

Didaktičke igre i materijali za poticanje dječjeg likovnog stvaralaštva

Ljubek, Martina

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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:147:160064>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-14**

Repository / Repozitorij:

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



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

Martina Ljubek

**DIDAKTIČKE IGRE I MATERIJALI ZA POTICANJE
DJEČJEG LIKOVNOG STVARALAŠTVA**

Završni rad

Petrinja, rujan 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

**UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

Martina Ljubek

**DIDAKTIČKE IGRE I MATERIJALI ZA POTICANJE
DJEČJEG LIKOVNOG STVARALAŠTVA**

Završni rad

**Mentor rada:
doc. dr. sc. Svetlana Novaković**

Petrinja, rujan 2022.

Sadržaj

| | |
|---|----|
| 1. Uvod | 1 |
| 2. Dječja igra | 2 |
| 2.1. <i>Uloga igre u dječjem razvoju</i> | 2 |
| 2.2. <i>Vrste igara</i> | 4 |
| 2.3. <i>Didaktički oblik igre</i> | 5 |
| 2.3.1. <i>Podjela didaktičkih igara</i> | 5 |
| 2.3.2. <i>Ciljevi didaktičkih igara</i> | 6 |
| 3. Didaktički oblik igara za razvoj likovnosti | 7 |
| 3.1. <i>Uloga odgajatelja u poticanju likovnog stvaralaštva</i> | 8 |
| 4. Praktični dio završnog rada - likovne aktivnosti u vrtiću | 10 |
| 4.1. <i>Likovna aktivnost: umjetničko djelo</i> | 10 |
| 4.1.1. <i>Motivacija djece za likovnu aktivnost</i> | 10 |
| 4.1.2. <i>Didaktičke igre i materijali kao poticaj</i> | 11 |
| 4.1.3. <i>Stvaralaštvo</i> | 12 |
| 4.1.4. <i>Osvrt na provedenu likovnu aktivnost i analiza dječjih radova</i> | 14 |
| 4.2. <i>Likovna aktivnost: oblikovanje prema određenom motivu</i> | 16 |
| 4.2.1. <i>Motivacija djece za likovnu aktivnost</i> | 16 |
| 4.2.2. <i>Didaktičke igre i materijali kao poticaj</i> | 17 |
| 4.2.3. <i>Stvaralaštvo</i> | 19 |
| 4.2.4. <i>Osvrt na provedenu likovnu aktivnost i analiza dječjih radova</i> | 20 |
| 5. Zaključak | 22 |
| 6. Literatura | 23 |

Sažetak

U sklopu ovog završnog rada istražen je odaziv djece na likovno stvaralaštvo temeljeno na različitim poticajima kroz igre i didaktičke materijale koji prethode likovnom stvaralaštvu djece.

Rad na samom početku opisuje utjecaj igre na opuštenost, osjećaj sigurnosti i razvoj djece te podjelu i vrste igara. Također, opa isuje didaktički oblik igara, njihov utjecaj na vizualne i osjetilne sposobnosti djeteta, a navedeni su i njihova podjela i ciljevi s naglaskom na didaktički oblik igre za razvoj likovnih aktivnosti. Rad objašnjava i o čemu sve, osim o samom potencijalu djeteta, ovisi dječji potencijal. S obzirom na to da se igra i različiti didaktički materijali vrlo često koriste prilikom uvođenja djece u stvaralački proces, oni su u sklopu ovog završnog rada promatrani kao pomoć u motivaciji prilikom izrade likovnih radova.

Samo istraživanje, tj. empirijski dio rada, provedeno je u predškolskoj skupini Dječjeg vrtića Varaždin (Varaždin) i starijoj dobnoj skupini Dječjeg vrtića Petrinjčica (Petrinja). Djeca su imala priliku susreti se s raznovrsnim motivima, poticajima i likovnim tehnikama. Kao poticaji korišteni su igra memory, igra nizanja različitih boja, zagonetke, slike i fotografije. Motiv prve aktivnosti bio je vizualan, a tehnika uleknuti reljef i slikanje.

Na samom kraju rada izloženi su rezultati istraživanja uz analizu i osvrt. U drugoj likovnoj aktivnosti motiv životinja predstavljen je grafičkom i slikarskom tehnikom.

Ključne riječi: djeca, igra, didaktičke igre, materijali, likovno stvaralaštvo

Summary

As a part of this thesis, children's response to art creation has been based on different incentives through games and didactic materials that precede children's art creation.

The thesis at the very beginning describes the influence of games on relaxation, feeling of security and child's development, as well as the division and types of games. It also describes the didactic form of games, their influence on the child's visual and sensory abilities. Their distribution and didactic part of games were also described. The thesis also explains what everything, apart from the child's potential, depends on the child's potential. Considering that the game and different didactic materials are often used when introducing children to the creative process, they were considered as part of this final thesis as a motivational aid when creating artworks.

The research itself, i.e. the empirical part of the thesis, was conducted in the preschool group of Kindergarten Varaždin (Varaždin) and the older age group of Kindergarten Petrinjčica (Petrinja). The children had the opportunity to meet various motifs, incentives and art techniques. The memory game, the game of stringing different colors, puzzles, pictures and photos were used as incentives. The theme of the works of the preschool group (from 6 to 7 years old) was faces that had to be made using the technique of sketching on saucers and using pastels, while the theme of the older age group (from 5 to 6 years old) was animals that had to be painted using pastels and monotypes.

At the very end of the paper, the results of the research are presented with an analysis and review. The motif of the first activity was visual, and the technique was sunken relief and painting. In the second art activity, the motif of animals was presented by using graphic and painting techniques.

Keywords: children, game, didactic games, materials, artistic creativity

1. Uvod

Igra, stvaranje i otkrivanje dječja su svakodnevica od ranog razvojnog razdoblja. Igra nosi neizmjeran utjecaj na spoznajni i emocionalni razvoj, razvoj mašte, kreativnosti, samostalnosti i sigurnosti. Uz navedeno, upravo kroz igru dijete razvija navike, usvaja nova znanja i stječe određene vještine. Igra je jedan od najzahvalnijih načina i alata za razvoj djece u svim segmentima njihova bića. Kroz igru se obogaćuje stvaralaštvo djeteta jer ona prirodnim putem vodi kroz maštu i iskustvo. Njezino trajanje nije određeno, može trajati nekoliko sati, a može se ponavljati i nekoliko dana. Mnoge su prednosti koje igra omogućuje djetetu tijekom njegovoga rasta i razvoja, pa tako na različite načine potiče i likovno stvaralaštvo kod djece. Dječje likovno stvaralaštvo očituje se u razvoju percepcije, fine motorike, kreativnosti, mašte, poznavanju likovnih tehnika i specifičnih likovnih sposobnosti. Igra i različiti didaktički materijali često se koriste prilikom uvođenja djece u stvaralački proces, stoga se mogu promatrati kao pomoć u motivaciji za likovni rad koji slijedi.

Cilj ovog završnog rada je steći uvid u odaziv djece na likovno stvaralaštvo koje se temelji na različitim poticajima kroz različite igre i didaktičke materijale koji prethode likovnom stvaralaštvu djece. Didaktičke igre i materijali vode ka spontanom i vizualnom pamćenju motiva koji vode dijete prema likovnom stvaranju gdje je unaprijed određen motiv, stoga u poticanju djece odgojitelj treba voditi računa o raznolikosti i promjenama dječjih aktivnosti. Likovnost se kod djece razvija kroz učenje, doživljaj, iskustvo i promatranje, a u dječjem stvaranju uvelike joj mogu pridonositi poticaji (igre i materijali) koji moraju biti problemski strukturirani, višeslojni i u skladu s dječjim interesima i psihofizičkim razvojem pri čemu je važno da dijete aktivno sudjeluje u svim fazama kreativnoga procesa od planiranja aktivnosti, oblikovanja zamisli, stvaranja do razgovora o procesu i samom produktu (Novaković, 2015). Odgojitelj probleme postavlja unutar Vygotskyeve „zone proksimalnog razvoja“, toga kognitivnog prostora u kojem postavljeni problem nije toliko jednostavan da dijete ne osjeća nikakav izazov niti je toliko složen da dijete misli kako nema nade da ga riješi (Eisner, 2002). Poticaji se mogu ponuditi na temelju tematskog izbora u likovnom izražavanju, na usvajanju likovnih tehnika ili likovnog jezika (Herceg, Rončević, Karlavarić, 2010). Uloga odgojitelja je da omogući djeci različite poticaje i mogućnost da se na iste odazove na različite, sebi svojstvene načine. Promatranjem djece u aktivnosti, pružanjem podrške u pronalaženju vlastita izraza i poticanjem na otkrivanje novih ideja, odgojitelj razvija kod djece osjećaj sigurnosti i samopouzdanja.

2. Dječja igra

Igra, stvaranje, istraživanje i otkrivanje nezaobilazni su dio ljudske akcije, a posebno u vrijeme aktivnog i intenzivnog razvojnog razdoblja od prvih godina nadalje. Igra i djetinjstvo međusobno su isprepleteni. Igra je priprema za život (Došen Dobud, 2016).

Stegelin (2007) tvrdi kako igra uključuje istraživačka ponašanja koja podrazumijevaju manipulaciju predmetima, igračkama i ostalim materijalima, a istraživačka priroda igre često prethodi stvarnoj fokusiranoj igri usmjerenoj na istraživanje i spoznavanje. Igra je ponašanje koje odražava zdrav odnos djeteta s njegovim užitkom i širim okruženjem.

Lazar (2007) navodi kako je igra temeljna, iskonska i jedina aktivnost koja u potpunosti odgovara dječjoj prirodi. Ona nije samo bogatstvo za dječju dušu, već magična aktivnost sveprisutna u svim životnim dobima, uzbudljiva, zadivljujuća te posebno važna, dominantna i značajna u predškolskoj dobi. To je spontana i slobodna aktivnost koja proizlazi iz unutarnje potrebe samog djeteta. Ona prati zakonitosti razvoja psihofizičkih osobina svakog djeteta. Igru je potrebno poticati, a ne sputavati. Igra je etapa u razvoju predškolskog djeteta i metoda te stvarnost usklađena s dječjim doživljajem. To je stvaralačka aktivnost, neponovljiva i univerzalna. Za dijete ona je najvažniji posao.

Peteh (2018) objašnjava igru kao svjesnu i kreativnu aktivnost. U njenom procesu ostvaruje se komunikacija između djeteta, okoline i stvarnosti oko njega. Za vrijeme igre djeca otkrivaju i razumiju razne situacije i pojave na prirodan i jednostavan način. Igra je osnovna aktivnost djece te se može objasniti kao životna potreba djeteta, ona je urođena osobina te snažno sredstvo odgojnoga djelovanja.

Veoma je teško pronaći neku opću zadovoljavajuću višeznačnu formulu odredbe igre, jer je ona bogata svojim značenjima i ulogama u razvoju ljudskog bića te u životu svakog čovjeka. S mijenjanjem i razvojem ljudskog društva, tako iz naraštaja u naraštaj varira i način igranja jer se mijenja djetinjstvo i dijete. Igra dovodi do unutarnjeg i vanjskog mijenjanja djeteta. Ona dijete čini sadržajno jačim, sposobnijim, društvenijim i razvijenijim. Uz navedeno, mijenja ga u njegovim tjelesnim, spoznajnim, socijalnim i emocionalnim snagama i sposobnostima (Došen Dobud, 2016).

2.1. Uloga igre u dječjem razvoju

Kroz igru djeca iskazuju te uče kako izraziti emocije, pomaže im u boljoj socijalizaciji te u oblikovanju odnosa s vršnjacima i djecom, sa svojom okolinom i okruženjem općenito. Igra je jako važan oblik rada s predškolskom djecom jer je nenametljiva, primjerena i prisna djeci. Ona može biti samostalna aktivnost i/ili sastavni dio drugih oblika rada. Igra se može javljati na

inicijativu djece ili na poticaj odgojitelja, ali pri tome je važno da ona slijedi djetetov stupanj razvoja (Peteh, 2018).

Igru kao prevladavajuću aktivnost djeteta koja doprinosi njegovu cjelovitom razvoju spominje i Slunjski (2011) dok Elkid (2007) smatra da je igra „learning mode“ i da djeca najbolje uče kroz iskustveno učenje koje su sami kreirali. U takvoj igri djeca su aktivni sudionici u procesu izgradnje znanja temeljenoga na razumijevanju, znanja koje će kasnije znati upotrijebiti.

Pramling Samuelsson i Johansson (2006) igru smatraju savršenom arenom za razvoj komunikacijskih vještina budući da igrajući se djeca uče shvaćati i prihvaćati perspektive drugih, ali i vlastite. Za predškolsku dob karakteristično je spontano učenje putem igre i drugih praktičnih djelatnosti, u suradnji s drugom djecom i odraslima (Batistič-Zorec, 2002).

Alexander i Dissing Sandahl (2018) navode kako igra utječe na sve životne vještine prilagodbe. Ona se može upotrijebiti za poboljšanje vještina nošenja s problemima, osobito za poboljšanje sposobnosti prilagodbe i fleksibilniji pristup problemima i ciljevima. Strah i ljutnja neki su od osjećaja s kojima se dijete mora naučiti nositi da bi moglo nastaviti s igrom. Što se djeca više igraju, postat će prilagođenija i izdržljivija.

Herceg, Rončević i Karlavaris (2010) tvrde kako razvoj djeteta utječe na njegove potrebe za aktivnošću. Igra se ocjenjuje kao jedan od najprimjerenijih oblika učenja i poticanja stvaralaštva. Stoga su igra i likovno stvaralaštvo povezani. Dijete se neprestano izražava igrom, a likovno stvaralaštvo smatra jednim oblikom svoje igre.

Šagud (2002) ističe važnost igre za razvoj dječjih stvaralački potencijala. Ona omogućuje djetetu da bude fleksibilno te da poznate stvari samostalno osmisli i organizira na nov i originalan način. Nedovoljno poticajna sredina nepovoljno utječe na razvoj dječjega stvaralaštva, pa je shodno tome potrebno obogaćivati dječju igru da bi se njezina složenost podigla na višu razinu. Djeci je potrebno dati mogućnost da slobodno eksperimentiraju, istražuju i izražavaju se. Važno je omogućiti im da samostalno rješavaju problemske situacije i nude jedinstvene odgovore te da improviziraju. U takvim prilikama poželjno je za djecu da budu poticani, motivirani i ohrabrivani.

Malić (2022) naglašava kako igra u predškolskom razdoblju ima golemi značaj jer utječe na sva područja djetetova razvoja. Ona utječe na razvoj motoričkih sposobnosti te na kognitivni razvoj: razvija osjet i percepciju, razvija govor, spoznaju i istraživanje okoliša, pomaže u rješavanju problema, razvija maštu i kreativnost te socijalnu spoznaju. Igra utječe i na emocionalni razvoj kroz opuštanje i doživljavanje emocija (npr. doživljavanje zadovoljstva i prevladavanje straha), prevladavanje problema i sukoba, ispunjavanje želja... Igra se odražava

i u aspektima moralnog i društvenog razvoja kroz razvoj socijalne kompetencije (sudjelovanje i razumijevanje), razvoj samokontrole (npr. impulzivnost, agresivnost i sl.) te usvajanje društvenih pravila i normi. U pogledu razvoja osobnosti utjecaj igre vidljiv je u mogućnosti razvoja autonomije, samospoznaje (formiranje slike o sebi) i spoznaji svijeta (učenje o različitim ulogama i ulazak u svijet odraslih). Uz navedeno, igra ima velik utjecaj na djetetov fizički rast, na razvoj njegove inteligencije, na njegovo stjecanje iskustva i znanja te utječe na djetetov emocionalne sposobnosti.

2.2. Vrste igara

Suvremeni izvori igru promatraju s obzirom na spoznajnu i socijalnu razinu koje zavise o dobi djeteta. Tablice u nastavku (Tablica 1, Tablica 2) navode i tumače vrste igre s obzirom na spoznajnu i socijalnu razinu (Vasta, 2005, prema Došen Dobud, 2016).

Tablica 1.

Vrste igara obzirom na spoznajnu razinu

| Vrsta igre | Opis |
|--------------------|---|
| Funkcionalna igra | Igru karakteriziraju jednostavni mišićni pokreti koji se ponavljaju s predmetima ili bez njih. |
| Konstruktivna igra | Ostvaruje se prilikom baratanja predmetima s namjerom da se od njih nešto stvori. |
| Igra pretvaranja | Predstavlja igru kod koje se upotrebljavaju predmeti ili ljudi kao simboli za nešto što oni inače nisu. |
| Igre s pravilima | Igre koje su igrane u skladu s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima. |

Tablica 2.

Vrste igre obzirom na socijalnu razinu

| Vrsta igre | Opis |
|-------------|--|
| Promatranje | Gledanje drugih kako se igraju, bez uključivanja u njihovu igru. |
| Samostalna | Samostalno i nezavisno igranje, bez približavanja drugoj djeci. |
| Usporedna | Igranje pokraj druge djece sa sličnim materijalima, ali bez zajedničkog druženja ili suradnje. |
| Povezujuća | Igra s drugom djecom, ali bez podjele rada ili zajedničkog grupnog cilja. |
| Suradnička | Igra u grupi gdje djeca zajednički obavljaju aktivnosti ili postižu neki cilj. |

2.3. *Didaktički oblik igre*

Došen Dobud (2016) objašnjava kako su didaktičke igračke sadržajni dio za učenje i razvoj djece u svim dječjim vrtićima. Najčešće se odvijaju u prostorijama dječjih vrtića i na raspolaganju su djeci i onda kada ona spontano posegnu za takvom igračkom. Pri tome djeca igračku mogu koristiti u njezinom izvornom značenju i namjeni, ali i ako joj pridodaju neko vlastito značenje i svrhu. U područje didaktičke igre možemo uvrstiti različite slikovnice, bojanke, slagalice, mozgalice, ispunjaljke, labirinte, kognitivne igre i sl.

Grm (2021) navodi kako didaktičke igre imaju neizmjeran utjecaj na mentalne aktivnosti. Tijekom namjere uvođenja takve vrste igara moramo uzeti u obzir djetetovu razvojnu fazu, jer je važno da dijete dobro razumije pravila.

Ibadullaeyevna (2022) tvrdi kako se u didaktičkim igrama koristi širok izbor prirodnih materijala i predmeta. Sadržaj igre treba biti temeljito određen. U didaktičkim igrama važno je pridržavati se pravila. Bitno je dobro procijeniti sposobnosti djeteta (sudionika) od strane odgajatelja (odraslih).

Tomšič Čerkez i Zupančič (2011) smatraju kako su didaktičke igre primjerene u predškolskoj dobi jer uključuju materijale koji su standardizirani i didaktički oblikovani od jednostavnijeg ka složenijem. Takvi materijali predstavljaju aktivnu misaonu angažiranost djeteta.

Nagovitsyn, Zamolotskikh, Sokolnikova i Rybakova (2020) navode kako su didaktičke igre sve raširenije u sustavu obrazovanja. One spadaju među aktivne netradicionalne oblike, metode i sredstva (Gibranov i sur., 2018, prema Nagovitsyn, Zamolotskikh i sur., 2020). Upravo se u implementaciji ovih igara ostvaruje mogućnost najučinkovitijeg kombiniranja svih obrazovnih praktičnih situacija s naglaskom na situacije vođene kognitivne i istraživačke aktivnosti (Goldenberg i Wiley, 2019, prema Nagovitsyn, Zamolotskikh i sur., 2020).

2.3.1. *Podjela didaktičkih igara*

Didaktičke igre i materijali mogu se podijeliti u četiri skupine prema njihovim zadacima, a to su: igre perceptivnog pokreta, igre za namjernu pažnju i brzu reakciju, igre za namjerno pamćenje i obnavljanje te učvršćivanje dječjeg znanja te slagalice. Igre perceptivnog pokreta namijenjene su razvoju osjetila, upoznavanju predmeta po obliku, veličini i razlikovanju predmeta prema određenoj karakteristici. Igre za namjernu pažnju i brzu reakciju utječu na razvoj djetetove točnosti i brzine. Igre za namjerno pamćenje i obnavljanje te učvršćivanje dječjeg znanja zahtijevaju mentalnu aktivnost. Te igre pomažu u razvrstavanju predmeta prema

boji, obliku ili količini. Uključuju skrivanje određenih predmeta ili drugačiji prostorni raspored. Slagalice djeci skreću pozornost na karakteristike i svojstva predmeta i pojave te tako pomažu u oblikovanju pojmova (Grm, 2021).

2.3.2. Ciljevi didaktičkih igara

Grm (2021) navodi kako se ciljevi vezani uz određenu temu mogu sažeti i saznati koja su nova znanja djeca stekla kroz igru. Ciljevi koji se postižu u didaktičkim igrama trebaju biti pažljivo planirani. Ciljevi mogu biti: razvoj osjetila, poticanje, promatranje i usporedba, razvoj pamćenja, utjecaj na razvoj koncentracije i brze reakcije, obogaćivanje mašte, objedinjavanje stečenog znanja i iskustva, pomoć u oblikovanju djetetovog karaktera (npr. ustrajnost, disciplina, suradnja s drugima), bolja socijalizacija te promicanje mentalnoga razvoja.

3. Didaktički oblik igara za razvoj likovnosti

U sljedećim navodima primjetna je povezanost kreativnosti i stvaranja s igrama u dječjoj dobi. Za dječje stvaranje važno je da se djeca osjećaju sigurno i opušteno, a upravo to omogućava igra. Petrović-Sočo (2000) tvrdi kako je temeljno, prije svega, smanjiti napetost i nesigurnost na najmanju moguću mjeru. Kad djeca osjete da žive u pretpostavljivoj, sigurnoj, stabilnoj i zaštićenoj okolini, tad znaju što se od njih očekuje te imaju više energije posvetiti se zadovoljstvu kreativnog izražavanja. Istodobno Lazar (2007) navodi igru kao osnovnu dječju aktivnost, pa je stoga igračka neizbježno i važno pomagalo u svijetu djeteta. Pritom je stavljen naglasak na ono što igra i igračke omogućuju djetetu. Djetetu je igra često od najranije dobi utjeha, oslonac i „prijelazni objekt“ koji mu je veza s obitelji, te mu pruža osjećaj sigurnosti i samopouzdanja. Što je igračka jednostavnija, ona djetetu pruža više mogućnosti za razne vrste igara, razvija kreativnost i maštu.

Didaktičke igre značajno povećavaju vizualne i osjetilne sposobnosti djeteta te su zbog toga često korištene u odgoju i obrazovanju. Djeca kroz didaktičke igre upoznaju predmet dodirom, tj. upoznaju ga dodirujući ga rukom, uočavaju njegovu veličinu, oblik karakteristike materijala te tako razvijaju sposobnost osjećanja i opažanja (Ibadullaeyevna, 2022). Promatranje predmeta i osjeti zasigurno pridonose boljem poznavanju motiva i teme. Osjeti potiču djecu da cjelovitije i potpunije istraže različite likovne teme. To može biti snažan poticaj u razvijanju kreativnosti i likovnog oblikovanja.

Dječji potencijal ne ovisi isključivo o samom potencijalu djeteta, već i o odgoju i djelovanju sredine (Herceg, Rončević, Karlavaris, 2010). Za djecu je važan razvoja osjetila, misli i kreativnosti kroz poticaje u vrtiću i okolini djeteta u kojoj živi. To upućuje na bitnost i korisnost igre koja prethodi svim aktivnostima, pa tako i u stvaralačkom izražavanju. Herceg, Rončević i Karlavaris (2010) navode kako materijali koji se koriste u dječjem vrtiću moraju biti funkcionalni, prenosivi, stabilni, od kvalitetnog materijala, po mogućnosti prirodnog, lakog ta održavanje, postojanih boja, estetskog izgleda i primjerenog dječjoj dobi. Didaktički materijali i sredstva moraju zadovoljiti sve zadatke koji se ostvaruju u dječjem vrtiću.

Dječja igra i dječje likovno stvaralaštvo su u mnogim aspektima međusobno povezani i u uzajamnom odnosu. Dijete se izražava igrom i likovno stvaralaštvo doživljava kao oblik svoje igre. Igra može biti povod za uključivanje djece u likovno izražavanje. Kao što igra osigurava upoznavanje mnogih pojava i odnosa među djecom, tako i likovna aktivnost otvara različite mogućnosti upoznavanja svijeta, ali i upoznavanje vlastite osobnosti. Određena aktivnost može biti rezultat naredbe, ali je tada za dijete ta aktivnost kruta, neprirodna i neugodna. Prilikom

takvih aktivnosti dijete ne izražava puni potencijal djece te ga na taj način ni ne može ostvariti. Aktivnost mora predstavljati postignuće unutarnje potrebe djeteta usmjeravanjem motivacije djeteta. Uključivanjem didaktičkih igara ostvaruje se utjecaj odgajatelja (i okoline) na dijete, a ako je materijal i igra dobro odabrana, njezin je utjecaj neizravan te se naziva motiviranjem djeteta u željenom pozitivnom smjeru. Upotrebom didaktičkih materijala kod djece nastaje psihička situacija koja potiče kreativnost (Herceg, Rončević, Karlavaris, 2010).

3.1. Uloga odgajatelja u poticanju likovnog stvaralaštva

Zadatak odgajatelja je usmjeravanje djece i organiziranje sredine koja ih okružuje. Odgajatelj predlaže vrste materijala i ukazuje im na moguće smjernice za rješavanje problema. Motivacija je iznimno važna za poticanje likovnih potencijala djeteta. Ako odgajatelj stvori pogodno pozitivno ozračje u kojem dijete svoje izražajne potencijale, težnje i htijenja likovno realizira raznovrsnim materijalima, zasigurno će maksimalno stimulirati kreativne sposobnosti djeteta. Odgajatelji mogu koristiti određene zadatke, igre i didaktičke materijale kako bi potaknuli djecu na samostalno ostvarenje različitih novina i postupno razvijanje likovne kreativnosti (Herceg, Rončević, Karlavaris, 2010).

Slunjski (2018) obrazlaže kako odgajatelji djeci trebaju omogućiti dostupnost materijala koji im dopuštaju i potiču da se slobodno izraze na raznolike načine. Poželjno je oblikovati okruženje tako da je kvalitetno jer se tako motivira i podupire djecu na interakciju s okruženjem te se time stavlja naglasak na djetetov istraživački potencijal.

U likovnim igrama dijete bira sadržaje prema vlastitim interesima i sklonostima, istražuje i rješava probleme zajedno s drugima stvarajući na taj način pretpostavke za stvaranje integriranoga znanja i njegovu primjenu. Uloga odgojitelja je da omogući djetetu bogato i inspirativno okruženje za igru i stvaranje, da ju suptilno potiče i promatra (Malaguzzi, 1998).

Šparavec (2018) ističe kako kompetentan odgojitelj treba pažljivo promatrati djecu, saslušati ih i razumjeti, davati im mogućnost izbora, biti dobar motivator, usmjeravati ih i podupirati. Potrebno je detaljno preispitivati odgajateljevih i dječje postupke i aktivnosti u kojima sudjeluje te promišljati koje dobrobiti za dijete proizlaze iz ovoga složenoga procesa. Odgajatelj treba razumjeti da je potrebno je svakodnevno nadograđivati i razvijati raznovrsne kompetencije. Ako pažljivo promatra i pozorno sluša, djeca će mu nesebično pomagati u tom procesu.

Herceg, Rončević, Karlavaris (2010) navode kako je svaki uspješan proces uvjetovan usmjerenom motivacijom djeteta. To je pristup gdje odgajatelj motivira dijete u željenom i

dobrom smjeru. Motivi mogu biti različiti, neki pozitivni i neki negativni, primarni (biološki) i sekundarni (socijalni, prateći), a njihova ukupnost čini složeni svijet motivacije. Svaka osoba odlučuje samostalno koji motiv prihvatiti i u kojem će smjeru voditi svoju aktivnost. Likovno izražavanje djece u početku je uvjetovano potrebom za aktivnostima uz pomoću kojih upoznaje svijet i samoga sebe, a zatim za težnjom za razvojem motorike. Važno je kroz vrijeme kod djece razvijati potrebu za likovnom umjetnošću i stvaralaštvom. Pri tome važnu ulogu ima odgajatelj jer je njegova uloga razrada procesa motivacije kako bi aktivnost djece bila što vrijednija. Poslije dobre motivacije lako je dogovoriti s djecom uporabu određenog likovnog materijala, a uz to djecu se potiče na autentična i odgovorna djelovanja. Novaković (2015) navodi da je osnovna uloga odgojitelja u razvoju dječje likovnosti stvaranje poticajne sredine i omogućavanje djeci istraživanje i eksperimentiranje sa što više različitih osjetila, učenje putem igre i rješavanja problema, omogućiti dovoljno vremena za bavljenjem likovnim radom, upoznati djecu s različitim likovnim područjima i tehnikama te nenametljivo razgovora s djecom o njihovim radovima.

4. Praktični dio završnog rada - likovne aktivnosti u vrtiću

Praktični dio rada proveden je u dvije vrtićke skupine. U dječjim vrtićima u Varaždinu (Dječji vrtić Varaždin) i Petrinji (Dječji vrtić Petrinjčica) provedene su likovne aktivnosti tijekom kojih su se djeca iz dviju različitih dobnih skupina susrela i raspolagala s raznovrsnim motivima, poticajima i likovnim tehnikama. Značajnu ulogu prilikom poticanja dječje mašte i kreativnosti na likovno stvaralaštvo imali su raznoliki poticaji koji su prikazani i obrazloženi u nastavku rada.

4.1. Likovna aktivnost: umjetničko djelo

Umjetničko djelo, osim za analizu i promatranje, može se koristiti kao poticaj i motiv za novo likovno stvaranje i izražavanje. Likovna aktivnost koja približava djeci umjetničko djelo provedena u varaždinskom dječjem vrtiću u predškolskoj skupini „Žabice“ koju polaze djeca u dobi od šest i sedam godina. U ovoj aktivnosti motiv proizlazi iz likovnog stvaralaštva poznatog likovnog umjetnika Pabla Picassa. Picassova lica korištena su kao motiv na kojem se temeljio održani sat u vrtiću. Cilj održanih likovnih aktivnosti bio je upoznavanje djece s umjetnikom i njegovim načinom rada te prikaz motiva lica inspiriran umjetnikovim djelima.

4.1.1. Motivacija djece za likovnu aktivnost

Zainteresiranost djece u skupini za poznatim umjetnikom i njegovim radom nastojala sam potaknuti sa zanimljivim informacijama o samom umjetniku i njegovim djelima. Pažnju su brzo privukli veliki formati slika na kojima su se nalazila neka od umjetnikovih djela. Sva djeca u skupini imala su pristup fotografijama na kojima su se nalazile slike naslikanih lica (Slika 1). Promatranjem dostupnih fotografija djeca su pokušala razaznati što vide na slikama, koje je boje slikar najčešće koristio tijekom slikanja te bi li i oni sami mogli stvoriti nešto slično.



Slika 1. Prikazana umjetnička djela kao poticaj za kreativnost

4.1.2. Didaktičke igre i materijali kao poticaj

Pozornost djece u skupini bila je privučena novim igrama. Djeca su imala pristup didaktičkim igrama memory. Dvije su memory igre korištene kao poticaji: memory s kubističkim portretima i memory s prikazanim licima na tanjurima (Slika 2). S obzirom na to da su djeci često ovakve igre jako dobro poznate i lake, odlučili smo obje grupe kartica objediniti u jednu opsežnu memory igru. Djeca su samostalno odlučivala o sudjelovanju u igri, pritom sudjelujući kao promatrači ili kao igrači. Ovom stolno-manipulativnom igrom razvija se koncentracija te zapažanje koje je veoma važno tijekom upoznavanja novih elemenata i umjetničkih djela. Zamijećena je neobičnost prikazanih izraza lica, a pojedini nesvakidašnji oblici i raznovrsne boje olakšali su pronalazak parova kartica.



Slika 2. Memory sa kubističkim portretima i licima prikazanim na tanjurima

4.1.3. Stvaralaštvo

Picassova lica kao planirani motiv odvela nas je u dva različita načina umjetničkog izražavanja. Jedan način bio je korištenje slikarske tehnike pastele, a drugi kiparske tehnike glinamola. Izražavanje pastelama ostvarivano je uz igru s kockicama (s brojevima) i uputama koje prikazuju pojedine dijelove lica (Slika 3). Kada su djeca iskoristila sve dijelove tijela u igri s kockom i prikazanim oblicima pojedinih dijelova lica, sami su odlučili što će pridodati svojim djelima (npr. kosu, nakit i sl.). Tijekom izrade radova pažnju djece posebno je trebalo usmjeriti na likovne probleme – plohu, boju i obrisnu crtu.



Slika 3. Izražavanje pastelama

Kiparska tehnika oblikovanja glinamola jako je dobro prihvaćana u skupini. Djeca su oblikovala navedeni materijal u obliku tanjurića, a zatim su na njima iscrtali lica uz pomoć čačkalica (Slika 4). Djeca su nastojala pažljivo oblikovati glinamol (uleknuti reljef) stvarajući odgovarajući volumen i dizajn predmeta koji kasnije mogu upotrebljavati na različite načine.



Slika 4. Ucrtavanje lica na tanjurićima izrađenim od glinamola

4.1.4. Osvrt na provedenu likovnu aktivnost i analiza dječjih radova

Tijekom crtanja s pastelama veliki dio djece iz skupine želio je sudjelovati u stvaranju kroz igru prikaza lica. Igra im se svidjela te je većina djece pažljivo promatrao prikazane dijelove lica te su ih pokušavali samostalno prenijeti na svoj papir. Djeca su korištenjem različitih boja prikazala lica, a hoće li rad obojiti ili ne odlučivali su zasebno. Na nekim se radovima može vidjeti razlika u visini očiju lika i podjela lica na dvije strane. Djeca su Picassove radove nazvala 'neobičnima' pa su nastojali tako i prikazati svoja djela. Primjeri komentara prilikom crtanja s pastelama: „Ovaj čovjek je baš čudan.“, „Zašto je ovaj nos takav? Izgleda kao J.“

Tablica 3.

Prikaz dječjih radova – tehnika: pastele





Rad s glinamolom jako se dojmio skupini. U početku nisu znali kako oblikovati tanjur, ali s upornošću su uspjeli oblikovati kuglu i otisnuti je u oblik tanjura. Djeca su većinom iscrtavala lice čačalicama korištenjem linija, ali pojedini su se odlučili za prikaz lica ubodima čačkalice u glinamol, tj. oblikovani tanjur (Slika 5). Djeca su se jako posvetila oblikovanju, sama izrada tanjura bila im je zanimljivija od iscrtavanja dijelova lica. Nakon oblikovanja djeca su tražila još glinamola. Komentari djece prilikom izrade oblikovanja: „Zašto ne možemo napraviti uši? Naši tanjuri moraju biti neobični“, „Ovo je zabavno, mogu li napraviti još jedan tanjur?“.



Slika 5. Dječji radovi - tehnika: glinamol

4.2. *Likovna aktivnost: oblikovanje prema određenom motivu*

Likovna aktivnost koja je djeci približila grafičku tehniku, točnije tehniku plošnog tiska, provedena u petrinjskom dječjem vrtiću u starijoj dobnoj skupini „Ribice“ koju polaze djeca u dobi od pet i šest godina. Uz grafičku tehniku monotipije korištena je i slikarska tehnika pastele. U ovoj aktivnosti motiv proizlazi iz godišnjeg doba kojeg djeca jako vole – ljeta. Morske životinje temeljni su motiv u provedenim likovnim aktivnostima. Cilj aktivnosti je omogućiti djeci likovni prikaz motiva iz prirode. Djeca razvijaju svoju osjetljivost za estetiku i oblik kroz prikaz živih bića iz njihove okoline. Vrtićka skupina imala je mogućnost slobodnog oblikovanja i oslikavanja cijele podloge, a korištena grafička tehnika monotipija približava djeci bolji uvid u miješanje boja.

4.2.1. *Motivacija djece za likovnu aktivnost*

Sat je započeo razgovorom, međutim na pomalo nespecifičan način. Djeca nisu odmah saznala temu sata, već su je nakon zagonetki trebali odgonetnuti sami. Svaku zagonetku pratila je fotografija životinje nakon što su djeca odgonetnula životinju. Nakon spomenute životinje djeca su se, promatrajući fotografije, nastojala prisjetiti što im je poznato i što znaju o navedenoj morskoj životinji. Iznosili su svoja iskustva s tim životinjama – jesu li ih vidjeli ili dodirnuli. Ovakvim pristupom i načinom rada lako je vidljiva njihova zainteresiranost za temu te njihovo poznavanje iste. Nakon razgovora fotografije su djeci bile dostupne na stolu gdje su im se mogli približiti i pomno promotriti izgled svih životinja (Slika 6).



Slika 6. Fotografije morskih životinja

4.2.2. Didaktičke igre i materijali kao poticaj

Nakon razgovora i uvida u poznavanje teme uslijedili su didaktički poticaji. Veoma je brzo pozornost djece u skupini bila privučena novim igrama. Djeca su imala pristup važnim didaktičkim igrama memory (Slika 7). Memory je dobro poznata igra djeci u vrtićima, ali bez obzira na to što je često igrana, privukla je djecu. Sva su djeca aktivno bila uključena u igru, nije bilo promatrača. Ova stolno-manipulativna igra, koja razvija koncentraciju i pamćenje, podsjetila je djecu na različitost životinjskog morskog svijeta te je stečen uvid u sam izgled životinja.



Slika 7. Igra memory sa morskim životinjama

Didaktička igra koja je probudila još veći interes djece bila je igra pecanja ribica (Slika 8). Igra se igrala pojedinačno, a zadatak djece bio je ulov ribe na spomenutu boju. Osim ribica, magneti su sadržavali i pojedini oblici koji su predstavljali smeće u moru, a njega ne smije biti. Ovom igrom djeca su uz koncentraciju razvijala i finu motoriku, preciznost te spretnost. Različitim bojama riba djeca su poticana prisjetiti se različitog spektra boja koji mogu koristiti tijekom sudjelovanja u likovnim aktivnostima. Igra utječe i na taktilni osjet.



Slika 8. Didaktička igra pecanja ribice

Nimalo slabiji interes skupine ostvarila je i igra sastavljanja ribe različitih boja (Slika 9). Zadatak ove igre bio je razaznati koji oblik pojedine boje kojem djelu ribe pripada. Djeca su pomoću čička pojedine boje prilijepila na karton. Ovom igrom djeca su mogla bolje percipirati različitost oblika te su istovremeno razvijala koncentraciju i zapažanje.



Slika 9. Didaktička igra nizanja različitih boja

4.2.3. Stvaralaštvo

Morske životinje kao planiran motiv odvela nas je u dva različita načina umjetničkog izražavanja. Jedan način bio je korištenje slikarske tehnike pastele (Slika 10), a drugi grafičke tehnike monotipije. Pastele su skupini od ranije poznate tehnike rada, stoga nisu privukle djecu u velikom broju kao monotipija.



Slika 10. Izražavanje pastelom – morske životinje

Monotipija je likovna tehnika koja je privukla velik interes djece (Slika 11). Djeca se još nisu susrela s takvim načinom rada, pa su svi pristizali i okupljali se oko stola. Pažljivo su pratili upute što i kako raditi te su vrlo brzo usvojili navedenu grafičku tehniku. Oslikavanje prozirne folije, a zatim otiskivanje naslikanog motiva na bijeli papir svadjelo se djeci, pa su se mnogi i izradi rada okušali i više puta.



Slika 11. Oslikavanje folije (monotipija)

4.2.4. Osvrt na provedenu likovnu aktivnost i analiza dječjih radova

Pri radovima ostvarenim s pastelom jasno su vidljivi motiv koji je najviše privukao djecu – ribe (Slika 12). Prepoznatljiva riba je *Riba klaun* koju lako raspoznavamo zbog dobro odabranih boja. Prilikom slikanja pastelama djeca su bila usmjerena na detalje te su sjeli uz fotografije riba i nastojali ih prikazati što preciznije.



Slika 12. Dječji radovi morskih životinja - tehnika: pastele

Prilikom izrade monotipije djecu nisu privukli samo motivi ribe (kao kod izrade radova pastelom), već i druge životinje koje žive u moru, pa su naslikali i njih (Slika 13). I kod slikanja po foliji (kao i kod crtanja s pastelama) djeca su nastojala koristiti boje i oblike životinja što sličnijim onima iz prirode. U jednom djelu radova razaznaje se motiv rada, no na dijelu radova nije moguće sa sigurnošću razaznati motiv.



Slika 13. Dječji radovi ostvareni tehnikom monotipije

5. Zaključak

Djeca od najranije dobi otkrivaju svoju okolinu, istražuju i oblikuju različite materijale i predmete. Kako bi se omogućio i potaknuo razvoj dječjeg likovnog stvaralaštva, potrebno je djetetu omogućiti istraživanje uz pomoć svih osjetila. Najvažniji poticaj u svakodnevnim, pa tako i u likovnim aktivnostima je igra. Kroz igru dijete najlakše uči i razvija svoje sposobnosti poput vizualne osjetljivosti, mašte, kreativnosti i sl. Didaktičke igre imaju značajan utjecaj na dijete. Tijekom primjene takvih igara moramo u obzir uzeti djetetovu razvojnu fazu jer je veoma važno da dobro razumije pravila. Ciljevi koji se žele postići u didaktičkim igrama trebaju biti pažljivo planirani. Pomoću didaktičkih igara dijete se osjeća sigurno i opušteno te povećava svoje vizualne i osjetilne sposobnosti.

Promatranje predmeta i osjeti pridonose boljem upoznavanju motiva i teme. Osjeti potiču djecu da cjelovitije i potpunije istraže različite likovne teme, a to može biti snažan poticaj u razvoju kreativnosti i likovnog oblikovanja. Dijete se svakodnevno izražava igrom i likovno stvaralaštvo doživljava kao oblik svoje igre. Odgajatelji mogu koristiti određene zadatke, igre i didaktičke materijale kako bi potaknuli djecu na samostalno ostvarenje različitih novina te postupno razvijanje likovne kreativnosti.

Kako bi se potaknuo razvoj kreativnosti poželjno je koristiti sadržaje bliske djeci i ponuditi im različite materijale. Nakon provedenih likovnih aktivnosti u vrtiću vidljivo je kako djeca pažnju i interes usmjeravaju ka novim sadržajima, neobičnim i nesvakidašnjim. Raznolike likovne tehnike i raznovrsne teme i motivi vode ka boljoj pažnji djeteta, većem interesu i uključivanju u pripremljene igre, materijale i same likovne aktivnosti. Znatno veći odaziv djece i dulje vrijeme provedeno u aktivnostima je kod novih elemenata i materijala za koje se vrlo lako primijeti da ih djeca ne koriste često. Velik utjecaj u uspjehu aktivnosti, uz kvalitetne poticaje, ima i odgajatelj koji motivira djecu na uključivanje u aktivnosti i pomaže im u otkrivanju novih spoznaja.

6. Literatura

1. Alexander, J. J., Dissing Sandahl I. (2018). Danski odgoj djece: što najsretniji ljudi na svijetu znaju o odgoju samopouzdanje i sposobne djece. Zagreb: Egmont.
2. Batistič-Zorec, M. (2002). Učenje v vrtcu. *Sodobna pedagogika*, 53(3), 24-43.
3. Došen-Dobud, A. (2016). Dijete – istraživač i stvaralac: igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi. Zagreb: Alinea.
4. Eisner, W. Elliot (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.
5. Elkind, D. (2007). *The Power of Play: Learning What Comes Naturally*. Da Capo Press.
6. Grm, J. (2021). Učenje kroz didaktičke igre. *Varaždinski učitelj*, 4 (6), 325-330. Preuzeto 13.7.2022.: <https://hrcak.srce.hr/file/397563>
7. Herceg, L., Rončević, A., Karlavaris, B. (2010). Metodika likovne kulture djece rane i predškolske dobi. Zagreb. Alfa.
8. Ibadullaeyevna, I. M. (2022). Didactic game sin the lessons of fine arts. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, 3 (5), 215-218. Preuzeto 16.7.2022.: <https://wos.academiascience.org/index.php/wos/article/view/1492/1396>
9. Lazar, M. (2007). Moć igre i igračke. Đakovo: Tempo.
10. Malaguzzi, L. (1998). History, Ideas and Basic Philosophi – An Interview with Lella Gandini, U C. Edwards, L. Gandini i G. Forman. *The Hundred Languages of Children. The Reggio Emilia Aproach-Advanced Reflections* (str. 49-97). London: Ablex Publishing Corporation.
11. Malić, D. (2022). Igra je osnovna aktivnost djeteta. *Varaždinski učitelj*, 5 (9), 312-316. Preuzeto 7.7.2022.: <https://hrcak.srce.hr/file/397563>.
12. Nagovitsyn, R.S., Zamolotskikh, E.G., Sokolnikova, E.I, Rybakova, L.V. (2020). Creative Pedagogical Development of Students Based on the Implementation of Didactic Games. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 12 (4), 156-171. Preuzeto: 9.7.2022.: <https://www.lumenpublishing.com/journals/index.php/rrem/article/view/2891/2616>
13. Novaković, S. (2015). Preschool Teacher's Role in the Art Activities of Early and Preschool Age Children. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 7(1), 153-163.
14. Peteh, M. (2018). Radost igre i stvaranja. Zagreb: Alinea.
15. Petrović-Sočo, B. (2000). Kreativnost. *Dijete, vrtić, obitelj*, 6 (23-24), 3-9. Preuzeto 10.7.2022.: <https://hrcak.srce.hr/file/268295>

16. Pramling Samuelsson, I. i Johansson, E. (2006). Play and learning – in separable dimensions in preschool practice. *Early child development*, 176 (1), 47-65.
17. Slunjski., E. (2008): Dječji vrtić, zajednica koja uči – mjesto suradnje, dijaloga i zajedničkog učenja. Zagreb, SM Naklada.
18. Slunjski, E. (2011). Kurikulum ranog odgoja, istraživanje i konstrukcija. Zagreb: Školska knjiga.
19. Stegelin, D.A. (2007). Zašto je važno zagovarati stav o važnosti igre na razvoj djeteta. *Dijete, vrtić, obitelj*, 13 (47), 2-7. Preuzeto 13.7.2022.: <https://hrcak.srce.hr/file/261878>
20. Šagud, M. (2002). Odgajatelj u dječjoj igri. Zagreb: Školske novine.
21. Šeparavec, J. (2018). Drvo ili mjesec – likovni odgoj za najmlađe. Zagreb: Ostvarenje
22. Tomšič Čerkez, B. i Zupančič, D. (2011). Play Space. Ljubljana: University of Ljubljana, Faculty of Education and Faculty of Architecture. 164 p., ISBN 978-961-253-053-2. Preuzeto 15.7.2022.: <https://www.cepsj.si/index.php/cepsj/article/view/410/234>

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)