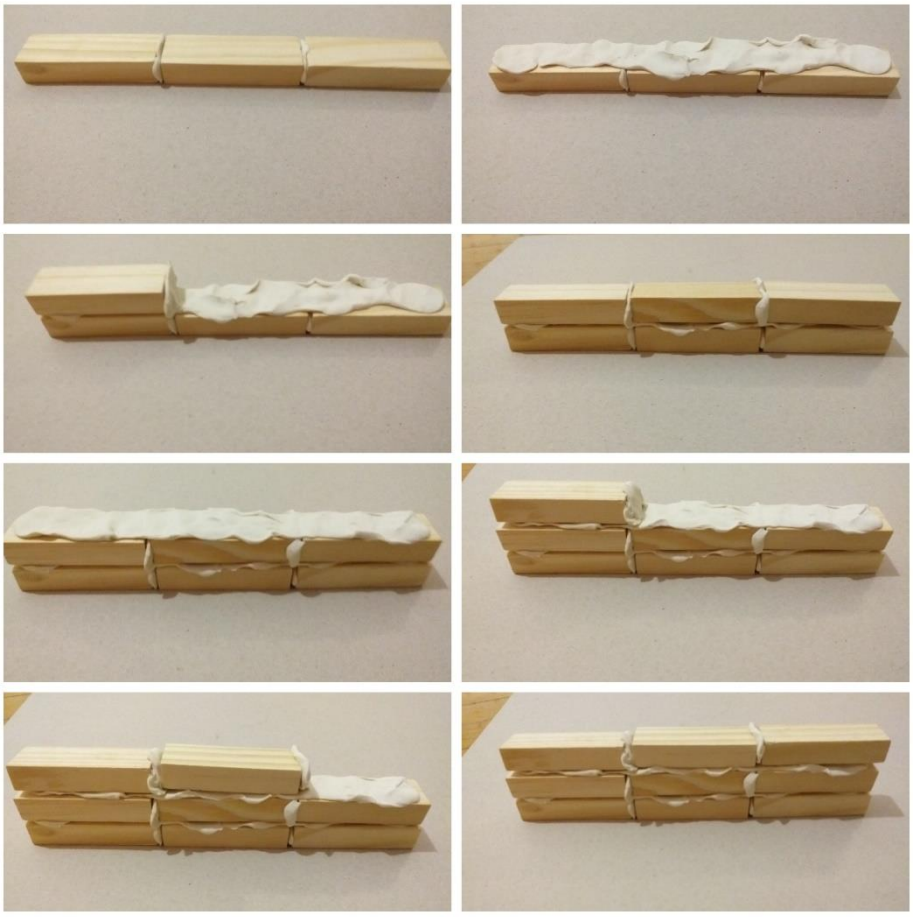
Algoritam: linearni algoritam, algoritam ponavljanja

Priprema (materijal): drvene kocke, plastelin, predložak: kuća se gradi prema predlošku

Tijek aktivnosti:

1. Odgajateljica će djeci (2-4 djece) ponuditi drvene kocke i plastelin te predložak
2. Djeca će slagati kocke jednu do druge i između povezivati sa plastelinom (prema predlošku)
3. Nakon poslaganog jednog reda, djeca će staviti plastelin na njega
4. Slagat će drugi red, ponovno jednu do druge kocku i između plastelin kako bi ih dodatno povezali

Prilog: Predložak gradnje zida



5. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ KUKCI “

CILJ AKTIVNOSTI: Utjecaj na algoritamsko razmišljanje te razvoj vještina algoritamskog razmišljanja djece raznovrsnim aktivnostima, osobito prirodne osjetljivosti i razvoja mogućnosti doživljavanja, primanja, razumijevanja i izražavanja:

a) Tijelom (cjelokupnom motorikom)
b) Glazbenim sredstvima
c) Likovnim sredstvima
d) Primjerenim oblicima stvaralaštva i umjetnosti (jezično, glazbeno, likovno).

Aktivnost: Igra Leti-leti
Područje: motorički razvoj
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira
Priprema (materijal):
Tijek aktivnosti:

1. Okupiti svu zainteresiranu djecu za igranje igre na vanjskom prostoru vrtića.
2. Odgajateljica navodi različite kukce, jedan po jedan.
3. Djeca trebaju prepoznati koji od navedenih kukaca lete.
4. Ako navedeni kukac leti dijete bi trebalo „letjeti“ (trčati) po vanjskom prostoru skupine raširenim krilima (rukama), ako kukac ne leti mirno sjesti na pod.

Aktivnost: Igra “Pronađi par”
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj, razvoj vizualne percepcije
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira, ciklički algoritam
Priprema (materijal): Izraditi i pripremiti memori kartice s slikama kukaca i njihovih sjena. (Prilog 1) Rasporediti i „sakriti“ kartice po prostoru skupine.
Tijek aktivnosti:

1. Odgajatelj djeci predstavi igru; istraživanjem prostora skupine pronaći memori kartice, odložiti ih na stol u stolno-manipulativnom centru te ih na posljetku i upariti.
2. Djeca krećući se po skupini traže kartice memorija.
3. Kada pronađu jednu karticu, trebaju je donijeti na dogovoreno mjesto (stol u stolno-manipulativnom centru) te nastavljaju tražiti ostale kartice.

4. Ukoliko je neko dijete na stol već donijelo karticu koja odgovara (jednaka je-sijena) kartici kojoj tražimo par, jedno na drugo ih odloži sa strane stola te nastavlja tražiti preostale kartice po skupini.
5. Ukoliko kartici koju smo pronašli još nedostaje njezin par, pronađenu karticu ostavljamo na stolu te nastavljamo po skupini tražiti ostale kartice.
6. Igra traje dok se sve kartice ne pronađu te upare sa svojim parom.

Aktivnost: Igra "Paukova mreža"
Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira
Priprema (materijal): drveni štapići (grančice), vuna/deblji konac, škare … Poželjno je djecu uključiti u prikupljanje grančica u vrtićkom dvorištu ili prilikom šetnje prirodom.
Tijek aktivnosti:

1. Započeti razgovor s djecom pitanjem: "Kako bi mogli izraditi paukovu mrežu?". Nastojati uvažiti dječje ideje i želje, a u nastavku i jedan od primjera i postupaka izrade.
2. Prikupiti i pripremiti sav potreban materijal na radnu površinu u likovnom centru kako bi nam bio pri ruci.
3. Svako dijete uzme tri grančice te ih posloži jednu preko drugena način da tvore oblik „zvjezdice" ✳
4. Zatim je potrebno odrezati komad vune kojim će se učvrstiti te tri grančice da zadrže oblik „zvjezdice". Dakle, motati vunu oko križanja grančica dok grančice ne stoje čvrsto.
5. Provjeriti rukom stoje li grančice čvrsto, ukoliko ne stoje nastavljati motati vunu dok se ne učvrstetada preći na idući korak.
6. Odrezati duži komad vune koji će se motati oko grančica na način da se kreće od križanja grančica u krug oko svake grančice prema krajevima grančica, time tvoreći oblik paukove mreže.
7. Vezanje čvorića od vune po završetku motanja kako bi paukova mreža zadržala svoj oblik.

Aktivnost: Igra "Skačem kao skakavac"
Područje: motorički razvoj
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira
Priprema (materijal): Na predviđenoj površini nacrtati mrežu s ljepljivom trakom na način da ćelije mreže budu iste veličine (dovoljno velike da dijete može stajati unutar ćelije). Nabaviti i pripremiti lišće ili neki drugi materijal iz prirode. Nacrtati i izrezati strelice koje će pokazivati smjer kretanja (lijevo, desno, okret lijevo, okret desno, ravno).
Tijek aktivnosti:

1. Upoznati djecu s pravilima i ciljem igre

2. jedno dijete predstavlja skakavca koji se kreće (po želji skače ili hoda) po nacrtanoj mreži i treba doći do hrane (list) pritom prateći upute koje mu daje njegov prijatelj. Drugo dijete treba strelice poredati onim redoslijedom kojim će "skakavca" dovesti do hrane.
3. Dopustiti djeci da pronađu više različitih puteva od početne pozicije skakavca do iste ćelije gdje se nalazi list.
4. Mijenjati pozicije konačnog odredišta (lista) te pozicije početka kretanja.
5. Dopustiti svoj djeci da se iskušaju u planiranju puta te uloge skakavca.

6. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ VRSTE DINOSAURA "

CILJ AKTIVNOSTI: opisati i uspoređivati vrste dinosaura po izgledu, prehrani i načinu kretanja.
SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA
Istraživački centar

Aktivnost: Koje su vrste dinosaura?
Područje: Istraživačko- spoznajni razvoj
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira, algoritam ponavljanja
Priprema (materijal): Plakat (hamer papir), realne slike dinosaura
Tijek aktivnosti:

1. Dijete uzima sliku dinosaura te je uspoređuje sa sjenama na plakatu.
2. Kada je dijete pronašlo pripadajuću sjenu dinosaura, dijete lijepi sliku na odgovarajuće mjesto.
3. Dijete uzima sljedeću sliku i ponavlja postupak.
4. Igra traje dok ne otkrije sve dinosaure koji se nalaze na plakatu.

Centar početnog čitanja i pisanja

Aktivnost: Kako se zovem?
Područje: Jezično-komunikacijski razvoj
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira, algoritam ponavljanja
Priprema (materijal): Kutija s karticama sa slovima, Kartice sa slikama dinosaura biljojeda (zelena boja) i mesojeda (crvena boja) pored koje se nalazi ispisano ime dinosaura (tiskanim slovima, većim fontom)
Tijek aktivnosti:

1. Dijete izvlači karticu (npr. zelena kartica, biljojed, Brahiosaur) i stavlja je ispred sebe.
2. Dijete poseže rukom u kutiju i traži prvo slovo imena dinosaura kojega je izvuklo („B").

3. Kada je dijete pronašlo slovo „B“ stavlja ga ispod imena odnosno slova „B“ na kartici sa dinosaurom.
4. Zatim traži drugo slovo „R“ te ga stavlja ispod imena odnosno pokraj prethodnog slova.
5. Ponavlja postupak dok ne posloži sva slova koja tvore ime dinosaura.
6. Kada je dijete složilo sva slova prvo slovka riječ, a zatim izgovara ime dinosaura „Brahiosaur“.
7. Ponavlja postupak s novom karticom ili se djeca redom izmjenjuju.

Stolno manipulativni centar

Aktivnost: Igra memori
Područje socio-emocionalni razvoj
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira, algoritam ponavljanja
Priprema (materijal): Memori kartice sa slikama dinosaura (10 parova - 5 para dinosaura biljojeda i 5 para dinosaura mesojeda).
Tijek aktivnosti:

1. Prvo dijete okreće dvije memori kartice i pogleda u slike dinosaura.
2. Ako slike preokrenutih karata čine par (spaja se slika dinosaura i vrsta (biljojed/mesojed)) dijete ustaje sa stola te hoda četveronoške oko stolno manipulativnog centra mljackajući „mljac-mljac“ ako je dinosaur biljojed, odnosno„roar-roar“ ako je dinosaur mesojed. Uzima par kartica koje je pogodilo i otvara druge dvije karte.
3. Ako dijete nije uparilo kartice na red dolazi drugo dijete.
4. Djeca ponavlja radnju sve dok ne pogode sve parove koji se nalaze na stolu.
5. Pobjednik je ono dijete koje je skupilo naviše parova.

Soba dnevnog boravka

Aktivnost: Kako se dino kreće?
Područje: Motorički razvoj
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira, algoritam ponavljanja
Priprema (materijal): Uređaj za reprodukciju glazbe
Tijek aktivnosti:

1. Djeca su podijeljena u dvije grupe dinosaura (biljojedi i mesojedi).
2. Kada glazba svira djeca se kreću po prostoru (biljojedi sporo na četiri noge a mesojedi brzo na dvije noge).
3. Kada se glazba zaustavi dinosauri zauzimaju položaj (zalede se).
4. Kada se glazba ponovno pokrene dinosauri koji su bili biljojedi preuzimaju ulogu dinosaura mesojeda dok dinosaur mesojed preuzima ulogu dinosaura biljojeda.

5. Djeca ponavljaju radnju sve dok aktivnost traje.

7. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „PODRŽI RECIKLAŽU I STUPI U AKCIJU – IZRADI ROBOTA MATIJU!“

CILJ AKTIVNOSTI: Djeca će istražiti, opisati i prikazati neke od procesa recikliranja, razvijajući vještine algoritamskog razmišljanja.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA

Vanjski prostor

Aktivnost: Igra: Otpad prikupljamo, pravilno ga razvrstavamo

Područje: motorički razvoj uz socio-emocionalni razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj, razvoj životno-praktičnih vještina.

Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam odabira, algoritam ponavljanja

Priprema (materijal): 24 spužvaste kocke (6 plavih, 6 žutih, 6 zelenih i 6 smeđih) s vizualnim prikazima otpadnih materijala, grančice, 8 obruča (2 plava, 2 žuta, 2 zelena i 2 smeđa) s vizualnim prikazima spremnika za otpade.

Tijek aktivnosti:

1. Djecu podijelio u dvije skupine. Obje skupine igru provode istovremeno.
2. Prvo dijete iz svake skupine sunožno preskače grančicu.
3. Ponavlja sunožni skok dok ne preskoči sve grančice postavljene redom na početku dvorišta.
4. Potom hoda do središnjeg dijela gdje se nalaze kocke u boji.
5. Odabire jednu kocku i uzima ju u ruke.
6. Trčeći nosi kocku do kraja dvorišta.
7. Na kraju dvorišta smješta kocku u jedan od ponuđenih obruča prema kriteriju podudarnosti (kriterij višeg rodnog pojma npr. karton – papirnata ambalaža-plavi spremnik te kriterij boje: plava kocka – plavi obruč).
8. Ukoliko kocku smjesti u pogrešan obruč, ponovno ju podiže i spušta u drugi.
9. Kada smjesti kocku u odgovarajući obruč, dijete koje je drugo po redu provodi postupke istim slijedom. Igra se provodi dok sva djeca ne izvrše sve korake.

Građevno manipulativni centar

Aktivnost: Igra Podrži reciklaciju, izradi robota Matiju!

Područje: jezično komunikacijski razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj, socio-emocionalni razvoj, motorički razvoj, razvoj životno-praktičnih i radnih vještina, razvoj kreativnosti.
Algoritam: Algoritam slijeda, algoritam ponavljanja
Priprema (materijal): Pripremiti dijelove robota: glava -dekoriran plastični kanistar, trup od kartonske kutije, ruke od kartonskih tuljaka presvučenih alu-folijom, noge od tetrapaka, plastificirana fotografija sastavljenog robota, krep traka, povez za oči.
Tijek aktivnosti:

1. Na početku aktivnosti, djeca dijele uloge među sobom: jedno dijete sastavlja robota, a drugo dijete, par ili manja grupa (ovisno o dogovoru djece) daju upute kako to učiniti. Dijete koje sastavlja ima povez na očima.
2. Jedno dijete daje upute, služeći se riječima za opisivanje pojedinih dijelova tijela robota (npr. tvrda plastika – glava). Dijete koje sastavlja robota, prepoznaje predmet taktilno. U slučaju da ne prepozna predmet, ovaj korak se može ponavljati.
3. Kada je predmet prepoznat, djeca uz imenice za označavanje predmeta upotrebljavaju i glagole (donesi, daj, dođi i dr.), a dijete koje sastavlja robota ih izvršava. Pri tome, djeca koriste prostorne prijedloge poput u, na, ispod, ispred i dr., kako bi pomogli djetetu s povezom da uspješno sastavi robota. Kao i prethodno, u slučaju da dijete ne izvrši zadanu radnju, davanje uputa korištenjem glagola, može se ponavljati.
4. Igra je završena kada je robot sastavljen, što može biti prema fotografiji kao predlošku ili prema slobodnim idejama djece.
5. Druga razina igre je sastavljanje robota bez korištenja poveza na očima, ali postupci ostaju nepromijenjeni.
6. Treća razina je prilagođena mogućim potrebama individualnog sudjelovanja u aktivnosti. U toj varijanti dijete slaže robota samostalno, a cilj aktivnosti ostvaruje se u komunikaciji s odgajateljem koji dijete potiče na imenovanje i opisno definiranje pojmova.

Istraživačko-spoznajni centar

Aktivnost: Čaram, baram, papir stvaram!
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj uz jezično-komunikacijski razvoj, socio-emocionalni razvoj, razvoj životno-praktičnih vještina.
Algoritam: Linearni (slijedni), ciklički (kružni) i grananja (odabira).
Priprema (materijal): Novinski papir, škare, šira plastična posuda za ispiranje, posude za pretakanje vode, cjedilo, štapni mikser, posuda za miješanje, žličice, plastični pladanj za posluživanje, posuda za ispiranje, gustin, bijela tempera, valjak, papiri i olovke za dokumentiranje.
Tijek aktivnosti:

1. Djeca usitnjavaju prikupljeni novinski papir trgajući ga prstima ili režući škarama.

2. Usitnjeni papir stavljaju u posudu i prelijevaju ga vodom. Čekamo oko 10 minuta, za to vrijeme pospremamo prostor i pripremamo potrebne materijale za daljnju provedbu aktivnosti.
3. Djeca mokar papir stavljaju u cjedilo koje drže iznad prazne plastične posude.
4. Vodu iz posude prelijevaju preko papira u cjedilu. Postupak se ponavlja više puta, dok voda koja se cijedi ne postane čista.
5. Isprani papir stavljaju u praznu posudu za miješanje pa štapnim mikserom usitnjavaju smjesu.
6. Usitnjeni papir stavljaju u cjedilo pa ponavljaju korak 4.
7. Kada je usitnjeni papir dobro ispran, vraćaju ga u posudu za miješanje.
8. U posudu s usitnjenim papirom dodaju gustin i miješaju dok se ne poveže.
9. U smjesu papira i gustina dodaju bijelu temperu i miješaju. Postupak dodavanja i miješanja ponavlja se dok ne procijene boju papira zadovoljavajućom.
10. Smjesu vade žlicama na pladanj za posluživanje, utiskujući ju.
11. Valjkom ravnaju površinu i odlažu na sušenje.

Aktivnost: Izrada prirodnog sredstva za čišćenje - Biočistko

Područje: Razvoj životno-praktičnih vještina uz istraživačko-spoznajni razvoj.

Algoritam: Linearni (slijedni) i ciklički (kružni).

Priprema (materijal): - Ostaci hrane, plastična posuda s poklopcem, citrusi (limun/naranča/grejp – ovisno o dostupnosti), smeđi šećer, voda, posuda s raspršivačem, cjedilo, lijevak, kuhinjska vaga, zaštitne rukavice.

Tijek aktivnosti:

1. Djeca uz pomoć odgajatelja stavljaju kuhinjske otpatke u plastičnu posudu s poklopcem.
2. Otpadcima dodaju narezane citruse radi utjecaja na miris budućeg sredstva.
3. U posudu s 300 grama otpadaka dodajemo 100 grama smeđeg šećera.
4. U smjesu otpadaka i šećera stavljaju 1 litru vode.
5. Zatvaraju poklopac posude.
6. Aktivnost se provodi u nadolazeća 3 mjeseca: djeca i odgajatelj će svakodnevno otvarati poklopac plastične posude zbog procesa fermentacije koji se odvija.
7. Sredstvo će procijediti u posudu s raspršivačem te ga koristiti u aktivnostima brige o vrtićkom prostoru.

Likovni centar

Aktivnost: Izrada platnene vrećice od stare majice.

Područje: Razvoj kreativnosti, životno-praktičnih vještina, istraživačko-spoznajni razvoj.

Algoritam: Linearni (slijedni) i ciklički (kružni).

Priprema (materijal): Stare pamučne majice, boje za tkaninu, kistovi, škare.

Tijek aktivnosti:

1. Djeca uz pomoć odgajatelja režu rubove majice (rukavi, ovratnik).
2. Donji dio majice režu u trake.
3. Trake vežu u čvorove.
4. Nanose boje za tkaninu na platnenu vrećicu prema osobnim afinitetima. Nanošenje se ponavlja dok dijete ne odluči da je njegova vrećica gotova.

Stolno-manipulativni centar

Aktivnost: Društvena igra – Papir uredi, kune uštedi!
Područje: Socio-emocionalni razvoj uz istraživačko-spoznajni, jezično komunikacijski razvoj te razvoj životno praktičnih i radnih aktivnosti.
Algoritam: Algoritam grananja (odabira) i ciklički (kružni).
Priprema (materijal): Izrađena podloga za igru, četiri figurice, kocka
Tijek aktivnosti:

1. Dijete baca kocku i pomiče se unaprijed ovisno o broju na kocki.
2. Nakon njega igra sljedeći igrač.
3. Ako se zaustave na polju koje je označeno posebnom bojom, vraćaju se dva polja unatrag. Svako takvo polje povezano je s određenom fazom recikliranja papira: dovoz papira u centar za recikliranje, prijevoz papira u samom centru, izrada i sjeckanje pulpe, ispiranje, odvajanje tiskarske boje, rafiniranje, dodavanje vode i sušenje.
4. Nakon navedenog, kocku baca idući igrač.
5. Igra je gotova kada svi igrači dođu do cilja. Prema želji djece, druga razina korištenja može biti natjecateljskog karaktera.

8. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ŠTO TREBA LETJELICI DA LETI?“

CILJ AKTIVNOSTI: Djeca će razlikovati i usporediti različite vrste letjelica, istražiti što im je potrebno kako bi letjele.
SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA
Obiteljski centar

Aktivnost: Igra: Želiš li postati pilot(kinja) ili stjuard(esa)?
Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj.
Algoritam: linearni, kružni algoritam, algoritam grananja

Priprema (materijal): bijele košulje, kravate, krila napravljena od kartona prikvačena na košulje pomoću spajalice, drvena greda

Tijek aktivnosti:

1. Pri ulasku u obiteljski centar postaviti će se uska greda po kojoj će djeca trebati hodati i održavati ravnotežu. Na početku grede stajat će natpis: Želiš li postati pilot(kinja) ili stjuard(esa)? Ako da; Riješi test ravnoteže i poleti visoko!, ako ne nemoj rješavati test
2. Nakon hodanja po gredi i ulaskom u obiteljski centar biti će izložene fotografije pilota/pilotkinja i stjuarda/stjuardesa te kostimi u koje će se djeca moći obući.
3. Djeca oblače kostime: za pilota/pilotkinju uniforma bi bila bijela košulja sa kravatom i značka sa znakom krila, a za stjuarda/stjuardesu bijela košulja te značka sa znakom krila.
4. Djeca započinju slobodnu igru

Centar početnog čitanja i pisanja

Aktivnost: povezivati slova i fotografije letjelica
Područje: Jezično-komunikacijski razvoj
Algoritam: linearni, kružni algoritam, algoritam grananja
Priprema (materijal): Plastificirane fotografije letjelica, plastificirana slova sa čičkom
Tijek aktivnosti:

1. Dijete bira fotografiju letjelice (npr. avion)
2. Izgovara naziv letjelice
3. Slovka naziv letjelice
4. Lijepi slovo po slovo kako bi napiso riječ koja predstavlja naziv letjelice

Istraživački centar

Aktivnost: uoči svojstva koja letjelicama omogućuje letenje
Područje: Istraživačko - spoznajni razvoj
Algoritam: linearni, algoritam grananja
Priprema (materijal): papir, olovka, balon, plastična boca, posuda za vodu, kuhalo za vodu, topla voda, slamka, lijevak, razni predmeti
Tijek aktivnosti:

U istraživačkom centru provest će se tri pokusa.

Prvi pokus „Krilo od papira“ kojim će se objasniti djeci princip letenja aviona.

1. Za ovaj pokus izreže se deblji papir veličine 15x5 cm.
2. Papir se presavije tako da je jedna strana kraća od druge za 1 cm.
3. Zalijepi se traka na oba kraja, duža polovica trake bit će zaobljena čime će se dobiti imitacija avionskog krila.
4. Provuče se olovka tako da krilo visi na njoj
5. Puše se iznad samog vrha olovke te se krilo diže

Drugi pokus „Balon“ kojim će se objasniti princip na kojem leti balon na vrući zrak.

1. Na plastičnu bocu stavi se balon
2. Zatim se plastična boca s balonom stavi u praznu posudu
3. Pomoću kuhala za vodu, ugrije se voda
4. Ugrijana voda ulije se u posudu
5. Kako se zrak u balonu počinje zagrijavati tako se balon počinje širiti
6. Balon se diže

Treći pokus „ Pokretanje predmeta zrakom“ kojim će djeca otkrivati koje predmete može pokrenuti zrak.

1. Od papira se napravi lijevak
2. Lijevak se zalijepi na vrh slamke
3. U lijevak se stavljaju razni predmeti (npr. loptica od stiropora, loptica od papira, spajalica ili bilo koji predmet koji stane u lijevak) – jedan po jedan naizmjence
4. Ako je zrak pokrenuo predmet stavi ga u crvenu kutije, ako zrak nije pokrenuo predmet stavi ga u plavu kutiju.

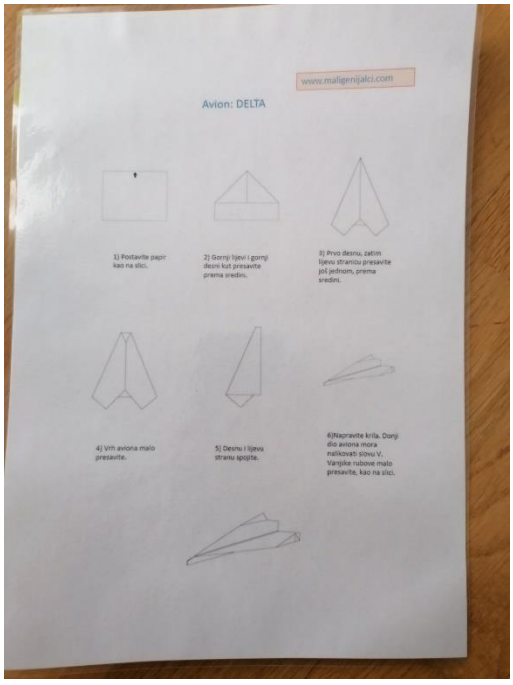
Stolno-manipulativni centar

Aktivnost: izrada aviona koristeći se origami tehnikom
Područje: motorički razvoj
Algoritam: linearni algoritam
Priprema (materijal): A4 papir, predložak s uputama (koracima)
Tijek aktivnosti:

1. Postavi papir kao na slici (Prilog)
2. Gornji lijevi i gornji desni kut presavite prema sredini
3. Prvo desnu, zatim lijevu stranicu presavite još jednom, prema sredini
4. Vrh aviona malo presavite
5. Desnu i lijevu stranu spojite
6. Napravite krila – donji dio aviona mora nalikovati slovu V

7. Vanjske rubove malo presavite

Prilog: Predlošci za origami tehniku izrade aviona



Aktivnost: povezivanje zvukova letjelica s fotografijama
Područje: Istraživačko- spoznajni razvoj
Algoritam: kružni algoritam i algoritam grananja
Priprema (materijal): kartice s letjelicama, audio zapisi zvukova, uređaj za reprodukciju audio zapisa
Tijek aktivnosti:

1. Djeca pred sobom imaju četiri kartice letjelica (avion, helikopter, balon na vrući zrak, raketa)
2. Odgajatelj reproducira audio zapis
3. Djeca dižu onu karticu kojoj misle da zvuk pripada. Svi koji su podignuli odgovarajuću karticu dobivaju 1 bod.
4. Pobjednik je ono dijete koje prvo skupi 5 bodova

Soba dnevnog boravka

Aktivnost: Igra: „Potraga za letjelicom“
Područje: Istraživačko- spoznajni razvoj, motorički razvoj i socio-emocionalni razvoj
Algoritam: linearni, kružni algoritam i algoritam grananja
Priprema (materijal): dijelovi letjelica, fotografije letjelica
Tijek aktivnosti:

1. Na zidu prostoriej zalijepljene su sličice dviju letjelica. Dijelovi tih letjelica su sakriveni po prostoru sobe dnevnog boravka.
2. Ispod svake sličice nalazi se karta koju djeca moraju pratiti kako bi pronašli dijelove letjelica.
3. Dijeca se dijele u dvije grupe i traže dijelove svoje letjelice.
4. Potraga traje dok nisu pronađeni svi dijelovi letjelice.
5. Nakon provjere odgajatelja, djeca mogu sastaviti letjelicu.
6. Igra je završena kada djeca podignu svoju letjelicu koja na kraju "poleti".

9. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ ČIME SE MRAVI HRANE?"

CILJ AKTIVNOSTI: Potaknuti djecu na promišljanje, istraživanje, proučavanje i povezivanje prilikom aktivnosti i uporabe poticaja. Isto tako, potaknuti suradništvo i zajedničko promišljanje na temu čime se mravi hrane.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA

Obiteljski centar

Aktivnost: razvrstavanje i razlikovanje hrane i „nehrane" za mrave
Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj.
Algoritam: linearni, kružni algoritam
Priprema (materijal): sličice hrane i „nehrane", kartonske kutije, vreće
Tijek aktivnosti:

1. Djete će kroz poligon tražiti slike provlačenjem kroz tunele od kartonskih kutija
2. Nakon izlaska iz tunela treba odrediti predstavlja li slika hranu za mrave ili ne
3. Slika se razvrstava u vreće koje predstavljaju hranu i „nehranu" za mrave.
4. Djeca se mogu podijeliti u dvije skupine tako da istovremeno kroz tunele prolazi po jedno dijete iz svake skupine, vreće za razvrstavanje trebaju tada biti po dvije za svaku skupinu.
5. Pobjednik je ona skupina koja ima više točno razvrstanih sličica.

Aktivnost: onjušimo i opipajmo hranu za mrave
Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj, jezično-komunikacijski razvoj.
Algoritam: linearni, algoritam grananja i kružni algoritam
Priprema (materijal): plastična hrana, različiti predmeti, povezi
Tijek aktivnosti:

1. Odgajatelj će objasniti djeci da se mravi služe osjetilima poput njuha i opipa prilikom traženja hrane te će djeci objasniti pravila za aktivnost koja slijedi.
2. Jedno će dijete imati povez na očima te će u ruke dobiti predmet koji mora svrstati u kategoriju mravlje hrane ili „nehrane“.
3. Dijete koje treba odgonetnuti koji predmet ima u rukama, može se služiti vlastitim osjetilima poput opipa i njuha, a može mu pomagati drugo dijete koje će mu opisivati predmet riječima kako bi odgonetnuo o kojem se predmetu radi.
4. Nakon što dijete pogodi i smjesti predmet u predviđenu kategoriju, iduće dijete dolazi na njegovo mjesto i ono dobiva neki drugi predmet.

Likovni i dramski centar

Aktivnost: planiranje, izrada likova za predstavu

Područje: motorički razvoj, razvoj kreativnih vještina, istraživačko-spoznajni razvoj.

Algoritam: linearni (slijed), algoritam grananja (odabir), kružni (petlja)

Priprema (materijal): tkanina, drveni štapići, vata, karton, kolaž, hamer, tempere, kistovi, grančice, sjemenke, kartončići u obliku jabuke, rajčice, lišća

Tijek aktivnosti:

1. Djeca su prethodno sakupila materijal za izradu likova predstave (grančice i lišće)
2. Čitamo priču „Cvrčak i mrav“ i zajednički raspravljamo kako bi došli do pouke ove priče
3. U likovnom centru za jednim stolom, djeca biraju kartončić u obliku jabuke, rajčice ili lišća koji moče u različite tempere i zatim prislone na hamer papir nakon čega će ostati pečati hrane
4. moguće je lijepiti sjemenke i obojati ih.
5. Hamer se ukrašava kao pozornica za predstavu.
6. Djeca za drugim stolom izrađuju lutke, odnosno likove za predstavu „Cvrčak i mrav“ (tkanina, drveni štapići, vata, karton, kolaž)
7. U dramskom centru djeca izvode predstavu s lutkama.

Glazbeni centar

Aktivnost: „Mravoples“

Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj.

Algoritam: linearni (slijed), algoritam grananja (odabir), kružni (petlja)

Priprema (materijal): hamer papir, hrane i “nehrane”, slike pokreta plesa, uređaj za reprodukciju glazbe

Tijek aktivnosti:

1. Na podu se nalazi deset velikih hamer papira na kojima su slike hrane i nehrane. Pravila igre su da sva djeca plešu i gibaju se po prostoriji sve dok traje glazba
2. Kada se glazba zaustavi svi moraju stati na neku od slika hrane ili nehrane
3. Odgajateljica je pripremila crteže plesnih koraka za mrave (djecu) koja su stala na nehranu, odnosno plesnih korak za one koji su stali na hranu.

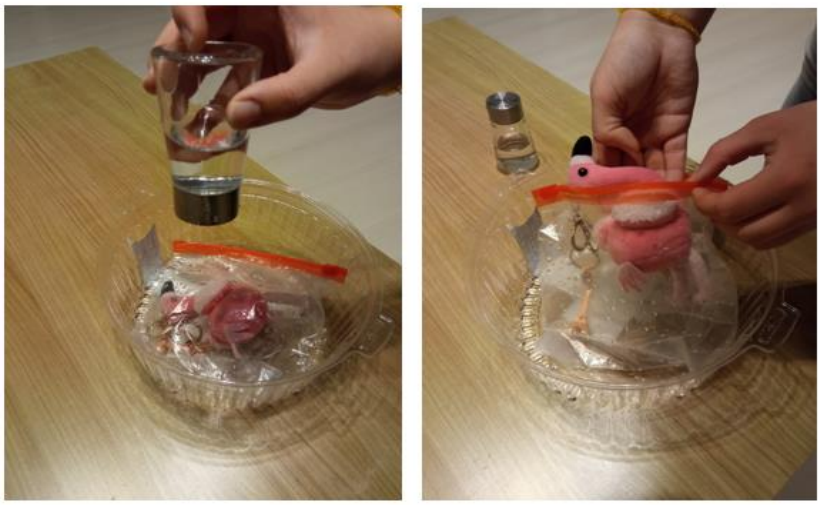
4. Nastavkom muzike djeca se nastavljaju gibati onim plesnim korakom koji im je zadaln prema mjestu na kojem su se zaustavili, sve do ponovnog zaustavljanja muzike.

10. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ ŠTO NAS ŠTITI OD KIŠE?

CILJ AKTIVNOSTI: Istražiti, definirati, analizirati i opisati što nas sve štiti od kiše
SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA
Istraživački centar

Aktivnost: Eksperiment: ''Kabanica to sam ja, za što služim svatko zna!''
Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj, razvoj kreativnosti.
Algoritam: linearni, kružni algoritam, algoritam odabira
Priprema (materijal): voda, vrećice različitih materijala (najlon, papir, tkanina…), igračka ili bilo kakav predmet, duboki pladanj, posuda za vodu
Tijek aktivnosti:

1. Djeca se okupe oko stola
2. Napravimo kabanice od različitih materijala (najlon, tkanina, papir…)
3. Ispod svake kabanice stavimo neki predmet
4. Polijevamo vodom koja simbolizira kišu
5. Kad se kabanica makne predmet je suh/mokar, ovisno o propusnosti materijala
6. Ako je predmet suh znači da je materijal vodootporan,
7. Ako je mokar znači da nije vodootporan
8. Aktivnost traje dok traje interes djece ili dok ne testiraju sve kabanice



Prilog: Eksperiment: ''Kabanica to sam ja, za što služim svatko zna!''

Centar čitanja i pisanja

Aktivnost: Igra ,,Krivudavu liniju prati i zbunjena slova vrati''

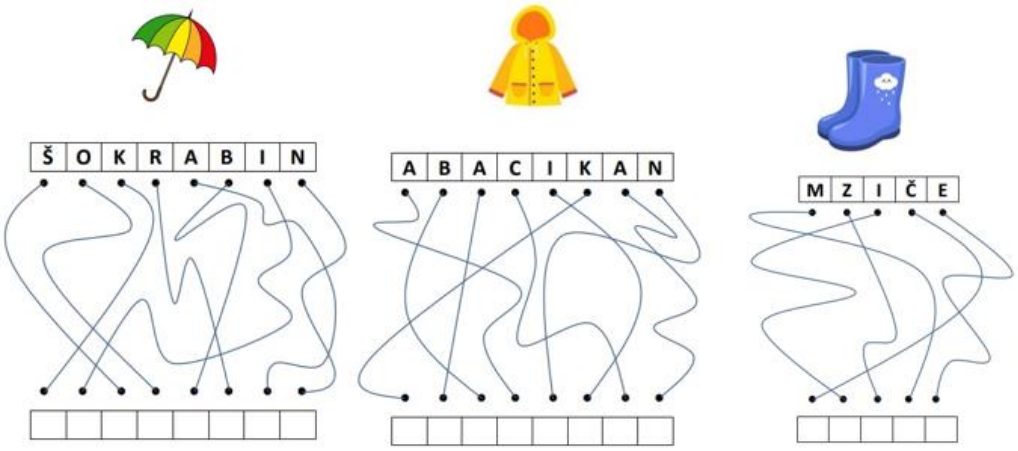
Područje: motorički razvoj, jezično-komunikacijski razvoj, razvoj kreativnosti.

Algoritam: linearni, kružni algoritam, algoritam odabira

Priprema (materijal): papiri sa slovima, prazni papiri, flomaster, ljepljiva traka

Tijek aktivnosti:

1. Na pod zalijepimo slike, papire sa slovima, prazne papire i trake
2. Trake idu od papira sa slovom do papira bez slova
3. Djeca se pridružuju individualno ili u paru
4. Djeca hodaju po trakama održavajući ravnotežu kako bi na prazne papire napisali slovo od kojeg su krenuli
5. Kada ispune prazne papire slovima provjeravaju ima li riječ smisla, odnosno jesu li slova točno poredana
6. Ako su slova točno poredana i čine smislenu riječ znači da su djeca savladala zadatak
7. Ako su slova pogrešno poredana djeca se vraćaju na početak



Prilog. Igra ,,Krivudavu liniju prati i zbunjena slova vrati''

Obiteljski centar:

Aktivnost:,,Moja prva kabanica''

Područje: motorički razvoj, istraživačko-spoznajni razvoj, razvoj kreativnosti.

Algoritam: linearni algoritam, algoritam odabira

Priprema (materijal): vreće za smeće, škare, vješalice

Tijek aktivnosti:

1. Za svako dijete pripremimo jednu vreću za smeće i jedne škare
2. Vreću okrenemo naopako i točno na sredini izbušimo rupu škarama
3. Rupu proširimo koliko treba da prođe glava
4. Probamo provući glavu kroz rupu na vreći
5. Ako glava prolazi krećemo na sljedeći korak
6. Ako glava ne prolazi ponovno širimo rupu
7. Istu situaciju ponovimo i za ruke (po jedna rupa na lijevoj i na desnoj strani)
8. Kabanica se može ukrasiti detaljima koje će djeca nacrtati ili zalijepiti
9. Kada svako dijete izradi svoju kabanicu vješa je na vješalicu

Prilog: Aktivnost ,,Moja prva kabanica''

11. TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ JA SAM VJETAR DIŽEM ZRAK!

CILJ AKTIVNOSTI: Omogućiti djeci upoznavanje s vjetrom kao vremenskom prilikom. Potaknuti da djeca mogu razlikovati vremenske prilike i opisati što sve vjetar pokreće.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA

Obiteljski centar

Aktivnost: Igra: Vjetar može podignuti

Područje: motorički i kognitivni razvoj

Algoritam: linearni, kružni algoritam, algoritam odabira

Priprema (materijal):

Tijek aktivnosti:

1. Odgajatelj razgovara s djecom o vjetru i dobiva uvid u njihovo prethodno znanje.
2. Objasni djeci pravila igre i sva djeca stanu ispred odgajatelja.
3. Odgajatelj govori „vjetar može podignuti…“ (primjerice list)
4. Djeca reagiraju na način da skoče ili čučnu ovisno o tome može li vjetar nešto podignuti ili ne.
5. Igra se može igrati i na ispadanje te dijete koje reagira točno na najveći broj riječi je pobjednik.

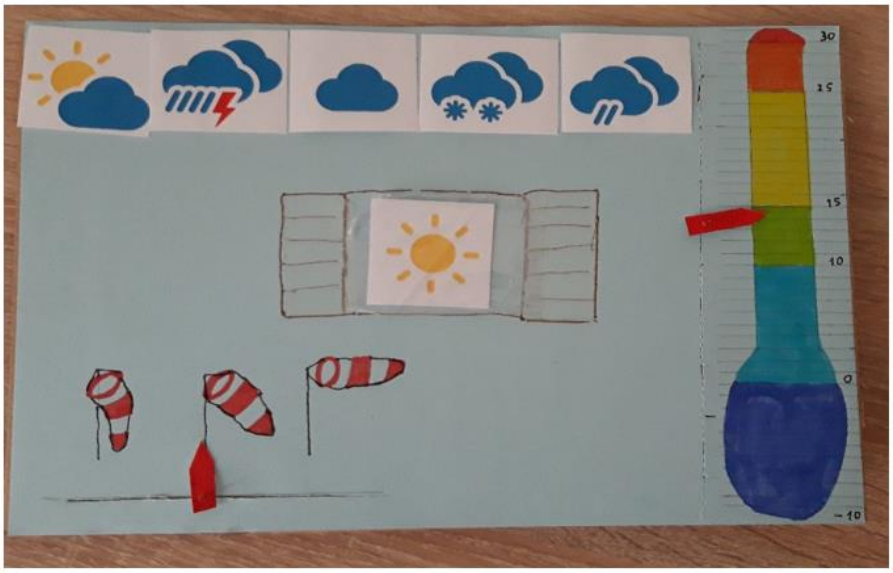
Aktivnost: Igra s kartama koje prikazuju vremenske prilike (sunce, oblaci, vjetar, kiša, snijeg, tuča, grmljavina…).
Područje: socio-emocionalni razvoj, razvoj fine motorike
Algoritam: Linearni algoritam, ciklički algoritam, algoritam grananja
Priprema (materijal): karte, papir, olovke, bojice, flomasteri
Tijek aktivnosti:

1. Djeca sjednu u krug za stolom ili na podu.
2. Karte se izmiješaju i djeca redom izvlače karte.
3. Ovisno o tome koju su kartu izvukli djeca crtaju određenu vremensku priliku na papir.
4. Karte sadrže i određene upute, primjerice na nekim kartama je nacrtan oblak i ako smo prije izvukli oblak nacrtat ćemo oblak i uz njega munju, a ako nismo izvukli prije oblak nacrtat ćemo samo oblak.
5. Neke karte sadrže samo slike vremenskih prilika, dok su neke prazne i omogućavaju djeci da sama nacrtaju što žele.
6. Igra traje dok traje interes djece.

Istraživačko-spoznajni centar

Aktivnost: Interaktivna ploča „Vremenske prilike“
Područje: jezično-komunikacijski razvoj, razvoj kreativnosti.
Algoritam: linearni, kružni algoritam, algoritam odabira
Priprema (materijal): Interaktivna ploča „Vremenske prilike“, sličice vremenskih prilika, termometar, anemometar
Tijek aktivnosti:

1. Nakon doručka djeca svakog dana na vanjskom prostoru zajedno s odgajateljicom mjere temperaturu zraka pomoću termometra.
2. Nakon toga mjere jačinu vjetra pomoću anemometra.
3. U vrtiću na ploči u pretinac stavljaju sličicu vremenske prilike koja je prikladna za taj dan.
4. Pokazivačem na ploči odabiru temperaturu zraka i jačinu vjetra tog dana.
5. Može se napraviti sedam ploča koje će služiti za dokumenitranje vremenskih prilika svakog dana u tjednu.

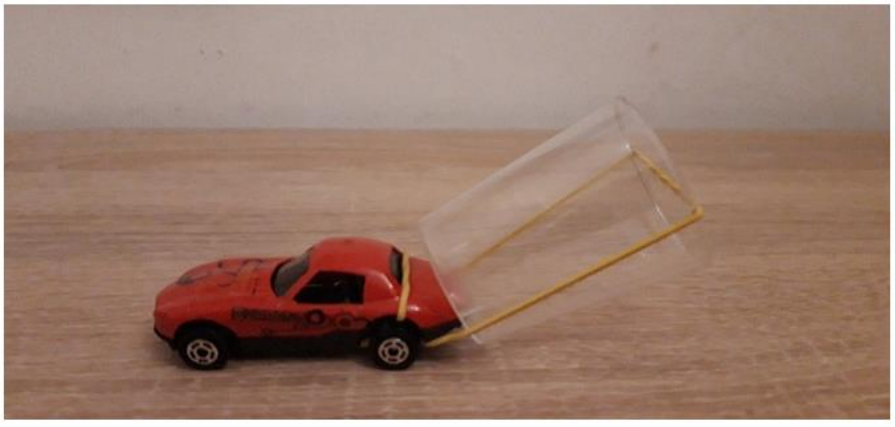


Prilog: Interaktivna ploča „Vremenske prilike“

Vanjski proctor

Aktivnost: Utrka autićima na kojima su pričvršćene plastične čaše
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: linearni (slijed), kružni (petlja), algoritam grananja (odabir)
Priprema (materijal): autići, plastične čaše, kreda
Tijek aktivnosti:

1. Odgajatelj na igralištu kredom nacrta stazu koja se sastoji od kvadratića.
2. Dvoje djece dolazi do staze, svatko sa svojim autićem.
3. Zadatak je da djeca vlastitim dahom probaju što prije otpuhati autić do cilja.
4. Dijete čije autić prvi stigne do cilja je pobjednik.
5. Djeca se međusobno natječu dok ne ostane samo jedan pobijednik.



Prilog: Autić za utrkivanje s pričvršćenom plastičnom čašom

Glazbeni centar

Aktivnost: Ritmiziranje pjesmice „Tri vjetra“.
Područje: motorički razvoj, jezično komunikacijski razvoj i socio-emocionalni razvoj
Algoritam: linearni (slijed), algoritam grananja (odabir), kružni (petlja)
Priprema (materijal):
Tijek aktivnosti:

1. Odgajateljica upoznaje djecu s pjesmom.
2. Zadatak je da djeca osmisle algoritam motoričkih pokreta za navedenu pjesmu.
3. Zajedno s odgajateljicom djeca crtaju simbole, primjerice crtež ruku znači da treba pljesnuti, crtež nogu da treba lupiti nogom u pod i slično.
4. Nakon toga odabiru nacrtane simbole i slažu ih po redu kojim će se izvoditi.
5. Izvođenje pjesme.

Tri vjetra

Jugo s mora puše, nosi vlažan zrak,

Nekada je dobre volje, a olujni loš je znak,

Drugi je vjetra hladan i zove se bura,

S kopna puše i po ulici svašta gura,

Treći je vjetar tiši, on po moru igra bal,

Naravi je vrlo dobre, ime mu je maestral.

12.TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: ŽIVOTNI CIKLUS PČELE

CILJ AKTIVNOSTI: Istraživati zvukove iz svakodnevne okoline slušanjem i imitacijom te bogatiti rječnik djece i njihovu komunikaciju novim riječima.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA

Dramski centar

Aktivnost: Postani pčelar na jedan dan (igra uloga)
Područje: Jezično-komunikacijski razvoj
Algoritam: linearni algoritam, algoritam grananja, ciklički algoritam
Priprema (materijal): pčelarska kapa, okvir saće, teglice meda, novac i blagajna
Tijek aktivnosti:

1. Odgajatelj će djeci objasniti što mogu raditi s ponuđenim materijalima i postavlja poticajna pitanja, kao što su Znate li tko je pčelar?, Čime se pčelar bavi? i sl.
2. Djeca će na naljepnice napisati cijene meda.
3. Djeca lijepe naljepnice na teglice meda.
4. Djeca po skupinama glume prodavača meda i pčelara.

Istraživačko-spoznajni centar

Aktivnost: Upoznaj život pčele
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj, motorički razvoj
Algoritam: linearni algoritam, algoritam grananja, ciklički algoritam
Priprema (materijal): hamer papir, lijepilo, flomasteri, fotografije saća, pčele radilice, matice i truta te fotografije pčele na kojoj je potrebno odrediti dijelove tijela
Tijek aktivnosti:

1. Odgajatelj će djeci objasniti postupak izrade plakata.
2. Djeca će proučiti fotografije te uz pomoć slikovnice Kukci i ostale životinjice pronaći određene informacije.
3. Odgajatelj će pitanjima poticati djecu na promišljanje i zaključivanje o cjelokupnom životu pčele i glavnim karakteristikama njihova života te će odgovore zapisati.
4. Prema odgovorima djece izraditi će algoritam izrade plakata.
5. Djeca će izrezati fotografije i zalijepiti ih na plakat.
6. Ispod ili iznad fotografije napisat će što se na fotografiji nalazi ili će označiti dijelove tijela pčele.

Aktivnost: Kako pčele rastu?
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: linearni algoritam, algoritam grananja, ciklički algoritam
Priprema (materijal): kartice sa crtežima i natpisima faza razvoja pčela
Tijek aktivnosti:

1. Na stolu će biti ponuđene dvije vrste kartica ovisno o razini zahtjevnosti.

2. Djeca će odabrati vrstu kartice ovisno o njihovim čitalačkim sposobnostima.
3. Djeca će zatim posložiti kartice redoslijedom kojim misle da pčele rastu.
4. Nakon što samostalno poslože kartice preispituju redoslijed i objašnjavaju što se događa u određenoj fazi.
5. Nakon njihovih odgovora zajedniki analiziramo redoslijed i eventualno preslažemo kartice.

13.TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „KAKO NASTAJE KIŠA?“

CILJ AKTIVNOSTI: Definirati kišu kao prirodnu pojavu i analizirati njezin nastanak. Poticati razvoj istraživačkih sposobnosti samostalnim otkrivanjem, opisivanjem i uspoređivanjem pojava promatranja.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA
Vanjski prostor

Aktivnost: „Kišna školica“
Područje: motorički razvoj
Algoritam: linearni algoritam, algoritam grananja, ciklički algoritam,
Priprema (materijal): traka za označavanje granica igre, izrezanih 28 kapljica, kamenčići
Tijek aktivnosti:

1. Obilježimo polja za igru “školice” i u svako polje postavimo različit broj izrezanih kapljica.
2. Djeca bacaju kamenčić u prvo polje i skaču tako da pri povratku sakupe kamenčić i broje kapljice koje se nalaze u tom polju
3. Broj kapljica zapisujemo redom kako djeca izvršavaju zadatak.
4. Ako dijete promaši polje nastavlja drugo dijete dok ne promaši odgovarajuće polje.
5. Koraci se ponavljaju dok se ne dođe do završnog polja.
6. Zbrajaju se i putem osvojene kapljice.

Istraživački centar:

Aktivnost: „Naši mali oblačići“
Područje: Istraživačko-spoznajni razvoj i razvoj fine motorike
Algoritam: linearni algoritam, algoritam grananja
Priprema (materijal): plastična čaša, pribadača, kuglice vate, staklenka, boja za hranu, voda, čaša, papiri za dokumentiranje

Tijek aktivnosti:

1. Dno plastične čaše bušimo čačkalicama, stvarajući male rupice.
2. U čašu stavljamo kuglice vate.
3. Plastičnu čašu postavimo u otvor staklenke da je zatvori
4. Ulijevamo vodu obojanu bojom za hranu. Promatramo kako se vata puni vodom i mijenja boju.
5. Kada vata postane dovoljno natopljena, iz plastične čaše padaju kapljice obojane vode na dno staklenke. Objašnjavamo kako iz oblaka istim principom pada i kiša.
6. Svako dijete će nacrtati algoritam postupke pokusa, s naglaskom ponavljanja ulijevanja obojane vode dok ne počnu padati kapljice u staklenku.

Stolno-manipulativni centar:

Aktivnost: „Kakvo zlato krije ovo blato“
Područje: razvoj fine motorike
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam
Priprema (materijal): veća plastična posuda, nekoliko manjih plastičnih posuda različitih boja, gumeni crvi, kukuruzni škrob, kakao prah, voda, pinceta, žlica, papir za zapisivanje, flomaster
Tijek aktivnosti:

1. Zajednički izradimo “blato” i ubacimo u njega gumene crve.
2. Djeca se podijele u grupe po troje
3. Po jedan član grupe sudjeluje u izvlačenju gumenih crva iz posude uz pomoć žlice ili pincete u svoju posudicu.
4. Nakon 10 sekundi članovi grupe se izmjenjuju
5. Dijete koje je završilo svoj krug zapisuje broj crva koje je izvadilo.
6. Postupak se ponavlja dok se svi gumeni crvi ne izvade iz velike posude.
7. Pobjednik je grupa koja je izvadila više gumenih crva.

Prilog: Priprema za aktivnost „Kakvo zlato krije ovo blato“

Stolno manipulativni centar

Aktivnost: „Kišni memory“
Područje: socio-emocionalni razvoj
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam, algoritam grananja
Priprema (materijal): memory kartice
Tijek aktivnosti:

1. Dijete okreće jednu karticu tako da svi vide što prikazuje.
    a. Ako kartica prikazuje sličice kapljica, potrebno ih je prebrojati
    b. Ako kartica prikazuje znak brojke, potrebno ga je zapamtiti
2. Otvara drugu karticu
    a. Ako je dijete uparilo kartice (brojku i broj kapljica) odvaja par sa strane i nastavlja igru (ponavlja korake 1 i 2)
    b. Ako nije pronađen par dijete vraća karticu u početni položaj i mjesto na stolu.
3. Sljedeće dijete ponavlja isti postupak.
4. Igra završava kada su svi parovi spojeni.

Stolno manipulativni centar

Aktivnost: „Popuni krug“
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj, motorički razvoj
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam, algoritam grananja
Priprema (materijal): plastificirani papir s krugovima, kapaljka, obojana voda, čaša
Tijek aktivnosti:

1. Na stol stavljamo plastificirani papir na kojem je nacrtano 6 krugova različitih veličina.
2. Kapaljku umačemo u čašu s obojano vodom i njome vadimo kapi.
3. Kapamo kapi u krug koji odaberemo, sve dok u kapaljki više nema vode. Pri tom brojimo kapi.
    a. Krug je do ruba ispunjen kapima – skačemo u vis kao da skačemo u lokvu koju smo napravili na papiru
    b. Krug nije do ruba ispunjen kapima – ponavljamo korake 2 i 3

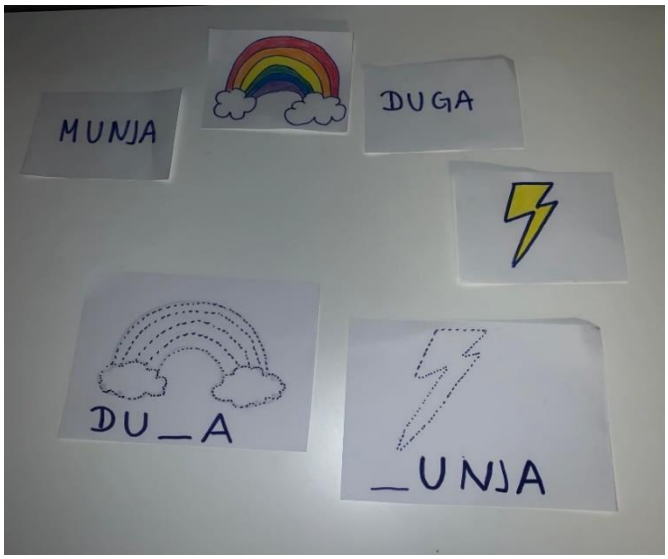
Prilog: Priprema i tijek aktivnosti „Popuni krug“
(Izvor: https://teachbesideme.com/eye-dropper-dot-counting/)

Centar početnog čitanja i pisanja

Aktivnost: „Poveži sličicu s pojmom“
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj, motorički razvoj
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam, algoritam grananja
Priprema (materijal): kartice s motivima, kartice s nazivima
Tijek aktivnosti:

1. Na stol stavljamo kartice s motivima i kartice s nazivima te ih miješamo.
2. Dijete treba pronaći ukupno tri kartice: karticu s motivom, karticu s pojmom i karticu koju treba obojiti odnosno nadopisati slova koja nedostaju
    a. Ako je dijete pronašlo sve kartice boji i nadopunjava karticu.
    b. Ako je dijete odabralo pogrešne kartice vraća ih na stol i drugo dijete nastavlja igru

Prilog: Poticaji iz centra početnog čitanja i pisanja



Glazbeni centar

Aktivnost: „Kiša pada trava raste“
Područje: socio-emocionalni razvoj, motorički razvoj
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam, algoritam grananja
Priprema (materijal): uređaj za reprodukciju glazbe
Tijek aktivnosti:

Tijekom izvođenja pjesmice povezujemo pokrete s riječima pjesme prema zadanom algoritmu:

1. Na stih „kiša pada“ – stupamo i prstima lepršamo po zraku
2. Na stih „trava raste“ – spustimo se u čučanj i dižemo se gore
3. Na stih „gora“ – dižemo ruke iznad glave u pljesak
4. Na stih „u toj gori raste drvo tanko visoko“ – držimo ruke iznad glave sa sklopljenim dlanovima, stupamo i njišemo se lijevo-desno
5. Na stih „pred njim sjedi moja seka, a ja pored nje“ – sjednemo na pod s obgrljenim rukama i njišemo se lijevo-desno

Kako bi olakšali djeci mogu se naslikati pokreti na sličice koje će odgajatelj pokazivati u zadanom trenutku ili započeti s manje pokreta i dodavati novi pokret u novom ponavljanju pjesme.

14.TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ ŠTO ILI TKO SE KRIJE U JABUCI? “

CILJ AKTIVNOSTI: Istražiti, analizirati i doživjeti jabuku kao voće.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA

Stolno-manipulativni centar
Aktivnost: Igra „Izvadimo koštice“
Područje: socio-emocionalni razvoj, razvoj fine motorike
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam,
Priprema (materijal): pinceta, koštice i jabuka izrađena od kartonskog tanjurića, kartonska kocka s napisanim brojevima 1-6.
Tijek aktivnosti:

Prije same aktivnosti, odgajatelj potiče na raspravu postavljanjem poticajnih pitanja o jabuci, njenoj unutrašnjosti, njenim karakteristikama i sl.

1. Aktivnost započinje brojanjem brojalice kako bi se odredilo koje dijete će prvo bacati kocku.
2. Nakon toga, prvo dijete baca kocku.
3. Uzima pincetu i iz “jabuke” izvlači onoliki broj koštica koliko je dobio bacanjem kocke.
4. Nakon što izvuče koštice, predaje kocku i pincetu sljedećem djetetu.
5. Aktivnost se nastavlja dok sve koštice nisu izvađene.

Prilog: Jabuka napravljena od kartonskog tanurića i vune iz koje vade koštice pincetom.

Obiteljski centar

Aktivnost: Izrada voćne salate

Područje: razvoj fine motorike

Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam,

Priprema (materijal): jabuke, banane, mandarine, kruške, daska za rezanje, nož za rezanje, posuda.

Tijek aktivnosti:

1. Aktivnost započinje s raspravom s djecom o voću, njegovim karakteristikama, okusima, teksturi itd.
2. Svako dijete ima priliku opipati dostupno voće, pomirisati ga i verbalizirati vlastite doživljaje.
3. Svako dijete uzima po jednu voćku i odlazi do kupaonice kako bi ga opralo.
4. Nakon toga uzima nož i dasku za rezanje.
5. Dijete počinje rezati voće, odgajatelj je uz njega i pruža mu podršku i eventualnu pomoć.
6. Izrezane dijelove voćke dijete stavlja u veliku posudu i promiješa.
7. Aktivnost se nastavlja dok sva djeca ne izrežu odabrane voćke.
8. Nakon toga, odgajatelj će na stol donijeti više manjih posuda.
9. Svako dijete uzima po jednu posudu i uzima iz velike posude stavlja onoliko voćne salate koliko želi pojesti.
10. Nakon kraja aktivnosti, odgajatelj potiče djecu na raspravu, o okusima, sličnostima i razlikama voća kojeg su rezali i probali.

Istraživačko-spoznajni centar

Aktivnost: Izrada plakata

Područje: istraživačko-spoznajni razvoj

Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam,
Priprema (materijal): jabuke (cijele, polovine, četvrtine), pincete, povećala, plakat.
Tijek aktivnosti:

Aktivnost započinje razgovorom o jabuci, od čega se sastoji, njene karakteristike i sl. Odgajatelj će kontinuirano tijekom aktivnosti postavljati poticajna pitanja i poticati djecu na razmišljanje, zaključivanje i izražavanje.

1. Dijete bira s čime želi promatrati jabuku (pinceta ili povećalo).
2. Pomoću odabranog sredstva promatra koru jabuke.
3. Nakon toga uzima drugo sredstvo i promatra jabuku iznutra.
4. Dijete pomoću pincete vadi koštice.
5. Nakon toga povećalom promatra koštice.
6. Djeca imenuju dijelove jabuke.
7. Nakon proučavanja djeca stavljaju dijelove jabuke na sušenje.
8. Odgajatelj s djecom izrađuje plakat na kojemu su upisani dijelovi jabuke stavlja i lijepi osušene dijelove jabuke te postavlja plakat na zid skupine.

15.TEMA INTEGRIRANE AKTIVNOSTI: „ŠTO JE TO POKLON? “

CILJ AKTIVNOSTI: Omogućiti uvjete za zadovoljavanje osnovnih potreba djece za kretanjem i igrom te poticanje korištenja svih osjetila s naglaskom na glazbene i istraživačke aktivnosti.

SREDSTVA I POTICAJI PO CENTRIMA

Stolno-manipulativni centar
Aktivnost: Igra pokrivaljkom
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam,
Priprema (materijal): A4 papir s različitim slikama poklona, odgovarajuće slike za pokrivanje
Tijek aktivnosti:

Očistimo stol u stolno-manipulativnom centru od svih sadržaja.

1. Na stol postavimo pokrivaljku (ili više njih – ovisno o broj udjece).
2. Na pokrivaljku postavljamo različite sličice poklona.
3. Djeca prepoznaju razlike između sličica poklona.
4. Iz druge polovice slika traže odgovarajuću sliku poklona koju će upariti sa slikom poklona na pokrivaljci.
5. Djeca ponavljaju radnju dok ne pokriju cijelu pokrivaljku.

Prilog: Pokrivaljka

Istraživački centar
Aktivnost: Igra za upoznavanje osjetila uz pomoć različitih poklona
Područje: istraživačko-spoznajni razvoj
Algoritam: linearni algoritam, ciklički algoritam,
Priprema (materijal): 5 poklon kutija, ogledalo, zrna leće, kesten, košuljica kestena, lavanda, jabuka, velika vreća
Tijek aktivnosti:

U istraživačkom centru, na stol postaviti 5 kutijica u krug. Objasnimo djeci da se u svakoj kutiji nalazi jedan od načina za poticanje određenog osjetila. S djecom ponovimo 5 osjetila – dodir, okus, vid, sluh i njuh.

1. Djeca istražuju kutiju po kutiju odgonetajući koje osjetilo predmet u određenoj kutiji razvija.
2. Imenuju osjetilo kojim su prepoznali predmet
3. Ponavljaju istraživanje kutija navodeći na koji bi još način mogli razviti određeno osjetilo.

Prilog: 5 kutija za osjetila

Likovni centar

Aktivnost: Ukrašavanje personaliziranih poklona
Područje: Razvoj kreativnosti,. motorički razvoj – likovna umjetnost
Algoritam: Linearni (slijedni) i ciklički (kružni).
Priprema (materijal): kutije, tempere, zaštitne pregače, zaštita za stolove
Tijek aktivnosti:

Zajedno s djecom postavimo zaštitu preko stolova. Na stol postavljamo sve potrebne materijale – vodu, kistove, palete i tempere. S djecom osiguramo zaštitu odjeće.

1. Dijete će odabrati prijatelja/prijateljicu kome će izraditi poklon kutiju.
2. U razgovoru dijete treba istražiti što njegov prijatelj/ica voli
3. Samostalno odlučuje kako će ukrasiti poklon-kutiju.
4. Nakon ukrašavanja, dijete izrađuje crtež “poklona” koji će ubaciti u kutiju.
5. Kada dijete završi sa svojom poklon kutijom, darovati će je svojem prijatelju/ici.

Prilog: Kutije za izradu dječjih poklona

Uredile
doc .dr.sc. Jasminka Mezak i doc .dr.sc. Lucija Jančec

Licenca

Ovaj dokument objavljen je u otvorenom pristupu pod licencom: Creative Commons Imenovanje-Dijeli pod istim uvjetima 4.0 međunarodna (CC BY-SA 4.0)

Imenovanje je potrebno izvršiti na sljedeći način:
Primjeri aktivnosti, projekt ALGOLITTLE, https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-TR01-KA203-092333

Izjava o odricanju od odgovornosti

Ova publikacija odražava isključivo stajališta autora i ne odražava nužno stajališta Europske unije.