

Uporaba pridobljenega znanja v praksi

s področij: *Game based learning in sustainable lifestyle*

Mobilnost na Tenerifih je doprinesla znanju na več različnih področjih saj so združili 3 seminarje/tematike, zato sem bila nad prestostjo novih aktivnosti na prostem, deloma razočarana, sem se pa veliko naučila o njihovi naravi in spoznala različne aktivnosti prenašanja znanja na osnovi igre.

Uporabila sem trikotnik (graf) za prikazovanje rastja in ga z vulkanskih tal prenesla v naše hribovito okolje (tematika gore in gozd). Z otroki smo izdelali 2D maketo gora in označili pasove rastja. Predstavili so nam tudi več iger za uporabo določevalnih ključev (biotska raznovrstnost), ki pa jo v našem oddelku že uporabljamo.



V vrtec sem otrokom prinesla vulkanske kamenčke, ki naj bi po pripovedi vodiča iz parka El Taide, plavali na gladini vode. Z otroki smo raziskovali plavanje kamnov, strukturo vulkanskega kamna, ki po ugotovitvah otrok moker tudi riše po tabli ali asfaltu, kot kreda. Primerjali smo kamne in našli razlike razlike med kamnom iz naše okolice (struktura, teža, oblika) in vulkanskim kamnom. V enciklopedijah smo prebirali o nastanku gora, ki so tudi lahko vulkanskega izvora. Kasneje smo kamni postali del zbirke kamnov v senzornem pladnju.



poiskus ali kamen na vodi plava



Izkušnjo s seminarja o učenju prek igre (game based learning) sem prenesla v domače okolje, kjer smo gozd poleti raziskovali s tipanjem: bosonogi gozdni izlet. Otroci so dobili novo izkušnjo in doživljali gozd prek hoje po različnih podlagah: iglice, listi, mah, potok, blato/prst.



Znanje s področja trajnosti kot socialno-izobraževalnega okolja pa od obiska SOS village v praksi uporabljam še bolj zavestno in vsakodnevno. Ponovno uporabljamo materialne za didaktične igre, igrače, oblikovanje kotičkov in ustvarjanje. Na igrišču vrtca smo sklili divji kostanj, ga posadili in nadobudno spremljamo spremembe.



Naša kmetija iz odpadne iz škatle, v igro otroci radi vključijo *nestrukturiran material (koruzo)*