

NASLOV TEČAJA: IMAGINATION IGNITERS: FOSTERING PLAY & DISCOVERY IN KINDERGARTEN WITHOUT TOYS – THE TOY-FREE TOOLBOX: DESIGN STRATEGIES FOR PLAY-BASED LEARNING IN KINDERGARTEN

KRAJ IN ČAS TEČAJA: ATENE, 28. 4. – 2. 5. 2025

IZVAJALEC: PETROS GEORGIAKAKIS - ITsART - INTERACTIVE TECHNOLOGIES FOR STEM ART & EDUCATION

UDELEŽENCA: TOMAŽ OBLAK IN JURE MUBI



Slika 1 in 2: Gostoljubje in predstavitev Aten prvi dan

V času prvomajskih počitnic sva se odpravila v glavno mesto Grčije, Atene, da bi se udeležila izobraževanja z naslovom *IMAGINATION IGNITERS: FOSTERING PLAY & DISCOVERY IN KINDERGARTEN WITHOUT TOYS – THE TOY-FREE TOOLBOX: DESIGN STRATEGIES FOR PLAY-BASED LEARNING IN KINDERGARTEN*. Na tem izobraževanju smo učitelji in vzgojitelji iz mnogih evropskih držav (Nemčije, Latvije, Španije, Hrvaške, Švedske in Romunije) bolje spoznali projekt igre brez igrač, ki je bil izveden v Nemčiji. V prvih dneh smo se posvetili teoretičnemu delu, torej kako so v nekem vrtcu izvedli projekt, kjer so odstranili igrače iz dveh igralnic v vrtcu in spremljali odziv otrok, vzgojiteljev in staršev. Vse, kar so vzgojitelji lahko priskrbeli otrokom, so bili različni materiali, ki so zagotovili možnost izdelovanja lastnih igrač. Skozi tedne in mesece so opazovali, kako so otroci preko pogovora in predvsem gibanja začeli razmišljati o lastni izdelavi igrač. Niso več čutili potrebe po nestrukturiranih igračah, začeli so razmišljati, kako rešiti določen problem, kako se z njim

soočiti. Edina vloga vzgojiteljev pa je bila zagotoviti potrebna sredstva in spodbuditi njihove ideje. Ob koncu projekta so raziskovalci prišli do zaključka, da je za razvoj otrokove domišljije in ustvarjalnosti zelo pomembna njegova okolica, predvsem gozd, kjer imajo že dana vsa sredstva za ustvarjanje. Opazili so, da so se otroci ob pomanjkanju igrač naučili sodelovanja, poslušanja, razumeli so postavljene meje in začeli postavljati vprašanja – postali so bolj radovedni in vedoželjni.

Po teoretičnem delu smo veliko časa na izobraževanju namenili tudi praktičnim primerom, ki jih lahko uporabimo pri našem delu. , predvsem preko projekta STEAM (Science – znanost, Technology – tehnologija, Engineering – inženiring, Arts – umetnost, Maths – matematika).

Pri inženiringu smo spoznali primere, preko katerih rešiš težavo s pomočjo fizike: izdelava papirnatih stolpov različnih oblik in ugotovitev, kateri drži največ teže; izdelava namiznega nogometa; kako narediti labirint iz sladolednih palčk; kako s pomočjo mostov in klančin spraviti avto iz police do tal.

Pri tehnologiji smo spoznali kar nekaj različnih računalniških in mobilnih aplikacij, s katerimi lahko popestriš dejavnosti v vrtčevskem okolju: Adobe express (narediti animacijo iz zvoka; spremeniti besedilo v sliko), Storyboardthat (izdelava stripa), Osmo, Suno, Riffusion (izdelati lastno pesem in njeno besedilo), Ideogram (izdelava slik po predlogu), Quiver (prenos pobarvanke v realnost), Arleopa (3D prikaz vsebin).



Slika 3 in 4: Predstavitev igre Osmo, kjer otrok povezuje tehnologijo z lastno miselnostjo

Najbolj pa smo se posvetili znanosti oziroma znanstvenim poskusom, ki otroku na zabaven način približajo to temo: kako s pomočjo dveh kovinskih paličic iz limone pridobiti energijo za napajanje ure; kako limonina kislina očisti umazanijo iz kovancev; kako jajce v kisu lahko postane poskočna žogica; izdelava kristalov s pomočjo Boraxa; izdelava lepljive snovi iz gostina in vode; kako lahko s palčko preluknjamo balon, ne da bi počil; izdelava mini rakete le iz palčke, glave vžigalnice in nekaj aluminijaste folije.



Slika 5: Kako prebosti balon, ne da poči (Souvlaki)



Slika 6: Izdelava holograma iz plastične folije

V popoldanskem času, ko sva zaključila s predavanji, pa sva imela možnost spoznavati bogato grško kulturo in zgodovino, ki jo je v Atenah ogromno. Ogledala sva si mnoge ruševine iz antične Grčije, povzpela na aeropag, ogledala atensko Agoro, mnoge templje, vključno s slavno atensko akropolo. Poleg tega sva se odpravila do nekaj antičnih gledališč, Kalimarmara, antičnega marmornatega stadiona, kjer so potekale tudi prva moderne olimpijske igre leta 1896 in znamenite menjavo grške straže. Uspelo nama je tudi priti do jezera Vougliameni, termalnega slanega jezera tik ob obali ter do Pozejdonovega templja na rtu Sounion. Poleg vseh znamenitosti pa sva grško kulturo vpijala preko odlične grške kuhinje, od souvlakija in gyrosa pa do grške solate in medenih slaščic. Vsekakor je bila to izkušnja, ki naju je profesionalno in kulturno obogatila.



Slika 7: Jezero Vougliameni



Slika 8: Kalimarmaro (stadion Olimpijskih iger 1896)



Slika 9: Pozejdonov tempelj



Slika 10: Tipični Gyros



Slika 11: Ponosni prejemniki certifikatov z odličnim mentorjem