

NARAVOSLOVJE

NARAVA V VRTCU



- ❖ razvijamo sposobnosti za dejavno vključevanje v fizično in družbeno okolje ter ustvarjanje zdravega in varnega življenjskega okolja in navad.
- ❖ poudarek: pridobivanje izkušenj z živimi bitji, naravnimi pojavi ter veselju v raziskovanju in odkrivanju.

GLOBALNI CILJI:

- ❖ 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 svojega telesa, življenjskega cikla ter zdravega in varnega načina življenja,
- ❖ spoznavanje snovi, prostora, časa, zvoka in svetlobe,
- ❖ spoznavanje tehničnih predmetov in razvijane spretnosti na področju tehnike in tehnologije,
- ❖ spodbujanje različnih pristopov k spoznavanju narave.

VLOGA VZGOJITELJA

- ❖ seznanitev otrok z naravnim okoljem;
- ❖ motiviranje otrok;
- ❖ otroke vodi in spodbuja;
- ❖ daje otrokom dober vzgled;
- ❖ pozna stopnjo otrokovega znanja in posledično organizira primerne aktivnosti;

Pomemben
vzgojiteljev odnos do
narave.

Vzgojitelj dopušča otrokom dovolj časa in dovolj priložnosti, da z lastnim preizkušanjem, z lastno aktivnostjo in z vsemi čutili začuti lastnosti narave.

NARAVOSLOVNI POSTOPKI



OTROŠKA IGRA

- ❖ potrebna za otrokov duševni in telesni razvoj;
- ❖ Otrok:
 - ❖ Pridobiva znanje in izkušnje;
 - ❖ krepi mišice in živčevje;
 - ❖ spoznava okolje;
 - ❖ spoznava vrstnike;

Otroci preko igre eksperimentirajo, prevzemajo nadzor nad življenjem.

PROSTO IGRANJE

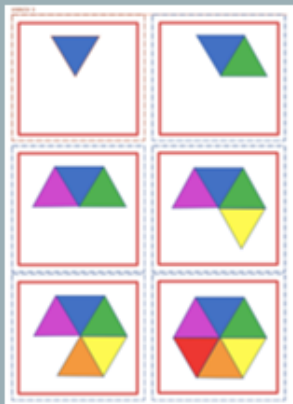
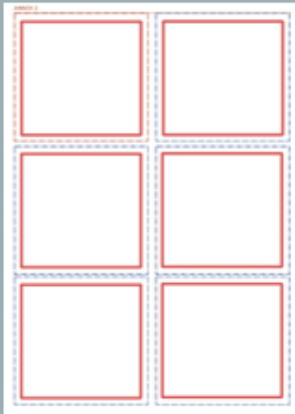
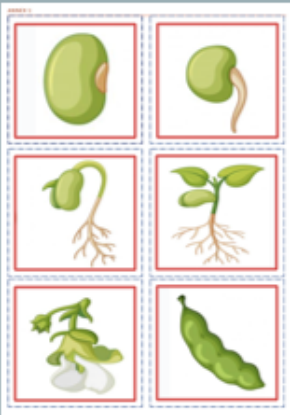
- ❖ V prvih dveh letih.
- ❖ Otrok raziskuje, pri čemer ima popolno svobodo.

POSNEMOVALNO IGRANJE

- ❖ V tretjem letu.
- ❖ Otrok posnema dejanja odraslih.

KONSTRUKTIVNO IGRANJE

- ❖ Proti koncu predšolskega obdobju.
- ❖ Otrok se igra vedno bolj ustvarjalno.



Cilji: načrtovanje, zaporedje, vrednotenje

Učno področje: Raziskovanje in kognitivni razvoj

Tip algoritma: linearni in ciklični algoritem

Priprava/material: Izrežite slike v Prilogi 1 in Prilogi 2

Postopek/koraki:

Pozor: Otroci morajo predhodno imeti znanje o življenjskem ciklu fižola. Torej, preden se lotite te dejavnosti lahko z otoki naredite poskus sajenja fižola. Lahko jim pustite, da opazujejo proces rasti, tako da fižol daste v bombaž, mu dolijete vodo in ga pustite na soncu. Primer cikličnega algoritma je zalivanje semen fižola v rednih intervalih.

1. Prilogo 1 natisnite tolikokrat, kolikor je otrok in jih razdelite. Otroke prosite, da sličice izrežejo. Če za to ni časa, lahko slike predhodno izrežete in pripravite.
2. Otroke prosite, naj naštejejo stopnje rasti fižola.
3. Pustite jim, da nekaj časa dejavnost opravljajo samostojno.
4. Nato skupaj preglejte postopek.
5. Otroke prosite naj v prazna polja v Prilogi 2 narišejo življenjski cikel fižola.
6. Dejavnost lahko nadaljujete s prilogo 3.
7. Dejavnost v prilogi 3 temelji na dokončanju šesterokotnika in ponavljanju barv..

