

# Igra kao poticaj u likovnim aktivnostima s djecom predškolske dobi

---

**Mišković, Antonela**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2021**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:887530>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-11**

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**ANTONELA MIŠKOVIĆ**

**IGRA KAO POTICAJ U LIKOVNIM  
AKTIVNOSTIMA S DJECOM  
PREDŠKOLSKE DOBI**

**ZAVRŠNI RAD**

**Čakovec, rujan 2021.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**ANTONELA MIŠKOVIĆ**

**IGRA KAO POTICAJ U LIKOVNIM  
AKTIVNOSTIMA S DJECOM  
PREDŠKOLSKE DOBI**

**ZAVRŠNI RAD**

**Mentorica rada: izv. prof. dr. art. Kristina Horvat Blažinović**

**Čakovec, rujan 2021.**

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Dijete predškolske dobi.....	2
2. 1. Karakteristike djeteta predškolske dobi.....	2
2.2. Opći razvoj te razvoj likovnih sposobnosti djeteta predškolske dobi .....	2
2.3. Likovno izražavanje djeteta predškolske dobi.....	6
2.3.1. Faze dječjeg likovnog izražavanja .....	6
3. Vrste poticaja.....	11
3.1. Nevizualni poticaji i emocionalna pismenost .....	13
3. 2. Slobodno istraživanje i stvaranje .....	15
4. Kreativnost .....	16
4.1. Što je kreativnost? .....	16
4.2. Okruženje bogato poticajima, mogućnostima i izazovima.....	17
5. Igra .....	19
5.1. Igre za poticanje dječje kreativnosti .....	19
5. 2. Vrste igara i likovnih aktivnosti .....	21
5. 3. Uloga igre .....	24
5. 4. Uloga i važnost odgojitelja .....	25
6. Igra kao poticaj u likovnim aktivnostima.....	27
6.1. Igre kojima se razvija percepcija, fina motorika, usvajaju se pojmovi i sl.....	27
6.2. Igre s likovnim materijalima, tehnikama, motivima, oblicima i sl.....	28
6.3. Igre koje prethode stvaralačkom procesu, koje su motivacija za likovni rad koji slijedi .....	31
7. Zaključak.....	34
Literatura .....	35

## Sažetak

U ovom radu navedeni su primjeri različitih vrsta igara koje potiču razvoj dječje kreativnosti i dječjeg izražavanja.

U prvom dijelu rada naglasak je stavljen na važnost talenta djeteta, kao i na djelovanje sredine na dječji razvoj. Upravo motivacije koje odgojitelj pruža djetetu, potiču ga na daljnje istraživanje i aktivnosti. Kao što je već naglašeno, djeca u svim razvojnim fazama istražuju poticaje koje im odgojitelj ponudi, ovisno o dobi djeteta.

U drugom dijelu ovoga rada, navode se faze te prijelazna razdoblja koja utječu na razvoj djeteta i njegov likovni razvoj. Mašta kod djece ne razvija se korištenjem motiva koji su svakidašnji, već korištenjem motiva koji su nesvakidašnji, odnosno onih pomoću kojih dijete stvara svoj likovni rad kroz spontanost i kreativnost. Isto tako, naglašava se važnost nevizualnih poticaja koji potiču kreativnost te djetetovo izražavanje emocija. Na taj način, dijete razvija sposobnost za pronalaženje jednostavnih i originalnih ideja pomoću kojih dolazi do stvaranja različitih vrijednih ideja. Poznato je da veliku i važnu ulogu u dječjem razvoju ima odgojitelj. O njemu ovisi hoće li dječja igra biti partnerska ili nadređena ne uzimajući u obzir problem koji se javlja zbog odgojnog utjecaja.

Na kraju ovog završnog rada, navode se primjeri dječjih igara koje utječu na dječje likovno stvaranje te izražavanje potičući ih na kreativnost i spontanost. Upravo navedene, kreativnost i spontanost pomažu djeci da pozitivno reagiraju na različite prilagodbe i nove mogućnosti s kojima će se susretati tijekom različitih životnih razdoblja.

**Ključne riječi:** igra, likovno izražavanje djeteta, mašta, izražavanje i stvaranje, spontanost, kreativnost.

## **Summary**

Through this review, examples of different types of games that encourage the development of children's creativity and children's expression are given. It is important to emphasize that children's development depends on the potential of the child and the functioning of the environment. It is the motivations that the educator provides to the child that encourage him to further research and activities. As already pointed out, children at all stages of development explore the stimuli that the educator offers them, depending on the age of the child. In this paper, the phases and transition periods that affect the child's development and his artistic development are listed. Imagination in children does not develop by using motifs that are everyday, but by using motifs that are unusual by which the child creates his art work through spontaneity and creativity. It also emphasizes the importance of non-visual stimuli that stimulate creativity and expression of emotions. In this way, the child develops the ability to find simple and original ideas through which various valuable ideas are created. It is known that a great and important role is played by the educator in children's development. It depends on him whether the child's play is partner or superior, not taking into account the problem that arises due to the educational impact. For the end of this review paper, great importance is placed on the very examples of children's games that influence children's artistic creation and expression by encouraging creativity and spontaneity. It is this creativity and spontaneity that helps children to react positively to different adaptations and new opportunities that they will encounter during different periods of life.

**Keywords:** play, artistic expression of the child, imagination, expression and creation, spontaneity, creativity.

## 1. Uvod

Igra kao jedan od najvažnijih aspekata dječjeg razvoja neusporediva je s bilo kojim drugim aspektom, s obzirom na svoj utjecaj i doprinos spoznajnom i emocionalnom razvoju, socijalizaciji djeteta te razvoju kreativnosti. Upravo tijekom igre dijete istražuje, otkriva i naposljetku stvara. Jedna od karakteristika koja je povezana s dječjom igrom je mašta. Ona djeci dopušta povezivanje raznoraznih iskustvenih elemenata u potpuno nove produkte, koji su neovisni o vremenu i prostoru. Maštajući, dijete istražuje i stvara, a kada dođe do neuspjeha, mašta mu omogućuje nove pokušaje koji ga dovode do rješenja.

Isto tako, djeca često žele biti kao odrasli pa obuvaju obuću svojih roditelja i imitiraju njihove pokrete, geste te oponašaju njihov način komunikacije. Upravo je to dokaz kreativnosti i divergentnosti njihove igre. Može se zaključiti da se dijete koje se zna igrati, kasnije lakše nosi s nastalim problemima te jednostavnije pronalazi način njihova rješavanja. Tijekom igre, djeca zauzimaju stavove, razvijaju navike te stječu određene vještine. Također, kroz igru dijete uči pravila ponašanja, higijenske navike te rješavanje određenih problemskih situacija, a da pritom toga nije potpuno svjesno. Isto tako, igra je preduvjet i za razvijanje suradnje, kritičnosti i odgovornosti. Važno je naglasiti da dijete tijekom igre na prirodan način uočava i stječe znanja o zajedništvu, suradnji te prijateljstvu, ali isto tako i o negativnim aspektima svađe, sukoba i neprijateljstva.

Čovjek je društveno biće čija socijalizacija započinje rođenjem. Dijete se rađa kao član ljudske zajednice, a kasnije prilagođava i oblikuje svoje stavove i interese prema stavovima i interesima svoje zajednice. Svoja prva iskustva i poticaje stječe upravo u zajednici, odnosno roditeljskom domu. Dijete u odrasloj osobi, koja mu najčešće omogućuje potrebne poticaje i uvjete za razvoj igre, vidi i prvog partnera za svoju igru. Isto tako, vrlo rano i druga djeca postaju objekt dječjih interesa. Naime, poznato je da se djeca vole igrati pored druge djece te promatrati njihovu igru, jer na taj način pronalaze inspiraciju za kreiranje vlastite.

Igru obogaćuje stvaralaštvo djeteta određene dobi te se s obzirom na to, igrom prikazuje veliko bogatstvo mašte i iskustva. Upravo zbog toga dječje igre mogu trajati i nekoliko sati, ali se i ponavljati i obogaćivati nekoliko dana. Isto tako, koliko je god djetetova igra vezana uz skupinu s istim sadržajnim načinom igre, toliko je djetetu ponekad potrebno i osamljivanje, u kojemu razvija samostalnu igru, koja je neizostavno važna za njegov spoznajni razvoj. Toliko je prednosti i kvaliteta koje igra pruža djetetu tijekom njegova rasta i razvoja. S obzirom na navedeno, ljepotu života u igri trebalo bi produljiti na što dulji period.

## **2. Dijete predškolske dobi**

### *2. 1. Karakteristike djeteta predškolske dobi*

Prve osjetilne spoznaje, o stvarima koje ih okružuju, te prva značajna iskustva senzorno-motoričkog razdoblja djeca stječu slušanjem, gledanjem i pipanjem (A. D. Dobud, 2016).

Potreba za istraživanjem svoga okruženja, kao i učenje tijekom toga istraživanja, smatra se temeljnom značajkom i prirodnim potrebom djeteta rane i predškolske dobi (Martinović, 2015, 77/78). Dakle, dijete svojim postankom i postojanjem, odnosno samim rođenjem u nepoznatom svijetu punom novih pojava i informacija, postaje istraživač. Potreba za istraživanjem i stjecanjem neposrednih informacija, smatra se jednim od uvjeta djetetove egzistencije, zadovoljavanja osnovnih životnih potreba te samog rasta i razvoja. Početak djetetova istraživanja započinje u trenutku kada se može kretati i istraživati prostor u kojem se nalazi (A. D. Dobud, 2016). Motivacije koje u djeci potiču želju za istraživanjem, ali i za razne aktivnosti, dijelimo na unutarnju i vanjsku, odnosno intrinzičnu i ekstrinzičnu. U prvim godinama života, djeca istražuju različite predmete, neoblikovani/otpadni materijal, zvuk, boje, prirodne pojave, okolinu, vodu, pijesak, glinu, brašno, tijesto, plastelin, magnete itd. Unutarnje motivirano ponašanje, tijekom istraživanja, ali i igre, dijete pokazuje spontano, te mu je svrha unutarnje zadovoljstvo koje prati to ponašanje.

Ukoliko dođe do sjedinjenja unutarnje i vanjske motivacija, pokretačka snaga djece je puno djelotvornija. Dakle, kada djeca imaju vanjsku pokretačku snagu u vidu pažljive publike, potpore ili priznanje od strane odrasle osobe i/ili vršnjaka unutarnja pokretačka snaga je puno veća (Došen-Dobud, 1995).

### *2.2. Opći razvoj te razvoj likovnih sposobnosti djeteta predškolske dobi*

Čovjek se mijenja i razvija od začeca do smrti, stoga se na dijete više ne doživljava kao „čovjek u malom“. Pod pojam razvoj podrazumijeva se slijed promjena u sposobnostima, osobinama te ponašanju djeteta. Zahvaljujući tom slijedu promjena, dijete postaje veće, sposobnije, spretnije, društvenije, lakše se prilagođava situacijama i slično. Opisivanjem ponašanja čovjeka u svakoj točki njegova razvoja za zadatak ima razvojna psihologija. Proučavanjem i opisivanjem svakog dijela u razvoju čovjeka, razvojna psihologija otkriva uzroke i procese koji su doveli do



određenih promjena u ponašanju. Dakle, razvoj čovjeka je podijeljen na više točaka i perioda razvoja pa se na period djetinjstva, s određenim razvojnim specifičnostima, bazira dječja psihologija. Temeljem dječje psihologije smatra se poznavanje dječjeg razvoja (od motoričkog do socio-emocionalnog) (Starc i dr., 2004).

Dječji razvoj ovisi o potencijalu djeteta, ali i o odgoju te djelovanju sredine. Najčešće se u psihologiji interpretiraju ove četiri vrste razvoja: kognitivni, tjelesni, socijalni i emocionalni razvoj. Oni obuhvaćaju razvoj misli, osjetila i kreativnosti, socijalno-etički razvoj te emocionalni razvoj. Tijekom djetetova razvoja razlikuju se kvalitativne faze koje obogaćuju i umnožavaju određene psihičke značajke, te kvalitativne faze koje nakon prijelaznog razdoblja dostižu nove kvalitativne razine u razvoju psihičkih karakteristika djeteta. Ta prijelazna razdoblja važna su u odgoju budući da mogu sljedeću razvojnu fazu učiniti odgojno boljom i potpunijom (Herceg i dr., 2010). Tijekom 20. stoljeća istraživanja su pokazala da razvoj djeteta nije pravocrtan te istraživači naglašavaju važnost redoslijeda razvojnih stadija. Isto tako iznose da svako dijete ostavlja individualni pečat u određenom razdoblju. U svakom od razvojnih stadija se promjene događaju u oba smjera. Naime, tijekom napretka u jednom području dolazi do zastoja u nekom od drugih područja. Holistički pristup na razvoj djeteta gleda kao složenu pojavu koja predstavlja cjelinu pojedinih aspekata razvoja. Takav pristup je vođen sljedećim načelima: razvoj započinje prije rođenja, razvoj čini više međusobno povezanih dimenzija, razvoj i učenje su rezultat interakcije djeteta s ljudima i predmetima kojima je okruženo, razvoj i učenje se događaju predvidljivim koracima i prepoznatljivim posljedicama unutar kojih se razlikuju velike individualne promjene u brzini razvoja i stilu učenja djeteta te je aktivni nositelj vlastitog razvoja dijete (Starc i dr., 2004).

Zajedno s općim razvojem djeteta događa se i razvoj njegovih likovnih sposobnosti. (Herceg i dr., 2010). Karlavaris (1991, 63-82) navodi da se razvoj djeteta i njegov likovni razvoj dijeli na pojedine faze i prijelazna razdoblja:

Prva faza – prenatalno razdoblje, odnosno razvoj djeteta u majčinoj utrobi je baza za zdravim kasnijim dječjim razvojem.

Prva prijelazna faza (novorođenče) jest vrijeme (oko 15 dana) prilagodbe djeteta na uvjete kojima je okruženo.

Druga faza predstavlja razdoblje dojenja djeteta i traje do kraja prve godine. U spomenutoj fazi dolazi do razvoja u fizičkom i psihomotoričkom aspektu. Upravo se u ovoj fazi događaju psihičke, motoričke i optičke pripreme za likovnu aktivnost.

Druga prijelazna faza je priprema za samostalno hranjenje, govor i hodanje, odnosno može se reći da je to prijelaz u rano djetinjstvo.

Treća faza obuhvaća razdoblje između prvi i treće godine. U ovoj fazi dolazi do intenzivnijeg emocionalnog i kognitivnog razvoja te motoričkih aktivnosti. Socijalizacija djeteta je, u ovoj fazi, zastupljena u pogledu imitacije. Isto tako, u ovoj fazi (između druge i treće godine) započinje likovno izražavanje djeteta – što nazivamo prvom fazom, odnosno fazom izražavanja primarnim simbolima. Istraživanja (Starc i dr., 2004, 11-61) su pokazala da dijete u razdoblju od druge do treće godine započinje s pokretanje šake iz zgloba prilikom crtanja.


Četvrta faza, faza izražavanja složenim simbolima ili faza predsheme, obuhvaća razdoblje od treće do sedme godine (predškolska dob). U ovoj fazi dolazi do složenijeg razvoja djeteta, od tjelesnog, psihomotoričkog, emocionalnog, kognitivnog do razvoja govora. Likovni razvoj u ovoj fazi obuhvaća fazu sheme i razvijene sheme. Od treće do četvrte godine dijete imenuje nacrtane motive, olovku drži s 3 prsta te je sposobno povlačiti manje oblike, odnosno detalje, dok od četvrte do pete godine već crta prepoznatljive oblike s detaljima. U ovom razdoblju šaka i prsti imaju veliku ulogu, jer se dijete vrlo lako koristi kistovima i sposobno je otisnuti pečat. Od pete do šeste godine dijete može nacrtati oblik izrezati škarama te može povući različite crte i precrtavati brojeve, slova i oblike. Dakle, u ovom periodu, dijete je spretno u likovnom izražavanju. U razdoblju od šeste do sedme godine dijete je sposobno zamisliti lik te isti zalijepiti u manje izrezanim oblicima. Razlikuje boje i njihove nijanse, oblikuje manje plastične detalje te može obojiti manje površine.

Peta faza, faza intelektualnog realizma ili faza sheme, je razdoblje od sedme do dvanaeste godine, odnosno školsko doba. U njoj se odvijaju miran i kontinuirani tjelesni, psihomotorički razvoj te razvoj intelektualnih i jezičnih sposobnosti. Prisutna je i kontrola emocija. U likovnom aspektu, u ovoj je fazi prisutan fizioplastični način istraživanja. Zapčinje prikaz pokreta objekata i figura u optičkom prostoru te mogućnost osvještavanja likovne strukture.

Faza vizualnog realizma, odnosno faza adolescencije traje od dvanaeste do četrnaeste godine. To se razdoblje ujedno naziva i Pseudo-realistični period. U tom razdoblju djeca pokušavaju predočiti objekte, odnosno njihovu sjenu, jer postaju svjesna svjetla i sjene na njima. Isto tako, prostor prikazuju linearnom i zračnom perspektivom te preklapanjem. Na radovima, nastalima u ovoj fazi, nerijetko su spolne karakteristike prenaplašene. Na primjer, muškarci imaju velike mišiće, dok žene imaju velike grudi (Lowenfeld i Brittain, 1987).

Razdoblje od dvadesete do pedesete godine (zrelo doba). Nakon ove faze, odnosno razdoblje, osoba ulazi u treću dob pa u duboku starost u kojoj treba pomoć svoje okoline (Herceg i dr., 2010).

Slika 1 opisuje likovni razvoj predškolskog djeteta. Prikazani su radovi različitih motiva u različitom uzrastu djeteta, zaključno s predškolskim, odnosno školskim djetetom.

uzrast/god. i mj.	čovjek	mačka	cvijet	stablo
0,6 - 1,5				
1,6 - 2,5				
2,6 - 3,5				
3,6 - 4,5				
4,6 - 5,5				
5,6 - 6,5				
6,6 - 7,5				

**Slika 1. Razvoj likovnog izražavanja kod predškolskog djeteta**

### *2.3. Likovno izražavanje djeteta predškolske dobi*

Istraživanje likovnosti djeteta započinje onda kada započne istraživati svijet kojim je okruženo. U dobi od 8 mjeseci započinje kombinirati i davati nove dimenzije stvarima i objektima. Opipava, modelira te istražuje mogućnost oblikovanja svojim rukama. Hranom, kockama i igračkama, kroz slaganje, preslagivanje i kombiniranje, rukama gradi različite objekte. Upravo kroz te aktivnosti, djeteta zadovoljava potrebu za stvaralaštvom te se kao rezultat tih uspješnih aktivnosti javlja radost, koja je prisutna i godinama kasnije (Balić Šimrak, 2010, 62-63). Razvoj dječjeg likovnog izražavanja, započinje nakon što djeteta povuče, odnosno napravi prvu šaru. Naime, djeca do godine i pol starosti nemaju razvijene sposobnosti kao niti potrebe za likovno izražavanje. U tom razdoblju nemaju jasno izražene predstave niti dovoljno razvijenu motoriku ruku.

#### *2.3.1. Faze dječjeg likovnog izražavanja*

Prilikom opisivanja djetetova likovnog izražavanja nailazimo na različite periodizacije. Iste se međusobno ne razlikuju u velikoj mjeri, osim u dobnim granicama. Kondak navodi raniji početke pojedinih faza, a Stern postavlja početke pojedinih faza nešto kasnije (Grgurić i Jakubin, 1996).

Prema Grgurić i Jakubin (1996) likovno izražavanje, odnosno razvoj djetetova likovnog izražavanja, se odvija u tri procesa učenja i sazrijevanja.

- U prvom procesu se razvija psihomotorika šake, ruke, prstiju, dolazi do usklađivanja oka i ruke te savladavanja sredstava za likovni rad.

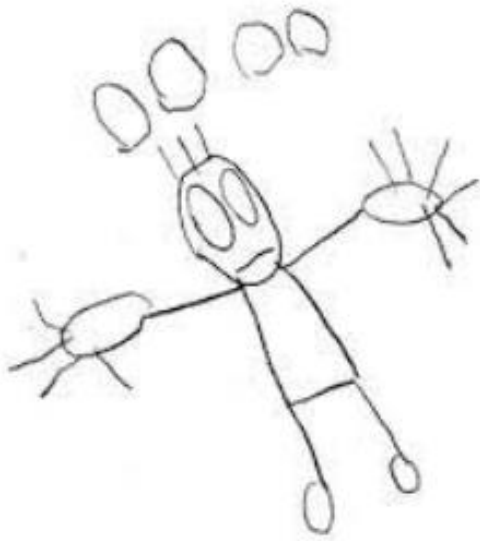
Herceg i dr. (2010) spomenuto razdoblje naziva fazom šaranja, koja traje od jedne godine i pet mjeseci do treće godine i pet mjeseci (Slika 2). U razdoblju šaranja dječje šare mijenjaju svoj oblik. Prvotno su to jednostavne crte povučene iz zglobova lakta i ramena, a nakon toga su to manje kružne crte koje su povučene iz zglobova prstiju, odnosno šake. Kada šare postanu kružne, one su preciznije, različitih su oblika od pravolinijskih poteza, skakutanja po podlozi, udarnog šaranja do različitih oblika (klupko, križ...). Za ovu fazu, djeci je poželjno dati mekanu olovku, kedu, pastel, odnosno mek i intenzivan grafički materijal. Šare koje djeca nacrtaju se mogu promatrati s bilo koje strane podloge budući da ne postoji težište (Herceg i dr., 2010).



**Slika 2. Faza šaranja (dječak starosti dvije godine)**

- U drugom procesu, dijete spoznaje okolinu te o njoj razvija znanje (Grgurić i Jakubin, 1996).

Prema Herceg i dr. (2010) ta faza se naziva fazom sheme te traje od tri godine i šest mjeseci do pet godina. U spomenutoj fazi možemo prepoznati namjeru figure ili objekta koje dijete želi prikazati, no s najjednostavnijim elementima takozvanim glavonošcima. Na prikazu čovjeka lice je obavezno prikazano, dok su ruke i noge vrlo često bez oblika tijela (Slika 3). Na samim počecima, na licu su prikazane oči i usta, a kasnije su tu i uši, kosa i nos. Nerijetko tijelo prikazuje u obliku trokuta, pravokutnika, elipse ili kruga, a ruke i noge nemaju svoju debljinu te najčešće imaju veći broj dužih prstiju. Ljudske figure su prikazane vertikalno, a životinjske figure horizontalno. Osim čovjeka i životinja, djeca crtaju i druge objekte kao što su stablo, cvijet, kuća i slično (Herceg i dr., 2010).



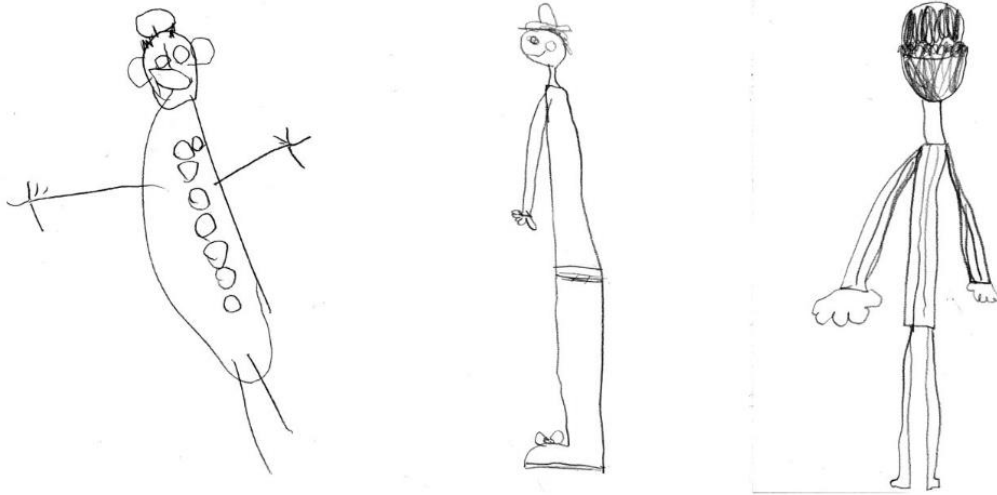
**Slika 3. Faza izražavanja složenim simbolima ili faza predstheme (dijete starosti četiri godine)**

Belamarić (1986) navodi kako se u likovni razvoj i crtanju djece ne smijemo uplitati i nametati im svoje viđenje sheme jer time ometamo likovno izražavanje i sam likovni razvoj djeteta. Ukoliko djetetu namećemo svoje viđenje sheme, ono pri crtanju upotrebljava naš vizualni oblik, a ne svoj. Kako bismo pomogli djetetu prihvaćanje sheme, možemo mu ponuditi različite ritmičke pjesme te različite rime (Belamarić, 1986).

- Treći proces karakterizira razvijanje djetetove potrebe i sposobnosti za prikazivanje okoline. Za prikaz iste, dijete koristi simbole te usvojena znanja o njoj. Također, dijete u tom procesu počinje objektivno prikazivati stvarni prikaz svoja zapažanja, to jest svoje viđenje okoline. To nazivamo vizualni realizam (Grgurić i Jakubin, 1996).

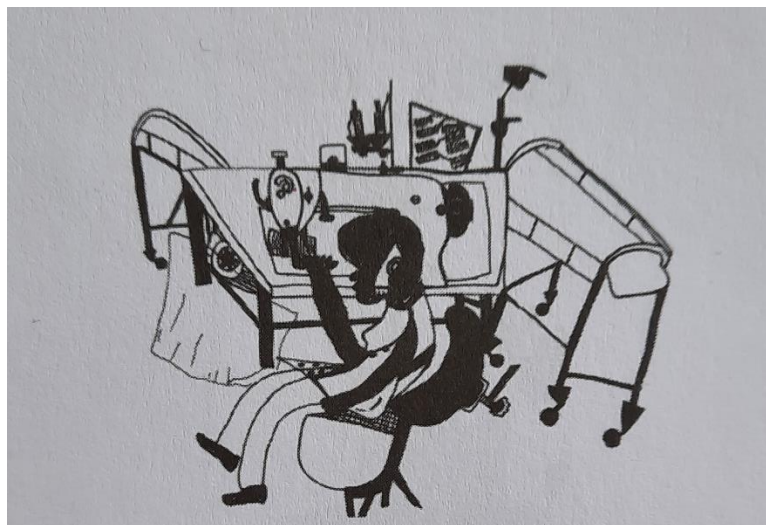
U razdoblju od pete do osme godine, na prikazu čovjeka i objekta pojavljuju se detalji na glavi i tijelu. Dakle, prikazane su kosa, uši, obrve, vrat, odjeća, obuća, debljina ruku i nogu, različiti ukrasi i slično. U dječjem uratku, prikazani su određeni simboli kojima dijete ističe simpatije prema prikazanoj osobi ili objektu. Osim detalja, prisutan je i prikaz pokreta ruku, nogu, udova, odnosno pokreta cijeloga tijela (Herceg i dr., 2010). Nakon pet i pol godina, dijete prikazuje dinamične pokrete i detalje odjeće (remeni, košulja, vezice na cipelama) (Huzjak, 2013). U svome istraživanju starije vrtićke skupine, Huzjak (2013) navodi prikaz čovjeka koji se igra šesirod (Slika 4). U istraživanju su nastala dvadeset i jedan crtež od kojih

su dva čovjeka prikazana s leđa, dok je jedan prikazan iz profila. Druge detalje su prikazala mlađa djeca (Huzjak, 2013).



**Slika 4. Faza razvijene sheme (djeca starosti četvrte i šeste godine)**

U razdoblju od osme do desete godine, dijete još više povećava realnost prikaza figure i objekta. Isto tako, dijete prikazuje i pokret, profil te osnovne prostorne odnose. Preciznijim promatranjem, dijete obogaćuje predodžbe vlastitoga svijeta te upotpunjuje prikaz objekata i figura. Dijete prikazuje prostor pomoću takozvanog opisnog prostora te se faza oblika i pojave može svrstati u orijentacijsku (Slika 5) (Herceg, 2010). Potrebno je stvoriti poticajnu okolinu kako se djeca ne bi obeshrabrila, nego nastavila razvijati svoje kreativne vještine. Tijekom ove faze, dolazi do povećanja tehničkih mogućnosti djeteta, koje istražuje različite materijale (Petrač, 2015).



**Slika 5. Faza oblika i pojave (dijete starosti deset godina)**

Ovisno o djetetovu uzrastu, navedena tri procesa se međusobno isprepliću i imaju različite naglaske na jedan, drugi ili treći (Grgurić i Jakubin, 1996).



### 3. Vrste poticaja

Prije nego što progovore svoje prve riječi, odnosno nauče čitati i pisati, djeca počinju crtati. U svojim likovnim radovima, to jest crtežom i slikom, dijete interpretira kako je ono doživjelo određeni događaj, situaciju, oblik. Tijekom svog izražavanja, najčešće odabire boju kao sredstvo koja mu je najdraža te na taj način ono pokazuje svoju percepciju stvarnosti te svoju osobnost. Vrlo je važno naglasiti kako odrasli u dječjim radovima ne moraju nužno prepoznati sadržaj odnosno što dječji rad prikazuje. Djeca na taj način spontano izražavaju svoje stavove, želje, snove, strahove, maštu. Kako bi se potaknula dječja kreativnost, potrebno je zadati motive u kojima će biti nešto neobično, čudno, nesvakidašnje. Kako bi se potaknula mašta kod djece, potrebno je koristiti motive poput plesa, kiše, budućnosti, izvanzemaljaca, kuće od slatkiša, neobičnih životinja, a ne koristiti svakidašnje motive, poput livade, cvijeta, kuće.

Kada djeca imaju slobodu biti ono što jesu, odnosno da vide i razumiju na svoj način te misle svojom logikom, tada će se stvaralački oblikovati i stvaralački izražavati. Tijekom praćenja određene pojave unutarnjeg i vanjskog svijeta, oni se poistovjećuju s njome te imaju neposredni kontakt koji dolazi do interpretacije koja će biti stvaralačka. Sami utjecaj tome je unutrašnji poriv koji simbolizira radoznalost i interes djece. Dijete kada promatra neku pojavu ili oblik s čime je zaokupljeno, ono će otkivati uz činjenice i podatke koje je njihovo značenje i smisao. Kada dječja pažnja nadilazi opću percepciju, tada govorimo o stvaralačkoj percepciji. Kada dijete dođe do stupnja stvaralačke percepcije, tada dijete čini sljedeći korak, odnosno likovno se izražava što je otkrilo, to jest opazilo. Kako bi se percipirana otkrića i sadržaji još više razvili, sazreli te trajnije i dublje ostavili traga u svijesti djece, vrlo je važno da se oni ostvare i konkretiziraju pomoću različitih načina, odnosno medija istraživanja. Kako bi se osnažile sposobnosti predočavanja, opažanja i shvaćanja djece, likovno izraženi te ostvareni sadržaji pozitivno utječu na njih. Na taj način, dolazi se do uspostavljanja prirodnog procesa rasta i razvoja djetetove sposobnosti te svijest. Kako bi se probudio kod djece interes za pojave u svijetu te likovno izražavanje, to jest oblikovanje, poznati su sljedeći načini. (Belamarić, 1987).

Usmjeravanje opažanja: kako bi na najjednostavniji način potaknuli djecu na opažanje neke pojave ili oblika upravo je to ovaj način poticaja. Jedni od najpoznatijih opažanja su na primjer, kuća, drvo, let. Zanimljiva je činjenica kako će djecu najviše zainteresirati svojstvo oblika, život te funkcija, dok nakon toga najveći interes će imati za dijelove oblika, veličine, materije, detalje, boju i slično. Kako bi djecu što više poticali na opažanje, potrebno im je postavljati što više pitanja poput „Što vidite?“, te „Što još vidite?“. Nakon što dijete odgovori s više različitih odgovora, tek tada mu se postavljaju složenija pitanja kako bi se pomoću njih došlo do dječjeg

poimanja. „Kako sunce svijetli i grije?“, „Kako drvo raste?“, „Zašto ptice lete?, „Zašto drvo ima lišće?“ Na taj način se djeci ne nameće način viđenja, odnosno pretpostavke odraslih osoba već ono dolazi do vlastitog poimanja o stvarima i pojavama. Ako djeca nisu samostalno pronašla elemente o oblicima i pojavama, tada im se postavljaju konkretna pitanja koja su vezana o konstrukciji, materiji, dijelovima, boji i slično. Verbalne odgovore koje daju djeca, ne smiju se ispravljati, odnosno korigirati, već ih prihvatiti onakvima kakvi jesu. Djetetov odgovor ne mora biti samo verbalni, ono može posvetiti interes i pažnju osmijehom, dodirom, čuđenjem i slično. Ono promatra te prati i otkriva pojave i oblike, odnosno njihova značenja i odnose te to na kraju interpretira likovnim jezikom, odnosno na taj način će tu pojavu ili oblik izraziti originalno likovnim medijem.

Aktiviranje sjećanja: kako bi se potaknuo interes te likovno izražavanje kod djece, potrebno je razgovarati s njima o pojavama i oblicima koja su ona spontano vidjela i doživjela. Na taj se način probuđuje njihovo sjećanje, doživljaji te učvršćuje znanje. Kako bi se usmjerilo opažanje kod djece, vrlo je važno prvo postaviti djeci pitanja što su sve vidjela te učestalo ponavljati što se još dogodilo, što su još čula te vidjela. Nakon što djeca pomoću postavljenih pitanja iskažu sva svoja sjećanja, tada se postavljaju konkretnija pitanja koja su vezana o oblicima, prostoru, materiji, vremenu, bojama i slično.

Zamišljanje: djeca imaju sposobnost za stvaranje imaginacije ili stvaranje slika pomoću različitih pojmova i predodžbi nevidljive stvarnosti, preoblikovati u slike to jest likovni izraz i trodimenzionalne oblike. Ako su se djeca priviknula neometano i slobodno likovno izražavati, takve se stvaralačke sposobnosti trebaju nastavljati poticati. Upravo tako će djeca za sve riječi, pojam, pojavu, osjećaj, za koje nemaju određenih podataka ili stvarna značenja, pronaći likovno tumačenje (Belamarić, 1987).

Ilustracije i maštanje: djeca u svom likovnom izrazu stvaraju nove varijante i slike na temelju već poznatih pojava ili događaja koje se nazivaju maštanje. Najčešći primjeri su ilustriranje pjesama, priča, događaja koji su se dogodili u prošlosti ili budućnosti i zamišljenih događaja. Ako dijete ilustrira na primjer priču „Djed i repa“, ono će ju slagati od već poznatih podataka iako ono taj događaj nikada nije vidjelo i doživjelo. Upravo zbog toga, njegova ilustracija će se najčešće sastojati od repe, različitih ljudskih figura, mačke i miša. Naravno, neka djeca će krenuti i drugim putem, te se fokusirati s dubljim slojevima priče u kojoj će prošla iskustva prerađivati i doraditi. Bitno je naglasiti, kako dječja mašta treba biti spontana, slobodna te osmišljena u likovnom izražavanju svega onoga u životu i okolini djece. Na taj način, originalnost i bogatstvo dječje mašte potiče „tkanje“ njihove ideje i vizije. (Belamarić, 1987).

Potvrđivanje: djetetu za svaki likovni rad, nenametljivo potvrđivanje vrijednosti znači potvrdu i orijentaciju kako je na dobrome putu, odnosno kako može i zna. Upravo ta potvrda, odnosno orijentacija mu daje osjećaj slobode i sigurnosti. Tada, dijete pokreće svoje ideje, potencijale i vizije. Likovno stvaralaštvo, u takvom okruženju postaje aktivni i stalni dio dječjeg življenja (Belamarić, 1987).

Igre s likovnim materijalima: upravo igre s likovnim materijalima, odnosno sredstvima; glinom, olovkom te bojom imaju više namjena. One djecu, osim što im donose osjećaj slobode, potiču ih na ispitivanje i upoznavanje svojstava i mogućnost određenog likovnog sredstva. Vrlo je važna namjena za izražavanje sadržaja pomoću kojih se dijete podsvjesno ili svjesno bavi. Tada ti sadržaji mogu proizlaziti iz spoznajnih i osjećajnih sfera koje nisu određene, ili mogu biti konkretni. Kako je već poznato, djecu u ranijim razvojnim fazama potičemo na izražavanje određenih i danih sadržaja, a ona odlučuju slobodno način, na koji će ih izraziti. Ipak, kada govorimo o ovim igrama, sloboda djece je u oba smisla. Tada ona izražavaju slobodan odabir što i kako žele, to jest, djeca slobodno izražavaju svoj odabir na prirodan i svojstven način. Bitno je prepoznati kada će djeca u samim počecima takvih igara ponavljati potpuno nesvjesno uobičajene sadržaje, potrebno je djecu više puta potaknuti na igranje novih igara, ali bez davanja nekih ideja. U dječjem razvoju, vrlo su važne igre građenja s kojima djeca dolaze do oblikovanih i neoblikovanih materijala i elemenata. Isto tako, djeca slikanjem i crtanjem kroz igru kreiraju raznovrsne prostorne organizacije i strukture. Potičući djecu na pronalaženje novih sadržaja, pozitivno se utječe na njihovo osamostaljenje i upotpunjavanje njihove stvaralačke sposobnosti (Belamarić, 1987., Klarić-Martinović, 2018).

### *3.1. Nevizualni poticaji i emocionalna pismenost*

Za otkrivanje i prepoznavanje emocija te iskazivanje istih vizualnim rječnikom, nevizualni poticaji imaju veliko značenje i potiču veću kreativnost kod djeteta. Djeca shvaćaju da emocije nastaju u doticaju i isprepletenosti s vanjskim svijetom te uče da situacije i ljudi iz njihove okoline utječu na njihove emocije. Da bi se predškolsko dijete uskladilo prema prepoznavanju, samopromatranju te interpretaciji emocija, kao i prema razvoju svijesti i razlogu nastanka, veliku ulogu ima emocionalna pismenost. Burkitt, Barrett i Davis (2009) navode da su dječji likovni radovi proizvod pozitivnih i negativnih osjećaja, osim što su i proizvod perceptivnih i kognitivnih čimbenika. Kako bi se kod djece potaknula veća kreativnost i pružila bolja

mogućnost za izražavanje emocija, koriste se nevizualni poticaji na koji je najčešći likovni odgovor djeteta, simbolička ilustracija. Zahvaljujući nevizualnim poticajima te istraživanju unutarnjeg svijeta, djeca otvaraju svoj duh, razvijaju maštu te se dugotrajno usmjeravaju prema prepoznavanju osobnih emocija. Dječji likovni radovi predstavljaju stanje njihovih osjećaja jer obiluju elementima koji imaju svjesno i nesvjesno značenje. Zahvaljujući radovima, djeca mogu izraziti pojave i osjećaje koji se nalaze u njihovoj nevidljivoj stvarnosti te imaju mogućnost prikazivanja onoga što ne znaju ili ne mogu izraziti riječima. Mlađa djeca prilikom likovnog izražavanja emocija, najčešće koriste doslovne značajke, na primjer suze predstavljaju tugu. Starija djeca prilikom iskazivanja emocija koriste apstraktne znakove, te je njihovo iskazivanje emocija raznovrsnije i bogatije. Naime za izražavanje pozitivnih emocija koriste linije koje idu prema gore, dok za izražavanje negativnih emocija koriste linije koje idu prema dolje. Osim sadržaja slike izbor boja je način kroz koji djeca govore o sebi i svojim emocijama. Na slici 6, u prikazu majčine ljubavi, dijete u središte postavlja tople boje te iste doživljava kao svjetlo i toplinu. Široka ploha, prikazana plave boje, simbol je smirenosti odnosno značenje ljubavi kao mir i sigurnost. Bijelo polje s crvenom točkom predstavlja intenzivno kucanje srca koje dijete osjeća kad ga majka voli (Bilić i dr., 2012).



**Slika 6. Osjećaji koje izaziva majčina ljubav**

Roditelji i odgojitelji imaju važan zadatak pomoći djeci naučiti kako se prepoznaju, kontroliraju i pozitivno usmjeravaju emocije. Naime, djeca predškolske dobi okolinu i sebe spoznaju i doživljavaju upravo putem emocija, koje predstavljaju ključni faktor njihova učenja i razvoja (Suzić, 2010).

### *3. 2. Slobodno istraživanje i stvaranje*

Dijete tijekom svih razvoja otkriva te dolazi do novih spoznaja. Istražujući biljku dolazi do saznanja o njezinoj boji, mirisu, rastu te obliku. Vrlo je važno da dijete odlazi u prirodu te istražuje i otkriva svijet u kojemu živi. Otkrivajući svijet, dolazi i do spoznaje što se nalazi na platnu, papiru ili u prostoru. Dijete doživljava likovno djelo ovisno o stupnju njegova intelektualnog razvoja; od konkretnog likovnog mišljenja dolazi do apstraktnog. Posjet galeriji ili muzeju uvelike pomaže djetetu u njegovu istraživanju te otkrivanju, odnosno bogaćenju spoznaja. Kroz umjetničko djelo, dijete prepoznaje osjećaje, misli te ideje o oživotvorenom likovnom govoru u različitim likovnim tehnikama. Kako bi se uspostavio komunikacijski odnos između stvaratelja i primatelja umjetničkog djela, potrebno je metodički osmišljeno voditi djecu u muzeje i galerije. Muzejski pedagozi surađuju s vrtićima i školama tako što djecu uz prisustvo odgojitelja, odnosno učitelja provode kroz muzejski postav koji je metodički osmišljen i primjeren dječjoj dobi. Predstavljaju, to jest objašnjavaju djeci pojmove poput muzeja, muzejskih izložaka, povijesti muzeja te pojedino djelo analitički interpretiraju. Isto tako, u galerijskom ili muzejskom prostoru, muzejski pedagozi organiziraju susret s likovnim pedagogom ili umjetnikom kako bi oni zajedno s djecom provodili likovne radionice, no Antun Babić naglašava da je likovno stvaranje i izražavanje, poticano susretima s djelima te umjetnicima, nažalost neodrživo. Odgojitelj ili učitelj može i sam organizirati i metodički osmisliti izvanvrtićku i izvanučioničku nastavu u galeriji ili muzeju. Prije nego li posjete muzej ili galeriju, odgojitelj ili učitelj se treba prethodno pripremiti pogledavši sam izložbu te izabравši i metodički razradivši način na koji će djecu upoznati s muzejskim ili galerijskim prostorima. Treba odabrati djela koja će zasebno promatrati i analizirati. No, isto tako treba ostaviti i djeci mogućnost odabira, analitičke interpretacije te likovnog izražavanja poznatog.

## 4. Kreativnost

Pojam kreativnosti povezuje se s dječjom igrom. Iako je sama igra najosnovnija dječja aktivnost, ne može se osporiti povezanost i sličnost između dječje igre i umjetnosti kao kreativnog čina. Dijete, kao likovni stvaratelj, često se odnosi prema svojoj kreaciji kao umjetnik. To se, svakako, može uočiti u načinu na koji dijete stvara, budući da se s vremena na vrijeme odmiče od svojeg dijela, a potom nastavlja raditi na istom. (Došen Dobud 2016). Na taj način dijete, zapravo, razmišlja o svojem stvaranju i budućem ostvaraju, promišljajući i iznalazeći moguća rješenja za popravkom i poboljšanjem. Tada se javlja kreativno mišljenje, koje je divergentno, fleksibilno i fluentno; dakle nije kruto, nego je promjenjivo te okrenuto na više strana. Karakteristično je to za mišljenje koje se javlja tijekom problemskih situacija. Svladavajući teškoće bilo koje vrste te pronalazeći rješenja određenih problemskih situacija, dijete stvara i pronalazi ideje te izražava nešto novo. Na taj način dolazi do konačnih, originalnih ideje. Ponekad, zbog nedovoljnog iskustva djeteta, njegove tvorevine mogu biti originalne. Najčešće se to događa tijekom dječje igre. Riječ je najme o dječjoj spontanosti. Upravo zbog nje, dječja igre te izražavanje, mogu biti vrlo originalni. (Došen Dobud, 2016). Naime, jedna od osnovnih značajki i djeteta i umjetnik, upravo je spontanost.

### 4.1. Što je kreativnost?

Sposobnost nalaženja novih, jedinstvenih i originalnih ideja koje omogućuju rješavanje problema te dovode do stvaranja vrijednih djela definira se kao kreativnost. Jedan od vrlo važnih elemenata kreativnog ponašanja je ono što podrazumijeva originalnost, odnosno novost. Kreativno ponašanje odlikuje povezivanje otprije nepovezanih elemenata na potpuno nov i neobičan način. No, važno je da ono što će biti proglašeno kreativnim, bude prilagođeno kontekstu te zahtjevima situacije. Naime, bitno je da ga prihvate i drugi ljudi, odnosno stručnjaci tog područja.

Budući da je kreativnost specifična za različite aktivnosti te različita područja, standardi za njezino procjenjivanje mogu se mijenjati, ali i drugačije razumijevati. U prosjeku su kreativni ljudi inteligentniji te imaju IQ oko 120, no mnogi inteligentni ljudi nisu kreativni. Vjerojatnost stvaranja kreativnih djela, povećava određena razina inteligencije. Mjerenje kreativnosti ispituje se testovima divergentnog mišljenja. Naime, divergentno mišljenje podrazumijeva

razmišljanje u više smjerova. U navedenim testovima se testira koliko originalnih i novih rješenja određenih problemskih situacija, ispitanik može pronaći. Osobine ličnosti koje su karakteristične kod kreativnih ljudi su:

- intrinzična motivacija,
- samopouzdanje,
- osjećaj vlastite vrijednosti,
- nezavisnost duha,
- sigurnost,
- upornost,
- odsutnost straha od neuspjeha i pogreške,
- povjerenje u vlastite sposobnosti,
- znatiželja,
- mnogo znanja iz područja kreativnost. (Jambrović Čugura, 2009)

#### *4.2. Okruženje bogato poticajima, mogućnostima i izazovima*

S obzirom na to da kakvoća odnosa među sudionicima odgojno-obrazovnog procesa utječe na samu kakvoću tog procesa, posebnu pozornost treba usmjeriti na stvaranje i podržavanje pozitivnog emocionalnog i socijalnog ozračja u vrtićkoj skupini. To se postiže valjanim odabirom i programiranjem različitih aktivnosti, koje se međusobno, i s učenjem, isprepliću.

Naime, pri izražavanju kreativnosti kod djece, odgojitelji imaju veliku i značajnu ulogu. Upravo su oni te važne karike koje bi trebale djecu podupirati i omogućiti im potrepštine kojima će onda ona na vidjelo donijeti svoje zamisli i pokazati „svijetu“ nova, neobična i originalna rješenja. „Okružujući dijete raznovrsnim osjetilnim pojavama i razgovarajući o njima, djetetu odgajamo pažnju dodajući mu veliku količinu novih dostupnih kategorija.“ (Huzjak, 2008, str. 47.) Sredina u kojoj dijete odrasta se uvijek mora nadograđivati i iznova obogaćivati. Od neizmjerne je važnosti obogatiti djetetovu sredinu različitim edukativnim materijalima; jer će upravo ti materijali dati djetetu odgovore na postavljena pitanja. Na taj način, dijete neće ostati zakinuto saznati nove korisne informacije koje će, svakako, poslužiti u izgrađivanju njegove kreativnosti. Naime, izdvajanje materijalnih sredstava u svrhu obogaćivanja sredine u kojoj živi dijete, rezultira, najčešće, uspjehom. Događa se, nažalost da, uslijed nemogućnosti izdvajanja

određenih materijalnih sredstava, jednostavno se ne može obogatiti sredina djeteta. Samim time, usporavaju se i normalni stupnjevi razvoja, a isto tako i stupnjevi razvijanja kreativnosti. Tada kreativno dijete ne može ili ne uspijeva ispoljiti svoje umotvorine te one, na neki način, odumiru ne ugledavši svjetlo svijeta.

Sugestivnim pitanjima odgojitelja, koja najčešće završavaju odgovorima da i/ili ne, ne potiče se dijete na promišljanje.

Stoga je vrlo bitno tražiti od odgojitelja i djeteta odgovore na pitanja koja započinju s Kako?, a ne samo sa Što?. Upravo će se na taj način, kroz učenje i prikupljanje podataka iz neposredne stvarnosti, stvoriti proces učenja kojim će se u skupini razvijati kreativnost i kritičko promišljanje te zaključivanje.



## 5. Igra

Za vrijeme intenzivnog razvojnog razdoblja, od prvih godina pa nadalje, pojam „igra“ simbolizira pojmove istraživanja, stvaranja i otkrivanja koji su nezaobilazan dio svakog ljudskog razvoja. Pojam igra i pojam djetinjstvo su dva međusobno povezana dijela. Važno je naglasiti kako se ljudi tijekom svih razvojnih razdoblja igraju, a ne samo tijekom djetinjstva. Sama činjenica da se i životinje igraju, potaknula je njemačkog filozofa, Karla Groosa da tijekom svog odrastanja, točnije krajem 19. stoljeća, napiše kako igra predstavlja važan faktor prirodnog odabira. Igra je vrlo važna za životni opstanak jer se zahvaljujući njoj, sposobnosti i umijeća uvježbavaju. Karl Groos naglašava kako je igra priprema za daljnji život koji se nalazi pred nama. Značajnu ulogu u unutarnjem i vanjskom mijenjanju djeteta ima igra. Ona dijete čini sposobnijim, razvijenijim, društvenijim, uz ostale čimbenike dječjeg razvoja i djelovanja. Isto tako, svojim sadržajima, istraživanjima i otkivanjem utječe i na socijalne, tjelesne, spoznajne i emocionalne sposobnosti. Psiholog Lav Vigotsky ističe kako je igra generaliziranih afekata, ispunjenje svih želja. Teško je prepoznati i odrediti opći pojam igre. Ona je prisutna tijekom razvoja svakog ljudskog bića te utječe na ljudsko biće svojim ulogama i značenjima. Igra se promatra, prema suvremenim izvorima u socijalnoj i spoznajnoj razini. Složenost igre u ove dvije razine mijenja se s obzirom o dobi djeteta (Došen Dobud, 2016).

### *5.1. Igre za poticanje dječje kreativnosti*

Kada je riječ o igri, važno je naglasiti da postoje i sličnosti i razlike između umjetnosti i dječje igre, posebice kada je riječ o simboličkoj igri, a neke od njih označavaju se i kao stvaralačke igre. Već spomenuta spontanost, najviše doprinosi originalnosti dječje igre, ali i začecima kreativnosti. Upravo se to odnosi na simboličku reprezentativnu dječju igru, u kojoj djeca pretvaraju, odnosno okreću stvarnost u zamišljene scene igre. U navedenu vrstu dječje igre ulaze elementi, koji su nastali pod utjecajem jakih emocionalnih doživljaja.

Ako u vrtiću postoji pogodno ozračje, tada se mogu uočiti zaista originalne dječje reprezentacije, naročito u igrama uloga. Tijekom igre, dijete se usredotočuje na ulogu, ali još više na sadržaj reprezentacije. Ono ulogu mijenja s lakoćom, pritom ju prilagođavajući sadržaju. Prema istaknutom psihologu, Jeanu Piagetu, u igrama reprezentacije se potvrđuju tri oblika simbolizma; verbalni, slikovni i akcijski. Također, postoje dva tipa neformalne provjere

kreativnosti u predškolske djece; „indikacija rane zrelosti i ponašanja kojima dijete iskazuje kreativnu snagu.“ (Došen Dobud, prema Torrance, 2016) To je, primjerice, slučaj dječjeg, ponekad proizvoljnog raspolaganja velikim brojem neformalno stečenih informacija. Isto tako, brzo uviđanje određenih uzročno-posljedičnih odnosa prema njegovu dječjem stajalištu. Zatim, oprezno i pronicljivo promatranje te težnja perfekcionizmu i samokritičnost. Nerijetko takvo dijete posjeduje i smisao za humor te je vrlo čest organizator u skupini. (Došen Dobud, 2016)

Djeca tijekom svojih istraživanja i otkrivanja mogu, uz pokušaje i promašaje, pronalaziti kreativna moguća rješenja problema. Važno je naglasiti da mala djeca još nisu ni sposobna ni sklona za isključivu jednosmjernu konvergentnu usmjerenost u svojim igrama istraživanja i stvaranja. Upravo je spontanost, ta važna karika koja ih navodi na različite pokušaje i putove. Stoga je važno što dulje očuvanje dječje spontanosti, jer upravo je ona ta koja utabava putove divergentnosti i kreativnosti. (Došen Dobud, 2016)

U priručniku za razvijanje dječje kreativnosti Dosadno mi je, što da radim, Mira Čudina Obradović dijeli igre za razvijanje kreativnosti na sljedeći način:

- brojalice,
- stihovi, stihovi (u kojima djeca osmišljavaju pjesme),
- igre kombinacije slučaja i procjene,
- igre natjecanja u vještini,
- igre dosjetljivosti,
- igre riječima,
- zamišljajem u priču. (Čudina-Obradović i dr., 1997)

Brojalice su početne igre za razvijanje dječje kreativnosti. Često se događa da odrasli zanemaruju magijsku privlačnost i moć brojalice, jer ne razumiju dobar osjećaj prepuštanja nerazumljivoj i potpuno pravednoj moći koja je izvan nas. Oni, nažalost, primjećuju isključivo besmislenost riječi u brojalici te besmislenost njezinoga beskrajnog ponavljanja. Međutim, ona pruža velike mogućnosti za razvoj i upotrebu dječje mašte. Sljedeći način, odnosno, igra za razvijanje kreativnosti je omogućiti djetetu uvid u pjesničko stvaranje pjesme te im objasniti da pjesnici prvo pronađu puno riječi, odaberu one koje se dobro međusobno slažu, a potom ih nabroje. Nakon toga nastaje čarolija stvaranja, čiji je krajnji produkt pjesma.

Slijede igre pogađanja, odnosno procjenjivanja u kojima djeca mogu procjenjivati temperaturu vode u određenim uvjetima, visinu neke zgrade, masu nekog poznatog predmeta, broj ljudi na

nekom mjestu i tako dalje. Nakon procjenjivanja i pogađanja, važno je izvesti mjerenje ili čak potražiti točne podatke u enciklopedijama. Nadalje, u igrama slučaja najpravednije se može odlučiti tko će biti pobjednik, tko će biti prvi ili tko će biti bolji, a najpoznatija među njima je igra Kamen, škare, papir. U igrama natjecanja u vještini potrebno je mjeriti vrijeme trajanja igre, budući da se pobjednik određuje nakon isteka vremena. U navedenim igrama, vrijeme se može mjeriti brojenjem naglas ili pak mjerenjem vremena satom. Zatim slijede igre na ploči u kojima slučaj odlučuje u koje će sve situacije doći pojedini igrač te su zbog toga vrlo uzbudljive. Za igre dosjetljivosti karakteristično je da se u zadanom vremenu osmisli što više različitih stvari u određenoj zadanoj kategoriji s tim da kategorije moraju biti primjereni dječjoj dobi. Igre riječima nisu ograničene vremenom te se zbog toga mogu prekinuti u svakom trenutku. Važno je da se u takvim igrama započne s lakšim i djetetu otprije poznatim pojmovima, a da se nakon toga postupno uvode pojmovi koji djetetu još uvijek nisu potpuno poznati i koje nije sasvim usvojio. Navedene igre razvijaju dječju maštu, trajanje i jačinu pažnje te obogaćuju rječnik djeteta. Isto tako, na taj način dijete isprobava različita moguća rješenja određenog problema ili problemske situacije. U posljednje navedenim igrama, u kojima dijete pokretom i zamišljajem ulazi u priču, svakom pojedinom igraču, odnosno djetetu je dana sloboda, koja mu omogućuje da individualno odabere način kojim će ispuniti zadatak. Igre su to u kojima se također razvija mašta i stvaranje originalnih ideja. Nakon što su djeca prošla i odigrala sve navedene igre, moguće je i vrlo korisno da zaigraju igru u kojoj će biti objedinjeno što više već odigranoga. Moguće je da djeca sama odaberu koje će sve igre uvrstiti u ovu posljednju, jer što ih više bude, igra će biti posebnija i bogatija. (Čudina-Obradović i dr., 1997)

## *5. 2. Vrste igara i likovnih aktivnosti*

Razvoj djeteta je ujedno i razvoj igre. On može biti individualni, pojedinačni, razvoj povijesne društvene epohe, razvoj unutar generacija te razvoj društveno-ekonomskih povijesnih epoha. Poznati ruski psiholog Danijel B. Eljkonjin, naglašava javljanje simboličke igre kojoj je glavna uloga razvijanje društvenih struktura. Igre koje su zajedničke svoj djeci, neovisno o kulturi, to jest o minimalnoj stabilnosti igre, poštujući emocionalni razvoj, te duljinu djetinjstva, dijele se na; igre ponašanja i ispitivanja vlastitih snaga, igre istraživanja predmeta i igre građenja. U navedenim igrama, nalaze se sadržajno smislene razlike, koje su pretežno bile zastupljene u uvjetima kratkog djetinjstva. U doba kratkog djetinjstva, djeca su se vrlo rano uključivala u svakodnevne aktivnosti odraslih. O posljedicama nedovoljnog poticanja djeteta u ranom

djetinjstvu, u siromašnijim, odnosno prenaseljenim naseljima, govori autor L. B. Murphy. Isto tako, on naglašava kako djeca iz takvih dijelova ne stvaraju složenije igre u povoljnim uvjetima gdje se to očekuje. Nepoticajni uvjeti im dopuštaju jednostavnije igre s vodom, pijeskom, bojama te zvukovima. Djeca zbog nedostatka poticaja u ranom djetinjstvu, nisu u stanju riješiti problem organiziranja i uređenja prostora te problem ravnoteže. Upravo zbog toga, takva djeca internalizacijom steknu širi, ali ne i širok osjetno-iskustveni temelj o vremenu i prostoru (Došen Dobud, 2016). Vasta (2005) navodi promatranje igara zastupljenih na temelju spoznajne (Tablica 1.) i socijalne (Tablica 2.) razine.

**Tablica 1. Vrste igre koje su zastupljene u spoznajnoj razini**

<b>VRSTE IGARA</b>	<b>OPIS IGRE</b>
Funkcionalna igra	Pokreti mišića koji su jednostavniji te se ponavljaju s predmetima ili bez predmeta.
Igra pretvaranja	Upotrebljavanje ljudi ili predmeta kao simbola za nešto za što inače ne služe.
Konstruktivna igra	Baratanje predmetima s namjerom kako bi se od njih nešto stvorilo.
Igra s pravilima	Igranje igara s pravilima i ograničenjima koji su unaprijed poznati.

**Tablica 2. Vrste igre koje su zastupljene u socijalnoj razini**

<b>VRSTE IGARA</b>	<b>OPIS IGRE</b>
Samostalna igra	Nezavisno i samostalno igranje bez pokušaja približavanja djeci.
Promatranje	Gledanje kako se drugi igraju, bez pokušaja uključivanja drugih u igru.
Usporedna igra	Igranje pored druge djece sličnim materijalom s kojim se ona igraju, ali bez suradnje i druženja.
Povezujuća igra	Igranje s drugom djecom nečega što je svima njima blisko, no bez podređenosti nekom grupnom cilju ili podjeli rada.
Suradnička igra	Igranje u grupi koja je osnovana za postizanje nekih ciljeva i aktivnosti. U toj grupi su postupci članova usklađeni kako bi se ostvario željeni cilj.

Balić-Šimrak (2010) likovne aktivnosti za djecu predškolske dobi dijeli u dvije skupine:

1. U ovoj grupi aktivnosti dijete spontano i samoinicijativno započinje s likovnim izražavanjem. Odabire ono likovno sredstvo koje mu je nadohvat ruke te mu za stvaranje nisu potrebni drugi. Upravo se kroz tu grupu aktivnosti mogu dobiti odlične informacije o djetetovim željama, mogućnostima, mislima, ali i o njemu samom.

2. U ovoj grupi aktivnosti odgojitelj je taj koji ih planira i provodi. Ciljevi i zadaci provedenih aktivnosti su usklađeni s cjelokupnim planom i programom skupine. Kroz provedbu istih, dijete dobiva priliku za slobodno izražavanje, izražavanje svoje osobnosti te za usvajanje, odnosno učenje nečega novoga. Kroz njih se djeci omogućuje istraživanje i dolaženje do spoznaja o likovnim tehnikama i materijalima te im se pokazuju neke nove likovne tehnike. Zbog toga je vrlo važno jako dobro isplanirati likovnu aktivnost, ali i omogućiti promjenu tijekom aktivnosti, odnosno potrebno je i ostaviti prostora za iznenađenja. Kako bi se djeci omogućilo slobodnije i aktivnije uključivanje u likovne aktivnosti, potrebno je stvoriti stvaralačku atmosferu, sličnu onoj koja vlada u umjetničkom ateljeu. Ne smije se zanemariti odgojiteljevo dobro poznavanje materijala, koji predstavlja voditelja cijelog tog procesa. Važno je napomenuti kako postavljanje pravila ili zabrana može loše utjecati na djecu i njihovo stvaralaštvo, stoga izbor likovne tehnike, motiva i materijala treba biti spontan, ali prilagođen potrebama djeteta/skupine.

Za razvoj stvaralaštva djeteta doprinose igre s materijalom, pomoću kojeg djeca izrađuju različite oblike koje su zamislili. Upravo kroz izradu istih, razvijaju se njihove stvaralačke sposobnosti. Stoga djeci treba dozvoliti kombiniranje, rastavljanje, sastavljanje te stvaranje. Zahvaljujući nabrojanom, djeca će steći različita iskustva potrebna za daljnji razvoj (Paić, 2018).

Iz potrebe djeteta da se izrazi kroz crtež, razlikujemo i likovne igre. One se mogu izvoditi na zidovima, ogradama, asfaltu, različitim prostorima i slično, a odišu ljepotom dječje mašte, kreativnosti i stvaralaštvom (Paić, 2018).

Kroz igre opuštanja i relaksacije dijete se likovno razvija. „Igre crtamo neobično“ nemaju za cilj konkretan crtež, odnosno produkt djeteta, nego one utječu na senzomotorički razvoj, odnosno služe da bi dijete bilo što nacrtalo i time se opustilo i relaksiralo. Kroz spomenutu igru, dijete samostalno odabire sredstvo za crtanje, odnosno slikanje te istražuje mogućnosti i načine na koje može prikazati svoj rad (Ljubas, 2018). Prema Krsmanović (1990) razlikujemo sljedeće primjere spomenute igre: crtanje desnom rukom, crtanje lijevom rukom, crtanje lijevom i desnom rukom u isto vrijeme, crtanje desnom nogom, crtanje lijevom nogom, crtanje lijevom i

desnom nogom u isto vrijeme, crtanje držeći se ruku pod ruku (jedno dijete crta lijevom, dok drugo crta desnom rukom), crtanje zavezanih očiju, crtanje stojeći samo na jednoj nozi, crtanje stopalima, crtanje zagrljeni te crtanje s više kistova (olovaka, flomastera i sl.). Osim igre za opuštanje i relaksaciju, djeca mogu koristiti različite tehnike s bojama. Neki od primjera igara s bojama su sljedeći: slikanje vrpcom, izrada otiska (Slika 7), slikanje kuglicom, izrada pretiska, puhanje boje, slikanje razlijevanjem boje i slično (Ljubas, 2018).



**Slika 7. Izrada otiska ruku**

### *5. 3. Uloga igre*

Igra je sredstvo, ali i oblik za odgoj djeteta, temelj za izgradnju i razvoj njegove ličnosti. Ona predstavlja osnovu dječjeg života, odnosno spontanu aktivnost zahvaljujući kojoj dolazi do razvoja uz koji su povezani uzbuđenje te ambicije koje su ostvarene ili neostvarene (Stevanović, 2003). U igri, djetetova aktivnost je izraz njegovih emocionalnih stanja, socijalnih i psihofizičkih potreba te utjecaj društvene sredine (Došen Dobud, 2016). Da bi dijete pronašlo

novu igru veliku ulogu ima njegova znatiželja, koja pokreće stvaralaštvo. Dakle, dijete istražuje i iskazuje interese za nešto novo, ono do čega može doći traganjem, nešto neočekivano i ono što otkriva zahvaljujući svojoj znatiželji. Upravo je iz toga razloga djetetu potrebno omogućiti da istražuje, na primjer do koje igre će ga dovesti crta ili boja, riječ, zvuk ili na koji se način može izraziti različitim pokretima. Djeca su nam najbolji primjer kako se mogu igrati apsolutno svime te da ne postoji trenutak da se nemaju s čime igrati. Mogu se igrati sa sjemenkama, košticama, kuglicama, papirom, staklom, čačkalicama, pijeskom pa čak i prstima. Zaključujemo da se za igru uvijek nešto može pronaći, samo je potrebna mašta (Bilopavlović, 1997).

Lazar (2007) navodi pozitivne uloge igre: igra služi kao priprema za budućnost, kao aktivnost za učenje, kroz funkcionalne igre dijete isprobava i razvija svoje sposobnosti, kroz konstruktivne igre istražuje, upoznaje materijalni svijet, provjerava i manipulira stvarima kako bi nešto stvorilo, a kroz simboličke igre upoznaje svijet odraslih i njihove odnose. Nadalje, Lazar (2007) navodi kako dijete kroz igru i njezina pravila uči, poštuje i pridržava se istih, stječe samopouzdanje, razvija psihičke, tjelesne, socio-emocionalne te stvaralačke sposobnosti i vještine.

#### *5. 4. Uloga i važnost odgojitelja*

O samim odgojiteljima ovisi kakva će biti kvaliteta dječje igre, hoće li biti nadređena ili partnerska. Kao što je već gore navedeno, društveno okruženje utječe na sadržaj i nastanak dječje igre te je utjecaj odgojitelja na razvoj dječje igre vrlo logičan i shvatljiv. Dolazi se do problema zbog odgojnog utjecaja koji ističe važnost zadržavanja sposobnosti za koji se smatra da je najvažniji čimbenik djetinjstva. *Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje* (2014) te *Programsko usmjerenje odgoja i obrazovanja predškolske djece* (1991) značajnu ulogu daju dječjoj igri i istraživanju te su upravo ta dva pojma česti sadržaj u ova dva programska dokumenta. U dječjim vrtićima i ostalom izvanobiteljskom odgoju, potrebno je djetetu osigurati mjesto za igru, s obzirom na to da igra u predškolskoj dobi ima jako veliku razvojnu vrijednost. U vrtićima se nekada prije mogla razlikovati slobodna igra od vođene igre. Odgojitelj ili odrasla osoba je uspostavljala te inicirala vođenu igru koja je imala svoju strukturu i namjeru te pravila i okvire. Posebno su se tada isticale strukturirane, odnosno didaktičke igre te igračke. Kada govorimo o toj vrsti igre, tada bi se moglo negirati samo značenje igra. Preko

njih se ostvaruju određene namjere koje su povezane s odgojem i obrazovanjem. Ako su djeca prihvatila strukturirane, didaktičke igre, te su emocionalno doživljavala igračke, one su jednostavno postale dio dječjeg ugođaja. I u današnje vrijeme, didaktičke igračke su sadržajni dio pomoću kojih djeca uče i razvijaju se u svim vrtićima (Došen Dobud, 2016).



## 6. Igra kao poticaj u likovnim aktivnostima

Različitim primjerima igara potiče se likovno stvaralaštvo kod djece. U okviru likovnih aktivnosti podjela igara je u tri kategorije:

### 6.1. Igre kojima se razvija percepcija, fina motorika, usvajaju se pojmovi i sl.

- Prepoznavanje boja uz domine (u dobi od tri do četiri godine): korištenje papirnatih materijala za razvijanje vještina promatranja, sparivanja i uspoređivanja različitih materijala. Odgojitelj izreže osam kartica od debelog kartona te ih podijeli linijama na pola kako bi dobio izgled domina. Na svaku polovicu zalijepi kolaž s različitim bojama (zelena/plava, crvena/zelena, crvena/žuta, plava/crvena, zelena/crvena, žuta/zelena...). Cilj ovoga zadatka je da dijete individualno ili u paru imenuje boju te pronade njezin par i na taj način slaže domine povezujući igru te likovno istraživanje (Slika 8).



**Slika 8. Prepoznavanje boja uz domine**

- Igra sa šarenim perlicama (u dobi od četiri do šest godina): tijekom ove aktivnosti potiče se razvoj koordinacije, fine motorike, percepcije i prepoznavanja boja. Odgojitelj je prethodno obojio unutarnji dio paketića od jaja (različitim bojama svaki dio gdje je bilo jaje) te je sa strane pripremio perlice različitih boja. Dijete prstima uzima jednu po jednu perlicu te ju pridružuje istoj boji u kutiji. Kroz izvođenje ove aktivnosti dijete razvija pincetni hvat, uči boje te vježba i istražuje potreban pritisak prstićima. Ova je aktivnost od velike važnosti jer predstavlja glavni preduvjet za kasnije pravilno držanje olovke (Slika 9).



**Slika 9. Igra sa šarenim perlicama**

*6.2. Igre s likovnim materijalima, tehnikama, motivima, oblicima i sl.*

- Domaći plastelin kao poticaj u dječjoj igri (u dobi od jedne do pet godina): tijekom ove aktivnosti kod djece se razvija, prvenstveno mašta te fina motorika. Odgojitelj izrađuje domaći plastelin koji boji prehrabnim bojama. Dijete modelira dobiveni plastelin tako što ga gnječi, rasteže, valja, ubada prstima u njega, trga ga te od njega stvara slova, cvijeće, životinje te različite druge oblike koje samo zamisli (Slika 10 i Slika 11).



**Slika 10. i Slika 11. Modeliranje domaćim plastelinom**

- Slikanje po papiru/staklu/pločicama prstima (u dobi od tri do šest godina): ovom se aktivnošću potiče slobodno likovno izražavanje djece, potiče se razvijanje osjetila vida te dodira preko učenje osnovnih boja. Isto tako, djecu se potiče na zaključivanje nastanka izvedenih boja (Slika 12). Odgojitelj postavi veliki papir/staklo/pločice te prepušta djeci izvođenje aktivnosti, odnosno slobodno slikanje prstima. Aktivnost se odvija tako što djeca umaču svoje prste u posude u kojima se nalaze osnovne boje (crvena, žuta i plava). Miješanjem dviju boja, djeca uočavaju kako se dobiva treća boja te se na taj način potiče njihova socijalna interakcija. Isto tako, djeca imaju mogućnost bez ograničenja prostora, koristiti sve ponuđene osnovne boje te tako dolaziti do spoznaja o dobivanju izvedenih boja.



**Slika 12. Slikanje po papiru/staklu/pločicama prstima**

- Neobičan način crtanja i slikanja (u dobi od četiri do šest godina): korištenjem različitih likovnih tehnika u zadacima crtanja ili slikanja, dijete zadovoljava potrebe za vlastitim likovnim izražavanjem te na taj način utječe na razvoj kreativne i stvaralačke osobnosti. Kroz ovakve aktivnosti, dijete utječe i na vlastito samopouzdanje i sigurnost u likovnoj sposobnosti. Odgojitelj djeci objašnjava da mogu sami odabrati na koji način će crtati ili slikati. Odgojitelj ne nameće tehniku, nego daje mogućnost odabira između crtanja/slikanja lijevom i desnom rukom u paru istovremeno; crtanja/slikanja dok jedno dijete žmiri držeći se za ruku s drugim djetetom koje u to vrijeme crta/slika s desnom rukom. Isto tako, crtež se može izvoditi zatvorenih očiju, olovkom. Olovkom dijete po papiru crta neprekidnu liniju, oko 1 minute. Nakon završetka crteža, crtež boji drvenim bojicama, flomasterima, pastela, temperama i sl. (Slika 13).



**Slika 13. Neobičan način crtanja i slikanja**

- Otiskivanje predmeta različitih oblika s osnovama grafičkih tehnika i otiskivanja (od četvrte do šeste godine): Djeca na taj način usvajaju osjećaj za manipuliranje materijalom preko kojeg stvaraju na neobičajan način novo umjetničko djelo. Osim toga, kroz ovu aktivnost djeca upoznaju temperu, sam rad, ali i postupak rada s njom. Odgojitelj priprema deblji karton iz kojega djeca izrezuju različite geometrijske i slobodne oblike. Nakon toga djeci nudi posudice u kojima se nalazi tempera pomiješana s glicerinom. Djeca pomoću kista ili grafičkog valjka nanose temperu koja je pomiješana s glicerinom na prethodno izrezane oblike te ih, uz pomoć odgojitelja, otiskuju na pripremljeni papir. Prilikom otiskivanja, dijete koristi valjak za tijesto ili staklenku. Također, djeca izrađuju pečate kao jednostavne oblike koje onda otiskuju i kombiniraju te otiske, odnosno, od njih grade neki motiv. Primjerice, pečat ostavlja otisak kvadrata, a potom djeca „štambiljanjem“, od tih kvadratića, izrađuju motiv te ga nakon toga dorađuju ugljenom.
- Crtanje na drugačiji način (od četiri do šest godina): aktivnim crtanjem na kružnim papirnim podlogama, utječe se na dječje kreativno istraživanje, vizualno opažanje, likovnu radoznalost te istraživanje otkrivanje oblika i boja pomoću eksperimentiranja. Djeca slobodno slikaju bojama po papiru, naprosto se igraju bojama, linijama, plohama, mrljama. Kad se njihovi radovi osuše, odgojitelj ih dijeli nasumce djeci kako bi navedene radove na neki način doradili. Postoje različite mogućnosti; mogu na njih nešto nacrtati, naslikati, otisnuti, nalijepiti i sl. (Slika 14).



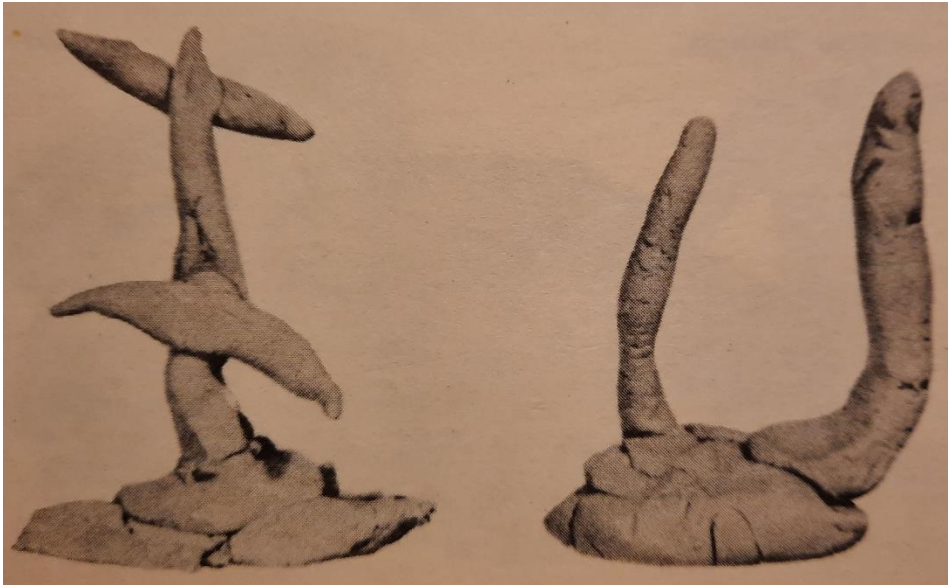


**Slika 14. Slikanje na drugačiji način**

*6.3. Igre koje prethode stvaralačkom procesu, koje su motivacija za likovni rad koji slijedi*

- Oblikovanje predmeta, biljaka, plodova i slično u glini (od tri do četiri godine): za primjer dječjeg shvaćanja visibabe se može uzeti razgovor između djece i odgojitelja. Na upit odgojitelja kako izgleda visibaba, djeca će odgovoriti da ona raste. Nakon dodatnog pitanja, reći će da izgleda drugačije i da je zelena. Dakle, iako odgojitelj misli na izgled visibabe, interes djece je usmjeren na pojavu rasta te bogato zelenilo kojim visibaba u proljeće prekrije sivi svijet. Bez obzira radi li se o visibabi ili o bilo kojem drugom predmetu, dijete će postupno usmjeriti pažnju na njezine ili njegove dijelove i djeliće tek kad se njegovo biće ispuni doživljavanjem velikog i općeg u nekoj pojavi. Djeca rast izražavaju kroz simbole, odnosno obično ga poimaju kao kretanje uvis i kretanje u širinu. Na Slici 15 prikazano je kretanje uvis te širenje, postignuto dvama štapićima koje je dijete usadilo u malu pločicu

koja simbolizira tlo, dok štapići simboliziraju kretanje uvis, odnosno kretanje u širinu, to jest cvjetanje (poprečno postavljani štapići) (Belamarić, 1987).



**Slika 15. Oblikovanje predmeta, biljaka, plodova i slično u glini**

- Slikanje grančicama, četkicama, perjem (od tri do šest godina): tijekom ove aktivnost dijete spoznaje svijet oko sebe, otkriva druga sredstva s kojima može slikati. Razvija maštu, kreativnost, potiče stvaranje likovnih djela nadahnutih prirodom i materijalima koji ga okružuju. Djeca slikaju, uživaju koristiti različite predmete koji nisu likovni pribor, nanose boje s nelikovnim sredstvima (Slika 16).



**Slika 16. Slikanje prikupljenim grančicama**

- Igra zamišljanja koja potiče maštu (od šest do sedam godina): kroz ovu aktivnost djeca izražavaju svoje emocije, odnosno uče na koji način prikazati određeni karakter, ali i njegove karakteristike i osobnosti. Djeca slušaju priču o životinjama primjerice. Iz pričane priče saznaju da postoje različite životinje, ali se svaka u nečemu razlikuje te da nije svaka

životinja karakterno ista. Nakon ispričane priče, djeca nabrajaju sve životinje koje poznaju i glume njihovo glasanje te njihove pokrete. Odabiru jednu životinju, onu koja im je prva pala na pamet te dobro razmisle o njezinim osobinama. Nakon toga, zadatak je odglumiti tu životinju te crtežom prikazati odabranu životinju. Ukoliko zastanu, tijekom svog likovnog izražavanja, mogu ponovno zatvoriti oči i prisjetiti se ispričane priče te nakon toga nastaviti s radom.

- Brojalica prikazana simbolima (od šest do sedam godina): provedbom ove aktivnosti djeca razvijaju pamćenje, redoslijed i maštu. U skupini se uče brojalice „ENA VENA“ „Ena, vena, vukla, tena, tan, tun, vrši, plot, ge, gu, got!“ (Čudina-Obradović i dr., 1997.). „TARA, BARAM BECA“ „Taram, baram, beca što je taram – taram je taram što je baram – baram je baram beca je beca – tako se varaju mala djeca.“ (Belamarić, 1987.). „ANCE BARE“ „Ance, fabe, domuni, ikus, pikus, bomboli, kos, pum!“ (Čudina-Obradović i dr., 1997.). Nakon brojalice, djeca u glini modeliraju izmišljene riječi odnosno vlastite oblike u neki odnos koje su čuli u brojalicama, a koje ništa ne znače. Budući da je riječ o nevizualnom motivu, potrebno je djecu uputiti na zamišljanje i izmišljanje vlastitih oblika riječi koje nemaju značenje. Dakle, ohrabriti ih da se izraze na način na koji oni doživljavaju određenu riječ, pitati ih na što ih ona podsjeća ili kako im zvuči te ih navesti na igranje izmišljanja apstraktnih oblika (Slika 17).



**Slika 17. Modeliranje izmišljenih riječi (glina)**

## 7. Zaključak

Ovim završnim radom prikazane su razvojne karakteristike, kao i karakteristike njegova likovnog izražavanja podijeljene u faze. Također, naglasak je stavljen na igru i njezin utjecaj, kako na spoznajni tako i na razvoj djeteta općenito, ali i na likovni razvoj. Slijedom svega napisanoga, može se zaključiti da jedan od najvažnijih aspekata djetetova života, igra, utječe ne samo na njegov spoznajni i emocionalni razvoj, nego i na razvoj njegove mašte i kreativnosti. Igra u okviru likovnih aktivnosti je važan poticaj za likovno izražavanje djeteta. Zaista je teško nabrojiti sve prednosti i pozitivne strane igre, upravo zbog toga što je, ponekad, toliko spontana i slučajna da se ni ne primjećuje da čak i tada ostavlja tragove i utjecaje na razvoj djeteta. Upravo je navedena spontanost glavni razlog ispoljavanja kreativnosti i originalnih ideja. Stoga je važnost igre neizmjenjerna, budući da se tijekom nje, bez ikakve prisile, moranja ili nagovaranja, stvara nešto novo. Igra u okviru likovnih aktivnosti je sredstvo pomoću kojeg se svijet likovnog stvaralaštva produbljuje, čini ga nepredvidivim i neočekivanim. Kroz dječji crtež možemo saznati osobine djeteta, no pomoću igara otkrivamo talente, maštu, kreativnost i autentičnost dječjeg likovnog stvaralaštva. Kroz različite igre potiče se likovno stvaralaštvo djece, razvija se njihova percepcija, fina motorika, usvajaju različiti pojmovi, tehnike, motivi, oblici i univerzalni likovni radovi. Stvaralački proces treba biti pokrenut motivacijama kroz različite vrste igara. Naposljetku, ali ne manje bitno, svako dijete ima svoj likovni jezik, koji moramo poticati na izražavanje, odnosno oslušivati, razumijevati i poštivati, a nikako ga potiskivati i mijenjati.

Upravo zbog toga, bitno je dijete okružiti kvalitetnim poticajima i omogućiti mu obogaćenu sredinu, jer će se na taj način jednostavnije i lakše moći kreativno izražavati. Igra može biti poticaj za likovnu aktivnost, i na taj način njoj prethoditi, istovremeno, djeca se tijekom likovnog stvaralaštva (proces) mogu igrati likovnim materijalima, sredstvima, likovnim elementima. Zaista je važno djetetu omogućiti što dulju mogućnost uživanja u posebnostima igre, posebice tijekom izvođenja likovnih aktivnosti. Primjenjujući igru kao motivaciju likovnoj aktivnosti, ali i kao glavno sredstvo likovne aktivnosti, dijete će jednostavnije i brže razumjeti svijet oko sebe, uvidjeti i upoznati odnose među ljudima te stvarati sliku sebe kao osobe. Upravo je igra osnovni način učenja i eksperimentiranja te je univerzalna i prirodna svakome djetetu. Tijekom nje, oblikuju se navike, stavovi i stječe važnost pravila ponašanja. Stoga ju je zaista bitno njegovati općenito, ali i tijekom likovne aktivnosti, kao zabavno sredstvo učenja i otkrivanja, što dulje jer će dijete na taj način spontanije i vrlje otkrivati svoju ličnost i upoznavati svijet kroz prizmu sreće i zabave.



## Literatura

### Knjige:

1. Belamarić, D. (1986). *Dijete i oblik*. Zagreb. Školska knjiga
2. Čudina-Obradović, M., Bilopavlović, T., Ladika, Z., Šušković Stipanović, R. (1997). *Dosadno mi je što da radim*. Zagreb. Školska knjiga.
3. Došen Dobud A. (2016). *Dijete – istraživač i stvaralac - Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alinea.
4. Grgurić, N., Jakubin, M. (1996). *Vizualno - likovni odgoj i obrazovanje*. Zagreb. Educa.
5. Herceg, L., Rončević, A., Karlavaris, B. (2010). *Metodika likovne kulture djece rane i predškolske dobi*. Zagreb. Alfa.
6. Huzjak, M. (2008). *Učimo gledati 1-4. Priručnik za učitelje*. Zagreb. Školska knjiga.
7. Jambrović Čugura, I. (2009). *Psihologija priručnik za pripremu ispita na državnoj maturi*. Zagreb. Profil.
8. Krsmanović, M. (1990). *Igre i aktivnosti dece*. Beograd. Nova prosveta.
9. Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo. Tempo.
10. Petrač, L. (2015). *Dijete i likovno umjetničko djelo*. Zagreb. Alfa.
11. Starc, B., Čudina-Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B., Letica, M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb. Tehnička knjiga.
12. Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.

### Internetski izvori:

1. Balić Šimrak, A. (2010). *Predškolsko dijete i likovna umjetnost*. Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima, Vol. 16-17 No. 62-63. Zagreb.
2. Bilić, V., Balić Šimrak, A., Kiseljak, V. (2012). *Nevizualni poticaji za dječje likovno izražavanje i razvoj emocionalne pismenosti*. Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima, Vol. 18 No. 68. Zagreb.
3. Huzjak, M. (2013). *Metoda analitičkog promatranja u razvoju dječjeg crteža*. Croatian Journal of Education Vol:15; Sp.Ed. Br. 1/2013, 81-98. Zagreb.
4. Klarić-Martinović, A. (2018). *Ometanje dječjeg likovnog stvaralaštva*. Osijek. Sveučilište u Osijeku. Diplomski rad.
5. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.

6. Lowenfeld, V., Brittain, W. L. (1987). *Creative and Mental Growth*. New Jersey: Prentice-Hall
7. Ljubas, L. (2018). *Igre u poticanju likovnog razvoja djece predškolske dobi*. Rijeka. Učiteljski fakultet u Rijeci. Završni rad.
8. Martinović, N. (2015). Istraživačke aktivnosti djece rane i predškolske dobi. Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima, vol. 20 No. 77/78. Umag.
9. Maslovarić, B., Blečić M., Novović, T., Popović, D., Durutović, N., Mićanović, V. (2016). *Zbirka igara i aktivnosti*. Crna Gora. Dostupno na: <https://www.issa.nl/sites/default/files/u290/Compendium%20of%20Games%20and%20Activities%20for%20Children%20compressed.pdf>.
10. Mićanović, P. (2019). *Prikaz ljudskog lika u crtežima djece rane i predškolske dobi*. Zagreb. Sveučilište u Zagrebu. Završni rad.
11. Paić, I. (2018). *Uloga igre u razvoju djeteta*. Petrinja. Sveučilište u Zagrebu. Diplomski rad.
12. Suzić, N. (2010). Emocionalno opismenjavanje predškolaca: prikaz eksperimentalnog istraživanja. U: Hočevar, A. (ur.) *Zbornik prispevkov Opismenjavanje učenik in učencev, pismenost mladih in odraslih – vprašanja, dileme, rešitve*. Ljubljana: ZDPDS.
13. Torrance, P. E. (1986). Kreativnost kod predškolske dece. *Predškolsko dete*, 16 (1), 25-37.

## **Popis slika:**

Slika 1. (Herceg i dr., 2010.)

Slika 2. (Mićanović, 2019.)

Slika 3. (Huzjak, 2013.)

Slika 4. (Huzjak, 2013.)

Slika 5. (Herceg i dr., 2010.)

Slika 6. (Bilić i dr., 2012.)

Slika 7. <https://www.vrtic-frfi.hr/ribice-obiljezavanje-dana-tolerancije-uvazavanje-prava-sve-djece-kroz-likovnu-aktivnost-ruke-prijateljstva-prihvatanje-razlicitosti/> (Pristupljeno 28. kolovoza 2021.)

Slika 8. <https://www.betterlivingthroughdesign.com/accessories/pieces-n-play-domino/> (Pristupljeno: 13. rujna 2021.)

Slika 9. <https://vraptic-djecji-vrtic.hr/zabavne-aktivnosti-od-kartonske-ambalaze/> (Pristupljeno: 15. rujna 2021.)

Slika 10. (Izvor: Mišković, 16. ožujak 2021.)

Slika 11. (Izvor: Mišković, 16. ožujak 2021.)

Slika 12. <http://www.enelpaisdelashadas.com/hielos-de-tempera> (Pristupljeno: 13. rujna 2021.)

Slika 13. <https://vrtic-vedridani.zagreb.hr/default.aspx?id=89> (Pristupljeno: 13. rujna 2021.)

Slika 14. <https://kalnicki-jaglac.com.hr/1497-2/> (Pristupljeno: 13. rujna 2021.)

Slika 15. (Belamarić, 1987.)

Slika 16. <https://www.pametnaglavica.com/tag/slikanje/page/2/> (Pristupljeno: 13. rujna 2021.)

Slika 17. [https://images.app.goo.gl/HALjphbRt5kxCrbr6\\_](https://images.app.goo.gl/HALjphbRt5kxCrbr6_) (Pristupljeno: 14. rujna 2021.)

## **Izjava o izvornosti završnog rada**

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

---

(vlastoručni potpis studenta)