

# Projekt "Doživjeti prstima"

## Kukci pod povećalom

Prirodoslovni muzej Rijeka

5. prosina 2013.- 13. prosina 2013.

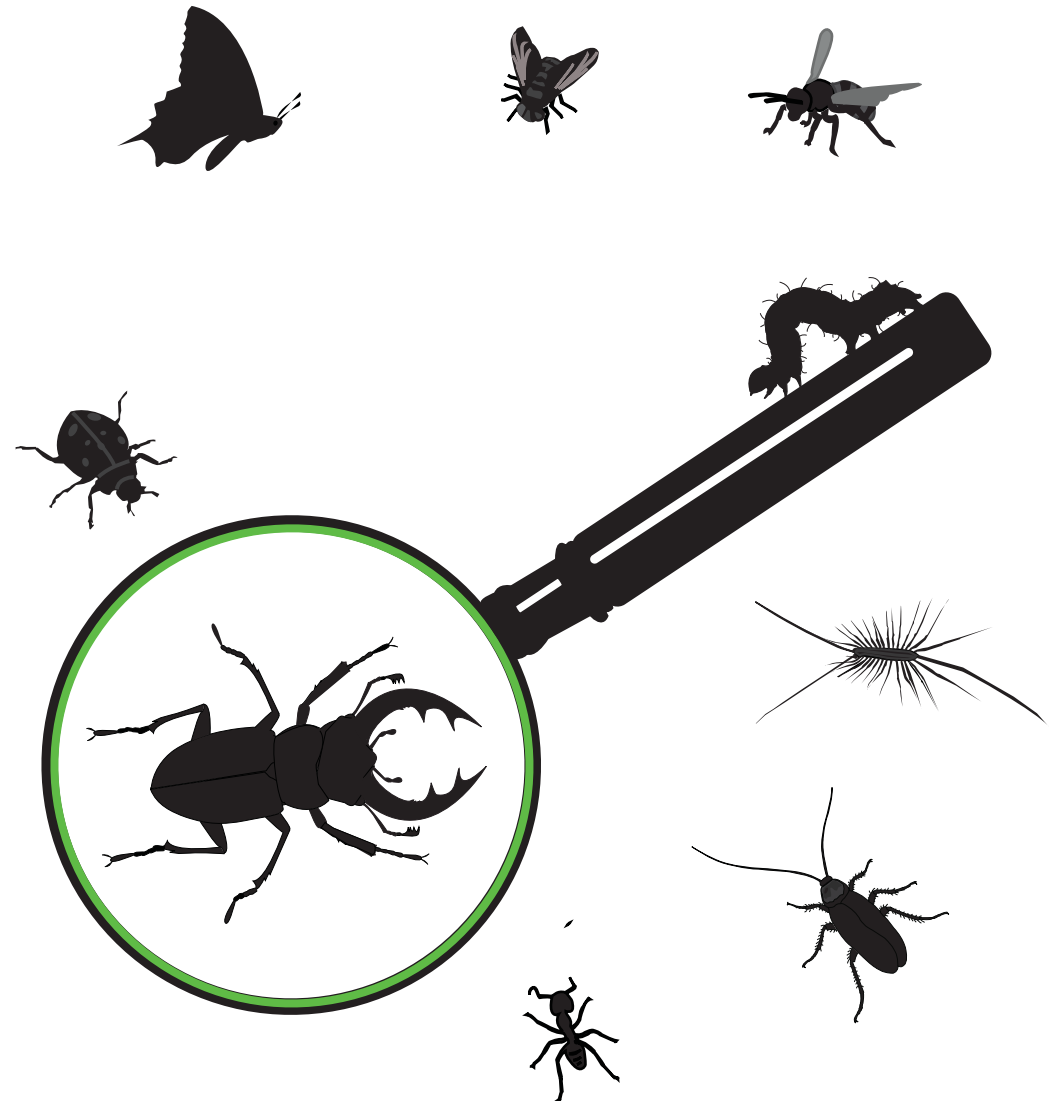


U projektu sudjeluju učenici:  
Odjela i Knjižnice za djecu s oštećenjima vida

Škole za primijenjenu umjetnost u Rijeci:  
Odjel industrijski dizajn  
3.B i 4.B školske godine 2013. - 2014.  
4.B školske godine 2012. - 2013.  
3.B i 4.B školske godine 2011. - 2012.  
Odjela grafički dizajn  
3.A i 4.A školske godine 2013. - 2014.

Suradnici u projektu:  
Maja Dinić, mag. art.  
Sanja Polić, magistra dizajna  
Tomica Grubiša, akademski kipar  
Javorka Milković, defektologinja-tiflopedagoginja  
Tanja Šupe, rehabilitatorica-knjižničarka  
Željka Modrić Surina, ravnateljica  
Marin Kirinčić, kustos  
Anita Hodak, voditeljica muzejske pedagogije

Program se provodi treću godinu za redom,  
uz sufinanciranje Udruge RTL Pomaže djeci.



# „Doživjeti prstima“

## „Kukci pod povećalom“

Projekt „Doživjeti prstima“ kolaborativni je projekt Škole za primijenjenu umjetnost u Rijeci, Odjela za djecu s oštećenjem vida OŠ Pećine, udruge Industrija i Kliker, namijenjen slijepoj i slabovidnoj djeci.

Projekt „Doživjeti prstima“ je interaktivni proces upoznavanja srednjoškolaca sa svijetom slijepe i slabovidne djece. Putem predavanja i kroz neposredno druženje uče o njihovom doživljavanju svijeta, uočavaju i analiziraju potrebe te osmišljavaju ideje za izradu društvenih igara.

„Doživjeti prstima“ je pomogao slabovidnoj i slijepoj djeci u savladavanju socijalnih prepreka: društveniji su, koncentriraniji, bolje komuniciraju, emocionalno zreliji i skloniji samokontroli. Naučili su da je u redu i izgubiti i pobijediti, te da se pobjedniku treba čestitati.



Igra “Kukci pod povećalom” se sastoji od četiri različita staništa (močvarno, kućno, šumsko i zemljano) i pripadajućih im kukaca. Cilj igre je omogućiti taktilni doživljaj kukaca i staništa s našeg područja. Svaki model kukca je veličine dlana, te su oblik, građa i tekstura kukca na taj način približeni djetetu.

Svako stanište je opremljeno opisima i uputama na latinici i Brailleovom pismu. Igra se može koristiti i za individualno poučavanje i vezana je uz nastavni plan i program predmeta prirode i društva.

Taktilni memori sastoji se deset parova reljefne gornje površine s različitim teksturama. One su prirodnog porijekla: obluci različite granulacije, kora debla, pluto i drvene letvice, u kombinaciji s materijalima koje možemo naći kao podne obloge i tkanine.