



Dječji vrtić „Gajnice“
Hrvatskih iseljenika 6
10 090 Zagreb

PRIJEDLOG AKTIVNOSTI ZA POTENCIJALNO DAROVITU DJECU

Potencijalno darovitoj djeci važno je nuditi bogati izbor edukativnih materijala i didaktike koji su zahtjevniji u pogledu angažiranja specifičnih sposobnosti djece (razvoj viših razina kognitivnih procesa, apstraktnog i kreativnog mišljenja, rješavanja problema i sl.). Didaktika koja je poticajno okruženje, npr. oprema za istraživanje, eksperimentiranje, učenje kroz vlastitu aktivnost je nešto što predstavlja izazov i budi dodatno zantiželjju kod takve djece.

Aktivnosti koje djecu potiču na aktivno učenje, kreativno, logičko, stvaralačko mišljenje te iskustveno učenje omogućuju samomotiviranost djeteta, potiču njegovi maštu i kreativno izražavanje u konstrukciji, priči, pokretu, logičkom i matematičkom zaključivanju. Važno je djeci nuditi raznoliko iskustvo, rad i iskušavanje raznih materijala, praktične aktivnosti koje ih potiču da planiraju, eksperimentiraju, istražuju i provjeravaju.

Područja rada i sadržaji aktivnosti:

- Logičko-kombinatoričke aktivnosti (mozgalice, *Smartgames*)
- Zahtjevne stolne didaktičke igre i perceptivne igre
- Razne senzorne igre
- Edukativne igre na računalu
- Istraživačke igre
- Pokusi - aktivnosti s materijalima za pokuse s vodom, zrakom, magnetima, statičkim elektricitetom, svjetlom

- Igre i vježbe za kreativno mišljenje i divergentnu produkciju (izumi, neobične problemske situacije, apsurdnosti, pitalice, rebusi, zagonetke)

U nastavku slijedi opis i primjer nekih logičko-kombinatoričke, perceptivnih i senzornih igara.

„Smartgames” igre

- igre za jednog ili više igrača
- više stupnjeva ili razina složenosti, s višestrukim zahtjevima (od lakših prema težim zadacima / junior – expert)
- usmjerene na: opažanje detalja, prepoznavanje principa, rješavanje problema

Dostupne su i online verziji na <https://www.smartgameslive.com/en>



Igra Planet osjetila

Društvena igra s pravilima s ciljem:

- poticanja osjetilnog razvoja i senzorne integracije
- razvijanja vizualne percepcije

- preciznog uočavanja i istraživanja predmeta
- razvijanja strpljenja i upornosti
- razvijanja socijalnih interakcija
- poticanja uspješnog nošenja s neuspjehom



Igra Set karte:

- cilj igre je otkriti set od 3 karte među 12 karata
- svaka karta ima 4 osobine: simbol (oblik), boja, broj, punjenje
- apstraktna igra zapažanja
- jednostavna pravila, brzo se uči i igra, pa je pogodna za igrače svih dobi

