

SMTTE modellen

I Norddjurs bruger alle dagtilbud den samme model, når der skal laves handlingsplaner.

Denne model hedder SMTTE-modellen.

De 5 bogstaver i SMTTE står for:

- S** Sammenhæng
- M** Mål
- T** Tegn
- T** Tiltag
- E** Evaluering



Titel og årsag

Havet - Atlantis

Havet omgiver Anholt og har stor indflydelse på vores liv.

Sammenhæng

I skolernes sommerferie flytter Anholt Børnehave i skurvognen, hvor vi er tæt på havet. Livet på stranden og svømning dyrkes i denne periode.

Desuden er der ligenu stort fokus på havets indvirkning på Anholt. Havet "æder" af øen, når det blæser og derfor er der meget fokus på kystsikring og at Redde Anholts kyst.

Mål

Vores mål er, at...

- børnene får indblik i og forståelse for naturfænomener og havets indvirkning på vores liv,
- børnene får indblik i og forståelse for menneskers brug af havet og ting fra havet og stranden,
- børnene får indblik i og forståelse for menneskers indgriben i naturen og de konsekvenser, det kan have.

Tegn

For at se om vi er på vej mod opfyldelsen af målene, vil vi se efter følgende tegn:

- Børnene leger "Atlantis"
- Børnene viser interesse og deltager aktivt i at finde ting på stranden og har ideer til at lave et Anholt Atlantis ved skurvognen.
- Børnene fortæller forældre og hinanden om Atlantis og at Anholt også kan forsvinde, hvis vi ikke gør noget.

Tiltag

For at nå målene vil vi gøre følgende:

- Vi vil med udgangspunkt i myten om Atlantis, drage paralleller til Anholt.

Formålet med at tage udgangspunkt i et eventyrsunivers (Atlantis, havfruer, havguder m.v.) er at fange børnenes interesse og ad den vej drage sammenligninger med Anholt i leg og dramatisering.

Børnene har tidligere haft tema om Odysseus rejse hjem fra krigen i Troja og kender lidt til de græske myter i forvejen.

- Vi vil samle ting (muslinger, tang, sten, skrald m.v.), som vi kan benytte kreativt i skabelsen af et havmiljø (Anholt Atlantis) ved skurvognen.
- Vi vil tage til havnen, Sønderbjerg m.v. og se på de ulykker havet har forårsaget og tale om, at Anholt måske også engang forsvinder i havet ligesom Atlantis, men at vi lige nu kan gøre noget ved at samle ind til kystsikring via "Red Anholts kyst".

Evaluering

Vi vil evaluere løbende og tilrette forløbet efter hvad der griber børnene/børnenes spor.

Vi vil på første personalemøde efter skoleferien d. 21/8-17 evaluere hele projektet, om vi opnåede, det vi ville i forhold til mål og tegn:

Produktet blev et maleri på hele bagsiden af skurvognen. Maleriet udviklede sig løbende i løbet af sommeren, som løbende visualisering og dokumentation af projektet.

Vi har endvidere både lavet havfruer i ler på sten, som vi fandt på stranden og vi har tegnet og malet billeder inspireret af historien om Atlantis. På stranden lavede vi Poseidon og havhekse af tang, sten, muslinger m.v.

Vi oplevede, at eventyrdelen er en del af børnenes leg fx er der mange fantasier om havfruer, en ide om at hvis Anholt synker i havet bliver vi til havfruer/-mænd.

Børnene har i projektet selv været opmærksomme på at finde rekvisitter både på stranden, men også sandkageforme med havfruer, krabber, søheste og muslinger er på børnenes initiativ blevet inddraget, som skabeloner i maleriet.

En dag, da det havde regnet og cykelvognen var fyldt med vand, omdannede børnene vognen til et hav med krabbeskjold, muslinger og tang. Børnene gik med stor iver op i at finde ting på stranden, som kunne være i "havet".

P4-østjylland kontaktede os for at lave et interview med børnene om Børnehavens bod med asfaltlysestager, som bliver solgt til fordel for kystsikring. De store SFO-børn fortalte om, at det var for at redde vejen og brugte ordet kystsikring i interviewet – en god kobling til projektet. I maleriet på skurvognen er malet et Anholt på bunden af havet.

Natur (indsamling og brug af naturmaterialer, færden i naturen m.v.), kultur (historien om Atlantis>< Anholts situation, Børnenes inspirerede leg), krop og bevægelse (Ude hver dag/færden i naturen, indsamling osv.), sprog (nye ord, fortælling), det sociale (at gøre noget for

fællesskabet) og det personlige (leg med identitet) har alle været en del af projektet.

Oprettet af Kirsten Østergaard Rasmussen 28-06-2017 (10:16)

Senest rettet af Kirsten Østergaard Rasmussen 24-10-2017 (16:24)