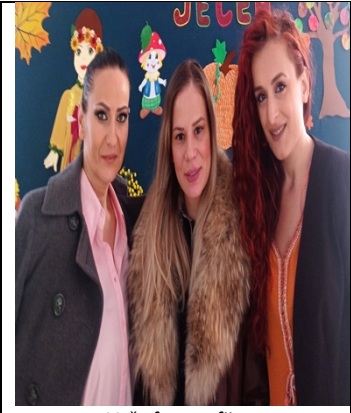


• VRSTA PRIJAVE	
<u>Timska</u>	Individualna
• LIČNI PODACI (Ukoliko je timska prijava onda se unose podaci za sve učesnike/ce)	
 <p style="text-align: center;">Vaša fotografija</p>	<ul style="list-style-type: none"> IME I PREZIME Branka Kujačić, Svetlana Bokun i Vesna Kojović
	<ul style="list-style-type: none"> ADRESA
	<ul style="list-style-type: none"> TELEFON
	<ul style="list-style-type: none"> E-MAIL ADRESA brankaasanovic88@gmail.com, ceca.m87@gmail.com vesnakojovic98@gmail.com
	<ul style="list-style-type: none"> ZVANJE Dimpomirani psiholog Diplomirani defektolog-logoped Diplomirani pedagog
	<ul style="list-style-type: none"> BROJ ČLANSKE KARTICE ZAJEDNICE INOVATIVNIH NASTAVNIKA/CA
• RADNO MJESTO	
<ul style="list-style-type: none"> Naziv ustanove: 	JU za predškolsko vaspitanje i obrazovanje djece "Naša radost" Trebinje
<ul style="list-style-type: none"> , Adresa: 	Svetosavska br:5 Trebinje
<ul style="list-style-type: none"> Telefon: 	059/220/110
<ul style="list-style-type: none"> Posao koji obavljate: 	Stručni saradnici
<ul style="list-style-type: none"> Razred ili uzrast djece sa kojom radite: 	Djeca uzrasta 1-6 godine.
<ul style="list-style-type: none"> Godine staža: 	9 10 11
• MOJA PEDAGOŠKA UVJERENJA (Ukoliko je timska prijava onda navodite zajednički tekst o pedagoškim uvjerenjima) <i>minimalno 100 - maksimalno 300 riječi</i>	

Igra je podsticaj i ogledalo razvoja djeteta, mjerilo djetetove inteligencije, reflex problema i odbrambenog mehanizma te njegove cjelokupne individualnosti. Misija svake osobe koja se bavi pedagoškim radom treba da prati šta je u najboljem interesu jednoga djeteta. Smatramo da je svako dijete individua za sebe, i da ima pravo na kvalitetnu i raznovrsnu igru. Kroz igru želimo da stekne određena znanja i vještine u skladu sa njegovim kalendarskim uzrastom. Inspiraciju i motivaciju pronalazimo u svakodnevnom radu sa djecom, komunikaciji sa roditeljima i kolegama, svakodnevnim odlascima na edukacije, kao i čitanju literature. Naučiti djecu nečemu i posmatrati njihov napredak je dovoljna motivacija za još veći i uspješniji rad. Svako od nas ima svoje kvalitete koji su doprinjeli kvalitetnijem vaspitno-obrazovnom radu, tako što će sam osmisliti i realizovati određeni segment iz pedagoškog procesa. Kroz svoju praksu i posao koji obavljamo primjetili smo da bolje rezultate i uspjeh u radu sa djecom postizemo ako oslušujemo njihove potrebe, gdje i roditelji predstavljaju važan dio u kvalitetnijem pedagoškom radu. Smatramo da djeci trebamo nuditi takve modele učenja koji će za njih predstavljati svaki put novi izazov, koji će ih podsticati da razvijaju svoju kreativnost, stvaralačko mišljenje i da stiču nova znanja koja će biti primjenjiva u sličnim situacijama.

• **INOVATIVNA PRAKSA**

NASLOV/NAZIV:	"Gusjenica učilica"
KRATAK OPIS PRAKSE (do 200 riječi - jedan paragraf):	Gusjenica učilica je didaktička igračka čijom upotrebom se razvijaju određene sposobnosti i stiču određena saznanja, a u skladu sa razvojnim potrebama i mogućnostima svakog djeteta. Utiče na razvoj logičkog mišljenja, pravilnog zaključivanja, sposobnosti zapažanja, kao i na razvoj govora i pažnje. Gusjenica učilica je igračka koja stvara najpovoljniju formu za sticanje iskustava i saznanja o početničkim matematičkim pojmovima i geometrijskim oblicima, kao i prepoznavanje i imenovanje određenih boja, čijom igrom stečene vještine, navike i saznanja imaju neprocjenjivu vrijednost, jer su stečena na zanimljiv način u interesantnoj formi koja je dostupna dječijem razumjevanju i shvatanju.
KATEGORIJA (Molim Vas da označite odgovarajuću kategoriju)	Kategorija 5 Stručni saradnici na svim nivoima obrazovanja

DETALJAN OPIS:

POLAZIŠTA (Šta je prethodilo opisanoj praksi; kako je i zašto došlo do primjene opisane prakse?)
minimalno 200 - maksimalno 400 riječi

Istraživanje kroz igru i otkrivanje svijeta su segmenti na kojima se bazira kvalitetno djetinjstvo, ali i najadekvatniji način za ostvarivanje prava svakog djeteta, kao i temelj za cjeloživotno učenje. Igra je zabavna djelatnost, priprema za život, djetetovo eksperimentisanje i učenje. Ona je ujedno i osnova djetetove buduće dobrobiti, i temelj njegovog intelektualnog, socijalnog i fizičkog razvoja. Uzimajući u obzir gore navedene činjenice, od izuzetne važnosti je ponuditi djetetu širok spektar mogućnosti, kako bismo mu pomogli obezbijediti cjelovito iskustvo. Shodno tome igračke su važan dio djetinjstva, kao najadekvatnije sredstvo za podsticanje djetetove mašte, koncentracije, razmišljanja i logičkog zaključivanja. Rastavljanje, sastavljanje, pomjeranje, sklapanje, nizanje, pridruživanje, upoređivanje, prepoznavanje, imenovanje...su aktivnosti koje do svog ishoda dolaze akcijom dječijeg razmišljanja i djelovanja. Poznata je činjenica da razmišljanje, aktivan rad prstiju i ruku(koordinacija oko-ruka) kao i djetetovo maštovito i kreativno traženje rješenja, upotrebom didaktičke igračke, u djetetovom mozgu dolazi do povezivanja nervnih završetaka i stvaranje moždanih sinapsi. Zbog toga didaktičke igračke pomažu formiranju neuronske mreže, pamćenja kao osnove za buduća znanja. Podstaknuti činjenicom da didaktičke igračke motivišu na razmišljanje, kreativnost i maštovitost naš zadatak je obezbijediti poticajnu sredinu i okruženje bogato didaktičkim materijalima. Vođeni iskustvom u radu sa djecom, i problematikom kojom se susrećemo, došli smo na ideju da probamo napraviti didaktičku igru koja će podstaknuti dijete na rješavanje određenih zadataka.

CILJ I ŽELJENI ISHODI *(sa kakvim ciljem ste realizovali navedenu praksu; šta ste željeli postići)*
minimalno 50 - maksimalno 200 riječi

Didaktička igračka kao izvor saznanja i opšteg razvoja treba da doprinese intelektualnom razvoju senzomotornih sposobnosti, upoznavanju predmeta i pojava i da podstiče interesovanja za kvantitativne odnose, prostorne relacije i veličine. Gusjenica učilica je specijalizovana didaktička igračka, čija je namjena podsticanje razvijanja početničkih matematičkih pojmova, realizacija logičkih i matematičkih aktivnosti, kao i uopšte podsticanje kognitivnog razvoja, kao i razvoja mišljenja, fokusiranje na rješavanje određenih zadataka koje ova igračka nudi, a taj fokus traži manji ili veći intelektualni napor. Razvijanje logičkog mišljenja djetetu pomaže da upozna samog sebe, svoje potrebe i misli, a unapređenjem spoznajnih sposobnosti i matematička saznanja se javljaju kao eventualni ishod. Cilj je djeci ponuditi izazove, koje oni sa velikim interesovanjem prihvataju i istraživanjem i isprobavanjem traže rješenja.

DETALJAN OPIS REALIZACIJE *postupaka i koraka u realizaciji. U tekstu naznačite naziv i broj priloga koji se odnosi na taj segment/fazu realizacije.)*
minimalno 300 - maksimalno 1000 riječi

Uzimajući u obzir sve veće i zahtjevnije potrebe djece, koje su im nametnute savremenom svakodnevnicom tehnologije, sve je veći izazov usmjeriti dijete na pravilan put razvoja, a ujedno posmatrajući i osluškujući i interesovanja djece u našem dugogodišnjem radu sa djecom različitih uzrasnih dobi, došli smo do zaključka da bi trebali napraviti edukativnu igru koja će biti dobra smjernica odraslima da kroz igru prate razvojni nivo svog djeteta. Razmjenom mišljenja sa kolegama iz naše struke došli smo do saznanja da određeni broj djece nisu na željenom razvojnom nivou u skladu sa njihovim kalendarskim uzrastom, misleći na aspekt kognitivnog razvoja, grafo-motoriku, pamćenje, mišljenje kao i vizuelno-motorne koordinacije. Zbog obimnog formalnog učenja u školi, pojedina djeca nisu u mogućnosti da rade vježbe za poboljšanje kognitivnih sposobnosti, zato smo osmislili edukativnu igru koja će već u predškolskom uzrastu dovesti dijete na željeni razvojni nivo u skladu sa njegovim kalendarskim uzrastom. Takođe upoznati smo i sa brzim načinom života današnjice, gdje roditelji nisu u mogućnosti da provedu kvalitetno vrijeme sa svojom djecom, ili ne znaju kako...Zato je ova igra zanimljiva i roditeljima, jer kroz ovu igru uporedo uče dijete i ostvaruju

kvalitetni interakciju sa djetetom. Realizacije se odvijala u našoj ustanovi, počeli smo u martu 2021.godine gdje smo svakodnevno radili zadatke iz didaktičke igre sa djecom različitog kalendarskog uzrasta.Osluškujući djecu i njihove potrebe i želje ,mi smo igru postepeno poboljšavali. Takođe smo uključili pojedine roditelje koji su imali želju da učestvuju u realizaciji i poboljšanju ove didaktičke igrice.Prateći njihove sugestije ,nastavili smo da je oblikujemo i dopunjavamo sve što je potrebno da bi igra bila funkcionalna i kvalitetna. Da bi potvrdili efikasnost ove didaktičke igre,radili smo testiranje djece testom spremnosti za školu. Gdje se pokazalo da su djeca koja su učestvovala u igri postigla bolje rezultate. Adekvatnom upotrebom kartica sa određenim oblicima i brojevima, kao i primjenom geometrijskih figura ove igračke, preduzima se niz mjera da se podstigne odgovarajuća motivacija, kao jedan od važnih koraka da se stigne do određenih saznanja.

Prvi korak

U realizaciji ove didaktičke igre bio je da napravimo gusjenicu sa osnovnim oblicima i osnovnim bojama. (Prilog 1)

Drugi korak

U konsultaciji sa kolegama, smo došli na ideju da je proširimo, da to bude prava igračka, pa smo tim putem osmislili kartice, na kojima se nalazi broj zadatka, pored pitanja koje postavjamo djeci, radi lakšeg i zanimljivijeg razumjevanja na svakoj kartici nalazi se i slika, koja je putokaz onog što djeca treba da urade, naprave i prepoznaju. Kartice smo osmislili za zadatke broj 1,2,5,6 i 7, dok zadatak broj 3 i 4 je osmišljen da se realizuje samo putem gusjenice. (Prilog 2)

Treći korak

Krajnji cilj ove igračke je postignut time što sama gusjenica zajedno sa karticama, i zadacima, dobija potpuni smisao i cjelinu. (Prilog 3)

Četvrti korak

Postigli smo ono što je i zamišljeno da to bude igračka za djecu ali kroz zanimljiv i edukativan način, gdje djeca rado učestvuju, a što je najbitnije ostaju usmjereni na igru do završetka. Dijete prati odraslu osobu koja pomoću tačnog i jasnog upustva i pokaznih kartica zadaje djetetu zadatke koje on polako rješava. Kraj igre je kad su svi zadaci uspješno riješeni.(Prilog 4)

Takođe, u sklopu didaktičke igračke nalazi se i upustvo za realizaciju igre. (Prilog br:5)

EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI (*Koje ste rezultate postigli? Kako to znate i čime možete potkrijepiti?*)

minimalno 200 - maksimalno 400 riječi

Gusjenica učilica je didaktička igračka koja se sastoji od 7 edukativnih zadataka koji sadrže pokazne kartice i drvene oblike, kojima djeca razvijaju: intelektualni razvoj, perceptivna brzina, imenovanje geometrijskih oblika, kreativna igra, pronalazačko-otkrivačke sposobnosti, kognitivni razvoj, identifikuje geometrijske oblike na osnovu vizuelne reprezentacije, sastavlja razne geometrijske oblike prema pokaznoj kartici, vizuelna interpretacija, vizuelna-motorna koordinacija, razvoj pažnje i memorije, imenovanje boja,oblika i brojeva, razvoj govora, razvoj fine motorike posebno spretnost ruke i prstiju, razvijanje logičko-matematičke sposobnosti. Savladavanjem zadataka dijete stiče samopuzdanje i bolju sliku o svojim mogućnostima, interakcija sa odraslim, sposobnost kontrole negativnih obrazaca ponašanja (socio- emocijalni razvoj) i podsticanje pozitivnih emocija učenja kroz igru. Poboljšava koncentraciju tako što

dijete ostaje usmjereno na aktivnost koja se sprovodi, bez gubitka intresovanja, jer je u pitanju učenje kroz igru. Kroz praktični rad sa djecom primjetili smo da djeca koja su učestvovala u ovoj igri postizala su bolje rezultate na testovima spremnosti za školu, vezano za grafomotoričke sposobnosti, vizuelno-motornu koordinaciju, pažnju i matematičke sposobnosti neophodne za školski program. Obuhvaćena su sva 4 aspekta razvoja gdje se akcenat stavlja na kognitivni aspekt razvoja. Iz svega navedenog možemo zaključiti da je za povoljan razvoj ličnosti djeteta predškolskog uzrasta neophodno zadovoljavanje njegovih potreba za igrom, i da ta igra mora biti edukativno, kreativno i maštovito osmišljena adekvatnim didaktičkim sredstvima, materijala i igračkama.

Dodatni komentari i sugestije drugim nastavnicima koji bi željeli implementirati vašu ideju

Realizacijom ove prakse i njenim postignutim rezultatima željeli bi da podstaknemo i druge na važnost kreiranja stimulatnog okruženja, bogatog didaktičkim materijalima i igračkama.