Igre u poticanju likovnog razvoja djece predškolske dobi

Ljubas, Lucia

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:189:386179

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

Repository of the University of Rijeka, Faculty of Teacher Education - FTERI Repository

zir.nsk.hr

DIGITALNA KNJIŽNICA

Image not found or type unknown

SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Lucia Ljubas

Igre u poticanju likovnog razvoja djece predškolske dobi

ZAVRŠNI RAD

Rijeka, 2018

SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI
Preddiplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Igre u poticanju likovnog razvoja djece predškolske dobi

ZAVRŠNI RAD

Predmet: Likovna metodika u integriranom kurikulumu II
Mentor: Anita Rončević, V. Pred. Dr. Sc.
Student: Lucia Ljubas
Matični broj: 0299007663 3

U Rijeci, kolovoz, 2018

Izjava o akademskoj čestitosti

„Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam završni rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentorom. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu završnog rada i poštivala odredbe Etičkog kodeksa za studente/studentice Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.“

SAŽETAK

Igra je pravo djeteta, sredstvo učenja kojim se dijete uči primjerenom ponašanju, pravilima ponašanja, društvenim pravima, te odnosom prema drugima.Dijete od svog rođenja istražuje sve što ga okružuje, te otkriva svoje mogućnosti. Igra spada u primarni način učenja o sebi i drugima. Djeca većinu svog vremena provode u igri, a učenje i razvoj su uspješniji ako se provodeigrom, odnosno ako su elementi igre. Igrom se razvijaju vještine, samostalnost, te jača samopouzdanje. Važnost likovnog izražavanja u igri je velika. Svako dijete je umjetnik i djeca laku i brzo svladavaju likovni govor ulazeći u svijet umjetnosti. Djeca izražavaju svoju osobnost, te originalnost primjenom različitih tehnika ovisno o dobi. U radu se prikazuje pojmovno određenje i karakteristike igre. Također, prikazuje se i važnost poticanja likovnog izražavanja kod djece, te se navode igre koje su zabilježene u dječjem vrtiću Srdoči u Rijeci.

Ključne riječi:igra, likovno izražavanje kroz igru, likovne tehnike, važnost igre za djecu

SUMMARY

The game is a child's right, the means of learning that teaches a child about proper behavior, rules of behavior, social rights, and relationships with others. Child from his or her birth investigates everything that surrounds him and reveals his or her abilities. The game is a primary way of learning about yourself and others. Kids spend most of their time in the game, and learning and development are more successful if they are going through the game, or if they are one of the elements of the game. The play develops skills, independence, and strengthens self-confidence. The importance of visual expression in the game is great. Every child is an artist and children who are easy and quick to master the art of speech by entering into the world of art. Children express their personality and originality by applying different age-related techniques. This paper presents the conceptual definition and characteristics of the game. Also, the importance of encouraging visual expression in children is also highlighted and the games recorded in the kindergarten Srdoči in Rijeka are mentioned.

Keywords: game, visual expression through art, art techniques, importance of games for children.

SADRŽAJ

1. UVOD 1
2. IGRA 2
2.1. Karakteristike igre 3
2.2. Struktura igre 5
2.2.1. Pravila 5
2.2.2. Tip odvijanja igre 5
2.2.3. Propisana govorna interakcija 6
2.2.4. Simbolički elementi 7
2.2.5.Započinjanje igre 7
2.2.6. Kraj igre 8
2.3. Podjela igre 8
2.4. Uloga i važnost igre u dječjem razvoju 10
3. LIKOVNI RAZVOJ DJETETA 12
3.1. Likovna aktivnost djece 12
3.2. Faze likovnog razvoja kod djece 13
3.3. Važnost likovnog razvoja djece 15
3.4. Likovni razvoj djece igrom 15
4. PRIMJENA IGRE U PRAKSI 24
4.1. Mozaik 24
4.2. Sunčev sustav 25
4.3. Igra toplo hladno 26
4.4. Nagazi rep 27
4.5. UNO 27
4.6. Moj grad 29
5. ZAKLJUČAK 30
6. LITERATURA 32

1. UVOD

Igra je sastavni dio života čovjeka od njegovog rođenja, te predstavlja prvi način učenja, odnosno prvo samostalno iskustvo s okolinom. Igra je jedna od temeljnih potreba djeteta, te aktivnost kojom je dijete zaokupljeno veći dio svog vremenadijete veći dio njegovog vremena. Za djecu predškolske dobi igra je osnovni oblik učenja, s obzirom da djeca igrom stječu radne navike, te poboljšavaju svoj motorička dostignuća. Također, razvijaju i svoje intelektualne sposobnosti, te logičko zaključivanje.

Likovni odgoj u predškolskoj ustanovi je iznimno važan za poticanje dječje kreativnosti, razvoj mišljenja, te inteligencije. Dječja igra i likovni odgoj su međusobno povezani, jer likovno stvaralaštvo je jedan od oblika igre. Svrha i likovnog odgoja i igre je upoznavanje svijeta, kao i vlastite osobnosti, što se očituje kroz pozitivne promjene u dječjem razvoju.

Tema pisanja završnog rada je igra u poticanju likovnog razvoja kod djece, a ciljevi rada su prikazati igre u poticanju likovnog razvoja djece predškolske dobi kao primjere dobre prakse.

Rad čini pet dijelova. Prvi dio rada je *Uvod* u kojem se iznosi predmet i ciljevi rada, te struktura i korištene metode. U drugom dijelu rada pod nazivom *Igra* se daje pojmovno određenje igre, navode karakteristike igre, te vrste igre. Treći dio rada *Likovni razvoj djece* prikazuje na koji način se djeca razvijaju od najranije dobi do predškolskog uzrasta kroz igru. Četvrti dio rada *Primjena igre u praksi* donosi pregled igre i likovnom razvoja djece predškolskog uzrasta na temelju odabranih igara zabilježenih u dječjem vrtiću Srdoči u Rijeci. Peti dio rada je *Zaključak* u kojem se sustavno iznose zaključci promatrane teme.

Prilikom izrade rada su korišteni izvori na hrvatskom jeziku. Riječ je o knjigama, člancima i relevantnim internet izvorima na promatrani predmet rada. Kako bi se prikazao predmet rada i postigli zadani ciljevi u radu su korištene sljedeće znanstvene metode:

- metoda analize
- metoda sinteze
- metoda deskripcije
- metoda komparacije.

2. IGRA

Igra je temeljna aktivnost u djetinjstvu, koja se ne može promatrati samo kao dječja zabava i zadovoljstvo, već dijete se igrajući razvija emocionalno, te spoznajno. „Igra je značajna za kognitivni razvoj jer stvara poticajnu situaciju, situaciju s umjerenom dozom novine, optimalnom dozom repetitivnosti, relaksiranu, bez elementa prisile“ (Duran, 2001: 127).Igrom stječe spoznaje o sebi, ali i svijetu, te rješava konflikte koji se javljaju u interakciji s drugom djecom. Jasno je kako je svako dijete individualno i različito izražava interes za određene igre. Upravo zbog navedenog djeci treba omogućiti da se igraju ovisno o njegovom stupnju razvoja. Igra je stimulativno ponašanje koje odlikuje:

- divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način)
- nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje)
- neprimjerenost (ponašanja nesuglasno datoj situaciji).

S obzirom da je igra autotelična aktivnost podrazumijeva sljedeće:

- da posjeduje vlastite izvore motivacije
- da je proces igre važniji od ishoda akcije
- dominacija sredstava nad ciljevima
- odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka.

Igrom se ispunjavaju određene funkcije, a to je prvenstveno oslobađanje od napetosti, te reguliranje fizičkog, spoznajnog i socio-emocionalnog razvoja. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi:

- igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji
- u stanju umjerene psihičke tenzije(Duran, 2001: 14).

Igra je prije svega spontana i slobodna aktivnost djeteta koju karakterizira divergentnost što znači da je ponašanje organizirano na neki nov i kreativan način. To je aktivnost kojom pruža zadovoljstvo djetetu te mu se daje prostora za istraživanje, isprobavanje, kombiniranje, druženje te stvaranje. Igrom su obuhvaćeni razni pozitivni učinci na dijete već od prvih dana njegova života. Prve igre počinju upravo s roditeljima kada dijete igrom razvija čvrstu emocionalnu vezanost. Zvuk majčinog glasa, dodir i osmjeh pomažu djetetu zbližiti se s okolinom, steći sigurnost te učiti o sebi i svojoj socijalnoj sredini. Kako dijete raste tako njegove radnje postaju složenije, promišljenije, a znatiželja i interesi postaju širi što se odražava i na složenost igre. Također, kako dijete raste tako napreduje i njegov tjelesni razvoj. Aktivnosti postaju preciznije, te postupno mijenja vanjsku aktivnost od neusmjerenih

neodređenih pokreta k organiziranim mišićnim pokretima. Igrom dijete iskušava svoje tjelesne mogućnosti. U predškolskoj dobi dijete sve više teži kontaktu sa svojim vršnjacima te se rješava straha od odvajanja. Druženjem i igrom s drugom djecom pozitivno se utječe i na savladavanjesocijalnih vještina, te pomaže djetetu pri ostvarivanju pozitivne slike o sebi. Ovakvim tipom aktivnosti se pomaže i pri stjecanju iskustva komunikacije, osamostaljivanju te izražavanju svojih potreba.

Jedna od važnih odlika igre je i kreativnost u dječjoj igri. Djeca su opuštena i otvorena za razna istraživanja svojom okolinom te kao rezultat uvijek dolaze do novih spoznaja i ideja. Ovdje je važno da dijete ima pristup čim većem izboru raznog materijala čije korištenje djetetu omogućiti da se slobodno izražava te ga ne ograničavati raznim idejama o tome kako bi nešto trebalo izgledati već pustiti dijete da samo istražuje i stvara. Poticanje djeteta da izrazi svoje ideje i svoja mišljenja pomaže pri razvoju njegova samopouzdanja te je takvo dijete mnogo sretnije i uspješnije u svojim aktivnostima.

Peter Gray u svom članku *The Value of Play I: The Definition of Play Gives Insights* objavljenom 2008. godine navodi kako je igra skup različitih karakteristika koja se igra motivacijom i mentalnim stavom, ne striktno naučenim ponašanjem, a može biti i povezana s drugim motivima koji su obilježja odraslih. Veliku ulogu imaju roditelji odnosno odrasle osobe u djetetovu životu koje su zapravo uzor djetetu i potvrda da su njegova djela i razmišljanja vrijedna.

2.1. Karakteristike igre

Kada se govori o karakteristikama igre onda se igra može promatrati kao dobrovoljnaaktivnost za uključenjem koju obilježava socijabilnost i interaktivnost, simboličnost, a ima terapeutski karakter. Igru ima različite karakteristike, a autori u svojim definicijama najčešće kao zajedničke karakteristike navode (portal psihologija prema: Ruib, Fein i Vandenberg, 1983: 6):

- igra je intrarizično motivirana, nije potaknuta vanjskim poticajima, nije obavezna
- igra je spontana, oslobođena od vanjskih kazni, ona je sama sebi svrha
- u igri se pita: što ja mogu s ovim predmetom ili osobom
- igra nije ozbiljna izvedba aktivnosti ili ponašanja
- igra je oslobođena vanjskih pravila

- igru odlikuje aktivni angažman.

Mira Klarin (2017: 6 prema Sutton-Smith,1997) ističe sljedeće karakteristike igre:

- igra kao progres - značajka igre kao progresa prisutna je u 20 stoljeću, a obilježava shvaćanje važnosti igre za kognitivni i moralni razvoj
- igra kao razvojni rezultat –igra je učinak „zamaha krila leptira“ – puno malih pokreta rezultira velikim razvojnim postignućima
- igra kao snaga – igra kao reprezentacija konflikta, najčešće u kontekstu sportova, a utječe na status onih koji su u nju uključeni ili koji je kontroliraju
- igra kao identitet – igra potvrđuje, odražava ili unaprjeđuje identitet
- igra kao imaginacija – igra je najčešće improvizacija koja vodi fleksibilnosti i kreativnosti koja se pojavljuje u mnogim oblicima, prepoznata je njezina intrinzična priroda, a za igru nije potreban vanjski „okidač“
- igra kao istraživanje sebe – igra je izazov ispunjena je rizičnim aktivnosti, ona je istraživanje, bilo da je igra mentalna, fizička ili neka drukčija, svojevrstan je test
- igra ka neozbiljnost – igra je slobodna, neobavezan, ona je antirad, budalasta i ironična.

Ključne elemente za razvrstavanje karakteristika igre daje i Klarin (2017, prema: Else, 2014)kako se prikazuje u tablici 1.

Tablica 1: Karakteristike igre

Dobrovoljnost	Sigurnost
aktivna uključenost	cjelovito je iskustvo oslobođena je od vremena ispunjena je znatiželjom
Satisfakcija	igra je proces ugodno iskustvo različitza svakoga

Iz tablice 1 se uočava da Else (2004) smatra igru samostalnim i dobrovoljnim izborom, procesom koji predstavlja iskustvo u kojem prevladava znatiželja, a igru odlikuje različitost.

2.2. Struktura igre

Strukturu igre čine njezine sastavnice po kojima se igra prepoznaje kao cjelina aktivnosti unutar koji postoji mogućnost promjene, nadopunjavanja i kreiranja. Mnoge igre djeca različite dobi različito interpretiraju te one za njih imaju drugačiji smisao. Unutar strukture postoji odnos među elementima koji su osnova stvaranja različitih igara. Elementi strukture igre samo su osnova za stvaranje različitih igara.

Prema Duran (2001) elementi za sklapanje različitih igara su:

- pravila
- tip odvijanja igre
- propisnu igrovnu interakciju
- simboličku komponentu
- započinjanje
- kraj igre.

U nastavku se daje pregled navedenih elemenata pojedinačno.

2.2.1. Pravila

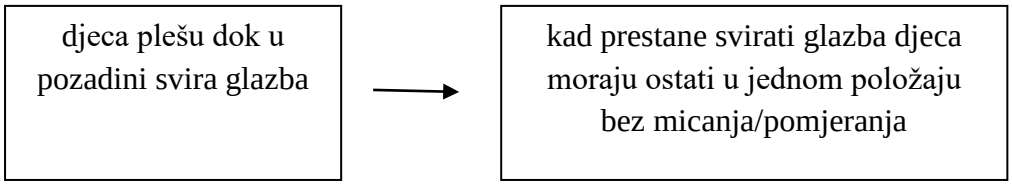
Prema Duran (2001) pravila igre se razvrstavaju u osnovna, specifična i opća pravila. Osnovna pravila su ona koja se objašnjavaju na samom početku igre, te se trebajuznati da bi se s igrom započelo. To su pravila o tijeku i građenju igre. Druga grupa pravila predstavljaju pravila kojima se određuju specifičnosti i pojedinosti igre. Ova pravila dogovaraju igrači. Ona nastaju ili na početku igre ili tijekom igre kada igrači dođu do nesporazuma. Ovaj tip pravila može se razlikovati od grupe do grupe djece budući da se stvaraju pod specifičnostima sudionika i njihovih potreba. Treća grupa pravila su opća pravila koja se odnose na ponašanje sudionika za vrijeme igre, primjerice ako je korištena brojalica za rješavanje konflikta svi trebaju poštivati ishod.

2.2.2. Tip odvijanja igre

Mirjana Duran u knjizi *Dijete i igra* (2001) navodi kako se tip odvijanja igre također može se podijeliti na tri osnovna dijela. Prvi tip je linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu "zatim" što znači da je osnovnim pravilima točno propisano kako tok igre teče.

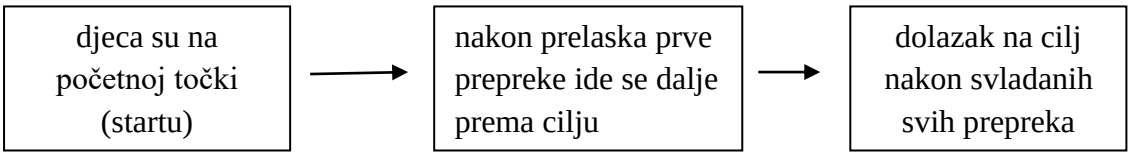
Pravila su jasno utvrđena te vrijedi pravilo: kada se odigra jedno, slijedi drugo, kako se prikazuje na sljedećoj shemi.

Shema 1: Linearni tip igre



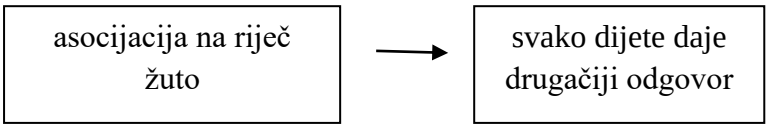
Sljedeći je razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu "ako da onda" što znači da su i dalje prisutna osnovna pravila ali postoji mogućnost različitih pravaca igre odnosno smjer igre fiksiran je osnovnim pravilima a određuju se kada se odigra jedno, slijedi drugo.

Shema 2: Razgranati tip igre s fiksiranim redoslijedom



Treći tip je razgranati tip odvijanja igre bez fiksiranog redoslijeda kako je prikazano na sljedećoj shemi.

Shema 3: Razgranati tip igre bez fiksiranog redoslijeda



Ovakav tip odvijanja igre nema osnovnih pravila a susreće se kod simboličke igre. Pošto ne postoje propisana pravila igra ovisi o njenim sudionicima i njihovoj mašti.

2.2.3. Propisana govorna interakcija

U procesu igranja postoje dva plana komunikacije i interakcije među igračima a to su igrovni i realni plan. Igrovni plan određen je pravilima igre te se prije početka igre vidi u kojembi se pravcu igra trebala odvijati. Realan plan dolazi do izražaja u toku igre, a predstavlja interakciju igrača koja nadilazi zadane odnose. Postoje i igre u kojima je nužno iznošenje svojeg stava u igri, ili svojih osjećaja.

Stoga se može reći kako je interakcija vidljiva na tri razine, a to su:

- komunikacija i interakcija igrača u realnom planu
- zadana igrovna komunikacija i interakcija
- iskazivanje stvarnih odnosa.

Shvaćajući interakciju kao odnos dviju ili više osoba u kojem jedna od osoba utječe na ponašanje drugih osoba (katkad je utjecaj recipročan, a katkad jednostran), može se reći da u igrama postoji zadana interakcijska matrica koja određuje organizaciju igrovne grupe (Duran, 2001: 96).

U igri se odvija reprezentiranje objekata, radnji i događaja koji se realiziraju govorom (Duran, 1995). Budući da igra dovodi do komunikacije među djecom takva komunikacija može biti stvarna odnosno u vezi igre ili komunikacija koja se javlja kada djeca reprezentiraju komunikaciju (Duran, 1995).

Zaključno se može reći kako količina govora s dobi u igri se povećava, iz razloga što starija djeca imaju više saznanja o svijetu i fenomenima koji ih okružuju, odnosno raspolažu s većom količinom materijala kojima dolaze do novih saznanja i spoznaja, a najlakši način da se otkriju uzroci pojedinih događaja pruža se kroz igru i komunikaciju s vršnjacima.

2.2.4. Simbolički elementi

Simbolički elementi u strukturi igre javljaju se u različitim vidovima. U najširem značenju simbol je sve što stoji umjesto nečeg drugog, njime se podrazumijeva modifikacija odnosa prema realnosti (Duran, 2001: 101). Postoje tri razine korištenja simbola. Prva razina predstavlja uporabu simbola pri označavanju stvari ideja i osjećaja. Dijete u igri svjesno koristi simbole koji im služe za prijenos željene poruke. U drugoj razini razmatraju se simboli koji su vremenom izgubili svoje prvotno značenje.

2.2.5.Započinjanje igre

Igra započinje na način koji se odredila pravila ovisno o vrsti igre. Primjerice početak igre predstavlja poziv na igru, te podjela uloga. Poziv na igru može biti pitanje *hoćemo li se igrati*, ili pjevajući ton nekog djeteta *ulovi me ulovi me*.

Kada je riječ o dijeljenju uloga, postoje dva načina dijeljenja, a to su formalizirani i neformalizirani. Formalizirani oblik dijeljenja uloga ja najčešće brojalica, gdje sva djeca imaju jednaku šansu za dobivanje određene uloge. Drugi način uloga neformalizirani se odnosi na neravnopravnu podjelu, gdje djeca ili se bore za određenu ulogu ili je izbjegavaju. Također, uloge se mogu podijeliti i prema uspješnosti u prethodno aktivnosti primjerice bacanju štapa na udaljenost ili brzini dodirivanja nekog predmeta. Ovakvi načini određivanja uloga su sve rjeđi, jer odgajatelji predlažu brojalice zbog podjele gdje svako dijete ima jednaku šansu.

U igrama gdje sudjeluju dvije ekipe, igre koje su natjecateljskog karaktera, kapetan se najčešće bira kroz igru*par nepar* ili *bim bam bus*.

2.2.6. Kraj igre

Kraj igre ovisi o tipu igre. Linearni tip igre koji ima fiksni redoslijed ima kraj s poznatim ishodom, razgranati tip igre ima neizvjestan ishod. U razgranatom tipu igre koja nema fiksni redoslijed kako ne postoje pravila, ne naznačuje se ni ishod igre.

2.3. Podjela igre

Igra se može klasificirati na različite načine. Kriteriji mogu biti rekviziti koji se koriste, potom psihičke funkcije, sadržaj igre, te socijalna funkcija igre.Igra predškolskog djeteta može se opažati s obzirom na dvije razine (Smiljić, 2016):

- spoznajna razina igre
- društvena razina igre.

U spoznajnu razine igre spada:

- funkcionalna igra
- konstruktivna igra
- igra pretvaranja/simbolička igra
- igre s pravilima.

Funkcionalna igra je vrsta igre u kojoj dijete nešto koristi ili isprobava i tako razvija svoje sposobnosti (funkcije), odnosno to je igra u kojoj dijete istražuje nove funkcije poput motoričke, osjetne, te perceptivne. Pod istraživanjem funkcija misli se na djetetove kao i

funkcije objekata. Funkcionalnu igru se povezuje sa socijalnom integracijom odraslog i djeteta jer u početku odrasla osoba je ona koja se igra s djetetom nudeći materijal i komunicirajući s djetetom na razne načine.

Konstruktivna igraje stvaralačka igre djeteta kojom serazvija percepcija, fina motorika, teutječe na razvoj mašte i kreativnosti igra u kojoj se dijete služi predmetima i koristi se njima s namjerom da nešto stvori.

Simbolička igra je vrsta igre u kojoj djeca koriste predmet ili osobu kao simbol nečega drugoga te u kojima dijete proživljava svijet odraslih. U ovom obliku suradničke igre djeca mogu zamišljati i svoje i tuđe emocije u različitim izmišljenim odnosima i scenarijima. Upravo stoga, ovaj tip igre osobito poticajno djeluje na razvoj djetetovih socijalnih vještina i emocionalnog izražavanja.

Dijete istražuje društvene odnose i situacije te igrom preuzima ulogu odraslih. Igromproživljava razne situacije koje je iskusilo iz prve ruke ili je vidjelo kod drugih. Kod ovog tipa igre velika važnost nalazi se u simbolima. Razni objekti preuzimaju simboličko značenje preuzimajući ulogu drugih objekata (npr.: grana postaje mač, krevet postaje kuća, tanjur postaje volan i sl.). Dijete se ponekad igra samostalno, a ponekad u društvu druge djece. Kod igre s više sudionika svaki sudionik preuzima svoju ulogu te zajedno tvore cjelinu (npr.: igra doktora; podjela uloga: doktor, bolesnik, medicinska sestra itd.). Podjele ulogačesto ukazuju i na status djeteta u grupi kao npr. "popularna" djeca poprimaju ulogu lika koji je više popularan među grupom i sl. Djeca razvijaju kontrolu ponašanja te se oblikuju osnovne socijalne potrebe.

Igre s pravilimasu igre koje se igraju prema unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima pomoću kojih dijete razvija samokontrolu. Kod ovog tipa igre moguće je primijetiti određeni stupanj asimilacije i akomodacije prema društvenom životu. Djeca savladavaju pravila, norme ponašanja, komunikaciju s drugima te poštivanje drugih. U ovom tipu igre pravila su unaprijed određena te imaju jasan početak, i kraj. Sudionici imaju šansu za samopotvrđivanjem, samousavršavanjem te društvenim potvrđivanjem.

U društvenu razina igre:

- promatranje
- samostalna igra
- usporedna igra

- suradnička igra.

Promatranje se odnosi na gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja u igru. samostalna igra je samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci. Usporedna igra je vrsta igre u kojoj se djeca igraju jedno pokraj drugog i sa sličnim materijalima, ali bez stvarnog druženja ili suradnje. Suradnička igra je igra u grupi koja je nastala radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, a postupci djece su usklađeni.

Djeca predškolske dobi pokazuju i individualne razlike u stilu igre pa su neka sklonija konstrukciji i građenju. Njihova igra povezana je sa svojstvima materijala s kojim se igraju (oblikovanje, građenje, nizanje), a druga pak simbolici i dramatizaciji (materijal s kojim se igraju podrška im je za stvaranje priča i socijalnih interakcija). U igri neke djece prisutna su oba stila, a kako rastu počinju preferirati određeni stil.

2.4. Uloga i važnost igre u dječjem razvoju

S dobi djeteta povećava se složenost i kreativnost igre i sve više kroz igru djeca uče kako rješavati konfliktne situacije, izražavati emocije na prihvatljive načine te uskladiti vlastite i tuđe potrebe. Takva ponašanja dijete najbolje „uvježbava“ putem igre pa je vrlo važno da igra bude dio svakodnevnog života djeteta.

U predškolskoj dobi igra je osnovna aktivnost djece, te kao takva ne može biti nagrada ili kazna za djetetovo ponašanje. Na igru se ne može gledati kao na zabavu, s obzirom da je riječ o aktivnosti koja ima velik utjecaj na sposobnosti djece, jer dijete je u igru tjelesno i emocionalno angažirano. Igra predstavlja i oblik učenja. Bastjančić, Lorger i Topčić (2011: 409) u radu Motoričke igre djece predškolske dobi navode kako u predškolskoj dobi, primjena različitih igara rezultira brojnim beneficijama.

Primjerenim sadržajima raznih igara, osiguravaju se uvjeti za normalan zdravstveni status organizma i razvoj njegovih kondicijskih sposobnosti, razvijanje lokomocije i stjecanja različita znanja, vještine i navike, utjecaja na psihološku dobrobit djeteta, poput samopouzdanja, veselja, osjećaja zadovoljstva, pri čemu se nikako ne može izostaviti odgojni značaj igre.

Igra predstavlja i način snalaženja, što je bitan izvorsocijalnih informacija, te je sudjelovanje u aktivnosti temeljna kompetencija. Igrom djeca jačaju samokontrolu, te reguliraju ispunjenje svojih želja, primjerice čekanjem da dođu na red za spuštanje niz tobogan ili ljuljačku. Ukoliko se određena djeca ne uklope, odnosno budu odbačena od vršnjaka, oni sa sebi sličnima oblikuju podgrupu u kojoj se ne osjećaju odbačenima.

Socijalni aspekti igre se odnose na realne situacije, primjerice radnja ili rješavanje sukoba, a za igru je bitna i intelektualna zrelost. Simbolička igra je „pogodan poligon ua iskušavanje raznovrsnih komunikacijskih obrazaca, otkrivanje bogatstva i različitih dimenzija ljudske interakcije i selekcioniranje neodgovarajućih od socijalno prihvatljivih odnosa“ (Mlinarević, Tomas, 2010). Igrom djeca uče svoje ideje pretvoriti u realnost, te tako savladati emocionalne probleme. Zajednica je čimbenik ključan za emocionalni razvoj djeteta, a promjene u fizičkom okruženju mogu prouzročiti probleme u socijalnoj interakciji među djecom.

3. LIKOVNI RAZVOJ DJETETA

Likovni razvoj je povezan s djetetovim spoznajnim procesima, a interes za dječji likovni razvoj, odnosno likovni izraz počinje u drugoj polovici 19. stoljeća. Prva istraživanja vršili su pedagozi i psiholozi, a potom i stručnjaci za likovni odgoj. Likovni rad djeteta se može proučavati s različitih stajališta, primjerice proučavanje sadržaja crteža, likovne sposobnosti, likovna aktivnosti i primjena likovnih tehnika.

Karlavaris (1988) navodi razvojne stupnjeve djeteta koji uvelike utječu na njegove načine likovnog izražavanja. Upravo je postizanje određene razine psihofizičkog razvoja ključan čimbenik za pojavu likovnog izražavanja djeteta, ali je i važno napredovanje na drugim razvojnim područjima. S vremenom dijete povezuje optičko i akustično, odnosno ono što vidi i čuje, a posljedica toga je stvaranje slikovnog i pojmovnog spektra dječje svijesti. S vremenom se dječje aktivnosti odvajaju i dobivaju svoje značenje, a do tada se provode integrirano kroz igru, učenje i stvaranje.

Dijete likovnim izražavanjem pokazuje svoje shvaćanje svijeta, ono što ga veseli i zanima.Već od najranije dobi (8 mjeseci) dijete ‘modelira’ od pulpe kruha, opipava i istražuje mogućnosti oblikovanja rukama, ‘gradi’ u prostoru elementima koji su mu pri ruci (kockicama, igračkama, hranom), slaže i preslaguje, kombinira i daje novu dimenziju objektima i stvarima koje ga privuku (Balić-Šimrak, 2010: 2).Važno je promatrati proces stvaranja, a ne samo gotov produkt koji je zapravo skup pojedinačnih doživljaja djeteta. Tek tada se dobiva uvid u prirodu dječjeg izraza.

3.1. Likovna aktivnost djece

Likovne aktivnosti se dijele u dvije skupine, a to su aktivnosti koje počinju spontano s likovnim izražajem biranjem likovnog sredstva, dok je druga aktivnost planirana, s ciljem i zadatcima. Prva skupina likovne aktivnosti otkriva brojne informacije o djetetu, njegovim željama i mislima, dok druga aktivnost pruža djetetu da izrazi svoju osobnost, ali i da usvoji nove tehnike.

Kada je u pitanju likovna aktivnost u ranoj i predškolskoj dobi, postoji nekoliko osnovnih aspekata rada (Balić-Šimrak, 2010):

- uvažavanje i prihvaćanje djetetovog autentičnog likovnog izraza u skladu s razvojnim karakteristikama djeteta
- omogućavanje pristupa raznolikim likovnim materijalima i tehnikama likovnog stvaralaštva
- omogućavanje djetetu da usvoji posebne likovne vještine kad su u pitanju likovni materijali i likovne tehnike
- upoznavanje djeteta s likovnom umjetnošću putem slikovnica, reprodukcija, posjeta galerijama i muzejima.

Cilj likovne aktivnosti djece je da se razvijaju njihove sposobnosti, da usvoje znanja i umijeća likovnog izražavanja.

3.2. Faze likovnog razvoja kod djece

U knjizi *Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje djece*autori Nada Grgurić i Marijan Jakubin navode faze likovnog izražavanja kod djece te ga uspoređuju s godinama starosti, mišljenjem te pristupom okolini kako se prikazuju u tablici 2.

Tablica 2: Faze likovnog izražavanja kod djece

GODINE STAROSTI	1., 2., 3.	4., 5., 6.	7., 8., 9., 10.	11., 12., 13., 14., 15.	16., 17.
MIŠLJENJE	Pretpojmovno	Konkretno predoperacionalno	Konkretno Operacionalno	Apstraktno	
PRISTUP OKOLINI	Spontani			Intelektualno vizualni	
FAZE LIKOVNOG IZRAŽAVANJA	Faza istraživanja primarnim simbolima (faza šaranja)	Faza istraživanja složenim simbolima (faza sheme)	Faza intelektualnog realizma	Vizualni realizam	Likovni pojmovni sustavi

Autori Varljen-Herceg,Rončević i Karlavaris (2010)u knjizi*Metodika likovne kulture djece rane i predškolske dobi*navode slične faze likovnog izražavanjas malo drugačijom podjelom po dobi kako se prikazuju u tablici 3.

Tablica 3: Faze likovnog izražavanja

GODINE STAROSTI	1,5-3,5	3,6-5	5-8	8-10
FAZE LIKOVNOG IZRAŽAVANJA	Faza šaranja	Faza sheme	Faza razvijene sheme	Faza oblika i pojava

Faza istraživanja primarnim simbolima, odnosno faza šaranja je prvo razdoblje primarnih simbola koje se moženazvati i slučajnim likovnim izrazom iako on to zapravo nije već se takvim čini. Počinje oko prve te traje do druge ili treće godine djetetova života. Dijete olovku grčevito drži prstima te ne pomičući zglob a pomicanje podlaktice određuje pravac i duljinu crte. Linije su u početku pravolinijske, zatim postaju sve kružnije, a dijete najčešće ne podiže ruku s papira dok nije gotovo. Djetetova pažnja nije usmjerena na kontrolu linije već u praćenju i uživanju u linijama.

U dječjim radovima u ovom razdoblju ne postoji težište, odnosno rad se može promatrati sa svih strana. Prvo pojavljivanje kružnih oblika indikator je razvitka prema stvaranju prikaza objekata i pojava iz djetetove okoline. Preporučeni materijali u ovoj dobi su: olovka, kreda, pastele i drugi mek materijal.

U fazi istraživanja složenim simbolima, odnosno fazi sheme do izražaja dolaze motivi crteža. Pri prikazu čovjeka može prepoznati glavu, ruke, noge, trup, pa čak i oči, usta i kosu. Usprkos tome, likovni uradak e još uvijek dosta oskudan te prikazuje ono što je djetetu najvažnije. Stoga se ponekad dogodi da crtežu nedostaje trup, ali su izraženi lice i ruke. Motivi crteža su razni, a najviše sadrže ono što je djetetu važno te se nalazi u njegovoj sredini (kuća, auto, vrtić, ljubimac, cvijet i sl.).

U fazi oblika i pojava značajni proces je proces socijalizacije. U djetetovom razvoju događaju se fizičke, fiziologijske i duševne promjene. Faza kasnog djetinjstva odvija se kod djece između šest i jedanaest godina. U tome razdoblju kod djece se javlja jaka želja prihvaćenosti

okoline i uključivanja u zajednicu. Dijete u toj fazi usvaja na višu razinu likovnog izražavanja, koristi apstraktno mišljenje, ali istovremeno i dalje koristi svoju maštu, njegov verbalni izraz je također bogatiji ta sposobnost likovnog izražavanja mnogo veća. Dijete nije sposobno još analizirati svoja psihička stanja i nema velike razlike između intelektualnog i emocionalnog doživljaja svijeta. Izražava se likovno-spontano i prirodno prihvaća svijet u kojem sudjeluje i na taj način ga spoznaje.

3.3. Važnost likovnog razvoja djece

Crtež je posredan način izražavanja djeteta i komunikacije. Kako je već navedeno u prethodnom poglavlju likovno izražavanje je sloboda djece da biraju sadržaj i likovna sredstva, a likovno izražavanje potiče razvoj individualnost djece, rješavanja problemskih zadataka, pravo na izraz i stav što je ujedno i preduvjet demokratičnosti društva.

Sa psihološkog stajališta dječji crtež ima važnu funkciju i koristi se na razne načine. „ Jedan od njih je psihodijagnostika, što podrazumijeva provjeravanje dječjeg intelektualnog, vizuomotornog, socijalnog i emocionalnog razvoja. Poznati psihodijagnostički instrumenti koji se u tu svrhu koriste su Bender Gestalt test i Goodenough test“ (Varljen Herceg, 2010).

Svaki odgoj i obrazovanje predstavlja složeni proces pomoću kojeg se svaki pojedinac priprema za život i rad, pa tako, to čini i odgojno-obrazovni rad u području likovne kulture. To je područje važno zbog mnogostranog razvoja djece, a njome se ukazuje na likovno-stručnu, odgojnu i terapeutsko-meditativnu ulogu likovnih aktivnosti za razvoj djece (Varljen Herceg, Rončević, Karlavaris, 2010).

3.4. Likovni razvoj djece igrom

Kako je već navedeno razvojem djeteta razvija se i njegov interes za okolinu, a razvojem motoričkih sposobnosti odvija se faza šaranja. Jedna od najvažnijih potreba djece je potreba za stjecanjem iskustva, istraživanja i oblikovanja od dostupnog materijala, što je nužno djetetu omogućiti da se izrazi. Prije početka aktivnosti, dijete treba imati slobodu. Ne smije biti opterećeno da će prilikom likovnih aktivnosti napraviti nešto što ne bi smjelo, primjerice isprljati se.

Likovni razvoj djece se odvija igrama opuštanja i relaksacije. Takve igre se mogu svrstati pod igre crtamo neobično. Takve igre imaju utjecaj na senzomotorni razvoj, te nije bitan konkretan produkt (da djeca nešto nacrtaju). Igra služi za opuštanje i relaksaciju. Sloboda odabira sredstava (tempere, olovka, kreda, crtanje direktno prstima i sl. Igra je primjerena svim uzrastima i njome se omogućuje da djeca sama istražuju načine na koje mogu crtati.

Krsmanović (1990) navodi sljedeće primjere takvih igara:

- crtanje lijevom rukom
- crtanje desnom rukom
- crtanje lijevom i desnom rukom u isto vrijeme
- crtanje desnom nogom
- crtanje lijevom nogom
- crtanje lijevom i desnom nogom u isto vrijeme
- crtanje zavezanih očiju
- crtanje s više kistova (olovaka, flomastera i sl.)
- crtanje držeći se ruku pod ruku (jedno dijete crta lijevom, drugo desnom rukom)
- crtanje stojeći samo na jednoj nozi
- crtanje stopalima
- crtanje zagrljeni.

Uz navedene igre relaksacije korištenjem različitih tehnika boja Neki od načina kako se djeca mogu igrati bojama:

- izrada otiska
- izrada pretiska
- slikanje vrpcom
- slikanje kuglicom
- puhanje boje
- slikanje mjehurićima sapunice
- slikanje drvenim štapićima
- slikanje pastom za brijanje
- slikanje prskanjem
- slikanje razlijevanjem boje
- slikanje kotačima.

Izrada otiska je zanimljiva igra gdje djeca koriste spužvice, tvrdo voće ili povrće, prste ili dlan. Spužvice, voće ili povrće se može izrezati u različite oblike, te djeca sama biraju kako će ih koristiti. Likovno sredstvo koje se najčešće koristi za izradu otisaka je tempera koja se razrijedi s većom količinom vode.

Otisak 1: Otiskivanje raznolikih oblika





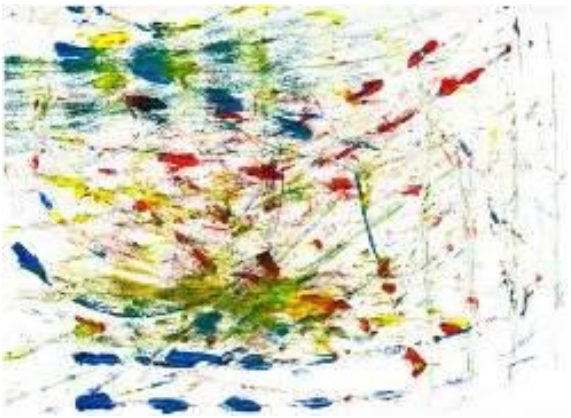
Djeca izrađuju i pretiske. Zanimljivost ove igre je ta, što djeca ne znaju što će u konačnici dobiti na papiru. Dijete na polovicu stranice nanosi boju, a po završetku se papir preklopi i dijete lagano pritiska papir. Kada se papir razdvoji dobiva se pretisak.

Pretisak 1: Pretiskivanje raznih oblika



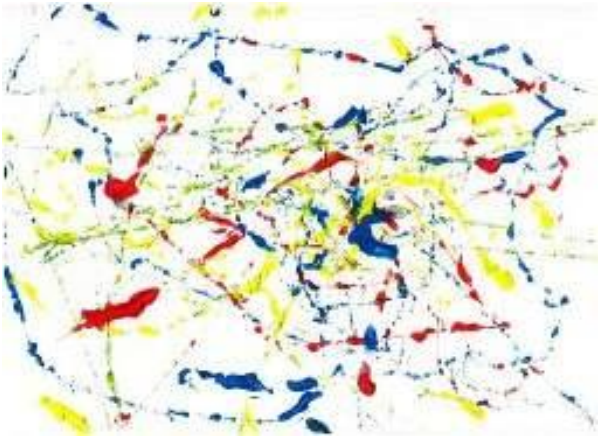
Djeca mogu slikati i kotačima, što je posebno zanimljivo dječacima. Sredstvo koje dijete koristi je automobil ili neke druge igračke s kotačima. U razrijeđenu temperu s vodom dijete umače kotače i slika po papiru. Tragovi koji ostavlja automobil su u različitim bojama, što je posebno interesantno djeci.

Slika 1: Slikanje kotačima



Kao sredstvo slikanja djeca mogu koristiti i kuglice. Slikanje kuglicama je nepredvidiva igra s obzirom da se kuglice slobodno kotrljaju. U razrijeđenu temperu djeca umaču kuglice koje se potom kotrljaju po papiru. Ako se radi s više boja, vrlo je efektno, jer na mjestima gdje kuglica prelazi preko traga druge boje nastaje neka treća.

Slika 2: Slikanje korištenjem kuglica



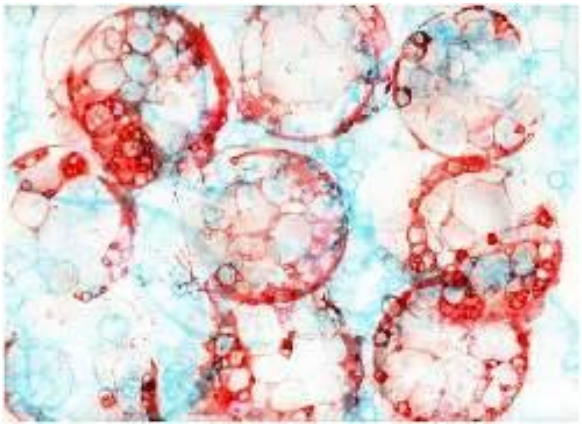
Puhanje boje je jedna od tehnika koja se koristi. Boja se može puhati slamkom ili izravno. Tempera mora biti razrijeđena u vodi, a puhanjem u slamke se boja razlijeva po papiru.

Slika 3: Slikanje puhanjem boja



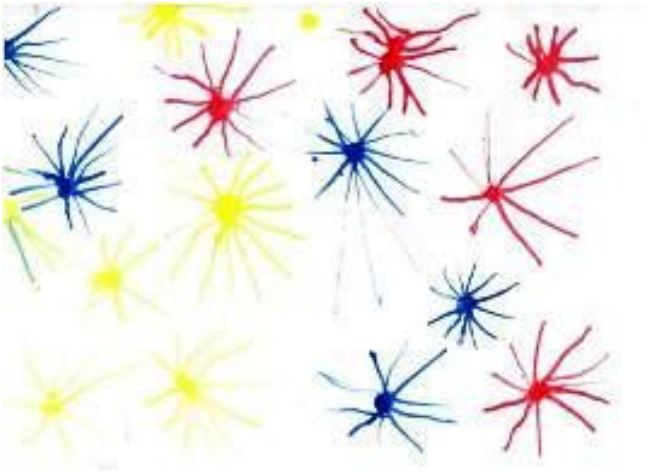
Djeca često oslikavaju papir i mjehurićima sapunice. Sredstvo za pranje suđa se pomiješa s temperom. U zdjelici se pušu mjehurići koji se prenose na papir i pritisnu dlanom. Postupak se ponavlja sve dok cijeli papir ne bude prekriven mjehurićima. Kada se boja osuši postupak se ponavlja s drugim bojama po izboru.

Slika 4: Oslikavanje mjehurićima



Slikanje drvenim štapićima je također zanimljiva tehnika gdje djeca drvenim štapićem po papiru razvlače temperu pokapanu na papir u različitim smjerovima.

Slika 5: Slikanje drvenim štapićima



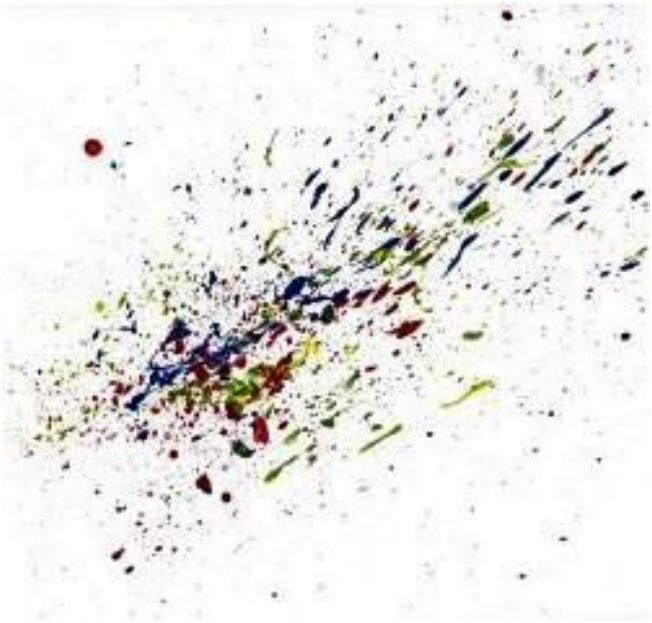
Uz navedene tehnike djeca se zabavljaju i slikanjem pastom za brijanje. Prednost slikanja pastom za brijanje je u tome što pasta za brijanje daje temperi posebnu glatkoću pa je moguće stvarati jako lijepe slike. U posudici se zamiješa tempera s pastom za brijanje i smjesa se nanosi na papir. Po završetku da se očuva boja papir se može pošpricati lakom za kosu.

Slika 6: Slikanje pastom za brijanje



Također, djeca se razvijaju i kroz igru prskamo bojama. Na taj način se omogućuje djeci da stječu raznovrsna likovna iskustva u praksi prskanjem boja.

Slika 7: Slikanje prskanjem boja



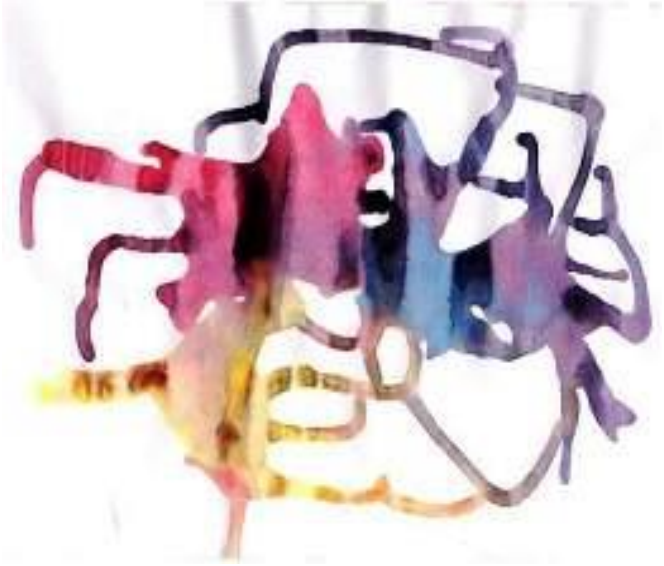
Djeca istražuju čime se sve može prskati. Osim raznih pomagala (četkica za zube, četka, prskalica, bočica itd.) koriste i razne boje (tuševi u boji, tempere). Primjeri takvih igara su:

- promatranje i uočavanje razlike prije i poslije prskanja
- prskanje jednom bojom
- prskanje boju preko boje

- prskanje čistom vodom a onda s bojama

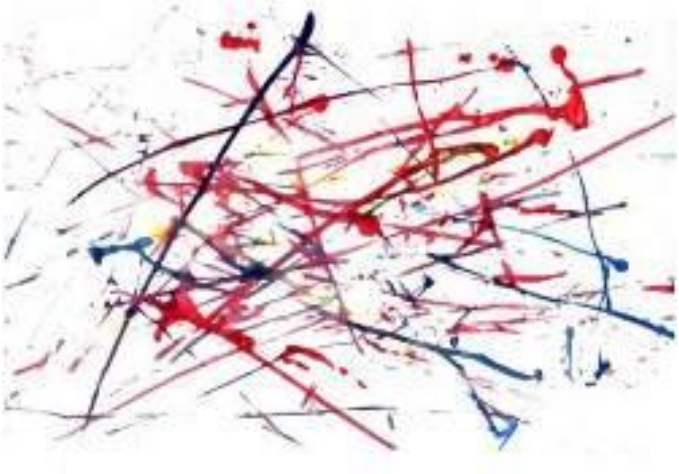
Djeca mogu slikati i korištenjem tehnike razlijevanje boje. Tempera se razrijedi s vodom, te kapne na papir. Potom se papir naginje u različite smjerove kako bi se boja razlila.

Slika 8: Slikanje razlijevanjem boje



Slikanje vrpcom omogućuje korištenje različitih vrsta vrpci koje se režu na duljinu do 15 cm. Dijete u razrijeđenu temperu umače vrpcu te je vuče po papiru.

Slika 9: Slikanje vrpcom



Korištenje navedenih tehnika u likovnom izražavanju djecu omogućuje djeci da se izraze kroz likovnu aktivnost te da eksperimentiranjem s bojama uvide nastanak drugih boja. Djeci treba omogućiti da sama istražuju i dolaze do zaključke, s tim da je potrebno naglasiti da sve aktivnosti trebaju biti temeljene na igri da bi ih dijete lakše razumjelo. Na taj način igra je sredstvo obrazovanja i izvor novih spoznaja.

4. PRIMJENA IGRE U PRAKSI

U ovom poglavlju navedene su igre zabilježene 10. svibnja 2016. godine u dječjem vrtiću Srdoči u Rijeci. Igre kojesu prikazane bile suizvođene u različitim odgojno-obrazovnim skupinama, što znači da i dob djece varira od tri do šest godina.

4.1. Mozaik

Mozaik je igra za koju su potrebne kuverte s pripremljenim zadatcima za svakog igrača ili ekipu. Igra je vježba zapažanja i raspoznavanja, brzina rada i poznavanje teme. Tete u vrtiću su podijelile četiri kuverte za četvero djece. Svako dijete (igrač) je dobilo kuvertu sa zadanim likom izrezanim na određeni broj dijelova, te je zadatak da lik složi u što kraćem vremenu u cjelovitu sliku.

Fotografija 1: Igra mozaik



Kod ove igre bitno je naglasiti da ovisno o dobi, iskustvu i predznanju djece se može sastaviti poznat ili nepoznat lik, a tijekom slaganja je moguće tražiti i dodatna objašnjenja ili navođenje određenih činjenica u svezi sa zadanim likom.

Navedena igra je povezana s dječjim likovnim razvojem jer potiče djecu na zapažanje boja i likova kako bi dobili cjelovitu sliku. Igranje Mozaika omogućuje djeci uočavanje i prepoznavanje osnovnih likovnih elemenata (crte, točke, boje, plohe), te razvijanje sposobnosti likovnog izražavanja djeteta.

4.2. Sunčev sustav

Nakon što su djeca odjenula zaštitnu odjeću i pripremila za likovnu aktivnost tete su djeci donijele pripremljene boje. Riječ je o temperama razrijeđenim u vodi koje se nalaze u staklenim bocama. U igri je sudjelovalo 11-ero djece.Igra izrade Sunčevog sustava je vezana za dječji likovni razvoj i njome se potiče kreativnost. Kreativnost se prema Pejić, Tuthan-Maras i Arrigoni (2007) može upotrijebiti u dva značenja:

- kreativnost kao stvaralaštvo
- kreativnost kao osobina ili skup osobina koje će omogućiti, potaknuti ili izazvati kreativni produkt.

„Kreativni odgoj odnosi se na radosno otkrivanje svijeta od strane djece, otkrivanje svojih ljudskih moći, snage konstrukcije i ekspresije, imaginacije i intelekta. To se događa samo onda kada ti procesi nisu pod prinudom neurotičnih pritisaka odraslih i njihove težnje za preuranjenim rezultatima, definiranima unaprijed“ (Stevanović, 2001: 309). Naime, djeca kroz ovu igru oblikuju svoju okolinu, slobodno se igraju i izrađuju okolinu onako kako je oni vide.

Fotografija 2: Boja za slikanje



Nakon što su djeci donijele boju na stol i stavile u plastične zdjele djeca su izrezala sunce, te planete. Svako dijete je izrezalo i obojilo jedan planet. Kada su završili s bojanjem, dok se boja sušila na zid su nalijepili crni papir te ispisali imena planeta. Potom su na špagu zakačkama zakačili planet iznad imena kojeg su napisali, kako je prikazano sa sljedećoj fotografiji.

Fotografija 3: Sunčev sustav



4.3. Igra toplo hladno

U jednoj od grupa vrtića Srdoči teta je s deset dječaka i dvije djevojčice odlučila da se igraju igru toplo hladno. Teta je sakrila kutiju s krekerima od jabuke i riže, te su djeca morala naći kutiju, a nagrada je bila da su mogli pojesti krekere.

U ovoj igri djeca traže određeni predmet koji je voditelj igre, u ovom slučaju teta prethodnosvima pokazala i zatim ga sakrila. Dok sakriva predmet teta ostaje sama u prostoriji u kojoj će se odvijati igra. Zatim pozove sudionike igre i započinje potraga. Djeca se kreću posvuda u prostoriji nastojeći pronaći sakriveni predmet. Teta ih usmjerava riječima (ovisno da li su tom predmetu blizu ili daleko)“toplo“ za blizu, a „hladno“ za daleko. Koliko je neki tragač blizu teta izražava brzinom i jačinom izgovora riječi „toplo“ ili pak kaže „vruće“.

U igri je pobjednik onaj sudionik koji pronađe sakriveni predmet. Također, može dobiti i zasluženu nagradu ili čak taj pronađeni predmet može biti pobjednikova nagrada. Ova se igra može izvoditi i vani na otvorenome. Važno je da mjesto bude pogodno za maštovito sakrivanje predmeta kako bi djeci igra bila uzbudljiva i zanimljiva. Može se igrati u raznim prilikama. Igra je posebno zanimljiva i uzbudljiva za djecu u dobi između 4 i 7 godina kao i za djecu mlađe školske dobi. Ukoliko u igri sudjeluje veći broj djece poput odgojne skupine, onda se mogu grupirati u ekipe. Tada nagrada treba biti djeljiva. Promatrana igra je povezana s dječjim likovnim razvojem jer se njome razvija i potiče usmjerenost, koncentracija, usredotočenost, ustrajnost, upornost, izdržljivost, dosjetljivost i natjecanje.

4.4. Nagazi rep

Nagazi rep je igra u kojoj treba trčati za drugim sudionicima, a istovremeno i bježati od njih. Kako je na dan posjeta vrtiću vani bilo lijepo sunčano vrijeme jedna vrtićka grupa je izašla u dvorište vrtića i s tetom igrala ovu igru. Djeca koja su sudjelovala u igri su bili dobi od četiri i pet godina, a igra je trajala desetak minuta. Igrači su bili šestero djece, tri djevojčice i tri dječaka. Svako dijete je imalo za hlače zakačen rep koji mu predstavlja rep i koji se vuče po podu kako prikazuje sljedeća slika.

Fotografija 4: Igra nagazi rep



Na znak za početak,svi igrači počinju trčati.Nastoje nagaziti rep suigrača, a istovremeno paze da nitko ne nagazi njihove repove.Igrač koji izgubi svoj rep ispada iz igre i povlači se. Posljednji igrač koji uspije sačuvati svoj rep je pobjednik u ovoj igri.

4.5. UNO

U vrtiću je troje djece dobi pet i šest godina sjedilo za stolom i igrali su društvenu igru Uno. Uno je igra kartama. Radi se o specifičnim kartama u boji osmišljenim upravo za ovu igru. Ukupno ima 108 karata. Špil se sastoji od četiri boje: crvene, zelene, plave i žute. Svaka boja ima brojeve od 0 do 9, i to u dva primjerka (nula jedina nema). Brojevi 9 i 6 su podcrtani kako bi se mogli razlikovati. Također, svaka boja ima tri posebne karte označene specifičnim znakovima (i one u dva primjerka u svakoj boji). Jedna od tih karti predstavlja naredbu vuci dvije karte, nakon čega igrač koji je na redu ne igra već vuče dvije karte. Zatim postoji karta koja zabranjuje igraču da igra pa ga se preskače do sljedećeg kruga. Imamo i kartu koja

mijenja smjer igre (igra se započinje u smjeru kazaljke na satu, a u slučaju ove karte mijenja su u obrnuti smjer). U špilu se još nalaze posebne crne karte u dvije verzije, svaka po četiri primjerka. Obje verzije imaju na sebi sve četiri boje, a druga verzija ima još dodan broj +4. Kada ih igrač baci, ima pravo promijeniti boju igre, a dodatak +4 označava da onaj tko je na redu mora uzeti četiri karte iz špila.

Fotografija 5: UNO



Pravila igre su sljedeća. Jedna osoba započne dijeliti karte (nakon svake runde iduća osoba u krugu dijeli karte), dajući svakom igraču po sedam karata. Potom stavlja jednu kartu iz špila na stol, te se ta karta računa kao da ju je on bacio (ne smije biti crna karta). Igra se nastavlja tako da sljedeći igrač baci kartu koja ima istu boju ili oznaku, a može baciti i crnu kartu. Ako nema ništa što odgovara, uzima kartu iz špila. Ako karta sada odgovara, može ju spustiti, a ako ne igra prelazi na sljedećeg igrača. Kada se špil potroši, karte na stolu se okreću i tvore novi špil (osim karte koja je zadnja bačena). Igrač kojemu ostane samo jedna karta mora glasno izgovoriti UNO kako bi upozorio ostale igrače. U slučaju da to ne učini, a jedan od drugih igrača primijeti da je trebao, upozorava ga na njegov propust i igrač koji je pogriješio mora vući dvije karte iz špila. Kada igrač potroši sve karte iz ruke kaže UNO UNO i igra je gotova.

Društvena igra UNO je povezana s dječjim likovnim razvojem jer se ovom igrom potiče mentalni i motorički razvoj djeteta gdje djeca kroz učenja boja i simbola. Igranjem Una se na jednostavan i nenametljiv način omogućuje djeci da promatraju i uče kroz igru.

4.6. Moj grad

U vrtiću djeca često rade i s materijalima koji su namijenjeni bacanju u smeće. Riječ je o plastičnim čepovima, te potrošenim rolama toaletnog papira. Po dolasku u vrtić djeca su bila u završnoj fazi izrade svog grada kako se prikazuje na sljedećoj fotografiji.

Fotografija 6: Maketa mojega grada



Djeca su na papirnoj, kartonskoj podlozi od papira, plastičnih čepova i tjestenine napravili svoj grad. Izradom grada od navedenog materijala djeca su naučila kako se kombinacijom sirovih namirnica, koje su namijenjene jedenju tek nakon kuhanja, kao i materijala koji završavaju u smeću mogu napraviti mala remek djela. Grad je pravila grupa od tri djevojčice.

Cilj izrade makete grada je poticanje kreativnog i stvaralačkog izražavanja kod djece, upoznavanje s različitim tehnikama izrade, poticanje samostalnog rada, kao i rada u grupi, kao i razvoj socijalnih kompetencija u grupnom radu. Također, izrada makete grada ima utjecaj i na razvoj sposobnosti opažanja, kao i smisla za estetska doživljavanja i razvoj grafomotoričkih vještina i fine motorike ruku. Odnosno, cilj je stvaranje predodžbe kod djece o mjestu u kojem žive.

5. ZAKLJUČAK

Likovni odgoj je važan za razvoj djece, jer njime se potiče kreativnost, ali i istraživačka aktivnost djece. Likovnim izražavanjem djeca obogaćuju svoj emocionalni život, te se poboljšava socijalni razvoj. Svaka od ovih faza se odnosi na kombinaciju vizualnih karakteristika koje se nalaze u umjetničkom radu djece.

Prema Linquetovom modelu periodizacije dječjeg likovnog izražavanja faze se pojavljuju u sekvencijalnom redoslijedu. Malo je pokušaja da se ova faza rasta u umjetnosti poveže direktno u kronološko doba, jer mnogi faktori doprinose razvoju djeteta u umjetnosti. Kako djeca ne rastu fizički i istovremeno sa svojim vršnjacima, isto se može reći i za njihov kreativni i mentalni rast.

Djeca paralelno s odrastanjem i sazrijevanje prolaze i kroz razvojne faze crtanja i stvaranjanjihovih djela. Djeca, od prvog puta uzimanja olovke do treće godine prilikom crtanja ruku pomiču po cijeloj stranici, ili se fokusiraju na jednoj uskoj lokaciji, s malim interesom za sliku koja rezultira po završetku. Napreduju na kontroliranu upotrebu linija u dobi od oko 3 godine. U dobi od 3 do 4 godine djeca počinju formirati jednostavne, rudimentarne oblike. Trogodišnjaci obično savladaju krugove, koji izlaze iz kontroliranog pisanja. Oko četvrte godine života djeca počinju da kombiniraju oblike i rade skoro prepoznatljive predmete, poput osobe ili kuće.

Spet godina, na slikama djece ljudi imaju udove, a leptiri uključuju šarene odjeljke i detalje s krilima. Kada djeca upoznaju principe vizualne organizacije: jedinstvo, raznovrsnost, ravnotežu, ponavljanje, ritam, naglasak, proporcionalnost, perspektivu, kompoziciju i kretanje, njihovo djelo postaje sofisticiranije.

S dobi djeteta povećava se složenost i kreativnost igre i sve više igrom djeca uče kako rješavati konfliktne situacije, izražavati emocije na prihvatljive načine te uskladiti vlastite i tuđe potrebe. Jedna od važnih odlika igre je i kreativnost koja je manifestirana u dječjoj igri. Djeca su opuštena i otvorena za razna istraživanja svojom okolinom što rezultira dolaskom do novih spoznaja i ideja. Ovdje je važno da dijete ima pristup čim većem izboru raznog materijala koji mu omogućuje da se slobodno izražava te ga ne ograničavati raznim idejama o tome kako bi nešto trebalo izgledati već pustiti dijete da samo istražuje i stvara.

Poticanje djeteta da izrazi svoje ideje i svoja mišljenja pomaže pri razvoju njegova samopouzdanja te je takvo dijete mnogo sretnije i uspješnije u svojim aktivnostima. Takva ponašanja dijete najbolje „uvježbava“ putem igre pa je vrlo važno da igra bude dio svakodnevnog života djeteta. Kada se navode karakteristike igre onda se igra može definirati kao dobrovoljnaaktivnost za uključenjem koju karakterizira socijabilnost i interaktivnost, simboličnost, a ima terapeutski karakter.

Na kraju se može zaključiti kako je jedna od najvažnijih potreba djece potreba za stjecanjem iskustva, istraživanja i oblikovanja od dostupnog materijala pa je nužno djetetu omogućiti likkovno izražavanje.

6. LITERATURA

- Balić- Smirak, A. (2010). Predškolsko dijete i likovna umjetnost. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 16-17(62-63), str. 2-8.
- Bastjančić, I., Lorger, M., Topćić, P. (2011). Motorička igra djece predškolske dobi. *Dijagnostika u područjima edukacije sporta, sportske rekreacije i kineziterapije* (str. 406-411). Zagreb: Hrvatski kineziološki savez.
- Duran M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Duran, M. (2001).*Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Else, P. (2014). *Making Sense of Play*, New York: McGraw-Hill.
- Gray, P. (2008). The Value of Play I: The Definition of Play Gives Insights. Pribavljeno 5.07.2018., sahttps://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/200811/the-value-play-i-the-definition-play-gives-insights
- Karlavaris, B. (1988). *Metodika likovnog odgoja 2*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Sveučilište u Zadru: Zadar.
- Krsmanović, M. (1990). *Igre i aktivnosti dece*. Beograd: Nova prosveta.
- Mali princ za djecu, likovne aktivnosti s bojom (2016). Pribavljeno 5.07.2018. sahttp://www.maliprinczadjecu.com/#!likovne-aktivnosti-s-bojom/c1u2t
- Mlinarević, V., Tomas, S. (2010). Partnerstvo roditelja i odgojitelja – čimbenik razvoja socijalne kompetencije djeteta.*Magistra Iadertina*, 5(5), str 144.-145.
- Pejić, P., Tuthan-Maras, T., Arrigoni, J. (2007). Suvremeni pristupi poticanju dječje darovitosti s kreativnim radionicama. *Magistra Iadertina*, 2(1), str. 133-149.
- Smiljić, S.(2016, 27.11.). Poticanje zdravog psihofizičkog razvoja djece kroz igru 2016. Pribavljeno 5.07.2018. sahttp://www.cuvarkuca.hr/preporuka/poticanje-zdravog-psihofizickog-razvoja-djece-kroz-igru/
- Stevanović, M. (2001). *Predškolska pedagogija*. Druga knjiga. Tuzla: R & S.
- Varljen Herceg, L., Rončević, A., Karlavaris, B. (2010). *Metodika likovne kulture djece rane i predškolske dobi.* Zagreb: ALFA d.d.