



KATALOG ZNANJA

1. Ime modula: IGRÉ ZA OTROKE

2. Usmerjevalni cilji:

Dijak:

- načrtuje, pripravi, izvede in evalvira lastno delo,
- izvaja zakonodajne predpise, pravila in načela predšolske vzgoje v skladu s socialnim kontekstom,
- zagotavlja kakovost dela,
- sodeluje v strokovnem timu,
- zagotavlja vzdrževanje estetskega, spodbudnega in varnega okolja za otroke,
- izvaja načelo enakopravnosti in raznolikosti pri individualnem razvoju otroka,
- zagotavlja izražanje osebnih načel in nazorov skladno s strokovno etiko,
- nudi podporo otroku pri razvoju pozitivnega vedenja,
- spodbuja pozitivne odnose in sodelovanje med otroki,
- z glasbenimi in drugimi igrami spodbuja, povezuje in razvija smisel za lepo in medsebojno povezovanje,
- otroku s posebnimi potrebami nudi ustrezno nego in varstvo ter podporo pri osebnem razvoju in vključevanju v igro z vrstniki,
- pozna različne vrste iger in njihov namen in pomen v življenju otroka,
- razvija in omogoča vsestransko glasbeno in drugo aktivnost,
- skrbi za nenehno izpopolnjevanje in spremlja novosti s področja otroške igre, igrač in igral,
- vzdržuje ustrezne odnose z otrokom in s skupino otrok,
- sodeluje s starši.

3. Poklicne kompetence

Dijak je zmožen:

- Načrtovati in pripraviti različne vrste iger in igrač za otroke
- Spremljati in voditi otroke pri igri

Načrtuje in pripravi različne vrste iger in igrač za otroke

Informativni cilji	Formativni cilji
<ul style="list-style-type: none">- pozna razvoj igre in igrač skozi zgodovinska obdobja- pozna vpliv igre za otrokov razvoj- pozna različne vrste iger in njihov pomen za otrokov razvoj- pozna različne vrste igrač in njihov pomen za otrokov razvoj- pozna funkcijo strukturiranih in nestrukturiranih igrač-	<ul style="list-style-type: none">- razlikuje in vrednoti družabne, didaktične, ustvarjalne, domišljajske gibalne in rajalne igre- izbere, pripravi in ponudi ustrezno vrsto in obliko iger in igrač glede na starostno obdobje otrok in individualne značilnosti- izbere, pripravi in ponudi ustrezno vrsto in obliko iger in igrač glede na druge kriterije (aktualnost, atraktivnost, interes otrok, razpoložljiv čas, letni čas, število



	otrok, zunanji ali notranji prostor, velikost prostora itd...)
- pozna pomen otrokove igre za njegovo spontanost in ustvarjalnosti	- otroku v igri omogoča spontanosti in ustvarjalnost
- pozna pomen igre v življenju odraslega človeka	- vživi se v igro in spodbuja k aktivnostim ter pozitivnemu načinu razmišljanja

Spremlja in vodi otroke pri igri

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
- pozna pomen spremljanja otrokove igre	- opazuje skupinsko dinamiko in socialne interakcije med otroki v oddelku. - opazuje posamezne otroke pri igri - ugotovitve opazovanj upošteva pri nadaljnjem načrtovanju in pripravi iger in igrač - otrokom omogoča izbiro igre in igrač glede na njihove interese in nagnjenja
- pozna pomen igre za razvoj pozitivnih interakcij med otroki	- omogoča in spodbuja sodelovanje otrok pri igri - posameznim otrokom pomaga pri vključevanju v igro z vrstniki