

SENZORNA (G)RADIONICA

IGRE I IDEJE ZA
UČENJE OSJETILIMA



U školskoj godini 2024./2025. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i mladih financiralo je projekt „Senzorna (g)radionica“ u sklopu natječaja za izvannastavne aktivnosti osnovnih i srednjih škola te učeničkih domova.

Na projektu su sudjelovale Amalija Gregurić i Nataša Novosel, učiteljice razredne nastave u produženom boravku, Maja Stanišić rehabilitatorica u posebnom razrednom odjelu za učenike s poremećajem iz spektra autizma s dodatnom edukacijom za senzornog pedagoga i Martina Stepčić, knjižničarka.

U projekt su bili uključeni učenici produženog boravka u prvom i drugom razredu i učenici posebnog razrednog odjela.

Cilj našeg projekta „Senzorna (g)radionica“ bio je izrada senzornog parka i provođenje radionica i aktivnosti za učenike produženog boravka u prvom i drugom razredu te posebnog razrednog odjela za učenike s poremećajem iz spektra autizma. Ideja je bila stimulirati sva osjetila jer se tako osnažuju emocionalni, motorički i kognitivni razvoj učenika. Kad su osjetila u skladu, prorjeđuju se nepoželjna ponašanja i otvara se put za učenje novih vještina.

Aktivnosti su obuhvatile sva osjetila – vid, sluh, njuh, okus, opip, propriocepciju i vestibularni sustav.

Senzorna igra često uključuje složene oblike učenja i potiče učenike na kreativno razmišljanje te obogaćuje njihovo iskustvo igre. Također, omogućuje djeci da budu u potpunosti uključena u igru, a istovremeno ih potiče na kreativnost i poboljšava njihove sposobnosti fine i grube motorike.

Učenici s teškoćama često imaju teškoća u generalizaciji naučenog, to jest u primjeni naučenog znanja na druga područja ili situacije. Interdisciplinarni oblik radionica omogućio je učenicima s teškoćama priliku za praktičnu primjenu znanja iz različitih područja i kreativnost, poticao samoregulaciju te jezične i socijalne vještine. Zajedničkim radionicama učenika drugog razreda i učenika posebnog razrednog odjela poticali smo inkluziju i prihvaćanje različitosti. U priručniku ćete pronaći primjere igara za koje ne trebate posebnu opremu. Ideja je bila pokazati učenicima da priroda nudi mnoštvo materijala za igru i učenje te razviti svijest o ekologiji i održivom razvoju.

Učenici su nam svojim sudjelovanjem u radionicama i refleksijom dali smjernice za osmišljavanje parka i nabavu sprava koje će im najviše koristiti u daljnjim igrama i učenju. Na roditeljskim sastancima obratili smo se i roditeljima za donaciju materijala. Tim aktivnostima potaknuli smo i učenike i njihove roditelje na sudjelovanje u aktivnom građanstvu.





Senzorna integracija neurološki je proces koji organizira osjete iz okoline i vlastitog tijela i omogućuje učinkovito korištenje tijela u okolini. (Ayres, 2009)

Postoji osam osjetila koja primaju informacije iz našeg tijela i okoline. Naš mozak zatim te informacije obrađuje, organizira te na iste odgovara.

Senzorni sustavi su.

1. Vizualni sustav
2. Auditivni sustav
3. Olfaktorni sustav
4. Gustatorni sustav
5. Taktilni sustav
6. Vestibularni sustav
7. Proprioceptivni sustav
8. Interocepcija



Osjetilna obrada važna je za sljedeće svakodnevne funkcije: pažnju, bilateralnu koordinaciju, slušno prepoznavanje, sposobnost učenja, ravnotežu i osjećaj gravitacije, mišićnu napetost, samoregulaciju, svijest o tijelu, emocionalnu sigurnost, koordinaciju oka i ruke, vještinu fine motorike, taktilno prepoznavanje, jezične vještine... Dakle, dobra senzorna obrada važna je u svim svakodnevnim aktivnostima!

➤ **Vizualni sustav** pruža informacije o boji, obliku, udaljenosti predmeta, kretanju predmeta i ljudi. Vizualne vještine usko su povezane s motoričkim – za svaku novu vještinu koristimo oči dok ne dođe do automatizacije.

Najčešći znakovi problema s vidom su glavobolja, trljanje očiju, dijete izgleda ili nezainteresirano ili ometeno stvarima iz okoline, preskače riječi ili retke u tekstu, neuredan rukopis, teškoće u prepisivanju s ploče.

➤ **Auditivni sustav** omogućuje lociranje, zahvaćanje i razlikovanje zvukova u našem okruženju. Kod teškoća u senzornoj obradi nelagoda nije samo vezana za glasnoću, nego i za frekvenciju, intenzitet, trajanje i lokaciju.

Najčešći znakovi teškoća su česte govorno-jezične teškoće, teškoće razumijevanja izrečenog, problem u prelaženju s jedne na drugu temu, teškoće u pisanju i čitanju.

➤ **Olfaktorni sustav** registrira i kategorizira informacije o mirisima na koje nailazi u okolini i upozorava nas na opasne mirise.

Pretjerano osjetljivo dijete prigovarati će na mirise koje drugi ne osjete, a nedovoljno osjetljivo dijete može ignorirati neugodne mirise ili može na neprimjeren način mirisati hranu, ljude i predmete jer traži više stimulacije.

➤ **Gustatorni sustav** otkriva nam okus hrane koja se jede.

➤ **Taktilnim sustavom** dobivamo senzorne informacije od kožnih receptora o dodiru, pritisku, temperaturi, boli i kretanju dlačica na koži.

Pretjerano osjetljivo dijete izbjegavat će igre u prirodi, pijesku ili s nekim materijalima za likovni kojima se može uprljati ili će osjetiti nelagodu pri obavljanju higijenskih navika te pri nošenju nekih vrsta odjeće. Nedovoljno osjetljivo dijete može biti nesvjesno boli, ne prilagođava odjeću vremenskim prilikama, voli sve dodirivati.

➤ **Vestibularni sustav** daje osjećaj ravnoteže koji tijelu govori gdje se nalazi u prostoru i u odnosu na tlo. Utječe na mišićni tonus i pomaže u reguliranju stanja budnosti i pažnje. Pretjerano osjetljivo dijete birat će mirnije, statične igre, a nedovoljno osjetljivo dijete tražit će puno stimulacije i kretanja, ali ne nužno na organizirani način. Može djelovati vrlo smiono i impulzivno, žudi za brzim, rotirajućim pokretima kako što su ljuljanje, brzo okretanje ili vožnja na vrtuljku a da mu se pritom ne zavrti u glavi.

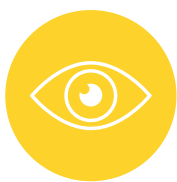
➤ **Proprioceptivni sustav** nam govori gdje su nam dijelovi tijela bez gledanja u njih. Prenosi informacije iz receptora u našim zglobovima, mišićima i ligamentima.

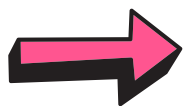
Slaba propriocepcija utječe na finu motoriku: pravilno pisanje, zakopčavanje gumba, mazanje kruha. Kad je nedovoljno razvijena, dijete može djelovati nespretno, ponekad i agresivno, žvakati nejestive predmete.

➤ **Interocepcija** je osjet koji je nedavno uvršten, a predstavlja skup osjeta povezanih s unutarnjim organima. Daje nam signale o tome jesmo li gladni, žedni, osjećamo li potrebu za mokrenjem, srčani ritam.

RADIONICE

PRIJEDLOZI AKTIVNOSTI ZA UČENIKE PRODUŽENOG BORAVKA
I POSEBNOG RAZREDNOG ODJELA





UPOZNAVANJE S LJUDSKIM TIJELOM I OSJETILIMA

Ova aktivnost zamišljena je tako da učenici kroz praktične aktivnosti na otvorenom upoznaju ljudska osjetila, njihovu funkciju i povežu ih s iskustvom iz svakodnevnog života. Cilj je da učenici razvijaju suradničke i komunikacijske vještine, osvijeste vlastita osjetila te povežu teorijsko znanje s praktičnim iskustvom.

Učenici se najprije podijele u matične skupine (npr. pet skupina po pet učenika).

Svaka skupina proučava sva osjetila, ali svatko u grupi dobiva zadaću da postane stručnjak za jedno osjetilo. To znači da u svakoj skupini jedan učenik postaje stručnjak za vid, jedan za sluh, jedan za dodir, jedan za okus i jedan za miris. U matičnoj skupini stručnjak za određeno osjetilo zadužen je da istraži svoj dio kroz promatranje, praktične zadatke i bilježenje opažanja. Za vid, to može biti promatranje biljaka, boja, oblika ili životinja u parku. Za sluh stručnjak sluša zvukove prirode i zapisuje što prepoznaje, dodir uključuje istraživanje tekstura lišća, kore i kamenčića, okus se ispituje kušanjem sigurnog i unaprijed pripremljenog voća ili bilja, a miris prepoznavanjem i opisivanjem mirisa biljaka i cvijeća. Nakon što je svaki učenik u matičnoj grupi istražio svoje osjetilo, slijedi formiranje grupa stručnjaka. Stručnjaci istog osjetila iz svih matičnih skupina okupljaju se u zasebne grupe i razmjenjuju svoja opažanja i iskustva. Tijekom ovog dijela aktivnosti učenici produbljuju svoje razumijevanje osjetila jer uspoređuju svoja zapažanja i razgovaraju. Nakon rada u stručnjak grupama učenici se vraćaju u svoje matične skupine i izvještavaju ostatak grupe o onome što su naučili. Na taj način svaki učenik prenosi znanje koje je stekao u stručnoj grupi i omogućuje da svi članovi matične grupe dobiju cjelovitu sliku svih osjetila. Za kraj aktivnosti učenici zajedno raspravljaju o tome koje im je osjetilo bilo najzanimljivije i kako ga koriste u svakodnevnom životu. Ova organizacija aktivnosti omogućuje da učenici aktivno sudjeluju u istraživanju, uče jedni od drugih i povezuju teoriju i praksu kroz iskustveno učenje u senzornom parku.

Nastavnik preuzima ulogu facilitatora ili "vodiča sa strane". Na kraju se može organizirati kviz. Naša je preporuka osmisliti i smiješna pitanja koja daju dinamiku te održavaju pozornost učenika.





SAVJETI ZA PRILAGOBU U SKLADU SA SPOSOBNOSTIMA UČENIKA

Za djecu s teškoćama važno je povezivanje teorije s iskustvom te davanje zornog prikaza kad god je moguće. Iskustvene radionice prilika su da otkrijemo ima li učenik s teškoćama znakove senzorne preosjetljivosti i nedovoljne osjetljivosti. Dobivane informacije mogu nam poslužiti za okvirnu procjenu djeteta što olakšava osmišljavanje daljnjih aktivnosti.



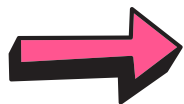
BONUS

Stres loptica! Djeluje smirujuće kad ju dijete drži ili stišće u ruci, ublažuje ljutnju i anksioznost te se može nositi svuda sa sobom.

Za izradu je potrebno: balon, brašno i lijevak za tekućinu ili boca.

Postupak: u otvor balona umetnite vrh lijevka i polako dodajte brašno, kad je loptica dovoljno čvrsta, zavežite balon. Ako koristite bocu, napunite ju brašnom, otvor balona omotajte oko grla boce i istresite brašno. Zavežite balon.





PRONAĐI SVOJE DRVO

Učenicima se na početku staze pokaže njihovo stablo.

Imaju 5 minuta vremena za razradu puta, pronalazak predmeta koji će im poslužiti kao orijentir, prepoznavanje stabla po određenim karakteristikama (kora, grane...), prepoznavanje potencijalnih teškoća na putu do cilja i odabir osobe koja će biti na početku kolone.

Učenici formiraju kolonu držeći za ramena sudionika ispred sebe, te im se stavlja povez na oči. Cilj je od zadane točke za polazak pronaći stablo te u grupi s povezom na očima doći do njega.

Uklanjanjem vizualnih informacija naš se mozak prisiljava na oslanjanje na vestibularne, proprioceptivne sustave i auditivne informacije iz okoline.

Na kraju igre slijedi trenutak za refleksiju.



SAVJET ZA PRILAGODBU AKTIVNOSTI

Za neke učenike, hodanje s povezom oko očiju može djelovati jako dezorijentirajuće što izaziva osjećaj straha i nesigurnosti. U tom slučaju nemojte prisiljavati učenika da ga nosi, već ga pustite da igra igru zatvorenih očiju. Kad god se ne osjeća sigurno, može sam otvoriti oči ili prekinutu igru ako ga preplave osjećaji koji narušavaju samoregulaciju. Učenik može biti u sredini kolone, tako da ima pomoć učenika ispred i iza sebe. Jedna od opcija je da udaljenost između početne i završne točke bude manja ili se može osigurati i učenik koji će svojim glasom usmjeravati grupu prema cilju. Sigurnost i uгода uvijek su na prvom mjestu.



KOPIJA ILI ORIGINAL?

Učenici se podijele u dvije grupe. Svaka grupa osmišljava izgled svoje slike – u „okvir“ za slike stavljaju predmete iz prirode. Zadatak druge grupe jest pronaći iste ili vrlo slične predmete te pokušati napraviti što vjerniju repliku originalne slike.

Okvir za slike čine četiri tanke grančice. Potrebna su četiri okvira, dva za originalnu sliku i dva za kopiju slike. Hoće li biti pravokutnog ili kvadratnog oblika, ovisi u duljini pronađenih grančica.

Ovisno u dobi učenika, slika protivničke ekipe može biti stalno vidljiva ili im se može dati određeno vrijeme za promatranje slike te zapamćivanje materijala i njihovog položaja, a zatim se originalna slika prekriva i kopija slike se radi po sjećanju.

SAVJET ZA PRILAGODBU AKTIVNOSTI

Slika koja se radi od materijala iz prirode može biti postavljena tako da svi materijali tvore oblik nekog konkretnog predmeta ili simbola – brojke, slova, ljudskog tijela umjesto apstraktnog prikaza odnosno materijala postavljenih u okvir bez nekog reda. Raditi s manjim brojem predmeta. Može se provesti i vježba prepoznavanja materijala, oblika i boje. Učenik na pitanja odgovara s obzirom na jezične vještine neverbalno – pokazivanjem predmeta s traženim obilježjem ili verbalno – imenovanjem.





ŠTO JE TO?

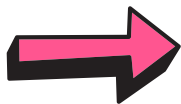
Na velikoj kartonskoj kutiji izrezati rupu koja je toliko velika da kroz nju prođe šaka. Prikupiti razne prirodne predmete iz školskog dvorišta, poput kestena, češera, lišća, kore, štapića i lišajeva. Staviti ih u kutiju. Učenici zatim provlače šaku kroz otvor na kutiji i opipom određuju što dodiruju.



SAVJET ZA PRILAGODBU AKTIVNOSTI

Učenici mogu samostalno ili uz podršku napraviti svoje taktilne ploče koje će im biti stalno dostupne. U okvire od fotografija mogu zalijepiti različite materijale i objesiti ih na zid učionice ili u dvorište. Na internetu postoji mnogo ideja za izradu podnih taktilnih površina na otvorenome prostoru. Nama se pokazalo nepraktično za održavanje jer se bi se mali komadići raznosili po dvorištu stvarajući nered ili se financijski zahtjevno ako bismo materijale stavljali u beton. Kako se za taktilni unos preporuča da dijete bude boso, odlučili smo se za izradu taktilnih površina u plitkim posudama iz higijenskih i praktičnih razloga – lakše ih je održavati i može ih se nadopunjavati novim materijalima po potrebi.





ZNAŠ LI KAKO MIRIŠE...?

Uzmite nekoliko neprozirnih tankih tkanina i u njih zamotajte razne šumske predmete koji imaju jak miris. Na primjer, iglice s crnogorice, češere, cvijeće, začinsko bilje itd. Zatim svi pomirišu i pogađaju o kojem se predmetu radi. Mogu se uparivati mirisni zagonetni predmet s pokazanim predmetima. Ponuđeni vidljivi predmeti i metoda eliminacije olakšat će uparivanje. U ovoj varijanti potrebno je osigurati dvostruki broj predmeta – one koje ćemo omotati u tkaninu i iste takve koje ćemo pokazivati.

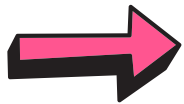


SAVJET ZA PRILAGODBU AKTIVNOSTI

Imati na umu da učenici s teškoćama ponekad imaju razvijenu veliku preosjetljivost na mirise i nešto što mi ne doživljavamo kao izrazito mirisno, njima može imati vrlo intenzivan i odbojan miris. Stoga, ako dijete odbija sudjelovati u ovoj igri, treba to poštovati.

Ako imaju teškoća s prepoznavanjem i/ili imenovanjem, predmeti se mogu omotati u prozirnu tkaninu iz higijenskih razloga dok se učenici i dalje imaju priliku upoznati s predmetom i njegovim mirisom.





LOV NA BLAGO

Pripremite kartice za rad u manjim grupama na kojima je napisano što treba prikupiti. Na karticama može pisati: nešto bodljikavo, nešto okruglo, nešto mekano, nešto tvrdo itd. Ako nađu biljku ili gljivu, mogu ih zapisati ili nacrtati na papir pa naknadno pokazati. Bitno je da ih ne ubiru.

Ista se igra može izvesti i s traženjem boja. Kartice tada imaju različite boje, poput nešto smeđe, crveno, zeleno, bijelo itd.

Za odraslu skupinu može se napraviti orijentacijska karta uz pomoć koje moraju naći određeni predmet ili osmisliti zagonetke koje ih vode do određenog predmeta.



SAVJET ZA PRILAGODBU AKTIVNOSTI

Učenicima koji imaju teškoća s čitanjem ili razumijevanjem bit će koristan slikovni prikaz s primjerima predmeta koje trebaju skupiti. Predmete koji se skupljaju prilagodite senzornim interesima. Možda će biti potrebno smanjiti broj traženih elementa. Ako se igra odvija na većoj površini, pripazite da se učenik ne odvoja od ostalih učenika i da je uvijek dio grupe.

•



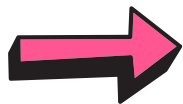
Može se primijetiti da u opisu igara nismo napisali za koji osjetilni sustav su namijenjene. To je zato jer su aktivnosti multisenzoran događaj. Na primjer, školica.

Učenik uzima kamenčić za igru – prima informacije preko kože – je li kamen hrapav ili gladak, vizualno ili taktilno može primijetiti je li zaobljenih ili nepravilnih linija. Vid mu treba kako bi bacio kamenčić u određeno polje. Proprioceptivno osjeti je li kamen težak ili lagan i kolika mu je snaga potrebna da baci kamen u određeno polje/broj. Dijete se nakon odraza dočeka na jednu nogu, što šalje snažan proprioceptivni signal. Zatim balansira na jednoj nozi za što je važan vestibularni sustav. Vizualno prati linije kako ne bi stao na crtu, a auditivno prima informacije od ostalih sudionika u igri koji ga bodre ili govore kako je stopalom dodirnu liniju.

Iako je u nekoj igri dominantan jedan osjetilni sustav, to ne znači da ostali sustavi ne sudjeluju u procesu igre. Naš mozak neprekidno prima informacije iz okoline i ostatka tijela i svi osjetilni sustavi su u stalnoj interakciji.



Zadnja dva primjera aktivnosti su zahvalna za igru jer su uistinu prilagodljiva potrebama sudionika. Uz malo kreativnosti, uz iste materijale mogu se organizirati natjecateljske igre, paralelni i kružni oblik rada, igre u paru ili individualne igre. Mogu biti dinamične ili mirnije te obuhvatiti određeni obrazovni sadržaj prema potrebi.



MULTIMODALNO UČENJE

Multimodalno učenje obuhvaća različite stilove učenja (vizualni, auditivni i kinestetički) i poticanje osjetilnih podražaja u kombinaciji s čitalačkim i vještinama pisanja. Potiče psihosocijalni, emocionalni, kognitivni i fizički razvoj.

Ovakve aktivnosti možemo organizirati poput poligona s različitim vrstama vježbi i zadataka te s preprekama koje učenici savladavaju u dogovorenoj brzini i na način koji je primjeren za svaku prepreku. Mogu se i organizirati stanice na kojima se rješavaju zadaci poput čitanja s razumijevanjem, uparivanja, razvrstavanja, prepoznavanja, računske operacije, čitanje s razumijevanjem ili bilo koji obrazovni sadržaj. Ako su sadržaji na stanicama za rješavanje statični, oblici kretanja između zadataka mogu biti npr. skakanje na jednoj nozi, hodanje na prstima, postranično, unatrag, „četveronoške“, poput određene životinje, robota, prelaženje preko središnje linije tijela itd. kako bi se i dalje poticala motorička aktivnost, a time i osjetilni sustav.



SAVJET ZA PRILAGODBU AKTIVNOSTI

Dati jednostavne upute uz demonstraciju.

Provjeriti razumijevanje tih uputa.

Proći poligon jednom za probu.

Koristiti poznate, usvojene strukture gibanja.

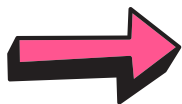
Krenuti od jednostavnih ka složenijim aktivnostima.

Krenuti s manjim brojem prepreka/zadataka.

Poslužiti se slikovnim prikazom za bolje razumijevanje i poticanje samostalnosti kod svake aktivnosti.

Upoznati se sa senzornom obradom učenika, njegovim fizičkim i kognitivnim mogućnostima te interesima učenika.





IGRE NA PODU

Sve škole sigurno imaju dovoljno asfalta koji se može iskoristiti u edukativne svrhe. Igre na betonu vrlo su zahvalne jer se mogu prilagoditi potrebama sata i idealne su za multimodalno učenje koje obuhvaća različite stilove učenja, uključuje fizičke aktivnosti u kombinaciji s obrazovnim sadržajem te je primjenjivo za sve učenike. Ako se iscrtavaju kredom, u proces stvaranja mogu se uključiti i učenici. Boje za beton ili gotovi predlošci od termoplastike dobri su za igre koje želimo koristiti češće, a ne samo do prve kiše.





GUSJENICA

Učenici se podijele u dvije kolone koje stoje jedna nasuprot drugoj. Na podu je nacrtana staza od krugova kroz koju se igrači kreću po gusjenici tj. skaču iz kruga u krug. Prvi iz svake kolone kreće istovremeno naprijed, a kada se sretnu na istom krugu, zaustave se i odigraju kamen–škare–papir. Pobjednik nastavlja dalje po stazi, a gubitnik odlazi na kraj svoje kolone i čeka novi red. Igra se nastavlja dok jedan igrač ne stigne do kraja staze i time postane pobjednik. Prva kolona koja je u potpunosti došla na drugu stranu je pobjednička. Cilj igre je zabaviti se, kretati, razvijati brzinu i spretnost.



MATEMATIČKI DVOBOJ

Dvije kolone stoje nasuprot, svaka na početku svoje gusjenice. Prvi učenik iz svake kolone kreće istovremeno i skače naprijed po krugovima (1, 2, 3...). Kada se sretnu u krugovima jedan pored drugoga, zaustavljaju se i tu počinje dvoboj. Učitelj (ili učenik koje pomaže) pokaže jedan matematički znak u sredini staze: zbrajanje (+), oduzimanje (–), množenje ($\times$) ili dijeljenje ($\div$). Igrači tada trebaju što brže izračunati zadatak koristeći svoj broj i broj protivnika. Primjer: Ako jedan učenik stoji na broju 4, a drugi na broju 7, a pokaže se znak množenja ($\times$), zadatak glasi $4 \times 7 = 28$. Onaj tko prvi točno kaže rezultat, pobjeđuje dvoboj i nastavlja dalje po gusjenici. Drugi se vraća na početak svoje kolone. Igra traje sve dok kolona ne dođe do kraja gusjenice.



MATEMATIČKI SKOKOVI

Učenici stoje na crnom polju izvan gusjenice i čekaju svoj red. Kada dođe red na njih, igrač bira broj na gusjenici i skoči na to polje. Zatim skače u sredinu na znak računske operacije koji sam odabere.

Potom skače na drugu gusjenicu na bilo koji broj koji želi i time dobiva zadatak koji mora riješiti. Na primjer, ako je odabrao broj 5, znak množenja i broj 3, njegov zadatak je 5 puta 3. Igrač naglas kaže rješenje i ako je točno, prelazi skokom na drugu stranu gusjenice i završava krug. Ako je netočno, vraća se na crno polje i ponavlja postupak sve dok ne riješi točno. Cilj igre je kroz kretanje i zabavu vježbati matematičke operacije i razvijati brzinu i točnost u računanju.

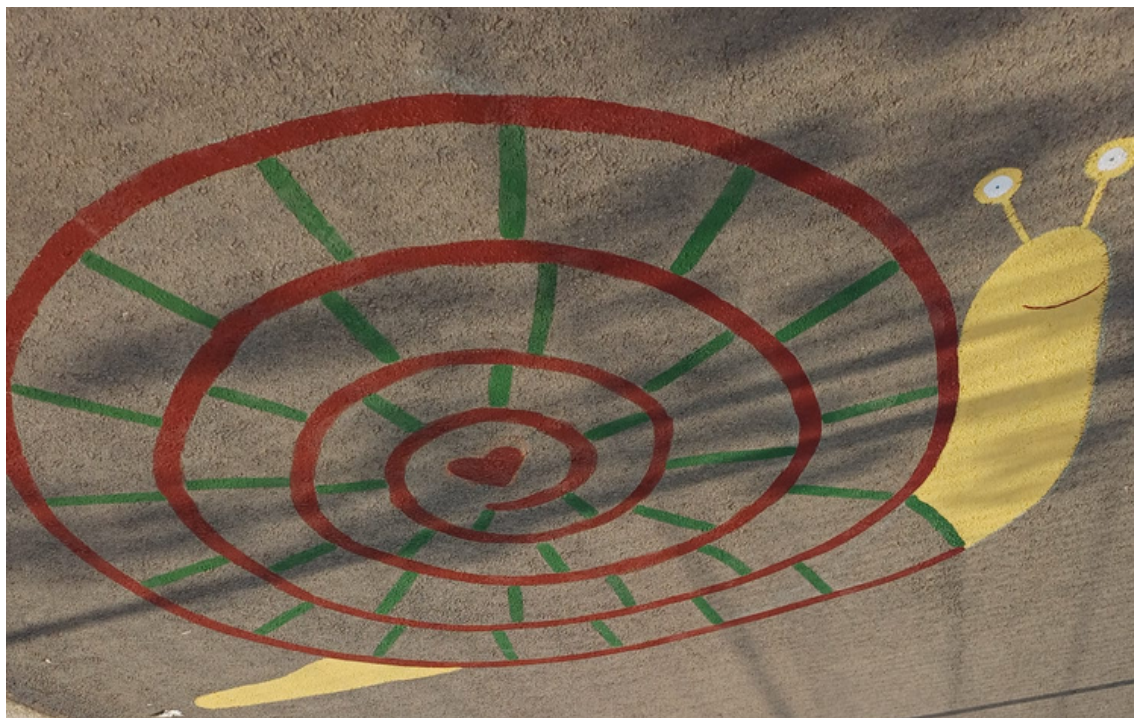




PUŽ

U ovoj igri potrebno je doći do središta puža skačući na jednoj nozi i ne dodirujući linije. Ako se taj zadatak uspješno izvrši, igrač može odabrati bilo koje polje i označiti ga kredom sa svojim odabranim simbolom. Ostali sudionici moraju preskočiti to polje, a vlasnik polja na njemu smije stati s obje noge i odmoriti.

Igra je gotova kada ili kada su sva polja zauzeta ili kada sudioniku više nisu u mogućnosti doći do središta puža. Pobjednik je onaj koji ima najviše ucrtanih simbola u poljima.





UMIRUJUĆE IGRE

Ako tijekom refleksije o motoričkim aktivnostima primijetite da su učenici nemirni, možete ponuditi umirujuće aktivnosti.



5-4-3-2-1

Učenik odabire jedno mjesto na koje se može udobno smjestiti.

Odabire 5 stvari koje može vidjeti,

4 stvari koje može dodirnuti,

3 stvari koji može čuti,

2 stvari koje može mirisati i

1 stvar koju osjeti u svom tijelu. (glad, žeđ, emocionalno stanje - podsjetimo se interoceptije)



MORSKA ZVIJEZDA

Raširiti prste ruke tako da podsjećaju na morsku zvijezdu.

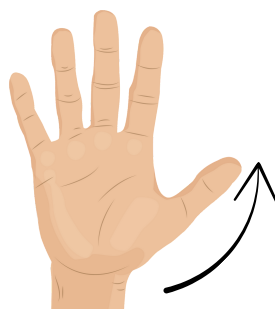
Kažiprstom druge ruke pratiti prste počevši od palca odozdo prema gore.

Udahnuti kada kažiprstom klizimo prema vrhu prsta, a izdahnuti kada se kažiprst spušta prema dolje. Pokret prati ritam disanja.

Aktivnost se može izvoditi zatvorenih očiju za bolju koncentraciju pri izvođenju vježbe.

Obratiti pažnju na disanje pri izvođenju vježbe.

Može se ponoviti unatrag – počevši od malog prsta prema placu.



PITANJA ZA REFLEKSIJU

1.Što ti se svidjelo u ovoj aktivnosti?

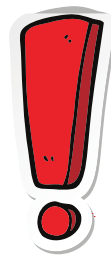
2.Što ti je bilo izazovno u ovoj aktivnosti?

3.Možeš li prepoznati osjetila koja su bila uključena u ovoj aktivnosti? Na koji način?

4.Postoji li nešto što bi promijenio ili učinio drugačije idući put?

PRAVILA

ZA IGRO NA OTVORENOM



Nema puno toga što trebate imati na umu, ali molimo vas da poštujete ova pravila:

- ➔ nikada ne skupljajte živa bića, poput kukaca, živih biljaka ili gljiva
- ➔ ostavite vanjski prostor onakvim kakvim ste ga našli



LITERATURA

- Ayres, A. J. (2009). Dijete i senzorna integracija. Naklada Slap.
- Biel, L., & Peske, N. (2005). Senzorna integracija iz dana u dan. Ostvarenje.
- Howell, I. (2024). Istina ili mit (prava) istina o ljudskom tijelu. Mozaik knjiga.
- Kulbatzki, P. (2020). Dječje igre na otvorenom. Naumann & Göbel.
- Kranowitz, C. S. (2018). Igre za senzornu integraciju. Ostvarenje.

ZAHVALA

Hvala učenicima koji su sudjelovanjem u radionicama i povratnim informacijama pomogli da osmislimo i opremimo dvorište škole spravama koje će biti dostupne i iskoristive svim učenicima škole.

Hvala svim zaposlenicima škole: ravnateljici koja podržava i potiče naš rad, ostalim kolegama i pomoćnicima u nastavi čije su ideje, znanje, višak bilja iz vrta i fizička podrška bile od velike pomoći u našem radu, hvala administrativnom osoblju za financijski dio projekta, hvala domarima na savjetima i fizičkoj pomoći oko postavljanja sprava i ostalom tehničkom osoblju za održavanje našeg parka.

Hvala roditeljima i bivšim učenicima škole koji su se uključili u projekt te donacijom ili izradom materijala obogatili naš projekt. Posebno hvala učeniku završnog razreda i njegovim roditeljima koji su donacijom materijala pomogli da napravimo naš senzorni vrt. Osim što će ostati kao lijepa uspomena na bivšeg učenika, bit će od velike koristi učiteljima i njihovim učenicima u usvajanju vrtlarskih vještina.

THANK
YOU!



Igra je najbolji put do učenja!



Priručnik osmislile i uredile: Maja Stanišić, Nataša Novosel
Lektorirala: Martina Stepić
Fotografije: Amalija Gregurić

OŠ Antuna Augustinčiča, Zaprešić, 2025.