



Zijada Kurtodža- Vučak



Dipl.defektolog-logoped



U Predškolski odgoj i obrazovanje Zenica

PEDAGOŠKA UVJERENJA

Najvažnije polazište za uspješnu realizaciju radnih obaveza bio je odabir zanimanja koje volim i koje me ispunjava. Zato moj radni dan traje i poslije osam sati, vikendom čak i na godišnjem odmoru kada mi se pruži prilika da nešto novo vidim, naučim, kupim ili primijenim u svom radu. Uporan i dugotrajan rad uvijek daje rezultat bez obzira s kakvim situacijama i poteškoćama suočavam. Za mene koja radim s djecom s poteškoćama u razvoju svaki napredak je praznik, tako ostavljam trag u njihovim životima trajno zbog onoga što ih uspijem naučiti. Situacija u obrazovanju u praksi nije sjajna, ali to nije bio razlog da sama pronađem alternativu kako da prevaziđem poteškoće i realizujem radne zadatke. Za mene ne postoje problemi, postoje mogućnosti i rješenja. Nesebičnost i količina ljubavi koju pružim u radu s djecom biva 1000 puta više uzvraćena, tako da se kroz sve učinjeno uvijek otvaraju nova vrata kad mislim da sam došla do zida. Nemaju sva djeca privilegiju da budu obuhvaćena ranim tretmanom i intervencijom. Roditelji trebaju edukaciju, informacije, nekada samo riječ ohrabrenja i utjehe, a nemaju kome da se obrate. S obzirom na to da danas svi imaju pristup internetu putem telefona pokrenula sam fb stranicu koju vodim zadnje tri godine (@logopedica.ba) gdje nastojim maksimalno pomoći svima onima koji rade s djecom. Pored toga cilj mi je uvezati roditelje s mladim stručnim kolegama koji su na birou, širom naše države i tako im omogućiti da volontiraju, steknu iskustvo. Najveća je sreća biti u mogućnosti nekom pomoći ili ga bar malo učiniti sretnim. To je moj pokretač.

KRATAK OPIS PRAKSE

Interaktivni panel/tabla služi kao didaktički materijal za igranje, razvoj vještina i sposobnosti. Tabla sadrži didaktičke elemente koje zastupa i Montessori pedagogija. Interaktivni panel potiče dijete na razvijanje kognitivni funkcija: pažnje, percepcije, mišljenja, maštovitosti i kreativnosti. Razvija zapažanje, logiku, kreativno rješavanje problema, auditivno stimulise. Na motornom planu razvija grubu i finu motoriku, spretnost šake i prstiju odnosno grafomotoriku. Kada su emocije u pitanju izaziva pozitivno osjećanje radosti i zadovoljstva, a ukoliko je uključeno više djece spremnost za timski rad. U igri u parovima kroz interakciju razvija se i socijalna dimenzija. Obzirom da se na tabli nalaze i razni oblici, stvaraju se osnove za razvijanje matematskih pojmova. Tabla stimulise usvajanje brojnih praktičnih vještina: otkopčavanje, zakopčavanje, otvaranje patent zatvarača, vezanje pertli itd.



NAGRADA ZA
INOVATIVNE
NASTAVNIKE

NASLOV

Izrada i korištenje interaktivnog panela u radu s djecom sa i bez poteškoća u razvoju

OPIS PRAKSE

Interaktivni panel/tabla služi kao didaktički materijal za igranje, razvoj vještina i sposobnosti.

DETALJAN OPIS

1. POLAZIŠTA

Alarmantno je da sve više djece bez teškoća u dobi između dvije i pet godina zna igrati android igrice i koristiti pametni telefon nego voziti bicikl, koristiti pribor za jelo, skopčati jaknu ili zavezati pertle. Fina motorika kod današnjih predškolaca je nerazvijena i slaba. Roditelji taj problem uočavaju tek kad dijete krene u školu i počne pisati. Didaktički materijal koji bi bio adekvatan za stimulaciju, za većinu vrtića je preskup i nedostižan san. S obzirom na to da su javni vrtići neadekvatno opremljeni zbog skromnog budžeta, a kada se uzme brojnost djece u grupama, još u njima boravak najmanje 2-3 djece s poteškoćama, ukazala se potreba za didaktičkim materijalom koji bi pored edukativne imao i funkcionalnu ulogu pri realizaciji svakodnevnih odgojno- obrazovnih ciljeva. Samostalna izrada jedne interaktivne table/panela pokazala se kao izazov i potreba. Prvi panel izradila sam uz materijalnu podršku roditelja i uz pomoć zaposlenika vrtića "Pinokio". Na fb stranici logopedice proces izrade i galeriju aktivnosti pregledalo je gotovo 10.000 ljudi iz regiona, tako da je navedena ideja bila inspiracija roditeljima i kolegama da naprave nešto slično, a meni motiv da i naše druge vrtiće u Ustanovi naredne godine obradujem istom uz podršku Federalnog ministarstva obrazovanja i nauke.

CILJ I ŽELJENI ISHODI

Cilj: Izraditi didaktički materijal koji kroz igru stimulira razvoj vještina potrebnih za svakodnevno samostalno funkcionisanje djece.

Ishodi:

Interaktivni panel potiče dijete na razvijanje kognitivni funkcija: pažnje, percepcije, mišljenja, maštovitosti i kreativnosti. Razvija zapažanje, logiku, kreativno rješavanje problema, auditivno stimulira. Na motornom planu razvija grubu i finu motoriku, spretnost šake i prstiju odnosno grafomotoriku. Kada su emocije u pitanju izaziva pozitivno osjećanje radosti i zadovoljstva, a ukoliko je uključeno više djece spremnost za timski rad. U igri u parovima kroz interakciju razvija se i socijalna dimenzija. Obzirom da se na tabli nalaze i razni oblici, stvaraju se osnove za razvijanje matematskih pojmova. Tabla stimulira usvajanje brojnih praktičnih vještina: otkopčavanje, zakopčavanje, otvaranje patent zatvarača, vezanje pertli itd.

2. DETALJAN OPIS REALIZACIJE

Nabavka materijala i izrada prvog panela trajala je tri mjeseca. Cijena jednog ovakvog didaktičkog pomagala ne može mjeriti sa trudom i ljubavi koja je uložena u svaki detalj. Nakon završetka radova pripremljena je javna prezentacija kroz prigodnu svečanost. Cilj je bio informisati kolegice iz ostalih 5 vrtića naše Ustanove o načinima korištenja i primjene panela u svakodnevnom radu, a za sve druge zainteresovane iz privatnih vrtića, udruženja i škola koji su pozvani, da probudim motivaciju da se upuste u jedan ovakav izazov.

Nakon godinu dana u još tri vrtića naše Ustanove instalirane su tri table uz podršku

Federalnog ministarstva obrazovanja i nauke, nakon čega su na roditeljskim sastancima prezentirane uz foto materijal s mališanima kroz njihove aktivnosti na istoj.

3. EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI

Interaktivni panel kroz igru stimulira razvoj vještina potrebnih za samostalno funkcionisanje, a kao didaktički materijal olakšava svakodnevni rad s djecom.

Nakon godinu dana korištenja djeca sa još istim intenzitetom pristupaju tabli, istražuju, raduju se pri korištenju i igri. Prema zapažanjima odgajatelja vještine za koje je trebao duži period usvajanja, savladali su brže i uspješnije kroz igru. Neograničena sloboda istraživanja svega onoga što im je kod kuće zabranjeno (odvrtnje- zavrtnje česme, igranje sa šalterima, bravama itd.) tablu stavlja na prvo mjesto pri odabiru slobodnih aktivnosti za koju ne gube interesovanje. Naučili su koncept odgovornosti i pravila korištenja tako da tablu paze i čuvaju kao neku veliku igračku.

Uspješna realizacija i uvid u sve mogućnosti primjene bila je dodatna motivacija koja nas je ohrabrila da se animiramo kroz druge projektne aktivnosti.

4. DODATNI KOMENTARI I SUGESTIJE DRUGIM NASTAVNICIMA KOJI BI ŽELJELI IMPLEMENTIRATI VAŠU IDEJU

Budite samo hrabri i uporni u realizaciji ove ideje, rezultati koji će doći njenim korištenjem su najveća nagrada za sve koji rade u odgojno- obrazovnom procesu.

PRILOZI:



