

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET

Ivona Martinez

Interaktivni poticaji za razvijanje matematičkih vještina, kreativnosti, mašte i govora kod
djece rane i predškolske dobi

Zagreb, 2020.

„Ovaj rad izrađen je na Učiteljskom fakultetu pod vodstvom izv. prof. dr. art. Antonije Balić

Šimrak i predan je na natječaj za dodjelu Rektorove nagrade u akademskoj godini

2019./2020.“

Sadržaj rada

1. Uvod	1
2. Opći i specifični ciljevi rada.....	3
3. Materijal i metode	6
4. Rezultati – didaktički materijali	7
4.1 Platnena trodimenzionalna slikovnica igračka.....	7
4.2 Lutke za prst za priču o jaretu koje je znalo brojati do deset.....	19
4.3 Lutke za priču na prekrivaču.....	22
5. Popis literature.....	26
6. Popis slika.....	27
7. Sažetak.....	28
8. Summary.....	29

1.Uvod

OSNOVNE INFORMACIJE

Didaktički materijali: interaktivna platnena trodimenzionalna slikovnica, deset lutaka za prst za priču o jaretu koje je znalo brojati do deset, stolne lutke za priču na prekrivaču o tri jarca vjetropira

Didaktičke materijale izradila: Ivona Martinez

Fotografije: Ivona Martinez

KRATKI OPIS PROJEKTA

Jedan od najtežih zadataka današnjice je znati što pružiti djetetu kako bismo potaknuli njegov kognitivni, emocionalni, socijalni i tjelesni rast i razvoj. Dobar odgoj djeteta danas je jedan od najvažnijih preduvjeta za kasniji uspjeh djeteta u životu. Odrasle osobe bi trebale razgovarati s djecom još od najranije dobi, igrati se slovima i riječima, rastavljati riječi na slogove i glasove te spajati glasove i slogove u riječi (glasovna analiza i sinteza), čitati im i pjevati im.

Ovaj rad nastao je potaknut interesima djece u vrtićkim grupama gdje je primijećeno koliko djeca vole slušati odgojitelje kada im čitaju priče i pjesme i izvode predstave s različitim lutkama, u koje se djeca i sama uključuju. Primijećeno je koliko puno dobrobiti donosi djeci na svim stupnjevima njihova razvoja. Za predstave se mogu koristiti male lutke za prst, stolne lutke i lutke većih dimenzija.

Na samom početku realizirana je ideja izrade platnene, trodimenzionalne slikovnice igračke kako bi dijete upoznalo da postoji drugi svijet, svijet simbola. Nakon slikovnice izrađeno je deset lutaka koje se stavljaju na male dječje prste. Lutke pričaju priču o jaretu koje je znalo brojati do deset. Nakon toga nastala je zanimljiva priča na prekrivaču koja pričajući upoznaje djecu s tri jarca vjetropira i njihovom avanturom prelaska preko mosta gdje živi veliki div.

Prenijeti djetetu uvjerenje da njegov život ima smisla, jedan je od važnih pedagoških zadataka i izazova. A priča, ako je kvalitetna i pravilno odabrana, strukturira svijet i daje mu smisao. Slikovni govor omogućuje nam da bolje razumijemo sebe, a onda da razumijemo i svijet oko sebe te ga možemo protumačiti. Posredovno iskustvo jezika dijete stječe upravo slušanjem priča, bajki i poezije, kreativnim jezičnim igrama, pričanjem priča drugima i izmišljanjem novih priča (Velički, 2013).

Oblikovanje i dizajn slikovnica za najmlađu dob trebalo bi sadržavati razne detalje koji kombiniraju taktilnu i ikoničku metodu u edukaciji djece. Rupe u kartonskim stranicama kroz koje djeca prstima osjećaju sadržaj knjige, izrezani oblici stopala u slikovnici koja govori o nožicama ili tematske slikovnice imaju svoju taktilnu i prostorno – predodžbenu ulogu. Doslovna rješenja u kojima se nešto smanjuje ili produžuje (vrat ili noge životinje) zorni su prikazi radi lakog razumijevanja, ali i potiču duhovitost. Učenje slikovnicama jest igra. Ilustracija u slikovnici navodi čitatelja – gledatelja da vidi više i dalje od skromnih slika i mami čitatelja da vidi i čita između redaka, da asocira povrh sugeriranih predodžbi drukčije i nove slike (Hlevnjak, prema Javor, 2000).

S druge strane, lutka je odlično motivacijsko sredstvo, poticaj za bogaćenje i senzibiliziranje djetetova emocionalnog, socijalnog i spoznajnog razvoja. Dijete s pomoću lutke spoznaje karaktere, raspoloženja, kontekst događanja što potiče njegov misaoni, fantazijski i emocionalni svijet. Uz pomoć igre lutkom, kao iluzije, mašte, pretvaranja i simboličke igre, dijete osvaja stvarnost. Koliko će lutka biti u funkciji bogaćenja odgojnih vrijednosti i potencijala, ovisi o tome tko se njome služi. Odgojitelj kroz aktivnosti s lutkama može otkriti sposobnost i posebne talente svakoga djeteta (Ivon, 2010).

2. Opći i specifični ciljevi rada

Dijete živi tako da se igra i živi igrajući se. Igra je potrebna za njegovo odrastanje, potvrđivanje, komunikaciju i otkrivanje događaja u svijetu. Upravo ta bit igre sama po sebi potiče zainteresiranost djeteta za nju (Nola, 1980).

Učenje i razvoj djeteta događaju se objedinjeno. Svaka aktivnost djeteta koja potiče jednu dimenziju učenja, utječe i na druge dimenzije i s njima je blisko povezana (Slunjski, 2003).

Još je 1792. godine, europski nakladnik Bertuch smatrao kako dječja slikovnica mora biti obavezan dio inventara dječje sobe, poput krevetića i igraćaka i da najranije poučavanje treba započeti preko slika. Prva dječja knjiga – slikovnica pritajena su vrata u djetetov život i zato nije svejedno kakvu ćemo mu slikovnicu pružiti i kako ćemo ta vrata odškrinuti. Pričama je dužnost odvesti dijete u svijet mašte i čudesnih bajki kako bi u tim magičnim zemljama spoznalo dobro i zlo (Čičko, prema Javor, 2000).

Na početku, dijete može „čitati“ samo slike, ne treba tekst, slike potiču njegovu maštu. Kasnije, kada dijete počne čitati, ilustracija počinje gubiti svoju informativnu ulogu, a poprima estetsku (Čačko, prema Javor, 2000).

Cilj izrade ove platnene interaktivne slikovnice bio je upoznati dijete da postoji drugi svijet, koji nije realni, nego svijet mašte, koji je prelazak iz stvarnog svijeta u svijet simbola. U tom svijetu dijete može biti ono što je, može se pretvarati, zamišljati i igrati bez stvarnih posljedica. Ova platnena slikovnica ponekad zahtijeva interakciju i čitanje zajedno s odraslom osobom, no može se pustiti da dijete samo otkriva i „čita“ slikovnicu. Specifični ciljevi rada bili su da se dijete potakne na učenje matematičkih pojmova, razvoj mašte, kritičkog razmišljanja i govora.

Važno je također napomenuti da predškolsko dijete danas ne uči matematiku sjedeći za stolom i rješavajući zadatke olovkom na papiru. Ono predmatematičke misaone vještine stječe krećući se prostorom, baratajući predmetima i uspoređujući ih, premećući ih i slažući i otkrivajući svojstva predmeta promatranjem i diranjem, uspoređujući količine (Čudina Obradović, 2002).

Novi tipovi knjiga za predčitateljsku dob izravno računaju na sudjelovanje roditelja. Pretpostavljaju aktivan rad roditelja s djetetom uz knjigu, sa stvaralačkim doprinosom kod interpretacije slikovnice, s njegovim dijalogom o temama koje knjiga sadržava ili pak sama izaziva (Čačko, prema Javor, 2000).

Pri čitanju knjiga ili slikovnica, odrasla osoba može propitivati „Koliko u slikovnici ima (naziv predmeta), čega ima više (npr. crvenih ili žutih cvjetova)“, što je veće, manje, a što jednako. Ti

razgovori se mogu voditi u obliku igre kao poticaj na malo istraživanje. Čestim ponavljanjem tih aktivnosti postiže se da dijete navikne te usporedbe provoditi „u glavi“ samostalno.

Zato je još jedan specifični cilj ove slikovnice bio da se djecu potakne na daljnje posezanje i samostalno istraživanje slikovnica, a kasnije istraživanje i zahtjevnijih književnih vrsta, uz ili bez odrasle osobe.

Ne pomažite djetetu s gotovim primjerima i rješenjima i ne požurujte ga. Dopustite mu da samo razmišlja i da za to upotrijebi vremena koliko god mu treba. Pomagati se može s indirektnim pitanjima ako je potrebno. Ostavite djetetu dovoljno slobode za samostalnu aktivnost bez neprestanog nadziranja i korigiranja (Bilopavlović, Čudina Obradović, Ladika i Šušković Stipanović, 1990).

Lutkarsko-scenske igre kao metodički pristup pomoći će odgojitelju da razumije važnost zbližavanja djeteta s umjetnošću. Odgajanjem djece za umjetnost lutkarstva gledanjem lutkarskih predstava ili uporabom lutke za prikazivanje priče potičemo spoznajni razvoj i sposobnosti za kreativno izražavanje i pridonosimo razvoju socijalnih ciljeva i etičkih vrijednosti (Ivon, 2010).

Priča ostvarena scenskim sredstvima djetetu daje gotove likove uzore, slikovito prikazane događaje i dekor tih događaja. Proces maštanja počinje od svršetka priče i nije usmjeren u njeno zamišljanje, nego u njenu izravnu konkretizaciju u zbilji. Dijete predstave gleda s osjećajem da se ne udaljuje od istinskog svijeta i da je to produžetak dječje igre u njihovoj sobi ili dvorištu (Čečuk, 2009).

U igri istovremeno postoje i stvarnost i mašta. Dijete se u igri odmiče od stvarnosti, gubi svoje stvarno „ja“ i privremeno prihvaća zamišljeno „ja“. Simbolička igra (igra mašte, imaginativna) predstavlja put za razvoj dječjih emocija i sposobnosti. U simboličkoj igri javlja se elementarni oblik apstraktnog mišljenja jer se dijete koristi gestama, zvukovima i objektima da bi reprezentiralo događaje i objekte. Igram s lutkom dijete lakše preživljava strah i nadilazi različite teškoće jer lutka preuzima negativna ponašanja i emocije bez osjećaja krivnje, što je važno za razvoj djetetove osobnosti (Ivon, 2010).

Tako će dijete postepeno usvojiti kreativan stil mišljenja i naučiti da cijeni samostalno smišljenu aktivnost više od skupe igračke. Naučit će da je najzabavnija aktivnost i najbolja igra smišljanje, izmišljanje i radost stvaranja (Bilopavlović i sur., 1990).

Cilj izrade lutaka za priče i predstave bio je odvesti djecu u svijet mašte, kod djece razvijati govor i empatiju prema likovima iz predstave, razvijati koncentraciju, samopouzdanje i pozitivnu sliku o sebi. Specifični ciljevi bili su razvijanje djetetovog pamćenja opetovanim ponavljanjem (bio mali jarac vjetropir koji je išao trip - trip, srednji jarac koji je išao trap - trap, veliki jarac koji je išao trop - trop) ili (jare je jedan, tele je dva, krava je tri itd.), učenje odnosa naprijed - nazad, iznad - ispod, veće - manje, lijevo - desno i spontano učenje brojeva i brojanja u frazama u pričama koje se ponavljaju. Uz sve prethodno nabrojeno, priča na prekrivaču napravljena je također kako bi sva djeca mogla sjediti na podu na tom prekrivaču, biti bliže predstavi i da bi se mogla bolje uživjeti u predstavi.

Odrasle osobe trebaju poticati dječju imaginaciju. Mlađe dijete upozoravajte na osjete koje ima dok gleda, sluša i dira. Pokazujte mu i opisujte slike, upozoravajte na oblike, boje i odnose. Primjerima i podsjećanjem na prijašnja iskustva oživljajte mu slike koje daju riječi, priče i pjesmice. Dijete treba potaknuti da počne u glavi stvarati slike, zvukove, mirise, slike dodira i topline. Najviše mogućnosti za stvaranje vlastitih slika u svijesti daje čitanje stihova, pjesama, slikovnica i priča, a najveći izvor budućih predodžbi jest bogato iskustvo s dodirima, bojama i zvukom (Bilopavlović i sur., 1990).

3. Materijal i metode

Oblikovanje slikovnice započelo je crtanjem skica na manji papir kemijskom olovkom. Nakon toga slijedilo je precrtavanje grafitnom olovkom na A4 papir, odabir boja i bojanje bojicama. Nakon odabira boja, slijedio je odabir platna, konaca i materijala filca za izradu slikovnice. Od bijelog, tvrdog papira izrezane su šablone za sve predmete iz slikovnice prema kojima su se onda rezali platno i filc. Prvo su sašiveni pomični dijelovi na čičak ili gumbe punjeni vatom. Nakon izrade svih pomičnih dijelova i onih koji iskaču iz slikovnice, izrezani su i sašiveni nepomični dijelovi koji se čvrsto drže uz podlogu slikovnice. Nakon sašivenih svih dijelova na slikovnicu, šivaćom mašinom spojile su se po dvije stranice zajedno i napunile spužvom kako bi se slikovnica lakše listala i bila stabilna. Na kraju su se sve stranice spojile vezicama kako bi se stranice držale zajedno pri čitanju. Slikovnica za djecu napravljena je s namjenom za sve dobne uzraste pa ju tako mogu istraživati i djeca od najranije dobi, pa sve do školske dobi. Svaki određeni zadatak ima više stupnjeva rješavanja, ovisno o dobi i stupnju razvoja djeteta.

Dijete već s godinu i šest mjeseci starosti stvaranjem misaonih slika nadomješta stvarne objekte i događaje. Razmišlja o njima, odmiče se od stvarnog svijeta i odlazi u svijet mašte gdje je sve moguće. U ranoj dobi ne može još prepoznati u slikovnici ono što nije vidjelo u realnom životu. Dijete sliku prevodi u govorni kod (Petrović Sočo, 1997).

Nakon slikovnice izrađeno je 10 lutaka za male dječje prste za priču o jaretu koje je znalo brojati do deset. Ponovno su se prvo olovkom napravile skice na papiru. Zatim su se skice precrtale na veći papir i odabrale su se boje i dodaci za svaku životinju kako bi bila prepoznatljiva. Prvo se od platna sašio džepić koji ide na prst, a nakon toga su se na njega dodali i zašili izrezani oblici od filca u boji, posebno za svaku životinju i napunili su se vatom.

Slijedila je izrada priče na prekrivaču temeljena na staroj narodnoj priči iz Skandinavije o tri jarca vjetropira. Kao i prethodno, prvo je napravljena skica i određene su boje koje će biti na pojedinom elementu u priči. Na bijeli prekrivač najprije je bila zašivena zelena trava napravljena od vune. Nakon zelene trave, dodani su grmovi i cvjetovi. Također je dodana plava rijeka napravljena od filca i most koji je složen da se može dizati i spuštati kako bi se prekrivač mogao složiti, pospremiti ili prenijeti tako da zauzima malo mjesta. Nakon izrade nepomičnih dijelova, od filca su zašivena 3 jarca napunjena vatom i čudovište koje čuva most.

4. Rezultati – didaktički materijali

4.1 Platnena trodimenzionalna slikovnica igračka



Slika 1. Naslovna stranica slikovnice



Slika 2. Naslovna stranica slikovnice s vjevericom u duplji

Naslovna stranica slikovnice izrađena je tako da privuče čitatelja vedrim i žarkim bojama i da ga se zainteresira što se sve u njoj nalazi na sljedećim stranicama. U duplji stabla skriva se vjeverica koja se može izvaditi iz džepa na čičak, penjati se po stablu i razgovarati i igrati se s vjevericom i bubamarom. Na kraju dana ju se može staviti spavati u njen dom.

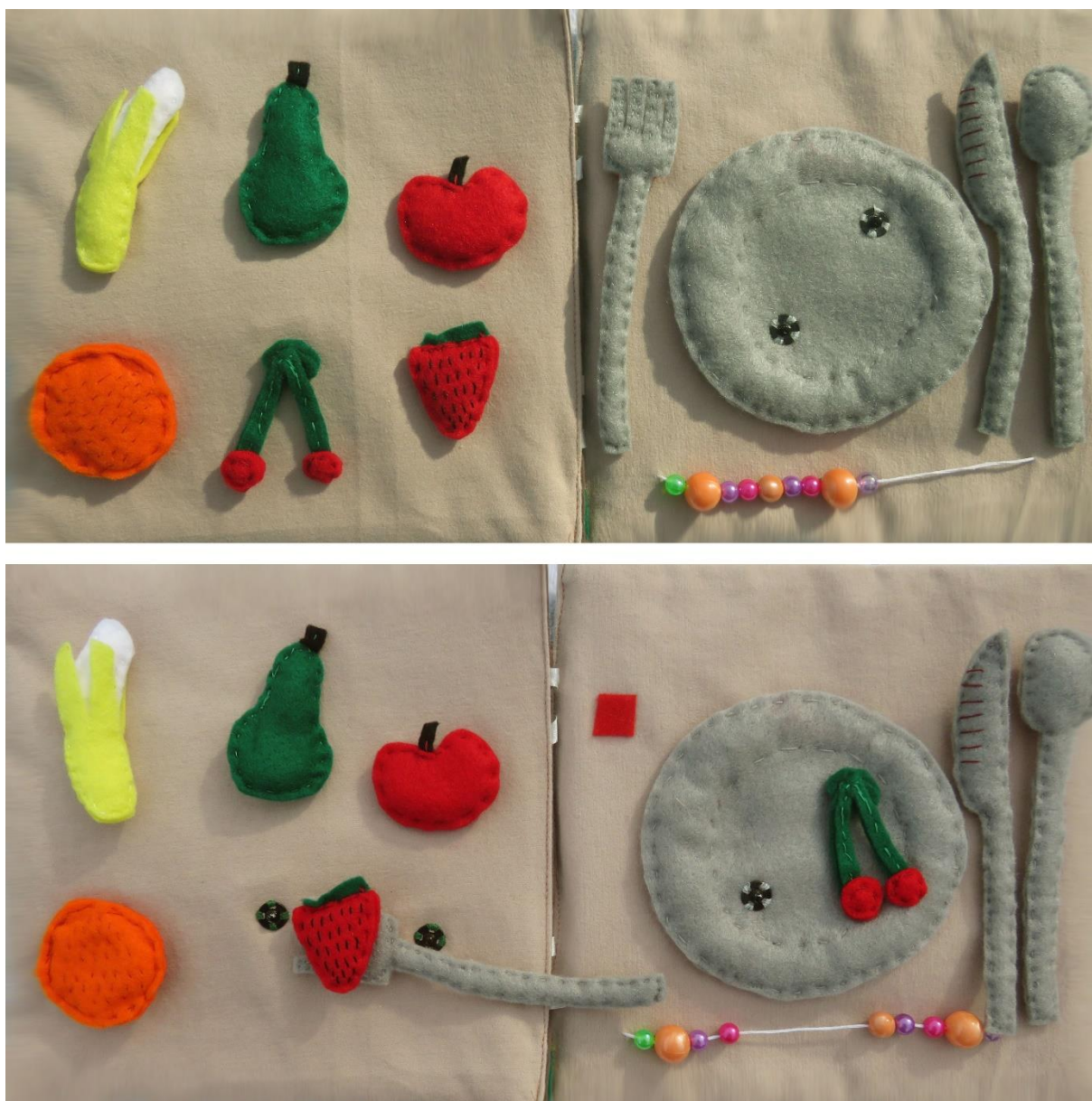
Lutka djetetu predstavlja vrstu utočišta u koju se može skloniti. Sramežljivo dijete može pronaći motivaciju da počne govoriti, da izrazi osjećaje ili prenese svoje tajne lutki. Tijekom procesa izrade lutke, djeca su u situaciji da razvijaju svoje motoričke vještine, iskazuju kreativne potencijale i u tom procesu višestruko na simboličan način rješavaju osobne probleme (Ivon, 2010).



Slika 3. Druga i treća stranica slikovnice

Kada dijete okrene ove dvije stranice, prvo ugleda praznu livadu s pticama, oblacima, cvjetovima i dva grma iza kojih se skrivaju leptir i mrav. U kućici se skriva 5 lutaka za prst koje djeca mogu izvaditi van, staviti na vlastite prste i igrati se s njima odvojeno ili zajedno na livadi s ostalim životinjama. Kućica je zavezana čvorom tako da djeca vježbaju finu motoriku šake odvezujući i otvarajući ju. Ovdje se već može uvesti pojam broja pa s djetetom možemo brojati koliko ima životinja, oblaka, ptica, cvjetova i za one starije koliko ima zelenih grmova trave.

U okviru pedagoškog aspekta slikovnica, može se zaključiti kako one u povijesti vrve stereotipima rodnih uloga, odgojnim stereotipima i predrasudama (Martinović, Stričević, 2011). Baš se to u ovim didaktičkim materijalima pokušavalo izbjeći. U ovoj slikovnici nastojalo se ne sugerirati je li neka životinja muškog ili ženskog roda i niti jedna životinja nema stereotipnu ulogu, već dijete može samo odabrati i odrediti.



Slika 4. Četvrta i peta stranica slikovnice

Na četvrtoj i petoj stranici slikovnice djeca mogu brojati koliko komada voća je na stolu, a koliko na tanjuru. Ispod tanjura se nalaze perlice koje se mogu pomaknuti u desnu stranu, onoliko njih koliko je hrane na tanjuru. Ove stranice potiču djecu na donošenje odluka, koju hranu žele na tanjuru taj tren, što je samo jedna od igara koja u budućnosti pomaže djeci u donošenju važnijih odluka. Pribor za jelo pričvršćen je čičkom tako da se može uzeti u ruku kada se dijete pravi da jede voće (simbolička igra).



Slika 5. Šesta i sedma stranica slikovnice

Na ovim stranicama čitatelji mogu vježbati brojati koliko gusjenica ima dijelova, vježbati nazive boja i finu motoriku prstiju stavljajući i oduzimajući dijelove gusjenice pričvršćene gumbima. Velika crvena jabuka je također napravljena za razvoj fine motorike šake za mlađu djecu koja moraju provesti žutog crva kroz veliku jabuku. Mogu se vježbati odnosi malo - veliko jer kad se velika crvena jabuka podigne, ispod nje se skriva mali puž. Ovdje također imamo skrivalicu. U grmu se skriva cvrčak, a na djetetu je da ga prepozna i otvori. Prema Wasserman (1990) pristup proučavanja djetetova mišljenja temelji se na ponuđenom materijalu i pitanjima djetetu, što sve potiče njegovo razmišljanje i izvođenje zamišljenoga.



Slika 6. Osma i deveta stranica slikovnice

Ovdje se čitatelji upoznaju sa životinjama koje lete, različitim vrstama cvjetova i sa gusjenicom i hruštom koji se skrivaju u grmlju. Može se brojiti koliko ima cvjetova ili koliko koji cvijet ima latica. Čitatelj ovdje može prepoznati kako je gusjenicu vidio već negdje na prethodnim stranicama slikovnice, a hrušt je stavljen namjerno jer se danas djeca rijetko susreću s tim pojmom i tom životinjom. Cvjetovi su pričvršćeni gumbima, mogu se maknuti i odabrati koji će se staviti na stabljiku. Crnković (1990) govori kako je slikovnica prva knjiga s kojom se dijete susreće u životu i prilagođena je djeci. Likovno je u njoj bitnije od tekstualnog i slika ima prevagu nad tekstom. Ilustracije same pričaju jezikom koji ne treba prevoditi.



Slika 7. Deseta stranica slikovnice



Slika 8. Zec u povrtnjaku

Deseta stranica slikovnice nastala je po uzoru na prvu slikovnicu autorice Beatrix Potter - Priča o Petru Zecimiru. Sadrži veliki povrtnjak u kojemu rastu različite vrste povrća koje zec onda ubire i jede. Čitatelj ovdje vježba finu motoriku i hvat prstima pri uzimanju i stavljanju povrća iz zemlje. Potiče ga se na postojanje i razlikovanje skupova povrća. Svaki skup (vrsta povrća) druge je boje i može se brojati količinski koliko ih je. Povrće se također može ubirati iz vrta i stavljanje u košaru namijenjenu za to. Djeca uče o važnosti zdrave prehrane u interakciji sa starijim djetetom ili odraslom osobom, vježbaju razvrstavanje i kategorizaciju i odnose nalazi li se jedan skup povrća više ili niže i lijevo ili desno od drugog skupa povrća.



Slika 9. Jedanaesta stranica slikovnice

Na ovoj stranici čitatelj se upoznaje sa šumskim svijetom i životinjama. Na dnu je jež koji ima bodlje koje se mogu micati i stavljati. Ovdje se također vježba fina motorika prstiju i može se brojati količina ježevih bodlji. Iznad se nalazi gnijezdo u kojem žive sove. Male sove se mogu vaditi i vraćati u gnijezdo, a velika sova može (po vezici) odletjeti u potragu za hranom.



Slika 10. Dvanaesta i trinaesta stranica slikovnice

Na ovim stranicama slikovnice dijete se susreće s pojmovima vezanima uz godišnja doba, u ovom konkretnom slučaju uz zimu. Lišće je napravljeno na čičak da se može maknuti sukladno godišnjem dobu. Prozorčić je napravljen tako da dijete mora samo shvatiti da se može otvoriti i da ga zainteresira što se unutra skriva (snijeg, pahulje, snjegović). Ptice mogu letjeti prema snjegoviću i igrati se s njime. Spontano se može s djecom razgovarati o pticama koje sele na jug (zašto, da im ne bude hladno) i o pticama koje ostaju (možemo li ih mi hraniti kroz zimu, izgradnja kućice za ptice) i o svim temama koja dalje proizađu vođena djetetovim mislima.

Prema Ivon (2010) potrebno je pažljivo promatranje dječje igre sa slikovnicom uz primjerenu interakciju što će pomoći da dobijemo mnoge odgovore o djetetu, ali i potaknuti igranje na dubljoj razini.



Slika 11. Četrnaesta stranica slikovnice

Sljedeće stranice slikovnice se nadovezuju na prethodnu stranicu temom zime, blagdana i praznika. Na stranici imamo 5 kolačića koji se mogu maknuti jer su na čičak i onda dijete može svaki kolačić staviti na njegovo mjesto. Za mlađu djecu, ovisno o stupnju njihova razvoja, u redu je i kada bi kolačiće postavili na bilo koje mjesto, bitno da uživaju u igri kroz koju nesvjesno uče i da ih slikovnica privuče i sljedeći put. Ovdje se mogu brojiti kolačići koliko ih je ukupno ili koliko kolačića je postavljeno na svoje mjesto, a koliko ih je još izvan. Dijete ovdje također vježba koordinaciju oko - ruka. Prema Ivon (2010) do učenja dolazi samo onda kad djeca imaju pozitivan odnos prema onima s kojima su u interakciji.



Slika 12. Petnaesta stranica slikovnice

Ovdje prvo nailazimo na patentni zatvarač koji dijete mora uočiti i otvoriti. Unutra se nalazi šal, kapa, pletene rukavice i topla majica. Kod proučavanja slikovnice djeca mogu spontano početi razgovarati o zimi i zašto je važno toplo se obući prije izlaska van. Količina predmeta se može brojati, a mogu se uzeti i lutke iz ostatka slikovnice, naprimjer prstići i oblačiti ih u ove odjevne predmete.



Slika 13. Šesnaesta stranica slikovnice

U džepu zatvorenom gumbima nalazi se lutka koja ide na prst i veća je od svih lutaka u slikovnici. Kada dijete otkopčava, vježba finu motoriku prstiju. Uz pomoć takve lutke dijete razvija maštu, govor i simboličku igru. Prema Bastašić (1990) jedno od ishodišta lutke je igra i ta igra pridonosi boljem razumijevanju pojava u svijetu i u sebi. Lutka oživljava tek u odnosu s nekim drugim, a ne sama po sebi. Uz pomoć lutke dijete može izraziti svoje probleme i proširiti granice svojeg iskustva. Posuđujući lutki glas, igrač se s njom poistovjećuje, a ipak je odvojen od nje. Renfro (1982) govori kako dijete prihvaća lutku kao bezopasnog, naklonjenog prijatelja kojemu može povjeriti misli i osjećaje bez straha da će biti ismijano ili da će se s njime svađati.

4.2 Lutke za prst za priču o jaretu koje je znalo brojati do deset



Slika 14. Svinja, tele, konj, pijetao i pas



Slika 15. Krava, jare i ovca



Slika 16. Vol i mačka

Na temelju narodne priče o jaretu koje je znalo brojati do 10 napravljeno je 10 lutaka za prst. Svaka lutka predstavlja jednu životinju iz priče, ima svoju karakteristiku i dijete ju može povezati sa stvarnim životinjama. Kada se novi lik pojavi u priči, lutka tog lika se dodaje na djetetov prst i djeca zajedno mogu brojiti koliko je lutaka na prstima. Priča počinje s malim jaretom koje je došlo do bare, vidjelo u njoj svoj lik i reklo: „Jedan.“ Zatim ga je ugledalo tele i pitalo što to radi. Jare je reklo da broji, no tele nije znalo što to znači brojati. Jare mu je odlučilo pokazati i reklo: „Ja sam jedan, ti si dva.“ Tele se naljutilo što ga jare broji i otrčalo reći svojoj majci. Majka se također naljutila nakon što ju je jare „brojilo“ i otišla je do vola. Tele je onda brojilo i vola, pa se i vol naljutilo. Svi skupa su krenuli loviti jare i stigli do konja. I konj se također naljutilo pa su svi loveći jare stigli do svinje, zatim do mačke, psa, ovce i pijetla. Na kraju su se svi našli u lađici koja može držati samo deset putnika i bili su uplašeni jer nisu znali hoće li lađa potonuti ili ne. Pijetao je u strahu upitao ima li netko tko zna brojati da vide hoće li lađa potonuti ili ne i tu se jare javilo da ono zna brojati. Ovdje se javlja opetovani govor ili „shema“. On glasi: ja (jare) sam jedan, tele je dva, krava je tri, vol je četiri, konj je pet, svinja je šest, mačka je sedam, pas je osam, ovca je devet i pijetao je deset. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Svaki dio se dodaje naknadno s pojavom odgovarajuće životinje.

Djeca ovdje vježbaju motoriku ruke, šake i prstiju pri stavljanju i vađenju lutaka s prstiju. Nakon odslušane priče poželjno je lutke ostaviti djeci bez uplitanja u njihovu aktivnost jer ona onda dalje sama razrađuju nove priče, ponavljaju brojeve, stavljaju lutke na prste i igraju se. Ovdje imamo primjer djevojčice od 2 godine i 6 mjeseci koja si je stavila 5 lutaka na prste jedne ruke i onda shvatila da si sama ne može staviti lutke na drugu ruku jer joj prva ruka više nije slobodna. Onda je zamolila starije dijete da joj stavi. (djevojčica 2,5 g. drugom djetetu: „*Ti mi stavi.*“)

Prema Dolci (1986) djetetu moramo predstaviti igru lutkom, a potom dijete postaviti u ulogu gledatelja. Zatim mu pomažemo pri prelasku iz uloge gledatelja u ulogu animatora, pri čemu potičemo igre u kojima uloge animatora i gledatelja nisu strogo odvojene.

4.3 Lutke za priču na prekrivaču



Slika 17. Tri jarca vjetopira



Slika 18. Srednji jarac vjetopir na livadi



Slika 19. Prekrivač za pričanje priče na travi



Slika 20. Svi jarci na livadi



Slika 21. Veliki jarac i čudovište kod mosta

Priča na prekrivaču napravljena je na temu stare skandinavske pripovijetke o tri jarca vjetropira (Velički, 2013). Govori o tri brata jarca, najmlađem, srednjem i najstarijem jarcu. Oni su željeli prijeći preko velikog mosta na drugu stranu po svježju travu, no na mostu je bio div koji ih je želio pojesti. Mali jarac i srednji jarac uspjeli su proći most, svaki rekavši divu da iza njega ide drugi veći brat jarac i neka njega pojede, a ovoga pusti jer su znali da će se svaki jarac već nekako snaći. I tako ih je div pustio, a najstariji jarac ga je rogovima bacio u vodu i prošao na drugu stranu preko mosta.

Ova priča na prekrivaču također sadrži ponavljane rečenice koje djeca jako brzo mogu naučiti napamet i pomagati pripovjedaču u pričanju priče i izvođenju predstave govoreći te stihove kada je potrebno. Često se ponavlja sljedeće: Mali jarac vjetropir koji je išao trip-trip, trip-trip, trip-trip, srednji jarac vjetropir koji je išao trap-trap, trap-trap, trap-trap i veliki jarac vjetropir koji je išao trop-trop, trop-trop, trop-trop. Pošto je priča na prekrivaču na kojem djeca mogu sjediti, kod zvukova trip, trap i trop djeca mogu uz govor oponašati zvukove i rukama lupajući po podu na kojem se nalazi prekrivač, za najmlađeg jarca najtiše, a za najstarijeg najglasnije. Nakon ispričane priče s lutkama, poželjno je lutke ostaviti na prekrivaču u travi i promatrati djecu što će dalje s time raditi ili što će se igrati bez direktnog uplitanja u aktivnost.

Prema Županić Benić (2009) polazište je ideja kako oživjeti lutku među djecom, gdje oni nisu samo pasivni promatrači predstave, već aktivni sudionici procesa nastanka lutke i lutkarske predstave.

Promatranjem dječje igre lutkom, otkrivamo kako se dijete ponaša prema liku lutke, čega se boji, što ga veseli, kakva je njegova mašta i koliko su razvijene njegove govorne sposobnosti i komunikacija. Samo ako odvojimo vrijeme za dijete, bit ćemo sposobni prepoznati važne informacije o njegovom razvojnem stupnju, organizacijskim sposobnostima i emocionalnom stanju. (Ivon, 2010)

5. Popis literature

1. Bastašić, Z. (1990). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga.
2. Bilopavlović, T., Čudina Obradović, M., Ladika, Z., Šušković Stipanović, R. (1990). *Dosadno mi je – što da radim*. Zagreb: Školska knjiga.
3. Crnković, M. (1990). *Dječja književnost*. Zagreb: Školska knjiga.
4. Čečuk, M. (2009). *Lutkari i lutke*. Zagreb: MČUK Denona d.o.o.
5. Čudina, Obradović, M. (2002). *Matematika prije škole*. Zagreb: Školska knjiga.
6. Dolci, M. (1986) *Il burattino al nido – Storia di Romeo*. Quaderni Reggiarni: Comune di Reggio Emilia.
7. Ivon, H. (2010). *Dijete, odgojitelj i lutka*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
8. Javor, R. (2000). *Kakva je knjiga slikovnica*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
9. Martinović, I., Stričević, I. (2011). Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu. *Libellarium*, 4 (1), 39. – 63.
10. Nola, D. (1980). *Dijete-igra-stvaralaštvo-umjetnost*. Šibenik: Jugoslavenski festival djeteta.
11. Petrović, Sočo, B. (1997). *Dijete, odgajatelj i slikovnica: akcijsko istraživanje*. Zagreb: Alinea.
12. Renfro, N. (1982). *Discovering the super senses through Puppetmime*. Austin: Nancy Renfro Studios.
13. Slunjski, E. (2003). *Devet lica jednog odgajatelja / roditelja*. Zagreb: Mali profesor.
14. Velički, V. (2013). *Pričanje priča – stvaranje priča*. Zagreb: Alfa.
15. Wasserman, S. (1990). *Serious players in the primary classroom*. New York: Teacher's College Press.
16. Županić, Benić, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*. Zagreb: Leykam international.

6. Popis slika

Slika 1. Naslovna stranica slikovnice.....	7
Slika 2. Naslovna stranica slikovnice s vjevericom u duplji.....	8
Slika 3. Druga i treća stranica slikovnice.....	9
Slika 4. Četvrta i peta stranica slikovnice.....	10
Slika 5. Šesta i sedma stranica slikovnice.....	11
Slika 6. Osma i deveta stranica slikovnice.....	12
Slika 7. Deseta stranica slikovnice.....	13
Slika 8. Zec u povrtnjaku.....	13
Slika 9. Jedanaesta stranica slikovnice.....	14
Slika 10. Dvanaesta i trinaesta stranica slikovnice.....	15
Slika 11. Četrnaesta stranica slikovnice.....	16
Slika 12. Petnaesta stranica slikovnice.....	17
Slika 13. Šesnaesta stranica slikovnice.....	18
Slika 14. Svinja, tele, konj, pijetao i pas.....	19
Slika 15. Krava, jare i ovca.....	19
Slika 16. Vol i mačka.....	20
Slika 17. Tri jarca vjetropira.....	22
Slika 18. Srednji jarac vjetropir na livadi.....	22
Slika 19. Prekrivač za pričanje priče na travi.....	23
Slika 20. Svi jarci na livadi.....	23
Slika 21. Veliki jarac i čudovište kod mosta.....	24

7. Sažetak

Ime i prezime autora: Ivona Martinez

Naslov rada: Interaktivni poticaji za razvijanje matematičkih vještina, kreativnosti, mašte i govora djece rane i predškolske dobi

Didaktički materijali za poticanje kognitivnog, emocionalnog, tjelesnog i socijalnog razvoja djece predškolske dobi izrađeni su kako bi djeca od najranije dobi mogla razvijati maštu, kreativnost, jezik, govor, emocije i nadopunjavati svoja znanja s posebnim naglaskom na razvojem matematičkih vještina, a sve to u skladu s Nacionalnim kurikulumom ranoga i predškolskog odgoja i obrazovanja. Slikovnica je prva književna vrsta koju dijete prima u ruke. Ona je portal djeteta iz stvarnog svijeta u svijet simbola. U ovom radu opisana je izrada platnene trodimenzionalne slikovnice igračke za poticanje govora, mašte, kreativnosti, izražavanja, motoričkih i matematičkih vještina kod djece. Cijela slikovnica je napravljena od platna i filca, punjena je vatom, a šivana je rukom i šivaćom mašinom. Za slikovnicu su izabrane tople i jarke boje kako bi privukle djecu i potaknule ih na istraživanje i opetovano čitanje. Ova slikovnica može se čitati od posljednje stranice do prve i od prve do posljednje i ne sadrži rodne stereotipe. Svi sadržaji prilagođeni su i najmlađoj i najstarijoj djeci tako da svaka stranica ima više načina rješavanja ili čitanja, ovisno o stupnju djetetova razvoja. Lutke za prst, na temu priče o jaretu koje je znalo brojati do deset, izrađene su da djeca uče brojiti do 10, da mogu prepoznati i imenovati životinje, znati kako se glasaju, razvijati maštu, kreativnost, govor i pamćenje pri frazama koje se ponavljaju u priči, a kasnije i sama stavljati lutke na svoj prst i izmišljati nove razgovore između životinja. Predstava na prekrivaču na temu priče o tri jarca vjetropira osmišljena je s istim ciljevima kao i prethodna priča, samo je prilagođenija mlađoj djeci. Prekrivač je sašiven tako da sva djeca mogu sjesti na njega i pobliže promatrati i slušati priču. Ovdje se ponovno pojavljuju fraze koje se ponavljaju što dodatno privlači djetetovu pažnju i uvodi ga u svijet lutkarskih predstava. Sve poticaje je poželjno kasnije ostaviti pred djecom i promatrati ih što će oni dalje sami raditi s njima bez direktne intervencije odgojitelja.

Ključne riječi: dijete, igračka, lutke, razvoj, slikovnica

8. Summary

Name: Ivona Martinez

Title: Interactive stimuli for developing mathematical skills, creativity, imagination and speech of children of early and preschool age

Didactic materials for pre school children's mental, emotional, physical and social development are made to encourage imagination, creativity, speaking and maths skills, as well as emotions. They are also in line with National Curriculum of pre school education. A picture book is the first literal work that the children encounter. It is the child's portal which turns the real life into imagination. In this work, a canvas, three dimensional picture book, a toy which encourages speaking, imagination, creativity, motor and maths abilities. The whole picture book was made of canvas and filled with cotton wool. It was sewn by sewing machine. Warm colours were chosen for this picture book, to attract children and encourage their researches and reading. It can also be read from the last to the first page and vice versa. It does not contain stereotypes. All content is adopted to both the youngest and the oldest children, so each page has multiple ways of solving and reading. Finger puppets, on the theme of the story about a goat kid who could easily count to ten, to be able to recognize and name the animals and their voices, to develop their imagination, creativity, speaking skills and memorizing phrases repeated in the story, and also later to be able to put puppets on their own finger and make up new conversation between the animals. The story on the cover on the theme of three goats, is designed with some aims, but its adopted to younger children. The cover is sewn so that children can sit on it and take a closer look and listen to the story. Sentences which are repeated attract child's attention again, and leads him into the world of puppet shows. All incentives should be put in front of the children later, and they should be observed what they will do by themselves, without direct intervention of the educator.

Key words: child, toy, puppets, development, picturebook