

# Razvijanje dječje kreativnosti i mašte kroz dramske igre i vježbe

---

**Emeršić, Katarina**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2024**

*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:147:536575>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-12-02**

*Repository / Repozitorij:*

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Katarina Emeršić

RAZVIJANJE DJEČJE KREATIVNOSTI I MAŠTE KROZ DRAMSKE  
IGRE I VJEŽBE

Završni rad

Čakovec, rujan 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Katarina Emeršić

RAZVIJENJE DJEČJE KREATIVNOSTI I MAŠTE KROZ DRAMSKE  
IGRE I VJEŽBE

Završni rad

Mentorice rada:  
dr.sc. Maša Rimac Jurinović  
Iva Nemeč, univ. spec. art.

Čakovec, rujan 2024.

## SAŽETAK

U procesu igre, djeca korištenjem vlastite kreativnosti i mašte stječu razne vještine i sposobnosti te znanja. To je osobito važno za djecu predškolske dobi, a u tome im pomaže pohađanje predškolskih ustanova u kojima odgajatelji imaju važnu ulogu. Jedan od načina na koji se uspješno može potaknuti dječja kreativnost i mašta jest upotreba dramskih igara.

Igra kao općeniti pojam može se definirati kao aktivnost djeteta pomoću koje se ono zabavlja te razvija svoje sposobnosti i vještine. Postoje različite vrste igara, a u kontekstu dramske pedagogije simbolička je igra posebno zanimljiva. Kroz simboličku igru dijete zamjenjuje stvarne predmete ili aktivnosti sa izmišljenim predmetima ili aktivnostima i na taj način daje simbolički značaj igri. Takvo je ponašanje preduvjet za primjenu dramskoga odgoja.

Neke od dramskih aktivnosti koje su prikazane u ovom radu su: a) dramske aktivnosti u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo; b) dramske aktivnosti za razvoj povjerenja; c) dramske aktivnosti za razvoj memoriranja; d) dramske aktivnosti vođene pantomimama; te e) dramske aktivnosti za razvoj mašte. Svaka od tih vrsti igara i vježbi ima različite uloge kojima se može potaknuti razvoj dječje kreativnosti i mašte te se one mogu igrati na puno različitih načina. Cilj tih igara i vježbi je da se kod djece razvijaju određene komponente – povjerenje u sebe i povjerenje u druge, vještine pamćenja, vještine preuzimanja uloga i prikazivanja određene stvari ili aktivnosti na različite načine te slično. Za sve te igre kod djece je potrebna kreativnost i mašta kako bi ju na svoj način, sukladno traženom zadatku, odradili.

Svako je dijete drugačije i zbog toga će se svako dijete u istoj situaciji različito izražavati i snalaziti, što je važno jer na taj način dijete razvija svoju kreativnost i maštu, a kroz taj proces igre ga usmjerava i vodi odgojitelj, te se ono naziva dramskim izražavanjem.

**KLJUČNE RIJEČI:** kreativnost, mašta, dramsko izražavanje, dramski odgoj, dramske igre i vježbe

## SUMMARY

Through play, children use their creativity and imagination to acquire various skills, abilities, and knowledge. This is especially important for preschool children, and attending preschool institutions where educators play a key role in helping with this process. One of the effective ways to stimulate children's creativity and imagination is through the use of drama games.

Play, as a general concept, can be defined as an activity in which a child engages to have fun while developing their abilities and skills. There are different types of play, and in the context of drama pedagogy, symbolic play is particularly interesting. In symbolic play, the child replaces real objects or activities with imaginary ones, thus imagining and giving symbolic meaning to the play. This kind of behavior is a prerequisite for the application of drama education.

Some of the drama activities presented in this paper are: a) drama activities where the body is a stage sign and tool; b) drama activities for building trust; c) drama activities for developing memory; d) drama activities led by pantomime and e) drama activities for developing imagination. Each of these types of games and exercises serves different roles that can foster the development of children's creativity and imagination, and they can be played in many different ways. The goal of these games and exercises is to develop certain components in children—self-confidence and therefore in others, memory skills, the ability to take on roles, and the portrayal of a particular thing or activity in different ways, among other things. All these games require children to use their creativity and imagination to complete the task in their own way, according to the requirements.

Every child is different, and therefore each child will express themselves and navigate the same situation differently, which is important because in this way, children develop their creativity and imagination. In this process of play, they are guided and directed by the educator, and this is called dramatic expression.

**KEYWORDS:** creativity, imagination, dramatic expression, drama education, drama games and exercises

## SADRŽAJ

1. UVOD .....	1
2. KREATIVNOST .....	2
3. DRAMSKI ODGOJ .....	6
4. IGRA .....	9
4.1. Vrste dječjih igara .....	10
4.1.1. Simbolička igra.....	12
4.2. Dramska igra .....	13
4.2.1. Obilježja dramske igre za djecu predškolske dobi .....	15
5. DRAMSKI ODGOJ U PREDŠKOLSKOM ODGOJU.....	16
5.1. Nacionalni kurikulum.....	16
5.2. Odgojitelji u predškolskim ustanovama .....	17
5.3. Djeca u predškolskim ustanovama .....	18
6. RAZVIJANJE DJEČJE KREATIVNOSTI I MAŠTE POMOĆU DRAMSKIH IGARA I VJEŽBI	22
6.1. Dramske aktivnosti u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo .....	23
6.2. Dramske aktivnosti za razvoj povjerenja .....	25
6.3. Dramske aktivnosti za razvoj memoriranja.....	27
6.4. Dramske aktivnosti vođene pantomimama.....	28
6.5. Dramske aktivnosti za razvoj mašte .....	29
7. ZAKLJUČAK .....	31

## 1. UVOD

U ovom će se radu prikazati koliko upotreba dramskih igara i vježbi može doprinijeti razvijanju dječje kreativnosti i mašte na njima zanimljiv i prilagođen način te je to ujedno i cilj pisanja ovog rada. Za to im je potreban poticaj kako bi se što kvalitetnije mogli razvijati tijekom odrastanja pa je važno da odgojitelji potiču djecu na dramske aktivnosti kako bi djeca razvijala kreativnost i maštu.

U poglavljima koje slijede detaljnije će se govoriti o kreativnosti – definirat će se kreativnost i mašta koja je usko povezana s kreativnošću te će se spomenuti važnost razvijanja kreativnosti kod djece predškolske dobi.

Nadalje, detaljnije će se dotaknuti teme dramskog odgoja i igre općenito jer su oni važni pojmovi za razvijanje dječje kreativnosti i mašte kroz dramske igre i vježbe. Uz igru, spomenute su tri kategorije igri: funkcionalna igra, igra s pravilima i simbolička igra. Simbolička je igra glavna kategorija igri jer ona daje najbolje rezultate za razvijanje dječje kreativnosti i mašte kroz dramske igre i vježbe zbog toga što ona zahtijeva od djece da zamjenjuju stvarne situacije, ljude i predmete sa simbolima.

Dramska je igra ona vrste igre u kojoj ne postoji natjecanje između igrača, ali postoje pravila i definirani cilj za uspješno ostvarenu dramsku igru. Kroz dramske igre od djece se zahtijeva da na kreativan i maštovit način odrade traženi zadatak.

U nastavku rada govori se o dramskom odgoju u predškolskim ustanovama, nacionalnom kurikulumu, odgojiteljima i njihovoj ulozi u predškolskoj ustanovi za razvijanje kreativnosti i mašte djece i samoj toj djeci.

Potom, poglavlje razvijanje dječje kreativnosti i mašte s pomoću dramskih igara i vježbi objašnjava važnost dramskih igara i vježbi za razvijanje dječje kreativnosti i mašte te navodi neke od vrsti tih igara: dramske aktivnosti u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo, dramske aktivnosti za razvoj povjerenja, dramske aktivnosti za razvoj memoriranja, dramske aktivnosti vođene pantomimama i dramske aktivnosti za razvoj mašte.

Cilj pisanja ovog rada je objasniti važnost dramskih igara i vježbi za razvijanje dječje kreativnosti i mašte u predškolskim ustanovama, objasniti ulogu odgojitelja u tome i objasniti učinkovitost nekih od tih igara i vježbi za razvoj kreativnosti i mašte kod djece.

## 2.KREATIVNOST

Kreativno razmišljanje važno je za razvitak djece i njihove budućnosti jer će im kreativnost služiti čitav život, kako u privatnom tako i u poslovnom životu. Ona se najbolje opisuje kroz sljedeći citat: „Kreativnost je osobina koja je dovela do velikih promjena u čovječanstvu, a rezultirala je napretkom inovacija i visokih tehnologija te postoji i nužna je u svim aspektima ljudskog življenja. Kreativno mišljenje i inovacije omogućili su civilizacijski napredak te poboljšali kvalitetu današnjeg života. Kreativnost pojedinca može biti rezultat unikatnog načina percipiranja svijeta i njegova neobičnog načina mišljenja. Biti kreativan značilo bi imati zamisao o rješavanju određenog problema, različitu od većine drugih ljudi“ (Lešin i sur., 2022, str. 17). Stoga, važno je da se kreativnost razvija već kod najmlađih, a za to su najprije zaduženi, osim roditelja, odgojitelji u predškolskim ustanovama.

„Kreativnost se zapravo može proučavati kroz četiri pojmovna slova „k“, a to su: kreativna osoba, kreativni proces, kreativno postignuće te kreativno okruženje. Kreativnom osobom se smatra svaka osoba koja ima određeni oblik kreativnog ponašanja, dok je kreativni proces onaj koji sadrži načine razmišljanja, te ponašanje i djelovanje na određeni način. Kreativno postignuće koje se naziva još i kreativni produkt, smatra se rezultatom koji je ostvaren, kao na primjer: ideja, slika, pjesma. Kreativno okruženje je okolina pojedinca koja zapravo igra ulogu kod određivanja načina na koji će se kreativni proces ostvariti te kako će kreativno postignuće nastati“ (Gruszka i Tang, 2017 prema Lešin i sur., 2022, str. 20). Svako dijete, neko u većoj, a neko u manjoj mjeri, ima u sebi osobinu kreativnosti. Važno je tu osobinu poticati i razvijati već u najranijoj dobi jer djeca kroz kreativni proces postižu kreativna postignuća koja se vremenski mogu samo povećavati. Navedeno kreativno okruženje izrazito je važno za predškolsku djecu upravo zbog poticanja i dobrog usmjerenja dječje kreativnosti.

Kreativnost i mašta su usko povezane pa je iz tog razloga važno definirati ih oboje. Dok Hrvatska enciklopedija definira kreativnost kao „Sposobnost stvaranja jedinstvenoga i novoga rješenja, ideja, proizvoda i sl. Rezultati moraju biti originalni i statistički rijetki. Kreativni uradak mora u nekoj kulturi biti ocijenjen vrijednim, korisnim, uporabljivim (u području djelatnosti u kojoj je nastao), tj. što je novo ili drukčije nije uvijek i kreativno već je često neprihvaćeno ili čudnovato“, maštu definira kao „sposobnost stvaranja novih kombinacija (cjeline) iz predodžbenih elemenata, neovisno o izravnim zamjedbama. Oblik mišljenja i predočivanja sadržaja koji su samo dijelom realni, ali ih mašta kombinira u realnosti ostvarivim ili neostvarivim detaljima ili situacijama... Naša čuvstva i motivacija sudjeluju u stvaranju



mašte, što je posebno uočljivo u djece“ Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje (2013. – 2024. Pristupljeno 14. 8.2024. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/masta>). Kod djece, kreativnost se može definirati kao sposobnost stvaranja novih ideja, a mašta kao sposobnost stvaranja novih cjelina iz određenih elemenata.

Dijete otkriva svijet kroz maštu i znatiželju te je to njegova autentična kreativna snaga. Promatrajući djecu u mnogim aktivnostima, možemo vidjeti da su ona svjesna svojih misaonih procesa, koje treba promatrati iz različitih perspektiva te njih dijete treba izraziti na svoj osobni način (Lozančić i Tot, 2020., str. 26). Djeca mogu biti puno kreativnija od odraslih osoba, ali ako djeca razvijaju svoju kreativnost kroz svoje djetinjstvo (osobito u predškolskoj dobi), ona će biti kreativnija i u kasnijoj životnoj dobi naspram onih koji ne razvijaju kreativnost.

„Kreativni pojedinac uočava, vidi, doživljava, kombinira stvari i pojave na nov, svjež, neuobičajen način; kreativni pojedinac proizvodi nove, neuobičajene, drugačije ideje i djela.“ (Huzjak, 2006, str. 236). Kreativno dijete je dijete koje stvari ili pojave zna gledati na svoj, drugačiji način, a isto tako ih zna stvarati, oponašati i prikazati drugačije od ostalih. Glavna osobina kreativnog djeteta je ta da je ono drugačije od ostalih, drugačije doživljava i drugačije oponaša stvari/osobe oko sebe. Kroz dramske igre, kreativno dijete je ono koje uspješno odradi zadani zadatak, na svoj, drugačiji način. Naravno, neka djeca su kreativnija od drugih, a odgojitelji imaju ulogu da pomažu u razvitku te kreativnosti i mašte kod djece.

Postoji mnogo različitih unutarnjih i vanjskih utjecaja koji kod djece potiču ili sputavaju kreativno stvaranje. „Institucionalni odgoj i obrazovanje kao najsustavniji oblik socijalnog posredovanja razvoja djece sputava (ili može sputavati) njihovo kreativno ponašanje discipliniranjem, poštovanjem pravila reda, vrijednosnim korekcijskim sustavom, tj. svim oblicima „realizacije“ sadržaja i „obrade“ djece“ (Babić, 1995, str. 17 prema Perić Kraljik, str. 15). Djeca su osjetljiva na unutarnje i vanjske utjecaje što znači da oni mogu pomoći djeci u kreativnosti i mašti, ali isto im tako mogu i odmoći. Stoga je važno da se njihova kreativnost i mašta usmjeravaju na dobar način kako se djetetu ne bi naštetilo, a u tome važnu ulogu igraju roditelji i odgojitelji. No, s obzirom na to da roditelji u pravilu nisu stručni u ovom području, najveća odgovornost poticanja i razvoja dječje kreativnosti i mašte je na odgojiteljima koji moraju uvoditi različite igre i vježbe kako bi to postigli.

Odgojitelji koji su fokusirani na učenje djeteta i njegov razvoj, usmjereni su na proces učenja i razvoja djeteta, a ne toliko na rezultate tog procesa. To naposljetku znači da im je kreativna

aktivnost važnija od konačnog rezultata te aktivnosti (Dweck, 2015 prema Đuranović i sur., 2020, str. 93).

Dječja kreativnost može se potaknuti kroz sva polja rada s djecom, a neka od tih su: čitanje, matematički zadaci, upoznavanje prirode (okoliša), usmeno izražavanje i na mnoge druge načine koji se mogu provoditi kroz igre i vježbe kako bi djeci bilo zanimljivije. Čitanje i usmeno izražavanje se mogu provoditi kroz čitanje različitih priča, bajki i basni, a uz to se djecu može potaknuti da sami osmisle nastavak ili kraj priče, ili pak da uvedu drugačije ili nove likove te događaje čime se potiču na kreativno razmišljanje. Osim toga, kroz matematičke zadatke djeca mogu usvojiti osnovne matematičke pojmove. Takvim pristupom djeca uče tražiti rješenja različitih matematičkih problema što također potiče njihovu kreativnost i maštu. Upoznavanjem prirode, točnije okoliša, odgojitelji potiču djecu da istražuju i upoznaju prirodu i okolinu kojom su okruženi (Đuranović i sur., 2020, str. 93-94) što ujedno može djeci biti izvor inspiracije za kreativnost. Ovakvim učenjem kroz igru i vježbu odgojitelji mogu djecu na zanimljiv način potaknuti na razvoj kreativnosti i mašte, a osobito kroz dramski oblik igri i vježbi.

Povjerenje između djeteta i odgojitelja je ključno za razvoj djetetove kreativnosti. Odgojitelji su dužni djeci pružiti mogućnost da svoje zamisli i ideje izražavaju bez straha, a osim toga moraju ih i poticati da situaciju i predmete sagledavaju iz različitih perspektiva (Đuranović i sur., 2020, str. 94). Povjerenje je važno kod dramskih igri i vježbi jer se djeca mogu lakše opustiti u igri ako tu igru provodi odgojitelj u kojeg dijete ima povjerenja. Ako dijete ima povjerenja u odgojitelja, ono će ga više biti spremno saslušati i sagledati neke situacije ili predmete iz drugih perspektiva, a ne samo iz svoje perspektive, što je važno kroz dramske igre. Na taj će način dijete biti sklonije opuštanju kroz dramske igre i razvijanju svoje kreativnosti i mašte.

Šagud (2015) prema Lešin i sur. (2022, str. 21) navodi da djeca imaju potrebu za razumijevanjem kao i za kritičkim promišljanjem, potom za pronalaženjem rješenja i otkrivanjem različitih perspektiva. Iz tog je razloga važno u ranoj i predškolskoj dobi djetetu osigurati radost učenja i otkrivanja, a koja se zapravo najviše oslanjaju na igru i slične, djetetu zanimljive, aktivnosti. Zbog toga su dramske igre odličan oblik aktivnosti u kojem dijete mora biti kreativno i maštovito te pronalaziti rješenja i načine za postizanje zadanog zadatka u igri, a to je najučinkovitije u predškolskoj dobi djeteta.

U razvoju kreativnosti posebnu pozornost treba posvetiti ranom djetinjstvu. Navedeno životno razdoblje ima nezamjenjivu razvojnu funkciju za djetetovu osobnost i njegovu pripremu za preuzimanje aktivne uloge u stalnom mijenjanju svijeta. Stoga je djeci potrebno osigurati aktivnosti koje će poticati razvoj originalnosti, fleksibilnosti i tečnosti u pronalaženju rješenja (Hedges i sur., 2011 prema Lozančić i Tot, 2020., str. 26). To se može postići uz dramski odgoj djece.

### 3. DRAMSKI ODGOJ

Hrvatski centar za dramski odgoj (HCDO) definira dramski odgoj kao „skup metoda poučavanja i učenja koje se koriste dramskim izrazom kao čovjekovom sposobnošću kojom se on služi tijekom sazrijevanja i odrastanja. Dramski odgoj nema za svoj isključivi cilj profesionalno bavljenje dramskom umjetnošću ili tek njezino lakše razumijevanje. Dramski odgoj prije svega odgaja za život i namijenjen je svoj djeci. Pri tome se dramski izraz shvaća kao svaki oblik izražavanja u kojem su stvarni ili izmišljeni događaji predstavljeni s pomoću odigranih/odglumljenih uloga i situacija“ (Krušić, 2006., str. 23 prema Gruić i sur., 2018., str. 3). Dramski izraz podrazumijeva svaki oblik izražavanja u kojem su stvarni ili izmišljeni događaji predstavljeni pomoću odigranih uloga i situacija“ (Krušić, 2007 prema Škrbina, 2013, str. 199). Odgojitelji kao i roditelji igraju važnu ulogu u dramskom odgoju djece jer ih oni navode na različite dramske igre i vježbe s pomoću kojih se dijete razvija te one mogu odigrati veliku ulogu za budućnost djece.

Glasilu Hrvatskog centra za dramski odgoj (2000.) prema Janković i sur. (2000., str. 6-7), *dramski odgoj* definira kao “skup metoda poučavanja i učenja koje se koriste dramskim izrazom kao čovjekovom sposobnošću kojom se on služi tijekom sazrijevanja i odrastanja. *Dramski izraz* podrazumijeva svaki oblik izražavanja u kojem su stvarni ili izmišljeni događaji predstavljeni s pomoću odigranih uloga i situacija. Dramski odgoj nema za svoj isključivi cilj profesionalno bavljenje dramskom umjetnošću ili tek njezino lakše razumijevanje. Dramski odgoj prije svega odgaja za život“. Za dramski odgoj ključne su kreativnost i mašta s pomoću kojih se dijete razvija.

Dramski odgoj zapravo omogućava djetetu da pravilno izrazi sebe, ali i da pravilno prihvati druge. Ono pridonosi učenju komunikacijskih vještina, pomaže pri razvijanju kreativnosti, samopouzdanju i upoznavanju drugih. Osim toga, doživljavaju vlastite uspjehe, samopotvrđivanje i socijalne potvrde koje su ranije bile skrivene (Janković i sur., 2000 prema Škrbina, 2013, str. 199).

Dramski se odgoj provodi kroz različite dramske aktivnosti. „Iskustvo pokazuje da su za postizanje ugodnog grupnog ozračja naročito pogodne različite dramske vježbe i igre kroz koje se na zanimljiv način potiču i razvijaju fizičke i mentalne sposobnosti, te komunikacijske vještine. To su različite vježbe za poticanje i razvoj koncentracije, percepcije, memorije, pažnje, strpljenja, aktivnog slušanja i suradnje, koordinacije i sinkronizacije pokreta, govora i misli“

(Janković i sur., str. 8). Takva kreativnost koja proizlazi iz dramskih igri i vježbi može se nazvati dramskom kreativnošću.

Osnovna tri područja, točnije pravca djelovanja koji se odnose na dramski odgoj, dijele se na:

- Dramska kultura - odlazak u kazalište (doživljaj, razumijevanje/analiza i vrednovanje predstave) i usvajanje pripadajućih teorijskih znanja;
- Dramsko izražavanje - aktivno sudjelovanje u dramskim aktivnostima usmjeren prema odgojnim i obrazovnim ciljevima;
- Dramsko stvaralaštvo - aktivno sudjelovanje u dramskim aktivnostima usmjeren prema stvaralačkim i umjetničkim ciljevima (Gruić i sur., 2018., str. 3).

Aktivnim sudjelovanjem u dramskim aktivnostima usmjerenima prema odgojnim i obrazovnim ciljevima naziva se dramsko izražavanje, dok se dramsko stvaralaštvo odnosi na aktivno sudjelovanje u dramskim aktivnostima usmjerenima prema stvaralačkim i umjetničkim ciljevima. Dramsko se izražavanje zapravo koristi kao metoda učenja i razvija, uglavnom s pomoću glasa i/ili pokreta te je naglasak na dramskom procesu, a ne na dramsko ostvarenje (na primjer predstava). S druge strane, dramsko stvaralaštvo se povezuje s izvedbom i rezultatom dramske aktivnosti (Gruić i sur., 2018., str. 5). Dakle, ovaj rad ima naglasak na dramsko izražavanje kao metodu kojim se odgojitelji služe za razvoj sposobnosti i vještina djece te njihovo učenje, a to čine kroz dramske igre i vježbe.

Teorijsko-praktična polazišta koja navodi Hrvatski centar za dramski odgoj (HCDO) su sljedeća:

„1. Drama (dramski izraz, dramskost) univerzalna je antropološka značajka, urođena čovjeku i priznata ne samo kao vrhunska kulturno-civilizacijska činjenica nego i kao redovit stupanj njegova psihogenetskog razvitka u ranom djetinjstvu.

2. Drama je tako način učenja o svijetu, ona omogućuje osmišljavanje svijeta i sebe u svijetu, pridonoseći tako snažnoj izgradnji osobnosti, njezinih psiho-socijalnih sposobnosti i vještina te moralnih vrijednosti.

3. Drama je također, samostalno umjetničko izražajno područje koje se, međutim, može rabiti unutar okvira ili povezano s mnogim drugim, poglavito društvenim, školskim predmetima“ (Krušić, 1995, str. 224 prema Perić Kraljik, str. 31).

Dakle, drama igra važnu ulogu u životu svakog djeteta i ona utječe na razvoj djeteta i na njegovu budućnost. U nastavku rada pisat će se o važnosti igre za djecu te dramskoj igri kao uspješnom načinu poticanje dječje kreativnosti.

## 4. IGRA

Igra je aktivnost ili skup aktivnosti s pomoću koje se osoba zabavlja, a ujedno uči, razvija svoje vještine i sposobnosti. Igra je najčešća aktivnost djeteta, a koju Slade (1976) prema Škrbina (2013, str. 197) definira kao „način na koji dijete razmišlja, dokazuje, opušta se, radi, pamti, usuđuje se, provjerava, stvara i usvaja. Ona je, zapravo, život“.

Djeca oduvijek koriste igre kao sredstvo zabave i razvijanja kreativnosti i mašte, te vještina i sposobnosti. Vrsta igara se kroz povijest mijenjala s obzirom na situaciju u svijetu, okolinu i financijske mogućnosti. Štoviše, igra se smatra temeljnom, univerzalnom te sveprisutnom djetetovom aktivnošću koja je medij izražavanja i vježbanja djetetovih mogućnosti. Ona omogućava kretanje djeteta prema sve višim i složenijim oblicima ponašanja (Lešin i sur., 2022, str. 23). Drugim riječima, igra za dijete predstavlja njegov kompletan život i kroz tu igru ona se pripremaju za stvaran život.

„Dječje su igre svjesna stvaralačka aktivnost tijekom koje se ostvaruje komunikacija između djeteta i stvarnosti koja ga okružuje. Kroz igru se, kao temeljnu aktivnost djece u njihovim prvim godinama života, razvijaju psihofizičke osobine ličnosti i odvija proces socijalizacije. Stoga suvremene teorije odgoja pridaju golemo značenje igrama, osobito u ranoj i predškolskoj dobi“ (Peteh, 2018, str. 95). Ovim citatom prikazana je važnost igre kod djece za njihov razvoj osobina, socijalizacije te pristup životu u budućnosti.

Kako navodi Brkić (2020., str. 14-15), „S razvojnog gledišta, Petrović – Sočo (2013.) smatra da je igra za dijete ključna jer ona doprinosi njegovom kognitivnom, socijalno-emocionalnom i fizičkom razvoju. Razvijaju se različiti mentalni procesi: simbolička funkcija, zatim razmišljanje, pamćenje, mašta, govor, kreativnost i sve ostale spoznajne funkcije“. Igra pomaže djetetu u razvoju i stoga je ona bitan segment odrastanja, osobito kod predškolske i mlađe djece.

Wood i Attfield (2005) prema Lešin i sur. (2022, str. 23), opisuju igru na sljedeće načine:

- „Igra je rezultat dječje invencije i kreacije. Igrajući se čak i istih sadržaja djeca stvaraju nove konstrukcije i predstavljaju nove ideje.
- Igra je zamišljanje, ali se realizira kao realna aktivnost.
- U simboličkoj igri velik dio aktivnosti provodi se kao zamišljanje djeteta da sudjeluje u realnom svijetu. Dio ideja i aktivnosti prate iskustva iz svakidašnje realnosti, ali dijete je duboko svjesno toga da su to zamišljene radnje i uloge.

- Igra je usmjerena na akciju, proces, a ne rezultat.
- Igra je dominantna aktivnost djetinjstva. Učenje, komunikacija, kompleksan jezik, eksploracija, odnosno istraživanje – obilježavaju proces igre.
- Igru razvija dijete (igrač/igračići), a ne odrasla osoba.
- Igra mora ostati aktivnost djece, intrinzično motivirana i od djece usmjeravana aktivnost, a ne dirigiraju je odrasli.
- Igra traži potpuno angažiranje.
- Svi aspekti djetetove ličnosti aktivno su uključeni tijekom igre“.

Prema navedenim opisima igre može se zaključiti da igra predstavlja svakodnevnu aktivnost djeteta s pomoću koje se djeca razvijaju, ali istodobno su svjesna da igra nije realnost. Osim toga, važno je naglasiti da igra nije usmjerena na rezultat već na sam proces, pa stoga postoje različite vrste dječjih igara koje su navedene kroz sljedeće poglavlje.

#### 4.1. Vrste dječjih igara

Postoje različite vrste igri, a one se dijele na: spontane igre, igre oponašanja, konstruktivne igre te simulacije (Peteh, 2018, str. 95).

Spontane igre Drenški (2021., str. 1) objašnjava tako da dijete kod igre mora imati mogućnost slobodnog i spontanog odabira igre, a u suprotnom se ne može govoriti o igri. Igra više doprinosi razvoju djece što je veća njena raznolikost. Prema Sokač (2022., str. 12), glavnom karakteristikom slobodne igre smatra se sloboda izbora koja djeci predškolske dobi pogoduje za razvijanje intrinzične motivacije, razvijanju samopouzdanja, razvijanju emocionalne samokontrole, razvijanju efikasnog rješavanja problema te razvijanju kreativnosti. Nadalje, Slunjski (2008) prema Sokač (2022., str. 12) navodi da „tijekom slobodne igre djeca razvijaju svoje kognitivne, socijalne, emocionalne te ostale razvojne kompetencije jer im upravo slobodna igra omogućuje samoinicijativno djelovanje pa ona mogu vlastitu aktivnost isplanirati, organizirati i restrukturirati. Zadatak odgojitelja profesionalaca je poticati i zagovarati slobodnu i spontanu igru, te omogućiti svakodnevnu slobodnu i spontanu igru. Slobodna igra djeci daje mogućnost vođenja, odlučivanja, preuzimanje kontrole i određenog rizika. Djeca mogu odlučiti u kojem smjeru će se razvijati igra, biti ju slobodni prekinuti ili naprotiv igrati dok god to žele“. Prema navedenome može se zaključiti da je spontana igra jedna od najvažnijih vrsti igranja.



Igre oponašanja mogu se provoditi na razne načine. Najčešći oblik oponašanja djece je oponašanje ljudi iz svoje okoline. Djeca ponajprije oponašaju svoje roditelje te od njih usvajaju načine razmišljanja, pokreta, govora i komunikacije te ostala ponašanja. Potom oponašaju drugu djecu iz svoje okoline ili pak odgojitelje u predškolskim ustanovama. Plemčić (1982) prema Skorin (2022., str. 22) kao još jedan od najčešćih izvora oponašanja navodi animirane filmove. Osim što utječe općenito na ponašanje, crtani i animirani filmovi kod djece predškolske dobi igraju veliku ulogu i na njihovu komunikaciju. Djeca su u toj dobi sklona oponašanju razgovora, zvukova i glasanja likova iz crtanih ili animiranih filmova. Ona tako usvajaju nove navike te razvijaju komunikacijske vještine. Igre oponašanja čak mogu biti i opasne jer djeca mogu u okolini ili putem televizijskih i internetskih kanala vidjeti nešto opasno te to ići napraviti nesvjesna da je to opasno.

Konstruktivne igre obuhvaćaju one aktivnosti kroz koje dijete oblikuje materijal, raspoređuje, gradi ili rastavlja određene stvari s ciljem postizanja određenog cilja. Cilj, točnije rezultat ovakvih igri mora imati estetski ili metaforički učinak (Mahmutović, 2013., str. 23). One mogu biti u matematičkom obliku, kroz čitanje i jezično izražavanje te kroz kreativnost (S. M., 2021).

Kada je u pitanju igra simulacija, isprva se može definirati sama simulacija: „Simulacija u svakodnevnom životu označava glumljenje ili pretvaranje. Mnogo je razloga da se u znanosti i u učenju primjenjuje simulacija umjesto realnih događaja“ (Matijević i Topolovčan, 2017., str. 113 prema Dončić, 2018., str. 3). Dakle, igre simulacija uključuju pripremu okoline i ostalog potrebnog materijala za pretvaranje i glumljenje određenog događaja u određenom prostoru (na primjer igra Zračna luka u kojoj se simulira avionska pista i avion).

S druge strane, cjelokupnu igrovnu raznolikost djetinjstva Duran (1995, str. 14) razvrstava u tri osnovne kategorije:

1. funkcionalna igra
2. igra s pravilima
3. simbolička igra.

Funkcionalna igra obuhvaća igre koje se pojavljuju u ranom djetinjstvu, a odnose se na razvijanje motoričkog, osjetilnog i perceptivnog razvoja djece. Igre s pravilima obuhvaćaju sljedeće igre: narodne igre, pokretne igre i didaktičke igre (Duran, 1995., str 14). Simbolička se igra se može definirati kao vodeća aktivnost djeteta rane i predškolske dobi, a koja potiče i podržava djetetovo aktivno građenje znanja (Broadhead, 2006.; Casper i Theilheimer, 2010.,

FrombergPronin, 2002., prema FrombergPronin i Bergen, 2006.; Perry i Docket, 1998. prema Brkić, 2020., str. 14).

Od navedenih igara, za potrebe pisanja ovog rada naglasak je na simboličkoj igri jer se u literaturi definira kao vodeća aktivnost djeteta rane i predškolske dobi, a koja potiče i podržava djetetovo aktivno građenje znanja (Broadhead, 2006.; Casper i Theilheimer, 2010., FrombergPronin, 2002., prema FrombergPronin i Bergen, 2006.; Perry i Docket, 1998. prema Brkić, 2020., str. 14). U nastavku rada simbolička je igra detaljnije opisana.

#### 4.1.1. Simbolička igra

Igra koja zahtijeva upotrebu simbola kao zamjenu za neku stvar ili osobu naziva se simboličkom igrom. Kroz simboličku igru, dijete zamjenjuje realne predmete sa simbolima. Kao na primjer, kutije se koriste kao zamjena za stvarne automobile, a klip kukuruza koristi se kao zamjena za lutku i slično. Na ovaj način dijete uči i to samostalno kako da neke realne predmete i/ili aktivnosti zamijeni simbolima (igračkama i aktivnostima). Osim toga, važno je da djeca imaju slobodnu igru kroz koju mogu primjenjivati te simbole kao zamjene, a igra može biti grupirana ili individualna (Brkić, 2020., str. 13). Simbolička igra iziskuje od djeteta da bude kreativno i maštovito upravo zbog toga što određene predmete moraju zamišljati drugačijima nego što jesu (na primjer, u igri glumljenja glazbenika, štap moraju zamisliti kao mikrofon). Još jedan od primjera ove igre je kada dijete uzme štap kao simbol mača i glumi viteza. Drugi primjer može biti kada dijete peče kolače od blata, a list koristi kao simbol kalupa za pečenje kolača i tanjure. Djeca se zapravo često igraju kroz simboličku igru, a ona im pomaže u razvijanju kreativnosti i mašte i zbog toga ju je potrebno svakodnevno prakticirati u predškolskim ustanovama.

Duran (2001) simboličku igru definira kao prirodni simbolički sustav, a u tom sustavu postoji kombinacija različitih simboličkih gesti, objekata i govora, a isto tako i simboličkih osoba (uloga). „Simbolička igra utječe na opći psihološki razvoj. Ona odgovara predoperacionalnom mišljenju. Igre s pravilima dijete zatječe u već gotovom obliku i ovladavanja njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih. Igra bi se više primjenjivala u odgojno – obrazovnom procesu kada bi ljudi bili svjesni važnosti igre“ (Dončić, 2018., str. 10)

Prema Brkić (2020., str. 14-15), „Dijete u sadržaju simboličke igre odražava različite društvene situacije kao što su obiteljski odnosi, kupovina, radni ljudi itd. na kreativan način, što doprinosi usvajanju rodni uloga, učenju pravila, socijalizaciji, ovladavanje kulturom kojoj pripada dijete i stvaranje dječje kulture, razumijevanje i usvajanje nekih viših emocija, prevladavanje

egocentrizma, udaljavanje od sadašnje situacije itd“. Simbolička je igra važna za razvijanje djeteta i, osim što pomaže kod razvijanja dječje kreativnosti i mašte, s pomoću nje se dijete ujedno prilagođava svijetu u kojem živi.

Zbog navedenih preuzimanja različitih uloga kod simboličke igre od strane djeteta, simbolička igra je temelj dramskih igra jer djeca kroz dramske igre preuzimaju različite uloge te koriste različite predmete i zamišljene situacije.

Simbolička igra smatra se temeljem dramsko-pedagoškoga rada, a u nastavku poglavlja definirana je dramska igra.

#### 4.2. Dramska igra

Dramska je igra osnovni način na koji se provodi dramski odgoj djeteta i on pruža velike mogućnosti oslobađanja stvaralačkih, kreativnih i maštovitih potencijala djeteta. Dramske igre i vježbe namijenjene su svim dobnim skupinama djece u predškolskim ustanovama. One im osiguravaju slobodu vlastitog izražavanja, osposobljava ih za stvarni svijet i potiče izražavanje tih doživljaja s naglaskom na humanizaciju međusobnih odnosa (Eržić, 2016, str. 343).

Dramske igre su neizostavni dio dramskog rada s djecom. Kroz te igre se djeca opuštaju, koncentriraju, stječu sposobnosti i vještine koje su potrebne i za dramski rad. One pomažu voditelju jer tako unapređuju kvalitetu dramskog rada s djecom. Dramske igre se mogu upotrebljavati na više načina. Mogu se upotrebljavati kao samostalne igre ne vezano obrađuje li se neki dramski rad ili ne, mogu se koristiti kao uvodna igra početkom dramskog sata ili kao ključni dio dramskog sata.

Dramske su igre korisne za dijete jer se koriste kao neovisne igre ili u kontekstu dramskog rada, a u oba slučaja djeca uz pomoć njih razvijaju svoju kreativnost i maštu.

Dramske se aktivnosti u predškolskim ustanovama mogu provoditi kao dramske igre ili kao dramske vježbe. Pri tome, dramske igre služe za razvijanje vještina i sposobnosti koje su potrebne u dramskome radu i šire (koncentracija, pamćenje, opažanje i slično). S druge strane, dramske vježbe služe ciljano za razvijanje određenih vještina i sposobnosti koje su potrebne za dramsko izražavanje (na primjer prihvaćanje zamišljenog kao stvarnog i slično). Dakle, glavna razlika između dramskih igri i dramskih vježbi je u tome što dramske igre služe općenitom razvoju djeteta, dok dramske vježbe služe razvoju točno određenih vještina.

„Dramske igre su one aktivnosti koje se odvijaju prema jasnim pravilima koja sudionici moraju prihvatiti i koja najčešće imaju jasno istaknut cilj koji svaki sudionik treba postići. Dramske vježbe su one aktivnosti u kojima je sudionicima postavljen određeni zadatak, ali u kojima nema natjecanja, već se zadatak ostvaruje u okvirima njihovih individualnih ili grupnih mogućnosti“ (Škrbina, 2013, str. 200). Dakle, razlika između dramskih igri i dramskih vježbi je u tome da dramske igre imaju točno određeni cilj i natjecateljski je usmjeren, dok dramske vježbe postavljaju samo određeni zadatak bez natjecanja.

Dramske se igre smatraju kreativnim igrama koje su organizirane prema principu: zamisli, doživi, izrazi. Takve igre obuhvaćaju dramaturgiju priča i pjesama, kreiranje novih priča, igra s pomoću realnih i izmišljenih predmeta, pantomimske vježbe i improvizacije na raznolike teme (Ladika, 1970 prema Škrbina, 2013, str. 200).

Dramskom se igrom razvija emocionalna inteligencija tako da ona omogućava djeci da se izražavaju i da istražuju svoje emocije što dovodi do emocionalnog rasterećenja jer kroz igru djeca izbacuju neka svoja negativna stanja iz sebe. Osim toga, tim putem se razvija i emocionalno pamćenje (Perić Kraljik, str. 23).

Pojmovi kojima se dramske igre još nazivaju su igre uloga, dramaturgije, dramske igre i slično (Peteh, 2018, str. 227). „Dramske igre su organizirane igre u kojima se igrači prenose u neke određene situacije, određena lica, pojave ili stvari, s pomoću riječi, pokreta, kretanja ili zvukova“ (Ladika i sur., 1983, str. 5 prema Peteh, 2018, str. 227). Djeca zapravo svakodnevno kroz igru traže dramaturgiju i oni su u svojoj igri najčešće glumci i nositelji govora, pjevanja, plesanja. Tim putem dramaturgija pomaže djeci kroz razne oblike razviti izražavanje čime pridonosi stvaralaštvu djece, a osim toga, djeca tim putem zadovoljavaju svoju potrebu za društvom druge djece, ali i mogu tim putem pokazati indirektno svoje probleme (Peteh, 2018, str. 227). Zbog toga je važno pratiti djecu kroz takve igre jer odgojitelj tako može uvidjeti ako dijete ima neki problem koji je potrebno riješiti. U nastavku rada govorit će se o obilježjima tih dramskih igara za djecu u predškolskim ustanovama.

#### 4.2.1. Obilježja dramske igre za djecu predškolske dobi

Dramske igre za djecu predškolske dobi imaju sastavnice funkcionalne igre, sastavnice simboličke igre te sastavnice igre s pravilima (jednostavna, nenatjecateljska pravila) (Perić Kraljik, str. 54).

Obilježja dramskih igri za djecu predškolske dobi su sljedeća:

- „dramska igra dječje ponašanje u igri aktivira na nov i neobičan način,
- usmjerenost na stvaralačku igru, a ne na rezultat igre,
- dječja unutrašnja i vanjska motivacija (važna je i odgojiteljeva i dječja inicijativa),
- pozitivna emocionalna angažiranost djece,
- dramsko jednostavno planiranje igre; radnja, likovi i njihovi ritmički odnosi, mjesto i vrijeme radnje (ako u dramskoj igri razvijemo samo jednu navedenu dramsku sastavnicu, možemo tvrditi da to jest dramska igra za djecu predškolske dobi)“ (Perić Kraljik, str. 54).

Navedena obilježja prikazuju koliko su zapravo dramske igre i vježbe važne za razvijanje dječje kreativnosti i mašte jer ih usmjeravaju, motiviraju, potiču i naglasak je na stvaranju, a ne na rezultatu igre. Kroz dramske igre ne postoji netočan odgovor ili rješenje igre, a to djecu navodi da budu drugačija i originalna jer se od njih traži da daju kreativne i različite odgovore.

## 5. DRAMSKI ODGOJ U PREDŠKOLSKOM ODGOJU

Ustanove koje služe za čuvanje i odgoj djece prije početka školovanja nazivaju se predškolske ustanove. One pružaju mnogobrojne prednosti za odgoj i postavljanje temelja za školu djece, a glavni sudionici predškolskih ustanova, osim ravnatelja i ostalih zaposlenika, su upravo djeca i odgojitelji.

Za sve to potreban je prostor i glavni sudionici – predškolske ustanove te djeca i odgojitelji u predškolskim ustanovama.

Kako bi se moglo govoriti o važnosti dramskog odgoja, odnosno dramskih igara i vježbi u predškolskim ustanovama na razvoj dječje kreativnosti i mašte, u nastavku rada govori se o nacionalnom kurikulumu, odgojiteljima i djeci u predškolskim ustanovama te o tome kakvo mjesto dramski odgoj, igra i vježbe imaju u spomenutome.

### 5.1. Nacionalni kurikulum

Prema Sokač (2022., str. 12), najvažniji nacionalni dokument za rani predškolski odgoj i obrazovanje naziva se Nacionalni kurikulum te on govori o važnosti djetinjstva i dječjih igri za njihov cjelokupni razvoj.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2014) prema Sokač (2022., str. 12), vodi se suvremenim znanstvenim spoznajama i teorijama iz kojih su nastale studije Nove paradigme djetinjstva (2007). i govore nam o suvremenom shvaćanju djeteta i djetinjstva.

Kako navode studije Nove paradigme djetinjstva (2007) prema Sokač (2022., str. 12), temeljne postavke studije sastoje se od sljedećeg:

- „Dijete je osobnost već od rođenja i treba ga ozbiljno shvaćati i poštovati.
- Dijete nije objekt u odgojnom procesu, već je socijalni subjekt koji participira, konstruira i, u velikoj mjeri, određuje svoj vlastiti život i razvoj.
- Djetinjstvo nije samo pripremna faza za budući život, već je životno razdoblje koje ima svoje vrijednosti i svoju kulturu.
- Djetinjstvo je proces socijalne konstrukcije, koji djeca i odrasli zajednički izgrađuju“.

Navedenim postavkama jasno je da je svako dijete različito i da treba poštivati i poticati te različitosti. Djetinjstvo je zapravo životno razdoblje u kojem djeca s odraslima izgrađuju svoje vrijednosti.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2014) ima za cilj postići cjeloviti razvoj djeteta, ali isto tako i čuvati i razvijati duhovne, materijalne, nacionalne i prirodne baštine. Temeljne vrijednosti na kojima kurikulum počiva su: znanje, identitet, humanizam i tolerancija, odgovornost, autonomija i kreativnost.

Pored navedenih, kreativnost je jedna od temeljnih vrijednosti na kojima počiva kurikulum, a koja podrazumijeva osposobljavanje djeteta za prepoznavanje i iniciranje kreativnih aktivnosti te pronalaženja originalnoga pristupa rješavanju različitih problema“ (Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, 2014). Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje usmjeren je djetetu, ali za postizanje tih vrijednosti i ciljeva važnu ulogu ima odgojitelj.

## 5.2. Odgojitelji u predškolskim ustanovama

U predškolskoj ustanovi suradnički odnos obilježava osjećaj važnosti i povjerenja između svih njezinih članova međusobno – djece, odgojitelja i ostalih odraslih osoba. Time se omogućuje i kvalitetan odnos između odgojitelja i djece koji zapravo igraju glavnu ulogu za razvoj djece, a osobito za poticanje njihove mašte i kreativnosti.

„Materijalno i socijalno okruženje potiče dijete na istraživanje i raznovrsno izražavanje iskustva. U interakciji s odraslima gradi autonomiju kao jedno od temeljnih obilježja nužnih za samostalno i zrelo funkcioniranje. Tu će u velikoj mjeri doći do izražaja implicitna pedagogija odgojitelja koja je ishodište njegovih shvaćanja o djetetu. Stavljajući dijete u različite situacije u kojima se njeguje inicijativa, vještine samostalnog rješavanja problema i proaktivnog djelovanja razvija se samopoštovanje i samopouzdanje. U svemu navedenom važna je podjela odgovornosti za odluke između odraslih i djece sukladno njihovim ulogama, iskustvu i razvojnim mogućnostima“ (Lešin i sur., 2022, str. 14). Navedeno se može prikazati kroz sljedeću Sliku 2.:



Slika 2. Sastavnice suvremene teorije odgoja

Izvor: Lešin i sur., 2022, str. 15

Kao što prikazuje Slika 2., svaki odgojitelj brzo stvori svoju vlastitu sliku djeteta, a njegova implicitna pedagogija ovisi o mnogo različitih čimbenika – vlastiti odgoj u obitelji i odgojnim te obrazovnim institucijama, uvjerenja, stavovi, te vrijednosti i norme. Ono je ključno za njegovu sposobnost pravilnog interpretiranja djetetovih potreba te na temelju toga mora stvoriti stimulativno i izazovno materijalno i socijalno okruženje. Na taj se način stvaraju recipročni komunikacijski odnosi između odgojitelja i djeteta, čime dolaze do igri i njima srodnih aktivnosti.

Odgojitelj zapravo svojom teorijom odgoja ili svojom implicitnom pedagogijom razvija kreativnost kod djece tako da iskorištava njihovu spontanost i sklonost stvaranjem uvjeta korištenja kreativnih potencijala djece (Lešin i sur., 2022, str. 21). Djeca u predškolskim ustanovama su zapravo centar same ustanove, a u nastavku rada govori se upravo o njima.

### 5.3. Djeca u predškolskim ustanovama

Djeca u predškolskoj dobi su najosjetljivija i najranjivija na vanjske utjecaje, što ujedno čini zlatni trenutak djeteta koji se više ne ponavlja tijekom dječjeg razvoja (Hariawan i sur., 2019 prema Đuranović i sur., 2020, str. 92). Razlog tome je to što to doba utječe kasnije na kvalitetu života pojedinaca te na napredak društva u cjelini (Garcia i sur., 2016 prema Đuranović i sur., 2020, str. 92). Već u tom razdoblju djeca mogu stvoriti neke interese, a također se može vidjeti imaju li određenih predispozicija i talenata za određeno područje.

U današnje doba kada su većinom oba roditelja zaposlena, veliki broj djece dio je predškolskih ustanova. Djeca koja se nalaze u predškolskim ustanovama, veći dio svog vremena i provode u



tim ustanovama. S obzirom na to da su takva djeca više u predškolskoj ustanovi nego doma sa svojim roditeljima, važno je da takva ustanova pruži djeci, osim njihovih osnovnih potreba, i aktivnosti koje potiču njihovu kreativnost i maštu. Upravo je kreativnost i mašta ono čime se djeca razvijaju i usmjeravaju na određena ponašanja, želje i ciljeve u životu.

Postoji više pristupa odgoju djece, a dijeli se na tradicionalni pristup i na suvremeni pristup. „Nasuprot tradicionalnom pristupu odgoju i obrazovanju, u kojem dominira slika djeteta kao recipijenta odgojiteljeve mudrosti i znanja, suvremeni pristup polazi od djeteta kao cjelovitog i kompleksnog bića koje je neupitna vrijednost. Kompetentno je i „odgojivo“, aktivno i znatiželjno te teži samostalnosti i samoodređenju. Dijete pokazuje iznimnu otvorenost i znatiželju za sve što ga okružuje“ (Lešin i sur., 2022, str. 14).



Slika 1. Suvremeno shvaćanje djeteta

Izvor: Lešin i sur., 2022, str. 14

Slika 1. prikazuje kako se suvremeno shvaća dijete – kao kreativno, cjelovito, jedinstveno, aktivno, kompetentno i kao konstruktor vlastitog znanja. Prema tome, danas se djeca sve više potiču da sama razmišljaju i stvaraju razne vlastite ideje te da ih odgojitelji prihvaćaju.

Za djecu i predškolsku ustanovu može se reći da su u međusobnoj interakciji. Točnije, predškolska ustanova ima utjecaj na dijete, pruža mu pomoć u rastu i razvoju, proširuje njegova znanja i sposobnosti, dok dijete djeluje na predškolsku ustanovu svojim ponašanjem, djelovanjem i stvaralaštvom te sudjeluje s odraslima koji su dio te predškolske ustanove u izgradnji njezine kulture (Đuranović i sur., 2020, str. 92). Thacker (2001) prema Đuranoviću i sur. (2020, str. 92) objašnjava kulturu kao sklop temeljnih pretpostavki, a koje ujedno stvaraju određenu grupu kroz razvijanje vanjskog djelovanja organizacije te učenjem zajedničkog rada sukladno postavljenim ciljevima. Eagleton (2002) prema Đuranović i sur. (2020, str. 92) kaže da „Sudjelovanjem i uključivanjem u raznolike programe, kulturne aktivnosti, u svojem procesu samoostvarenja pojedinac (dijete) postaje sam stvaratelj kulture, odnosno stvaratelj društvenoga i osobnoga identiteta, biva graditeljem kulture“. Dakle, predškolska ustanova ne utječe samo na dijete, njegov razvoj te razvoj njegove kreativnosti i mašte, nego i to dijete svojom osobnošću, kreativnošću i maštom utječe na djelovanje, razvoj i ciljeve same predškolske ustanove koja ima suvremeni pristup prema odgoju i razvoju djece.

„Suvremeni pristup razvoju dječje kreativnosti može se razmatrati u okviru koncepcije mentalnoga sklopa, koji može biti razvojni (*growthmindset*) ili statični mentalni sklop (*fixedmindset*)“ (Dweck, 2007 prema Đuranović i sur., 2020, str. 92). Dakle, kod razvojnog mentalnog sklopa potiče se kod djece kreativnost i mašta te aktivnosti unatoč njihovim urođenim talentima, dok se kod statičnog mentalnog sklopa njeguju kreativnost, mašta i djelovanje sukladno njihovom urođenom talentu. Dweck (2007) prema Đuranović i sur. (2020, str. 92) navodi da se razvojni mentalni sklop pokazao boljim kod stvaranja kreativnosti djeteta jer će ono svojim suočavanjem s izazovima i nedostacima ispravljati iste te naporno raditi kako bi postiglo željeni cilj, dok će dijete koje smatra da je njegova kreativnost određena u naprijed biti opuštenije i manje se truditi za postizanje željenog cilja.

Pretpostavke za cjeloživotno učenje i obrazovanje stvaraju se već tijekom ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja koje je zapravo pod utjecajem različitih aktivnosti i kreativnih procesa. Nužno je da se djeca obrazuju od najranijeg doba jer je to razdoblje samomotivirajućeg učenja koje se odvija brzo i s lakoćom (Fullan, 2005 prema Lešin i sur., 2022, str. 18).

Igra s djecom u predškolskim ustanovama može se provoditi koristeći jednu od tri vrsti igara koje su spomenute ranije u poglavlju, a to su: funkcionalna igra, igra s pravilima i simbolička igra. Svaka od tih igara ima svoju funkciju, a za dramske igre najvažnija je simbolička igra jer ona najviše potiče dječju kreativnost i maštu zbog zamišljanja koje traži.

Kroz sljedeće poglavlje nabrojane su samo neke od dramskih igara u predškolskim ustanovama, a to su sljedeće: dramske aktivnosti u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo, dramske aktivnosti za razvoj povjerenja, dramske aktivnosti za razvoj memoriranja, dramske aktivnosti vođene pantomimama te dramske aktivnosti za razvoj mašte. Svaka od tih igara ima svoju ulogu za odgoj djece i poticanje njihove kreativnosti i mašte, a ono je opisano u sljedećem poglavlju.

## 6. RAZVIJANJE DJEČJE KREATIVNOSTI I MAŠTE POMOĆU DRAMSKIH IGARA I VJEŽBI

Odličan način razvijanja dječje kreativnosti i mašte upravo su dramske igre i vježbe. Djeca najbolje uče i razvijaju se kroz igru, a osobito dramsku, jer je to njima najzanimljivija aktivnost. Zbog zanimljivosti igara, djeca se opuste i prepuste igri, a ta opuštenost im omogućuje poticanje i razvijanje kreativnosti i mašte.

Djeca se ne potiču samo da misle kreativno nego i da usvajaju kreativne načine odnošenja prema drugima – postavljajući pitanja i oblikovanjem aktivnosti koje pomažu pri razvoju kreativnog mišljenja, ali i određenih osobina ličnosti koje su važne za ostvarivanje kreativnih zamisli (Cvetković Lay i Pečjak, 2004, str. 13). Dramske igre i vježbe potiču kod djece općeniti razvoj, a osobito razvoj kreativnosti i mašte. Zbog toga važnu ulogu u dramskim igrama i vježbama imaju odgojitelji u predškolskim ustanovama.

Odgojitelji kroz ove vježbe djecu uče sljedećem:

- „usmjerava da se suzdrže od prosudbi sve dok ne smisle sve čega se mogu dosjetiti;
- Podsjeća da nema „pravih“ i „krivih“ rješenja i odgovora;
- Potiče ih tako da njihova mašta „dobije krila“ pa ideje dolaze same od sebe;
- Nagrađuje neobične i drukčije ideje;
- Postupno vodi do originalnih ideja, ohrabrujući ih da se usude otići korak dalje od svakodnevnih, očekivanih, uobičajenih ideja i rješenja“ (Cvetković Lay i Pečjak, 2004, str. 13).

Dramske igre i vježbe odličan su način razvijanja dječje kreativnosti i mašte jer ova igra zahtijeva međusobnu komunikaciju i druženje, međusobno povjerenje, kretanje. Te su igre dinamične, a opet dovoljno različite pa zbog toga zahtijevaju različite, drugačije situacije i zadatke, a tom različitosti kreativnost i mašta se odlično razvijaju. Djeci kroz dramske aktivnosti nije monotono, tako upoznaju sebe, svoje mogućnosti i vještine, a opet se osjećaju ugodno jer kod ovih aktivnosti ne postoji pritisak na djecu hoće li na ispravan način nešto učiniti, s obzirom na to da ispravan ili neispravan način ne postoje. Cilj dramskih aktivnosti je upravo u različitosti i dobivanju različitih rezultata i ponašanja, čime se djeci pruža sloboda u razmišljanju i izražavanju. Zbog takve važnosti dramskih aktivnosti za razvijanje kreativnosti i mašte, u nastavku rada govorit će se o dramskim aktivnostima u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo, o dramskim aktivnostima za razvoj povjerenja, o dramskim aktivnostima za razvoj

memoriranja, o dramskim aktivnostima vođenima pantomimama i o dramskim aktivnostima za razvoj mašte.

Upravo ove dramske aktivnosti odabrane su za pisanje i istraživanje ovog rada jer kreativnost i mašta zahtijeva korištenje tijela za izvođenje kreativnih aktivnosti, potrebno je povjerenje kako bi dijete bilo opušteno, a time i kreativno, važno je memoriranje jer se time razvija pamćenje koje pomaže kod kreativnosti i maštanja, također su potrebne pantomime radi oponašanja koje kreativnost zahtijeva i potiče, a dramske aktivnosti za razvoj mašte su važne jer su kreativnost i mašta međusobno povezane.

### 6.1. Dramske aktivnosti u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo

Postoje razne vrste dramskih aktivnosti, a jedna od njih je igra i vježba u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo. Dakle, u tim igrama i vježbama je ključno da se tijelo koristi kao glavni oblik komunikacije i prikazivanja onoga što je zadano. U nastavku opisuje se nekoliko takvih igri i vježbi: *Sjeti se mog pokreta*, *Pokret zadan zvukom* i *Hodaj, stani, skoči, pljesni!*

#### *Sjeti se mog pokreta*

**Opis igre:** Igrači stoje u krugu. Svaki od igrača smišlja i pokazuje neki pokret, kao na primjer – dodirne rukama suprotna ramena, ispruži ruku iznad glave, zamahne rukom ispred sebe i slično. Pokreti se mogu izvoditi po redu u krugu ili naizmjenično. Voditelj svakom pokretu dodjeljuje redni broj. U isto vrijeme pokret ponavlja cijela grupa i tako ga pamti te se pokreti ponavljaju istim redoslijedom. Nakon ponavljanja i pamćenja pokreta, voditelj naizmjenično izgovara brojeve koje igrači moraju pokazati, a potom se igra nastavlja bez da voditelj govori redne brojeve, istim redoslijedom koji je određen (Lekić i sur., 2007., str. 28).

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Od djece se očekuje da na početku rade slične pokrete, no kod ponavljanja igre da se opuste i izvode kreativnije pokrete. Očekuje se da početkom igre pokrete znaju prema rednim brojevima, no kako igra postaje sve kompliciranija i redni brojevi bolje izmiješani, djeca će vjerojatno početi zaboravljati pokrete, ali u tom slučaju bi biti kreativni i izveli neki drugi ili slični pokret.

**Uloga voditelja:** Voditelj potiče djecu da budu što kreativnija i različitija kod osmišljanja pokreta. Potom voditelj postavlja brojeve po redu kako bi se djeca malo opustila i motivirala za nastavak igre. Nakon toga, voditelj bira različite brojeve kako bi igra bila kompliciranija. Kada

djeca zaborave koji je pokret pod određenim brojem, voditelj ih navodi da budu kreativni i pokušaju barem otprilike napraviti traženi pokret.

### ***Pokret zadan zvukom***

**Opis igre:** Prema Lekić i sur. (2007., str. 28) u ovoj igri igrači stoje slobodno raspoređeni u prostoru ili sjede na stolcima. Voditelj stvara zvukove na različite načine (pljeskanjem dlanovima, zvečkama, drvenim štapićima i sličnim). Tako voditelj zadaje ritmove koje igrači moraju pratiti hodom i/ili pokretima. Kroz igru voditelj zadaje sve brže i različitije ritmove na koje igrači moraju sve brže reagirati pokretima i pratiti ritam.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Ovom vježbom potiče se dječja kreativnost i mašta na individualnoj razini jer niti jedan pokret nije pogrešan pa djeca imaju slobodu izražavanja svojih pokreta. Djeca će vjerojatno imati relativno različite pokrete, a u slučaju sličnosti, djeca se navode da budu kreativnija i različita.

**Uloga voditelja:** Voditelj potiče djecu da budu kreativna i svoja, točnije, potiče ih da ne kopiraju jedni druge već da osmisle svoje pokrete koji im se sviđaju. Voditelj je posebno hvalio djecu koja su bila najkreativnija, čime se postiglo da se i druga djeca motiviraju da i ona budu najkreativnija.

### ***Hodaj, stani, skoči, pljesni!***

**Opis igre:** Igrači hodaju prostorom i kada voditelj kaže „Stani!“ igrači moraju zastati na mjestu nepomično. Kada voditelj kaže „Hodaj!“, igrači se ponovo kreću do sljedećih uputa. Nakon nekoliko takvih ponavljanja, voditelj uvodi drugačije zadatke – „Skoči!“ i „Pljesni!“. Kada se uigraju, značenja uputa se zamjenjuju – „Hodaj!“ znači „Stani!“, „Stani!“ znači „Hodaj!“, „Skoči!“ znači „Pljesni!“, a „Pljesni!“ znači „Skoči!“ (Lekić i sur., 2007., str. 26).

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Kada igra počne biti kompliciranija, djeca će vjerojatno biti zbunjena, no tijekom igre će se opustiti i svako dijete na neki svoj kreativan način zapamtiti što mora napraviti, na primjer, kada bi odgojitelj rekao „Stani!“, a ono bi značilo „Hodaj!“, djeca bi se pravila kao da su neposlušna i tako bi nastavila hodati.

**Uloga voditelja:** Odgojitelj potiče djecu da na kreativan način zapamte značenje riječi kada ono ima suprotno značenje od izrečenog.

## 6.2. Dramske aktivnosti za razvoj povjerenja

Prilikom izvođenja dramskih igara i vježbi, povjerenje je ključno za njeno izvođenje zbog toga što djeci treba opuštenost tijekom dramskih igara i vježbi kako bi mogla razvijati svoju kreativnost i maštu. Ako nema povjerenja između odgojitelja i djeteta, ali i djeteta s drugom djecom s kojom se igra i vježba provode, dijete ne može izvesti dramsku igru ili vježbi na pravilan način čime ujedno ograniči razvoj svoje kreativnosti i mašte. Zbog toga je važno s djecom provoditi dramske igre za razvoj povjerenja, a neke od provedenih su sljedeće:

### *Auto i vozač*

**Opis igre:** Djeca su u parovima pri čemu je jedan auto, a drugi vozač. Auto može imati zatvorene oči. Vozač pažljivo vozi auto izbjegavajući sudare. Zatim se zamjenjuju uloge. Ovu igru je dobro izvoditi u manjoj skupini djece jer su djeca onda pažljivija jedna prema drugima čime stvaraju međusobno povjerenje i ujedno više vjeruju jedni drugima.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Djeca na kreativan način pronalaze razne načine kako da se međusobno ne sudare, poput naglog kočenja, različitih okreta i promjena smjerova.

**Uloga voditelja:** Voditelj ove dramske igre mora djecu navoditi da budu pažljiva, ali i kreativna te da si međusobno vjeruju i daju razlog za vjerovanje, osobito onome s kime su u paru. Moraju biti kreativna kako bi to povjerenje stvorili i zadržali, na što ih voditelj treba podsjećati prema potrebi. Između ostaloga, voditelj daje znak za početak, izmjenu i kraj igre.

### *Kipovi*

**Opis igre:** „Igrači se dijele u parove. Jedan je igrač kipar, a drugi glina. Kipar ima zadatak od gline (tijela suigrača) oblikovati kip. Voditelj zadaje temu (putovanje), lik (istraživač), osjećaj (uzbuđenje) i tome slično. Nakon oblikovanja kipova, ostvaraju se razgledavaju. Nakon toga, igrači koji su preuzeli ulogu kipara postaju glina, a oni koji su bili glina, postaju kipari“ (Čubrilo i sur., 2017., str. 43). Dijete koje je kipar očekuje da će ga njegova glina poslušati inače neće biti uspješno u igri. Međusobno slušanje i uvažavanje stvara povjerenje između djece.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Djeca na početku igre imaju lagane zahtjeve od „kipara“, no tijekom igre djeca se sve više opuštaju i postaju sve kreativnije što dovodi do težih zahtjeva kipara (na primjer, kipar traži od gline da sjedne, dodirne desnom rukom lijevu nogu, a lijevu ruku da drži uspravno u zraku). Očekivani kreativni odgovor djece je da s pomoću „gline“

izrade neki predmet, npr. slikovnica (kipar glini raširi ruke i one predstavljaju stranice koje se mogu listati)

**Uloga voditelja:** Igru započinje i završava voditelj. Djeci koja se teže opuštaju voditelj mora pomoći na početku igre time da mu da ideju što da kipar traži od gline i kako da glina napravi traženo. Također voditelj mora navoditi kipare da budu realni kod svojih zahtjeva, ali i da budu drugačiji jedni od drugih te da koriste svoju maštu pri tome.

Kako navode Čubrilo i sur., 2017., str. 43), kada djeca usavrše ovu igru, igra se može unaprijediti u igru u kojoj više nisu potrebni parovi nego svaki igrač oblikuje kip vlastitim tijelom na uputu voditelja. Ovisno o tome što se želi postići s ovom igrom, ona se može prilagoditi tom cilju: izražavanje emocija, prikazivanje pojma ili ponašanja, prikazivanje moralnih i karakternih osobina i slično. Upravo se zbog toga ova igra smatra jednom od najvažnijih dramskih igara za razvijanje dječje kreativnosti i mašte.

### ***Zračna luka/Aerodrom***

**Opis igre:** Dio prostora je označen kao pista na aerodromu na kojoj su prepreke. Jedno je dijete avion koji mora sletjeti i ima zavezane ili zatvorene oči. Drugo dijete je kontrolni toranj i verbalno vodi avion kroz nesigurnu pistu. Zatim zamijene uloge. Osim izgrađivanja povjerenja, ova igra potencira preciznost verbalnog izražavanja i snalaženja u prostoru. Djeca moraju imati međusobno povjerenje da će se dobro navoditi.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Nekoje se djeci teže verbalno izražavati pa postavljaju manje kreativne načine za prolazak aviona kroz prepreke i treba im više vremena da budu kreativnija. Djeca koja se lakše verbalno izražavaju ujedno su opuštenija i kreativnija pa zadaju teže zahtjeve za slijetanje aviona. Očekivani kreativni odgovor djece jest da djeca na individualan način nađu uspješnu komunikaciju i povjerenje svog suigrača kako bi uspješno „sletjeli“ avion.

**Uloga voditelja:** Voditelj započinje i završava igru, a isto tako i navodi djecu na kreativnost i na povjerenje, osobito onu djecu koja se teže opuštaju u igri. Voditelj navodi kada igrači mijenjaju uloge.

U skupinama mlađe djece, moglo bi se izdvojiti i aktivnije primjenjivati dramske aktivnosti za razvoj povjerenja jer je djeci u toj dobi izuzetno važno naučiti oslanjati se i na druge i razvijati socijalizaciju te timski rad. *Kipovi* je naziv igre koja djecu potiče na međusobno slušanje i



poštivanje. *Zračna luka* je igra koja djecu potiče na međusobno povjerenje i učenje timskom radu.

### 6.3. Dramske aktivnosti za razvoj memoriranja

Memoriranje je aktivnost koja učestalo iziskuje kreativnost i maštu kako bi se zapamtilo traženo pa je zbog toga dramska aktivnost za razvoj memoriranja izuzetno važna. Kao na primjer, neka djeca zapamte boje prema odjeći koju nose, neka zapamte brojeve prema datumu rođenja, neka zapamte oblike prema svojim najdražim igračkama, a neka zapamte životinje prema crtanim filmovima i likovima koje vole. Važno je da su djeca maštovita i kreativna te da pronađu način pamćenja koji njima najviše odgovara, pa zbog toga moraju istraživati svoju kreativnost i maštu.

Memoriranje ili pamćenje može se razvijati kroz različite igre i vježbe, a provedena je i objašnjena sljedeća igra: *Potraži svoj par!*

#### ***Potraži svoj par!***

**Opis igre:** Prema Peteh (2018., str. 162) izvodi se tako da sjedeći podijele određeni predmeti. Kad se kaže „Sad!“ ili pljeskom rukama, zvonom i slično djeca zažmire te se okrenu oko sebe, moraju pogledati predmet u ruci i brzo potražiti svoj par. Pronađeni parovi se slažu u kolonu ili sjednu, a ako se nisu dobro složili u par upućuje ih se na ispravljanje. Igra se ponavlja, a završava kada djeca više ne pokazuju interes.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Od djece se očekuje da će u prvih par krugova igre imati problema u kratkom vremenu pronaći svoj par. Nakon par krugova djeca će polako nalaziti načine kako što brže pronaći svoj par, npr. podizanjem sličice u zrak kako bi sve sličice bile preglednije.

**Uloga voditelja:** Voditelj započinje igru, dijeli predmete djeci te daje znak kada se djeca moraju okrenuti, pogledati svoj predmet i što brže pronaći par. Voditelj navodi djecu koja pogriješe da pronađu svoj par. Ako je potrebno, voditelji navode djecu kako da budu kreativnija i da što prije pronađu svoj par (na primjer da idu po redu od osobe do osobe, da svoj predmet podignu visoko u zrak i slično).

Kao odgojitelj u vrtiću, u skupini starije djece odlične dramske aktivnosti za razvoj memoriranja su, između ostalih dramskih aktivnosti, odlična podloga djeci za vježbanje pamćenja prije

početka škole koje je potrebno što više primjenjivati u praksi. *Memorija ili zapamti mjesto* igra je koja potiče djecu da razvijaju vizualno pamćenje. *Igramo se, pričamo i brojimo* odlična je igra za uvođenje u zbrajanje prije početka škole te djeci može pomoći kod početka školovanja jer potiče njihovu kreativnost i maštu čime lakše shvaćaju i savladavaju gradivo u školama.

#### 6.4. Dramske aktivnosti vođene pantomimama

Pantomima je radnja bez riječi, a radnjom se prikazuje ono što se želi reći ili ono što se od nekoga očekuje da napravi (Scher i Verrall, 2005, str. 62). To je jedna od dobrih vrsta igri i vježbi za predškolsku djecu jer je djeci takva igra zanimljiva, a ujedno razvijaju svoje razmišljanje, kreativnost i maštu.

„Pantomima u funkciji igre omiljena je među djecom, pa u određenom vremenu, ako je djeci poznata, može biti izraz određenih stavova, gledanja, mišljenja i emocionalnih stanja“ (Peteh, 2018, str. 238).

Dramske aktivnosti vođene pantomimama koje su odlične za razvijanje dječje kreativnosti i mašte su: *Životinje hodaju* i *Nogometni vratar*.

##### ***Životinje hodaju***

**Opis igre:** Djeci se dodijele brojevi i prema tome im se dodijeli određena životinja koju moraju glumiti (Scher i Verrall, 2005., str. 64). Ponekad su djeca zadovoljna dobivenim brojem životinje koju moraju glumiti, no ponekad nisu pa nisu pretjerano zainteresirani za igru. Zbog toga je važno da se brojevi životinja izmjenjuju pa da svako dijete ima mogućnost glumiti više različitih životinja. Uz glumljenje više životinja, od djece se traži više kreativnosti i mašte.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** očekuje se da djeca s nekim životinjama nisu upoznata, ali druga djeca jesu te će tako naučiti kako se određena životinja kreće ili glasa. Kada djeca dobe željenu životinju, očekuje se da će biti glasniji prilikom glume te životinje te će ju pokušati na što kreativniji način odglumiti kako bi pokazali drugoj djeci kako se ta životinja kreće i glasa.

**Uloga voditelja:** Voditelj dijeli brojeve i izmjenjuje ih kroz igru kako bi svako dijete moglo probati glumiti u više različitih uloga jer se time potiče njihova kreativnost i mašta.

### *Nogometni vratar*

**Opis igre:** Prema Scher i Verrall (2005., str. 65), nogometni vratar stoji na vratnici i pantomimom pokazuje svoje reakcije kroz nogometnu igru. Isprva se dosađuje jer su njegovi suigrači na drugoj strani „igrališta“, potom protivnici ostvare pogodak, a on viče (pantomimski) i okrivljuje suigrače, a potom uzima loptu iz mreže.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Očekuje se od djece da s pomoću reakcija „ožive“ nogometnu utakmicu– što su djeca više kreativna, time izvode realnije, ali i zanimljive pokrete tijela i lica.

**Uloga voditelja:** Voditelj usmjerava djecu da se opuste i užive u igru te im dozvoljava da to izvode na svoj, kreativan način.

### **6.5. Dramske aktivnosti za razvoj mašte**

S obzirom na to da je kreativnost stvaranje novih ideja, a mašta stvaranje novih cjelina iz ponuđenih elemenata, djeca mogu kroz razne dramske aktivnosti razvijati maštu jer se kroz takve aktivnosti od njih traži da od ponuđenih elemenata (prostorije, kostima, predmeta) kreiraju traženu ideju (zamisle neki drugi prostor, da su netko/nešto drugo). Neke od tih dramskih aktivnosti su sljedeće:

#### *Vodena mašta*

**Opis igre:** Voditelj pušta instrumentalnu glazbu i navodi djecu da zatvore oči i zamišljaju ono što im on govori. Tako ih se potiče da to zamišljaju i doživljavaju. Igrači se slobodno izražavaju mimikom ili gestom ako za time imaju potrebu. Naglasak je na doživljaju zamišljenoga, a igrači se moraju voditi kroz dobro osmišljeni tijek zamišljanja prostora, događaja i situacija. Potiče se da što više toga osjete, a nakon vježbe kada ponovo otvore oči poželjno je da prepričaju što su zamišljali i osjećali (Lekić i sur., 2007., str. 26). Tijekom ove vježbe, poželjno je da se djecu navodi da zamišljaju mjesta ili događaje s kojima su upoznati kako bi lakše mogli zamisliti to mjesto ili događaj, a svoj doživljaj mogu opisati verbalno ili pokazati gestom kroz vježbu kipovi (Čubrilo i sur., 2017., str. 130). Igra potiče djecu na razvijanje mašte upravo zbog toga što se moraju uživjeti u svijet koji ne postoji u stvarnosti.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** od djece se očekuje da svako zamisli svoj zamišljeni svijet. Svako dijete ima svoju maštu i kreativnost te će si svako dijete zasebno zamisliti prostor, likove, događaj... Cilj je da nakon vježbe djeca prepričaju svoju vođenu maštu.

**Uloga voditelja:** Voditelj započinje igru i navodi djecu kroz cijelu igru da zamišljaju određene elemente, ali opet im ostavlja dovoljno prostora da budu kreativna i maštovita te da zamišljaju stvari na svoj način, onaj koji se njima najviše sviđa.

### *Oboji rečenicu osjećajem*

**Opis igre:** Djeca stoje u krugu. Zadatak je da dijete A uputi djetetu B jednostavnu rečenicu poput „Ja volim ići u vrtić.“, a potom dijete B mora imitirati dijete A na isti način. Nakon toga, dijete B mora uputiti djetetu C istu tu rečenicu, ali na drugačiji način, na primjer stidljivo. Dijete C potom oponaša dijete B, a nakon toga dijete C opet oponaša istu rečenicu, ali na drugačiji način, na primjer ljutito. Igra se ponavlja do kraja kruga, a može se ponoviti s novom rečenicom (Bojović, 2013., str. 103). Ovom se igrom potiče dječja mašta jer djeca sama biraju na koji će način izreći rečenicu.

**Očekivani kreativni odgovor djece:** Očekivani odgovor djece jest da na svoj način izgovore rečenicu. Neka djece teško pokazuju emocije te će možda tako pokazati kako se osjećaju u tom trenutku. Naravno, možda će neka djeca isprobati neki novi ton ili ekspresiju lica koju još nisu napravili. Djeca se kroz ovu igru odlično zabavljaju, opuštena su i kreativna, a kroz maštu izvode razne prikaze emocije – tuge, sreće, pažljivosti, ljubavi, pomiješane tuge i sreće te ostale emocije.

**Uloga voditelja:** Voditelj započinje igru te vodi djecu kroz igru, a također ih navodi da ne ponavljaju već prikazane osjećaje nego da budu maštovita i drugačija. Kako igra duže traje, tako iziskuje veću maštovitost, na koju voditelj mora poticati djecu.

## 7. ZAKLJUČAK

Kroz ovaj rad govorilo se o razvijanju dječje kreativnosti i mašte kroz dramske igre i vježbe.

Dijete otkriva svijet kroz vlastitu maštu i znatiželju i zbog toga je to njegova autentična kreativna snaga. Ta kreativnost se treba poticati kroz dramski odgoj djece u predškolskim ustanovama u kojem glavnu ulogu imaju odgojitelji. Time se potiče njihova dramska kreativnost kroz dramsko izražavanje.

Dramski odgoj važan je za pripremu djece za buduće školovanje i život općenito, a osobito zato što on potiče kreativnost i maštu kojom dijete uči kako se snalaziti i razmišljati. Za dramski odgoj u predškolskim ustanovama glavnu ulogu igraju odgojitelji koji djecu potiču na razvijanje njihove kreativnosti i mašte kroz razne igre i aktivnosti, a osobito kroz dramske aktivnosti.

Dječje igre smatraju se važnom aktivnošću djeteta kroz koje se ono zabavlja, uči i stječe različite vještine i sposobnosti, te razvija svoju kreativnost i maštu. Postoje različite vrste igri, ali najvažnija je simbolička igra koja je temelj dramskoj igri. Simbolička igra je temelj za dramsku igru zato što kroz takvu igru dijete zamjenjuje realne predmete i/ili aktivnosti sa simbolima te često mijenja uloge.

Dječja kreativnost i mašta najbolje se razvija kroz dramske igre i vježbe, a neke od tih vježbi su: dramske aktivnosti u kojima je tijelo scenski znak i sredstvo, dramske aktivnosti za razvoj povjerenja, dramske aktivnosti za razvoj memoriranja, dramske aktivnosti vođene pantomimama i dramske aktivnosti za razvoj mašte. Ove dramske aktivnosti odlične su za razvijanje dječje kreativnosti i mašte jer djecu navode da se opuste i da uz povjerenje u drugu djecu i odgojitelje slobodno izražavaju svoje ideje, da razvijaju pamćenje i različite načine izražavanja svojih misli i osjećaja, te da budu maštovita.

Zaključno se za ovaj rad može reći da su ciljevi postavljeni u uvodu rada postignuti – objašnjena je važnost dramskih igara i vježbi za razvijanje dječje kreativnosti i mašte u predškolskim ustanovama, objašnjena je uloga odgojitelja u tome i objašnjena je učinkovitost nekih od tih igara i vježbi za razvoj kreativnosti i mašte kod djece.

Izjavljujem daje moj završni / diplomski 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)

---

## LITERATURA

Bojović, D. (2013). Više od igre. Ispričaj mi priču. Dramske metode u radu s djecom. Harfa d.o.o. Split.

Brkić, L. (2020). Simbolička igra (Doctoraldissertation, University of Zagreb. Faculty of TeacherEducation. Chair of Pedagogy and Didactics).

Cvetković Lay, J., Pečjak, V. (2004). Možeš i drukčije. Priručnik s vježbama za poticanje kreativnog mišljenja. Alinea. Zagreb.

Čubrilo, S., Krušić, V., Rimac Jurinović, M. (2017). Odgoj za građanstvo, odgoj za život. Priručnik aktivnih metoda za građanski odgoj i obrazovanje s primjerima dobre prakse. Hrvatski centar za dramski odgoj i Školska knjiga d.d. Zagreb.

Dončić, A. (2018). Didaktičke igre u nastavi (Doctoraldissertation, Josip Juraj Strossmayer University of Osijek. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of Pedagogy).

Drenški, A. (2021). Spol kao prediktor spontane dječje igre (Doctoraldissertation, University of Zagreb. Faculty of Teacher Education).

Duran, M. (1995.). Dijete i igra, Jastrebarsko. Naklada Slap.

Duran, M. (2001). Dijete i igra. Drugo prošireno izdanje. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Đuranović, M., Klasnić, I. i Matešić, I. (2020). Poticanje dječje kreativnosti u predškolskim ustanovama. Školski vjesnik, 69 (1), 89-110. <https://doi.org/10.38003/sv.69.1.3>

Eržić, D. (2016). Radni i predškolski odgoj i obrazovanje – izazovi i perspektive. Zbornik radova. 5. Međunarodni stručni i znanstveni skup. Dječji vrtić Osijek. Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Osijek. Osijek.

Gruić, I. (2002). Prolaz u zamišljeni svijet. Procesna drama ili drama u nastajanju. Golden marketing. Zagreb.

Gruić, I., Vignjević, J., Rimac Jurinović, M. (2018). Kazališna/dramska umjetnost u odgojno-obrazovnome procesu: prijedlog klasifikacije i pojmovnika. U U. f. Zagrebu, Višejezičnost i višekulturalnost kao izazov u obrazovanju danas i sutra (str. 119-129). Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

Huzjak, M. (2006). Darovitost, talent i kreativnost u odgojnom procesu. *Odgojne znanosti*, Vol. 8, br. 1, 2006, str. 289-300. Stručni članak.

Janković, J., Blažeka, S., & Rambousek, M. (2000). Dramske tehnike u prevenciji poremećaja u ponašanju i funkcioniranju djece i mladih. *Ljetopis socijalnog rada*, 7(2), 197-222.

Jurčević Lozančić, A., & Tot, D. (2020). Kreativnost i stvaralaštvo u kurikulumu ranoga i predškolskoga odgoja i obrazovanja. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 22(Sp. Ed. 1), 25-34.

Lekić, K., Migliaccio-Čučak, N., Radetić-Ivetić, J., Stanić, D., Turkulin-Horvat, M., Vilić-Kolobarić, K. (2007). *Igram se, a učim! Dramski postupci u razrednoj nastavi*. Hrvatski centar za dramski odgoj – Pili-poslovi d.o.o. Zagreb.

Lešin, G. i suradnice. (2022). *Kreativni odgojitelji*. Školska knjiga. Zagreb.

Milički, B. (2022). *Dramsko izražavanje djece u dječjem vrtiću* (Doctoral dissertation, University of Zagreb. Faculty of Teacher Education).

Perić Kraljik, M. (2009). *Dramske igre za djecu predškolske dobi*. Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku. Učiteljski fakultet u Osijeku. Osijek.

Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Alinea. Zagreb.

Scher, A., Verrall, C. (2005). *100 + ideja za dramu*. Hrvatski centar za dramski odgoj – Pili-poslovi d.o.o. Zagreb.

Scher, A., Verrall, C. (2006). *Novih 100 + ideja za dramu*. Hrvatski centar za dramski odgoj – Pili-poslovi d.o.o. Zagreb.

Skorin, I. (2022). *Spol kao prediktor spontane igre* (Doctoral dissertation, University of Zagreb. Faculty of Teacher Education).

Sokač, M. (2022). *Spontane igre na otvorenom* (Doctoral dissertation, University of Zagreb. Faculty of Teacher Education).

Škrbina, D. (2013). *Art terapija i kreativnost. Multidimenzionalni pristup u odgoju, obrazovanju, dijagnostici i terapiji*. Veblecommerce. Zagreb.



Internetski izvori:

S.M. (2021). Roditelji.hr <https://roditelji.story.hr/Za-mame-i-tate/Stvaran-zivot/a14800/sto-je-konstruktivna-igra-i-kako-je-potaknuti.html> pristupano 05.02.2024.

Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2014)

Hrvatska enciklopedija - mrežno izdanje. (2013. – 2024.). Pristupano 14.8.2024.  
<https://www.enciklopedija.hr/clanak/kreativnost>