

# **PRIRUČNIK ZA STUDENTE I VASPITAČE**

**Doc. dr Amela Muratović**

**Doc. dr Almedina Numanović**

**Prof. dr Admir Muratović**

## **DJEĆIJE IGRE I IGRAČKE – OD KREACIJE DO SAZNANJA**





## **PRIRUČNIK ZA STUDENTE I VASPITAČE**

**Doc. dr Amela Muratović**

**Doc. dr Almedina Numanović**

**Prof. dr Admir Muratović**

## **DJEČIJE IGRE I IGRAČKE – OD KREACIJE DO SAZNANJA**

Ručno rađene dječije igračke za djecu predškolskog uzrasta i  
djecu školskog uzrasta prvog razreda osnovne škole

**Univerzitet u Novom Pazaru**  
**Novi Pazar 2023.**



# **PRIRUČNIK ZA STUDENTE I VASPITAČE**

**Doc. dr Amela Muratović**

**Doc. dr Almedina Numanović**

**Prof. dr Admir Muratović**

## **DJEČIJE IGRE I IGRAČKE – OD KREACIJE DO SAZNANJA**

Ručno rađene dječije igračke za djecu predškolskog uzrasta i

djecu školskog uzrasta prvog razreda osnovne škole

**Univerzitet u Novom Pazaru**

**Novi Pazar 2023.**

Naslov:  
**DJEČIJE IGRE I IGRAČKE – OD KREACIJE DO SAZNANJA**

Autori:

Doc. dr Amela Muratović

Doc. dr Almedina Numanović

Prof. dr Admir Muratović

Recenzent:

Prof. dr Emina Kopas-Vukašinović

Izdavač:

Univerzitet u Novom Pazaru

Dimitrija Tucovića bb

Za izdavača:

Prof. dr Suad Bećirović, rektor

Lektor:

Doc. dr Kimeta Hamidović

Tehnička podrška:

Aiša Biševac

Štampa:

DB GRAFIKA, Kraljevo

Tiraž:

300 primjeraka

ISBN:

978-86-84389-76-5

## **Sadržaj**

Sadržaj .....	5
PREDGOVOR .....	7
1. IGRA .....	9
1.1. Značaj igre za razvoj djece predškolskog uzrasta .....	9
1.2. Uticaj na fizički razvoj .....	11
1.3. Uticaj na kognitivni razvoj .....	12
1.4. Uticaj na socio-emocionalni razvoj djece.....	13
1.5. Uticaj igre na razvoj dječije kreativnosti .....	15
2. KLASIFIKACIJA IGARA.....	17
2.1. Pokretne igre.....	17
2.2. Igre mašte ili igre uloga .....	18
2.3. Didaktičke igre .....	18
2.4. Konstruktorske igre .....	20
3. TERAPIJA IGROM .....	20
3.1. Terapija igrom kod djece sa poremećajem autističnog spektra .....	22
3.3. Igre i adaptacije za djecu sa autizmom .....	24
3.4. Terapija igrom za djecu sa Daunovim sindromom.....	30
3.4.1. Radna memorija .....	33
3.4.2. Percepcija i vid .....	34
3.4.3. Motorika .....	35
3.4.4. Diferencijacija .....	36
3.4.5. Numeracija .....	36
3.4.6. Grupa vršnjaka .....	37

3.5. Igra kao terapija djece sa intelektualnim deficitom .....	37
3.5.1. Značaj aktivnosti u igri za djecu sa intelektualnim deficitom.....	39
5. IGRAČKE I IGRE - KREACIJE STUDENATA .....	44
5.1. Torbalino .....	45
5.2. Snješkolend.....	50
5.3. Kockalica .....	54
5.4. Satouglić .....	57
5.5. Mekica Sveznalica.....	61
5.6. Mektebino .....	72
5.7. Sunčev sistem .....	79
5.8. Čarobna kutija.....	87
5.9. Kofer „Putajnik” .....	94
5.10. Šarenica- mozgalica .....	99
5.11. Plavko Igranko .....	104
5.12. Kontisimo.....	112
5.13. Sastavi i poveži .....	119
6. Utisci studenata .....	125
LITERATURA.....	128
POPIS SLIKA .....	138
PRILOZI.....	142
Recenzija .....	160

## PREDGOVOR

Priručnik „Dječije igre i igračke – od kreacije do saznanja“ je nastao kao ideja profesora i studenata Univerziteta u Novom Pazaru studijskog programa „Vaspitač djece predškolskog uzrasta“ u cilju unapređivanja znanja i vještina, integrisanja teorije i prakse, kao i efikasnu i funkcionalnu primjenu i intenzivniju volju i motivaciju za rad sa djecom predškolskog uzrast.

Kreativno isplanirana dječija igra, uz konstantnu ulogu vaspitača u njoj i aktivnog učešća roditelja, ispunjava i ostvaruje potpuni zadatak. Za vaspitače je vrlo važno da ostvare uspešnu i kvalitetnu komunikaciju sa roditeljima, jer je vrtić prvi ambijent gdje se dijete uključuje izvan svoje porodice. Ostvarivanje asertivne komunikacije, na način da vaspitači slušaju roditelje, da ih razumiju i uvažavaju, je ključan faktor kako bi komunikacija i odnos bili uspešni i pozitivni. Izazov je za vaspitače na koji način planirati i osmisliti rad sa djecom; u tom smislu, potrebno je da se roditelji uključe kako bi aktivno učestvovali u zajedničkim aktivnostima, ali i pokazali da su voljni da se prilagode određenim situacijama.

U mnogim trenucima roditelji stiču utisak da nikada izazovi roditeljstva nisu bili kao danas. To je kombinacija subjektivno-objektivnog osjećaja. Oni jesu “po prvi puta” u ulozi roditelja, i ova tema: odgoj i vaspitanje djece, socijalno-emotivna stabilnost djeteta se direktno njih tiče, pa pristupaju sa puno više senzibiliteta i brige nego kada nisu bili roditelji, ostavljajući svakako prostora i za realnu sliku koja govori da su i roditelji prije imali svoje izazove i svoj ugao gledanja, jer svako vrijeme ima svoje breme - kaže narodna umotvorina. Zato je u odnosu na ovu temu mišljenje roditelja donekle subjektivnog karaktera, ali su u vremenu u kojem živimo, i objektivne okolnosti takve da ostavljaju prostora da s pravom tvrdimo “da se dosta toga promijenilo u odnosu na ranije”, u dijelu metodološko-metodičkog pristupa, dok su principi aksiom.

Jedna od suštinski važnih tema, kada je proces odgoja i vaspitanja u pitanju, koja je uvijek aktuelna, i kada je u pitanju roditeljstvo ali i vrtić ili škola, koji su danas ne samo sekundarni već umnogome postali i primarni agens socijalizacije i stabilizacije dječije ličnosti, jesu sve više i snažnije izraženi šumovi u međusobnom razumijevanju na relaciji “mi, odrasli - djeca”.

Jedan od najvažnijih segmenata u odgojno-obrazovnom procesu, ali i formiranju ličnosti svakog pojedinca, koji zauzima centralno mjesto, je igra.

Ako pogledamo na igru iz perspektive nas odraslih i ugla djece koja sve više vremena provode koristeći mobilne telefone i kompjutere, shvatićemo da se razilazimo sa njima i u samoj definiciji igre, i jezičkoj i fenomenološkoj, jer su za njih igra i igrica postali sinonimi.

Nikada, kao što je to slučaj u današnjem vremenu, nismo u obavezi da uložimo krajnje napore da vratimo djeci igru na teorijsko-duhovno-naučnim principima igre, ali jednako pokazati spremnost da osluškujemo i njih te da metodološko-metodičke dijelove igre prilagodimo njihovim željama i interesovanjima, a u praktičnom smislu pratimo savremene tokove i izazove.

Kao roditelji, ali i kao vaspitači i učitelji, pravimo po pitanju igre još jednu veoma ozbiljnu grešku koja je sve više prisutnija, kada vidimo šta se oko nas dješava, kada mi sebi dajemo za pravo da imamo “ključnu riječ” u odabiru igre, ili kada određenom igrom, koja nije uvijek kompatibilna sa karakterom djeteta, namećemo ne samo kao “trenutan izbor” nego i kao životni poziv iz određenih razloga.

Kroz igru dijete razvija tjelesnu snagu te usavršava motoriku. Dinamičnost igre i različiti pokreti tijela povoljno djeluju na tjelesni aspekt razvoja djeteta. Motoričke vještine uključuju jačanje koordinacije pokreta, finu i grubu motoriku. Igra i dječije igračke pružaju djetetu mogućnost razvijanja svih motoričkih sposobnosti (gruba i fina motorika, spretnost, koordinacija oka i ruke, koordinacija prstiju, očiju i ruku; pravilno držanje, fizičko zdravlje).

Koliko je važna igra svjedoči i hadis Poslanika islama, Muhammeda a.s. koji u jednoj rečenici objašnjava ukupan proces podizanja jedne ličnosti, dijeleći životnu dob vaspitno-odgojno-obrazovnog procesa u tri etape: do 7 godina igraj se sa djetetom, od 7 do 14 ga odgoj, od 14 do 21 godine se druži sa njim, a onda ga “pusti ...”

Svjesni spomenutih izazova, potaknuti namjerom da ponudimo naš ugao gledanja po pitanju ove problematike, odlučili smo se na izradu ovog Priručnika koji treba da bude “podrška” svim učesnicima procesa izgradnje ličnosti, da kroz igru i odgojno-obrazovni proces ostvarimo cilj na zadovoljstvo svih.

Priručnik tretira pojam igre kroz definiciju i njen značaj za razvoj djece, koji će biti od koristi vaspitačima, učiteljima, studentima, ali i roditeljima, koji će zajedničkim učešćem uticati da se postojeći diskontinuitet umanji.

## **1. IGRA**

Igra počinje rođenjem djeteta i odmah nakon rođenja se pojavljuju adaptivne aktivnosti koje se prilagođavaju novijem okruženju. Majte na umu da je igra najprirodnija sklonost djeteta da kontaktira i bavi se svijetom oko sebe. Učenjaci i duhovnici islama dugo su isticali potrebu za igrom i vjerovali da djeca treba da igraju svoj željeni budući posao kao igru i da ga pronađu kroz igru (Ahmadvand, 1993). U današnjem obrazovanju igra je poznata kao jedno od najefikasnijih sredstava za obuku, jer igra služi i kao sredstvo njegovanja i pomaže u osposobljavanju i vaspitanju djece; terapiju igrom možemo koristiti za liječenje nekih mentalnih bolesti i poremećaja ponašanja djece. Igra, kao način učenja i potkrepljivanja učenja i socijalnog razvoja djeteta i kao sredstvo ispoljavanja emocija, ima značajnu sposobnost da ospozobi i izgradi dijete i daje mu mogućnost rasta i razvoja pod uslovom da vaspitači, učitelji i roditelji izbor igara prepuštaju samoj djeci kako bi u vidu igara i aktivnosti stekli šta im je potrebno (Ahmadvand, 1993). Igra je prirodno sredstvo da dijete izrazi svoje „ja“. Alfred Adler, poznati psiholog, kaže da nikada ne gledamo na igru kao na način da utrošimo vrijeme, dok Geri Landers, navodi da je igra za djecu jednaka razgovoru za odrasle. Igre i igračke su dječije riječi. Nažalost, ne postoji jedinstvena i sveobuhvatna definicija igre.

### **1.1.Značaj igre za razvoj djece predškolskog uzrasta**

Igra se može definirati kao svaka aktivnost koju dijete bira samo, a posljedica je uživanja i satisfakcije (Lindon, 2001). Igra je dječija praksa, slobodno djelovanje koje je izvan običnog realnog života (Rajić & Petrović-Sočo, 2015). Psiholozi koji se bave razvojnom psihologijom posebnu pažnju posvjećuju socijalnim igramu koje uključuju socijalne interakcije.

Zbog izrazitog značaja i uticaja igara na razvoj djeteta, mnogi psiholozi, teoretičari su sa posebnom pažnjom izučavali ovu tematiku. Rani i savremeni teoretičari fascinirani su načinima na kojim se djeca igraju, kako uče socijalne interakcije s vršnjacima, kako kreativnost i imaginacija obogaćuju igru.

Istraživanjima mnogobrojnih psihologa su uokvirene određene definicije dječije igre. Neke od definicija dječije igre su (Else, 2014):

- Igra je aktivnost koja se u potpunosti sprovodi dobrovoljno i bez prisile, sa uživanjem (English & English, 1958)

- Igru možemo definirati i kao način, specifičan set ponašanja (Rubin, Fein & Vandenberg, 1983)
- Igra uključuje aktivnost uz korišćenje objekata, koja može biti u vidu borbe i sukoba, lokomotornu igru, konstruktivnu igru, sociodramsku igru, jezičku igru i igru s pravilima (Goncu & Gaskins 2007)
- Svrha igre je zapravo ona sama – igra, a to je čini jedinstvenom (Goldstein, 2012).

Bez obzira na različitost dječijih igara, može se reći da sve one imaju neke zajedničke karakteristike (Rubin, Fein & Vandenberg, 1983):

- Igra je intrinzično motivisana, nije pokrenuta spoljašnjim uticajima, nije obavezna;
- Igra je sama sebi svrha, i kao takva je spontana i oslobođena spoljašnjih kazni;
- Igrajući se dijete uključuje maštu pitajući se šta može s nekim predmetom ili osobom. Igra nije ozbiljno izvođenje neke aktivnosti ili ponašanja;
- Igra uključuje potpuno angažiranje djeteta.

Sutton-Smith (1997) ističe sljedeće karakteristike igre:

- *Igra kao progres* - aktivno razvijanje dječije ličnosti i njegovih sposobnosti;
- *Igra kao sudbina* - igra je jedan aspekt sudbine, ona ima učinak „zamaha krila leptira“ - puno malih pokreta vodi velikim stvarima kao rezultat igranja.

Djeca koriste svoju intelektualnu i fizičku snagu dok se igraju i igre doživljavaju kao dio svog normalnog života i uživaju u tome. Dječije igre nisu samo za zabavu, već se to može smatrati najozbiljnijom aktivnošću u kojoj djeca učestvuju. Igra je prijatan i zabavan napor i aktivnost neophodna za sve aspekte odrastanja djeteta. Mala djeca ne mogu lako da izraze svoja mišljenja i ideje riječima, pa se najčešće izražavaju kroz igru. Igra je prirodan način učenja. Djeca mnoge situacije doživljavaju i testiraju kroz igru. Dijete daje rezultate i uči; igre njeguju kreativnost i inovativnu moć, kao i koncentraciju kod djece i pomažu im da otkriju odnos između predmeta i svega oko njih. Djeca (od 3 godine ili manje) uče boje i zvuke kroz pojedinačne igre, a u igrama sa mašinama upoznaju se sa načinom na koji rade i silom koja ih pokrijeće. Igrajući zagonetke, djeca uče o sporednim i opštim odnosima i uče o plutajućim predmetima kroz igru pored vode. U grupnim igrama djeca će znati o pravilima i društvenim normama kao što su osjećaj saradnje i praćenje reda. Djeca izražavaju svoja osjećanja kroz igru, talenti cvjetaju ali će biti situacije kada će se pojaviti i njihovi prvi strahovi. Igra će razviti ličnost djece. Kroz igru će se otkriti negativne i pozitivne karakteristike djece i prepoznati njihovi problemi, a zatim će se pristupiti liječenju i korekciji problema u ponašanju.

## **1.2. Uticaj na fizički razvoj**

Kroz igru dijete razvija tjelesnu snagu te usavršava motoriku. Dinamičnost igre i različiti pokreti tijela povoljno djeluju na tjelesni aspekt razvoja djeteta. Motoričke vještine uključuju jačanje koordinacije pokreta, finu i grubu motoriku. Igra pruža djetetu mogućnost razvijanja svih motoričkih sposobnosti (gruba i fina motorika, spremnost, koordinacija oka i ruke, koordinacija prstiju, očiju i ruku; pravilno držanje, fizičko zdravlje).

Zanimanje za različite vrste igara zavisi od zrelosti motoričkog razvoja, odnosno od stepena razvoja motorike, od čega će zavisiti i afiniteti za odabir igara. Dijete koje nije sposobno koordinirati svoje pokrete pri bacanju i hvatanju lopte izbegavaće igre s loptom.

Dijete spontano bira aktivnosti za koje je spremno, zato roditelji ne bi trebali da vrše pritisak na dijete i da ga požuruju da se bavi datom aktivnošću. Kako se ne bi narušila koncentracija djeteta tokom igre, treba izbegavati previše intervencija u proces igre. Za igru djeteta potrebno je puno strpljenja, naročito u igrama u kojima dijete istražuje i eksperimentiše.

Ako mu se ponudi gotovo rješenje čiji razlog ne razumije neće ga moći primjeniti u novim situacijama. Sposobnost samostalne igre predstavlja osnovu na kojoj dijete gradi sopstveno samopouzdanje, jača koncentraciju, osjećaj identiteta, snalažljivosti, kreativnosti, pa ga roditelji u tome trebaju podsticati i ohrabrvati.

U prve tri godine života, razvoj motoričkih sposobnosti temelji se na jednostavnijim motoričkim obrascima. S vremenom usvojene motoričke vještine mijenjaju se i usavršavaju, postaju sofisticiranije i složenije, a sve zahvaljujući tjelesnom razvoju i kompleksnijim zahtjevima okoline.

Razvoj motorike u ranom djetinjstvu uglavnom se kontroliše kroz dva temeljna razvojna smjera:

- razvoj grube motorike
- razvoj fine motorike.

### 1.3. Uticaj na kognitivni razvoj

Dijete odrastajući najviše uči kroz igru i to je dobar temelj za dalje učenje. Kognitivni procesi koji su prisutni tokom učenja su isti kao i tokom igre. Prepostavke za učenje su imaginacija, kreativnost i povjerenje.

Kognitivni procesi koji se pojavljuju tokom igre:

- *Organizacija* – dijete kroz igru uči priče sa logičkim redosledom tako što definiše uzroke i posledice;
- *Divergentno mišljenje* – kroz igru dijete stiče sposobnost da generiše brojne različite ideje;
- *Simbolizam* – dijete kroz igru uči da preoblikuje i transformiše igračke koje ga okružuju, pa i druge predmete i objekte;
- *Fantazije* – kroz igru dijete razvija maštu, zamišljajući da je u različitom vremenu i prostoru (Russ, 2004).

Proces adaptacije, koji se manifestuje kroz asimilaciju i akomodaciju, naročito je prisutan u dječjoj igri. Pijaže igru definije kao asimilaciju ili djetetovo nastojanje da informacije koje dolaze iz okruženja što više uskladi sa svojim konceptima. Kroz igru dijete ne mora nužno da stvara nove spoznajne strukture. Igra je odraz onoga što je dijete već naučilo (Piaget, 1983).

Kroz igru dijete uči pravila ponašanja, uči različite socijalne uloge, kako biti odrasla osoba i na koji način je moguće rješavati sukobe, suočavajući se sa ograničenjima, gdje kontinuirano upoređuje sebe s drugima. Kroz igru dijete manifestuje svoj unutrašnji svijet, na slobodan način izražava svoje strahove, želje, napetost, usvaja emocionalne i socijalne vještine (Ashiabi, 2007).

U igri je sve moguće, zato igra predstavlja pogodnu aktivnost za razvoj samopouzdanja. Dijete razvija „izvršne funkcije“ – koncentraciju, kontrolu impulsa, rješavanje problema; upravlja svojim ponašanjem (samoregulacija ponašanja). Svijet igre djetetu pruža mogućnost učenja o sebi, o drugima i o okruženju u kojem živi. Dijete sa igrami raste, a igre rastu sa njim. One su jedinstven i djelotvoran način prirodnog učenja (Rajić & Petrović-Soćo, 2015).

Igra predstavlja važnu kariku dječije kulture (Rajić & Petrović-Soćo, 2015). Dijete uživa u igri, zabavlja se, druži se s prijateljima i bira aktivnosti. Igra se razvija kako se razvija

i mijenja dijete. Djeca se igraju iz različitih razloga: kada su radoznala, istražuju ili uče nove stvari, istovremeno učeći i razvijajući nove vještine.

Igra je bitna jer doprinosi razvoju socijalnih odnosa. Igrajući se, dijete unosi vlastite interpretacije različitih situacija, događaja, iskustava. Želja za igrom je urođena. Igra je za djecu psihološki, socijalno i biološki nužna. Potrebu za igrom imaju sva djeca, ali i mlađi ljudi, pa samim tim je igra jedan od temelja zdravog razvoja djeteta (Lester & Maudsley, 2007).

#### **1.4. Uticaj na socio-emocionalni razvoj djece**

Socio-emocionalno stanje djece predškolskog uzrasta podrazumijeva određene aspekte i to: komunikaciju u okruženju – ostvarivanje kontakata sa vršnjacima i odraslima, emocionalnu stabilnost, empatiju, osjećaj pripadnosti, vještinu upoznavanja vlastitih emocija kao i emocija drugih, kao i samoregulaciju, upravljanje i kontrolu ličnih osjećanja.

Uglavnom, nužno i značajno jeste sagledavanje socijalnih i emocionalnih ciljeva iz razvojne perspektive (Petrović, 2006). Na socijalno-emocionalni razvoj utiču tri grupe faktora: biologija, odnosi i životna sredina (National Conference of State Legislature - NCSL, 2005). Biologija podrazumijeva temperament djeteta i druge genetske uticaje. Zatim, odnosi uspostavljeni s primarnim starateljima i članovima porodice predstavljaju bazu za uspostavljanje i održavanje kvalitetnih i pozitivnih odnosa i sa drugim ljudima u djetetovom okruženju (vaspitači, učitelji, treneri i slično). Životna sredina: ekološki toksini, zlostavljanje, siromaštvo i nasilje u porodici i zajednici jesu njeni nepovoljni faktori koji negativno utiču na socijalni i emocionalni razvoj. Jednostavno rečeno, socijalno-emocionalno blagostanje djeteta zavisi od niza različitih faktora (NCSL, 2005).

Upoznavanje društvenih normi, pravila, prilagođavanje društveno-socijalnom kontekstu, odnos prema vršnjacima, odraslima, bitan je faktor socijalnog razvoja djece; s obzirom da se dinamika drugarstva mijenja u skladu sa uzrastom djece, interakcija je sastavni dio socijalnog razvoja.

Prema nekim autorima (Tailor & Carlson, 1997; Lillard, 1993), igra predstavlja jedan od glavnih izvora za razvoj razumijevanja sebe i drugih (prema: White, 2012). Istraživanja pokazuju da se socijalni i emocionalni razvoj djeteta može pospiješiti uključivanjem odraslih koji nude razvojno-odgovarajuća iskustva i angažiraju djecu u namjerno odabranim i isplaniranim aktivnostima (KidsMatter, 2012; Sung, 2018). Fišer (Fisher, 1992) ističe da igra poboljšava napredak ranog razvoja od „33% do 67%, povećanjem prilagođavanja, poboljšanja

govora i smanjenja socijalnih i emocionalnih problema“ (prema: Goldstein, 2012:7). Igra je osnovni dio socijalnog i emocionalnog učenja. Tokom igre djeca izgrađuju otpornost (rezilijentnost), razvijaju sposobnost da regulišu sopstvene emocije i ponašanje, uče da upravljaju stresom i stupaju u odnose s drugima.

Tompson (Thompson, 2008) ističe da igra djeci pruža mogućnost za „licem u lice“ emocionalnu razmjenu i angažiranje u ciljno usmjerenim aktivnostima i kooperativnim zadacima (prema: KidsMatter, 2012). Igra i fantazija omogućuju regulaciju sopstvenih misli i osjećanja, tačnije, priliku za objedinjavanje mašte i realnosti (White, 2012). Ginsburg (Ginsburg, 2007) je identifikovao važnost igre u razvijanju novih vještina; kroz igru djeca izgrađuju nova znanja, modele, značenja i razumijevanja iz trenutnih iskustava, što utiče na postojeće znanje u dugoročnom pamćenju (prema: KidsMatter, 2012). Proces igre omogućava djeci da istražuju, da se osjećaju prijatno, da regulišu svoja „izazovna“osjećanja (strah ili tuga) i „snažna“osjećanja kao što su ljutnja, bes i slično (KidsMatter, 2012). Tačnije, pruža im se prilika (Bretherton, 1989; Fein, 1989) da savladaju različita osjećanja sa kojima se „bore“na prihvatljiv način (prema: White, 2012). Kako ističe Saton-Smit (1989: 266) „u samoj prirodi igre je da iskazuje neku razliku, antitezu, neko suprotstavljanje“. Istraživači Barnetta & Storm (1981) realizirali su eksperiment u kojem su jednoj grupi djece puštali snimke sa tužnim krajem, a drugoj grupi djeci snimke sa srećnim krajem (prema: White, 2012). Djeca koja su gledala snimak sa tužnom tematikom bila su više anksiozna i nesrećna nakon filma nego njihovi vršnjaci koji su gledali snimak sa srećnim krajem. Kada su dobila priliku za igru nakon filma, djeca iz grupe izloženih neprijatnim emocijama provela su više vremena u priči povezanoj sa događajima iz filmskog klipa, za razliku od djece u grupi sa pozitivnim emocijama. Ovo vodi do zaključka da u igri dolazi do internalizacije i eksternalizacije emocija putem različitih emocionalnih doživljaja (Žganec, 2003). Iako je spisak dobrobiti igre za razvoj socio-emocionalnih vještina dugačak, najupečatljiviji dokaz proizilazi iz onih studija koje su pokazale poboljšanja u verbalnom izražavanju, rečniku, jezičkom razumijevanju (Smilanski, 1968), sposobnosti razlikovanja fantazije od stvarnosti, kontrole impulsivnog ponašanja (Saltz, Dikon, & Johnson, 1977) i razvijanja empatičnosti (Saltz, Dikon & Džonson, 1977; Saltz & Dikon, 1974) (prema: White, 2012). Dakle, igra značajno podržava svaki aspekt socijalnog i emocionalnog razvoja djece kroz svoje različite oblike i funkcije; posredno i neposredno utiče na razvoj konkretnih socio-emocionalnih vještina djece.

## **1.5. Uticaj igre na razvoj dječije kreativnosti**

Kreativnost je sposobnost da se proizvode nove stvari. To je sposobnost ljudskog mozga da dopre do novog zaključka i ideje i da rješava problem. Može se manifestovati u umjetničkim, književnim, naučnim formama, a može se odvijati i u oblasti svakodnevnog života, poboljšavajući njegov kvalitet. Posljednji aspekt verovatno neće ostaviti traga u historiji čovječanstva, ali je u osnovi ono što čini život vrijedan življenja (Csikszentmiháldi, 1996). Kreativnost je ključni proces za lični razvoj i društveni napredak, i stoga je uključen u Pozitivnu psihologiju. S obzirom na trenutna istraživanja, mnogi istraživači dijele uvjerenje da se kreativnost može razviti treningom, što različite studije koje su procjenjivale efekte programa koji podstiču kreativnost potvrđuju (Antonietti, 2000; Baer, 1996; Fleith, Renzulli & Vestberg, 2002; Katiaar & Jarial, 1983; Komarik & Brutenicova, 2003; Ma, 2006; Parker, 1998; Prieto, Lopez, Bermejo, Renzulli & Castejon, 2002; Sakon, Treffinger, Ioung & Vittig, 2003; Tetamanzi, Sarotti & Frontino, 2009; Zachopoulou, Trevlas & Konstadinidou, 2006).

Istraživanja su našla vezu između igre i kreativnosti. Iz teorijske perspektive, igra se smatra dječjom prvom stvaralačkom aktivnošću i mašta nastaje i razvija se kroz igru. Kreativna igra u svojoj raznovrsnosti modaliteta je veoma važna za razvoj jer podstiče radoznalost, fleksibilnost, improvizaciju i promoviše ponašanje u rješavanju problema koje vodi učenju, imitaciji i prilagođavanju promjenama. Igra se naziva dječiji rad i njegov značaj u kognitivnom razvoju je priznat. Dječja sklonost ka igri je posebno povezana sa vještinama kreativnog razmišljanja. Štaviše, neke studije (Russ, Robins & Christiano, 1999) su otkrile da sklonost djece da se igraju ukazuje na sklonost ka stvaralaštvu u kasnjem životu.

Generalno, prihvaćeno je mišljenje da igre u predškolskim godinama utiču na razvoj kreativnog potencijala djece. Studije koje su sprovedene iz različitih epistemoloških okvira su potvrdile da igra podstiče kreativnost (Baggerli, 1999; Danski, 1980a, 1980b; Garaigordobil, 2006a; Hovard-Jones, Tailor & Sutton, 2002; Kalmar & Kalmar, 1987; Mellou, 1995; Russ, 2003b) i vjeruju da je igra prediktor divergentnog mišljenja i da postoji povezanosti između afektivnosti, igre i kreativnosti (Russ, 1998, 2003a, 2003b, Russ & Kaugars, 2001).

U ovom kontekstu, Danski (1980b) je procjenjivao efekat socio-dramske igre na kreativnostima uzorku od 36 djece predškolskog uzrasta iz ugroženih socio-ekonomskih porodica. Učesnici su bili nasumično dodijeljeni programu obuke socio-dramske igre. Rezultati ovog istraživanja su pokazali da je socio-dramski igra značajno poboljšala aktivnost i maštu djece. Nakon toga, Kalmar i Kalmar (1987) su procijenili efekte umjetničko-igranog programa

za djecu od 5 do 6 godina koja je obuhvatala aktivnosti vezane za izradu lutaka i kolaža. Procjena je potvrdila značajno povjećanje tri indikatora kreativnosti: tečnost, fleksibilnost i originalnost.

Sa terapijskog pristupa, Baggerli (1999) je istraživao efikasnost terapije igrom kod djece od 5. razreda i djece predškolskog uzrasta koja su imala probleme adaptacije. Rezultati su pokazali da su djeca iz eksperimentalne grupe pokazala značajno smanjenje somatskih tegoba, i njihovo samopoimanje, društveno ponašanje i kreativnost su poboljšani u poređenju sa kontrolnom grupom. Hovard-Jones i saradnici (2002), sa uzorkom djece između 6 i 7 godina, ispitivao je da li bi prethodno nestrukturirano iskustvo igre moglo uticati na kreativnost naknadne aktivnosti.

Kako su naglašavali pojedini istraživači, tokom ranih godina života, nema razlike između igranja i učenja. Dakle, Pramling Samuelsson i Asplund Carlsson (2008) predlažu razvoj pedagogije koji ne odvaja igru od učenja kod djece predškolskog uzrasta.

Igre omogućavaju članovima grupe da otkriju nove aspekte njihove mašte, da smisle mnoge alternative za problem, razvijaju različite načine i stilove razmišljanja, a favorizuju promjenu ponašanja, koja se obogaćuje i diverzifikovana je u grupnoj razmjeni.

Interaktivna perspektiva razvoja kreativnosti ističe relevantnu ulogu igre u razvoju kreativnosti, u vezi sa modelom koji je predložio Vigotski (1933/1967), koji se odnosi na igru, kooperativnu interakciju i kreativnost. Relevantna premise teorije Vigotskog je da se mašta razvija kroz dječiju igru, koja nije samo sjećanje već i rekonstrukcija prošlog iskustva, tokom koje se grade nove realnosti. Kroz igru, djeca razvijaju kombinatornu maštu, a to doprinosi razvoju umjetničkog i naučnog stvaralaštva. Prema Vigotskom, igra je važna aktivnost u kognitivnim i afektivnim procesima uključenim u kreativnost.

## **2. KLASIFIKACIJA IGARA**

Igre su vrlo raznovrsne po sadržini, karakteru i organizaciji. Stoga postoji više kriterija za podjelu igara. Pojedini autori ih dijele prema ciljevima koje želimo postići, prema sredstvima i prema mjestu organizovanja, kao i prema pojedinim dijelovima časa gdje ih primjenjujemo. Drugi autori podjelu vrše prema uzrastu, godišnjim dobima, broju igrača, mjestu gdje se izvode itd. U tom smislu, igre dijelimo u više grupa:

### **2.1. Pokretne igre**

Pristupanje fizičkim aktivnostima djece predškolskog uzrasta su aktivnosti kojima se djeca konstantno vraćaju, a pozitivno djeluju i utiču na fizički rast i razvoj. Od najranijeg dječijeg doba, prvih željenih pokreta- usvajanje osnovnih i potrebnih pokreta, preko vještina i sposobnosti pokreta – trčanja, skakanja, bacanja, provlačenja, upoznavanja vlastitog tijela i njegovih mogućnosti, do sportskih aktivnosti putem kojih djeca predškolskog uzrasta se osjećaju zadovoljna. Tokom ovih aktivnosti kod djece se razvijaju i socijalne kompetencije gdje se kreira ambijent za pokretne igre.

Pokretne igre nude djeci zadovoljavanje osnovnih potreba za pokretom, koji je vrlo važan za njihov pravilan rast i razvoj. Dakle, vrlo je važno da pokretne igre kod djece predškolskog uzrasta djeluju stimulativno, da se uslovjavaju da zadate pokrete ponavljaju, vježbaju, i da preko pokretnih igara se mogu organizovati i druge vrste dječijih igara koje pozitivno djeluju na njihov razvoj. Implementacijom pokretnih igara se učvršćuje zdravlje djece predškolskog uzrasta, fizičke vještine – snaga, energija, brzina, vlastita orijentacija djece, ali se i djeca oslobođaju stresa, brige, napetosti, negativnih očekivanja, nelagodnih osjećaja, nepoželjnih i negativnih iskustava.

Vrste pokretnih igara:

1. Pokretne igrolike vježbe
2. Tematske pokretne igre
3. Takmičarske pokretne igre
4. Sportske igre (Kamenov, 2009: 96).

## **2.2. Igre mašte ili igre uloga**

Igre mašte ili igre uloga se zasnivaju na igri imitacije i zamišljanja, odnosno korišćenje nekih predmeta da bi se predstavili drugi predmeti. Uz pomoć ovih aktivnosti se ostvaruje jedan od najvažnijih intelektualnih ciljeva – unapređivanje sposobnosti mentalnog predstavljanja onog što nije prisutno u čulima na simboličkom nivou, bitne i za osmišljavanje govora. Primjeri imitacije su kad dijete drži zamišljenu slušalicu, pali vatru koju stalno gasi vetar, mačuje se bez rekvizita itd. Primjeri zamišljanja i igrovnih postupaka, u kojima predmeti mijenjaju svoje uobičajeno značenje i stiču novo, mogu se zapaziti kroz njihovu upotrebu i naziv.

Igre mašte ili igre uloga su među najomiljenijim među djecom. U ovim igramama se djeca prenose u zamišljenu situaciju što znači da se radnje odvijaju na imaginarnom planu, često uz pomoć igračaka koje zamjenjuju realne predmete. One se igraju bez unaprijed datih pravila što im omogućava veću slobodu u postupcima. Ova sloboda i odsustvo unaprijed određenih pravila ne znače da ipak nema nikakvih pravila. Nju karakterišu uloge, a dijete se ponaša u skladu sa pravilima određenim ulogom koju imaju u igri. Iako je dobrovoljno prihvatiло ulogu, dijete se osjeća obaveznim da sve što čini bude karakteristično za nju i ulaže veliki voljni napor, često veći nego u stvarnom životu. U ovim igramama se stvaralački preuređuju utisci koje je dijete steklo, gradi se jedna nova čulna stvarnost, usklađena sa djetetovim sklonostima i sposobnostima.

Igra mašte ili igra uloga se često povjezuje sa drugim aktivnostima koje dijete ima u vrtiću. Ovo se posebno odnosi na pokretne i konstruktorske igre. Vrste igara mašte ili uloga su:

- Igre na teme iz svakodnevnog života, posebno života djeteta,
- Teme koje se odnose na pojedine profesije,
- Romantičarsko-herojske teme (Kamenov, 2009: 97-99)

## **2.3. Didaktičke igre**

Pod didaktičkim igramama podrazumijevamo one igre, koje pored opštih karakteristika dječije igre, posjeduju i na poseban način prilagođena pravila radi unapređivanja intelektualnog funkcionalisanja djeteta. Didaktičke igre predstavljaju one igre uz pomoć kojih djeca prikupljaju nova iskustva krećući se na letvici kognitivnog razvoja ka njegovim višim i savršenijim formama. Kroz njih je dijete motivisano da na sebi svojstven, stvaralački način djeluje na svijet

oko sebe, usavršavajući svoje mentalne sposobnosti, čime se ujedinjuje pozitivno djelovanje vaspitanja i sazrevanja.

Igra ima didaktičku vrijednost ako odgovara nekoj od suštinskih potreba djeteta i sugerije mu, svojom strukturom, pravilima i sadržajima, vršenje intelektualnih operacija, kao što su poređenje, uviđanje, klasifikovanje, uopštavanje, analiza, sinteza, elementarno suđenje, pamćenje i slično. U igri su pomenuti procesi snažno motivisani, što dovodi do značajnih vaspitno-obrazovnih rezultata, pod uslovom da su obezbijedeni odgovarajući sadržaji i operacije u skladu sa dječijim potrebama, željama i mogućnostima.

Didaktička igra predstavlja situaciju u kojoj postoje problemi koje dijete ne može, ili bar ne može u potpunosti da riješi. Napor koji ono ulaže je osnovna poluga razvoja opažanja, mišljenja i govora, kao i korišćenje prethodnih znanja i iskustva u rješavanju problema. Iako se igra ne pojavljuje samo kao posljedica razvoja, već i kao faktor njegovog unapređivanja, funkcija didaktičkih igara nije ubrzavanje intelektualnog razvoja preko prirodnih mogućnosti. Njihova uloga je pojačavanje aktuelnih kapaciteta i potencijalnih snaga kao i priprema za sljedeći razvojni period.

Didaktičke igre spadaju u igre sa unaprijed datim pravilima. Osim pravila postoji eksplicitno ili implicitno postavljen zadatak koji predstavlja izazov za igrače da ga završe što bolje, brže, tačnije, domišljatije i to na stvaralački način, budući da se radi o problemu čije rješenje tek treba da se pronađe.

U didaktičkim igrama se javljaju elementi svih aktivnosti predviđene Opštim osnovama predškolskog programa, što znači da doprinose i ostvarivanju njegovih vaspitno-obrazovnih ciljeva. Pravila u ovim igrama zahtijevaju i voljni napor, sposobnost komuniciranja sa drugom djecom, sposobnost samosavladavanja, koja je naročito važna kada se igra gubi. To ne predstavlja problem, budući da se u igri povećava samopouzdanje i gradi pozitivna slika o sebi, što je odlučujuće (Kamenov, 2009: 118-119).

## **2.4. Konstruktorske igre**

Konstruktorske igre obuhvataju aktivnosti u kojima dijete oblikuje materijal, slaže, gradi ili raspoređuje kako bi postiglo određeni cilj (Kamenov, 2009). Ovaj vid igara razvija dječiju percepciju, finu motoriku, utiče na razvoj mašte, kreativnosti, razmišljanja i logičnog zaključivanja. Takođe, kao jedna od važnih komponenti konstruktivnih igara, jeste ta što se kroz njih razvija i prostorna dimenzija, koja je značajna za razumijevanje sopstvene tjelesne šeme. Ovaj vid igara najčešće se razvija od druge godine i kako se dijete razvija, igra se usložnjava (Vlasić, 2019).

Često je konstruktorska aktivnost predškolske djece od početka potčinjena potrebama igre, i to igrana mašte ili igrana uloge. U ovom slučaju se ono što se gradi usklađuje sa sadržajima igre, predstavljajući utilitarnu konstrukciju srodnu proizvodima konstruktorsko-tehničke aktivnosti odraslih osoba.

Konstruktorske aktivnosti predškolske djece sadrže dve zapravo protivrečne težnje: jedna je da se nešto predstavi slično kao što je u stvarnosti, a druga da se u nju unesu izmjene, po mjeri, ukusu i stvaralačkoj zamisli djeteta. Pored povezanosti konstruktorskih igara sa likovnim i radnim, treba ukazati i na njihovu vezu sa otkrivačkim aktivnostima. Konstruisanje ima i smisao ekplorativne igre. Igrajući se na taj način upoznaju se mnoge fizičke zakonitosti. Do toga djeca dolaze intuitivno i nisu sposobna da verbalno obrazlažu svoja otkrića, međutim mogu ih sa priličnom sigurnošću primjenjivati u praksi (Kamenov, 2009: 143-144).

## **3. TERAPIJA IGROM**

Terapija igrom je tehnika koja pomaže djeci sa problemima da sami rješavaju svoje probleme i istovremeno ukazuje na činjenicu da je igra za djecu prirodan način da upoznaju sebe i djeluju na osnovu ove spoznaje. U ovom pristupu, djeci će biti pružena prilika da svoja neprijatna osjećanja i probleme iskažu kroz igru i prikažu ih, baš kao i oni tretmani za odrasle kroz koje govore svoje probleme.

Budući da se jezičko napredovanje djece dešava kasnije od njihovog kognitivnog rasta, igrajući igre postaju svjesni šta se dešava oko njih i komuniciraju sa tim. U terapiji igrom, igračke se smatraju dječjim rječnikom, a igra dječnjim jezikom. U stvari, terapija igrom za djecu

je isto kao i savjetovanje za odrasle. Simbolično izvođenje igara je važno jer pomaže djeci da izraze ono što se dešava u njima. Emotivno važna iskustva se mogu lakše i sigurnije iskazati na simboličan način uz lutke. Korišćenje igračaka omogućava djeci da svoje anksioznosti, fantazije i osjećaj krivice prenesu na lutke i predmete, a ne na ljude. U ovom procesu djeca su bezbjedna od svojih osjećanja i reakcija, jer im igra omogućava da se odvoje od traumatskih događaja i iskustava. Dakle, djeca se ne slome svojim postupcima jer su ove prakse u njihovoj mašti. Kroz igre, zastrašujuća ili traumatična iskustva mogu se odigrati simbolično, a rezultati se mogu promijeniti kroz aktivnost. Djeca se kreću ka unutrašnjem rješenju i tako bolje mogu da se nose sa svojim problemima.

Proces igre takođe omogućava djeci da razmotre nove mogućnosti koje možda nisu izvodljive u stvarnosti, istražuju nepoznate stvari i povećavaju svoje razumijevanje emocionalnog iskustva i znanja. Važna funkcija igre je mogućnost kojom se u stvarnosti može upravljati. Shodno tome, situacije se mogu riješiti kroz simboličko izražavanje i to dovodi do toga da djeca imaju priliku da nauče vještine suočavanja.

Motoričke vještine igraju ključnu ulogu u obuci i pripremaju teren za druge važne stvari za učenje, kao što su obrazovanje i socijalne vještine (Rahmani, 2005). Nakon pojave efikasnosti motoričkog sistema, perceptivni sistem takođe raste. Pijaže naglašava rano senzorno motoričko učenje kao komponente složene kognitivne i perceptivne izgradnje. U stvari, najosnovniji bihevioralni odgovori djece su pokreti ili ponašanje mišića. Pod pojmom perceptivna motorika podrazumijeva se tumačenje i odgovor osobe na stimulus. Motorička iskustva stečena u ranim godinama čine glavnu osnovu konceptualnog razvoja pojedinca. Istraživanja su pokazala da rani treninzi imaju pozitivan efekat u kasnijim životnim treninzima. Od samog početka na percepciju utiče pokret, a zauzvrat motorika takođe utiče na percepciju.

Motoričke vještine se mogu podijeliti na nekoliko dijelova:

A) Motoričko učenje:

motoričko učenje su relativno trajne promjene u ponašanju koje se mogu postići iskustvom i vježbanjem. Drugim riječima, motoričko učenje je skup procesa zajedno sa vježbanjem ili iskustvom koji dovodi do relativno stabilnih promjena u sposobnosti izvođenja vještih pokreta. Tekstovi koji se odnose na motoričko učenje uključuju različite termine koji su sinonimi za motoričko učenje. Tri veoma uobičajene riječi su: mentalno učenje, perceptivno učenje i senzorno učenje.

B) Motorne performanse:

indikator motoričke performanse je rezultat ili su rezultati koje osoba dobije na testu ili periodu treninga, to jest, evidentno ponašanje koje osoba pokazuje dok izvodi motoričku veštalu

C) Motorna kontrola:

istražuje refleksivne i voljne mehanizme koji kontrolisu pokrete čovjeka – označava procese koji formiraju kretanje. Ovaj fokus na kontrolne mehanizme je poznat kao motorna kontrola u vještom ponašanju.

### **3.1. Terapija igrom kod djece sa poremećajem autističnog spektra**

Poremećaj autističnog spektra (ASD) je grupa neurorazvojnih poremećaja koje karakterišu ograničenja u socijalnoj interakciji, promjene u komunikaciji, nedostatak kognitivne fleksibilnosti, prisustvo restriktivnih interesovanja i stereotipno ponašanje (American Psychiatric Association, 2013). Uzrok ASD-a je nepoznat, iako su epigenetski i ekološki agensi opisani kao etiološki faktori (McPartland and Volkmar, 2012). Ovi poremećaji se dijagnostikuju četiri puta češće kod dječaka nego kod djevojčica (Baio et al, 2018), obično u dobi od skoro 4 godine (Choueiri, Garrison & Tokatli, 2022.). Prevalencija ASD-a u svetu je približno 1 na svakih 160 djece i adolescenata (Zeidan et al, 2022; Global Research on Developmental Disabilities Collaborators, 2018), iako su neke studije prijavile prevalenciju do 1 na svakih 138 (Hotez, 2018). Simptomatologija ASD utiče na zanimanja djece i adolescenata sa ovim poremećajima, ograničavajući njihovu autonomiju i nezavisnost (Weaver, 2015). Djeca i adolescenti sa ASD imaju poteškoća u pokretanju i održavanju interakcije sa vršnjacima, posebno tokom igre i društvenih aktivnosti (Gal et al, 2016).

Igra je najvažnije zanimanje za svu djecu jer im pomaže da razviju vještine neophodne za samostalno obavljanje svakodnevnih životnih aktivnosti (ADL) (Blázquez-Ballesteros et al, 2015). Međutim, sposobnost prirodne igre je ograničena kod djece sa ASD zbog poteškoća u komunikaciji, promjena u društvenim odnosima i ograničenih interesovanja (García-Gómez et al, 2020). Ovo može da promjeni njihov razvoj, što dovodi do poremećaja u performansama ADL-a u adolescenciji, pa čak i u odrasлом dobu (Blázquez-Ballesteros et al, 2015).

Stoga su rano otkrivanje ASD-a i rane intervencije od suštinskog značaja za minimiziranje ograničenja u budućem svakodnevnom životu ove djece (French & Kennedy, 2018). Dobro poznati rani pristup je intervencija zasnovana na igri, koja se definira kao

korišćenje igara, bilo virtuelnih ili fizičkih, u rehabilitacionim tretmanima koje sprovodi obučeni profesionalac (Christensen et al, 2016). Ove intervencije nastoje da omoguće djeci ili adolescentima da se izraze kroz igru, čime se povjećava njihova motivacija, povezanost pacijent-terapeut i privrženost tretmanu (Christensen et al, 2016; Schottelkorb et al, 2020). Intervencije zasnovane na igri obično vode obučene odrasle osobe i/ili uključuju učešće vršnjaka (García-Gómez et al, 2020). Iskustvo igre je povezano sa različitim prednostima kod djece i adolescenata sa ASD kao što su povećana pažnja, istraživanje okoline i samoregulacija (Kasari et al, 2008). Schottelkorb i dr. sproveo je randomiziranu interventnu studiju zasnovanu na sesijama igre koje su se same usmjeravale, pokazujući da su djeca uzrasta 4-10 godina sa ASD-om koja su primila intervenciju iskusila smanjenje simptoma ponašanja ASD-a kao što su problemi sa pažnjom i agresija u poređenju sa djecom na listi čekanja (Schottelkorb et al, 2020). Slično tome, druga nedavna studija je pokazala da roditeljska intervencija zasnovana na igri za djecu sa ASD poboljšava jezik i interakciju u dobi od 1-4 godine (Barrett et al, 2020).

Poremećaj autističnog spektra je trenutno jedan od najvećih društvenih i ekonomskih izazova širom sveta (WHO, 2008). Budući da je ovo tako veliki izazov, nije iznenadnje da se inovacije koje se koriste u redovnoj zdravstvenoj zaštiti prenose i na zaštitu mentalnog zdravlja. Na primjer, igre mogu biti od pomoći u razvoju društvenih i prostornih vještina za decu sa smetnjama u učenju ili razvojnim problemima. Jedan od ovih problema je autizam, poremećaj mentalnog razvoja koji pogađa mnoge mlade ljudi i prilično je čest: 2010. godine, 60 do 100 na svakih 10.000 ljudi patilo je od neke vrste autizma (Trimbos, 2010). Postoje različite vrste autizma, ali svi imaju neke zajedničke aspekte i simptome. Ove različite vrste autizma se obično nazivaju poremećaj autističnog spektra (ASD). Ovi poremećaji su povezani sa „teorijom uma“, sposobnošću da se objasne sopstvene i tuđe radnje u smislu verovanja, želja i ciljeva (Baron-Cohen, 1995). Dok ljudi uopšteno imaju tendenciju da to rade prirodno, pojedinci sa ASD-om imaju poteškoća da razumiju namjere i uvjerenja drugih ljudi. Mnogi simptomi ASD-a su povezani sa ovim tipovima poteškoća (Baron-Cohen, 1995). Prema ovoj teoriji uma, postoje tri glavna simptoma koja su zajednička svim tipovima ASD-a. Prvi simptom je značajno oštećenje u socijalnoj interakciji, što se pokazuje u smanjenoj sposobnosti da se koriste i razumiju neverbalne komunikacije i emocije. Povezani problemi su poteškoće u razvoju novih odnosa i nemogućnost spontanog pokazivanja i dijeljenja interesovanja za druge. Drugo, osobe sa ASD-om imaju smetnje u društvenoj komunikaciji. Problemi povezani sa ovim su kašnjenje u razvoju jezika bez neverbalne kompenzacije, problemi u započinjanju i održavanju razgovora, nedostatak maštovite igre i ponavljamajuća i stereotipna upotreba jezika. Konačno, osobe sa ASD imaju ograničen repertoar ponašanja, interesovanja i aktivnosti. To znači da osobe sa ASD-om

imaju tendenciju da se previše fokusiraju na određene teme za koje su veoma zainteresovane i da imaju tendenciju da razviju nefunkcionalne rutine sa određenim stereotipnim motoričkim manirima i senzornim abnormalnostima kao što su hipo- ili preosjetljivost (Charman & Baird, 2002).

Igra se često opisuje kao „djelo“ djetinjstva, gdje djeca mogu da sklapaju prijateljstva, nauče socijalne vještine, da shvate očekivano grupno ponašanje, posljedice, okretanje i saradnju, a da ne spominjemo da se zabavljaju! Djeca sa poremećajem iz autističnog spektra (ASD) mogu da izvuku iste prednosti igrajući igre sa drugom djecom, iako mnoga prirodno ne stiču gore pomenute vještine samo izlaganjem i učestvovanjem u igramama ili drugim predmetima za igru, kao što bi to mogli njihovi vršnjaci. Kao i kod mnogih koncepata, igre i vještine njihovih komponenti će možda morati da se eksplicitno podučavaju, podržavaju i prilagođavaju kako bi dijete sa autizmom doživelo uspjeh u toj aktivnosti.

### **3.2. Opšte smjernice za prilagođavanje igara za djecu sa autizmom**

Dok će vrsta adaptacije koja se koristi za igru zavisiti od individualnih potreba djeteta i igre koja se igra, neke opšte smjernice mogu se primjeniti da bi se obezbijedio uspešan ishod u bilo kojoj situaciji društvene igre.

- Mudro je pripremiti dijete što je više moguće za ono što će doživeti u igri.
- Dijete treba da jasno razumije šta se od njega traži da uradi prije početka igre.
- Dijete treba da ima priliku da izrazi svoje uznenirenosti ili postavi pitanja (koliko je u njihovoj moći) unaprijed.
- Dijete treba da ima prilike za vježbanje vještina i da razumije cilj igre pre nego što započne igru sa vršnjacima.

Slijedi lista popularnih dječjih igara i adaptacija koje se mogu napraviti da bi se podržala djeca sa autizmom da ih uspešno igraju. Treba napomenuti da zbog širokog spektra osobina koje djeca sa ASD mogu imati, ove adaptacije ne bi bile prikladne za svako dijete. Umjesto toga, ove ideje se mogu koristiti kao polazne tačke ili ideje za roditelje i učitelje koje se mogu koristiti za podršku djeci sa ASD na osnovu njihovih individualnih potreba i sposobnosti.

### **3.3. Igre i adaptacije za djecu sa autizmom**

#### *3.3.1. Fizičke igre*

##### **a) Oznaka**

Za razliku od društvenih igara, koje često zahtijevaju od igrača da razgovaraju jedni sa drugima tokom igre, fizičke igre kao što je oznaka mogu dobro funkcionisati za djecu sa ASD-om jer nema mnogo društvenih interakcija. Međutim, ideja da ste „to“ može biti malo apstraktna i djeca treba da razumiju cilj i pravila igre, kao što je kako označiti nekog drugog i ostati u određenoj oblasti, kako bi svi bili bezbjedni. Da bi oznaka bila prijatna za sve učesnike, mogu se izvršiti sljedeće adaptacije:

Adaptacije za oznaku:

- Igranje igara u fiskulturnoj sali ili drugom zatvorenom prostoru može biti mudro za djecu sa autizmom za koja se zna da bježe.
- Ako se igrate napolju, unaprijed pogledajte fizičku oblast u kojoj će se igra igrati sa djetetom kako bi ono razumjelo gdje su granice.
- Napravite društvenu priču ili vizuelnu pomoć da naučite pravila označavanja, uključujući ideju da budete „to“ i kako se osoba koja je „to“ može promijeniti (na primjer, „Postoji jedna osoba koja je to, to je tager“; "Osoba koja je to želi da označi ili lagano dodirne drugog igrača da bi to učinila"; "Ako vas neko drugi označi, vi ste to").
- Neka osoba koja je „to“ nosi poseban šešir ili neki drugi vizuelni marker kako bi svima bilo jasno ko je „to“ u svakom trenutku jer se to može često i brzo promijeniti.
- Ako je potrebno, obezbijedite pisani jezik ili komunikacionu tablu koju dijete koristi da zatraži da se pridruži igri označavanja ili obavijestite nekoga da radije ne bi igrao.

### b) Igra žmurke

Ova vanvremenska dječija igra može biti teška za djecu sa autizmom koja vole da bježe ili se skrivaju jer može izgledati da podstiče te potencijalno opasne aktivnosti. Međutim, zbog ograničenih društvenih interakcija i korišćenih grubih motoričkih vještina, može biti dobar izbor za djecu sa ASD. Sljedeće adaptacije mogu biti od pomoći za igranje skrivača:

Adaptacije za skrivanje:

- Ako je dijete skljono da pobegne, igrajte igru u zatvorenom prostoru, na primjer u kući ili u ograđenom prostoru. Treba voditi računa da sva djeca budu svjesna granica na kojima treba da ostanu, kako zbog bezbjednosti, tako i da svi igrači znaju gdje mogu, a gdje ne mogu da se sakriju.
- Slično tome, pregled područja za potencijalna skrovišta takođe može biti od koristi. Ukazivanje na mjesta koja nisu bezbjedna za skrivanje, kao što su frižider, zamrzivač,

mašina za pranje veša, mašina za sušenje, rerna, na drvetu, u odvodnom jarku, itd., takođe može biti važno za neku djecu.

- Pružite djetetu društvenu priču ili drugu vizuelnu podršku kako bi ono znalo kakav je redoslijed događaja tokom igre. Na primjer, „Brojiš do 15, ja se tiho krijem, tražiš me i nađeš me. Onda se mijenjamo.“
- Čekanje da bude pronađeno može biti teško, tako da može pomoći da djetetu nudite nešto da uradi dok čeka, određenu aktivnost-zadatak, omiljena knjiga za gledanje ili tih igračka za igru.
- Napravite komunikacionu tablu ili vizuelnu podršku da biste obezbijedili jezičke modele tokom igre. Ovo može uključivati brojeve za brojanje i fraze kao što su: „Pronašao si me!“ "Pronašao sam te!" ili "Izađi, izadi, gdje god da si!"
- U zavisnosti od djeteta, ove vještine se najbolje mogu vježbati na terapijskim sesijama ili 1:1 sa odrasлом osobom pre nego što se dijete igra sa vršnjacima kako bi se osigurala njihova bezbjednost.

### c) Košarka

Mnoga djeca sa autizmom imaju osjetljivost na zvuk i druge senzorne inpute. Košarka, koja se često igra u potencijalno glasnoj fiskulturnoj sali ili sali sklonom odjeku, prirodno ima mnogo glasnih zvukova poput odbijanja lopte, zvižduka sudije, škripe cipela o pod ili drugih igrača koji viču jedni na druge što može izazvati stres i/ili anksioznost kod djeteta sa autizmom. Iako podješavanje jačine zvuka u fiskulturnoj sali možda nije izvodljivo, postoji nekoliko opcija za pomoći djetetu sa ASD da se oseća udobnije u okruženju.

Adaptacije za košarku:

- Koristite slušalice ili drugi uređaj za smanjenje buke. Ovo može da filtrira veći dio stranog zvuka koji prati košarkašku utakmicu, a istovremeno omogućava djetetu da čuje druge koji razgovaraju sa njim/njom, ili zvukove kao što su zvižduk ili tajmer koji bi ukazivali na promjenu u akciji na terenu.
- Razgovarajte unaprijed, odnosno mnogo prije utakmice, treninga, časa u teretani ili odmora, kada se može očekivati posebno glasna buka. Na primjer, razgovor o tome kako će ljudi vjerovatno navijati ili vikati ako se napravi korpa potencijalno može pomoći djetetu da bolje reguliše svoj odgovor kada se to desi tokom igre. Eksplisitno podučavanje da će lopta koja prolazi kroz obruč rezultirati glasnim zvukovima može dati djetetu konkretni znak za traženje (lopta u obruču) koji mu može pomoći da predviđa kada će se pojaviti neki glasni zvukovi.

#### **d) Hopscotch**

Hopscotch je iznenađujuće složena igra koja podržava dječiju fizičku koordinaciju, ravnotežu i kognitivni razvoj. Od rada na razvoju srednje linije (skakanje na jednoj nozi), kontrole tijela (negaženje po linijama), snage mišića (preskakanje preko markera), do koordinacije oka (bacanje markera) i kontrole fine motorike (podizanje markera), ova naizgled jednostavna igra može imati mnogo prednosti! Međutim, ove same vještine mogu biti izazovne, a samim tim i potencijalno frustrirajuće za neku djecu sa autizmom i mogu ih odvratiti od igre. Prilagođavanje igre može pomoći nivou frustracije i pružiti mogućnosti za društvene interakcije i okretanje sa vršnjacima.

Adaptacije za Hopscotch:

- Umjesto da samo numerišete mjesta na tabli, koristite boje da ih razlikujete. Ovo može djelovati kao još jedan vizuelni znak za razlikovanje između različitih kvadrata na tabli i pomoći djeci da znaju gdje da postave stopala.
- Fokusirajte se na jednu po jednu vještinu. Na primjer, dijete može da vježba da baci marker u kvadrat i ponovo ga podigne, hodajući do odgovarajućeg kvadrata umjesto da skače. Ili ako dijete vježba skakanje, možda ne treba da brine da će preskočiti marker ili ostati u redovima; nego samo skaču dole i nazad. Druga djeca možda jednostavno rade na tome da se smjenjuju i fokusiraće se na čekanje da njihovi vršnjaci završe pre nego što počnu da igraju na tabli.
- Tabla se može koristiti za jačanje drugih vještina, kao što su prepoznavanje brojeva, boja ili slova tako što ćete tražiti od djece da skoče do odgovarajućeg polja na poziv vasпитачa ili roditelja.

#### **e) Sajmon kaže**

Mnoga djeca sa ASD napreduju sa predvidljivošću i znajući šta mogu da očekuju. Na ovaj način *Simon Says*, u kojem je jedan igrač označen kao „Sajmon“ i stoji ispred grupe, usmjeravajući ostale da izvode različite akcije, može biti izazovan jer нико osim Sajmona ne zna koja će aktivnost biti sljedeća. Strahovanje koje dijete može da osjeti zbog toga što ne zna šta slijedi može mu/joj spriječiti da obrati pažnju na jezik koji se koristi („Sajmon kaže skoči“ nasuprot „Skoči“) i dovesti do toga da dijete izađe napolje pre nego što zaista imaju šansu da budu uspešni.

Adaptacije za Sajmon kaže:

- Ograničite aktivnosti koje Sajmon može da izabere, kao što je davanje Sajmonu liste radnji od kojih može da bira i pružanje vizuelne pomoći djetetu sa autizmom navodeći te iste radnje. Radnje bi mogle da se navedu redoslijedom kojim će se koristiti u igri, omogućavajući djetetu sa ASD-om da zna tačno koji pokret će slijediti, ili kao mala lista sa koje Sajmon može da bira, sužavajući opcije i dajući dijete sa ASD (koje ima istu listu) imo bolju ideju o tome šta će doći, čak i ako ne znaju tačno šta će Sajmon reći.
- Uopšte nemojte da koristite pravilo „Sajmon kaže“ (tj. ako Sajmon ne kaže „Sajmon kaže“, a vi uradite radnju, izlazite) i fokusirajte se samo na radnje koje se izvode. Ovo uklanja pritisak „izlaska“ i može se koristiti kao sredstvo za vježbanje željenog ponašanja kao što je sjedenje, oblačenje kaputa, mahanje, izgovaranje dobro jutro itd.

### 3.3.2. Društvene igre

#### a) Zemlja slatkiša

Kao i kod mnogih dječjih društvenih igara, Zemlja slatkiša je prilično jednostavna igra za igranje, ali postoje podvještine koje mogu zabraniti djeci sa invaliditetom, kao što je autizam, da budu uspješna u igranju bez eksplisitnih instrukcija. Na primjer, djetetu može biti teško da zapamti svoj dio igre u boji, kako da prati putanju od početka do kraja, kako da se smjenjuje ili kako da razumije kada da se kreće napred ili nazad na tabli. Bez ovih vještina, igranje sa vršnjacima će verovatno biti frustrirajuće za sve uključene. Iako se ove podvještine nalaze u mnogim igram, neke adaptacije specifične za to kako se mogu odnositi na Zemlju slatkiša su navedene u nastavku:

Adaptacije Zemlje slatkiša

- Da biste umanjili zabunu oko toga koji marker za igru svako dijete koristi, priložite malu fotografiju svakog učenika uz njegov/njen marker. Slično tome, dijete također može da nosi papirnu narukvicu iste boje kao njegov/njen komad za igru da ga podsjeti koji je marker njegov/njen.
- Da biste dijete upoznali sa putanjom igre, vježbajte vožnju automobilom-igačkom oko „lavirinta“ ili stavite nalepnice sa strelicama ili lepeze sa strelicama oko table da ukažete na pravac. Treba voditi računa da objasnite „prečice“ (Planinski prolaz i staza duge) kako bi djeca razumjela kada će se tim putevima ići i kuda vode.

- Pratite čiji je red tako što ćete dodati nešto fizičko oko stola svaki put kada je na redu sljedeći igrač. Na primjer, šešir ili ogrlica se može prenijeti unaokolo i nositi tokom redoslijeda svakog igrača, ili šolja postavljena ispred svakog igrača i proslijedena dalje.
- Nakon što su osnovne vještine savladane, pozabavite se konceptima „slobodno kretanje napred “i „kazna se kreće unazad“.

### **b) Panoi i merdevine**

Panoi i merdevine se igra na veoma prometnoj tabli za igru koja može biti zbumujuća za pogled. Praćenje pravca u kojem se pomeraju dijelovi igre, kao i razumijevanje kada da se pomerite „gore“ merdevinama ili siđete „dole“ niz padobran na dvodimenzionalnoj tabli može da stvori frustrirajuće iskustvo igranja. Djeca uopšte mogu da se bore sa činjenicom da se ova igra dobija i gubi slučajno, u zavisnosti od upotrebe spinera i padobrana i merdevina na koje slete tokom igre. Djeca sa autizmom posebno mogu da se bore sa znanjem šta da kažu kako bi se izborila sa osjećanjem frustracije ili besa tokom igre ako ne pobjeđuju ili ne vode. Da bi se lakše razumjeli vizuelni stimulansi u igri i fokusirali se na odgovarajući jezik koji će se koristiti sa vršnjacima, sljedeće adaptacije mogu biti od pomoći:

Adaptacije za Panoi i merdevine:

- Definišite riječ „padobran“ ! Ovo verovatno nije poznata riječ maloj djeci i upotreba riječi „tobogan“ može im imati više smisla.
- Prije nego što igra počne, pogledajte tablu sa djetetom sa autizmom, pokazujući gdje počinju i gdje se završavaju panoi i merdevine. Praćenje putanje svakog prstom može pomoći da ovo bude konkretnije. Stavljanje nalepnica sa strelicama ili lepljivih bilješki na tablu, kao što su zelene strelice koje idu „gore“ na merdevinama ili crvene strelice koje idu „dole“, slajd takođe može pomoći da stvari budu jasne tokom igre.
- Obezbijedite skriptu za jezik koji će se koristiti tokom igre. Fraze poput: „Nadam se da će dobiti merdevine!“ ili: „O ne, sleteo sam na tobogan!“ može pomoći djetetu da obradi sopstveni put kroz igru. Fraze kao što su „To su dugačke merdevine, dobro urađeno“ ili „Ups, imaš tobogan“, mogu pomoći djetetu da zna šta da kaže vršnjacima.

### **c) Hi-Ho Cherry-O**

Hi-Ho Cherri-O podstiče igrače da rade na svojim vještinama brojanja, uključujući osnovno sabiranje i oduzimanje, kako bi napunili svoje kofe sa 10 trešnja sa svog drveta trešnje. Igra se igra sa spinnerom i skidanjem trešnja ili vraćanjem na drvo kako

je odredio spinner. Da bi se pomoglo djeci sa autizmom da prate pravila i podstiču upotrebu jezika, mogu se izvršiti sledeće adaptacije:

#### Adaptacije za Hi-Ho Cherry-O

- Koristite skriptu koja djetetu može pružiti jezik koji će koristiti tokom igre, kao i podsjetnik na pravila. Na primjer, „Dobio sam \_\_\_\_ (1, 2, 3, 4) tako da mogu da izaberem \_\_\_\_ (1, 2, 3, 4) trešnje(e)“
- „Dobio sam \_\_\_\_ (pas/ptica). Vratite 2 trešnje“.
- Da biste podstakli vještine sabiranja i oduzimanja, navedite brojevnu pravu od 1-10.

#### d) Igre pamćenja

Kao što ime govori, igra pamćenja se u velikoj mjeri oslanja na vizuelno pamćenje, što je za neku djecu sa autizmom velika snaga. Druga djeca su u izazovu, prostorna svijest i razumijevanje lokacije predmeta u prostoriji u kojoj borave nije na zadovoljavajućem nivou, jer nisu u svakom trenutku spremni vizuelno je registrirati. U cilju podrške djeci kojoj je vizuelno pamćenje teško, mogu se izvršiti sljedeće adaptacije:

Adaptacije za pamćenje:

- Prilikom prvog uvođenja u igru koristite samo četiri karte (dve šibice) i postepeno povećavajte broj parova kako dijete bude upoznato sa igrom.
- Počnite sa kartama okrenutim nagore kako bi dijete uvježbalo da pravi parove i da vidi karte jedne u odnosu na drugu. Kako postanu vješti u ovome, okrenite neke kartice kako bi mogli da počnu da se fokusiraju na pamćenje gdje su slike, čak i kada se ne mogu vidjeti.
- Koristite specijalizovani šipil karata da biste igrali igru koristeći omiljenu temu, kao što su životinje, kućni ljubimci, bube i insekti itd.

### 3.4. Terapija igrom za djecu sa Daunovim sindromom

#### Opis

Daunov sindrom je hromozomska stanja koje je povezano sa intelektualnim invaliditetom, sa karakterističnim izgledom lica i slabim tonusom mišića (hipotonija) u djetinjstvu. Sve pogodene osobe doživljavaju kognitivna kašnjenja, ali intelektualni invaliditet je obično blag do umjeren.

Ljudi sa Daunovim sindromom često imaju karakterističan izgled lica koji uključuje spljošten izgled lica, spoljni uglovi očiju koji su usmjereni nagore (uzdignute palpebralne pukotine), male uši, kratak vrat i jezik koji ima tendenciju da se lepi iz usta. Pogođene osobe mogu imati različite urođene mane. Mnogi ljudi sa Daunovim sindromom imaju male šake i stopala. Određeni broj djece je sa srčanom manom. Digestivne abnormalnosti, kao što je blokada crijeva, su manje uobičajene. Pojedinci sa Daunovim sindromom imaju povećan rizik od razvoja nekoliko medicinskih oboljenja. To uključuje gastreozofagealni refluks, koji je povratni tok kiseline i sadržaja želuca u jednjak, i celijakija, koja je intolerancija napšenični protein koji se zove gluten. Oko 15 procenata ljudi sa Daunovim sindromom ima neaktivnu štitnu žlezdu (hipotireoza). Štitna žlezda je u obliku leptira organ u donjem dijelu vrata koji proizvodi hormone. Pojedinci sa Daunovim sindromom takođe imaju povećan rizik od problema sa sluhom i vidom. Pored toga, mali procenat kod djece sa Daunovim sindromom razvija rak krvnih ćelija (leukemija).

Odloženi razvoj i problemi u ponašanju se često javljaju kod djece sa Daunovim sindromom. Pogođene osobe mogu imati probleme u rastu i govoru i jezik se razvija kasnije i sporije nego kod djece bez Daunovog sindroma. Pored toga, govor može biti težak za razumijevanje kod osoba sa Daunovim sindromom. Problemi u ponašanju mogu uključivati probleme sa pažnjom, opsesivno-kompulzivno ponašanje i tvrdoglavost ili bijes. Malom procentu ljudi sa Daunovim sindromom su također dijagnostikovana razvojna stanja koja se nazivaju poremećaji iz spektra autizma, koji utiču na komunikaciju i društvenu interakciju.

Ljudi sa Daunovim sindromom često doživljavaju postepeni pad sposobnosti razmišljanja (kognicije) kako stare. Daunov sindrom je također povezan sa povećanim rizikom od razvoja Alchajmerove bolesti, poremećaja mozga koji rezultira postepenim gubitkom pamćenja, rasuđivanja i sposobnosti funkcionalisanja. Otprilike polovina odraslih sa Daunovim sindromom razvija Alchajmerovu bolest. Iako je Alchajmerova bolest obično poremećaj koji se javlja kod starijih odraslih osoba, obično ljudi sa Daunovim sindromom razviju ovo stanje ranije, u svojim pedesetim ili šezdesetim godinama.

Poremećaj razvojne koordinacije je očigledan neuspjeh u razvoju motoričkih sposobnosti kod djece predškolskog i osnovnoškolskog uzrasta, koji se najprije javlja kao teškoće u učenju ili vještine koje zahtijevaju motoričku koordinaciju. Ovaj poremećaj uzrokuje gubitak performansi u svim oblastima rada kao što su igre i obrazovni učinak, što samo po sebi dovodi do pada društvenih performansi u budućnosti. Zbog toga terapeuti sve više traže nove načine sa boljim efektima za liječenje ovog poremećaja. Jedna od ovih metoda je korišćenje igara. Rezultati mnogih studija ukazuju na pozitivne efekte na motoričke sposobnosti djece sa

Daunovim sindromom uz pomoć terapije igrana. Igre su važne za unapređenje socijalnih vještina, problema u ponašanju i hiperaktivnosti, obrazovno unapređenje, posebno za postizanje motoričkih vještina kod djece sa intelektualnim poteškoćama. Pošto su djeca sa Daunovim sindromom slaba u koordinaciji oko-ruka i držanju ruku, izgleda da terapija igrana nadoknađuje motorička kašnjenja kod njih i čini svakodnevne aktivnosti i igre normalnim kao i druga djeca. S obzirom da se terapija igrana kod djece sa Daunovim sindromom radi na osnovu stepena njihove sposobnosti i fizičkog stanja, čini se da nema značajne razlike u efikasnosti igara na motoriku dječaka i djevojčica jer je svrha terapije igrana jačanje grubog stanja i fine motorike kod dječaka i djevojčica sa Daunovim sindromom. Pošto se jezički rast dešava kasnije kod djece sa Daunovim sindromom nego njihov kognitivni rast, njihov jedini način da komuniciraju sa okolinom je igra.

U terapiji igrom igračke su kao dječije riječi i igra je njihov jezik, aktivan jezik. Dakle, treba pronaći kompatibilan način komunikacije sa djetetom. Način na koji odrasli biraju da izraze svoje potrebe je razgovor o problemima. Treba izabratи metod koji bi bio efikasan kao i razgovor. Igranje je metoda kojom dijete govori kao i odrasli. Igra je način na koji dijete izražava svoja osjećanja, proširuje svoj odnos, otkriva svoja iskustva, otkriva svoje snove i napreduje. Problemi kojima djeca treba da se bave, nisu onakvi kakvi odrasli zamišljaju. Kako Daunov sindrom selektivno narušava govor i jezik, sva djeca sa Daunovim sindromom mogu imati poremećaje govora i jezika više od onoga što bi se očekivalo za njihove intelektualne sposobnosti. Pročitajte tu rečenicu ponovo i pokušajte da zamislite koliko je frustrirajuće biti stalno potcijenjen zbog lošeg govora i jezika.

Govor i jezik treba razmotriti odvojeno. Najlakše ih je zamisliti u terminima oblika i sadržaja. Jezik je sadržaj poruke: receptivni jezik je ono što dijete razumije, ekspresivno, jezik je poruka koju dijete pokušava da prenese.

Djetetu sa Daunovim sindromom može biti teško da obradi jezik, da razumije poruku. Može biti teško smisliti riječi i organizovati ih u frazu ili rečenicu i odgovarati. Može biti teško naučiti novi rječnik samo izlaganjem, kao i druga djeca.

Govor je uobičajena forma: kako dijete pokušava da prenese poruku.

- Govor može biti nejasan iz različitih razloga. Djetetu može biti teško da čuje sve zvukove i prebaci ih u riječi; teško je proizvesti te zvukove; teško zapamtiti redoslijed glasova i slogova; teško je koordinirati pokrete i disanje; teško izgovoriti riječi prilično dosljedno tako da ljudi mogu razumjeti.

Smijetnje u govoru i jeziku utiču na pristup svim oblastima, ne samo jeziku. Oštećenje jezika je vjerovatno najznačajniji invaliditet za većinu djece sa Daunovim sindromom u školama.

Šta možete da uradite?

- Prihvate da je jezik značajna poteškoća i prilagodite svoj jezik da biste to nadoknadi.
- Koristite kratke, jednostavne rečenice.
- Dozvolite vrijeme obrade: brojite do 10 pre nego što kažete bilo šta drugo!
- Koristite pozitivne rečenice. Mnogo je lakše razumjeti „šetamo hodnikom“ nego „ne trčimo hodnikom“. U prvoj rečenici ključna riječ je ŠETNJA. U drugoj rečenici ključna riječ je TRČATI.
- Koristite vizuelne potpore, vizuelne rasporedne, liste, slike itd. da biste podržali razumijevanje. (i obavezno uključite pisano riječ zajedno sa svim slikama, kao ponovljeno izlaganje pisanoj riječi će pomoći u razvoju prepoznavanja riječi prilikom opažanja okom).
- Vremenom, razvijanje dobrih vještina pismenosti je jedan od najboljih načina za koje znamo da prevaziđemo neke od ovih teškoća. Jezik i pismenost se razvijaju u tandemu.
- Biti u stanju da vidi riječi povećava svijest o zvukovima i redu riječi. Imati stvari zapisane pomaže djetetu da obradi jezik svojim tempom.
- Za djecu sa Daunovim sindromom, zlatna standardna uputstva za pismenost su neophodna. Dva su razloga: prvi je da većina djece sa Daunovim sindromom ima jasniji govor kada se omogući čitanje, a drugo je da je pisani jezik bogat, fleksibilan način komunikacije. To zahtijeva minimalnu opremu. Vještine pismenosti bile su na nezavidnom nivou kod djece sa Daunovim sindromom pre 40 godina, dok sada velika većina dobija funkcionalnu pismenost, verovatno zbog većih očekivanja i bolje nastave, tako da igra ima vitalnu ulogu u pomaganju djetetu sa Daunovim sindromom da uspe.

### **3.4.1. Radna memorija**

Radna memorija je privremeni sistem skladištenja pod kontrolom pažnje koji podupire naše kapacitete za složenu misao (Henri, 2012). Moramo biti u stanju da zadržimo informacije u radnoj memoriji kako bi se na bilo koji način manipulisalo informacijama. Obrada i čuvanje verbalnih informacija i učenje iz slušanja posebno je teško za djecu sa Daunovim sindromom.

Oštećenje radne memorije znači da djeca sa Daunovim sindromom uče i pamte vještine i informacije na drugačiji način od druge djece, i to treba uzeti u obzir u učionici. Vizuelno-prostorna radna memorija je obično relativno dobra, pa tako i vizuelno-prostorne informacije vjerovatno će biti konceptualno lakše, ali djeci sa Daunovim sindromom je takođe potrebno okruženje podrške da se prevaziđu velike poteškoće sa oštrinom vida, kao što je objašnjeno u nastavku.

Šta možete da uradite?

- Predstavite materijale vizuelno.
- Ako razred radi usmeni jezik, dajte djetetu listu sa malim brojem ključnih tačaka koje se više puta pominju da bi se slušali (riječima ili slikama).
- Koristite fizička uputstva ili liste. Ako će dijete da donese boje, veća je verovatnoća da će se sjetiti ako nosi četkicu. Djeca sa dobrom opismenjavanjem mogla su da donesu bilješku sa rječju "boje" na njemu.
- Radna memorija se poboljšava vježbanjem. Igrajte igre u kojima djeca slušaju tri riječi i identifikuju neparnu.
- Pomozite djeci da razviju sopstvene strategije. Ovo će vjerovatno biti dugoročni problem, pa učenje pisanja (i korišćenja) podsetnika ili će lista biti neophodna.

### 3.4.2. Percepција и вид

Iako djeca sa Daunovim sindromom često uče bolje gledajući nego slušajući, preko 70% će imati određeni nivo oštećenja vida. Neka djeca će možda trebati bifokalna sočiva, jer im je teško da se fokusiraju na stvari koje su blizu. Vizuelne poteškoće kod ljudi sa Daunovim sindromom često se ne ispravljaju u potpunosti nošenjem naočara.

Jedan od vodećih istraživača vida kod Daunovog sindroma je Margaret Vudhaus. Ona kaže: „Važno je da vaspitači, učitelji to priznaju, čak i ako djeca nose naočare (uključujući bifokalne) uspješno, ili ako se precizno fokusiraju bez naočara, njihova vidna oštrina će i dalje biti ispod normalne.“ Tako materijali za čitanje, na primjer, djetetu sa Daunovim sindromom ne izgledaju isto kao svojim vršnjacima iz razreda. Čini se da materijal nema isti nivo detalja. Vudhaus preporučuje da sva djeca sa Daunovim sindromom, bez obzira da li nose naočare ili ne, primaju informacije od vaspitača, učitelja prilagođene za osobe sa oštećenim vidom, kako bi se osiguralo da su materijali u radnoj sobi, učionici adekvatni.

Šta možete da uradite?

- Koristite velike štampe sa dobim kontrastom (font 18-20pt veličina, crno na belom).
- Koristite dobre, jasne, šarene slike. Zapamtite da ovo važi kada dijete piše kao kad čita. Dijete koje piše olovkom možda neće moći da vidi šta je napisao, a bledoplave linije u sveskama su vjerovatno praktično nevidljive.
- Budite oprezni na promjene u veličini fonta. Na primjer, kretanje na složenije čitanje knjiga često znači da su štampani manjim slovima.
- Konsultujte vaspitača, učitelja za osobe sa oštećenim vidom.

### 3.4.3. Motorika

Igranje igara i terapijsko-obrazovna upotreba igara odavno je jedna od glavnih grana teorijske i kliničke djelatnosti i obrazovanja djece (posebno djece sa posebnim potrebama). Za rast mišićnih nerava i konceptualno-kognitivni razvoj su zadužene igre koje počinju rano i nastavljaju se (kao što je rotaciono kretanje) sa ponavljanjem i vježbanjem i nastavljaju da razvijaju složenije procese, posebno tokom prvih godina u kojima se mozak formira u sve većoj količini i kvalitetu, neophodnost stimulativnog i bogatog okruženja postaje sve značajnija (Asghari Nekah, 2009). S obzirom na to da se djeca sa Daunovim sindromom suočavaju sa problemima u kretanju uključujući hvatanje predmeta, slikanje, takođe ova grupa djece u poređenju sa svojim vršnjacima imaju ograničeniju mogućnost korišćenja ruku i prstiju, usljud ovih poteškoća i invaliditeta, ova djeca mogu da pate od razdvojenosti i izolacije. Čini se da je terapija igrana efikasna u motoričkim sposobnostima djece, jer se u većini dječijih igara najviše koriste ruke. Igre mogu biti i vježbe za treniranje grubih i finih motoričkih sposobnosti djece.

Kao što je rečeno, jedna od primarnih karakteristika Daunovog sindroma je nizak tonus mišića. Ovo uzrokuje kašnjenje razvoja fine motorike. Djeci sa Daunovim sindromom će možda biti potrebna radna terapija kako bi učestvovali u uaktivnostima u radnoj sobi, učionici. Na primjer, može im biti teško sedenje na stolici ili manipulisanje olovkom održavajući dovoljan pritisak za pisanje i crtanje.

Šta možete da uradite?

- Koristite markere, a ne olovke, tako da dijete ne mora da održava pritisak nadole.
- Konsultujte se sa radnim terapeutom u vezi sedenja itd. (Ako je sva vaša pažnja usmjerena na balansiranje na stolici, teško je naučiti!).

- Pravite česte pauze za kretanje. Pravite nemetljive pauze za kretanje. Ravnoteža između „sedenja i rada“ i „kretanja“ se mijenja kako djeca napreduju u toku aktivnosti, ali zato što je motorički razvoj sporiji kod djece sa Daunovim sindromom, oni mogu imati problema da se koncentrišu ako nemaju redovne pauze.

#### **3.4.4. Diferencijacija**

Diferencijacija je jednostavno smanjenje količine i nivoa rada prezentovanog djeci sa Daunovim sindromom.

Šta možete da uradite?

Nivo posla uvek treba da odgovara uzrastu. Mnogo dodatnog rada koji se predaje može se predavati kroz fokusiranje na interesovanja djeteta (materijali su na raspolaganju).

- To bi moglo značiti u datom trenutku učenje pet ili više riječi a ne dvadeset i više.
- Mogu biti tri riječi za test pravopisa umjesto deset i više riječi.
- Ponudite mogućnost da postoje dva razumljiva i shvatljiva pitanja kao zadatak umjesto osam i više pitanja.
- To može biti odlazak do računara i pronalaženje/štampanje umjesto pisanja.

#### **3.4.5. Numeracija**

Poteškoće sa jezikom takođe mogu uticati na rad sa brojevima. Teško je pratiti šta se dešava ako nemate jezičke koncepte kao što su više, manje, najviše, najmanje, itd. Numeriku takođe treba raditi kao i vještine pamćenja, a sve ove stvari u kombinaciji čine računanje koje su teške oblasti za većinu djece koja imaju Daunov sindrom. Važno je uvesti vrijeme u svakodnevnicu djece, na primjer, dodavanjem digitalnog vremena u vizuelni raspored djeteta i koristeći ta vremena u razgovoru (npr. „Skoro je 10.40h., pa čemo u salu za fizičko“)

- Upotreba posebnih materijala je neophodna.
- Uvesti koncept vremena u veoma rane vizuelne rasporede.
- Uključite dijete u sav rad na času na diferenciranom nivou.
- Uvesti kalkulator u 3. čas.
- Podstaknite porodicu da se uključi i uključi dijete u svakodnevnu kupovinu kako bi se razvilo poznавanje novca i njegove vrijednosti.

- Koncentrišite se na funkcionalan pristup vremenu i novcu, fokusirajući se na velike novčiće i novčanice, a ne sitne kovanice, i digitalne satove, a ne analogue.

### **3.4.6. Grupa vršnjaka**

Interakcija sa vršnjacima istog uzrasta koji su dobri u komunikaciji je od ogromne koristi za dijete koje ima Daunov sindrom. Djeca sa Daunovim sindromom često su društveno svjesna i naučiće društveno ponašanje i jezik posmatranjem druge djece.

- Djeca sa Daunovim sindromom će imitirati.
- Dobro modeliranje je neophodno.
- Korišćenje sistema drugara ili sistema mentorstva će doprinijeti djetetovom učenju.
- Takav sistem se može koristiti u radnoj sobi, učionici kao i u dvorištu.

## **3.5. Igra kao terapija djece sa intelektualnim deficitom**

Intelektualni invaliditet (ID), koji se nekada zvao mentalna retardacija, karakteriše ispod prosječna inteligencija ili mentalna sposobnost i nedostatak vještina neophodnih za svakodnevni život. Osobe sa intelektualnim teškoćama mogu i uče nove vještine, ali ih uče sporije. Postoje različiti stepeni intelektualne ometenosti, od blage do duboke. Termin "mentalna retardacija" se više ne koristi, jer je uvredljiv i ima negativan ton.

Osoba sa intelektualnim invaliditetom ima ograničenja u dve oblasti. Ove oblasti su:

- Intelektualno funkcionisanje. Ovo se odnosi na sposobnost osobe da uči, rasuđuje, donosi odluke i rješava probleme.
- Adaptivna ponašanja. Ovo su vještine neophodne za svakodnevni život, kao što je sposobnost efikasnog komuniciranja, interakcije sa drugima i brige o sebi.

IQ (koeficijent inteligencije) se meri IQ testom. Prosečan koeficijent inteligencije je 100, pri čemu većina ljudi ima ocenu između 85 i 115. Osoba se smatra intelektualno ometenom ako ima koeficijent inteligencije manji od 70 do 75.

Da bi izmjerio djetetovo adaptivno ponašanje, specijalista će posmatrati djetetove vještine i uporediti ih sa drugom djecom istog uzrasta. Stvari koje se mogu primjetiti uključuju koliko dobro dijete može da se hrani ili oblači; koliko dobro dijete može da komunicira i

razumije druge; i kako dijete komunicira sa porodicom, prijateljima i drugom djecom istog uzrasta.

Smatra se da intelektualna ometenost pogađa oko 1% populacije. Od pogodjenih, 85% ima blagu intelektualnu ometenost. To znači da su samo malo sporiji od proseka da nauče nove informacije ili vještine. Uz odgovarajuću podršku, većina će moći da živi samostalno kao odrasli.

Postoji mnogo različitih znakova intelektualne smetnje kod djece. Znaci se mogu pojaviti tokom djetinjstva, ili možda neće biti primjetni dok dijete ne dostigne školski uzrast. Često zavisi od težine invaliditeta. Neki od najčešćih znakova intelektualne ometenosti su:

- Prevrtanje, sedenje, puzanje ili kasno hodanje;
- Progovore kasno ili imaju problema sa govorom;
- Sporo savladavaju stvari kao što su obuka za nošu, oblačenje i hranjenje;
- Poteškoće u pamćenju stvari;
- Nemogućnost povezivanja radnji sa posljedicama;
- Problemi u ponašanju kao što su eksplozivni napadi bijesa;
- Poteškoće sa rješavanjem problema ili logičkim razmišljanjem;
- Kod djece sa teškom ili dubokom intelektualnom ometenošću mogu postojati i drugi zdravstveni problemi. Ovi problemi mogu uključivati napade, poremećaje raspoloženja (anksioznost, autizam, itd.), oštećenje motoričkih sposobnosti, probleme sa vidom ili probleme sa slušom.

Do intelektualnog invaliditeta može doći kad nešto ometa normalan razvoj mozga. Međutim, konkretni uzrok intelektualne ometenosti može se odrediti samo u trećini slučajeva. Najčešći uzroci intelektualne ometenosti su:

- Genetski uslovi. To uključuje poremećaje kao što je Daunov sindrom.
- Problemi tokom trudnoće. Stvari koje mogu ometati razvoj mozga fetusa uključuju upotrebu alkohola ili droga, neuhranjenost, određene infekcije ili preeklampsiju.
- Problemi tokom porođaja. Intelektualni invaliditet može nastati ako beba ostane bez kiseonika tokom porođaja ili je rođena izuzetno prerano.
- Bolest ili povreda. Infekcije poput meningitisa, velikog kašlja ili malih boginja mogu dovesti do intelektualnih invaliditeta. Teške povrede glave, skoro utapanje, ekstremna neuhranjenost, infekcije u mozgu, izloženost toksičnim supstancama kao što je olovo i ozbiljno zanemarivanje ili zlostavljanje takođe mogu biti potencijalni uzročnici.

- Ništa od navedenog. Kod dve trećine sve djece koja imaju intelektualne teškoće, uzrok je nepoznat.

Određeni uzroci intelektualne ometenosti se mogu spriječiti. Najčešći od njih je fetalni alkoholni sindrom. Trudnice ne bi trebalo da piju alkohol. Dobijanje odgovarajuće prenatalne nege, uzimanje prenatalnih vitamina i vakcinacija protiv određenih zaraznih bolesti takođe mogu smanjiti rizik da se vaše dijete rodi sa intelektualnim teškoćama.

U porodicama sa istorijom genetskih poremećaja, genetsko testiranje se može preporučiti prije začeća. Određeni testovi, kao što su ultrazvuk i amniocenteza, takođe se mogu obaviti tokom trudnoće da bi se otkrili problemi povezani sa intelektualnim invaliditetom. Iako ovi testovi mogu identifikovati probleme prije rođenja, oni ih ne mogu ispraviti.

### **3.5.1. Značaj aktivnosti u igri za djecu sa intelektualnim deficitom**

Djeci sa intelektualnim deficitom i problemima pri učenju koncepti postaju mnogo jasniji kada se podučavaju kroz aktivnosti i igre. Po karakteristikama djeca sa intelektualnim deficitom imaju kratak raspon pažnje, ograničeno pamćenje, lošu koordinaciju oko-ruka i slabu koncentraciju. Tradicionalne metode učenja kroz aktivnosti se ne pokazuju mnogo efikasnim. Ako se koriste aktivnosti igre gdje su djeca fizički uključena, učenje je efikasno, dugotrajno i sa više razumijevanja.

Zbog prirode invaliditeta djeca sa intelektualnim deficitom su uglavnom neaktivna. Kroz aktivnosti nastave uz igru, postaju aktivnija. Djeca sa intelektualnim deficitom su generalno nezainteresovana. Dakle, vaspitači i učitelji bi trebali učenje učiniti zanimljivim. Postoje beskrajni načini dobijanja početnog interesa; međutim, učitelji i vaspitači moraju biti dovoljno maštoviti da razmišljaju o različitim stvarima i načinima da stimulišu djecu. Kroz nagrađivanje aktivnosti možemo pomoći ovoj djeci da se koncentrišu i upijaju šta god da rade. Dok se igraju, nema straha od poređenja. Oni su slobodni da naprave grešku i uče se praveći greške. Dakle, nema inhibicije i stoga učestvuju, nema straha od ispravnog ili pogrešnog, pa je dijete motivisano da istražuje i eksperimentiše.

Djeca sa intelektualnim deficitom imaju ograničene sposobnosti verbalnog izražavanja osjećanja. Kroz igru, dijete može da izrazi svoja osjećanja. Djeca sa intelektualnim deficitom imaju moć da kreiraju. Korišćenje aktivnosti igre pomaže da se kreativnost osloboodi i mudro je razvija. To nije samo doprinos u pravcu intelektualnog razvoja djeteta, aktivnosti i

učenje putem igre takođe podstiče razvoj manipulativnih i motoričkih sposobnosti. Služi kao efikasno sredstvo.

Djeca prirodno uživaju u igri bilo koje vrste, veoma su entuzijastični i aktivni. Igra služi kao savršen okvir uma za učenje novog koncepta i ideja. Igra stvara prirodni kontekst za komunikaciju; stoga pružaju mogućnosti za učenje, a i vježbaju jezičku vještinu. Pomažu u podučavanju timskog rada djece, duha saradnje i istinskog sportskog duha, podstiču ih da razvijaju i koriste svoje mišljenje i rasuđivanje; pomaže djetetu da stekne povjerenje u svoje sposobnosti i razvije pozitivniju sliku o sebi.

Djeca sa intelektualnim deficitom su generalno lišena normalnog školskog uspjeha, ali, ovo je jedna oblast u kojoj djeca sa intelektualnim deficitom mogu da funkcionišu u okviru normalnog opsega performansi. Aktivnosti igre treba koristiti kao sastavni dio aktivnosti u učionici i radnoj sobi.

Većina djece, učenika sa blagim kognitivnim deficitom ima smetnje u razvoju i doživljava teškoće u sticanju akademskih vještina; obično su sposobni da žive samostalno i razvijaju se u samostalne odrasle osobe. Generalno, djeca i učenici sa blagim zaostajanjem u razvoju proći će kroz iste kognitivne, jezičke i društvene razvojne faze kao i ostala djeca i učenici, ali sporije. Ova djeca i učenici obično demonstriraju kašnjenja u kratkoročnom pamćenju i pažnji. Može doći do kašnjenja u finoj motoričkoj koordinaciji. Oni se mogu teže socijalno prilagoditi, izgledati nezrelo ili stidljivo, odbijati da sarađuju ili su manje spremni da iniciraju razgovore. Kroz igru će umnogome prevazići opisane teškoće.

Nedirektivna terapija igrom je jedna od specifičnih vrsta terapije igrom djece sa intelektualnim deficitom. Nedirektivna terapija igrom je zasnovana na Rogersovoj terapiji usredsređenoj na osobu koja prilagođava ideju da ljudi imaju želju i sposobnost da teže ka rastu i samoostvarenju u povoljnim uslovima. Cilj nedirektivne terapije igrom je da pomogne da dijete postane samosvjesno i samousmjereno. Nedirektivna terapija igrom dozvoljava da djeca sama određuju sadržaje i radnju u prostoriji za igru, u okviru osnovne granice koje postavlja vaspitač/učitelj.

Terapija igrom ima za cilj da pokrene proces promjene koji utiče na uzrok izazovnog ponašanja u oblasti samoregulacije, kontrole ponašanja i izvršnih funkcija djece sa intelektualnim deficitom. Iako u praksi, terapija igrom kao intervencija se redovno koristi sa osobama sa lakšim intelektualnim invaliditetom, Mora i dr. (2018) proučavali su korišćenje terapije igrom za ovu ciljnu grupu i prijavili efekte promjena u ponašanju.

Agresivno ponašanje podrazumijeva ponašanje koje nanosi štetu drugom licu ili nekom objektu. Ovo uključuje i fizičku i verbalnu agresiju. Upadljivo je da je verbalna agresija

visoko ocijenjena kod osoba sa lakšim intelektualnim invaliditetom (Kok et al. 2016). Teško je dati jednu i konačnu definiciju agresivnog ponašanja kod osoba sa intelektualnim invaliditetom. To je zbog upotrebe mnogih definicija agresivnog ponašanja, varijacije između teške i blaže intelektualne ometenosti i različite postavke u okviru kojih su se studije odvijale (Tenneij et al. 2009). Mladi ljudi sa lakšim intelektualnim invaliditetom su u većem riziku od „iskakanja iz koloseka” i agresivnog ponašanja kao i problema kontrole zbog sljedećih razloga:

- a) otežano je uspješno završiti školsko obrazovanje;
- b) njihova šansa za posao na tržištu rada je ograničena;
- c) popunjavanje slobodnog vremena je teško i često je teškoda započnu priateljstva i veze;
- g) često postoje izazovi u porodičnom sistemu zbog nedovoljne adaptacije ili prevelikih očekivanja od rođaka (Leeuwen 2013).

Mladi ljudi sa lakšim intelektualnim teškoćama su često preopterećeni jer su naučili da se dobro predstave i da maskiraju svoj invaliditet. Oni kriju da nešto ne razumiju i njihova ograničenost često ne postaje očigledna (Buntinx & Schalock 2010). Ovo otežava prepoznavanje znakova preopterećenja. Komunikacija sa ovim mladim uključuje kontinuiranu ravnotežu između njihove samoprezentacije i stvarne podrške koja im je potrebna.

Ukratko, djeca i mladi ljudi sa lakšim intelektualnim invaliditetom imaju problem u nekoliko oblasti, uključujući i regulisanje njihovih emocija, što može dovesti do agresije. Terapija igrom se pokazala kao prikladna intervencija uopšte.

Igra se takođe posmatra kao sredstvo komunikacije u terapiji igrom. Za djecu sa intelektualnom ometenošću, terapija igrom je prikladan oblik terapije jer manje naglašava verbalne sposobnosti.

Kroz terapiju igrom, dijete ima mogućnost rada neverbalno i/ili iskustveno o problemima regulacije agresije (van Hooren et al, 2016). Specifično za terapiju igrom je da se bazira na akciji i vrši se iskustveni rad. Vaspitači i učitelji imaju širok spektar opcija u pogledu materijala i mogu podstaći djecu na aktivnost, omogućavajući im tako da ostvare svoj sopstveni izbor tokom igre. Pored neverbalne prirode terapije igrom, važno je da djeca sa intelektualnim teškoćama dožive autonomiju tokom terapije. U praksi se čini da ovo povećava njihovu unutrašnju motivaciju i uključivanje u igru.

#### **4. OSNOVE PROGRAMA PREDŠKOLSKOG VASPITANJA I OBRAZOVANJA**

Novi program predškolskog vaspitanja i obrazovanja je već dio vaspitno-obrazovnog procesa u predškolskim institucijama, ovakav koncept predškolskog vaspitanja i obrazovanja bi trebao da predstavlja reforme na nivou vaspitanja i obrazovanja vrtića, gdje se stvaraju uslovi za pozitivno djelovanje i realizovanje ciljeva i zadataka kao i za dalji razvoj predškolskog vaspitanja i obrazovanja. Praćenje razvoja i napredovanja djece predškolskog uzrasta, kao i unapređivanje organizacije i sistema vrtića i vrednovanja vaspitno-obrazovnog procesa i rada predškolskih institucija su modeli i smjernice osnova programa predškolskog vaspitanja i obrazovanja. Platforma ovog programa se zasniva na unapređivanju znanja i iskustava vaspitača, njihove profesionalne istručne edukacije, kao i stručnih saradnika i direktora vrtića.

Novi momenat na polju predškolskog vaspitanja i obrazovanja je sukcesivno implementiranje primjene programske koncepcije u cilju omogućavanja i pružanja podrške vrtićima u smislu profesionalne edukacije vaspitača, stručnih saradnika, kreiranje priručnika, kao i saradnje sa ostalim vaspitno-obrazovnim ustanovama kroz prizmu inkluzivnog predškolskog vaspitanja i obrazovanja.

Prateći savremene teorijske tvrdnje i pristupe na polju vaspitanja i obrazovanja djece predškolskog uzrasta Osnove programa predškolskog vaspitanja i obrazovanja jasno postavljaju i definišu koncept programa, uzimajući činjenicu da je predškolski period doba djeteta koje je neponovljivo, jedinstveno, iskustveno za svu djecu i period spontanih i slobodnih aktivnosti i mogućnosti za ostvarivanje i razvijanje dječijih potencijala u cilju podrške dobrobiti djece predškolskog uzrasta.

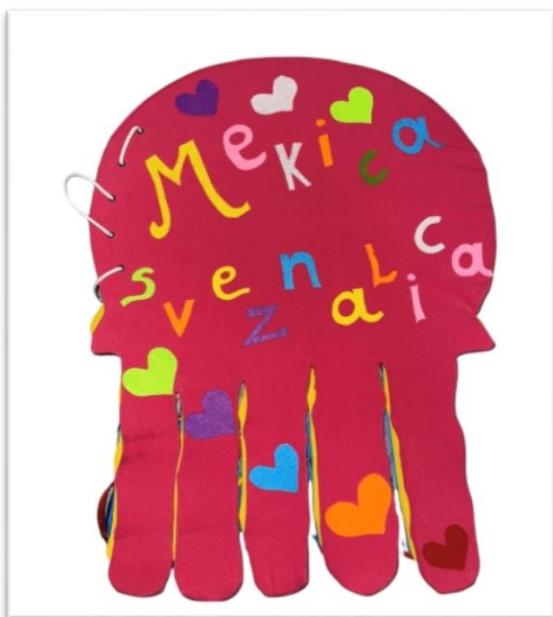
Osnove ovog programa se baziraju na zajedničkim aktivnostima djece i odraslih u ambijentu koji predstavlja provokaciju za djecu, okruženje koje je stimalitivno gdje su djeca radoznala, slobodna, pokazuju interesovanje za igrom, za otkrivanjem, istraživanjem, za komunikacijom sa drugom djecom ali i sa odraslim.

Osnove programa su dostupne svim zaposlenim u predškolskim institucijama, vaspitačicama, medicinskim sestrama, stručnim saradnicima i ostalima koji direktno ili indirektno učestvuju u vaspitno-obrazovnom procesu djece predškolskog uzrasta, roditeljima-porodicima, lokalnoj zajednici, obrazovnim i ostalim ustanovama, udruženjima, organizacijama, i organima koji utiču na polje obrazovanja, vaspitanja, društvene i socijalne zaštite. Struktura ovog programa bazirana je na dječjoj igri i aktivnom učeštu u životno-praktičnim situacijama,

prateći ideje o već poznatom pristupu učenja za djecu predškolskog uzrasta. Na izradi dokumenta „*Osnove programa predškolskog vaspitanja obrazovanja*“ radili su predstavnici Zavoda za unapređivanje obrazovanja i vaspitanja, UNICEF-a, Instituta za pedagogiju i andragogiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu i Ministarstva prosvete, nauke i tehnološkog razvoja.

Sadržaji koji se realiziraju i sa kojim se djeca predškolskog uzrasta upoznaju nude djeci da sama odlučuju koje aktivnosti će biti u njihovom fokusu, čime će se baviti, na koji način, uz kreativne ideje i materijale koji zahtijavaju intenzivnu ulogu u kreiranju dječijih igara, kao sredstva koja mogu pomoći u daljem vaspitno-obrazovnom procesu, razvijaju kritičko mišljenje, kreativnost, saradnju sa vršnjacima kao i sa odraslima, unapređuju vlastite vještine. Vaspitačim ovaj pravac djelovanja vaspitno-obrazovnog procesa pomaže u organizaciji rada, a roditeljima djece predškolskog uzrasta nude inovativne prijedloge i ideje na koji način i kako provesti zajedničko vrijeme sa svojom djecom.

## 5. IGRAČKE I IGRE - KREACIJE STUDENATA



## 5.1. Torbalino

Ajla Gregić

Envera Kurtović

Fatima Ukić



*Slika 1. Dječja igračka Torbalino*

**Potreban materijal:** Sunđer dimenzija 2m x 1,60 – debljine 1cm, crna traka, kec papiri u boji, vrećica, pamučni materijal u tri boje (žuta, ljubičasta, braon), igla, konac, čičak, lepenka, tempere boje, najlonske vrećice, sunđer debljine 10 cm, plastične čaše i kolaž papir.



*Slika 2. Materijal potreban za izradu dječije igračke Torbalino*

### **Proces izrade:**

Sundjer je podijeljen na tri jednake kolone, razdvojeni ušivanjem trake, presvučen pamučnim materijalom, ručno se šiju ručke na rancu; čičak se aplicira na mjestima gdje se naide na poteškoće prilikom šivenja jer se već ušiveni čičak kači na materijal i čupka ga. Potom se prave aplikacije hrane od kec papira na kojem se stavlja čičak, od lepenke sjeći potrebne aplikacije sa izgledom životinja (zec, veverica, žirafa, koje su nacrtane), oboje se, otvaraju potrebne otvore na stomaku i ustima gdje se stavlju najlonske kese. Od sundera isjeći postolja za pehare na kojima treba pripojiti plastične čaše sa odgovarajućim brojem mjesta (I, II, III mesto). Sundjer se oblaže samolepljivim papirom u boji i mali kvadratići čička se ušivaju na prednju stranu sundera.



*Slika 3. Završni procesi izrade dječje igračke Torbalino*

### **Opis igračke:**

Igračka je u obliku ranca koji je vrlo pogodan za manipuliranje – rasklapa se, na njemu su čičkom zakaćene aplikacije hrane, vrećica sa karticama za uputstva, na vrhu se nalazi ručka za nošenje i zavezano uputstvo za upotrebu igračke, a na poleđini kaiševi. Unutrašnju stranu ranca čini poligon koji se sastoji od tri trake na kojima su iscrtane šape životinja i koraci. Da napomenemo da je ranac opremljen sa neophodnim potrebnim materijalima i sredstvima za igru

(životinje i pehari). U ovoj igri učestvuje troje djece sa ili bez koordinatora (vaspitač, roditelj, ili neka druga odrasla osoba).

### **Cilj:**

Svjedoci smo svakodnevnom plasiranju igračaka koje ne zahtijevaju posebnu fizičku aktivnost djece. Upravo iz tog razloga, osmišljena je ova igračka koja doprinosi tjelesnom razvoju. Pored tjelesnog razvoja cilj je da igračka obuhvata i kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj.

### **Vaspitno -obrazovni zadaci:**

*Obrazovni:* Razvija postojeća znanja i usvaja nova znanja i iskustva.

*Vaspitni:* Osposobljavanje djece za fizičku aktivnost, vršnjačke zajednice i igru sa gotovim pravilima, izgled većeg ranca asocira na realnu školu i time se doprinosi da se djeca postupno i spontano pripremaju za polazak u školu i razvija svijest za predstojeći školski period i školske zadatke i obaveze.

*Funkcionalni:* Dijete će biti spremno da: prepozna, ponovi, izdvoji, poveže, poređa, imenuje, identificuje, klasificuje, razlikuje, uporedi, demonstrira, istražuje, manipulira, predvodi, prilagodi, ilustruje, dramatizuje, identificuje motive uzroke i sl., izdvoji, komentriše, rasčlani.

### **Oblasti korišćenja:**

Osmišljena je kao igra sa gotovim pravilima, s tim da se pravila igre mogu mijenjati i prilagođavati dječjem uzrastu i njihovim interesovanjima. Druga mogućnost zabavljanja, druženja i igranja sa ovom igračkom je ta da se pruža solucija da se životinje mogu okačiti na zid i služiti kao određena vrsta svakodnevnih obaveza djeci da ih hrane prilikom dolaska ili odlaska kući, gdje se razvija i podiže svijest i odgovornost i odnos prema živim bićima. Ova igračka obezbjeđuje upotrebu kroz usmerene i slobodne aktivnosti.

- U metodici fizičkog vaspitanja može se koristiti za različite fizičke aktivnosti kao što su: skok na jednu nogu, skok u dalj, sunožni skok, skok u vis pa čučanj, orientaciju u prostoru, kao i za druge vrste dječjih igara.
- U oblasti razvoja govora funkcionalna je u svim tematskim jedinicama kao što su: upoznavanje djece sa sadržajima dječjih recitacija koje govore o školi, životnjama, obavezama đaka, higijeni, zagonetke, brzalice, onomatopeja, dramatizacija, imitiranje.
- U metodici početnih matematičkih pojmoveva može poslužiti u vidu aktivnosti upoznavanje dece sa pojmom skupa kao i sistematizacije termina skup,matematičkih

operacija – sabiranje, oduzimanje, osjećaj ravnoteže – kada nose pun ranac i kada u rancu se ne nalazi ništa, mogu se kreirati aktivnosti na temu mjerenja, klasifikacija, uočavanja.

- U metodici upoznavanja okoline kroz tematske jedinice divljih i domaćih životinja, zdrava i nezdrava hrana, očuvanje vlastitog zdravlja, očuvanje životinskog svijeta, briga o njima, usvajanje odgovornosti, prostorna orijentacija.
- U metodici likovnog vaspitanja ima mogućnost pospješivanja razvoja mašte i kreativnosti, ilustrovanja, kreiranja, pravljenje novih aplikacija...
- U metodici muzičkog vaspitanja koristeći ovu igračku mogu se organizovati raznovrsne plesne aktivnosti koje uključuju koreografiju sa rancem, na poligonu, uz zvukove životinja pokrete po osjećaju...
- Slobodne aktivnosti

### **Uputstvo za upotrebu:**

- odlijepiti aplikacije i vrećicu sa ranca i razvrstati aplikacije hrane u nekoliko grupa;
- otvoriti ranac;
- prikazati životinje i pehare;
- upotrebiti sunđer;
- na osnovu prikazane – nacrtane šape koja životinje, određujemo kojoj koloni životinja pripada, centrirati životinje na kraju poligona i prepoznati i odrediti koja se životinja čime hrani;
- djeci se pruža mogućnost da izvlače iz vrećice uputstva sa određenim brojem koraka, uzimaju odgovarajuću hranu i idu ka cilju uz instrukcije sa kartica;
- dijete koje prvo dođe ostaje da čeka na cilju dok ostalo dvoje ne završe;
- po završetku dobijaju pehare sa I, II i III mestom;
- na peharima lijepe čičkom hranu svoje životinje.

**Napomena:** Prilikom korišćenja ove igračke, zadaci igračke mogu se prilagodavati razvojnim mogućnostima i potrebama djece, može se korigovati i mijenjati prema željama, idejama i interesovanjima djece.

## 5.2. Snješkolend

Almina Tutić

Nazifa Tutić

Šejla Šemsović



*Slika 4. Dječija igračka Snješkolend*

Potreban materijal: Lepenka, 33 čepa, papir u boji, čičak, karton, bijeli karton, lenjir, makaze, šestar, pribor za iscrtavanja lica, lijepak.



*Slika 5. Materijal koji je potreban za izradu dječje igračke Snješkolend*

### **Proces izrade:**

Lepenka je podijeljena u tri jednakna dijela (70cm visina) i (širina 33cm). Nakon toga, na kartonu se crta posebno 6 šešira, 6 šalova, glava i stomak Snješka. Na stomaku uz pomoć šestara napravljeni su krugovi koji odgovaraju već postojećim čepovima, tri stomaka i na svakom je broj krugova drugačiji. Prvi stomak tri čepa, drugi stomak posjeduje pet čepova, i treći stomak sedam čepova. Zatim je sve to obloženo bijelim kartonom.

Na lepenci se još nalazi drugi dio čepa, koji je postavljen u pravcu, tako da sve odgovara. Na glavi Snješka Bijelića su nacrtane tri osnovne emocije (sreća – Snješko je vrlo srećan, tuga – naš Snješko je veoma tužan, ljutnja – Snješko se u medjuvremenu mnogo naljutio). Šeširi, nakon što su obloženi bijelim kartonom, se dodatno oblažu papirom u boji (hrapav papir). Poleđina šešira je obložena čičkom, a na lepenci se nalazi drugi dio čička, mogućnost odlijepi – zalijepi. Na glavi šešira se nalaze flekice raznih boja na kojima je drugačiji broj. Kada se Snješkov šešir stavi na glavu, stomak Snješka stavi na odgovarajući broj čepova, preostaje da se zarotiraju poklopci koji su u odgovarajućoj boji.

Lepenkmu smo obojili plavom i bijelom bojom. Na lepenci se nalazi i vrećica koja je dekorisana i u njoj se nalaze: šešir, šal, stomak i čepovi.



*Slika 6. Dječija igračka Snješkolend*

### **Opis igračke:**

Na lepenci se nalaze tri Snješka Bijelića, od ponuđenih iscrtanih aplikacija, glava je statična. Oblik i formu stomaka Snješka Bjelića djeca formiraju prema već postojećim dijelovima čepa koji se nalaze na lepenci (utvrđena pravila igre).

Svaki oblik stomaka ima svoje mjesto. Zatim izvlače šešir, i time formiraju Snješka Bjelića. Na glavi Snješka Bjelića se nalazi kapa, djeca prilikom istraživanja pronalaze broj koji će pripojiti, ili boju flekice koju žele, a na njoj se nalazi broj (nude se mnogobrojne mogućnosti pristupa ovoj igrački). Djetcetov zadatak je da pronađe čepove prema odgovarajućoj flekici koja nosi određeni broj koji je napisan na njoj.

### **Cilj igračke:**

- Kognitivni razvoj, razvoj mišljenja, socijalizacija djece, edukacija kroz igru, zabavu, utvrđivanje prethodno stečenih znanja i usvajanje novih pojmova i proširivanje znanja, poštovanje pravila igre.

Iskazivanje emocija, prepoznavanje emocija kod sebe i kod drugih, poštovanje pravila igre.

### **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

- *Obrazovni*: Razvijanje pojma broja, prostorne relacije, klasifikacije predmeta, boja, oblika.
- *Vaspitni*: Socijalizacija djece, sarađivanje, radoznalost, upornost, istrajnost, pažnja, sklonost ka razmišljanju i logičkom povezivanju.

- *Funkcionalni*: Reverzibilnost u mišljenju, uočavanju, pažnja, povezivanje novog sa već naučenim.

### **Oblasti korišćenja:**

- Oblast likovnog vaspitanja; upotreba različitih materijala, tehnika prilikom realizacije određenih aktivnosti sa aspekta likovnog vaspitanja,
- Oblast razvoja govora; slobodne teme – usvajanje recitacija i dječijih pesmica na temu godišnjeg doba, iskazivanje vlastitih osjećanja,
- Oblast početnih matematičkih pojmoveva; upoznavanje sa brojevima, matematičkim operacijama, orijentacijom, geometrijskim oblicima i tijelima, bojama,
- Oblast upoznavanje okoline; karakteristike godišnjeg doba – zima, orijentacija u prostoru,
- Oblast muzičkog vaspitanja; plesni pokreti, koreografija, dječije kompozicije,
- Oblast fizičkog vaspitanja, fizičke aktivnosti tokom godišnjeg doba – zime, snalaženje u različitim situacijama,
- Slobodne aktivnosti na mnogobrojne teme u zavisnosti od interesovanja i prijedloga djece predškolskog uzrasta.

### **Uputstvo za upotrebu:**

- Odlijepiti kape i spakovati ih u vrećicu;
- Čepove spakovati u vrećicu;
- Oblik stomaka spakovati;

Vrećica sa svim aplikacijama se nalazi na lepenci, prije nego djeca pristupe igrački, vrećicu staviti na pristupačno mjesto iz kojeg će djeca izvlačiti određene aplikacije kako bi se uključila i učestvovala u igri. Djeca se dijele u dvije grupe po troje. Ono dijete koje završi prvo, ostaje da čeka ostalo dvoje, onda kreće drugi tim. Pristupi i pravila igre se mogu mijenjati gdje će se kod djece razvijati takmičarski duh ili osjećaj pripadnosti i drugarstva.

### 5.3. Kockalica

Alma Paljević

Lejla Jusović



*Slika 7. Dječja Igračka Kockalica*

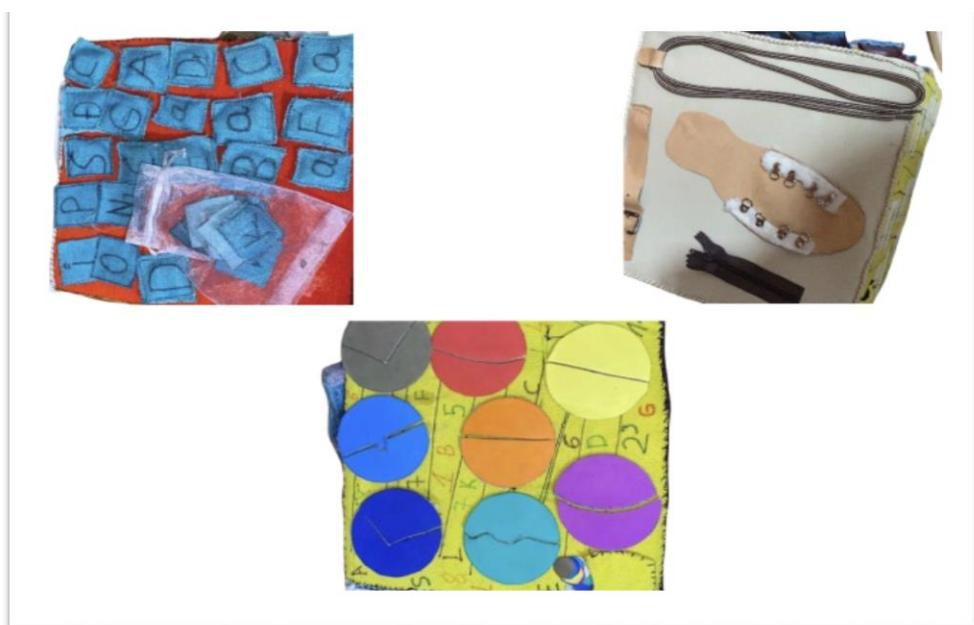
**Potreban materijal:** Kocka od sunđera, platno, materijali u boji, figure (ne ljuti se čovječe), kocka, tufnice, rajsferšlus, kopče, kaiš, pertle, vuna, šivaća mašina, lijepak, čičak, igla, konac, makaze, marker, skalper, lenjir, materijal-prirodna koža, gumeni materijal, tempere.

#### Proces izrade:

Od sunđera je kreiran oblik kocke, gdje su pridruženi i razni materijali u boji, koji su ručno ušiveni. Na svakoj stranici kocke se nalaze različite vrste dječijih igara.

- Na prvoj strani se oblikuje materijal, ispišu slova, napune vunom (abeceda) i ostavlja se mogućnost da se ušiju čičak platna.
- Na drugoj strani se iscrtaju markerom na kocki geometrijski oblici i ušije čičak platno, pa se i ušiju materijalom određeni geometrijski oblici.

- Na trećoj strani se iscrtava krug u obliku pice gdje ima 8 parčadi pice, gdje ispod svakog parčeta ima broj, a na svakom parčetu pice se nude mogućnosti da se nalijepe tufnice, odnosno začini po određenom broju.
- Na četvrtoj stranici se nalijepi gumeni materijal u obliku kruga sa različitim bojama, oblikuju se kružići sa različitim bojama, a sa strane se ušije džep za njih.
- Na šestoj strani se nalijepi kožni materijal u obliku stope, kopče se ušiju na njoj, nalijepi rajsferšlus, kaiš i pertle.
- Na petoj strani oblikovati i obojiti materijal, crveno, plavo, žuto i zeleno za igru “ne ljuti se čovječe“, i kreirati kocka potrebna za igru.



*Slika 8. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Kockalica*

### **Opis igračke:**

Igračka je u obliku kocke, sa šest strana sa različitim vrstama dječijih igara. Djeca, učesnici bacaju igračku, igračka kocka koja pokaže određeno polje igraju tu vrstu dječije igre.

- Na prvoj strani se nalazi igra “abeceda” gdje djeca određena slova nalijepljuju pomoću čička na određena mjesta, formiraju riječ ili rečenicu, manipulirajući slovima.
- Na drugoj strani kocke je igra “geometrijski pojmovi” gdje djeca pronalaze, prepoznaju i klasifikuju, odnosno nalijepljuju – pridružuju materijal oblikovan na odgovarajuća polja.
- Na trećoj strani kocke je igra u obliku pizze, gdje na svakom parčetu pizze se nalazi određeni broj začina (tufnica) gdje djeca pridružuju broj začina u zavisnosti koji broj se nudi.

- Na četvrtoj strani kocke se nalazi igra sortiranje boja, gdje male tufnice u bojama redaju, odnosno sortiraju na odgovarađuća polja, tj.odgovarajuće boje. U obavezi su reči koje su to boje i gdje pripadaju.
- Na petoj se nalaze kopče, pertle, rajfešlus, kaiš, gdje djeca uče koristiti njima.
- Na šestoj strani je igra “Ne ljuti se čovječe” gdje će cio tim, odnosno ekipa igrati igru, a za pobjednika će imati nagrada- koju vaspitačica definiše i dodjeljuje.

### **Cilj igre:**

- Usvajanje i poštovanje pravila igre;
- Podsticanje logičkog mišljenja i razmišljanja;
- Podsticanje pažnje i koncentracije;
- Saradnja sa ostalim učesnicima;
- Vježbanje memorije;
- Prihvatanje poraza (ne ljuti se čovječe)
- Zabava;
- Kreativnost;
- Uočavanje različitih pojmoveva;
- Prepoznavanje i imenovanje geometrijskih oblika;
- Prepoznavanje i imenovanje boja.

### **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

*Obrazovni:* Razvijanje različitih grafičkih pojmoveva i oblika (kvadrat, trougao, krug) prepoznavanje i imenovanje.

*Vaspitni:* Socijalizacija djece, logičko povezivanje i mišljenje, razvijanje volje za sarađivanjem, upornost.

*Funkcionalni:* imenuje, poređa, poveže, opiše, klasificuje, identificuje, sortira, dopuni, uporedi, udruži..

### **Oblasti korišćenja:**

- Oblast razvoja govora;
- Oblast logičko- matematičkih pojmoveva;
- Oblast upoznavanje okoline;
- Oblast muzičke kulture;
- Oblast fizičkog vaspitanja;
- Oblast likovne kulture;
- Slobodne aktivnosti

## 5.4. Satouglić

Edma Destović

Dženeta Feratović

Minela Ismaili



*Slika 9. Dječija igračka Satouglić*

**Potreban materijal:** Dve drvene ploče, koje imaju udubljenja, lepenka, nekoliko vrsta materijala u boji (crvena, bijela, siva, ljubičasta, roza, plava, narandžasta, bež, zuta i braon) igla, konac, makaze, čičak trake, konopac, drvena slova, drveni brojevi, stikeri divljih životinja i stikeri insekata, iglice u boji, lijepak, kazaljke od prave kože, šarke.



*Slika 10. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Satouglić*

## Proces izrade:

Od lepenke se prave trouglovi koji se uklapaju u već spreman krug koji ima udubljenja kako bi mogli da se smjeste trouglovi, a drvene ploče su sastavljene čvrstim kanapom. Na prvoj strani se nalazi 6 udubljenja za koja su namijenjena da se smjeste aplikacije od lepenke, koja je prethodno obložena materijalom. Na njih se lijepe stikeri divlje životinje. Na drugom krugu koji je ravna ploča, se prave identični trouglovi koji se lijepe pomoću čička trake, a na njih se apliciraju drvena slova.



*Slika 11. Završni procesi izrade dječje igračke Satouglić*

## Opis igračke:

Igračka se sastoji iz dvije drvene ploče koje se otvaraju kao dvije stranice knjige. Na prvoj stranici se nalazi 6 udubljenja popunjениh karticama, na karticama se nalaze stikeri divljih životinja, a na drugoj strani ravnoj se nalaze kazaljke koje se okreću ka karticama na kojima se nalazi početno slovo životinje. U dijelu gdje se klasificuju životinje postoji još jedan krug u kojem se nalazi torbica sa zagonetkama koje treba pročitati djeci. Zagonetke će biti rješenja životinja koje se nalaze u krugu. Sa druge strane igračke u udubljenom dijelu, nalaze se insekti, a na ravnoj ploči kartice sa brojevima pomoću kojih djeca prebrojavaju insekte.

Zagonetka: ***Kitnjast ima rep, veliki i lijep, lješnjaci su njena hrana, dom joj je svaka grana...***

## **Cilj:**

Cilj ove igračke je na što zanimljiviji i slikovitiji način predstaviti male zadatke koji će kasnije svakako poslužiti kao veliko znanje.

## **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

*Obrazovni:* Razvijanje pojma broja i brojevnog niza, usvajanje novih i utvrđivanje već postojećih znanja o životinjama i insektima.

*Vaspitni:* Osposobljavanje djece za timski rad, toleranciju, razvijanje empatije prema životinjama i insektima.

*Funkcionalne:* U toku igranja ovom igračkom dijete će moći da prepozna, imenuje, klasificuje, rješava, izdvoji, poveže, poređa, razlikuje, identificuje, demonstrira.

## **Oblasti korišćenja:**

- Oblast početnih matematičkih pojmoveva;
- Oblast razvoja govora;
- Oblast likovnog vaspitanja;
- Oblast upoznavanja okoline;
- Slobodne aktivnosti;
- Metodika početnih matematičkih pojmoveva služi za aktivnosti obrade i utvrđivanja brojevnog niza, obrade skupova, matematičke operacije sabiranja i oduzimanja;
- Metodika razvoja govora se može koristiti u aktivnostima: za obradu i utvrđivanje slova, rješavanje zagonetki, brzalica, dramatizaciji, priče u slikama, kreiranje basni, bajki;
- Metodika likovnog vaspitanja: može poslužiti u svrhu raznih tematskih jedinica kao što su: ilustrovanje životinja i insekata na papiru, realizacija određenih tehnika, modeliranje istih od gline i plastelina, kreiranje aplikacija slova i brojeva od kolaž papira;
- Metodika upoznavanja okoline može se koristiti u aktivnostima na temu žive i nežive prirode, domaćim i divljim životinjama, očuvanju životne sredine.

## **Uputstvo za upotrebu:**

Otvoriti pametni sat i kartice rasporediti u skupove, mjesto za brojeve, slova, divlje životinje i insekte. Na unutrašnjoj obloj strani pridružiti kartice sa slovima pomoću čička trake,

kazaljku koja se nalazi u krugu slova zavrtjeti; po zaustavljenom slovu tražiti životinju koja počinje datim slovom i integrisati je čičkom trakom na prazno udubljeno polje. Na spoljašnjoj strani je sličan postupak samo što su u pitanju brojevi i insekti. Okreće se kazaljka gdje su smješteni brojevi i od dobijenog broja se formira skup.

## 5.5. Mekica Sveznalica

Kefsera Gološ

Amra Džamović

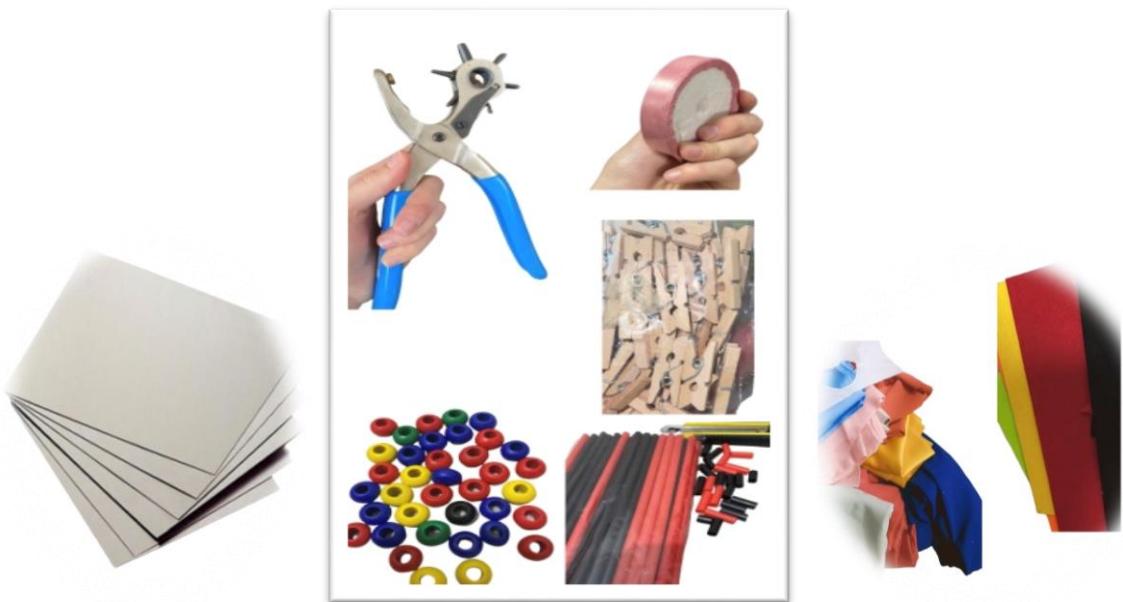
Anera Husović

Nejla Smailagić



*Slika 12. Dječja igračka Mekica Sveznalica*

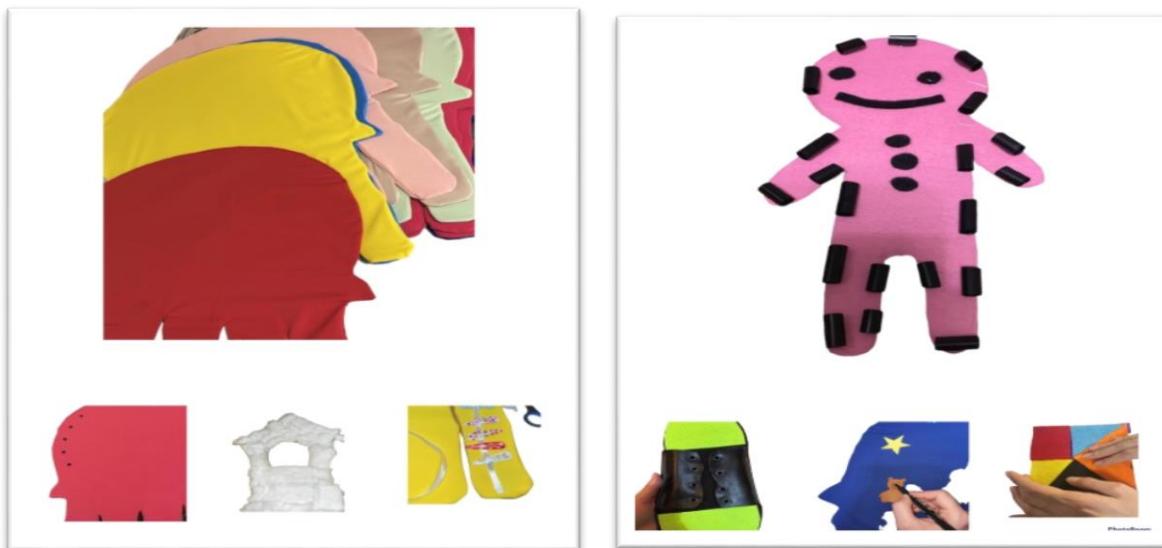
**Potreban materijal:** Lepenke, materijal, lijepak, čičak traka, lepljivi materijal u boji, papir u boji, silikon, dugmići, pertle, vunica, šnale za kosu, lastici za kosu, ukrasna traka, šivača mašina, štipaljke, materijal-prirodna koža, igla, konac, slamčice, makaze, ukrasna kesica, olovka, vata, vezice, skalper, lenjir, zumbalica, nitne, spinner, štapići u boji, konopac.



*Slika 13. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Mekica Sveznalica*

### Proces izrade:

Prvo se iscrtavaju meduze, potom se izrežu. Lepenke su obložene materijalom.



*Slika 14. Završni procesi izrade dječje igračke Mekica Sveznalica*

### Opis igračke:

Igračka je kao knjiga, listovi su u obliku meduze i ima 10 stranica. Sve stranice su različite boje. Svaka od stranica nosi određeni zadatak. Korice nose naslov „Mekica sveznalica“.

Korice su roze boje i sadrže naslov knjige „Mekica sveznalica“.

**1. stranica-** Na prvoj stranici nalazi se veliki sat i oko njega nalaze se mali satovi. Svaki mali sat pokazuje različito vrijeme. Djeca posmatraju mali sat, i sa malog sata prenose vrijeme na veliki sat, tj. podešavaju kazaljke. Na pipcima meduze se nalaze brojevi, i djeca mogu odlijepiti sa sata brojeve i staviti ih na odgovarajuće mjesto na pipcima, broj na broj, boja na boju. Sa druge strane nalazi se patika, pertle, dvorac, lastici, šnalice, vunica. Djeca imaju izbor više boja mijenjati pertle na patici. Kosa (vunica) koja se pruža niz dvorac omogućava djeci da zakače šnalice, da vežu kosu, pletu pletenicu, itd.



*Slika 15. Prve stranice dječije igračke Mekica Sveznalica*

**2. stranica-** Veš mašina. Djeca imaju zadatak da nečisti veš sa pipaka meduze odlože u mašinu. Potom čisti veš da stave u korpu i rašire na žicu koja je napravljena od kanapa. Tokom ove igre djeca podstiču usvajanje higijenskih navika.

Čula- U ovoj igri djeca imaju zadatak da određene predmete, pribor, namirnice stave na određena mjesta gdje su nacrtana čula (čulo vida, čulo dodira, čulo mirisa).

Zubi -U ovoj igrići djeca imaju priliku da koristeći pastu, četkicu i konac za zube kroz igru savladavaju higijenske navike, naviku redovnog pranja zuba.



*Slika 16. Stranice dječije igračke Mekica Sveznalica*

**3. stranica**- Na meduzi je zalipljena bubamara sa dugmićima, po odgovarajućoj boji i veličini. Djeca imaju zadatak da iz džepa koji se nalazi u desnom uglu meduze izvuku jedan par koji će odgovarati određenom dugmetu i tako će djeca naučiti kako da zakopčavaju dugme, naučiti boje. Na drugoj stranici meduze nalazi se slagalica koja se sastoji od četiri trougla i jednog pravougaonika. Ova slagalica se sastoji od 5 elemenata, a cilj je da se svi elementi bez preklapanja stave jedan uz drugi. Na istoj stranici nalazi se džep u kojem se nalaze kartice; na karticama su nacrtani razni oblici, a pored toga imamo izrezani materijal u obliku štapića na kojima se nalaze dugmići. Djeca imaju zadatak da izvuku jednu karticu i koji oblik izvuku, uzimaju štapić i sastavljaju oblik, to jest zakopčavaju oblik koji su izvukli.



*Slika 17. Treća i četvrta stranica dječije igračke Mekica Sveznalica*

**4. stranica-** Veliko-malo slovo. U ovoj igri djeca imaju zadatak da pronađu malo slovo. Na meduzi je zalijepljen papir sa džepčićima na kojima su velika slova, a u vrećicama će bitištapići sa malim slovima. Djeca imaju zadatak da iz vrećica pronađu malo slovo koje odgovara velikom slovu na meduzi, i da ga ubace unutra. Sa druge strane meduze se nalaze oblici, npr. zvezda, oblak... a na pipcima meduze nalaze se slova i djeca imaju zadatak da pronađu odgovarajuće slovo koje treba, i tako da upotpune riječ.



*Slika 18. Četvrta i peta stranica dječije igračke Mekica Sveznalica*

**5. stranica-** Vremenska prognoza. Na ovoj stranici meduze Sveznalice nalazi se krug koji pokazuje kakvo je vrijeme, dječak, djevojčica i odjeća. Onako kako vrijeme bude, tako djeca oblače dječaka i djevojčicu. Sa druge strane meduze nalazi se igrica „srce-oblak“. Znakovi srce i oblak nalaze se u vrećici ispod polja. To je igra dva igrača koja se igra u poljima 3x3 kvadrata. Djeca naizmjenično postavljaju svoje znakove (jedan koristi srce, drugi koristi oblak) u slobodna polja. Cilj igre je spojiti tri ista znaka.



*Slika 19. Peta i šesta stranica dječije igračke Mekica Sveznalica*

**6. stranica-** U ovoj igri, djeca imaju priliku da biraju kakav lik će da naprave, kakvu frizuru će staviti na glavu, da biraju koju boju očiju će da imaju dječak ili djevojčica; sve to je napravljeno od manipulativnog materijala. Sa druge strane meduze nalaze se leptirići različitih oblika (veliki, mali, srednji). Uz pomoć dječije kreativnosti i povezivanja krila sa istom bojom, djeca će savladati pojам oblika i boje. Sa pipka meduze će uzimati i lijepiti čičak traku na odgovarajuće leptiriće.



*Slika 20. Šesta i sedma stranica dječje igračke Mekica Sveznalica*

**7. stranica-** Na ovoj stranici meduze nalazi se računaljka za djecu u obliku kišobrana na kojoj se nalaze bobice i tu imamo deset linija; na svakoj liniji moramo da podijelimo bobice (npr. na prvoj liniji jedna bobica, na drugoj liniji dvije i sve tako do deset linija i deset bobica). Računaljka služi djetetu da se upozna sa matematičkim operacijama, dasabira i oduzima, upoznaje se sa brojevima. Na toj istoj stranici imamo zelenu podlogu na kojoj se nalazi drvo, tu imamo dva džepčića. U jednom su smještene crvene jabuke, a u drugom su smještene žute jabuke. Djeca uzimaju jabuke iz džepčića koji žele i lijepe na drvo. Na sljedećoj stranici meduze nalazi se robot, koji je nacrtan na zelenoj podlozi i zalijepljen na meduzi, a na pipcima meduze imamo razne oblike (krug, kocka, pravougaonik, trougao). Djeca imaju zadatku da odlijepe oblike i da stave na određeno mjesto na kojem je nacrtan robot. Na istoj stranici imamo meda koji je izradjen od materijala i zalijepljen na meduzi, a oko njega su zalijepljeni dijelovi od slamčice koje smo izrezale i zalijepile, tu imamo i vezicu koju treba da provlačimo kroz dijelove slamčice i da dobijemo meda. Na ovaj način djeca podstiču razvoj koncentracije.



*Slika 21. Sedma i osma stranica dječje igračke Mekica Sveznalica*

**8. stranica-** Na stranici se nalazi krug sa spinnerom i brojevima (+1, +2, -1, -2), a sa strane se nalaze brojevi od 1 do 10. U ovoj igri učestvuju dva igrača. Djeca okreću spinner i ako im se spinner pojavi na +2, onda oni pomijeraju kružić za dva polja, a ako im spinner se pojavi na -1, onda se spuštaju za jedno polje. Dijete koje prvo stigne do broja 10 je pobjednik. Na drugoj strani meduze se nalaze 4 kamiona za reciklažu sa džepčićima koje su različite boje, a na pipcima meduze se nalaze vrećice koje su također različite boje, plava, crvena, zelena, žuta. Na vrećicama je napisano za šta one služe: za papir, plastiku, staklo, metal. U vrećicama se nalaze i štapići, na kojima su nacrtane flaše, limenke, tetrapak, papir. Djeca imaju zadatku da iz vrećica izvlače štapiće i stavljaju ih u odgovarajući kamion.



Slika 22. Osma i deveta stranica dječje igračke Mekica Sveznalica

### Cilj:

- Podsticanje logičkog zaključivanja i razmišljanja;
- Podsticanje socijalizacije kroz igru;
- Prepoznavanje i uočavanje različitih emocija;
- Razvijanje sklada socio-emocionalnog razvoja;
- Podsticanje cijelokupnog djetetovog razvoja uz uvažavanje svih njegovih potencijala;
- Podsticanje razvoja saznanja o sebi, o sopstvenim osjećanjima i potrebama, samopoštovanje i samopouzdanje.
- Proširivanje dječijeg iskustva u različitim oblastima;
- Podsticanje pažnje i koncentracije, kao i stvaranje prijatne i pozitivne atmosfere;
- Podsticanje mišljenja, njegovanje i poštovanje redoslijeda učestvovanja;
- Podsticanje razvoja, memorije, verbalne i neverbalne komunikacije, fine motorike i prepoznavanje brojeva od 1-12;
- Usvajanje novih pojmoveva, prepoznavanje i imenovanje boja;
- Podsticanje istrajnosti sa ciljem rješavanja datog zadatka/problema;
- Prepoznavanje i imenovanje geometrijskih oblika;
- Usvajanje i poštovanje pravila igre;

- Saradnja sa ostalim učesnicima;
- Razvoj strpljenja, individualnosti;
- Stvaranje vedre i opuštene atmosfere;
- Podsticanje razonode i zabave.

## **Vaspitno-obrazovni zadaci**

- Uspješno posmatranje, analiza, zaključivanje, sinteza, logičko razmišljanje;
- Podsticanje kreativnosti i mašte;
- Prepoznavanje broja, boje, oblika;
- Doprinos pozitivnom odnosu prema knjizi;
- Doprinos razvoju samostalnosti i samopouzdanja.

## **Oblasti korišćenja:**

- Metodika upoznavanja okoline;
- Metodika razvoja govora;
- Metodika fizičkog vaspitanja;
- Metodika muzičkog vaspitanja.

## 5.6. Mektebino

Birsena Hasanović

Dželila Hodović

Rijalda Čeković

Nejra Kalender

Mirela Kujović

Amina Krkušić

Dajla Adrović



Slika 23. Dječija igračka Mektebino

**Potreban materijal:** Lepenke, tanki sunđer, trikotažni materijal, ringlice, kanap, penasti papir, kolaž papir, dugmići, filc, papirne koverte, celofan.

### Proces izrade:

Od tanje lepenke su kreirane stranice dimenzija 50x35. Obložene su jednim slojem tankog sunđera, a zatim se svaka stranica presvuće pamučnim, rastegljivim materijalom u tri boje. Na svakoj stranici su zalijepljene odgovarajuće aplikacije i igre koje idu uz njih. Kartonska kutija, u kojoj se nalazi knjiga, oblikovana je crnim materijalom i ukrasnim papirom u zlatnoj boji.

## **Opis igračke:**

Igračka je u obliku knjige čije su dimenzije 50x35cm. Knjiga se nalazi u kutiji koja je dekorisana elementima Kabe. Knjiga se izvlači iz kutije. Stranice su povezane kanapom.

## **Cilj:**

Igračka je vjerskog karaktera i naš cilj je bio da djeci u vrtićima koja se bave i vjerskim aktivnostima i odgojem olakšamo sticanje znanja iz ove oblasti, na jedan zabavan i zanimljiv način. Nedostatak ovakve vrste sredstava je bio naša početna motivacija.

## **Vaspitno- obrazovni zadaci:**

*Obrazovni:* Usvajanje elementarnih znanja vezanih za vjerski odgoj.

*Vaspitni:* Sticanje navika, rutine, razvijanje osjećaja odgovornosti, humanosti, empatije, povezanosti sa drugima.

*Funkcionalni:* Dijete će biti spremno da prepozna, poređa, imenuje, poveže, objasni, razlikuje, demonstrira.

## **Oblasti korišćenja:**

Namijenjena je predškolskim ustanovama u kojima se vaspitači pored vaspitno-obrazovnog rada sa djecom bave i islamskim odgojem. Također, knjiga se može primjenjivati i u radu sa djecom koja imaju poteškoće u razvoju, a postoji ambicija da se radi sa njima i na ovom aspektu.

- U metodici fizičkog vaspitanja može se koristiti kod vježbi za pravilno držanje tijela, pregibanja, čučnja, vježbi istezanja, ravnoteže i koordinacije pokreta.
- U metodici razvoja govora primjenjuje se za usvajanje novih pojmoveva, pravilnu artikulaciju glasova, upoznavanje sa različitim lirskim vrstama.
- U metodici razvijanja početnih matematičkih pojmoveva za savladavanje klasifikacije, brojevnog niza.
- U metodici upoznavanje okoline može se primjeniti u aktivnostima vezanih za upoznavanje žive prirode, geografskih predjela, orientacije u prostoru.
- U metodici muzičkog vaspitanja možemo je koristiti prilikom izvođenja vježbi disanja, melodičnosti.

## **Uputstvo za upotrebu:**

Knjiga se sastoji od sedam strana. Na prvoj stranici je slika džamije, gdje djeca dijelove džamije lijepe na odgovarajuće dijelove onako kako sami smatraju da treba.



Slika 24. Prikaz prve stranice dječije igračke Mektebino

**Na drugoj stranici** je prikazano pet islamskih šartova u obliku slova pet. Napravljene su kao slagalica, djeca imaju zadatak da slože po redu od prvog do petog islamskog šarta. Također, djeca imaju zadatak da povežu sličice koje simboliziraju islamske šartove sa odgovarajućim brojevima.



Slika 25. Prikaz jedne od stranica dječije igračke Mektebino

**Na trećoj stranici** je sličicama prikazan vizuelan postupak obavljanja abdesta. Sličice su prikačene za "žicu", napravljenu od konca u srebrnoj boji, u izmiješanim postupcima obavljanja abdesta. Dijete uzima po jednu sličicu i stavlja je na odgovarajući redni broj koji se nalazi ispod "žice".



*Slika 26. Prikaz četvrte stranice dječje igračke Mektebino*

Na četvrtoj stranici upoznajemo se sa aspektima praktičnog obavljanja namaza. Na vrtešci su prikazani svi dijelovi namaza; kada zavrtimo vrtešku, strelica pokazuje koji deo namaza treba da se pokaže na lutki od lepenke.



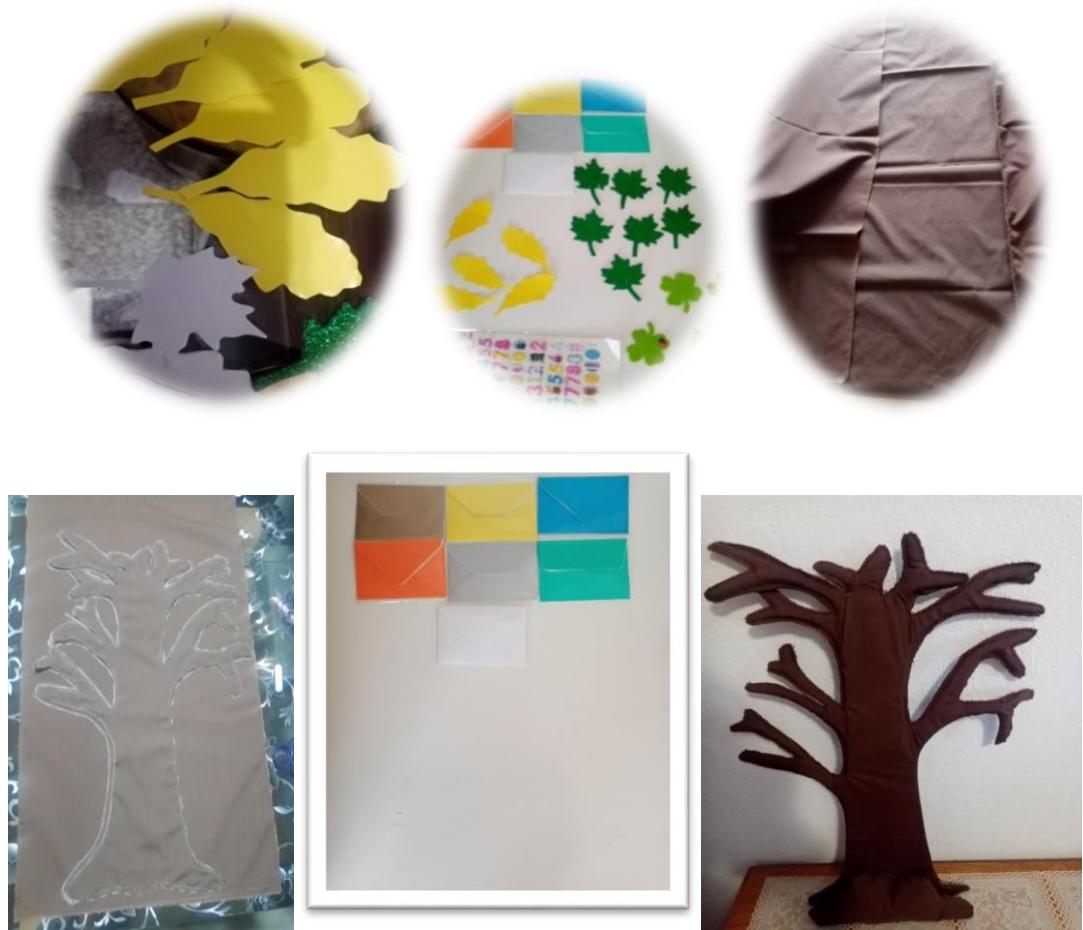
*Slika 27. Prikaz jedne od stranica dječje igračke Mektebino*

**Na petoj stranici** je kalendar za mjesec Ramazan. Za svaki dan mjeseca Ramazana je napravljen dzepčić od filca u kome se nalazi cedulja sa napisanim jednim dobrim djelom i jedno dugme kao simbol nagrade za učinjeno dobro djelo. Dugme će djeca, kada obave dobro djelo, ubaciti u kasu napravljenu od pjenastog papira koja se nalazi pored kalendarja.



*Slika 28. Prikaz pete stranice dječje igračke Mektebino*

**Na šestoj stranici** se nalazi drvo poslanika. Djeca imaju zadatak da odaberu broj; koverte su numerisane, a u kovertama se nalaze zagonetke o poslanicima koje djeca pokušavaju da riješe.



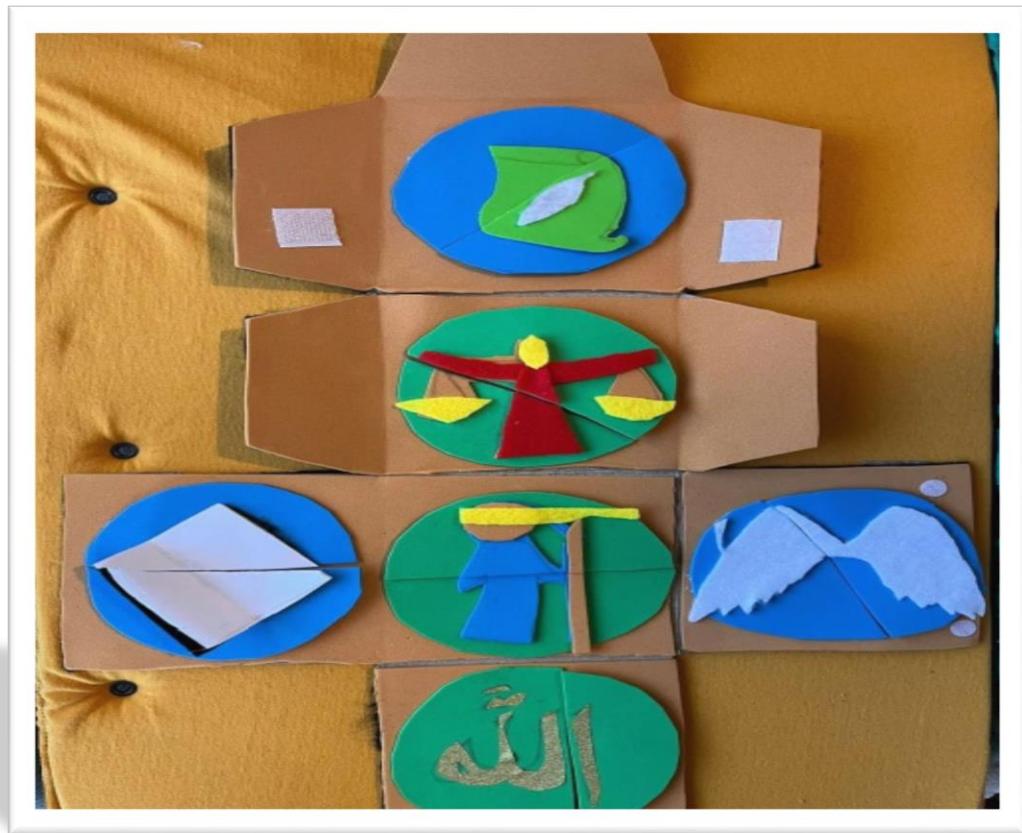
*Slika 29. Prikaz jedne od stranica dječije igračke Mektebino*

**Na sedmoj stranici** je kocka od lepenke na čijim unutrašnjim stranama su aplikacije koje se sastoje iz dva dijela koji su odvojeni.

Na sličicama su prikazani imanski šarti. Djeca imaju zadatak da:

- nabroje šest imanskih šartova,
- povežu dio sličice sa odgovarajućim dijeom koji je već zalijepljen.

Kada se sklopi, kocka izgleda kao Kaba.



Slika 30. Prikaz sedme stranice dječije igračke Mektebino

## 5.7. Sunčev sistem

Šejla Omerović

Lejla Hajrović

Emina Muftarević

Anela Ajdinović

Anesa Hajrović

Nejla Tatarević



*Slika 31. Dječija igračka Sunčev sistem*

**Potreban materijal:** Samolepljivi papir, plastične kugle dimenzija 12cm, 8cm, 5cm, tempere, plastične aplikacije za „oči“, pen papir, metalne nitnice, čičak traka, planete naslikane na papirićima, marker, makaze, karton, lijepak, platnene žice, ukrasni šljokasti lijepak, pertle, male štipaljkice, biseri, male figure bubamara, zvezdice u boji, kartonske slagalice, makaze, skalpel, bušilica, metalni štapići.

## **Proces izrade:**

Metalne kugle su obložene samolepljivim papirom. Najveća kugla je obložena samolepljivim pen papirom u žutoj boji. Ostale kugle su obložene takođe samolepljivim pen papirom u crvenoj, plavoj, zelenoj, narandžastoj, braon i sivoj boji sa šljokicama.

Na najvećoj kugli su otvorene rupe kako bi stajali štapići i zatim su pričvršćeni lijepkom kako bi se prikačile ostale kugle za najveću kuglu. Na kuglama su zalijepljeni metalni štapići, a onda i na ostalim kuglama otvorene su rupe. To treba dodatno učvrstiti silikonskim lijepkom.

## **Opis igračke:**

**Sunce** nam je najbliža zvijezda i centar je našeg Sunčevog sistema, daje toplotu svima nama. Stoga nam se zvijezde pojavljuju na crnoj pozadini neba kao malene svetlucave tačke.

**Merkur** je naša najmanja planeta u Sunčevom sistemu. Ujedno i veoma topla jer je najbliža Suncu.

**Venera** – njenu površinu neprestano prekrivaju oblaci. Ona je toplija od Merkura. Slična je našoj planeti Zemlji jer ima brojne planine, doline, vulkane i sl.

**Zemlja** – naša planeta. Pogodna za život ukrašena brojnim prirodnim ljepotama: okeanima, planinama... osam milijardi ljudi živi danas na zemlji.

**Mars** ili kako ga neko naziva "Crvena planeta". Mars je veoma hladna planeta isto tako i sa veoma malo kiseonika. Pa kada bismo krenuli zakoračiti na ovoj planeti to bi izgledalo kao da plutamo poput balona.

**Jupiter** je najveća planeta u Sunčevom sistemu. Toliko je velika da bi nekoliko hiljada planeta Zemalja moglo stati u njoj. Na njemu se konstantno dešavaju ogromne oluje.

**Saturn** - možda najljepša planeta Sunčevog sistema. Krasi ga brojni prsteni koji su sačinjeni od milion ledenih kristala. Nije mirna planeta; njegovom atmosferom kruže brojni olujni vetrovi.

**Uran** - jedna od najhladnijih planeta u Sunčevom sistemu. Krasi ga plavičasto zelena boja, brojni tanki prstenovi. Dan na ovoj planeti skoro i da ne postoji, jer je Sunce nisko iznad horizonta.

**Neptun** je najudaljenija planeta od Sunca. Na Neptunu vladaju najjači vetrovi u Solarnom sistemu. On takođe ima prstenove koji su izrazito mali i skoro nevidljivi.

Igračka je kreirana po ugledu na Sunčev sistem. U sredini se nalazi Sunce kao centar Solarnog sistema, oko njega planete, a svaka planeta nosi po jednu dječiju igru. Na aplikaciju sunce lijepimo planete čičak trakom uodgovarajuća polja. U aplikaciji planete Merkur je igra "iks-oks". U aplikaciji planete Venera se djeca osposobljavaju za vještinsku vezanja pertle,

aplikacija planete Zemlje posjeduje azbuku pomoću leptirića. Na aplikaciji planete Marsa je predviđena igra zabavljanja – sortiranje bisera po bojama. Na aplikaciji planete Jupiter, djeca se upoznaju sa pojmom broja, brojevi od jedan do pet uz kreativnu računaljku; na aplikaciji planete Saturn se usvajaju higijenske navike za pranje zuba. Na aplikaciji planete Uran se prate putanje zvijezda i na osnovu kretanja pripisuje se aplikacija broja. Na aplikaciji planete Neptun se nalaze slagalice. Dječja igračka Sunčev sistem je kreirana da se pomoći električnog mehanizma okreće.

### **Cilj igračke:**

- kognitivni razvoj;
- edukacija kroz igru;
- podsticanje pažnje i koncentracije;
- prihvatanje poraza (iks oks igrica);
- poštovanje pravila igre;
- prepoznavanje različitih pojmoveva;
- razvoj mišljenja.

Krep papir roze boje se iseče u obliku kocke, po njemu se markerom naprave oblici svih planeta, unutar se nalepi čičak i stavi početno i završno slovo naziva određene planete kako bi deci olakšali gdje koja treba da se nalepi. Na papirićima se nacrtaju planete, oboje, izrežu i sa stražnje strane se nalepi deo koji prijanja na čičak (Igrica u Suncu).

### **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

*Obrazovni:* Razvijanje pojma broja i brojevnog niza, usvajanje novih i utvrđivanje već postojećih znanja.

*Vaspitni:* Logičko mišljenje, socijalizacija, radoznanost, pažnja, saradnja djece.

*Funkcionalni:* Klasificuje, povezuje, poređa, identificuje, dopuni, udruži, predvidi, zaključi.

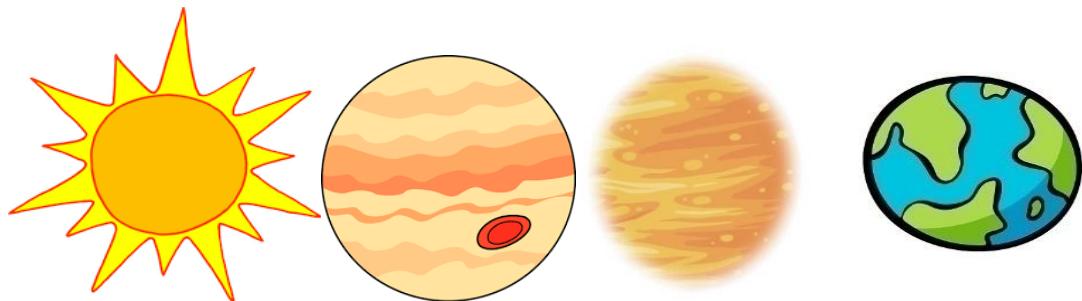
### **Oblasti korišćenja:**

- Metodika upoznavanj okoline;
- Metodika razvoja početnih matematičkih pojmoveva;
- Metodika fizičkog vaspitanja;
- Metodika razvoja govora.

### **Uputstvo za upotrebu:**

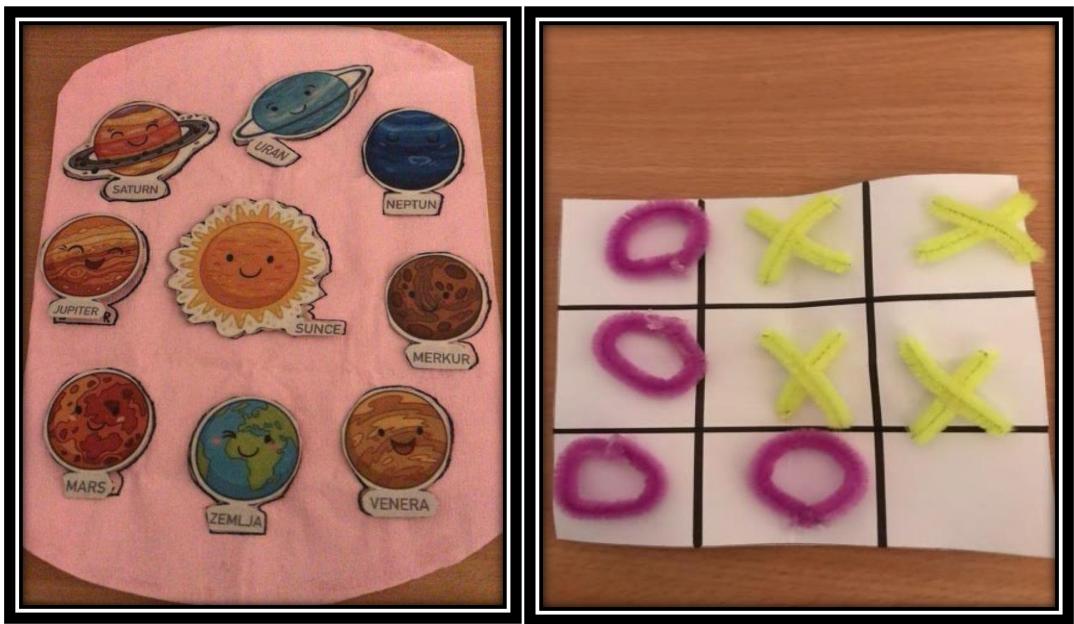
Krep papir roze boje kreiran u obliku kocke, na aplikaciji kocke su iscrtani oblici svih planeta, unutar se nalazi čičak traka i pozicionira se početno i završno slovo naziva određene planete kako bi djeci olakšali gdje koja aplikacija planete se klasificuje i pridružuje. Na papirićima se

nacrtaju planete, oboje, izrežu i sa stražnje strane se nalijepi deo koji je na čičak traci (Igrica u Suncu).



*Slika 32. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem*

Na papiru u obliku kocke iscrtana je šema igrice "iks-oks". Od platnene žice naprave se četiri oblika "oks-O" i četiri oblika "iks-X" (Igrica u Merkuru).



*Slika 33. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Sunčev sistem*

Aplikacija u obliku patike ukrašena šljokicama. Postavljena su četiri otvora sa lijeve i desne strane patike, gdje se kasnije provuku pertle. Ovde djeca imaju mogućnost i priliku da kroz igru razvijaju finu motoriku, razvijaju muskulaturu prstiju, koordinaciju pokreta (Igrica u Veneri).



*Slika 34. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Sunčev sistem*

Aplikacija u obliku leptirića onoliko koliko je potrebno za azbuku. Na leptirićima su napisana po dva slova s tim što bi svako drugo slovo bilo izostavljeno i napisano na štipavici. Leptiriće smo lijepile na platnenoj žici koja se nalazi pozadi (Igrica u Zemlji).

Na aplikaciji oblak od kartona nalijepljene su platnene žice u raznim bojama. Dijete ima zadatku da sortira bisere na odgovarajućoj boji. Bisere može brojati prilikom sortiranja. Ovo je odličan način rada na prepoznavanju boja i vještina. Na ovaj način djeca poboljšavaju veštinu vizuelne diskriminacije, promoviraju koordinaciju (koristeći obe ruke istovremeno). Poboljšavaju koordinaciju oko-ruka i motoričku aktivnost(Igrica u planeti Mars).



*Slika 35. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Sunčev sistem*

Na papiru u boji napravljena je kreativna računaljka (brojevi se kreću od 1 do 5). Pored brojeva zadatku je poređati bubamarice onoliko koliko broj zahtijeva (Igrica u planeti Jupiter).

Na papiru je predstavljena žaba koja pokazuje svoje zube koje treba prati.U ovoj igri djeca imaju priliku da, koristeći četkicu, kroz igru savladaju higijenske navike (Igrica u planeti Saturn).



*Slika 36. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Sunčev sistem*

U sljedećem zadatku dijete treba da prati putanju zvijezde i da otkrije koja boja zvijezde pripada odgovarajućem broju i da iznad narandžastih brojeva stavi odgovarajuće boje zvijezde (Igrica u planeti Uran).

Od kartona je napravljena slagalica (puzzle) na kojima su naslikane planete. Djeca dijelove slagalica rijeđaju tako da dobiju potpunu sliku (Igrica u planeti Neptun).



*Slika 37. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem*

## 5.8. Čarobna kutija

Afrodita Čekić

Arnela Kurtagić

Alejna Gičević

Dalila Feković

Tajma Metović



*Slika 38. Dječija igračka Čarobna kutija*

**Potreban materijal:** Plastična kutija dimenzija 38x28x24 cm, samolepljiva tapeta, 15 šper ploča formata A4, tempere boje, platneni materijali, igla, konac, perlice, dugmići, poklopci (od običnih flaša i od kasica), čičak trake, tufnice, drveni štapići, najlonska vreća, papirni kornet od jaja, štipaljke, makarone, vunica, štapići za uši, karton, markeri, lepenka.



*Slika 39. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Čarobna kutija*

### Proces izrade:

Na prvoj šper ploči je nalijepljena aplikacija meduze koja je osmišljena i izrađena od platnenog materijala; njeni su krakovi napravljeni od platnene žice gdje će djeca pridruživati bobice. Bubamara je izrađena takođe na sličan način tako što je materijal u obliku bubamare nalijepljen na ploči, zatim se ručno ušivaju dugmići na njoj, iseku sitni dijelovi materijala koje će djeca ukopčavati na dugmiće.



*Slika 40. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Čarobna kutija*

Na sljedećoj šper ploči su zalijepljeni odvojeni dijelovi od vrha boce; na njihovim poklopциma su napisani brojevi. Pored dijelova boce nalijepljene su tufnice koje određuju koji broj gdje treba da se pridruži.

Na papirnom kornetu od jaja napisani su samoglasnici, papirni kornet se nalijepi na ploču, a na drvenim štapićima su nacrtani elementi kojima je početno slovo samoglasnik, djeca tako vrše odabir sa štapićima u odgovarajuće polje.

Sljedeća ploča posjeduje poklopce koji su zelijspljeni, oni predstavljaju strukturu od geometrijskih oblika i dječiji zadatak je da lastikom spajaju poklopce i da prave oblike.



*Slika 41. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Čarobna kutija*

Na sljedećoj ploči se nalaze aplikacije od tri ljudske glave od kartona koje imaju kosu u tri različite boje. Djeca imaju zadatak da češljaju kosu i da osmišljaju i kreiraju nove i različite frizure.

Sljedeća ploča u Čarobnoj kutiji posjeduje aplikaciju kornjače koja je izrađena od kartona. U njihovom oklopu nalaze se razne figure. Djeca odgovarajuće oblike klasificuju i pridružuju u oklop kornjače.

Na sljedećoj ploči je srce izrađeno od kartona, s tim što unutrašnji dijelovi nisu popunjeni već djeca dobijaju materijal u vidu slagalica i odgovarajuće dijelove pridružuju kako bi u potpunosti imali ispunjen oblik srca.

Drveni štapići sa brojevima od jedan do deset se nalaze na sljedećoj ploči. Jedan broj je izostavljen i nalazi se na drvenoj štipaljki, djeca pronalaze koji broj nedostaje i pridružuju ga ostalim drvenim štapićima.



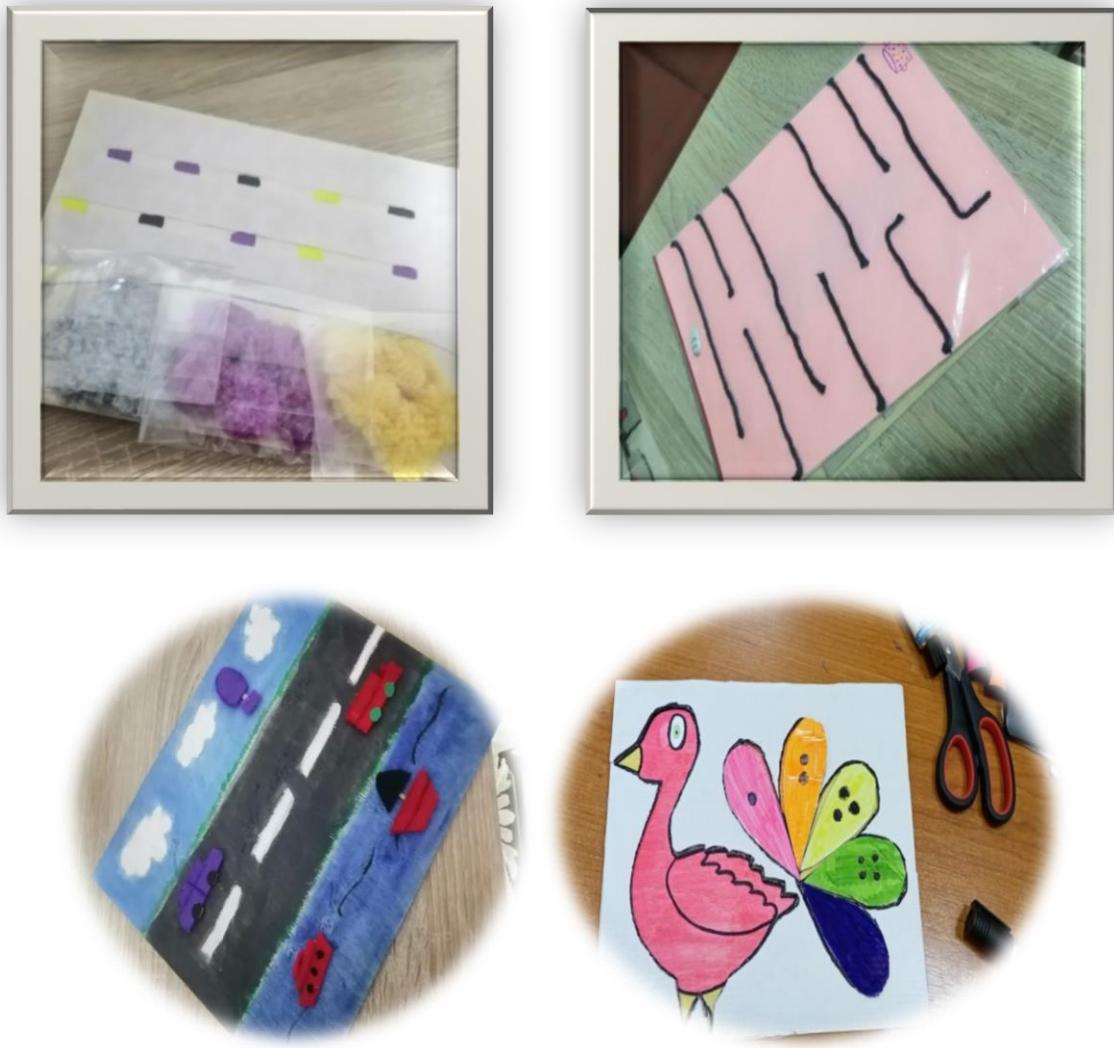
*Slika 42. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Čarobna kutija*

Na sljedećoj ploči su nacrtani različiti smajlići u oblicima mnogouglova. Djeci se nude štapići obojeni krajevima, zadatak je da štapiće provlače određenim smajlićima prema uputstvima.

Na sljedećoj ploči su makarone predstavljene na tri različite linije i tri različite boje; djeci se nude vunice različitih boja kako bi kreirala i učestvovala u „lavirintu u boji“.

Sljedeća ploča predstavlja nekoliko kartica sa ljudskim čulima i predmetima. Djeca pridružuju i klasificiraju predmete ljudskim čulima.

Na ploči „Čarobne kutije“ su predstavljene čičak trake i nekoliko različitih boja; djeca lijepe oblike od vunice na odgovarajuću čičak traku.



*Slika 43. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječje igračke Čarobna kutija*

Na sljedećoj ploči je nastavljena priča sa lavigintom, lavigint je od vune, obložen najlonskom kesom, u lavigintu je zrno pasulja, na kraju laviginta je aplikacija u obliku šerpice. Djeca pronalaze put u lavigintu kako bi pasulj došao do krajnjeg cilja – šerpice.

Na sljedećoj šper ploči predstavljene su tri vrste saobraćaja: voden, drumski i vazdušni. Od platnenog materijala izrađena su vozila koja će se klasifikovati prema vrsti saobraćaja uz pomoć čičak trake.

Na posljednjoj ploči je predstavljena ptica sa izdvojenim delovima – udubljenja sa oblicima perja, njih pet. Dijelovi su izdvojeni i na njima obježeža brojeva u vidu tačke; dijelovi se pridružuju u zavisnosti koji broj posjeduju. .

## **Opis igračke:**

Igračka je u obliku kutije, koja se otvara, u kojoj se uredno nalazi petnaest šper ploča. Na svakoj ploči se nude različite mogućnosti zabavljanja i učenja za djecu; igre su osmišljene za razvijanje fine motorike (brojevi, slova, boje, oblici, slagalica, labyrin, zakopčavanje dugmića, čičak trake, štipaljke, štapići i ostali različiti predmeti).

## **Cilj:**

- da se djeca zabave tokom boravka u vrtiću, u kući, tokom vožnje;
- usvajanje i poštovanje pravila igre;
- kreativnost;
- prepoznavanje i imenovanje brojeva;
- prepoznavanje i imenovanje boja;
- vježbanje sitne motorike, razvoj motoričkih vještina, razvoj vještina rješavanja problema i memorije;
- podsticanje logičkog razmišljanja;
- podsticanje koncentracije;
- edukacija kroz igru;
- kognitivni razvoj;
- razvoj vještine prepoznavanja oblika;
- razvijanje koordinacije oko-ruka.

## **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

*Obrazovni:* Razvijanje kognitivne sposobnosti, rješavajuće problemskih situacija, logičko zaključivanje

*Vaspitni:* Razvijanje volje za samostalnošću, razvoj želje za deljenjem, spremnost i oslanjanje na samog sebe, vježba istrajnosti i upornosti.

*Funkcionalni:* Procjeni, zabavi, dovrši, nacrta, provuče, poveže, reši, uklopi, poređa, pronađe, imenuje, sortira, opiše, pogodi.

## **Oblasti korišćenja:**

- Metodika početnih matematičkih pojmove služi za obradu boja, formiranje skupova i brojevnog niza, formiranje niza različitih geometrijskih oblika;
- Razvoj fine motorike – sitni mišići šake;
- Metodika likovnog vaspitanja – korišćenje likovnih tehnika, pospješivanje kreativnosti i sloboda u mašti;
- Otkrivačka metoda – djeca stižu do cilja, povjezuju čepiće, ubacuju štapiće i spajaju određene dijelove.

## 5.9. Kofer „Putajnik”

Ema Salković

Samina Šabović



*Slika 44. Dječja igračka Kofer Putajnik*

**Potreban materijal:** Papirna kutija, platneni materijali, igla, konac, perlice, dugmići, poklopci (od običnih flaša i od kašica), čičak trake, najlonska vreća, štipaljke, makarone, vunica, karton, markeri, lepenka.

### Proces izrade:

Kartonski paket je obložen lepenkama kako bi očvrsnuo, nakon toga pojedini dijelovi su obloženi sunđerom debljine 3cm, a pojedini dijelovi sunđerom debljine 2cm, dok su pojedini debljinom 1cm, u zavisnosti od strane kutije. Nakon sunđera već dobijeni izgled kofera obloženjem materijalom. Korišćen je materijal tamnih boja da bi se dobio retro izgled kofera. Spoljašnost je obložena tamnijim, manje elastičnim materijalom, a unutrašnost svjetlijim više elastičnim materijalom; sve je to lijepljeno silikonskim lijepkom. Šargarepa je ušivena samostalno i napunjena je vatom. Od kartona, dugmića, dijelova plastičnih flaša, traka različitih papira i materijala su rađeni i ostali dijelovi igračke kao što su logičke igre, motoričke igre i ostalo. Mane na koferu su ublažene uz pomoć ukrasne trake koja je aplicirana na rubovima kofera.



*Slika 45. Materijal potreban za izradu dječije igračke*

### **Opis igračke:**

Ideja za ime igračke je potekla od namjere da bude napravljena igračka koja spolja neće izgledati kao dječija igračka već kao tajanstveni predmet u uglu radne sobe. Ime je poteklo od riječi „put”, na šta kofer i asocira i „tajna” kao nešto skriveno, tajanstveno.

Zapravo, unutrašnjost igračke nudi izazovne, kreativne, zabavne i podsticajne igrovne aktivnosti. Namijenjen je djeci:

- srednjeg,
- pripremnog predškolskog uzrasta
- darovitoj djeci pripremnog predškolskog uzrasta.

### **Cilj:**

Uticati prije svega na kognitivni razvoj djece, fizički, socio-emocionalni razvoj, kao i njegovanje i implementiranje vaspitno-obrazovnog rada na principu inkluzije.

## **Vaspitno-obrazovni zadaci**

*Obrazovni:* Uticati na krupnu i finu motoriku, logičko mišljenje i razvoj pažnje

*Vaspiti:* Socijalizacija, takmičarski duh, strpljivost.

*Funkcionalni:* Poveže, locira, upotrijebi, riješi, procijeni, poređa, sastavi, modifikuje, procijeni, prosudi

## **Uputstvo za upotrebu**

“*Kolovozne trake*” su dodatni dio kofera, one su ‘*put*’ koji vodi do kofera. Za djecu pripremnog predškolskog uzrasta zadaci na kolovoznoj traci su u vidu nacrtanog kruga i strelice ulijevo, što znači da se trebaju okrenuti ulijevo, nakon toga bijela linija koju treba pratiti i tako razvijati ravnotežu, i opet krug sa strelicom udesno, nacrtano stopalo i pored broj koji označava koliko puta trebaju poskočiti na jednu nogu. Za djecu srednjeg uzrasta tu je: linija koju trebaju pratiti, strelice koje jasno pokazuju da trebaju napraviti krug, stopala da skoče na to, i da dodirnu šaku od papira na podlozi.

“Crveni put” i jasno definisan tok igre karakteristični i za aktivnosti srednje grupe i pripremne predškolske tu su zbog posrednog uspostavljanja discipline. Cilj je da mrkvu s početka, pripoji aplikaciji zeca na kraju igre, te tako uticati na istražavanje na ciljevima uprkos preprekama. Na putu od početka(mrkva) do kraja(zec) mogu se korisiti narukvicom koja će im biti zakačena na ruci, na kojoj mogu odložiti mrkvu dok rade igrice kako im ne bi smetala.

*Srednji uzrast(4-5)*

### **1. “Točkovi”**

U vrećici se nalaze četiri žuta materijala, na njima su otvori, a na igrački postoje četiri žuta kruga sa dugmićima, zadatak djece je da pronađu otvore sa odgovarajućim brojem dugmića i da pažljivo zakače dobijene materijale. Igra je namijenjena za razvoj fine motorike.

### **2. “Šaka”**

Pet brojeva su zakačena na čičku pa se tako može mijenjati njihov redoslijed, zadatak djece je da spuste svoju šaku na već zalipljenju šaku od papira i prateći brojeve da imitiraju sviranje klavira. Vaspitač može dati zadatak da taj postupak ponove brzo više puta.



*Slika 46. Izgled unutrašnjih strana dječje igračke Kofer Putajnik*

3. Igra: Plastičnu iglu s vrpcem trebaju provući kroz otvore(cik-cak), također radi razvoja fine motorike.

#### *Pripremni predškolski uzrast(5-6 godina)*

1. Igra sa čepovima i kombinacijama čepova: U vrećici imaju različite kombinacije boja čepova, djeca izvlače jednu kombinaciju i tako raspoređuju čepove. Igra pomaže razvoju fine motorike i pažnje kod djece predškolskog uzrasta.
2. Igra sa strelicama i bojama: U vrećici su kartice sa dvijema kombinacijama boja, a koje je potrebno postaviti tako da boja odgovara strelicama koje određuju boje. Igra utiče na vizuelnu diskriminaciju i prostornu svijest, pomaže kod spretnosti, koncentracije, razvoja govora, rješavanja problema.
3. Igra geometrijskih oblika i tačke: Na osnovu položaja tačke na geometrijskom obliku djeca trebaju da nađu krug, trougao, kvadrat i pravougaonik s istim položajem tačaka. Ova logička igra poboljšava: vizuelnu percepciju, koordinaciju oko-ruka, vizuelno pamćenje, usmjerenu i prostornu svijest, logičko razmišljanje, koncentraciju. Sve ovo je važno za razvoj majstorstva čitanja i pisanja između ostalih vještina.

#### *Darovita djeca (5-6 godina)*

1. Igra vizuelno-prostorne diskriminacije.

U ovoj igri logičkog zaključivanja, potrebno je odrediti položaj i orijentaciju zelenih i plavih tačaka nacrtanih na gornjem setu karata na osnovu isprekidanih linija na drugom setu.U ovoj igri logičkog zaključivanja, jedan važan dio je razraditi "logiku" i "ključ" rješenja gledajući uzorke dijelova same igre. Ova igra je odlična za njegovanje kritičkog mišljenja.

## 2. Nijanse.

Zadatak djeteta jeste da poređa nijanse zelene i plave boje od najtamnije do najsvjetlijie, i obrnuto. Ovom igrom može se uticati na perceptivnu sposobnost u oblasti boja, istančati čula kad su boje u pitanju.

Napomena! Može se koristiti pojedinačno ili u paru, samostalno ili uz koordinaciju vaspitača. Usko je povezana sa metodikom početnih matematičkih pojmove i metodikom fizičkog vaspitanja, ali modifikovanjem određenih segmenata igračka se može povezati i sa ostalim metodikama. Radi zabavnijeg učinka igre, vrijeme možemo mjeriti. Igre je moguće modifikovati i shodno interesovanjima i potrebama djece.

## 5.10. Šarenica- mozgalica

Almina Murić

Almina Etemović

Zejna Halilović

Almedina Omerović

Šejla Jusufović Hadžić



Slika 47. Dječija igračka Šarenica-mozgalica

**Potreban materijal:** Mrežasti materijal dužine 2,50m x1,50, žica, materijal pliš, lijepak, konac, hamer u zelenoj boji, krep papir (žuta, tamno-roza, ljubičasta), filc (plava, žuta, crvena), markeri u bojama, lepenka, papiru boji, lenjir, drvene bojice, flomasteri, blok.

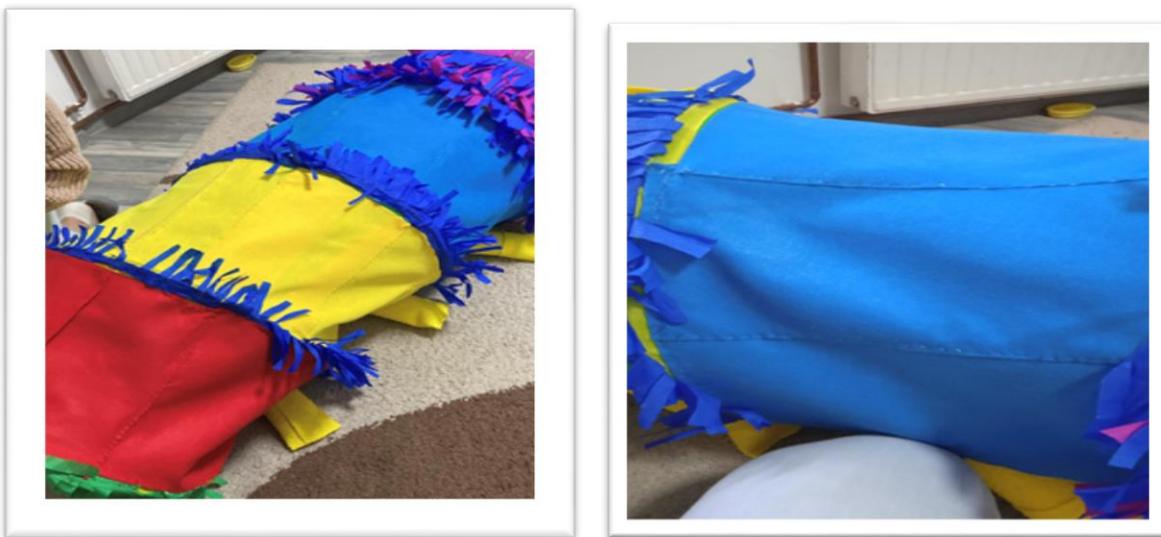


*Slika 48. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Šarenica-mozgalica*

### Proces izrade:

Od žice koja se savija izrađena su četiri kruga istog obima. Preko tih krugova je stavljen materijal koji je mrežast, da se dobije igračka u obliku tunela.

Za dekoraciju gusenice korišćenje krep papir, koji je prethodno isečen i napravljeni su ukrasni detalji. Za izradu aplikacije noge kod gusenice, korišćen je materijal pliš, a unutrašnjost je napunjena pamukom. Za izradu aplikacije glave kod gusenice upotrebljena je žica kojaje savijena i tako je napravljen krug, zatim je obložen mrežom, na toj mreži se zaliđe hamer u zelenoj boji. Nosić je izrađen od pliša, a uši od mreže i žice.



*Slika 49. Materijal koji je potreban za izradu dječje igračke Šarenica-mozgalica*

### Opis igračke:

Igračka je u obliku životinje koja se zove gusenica. Na gusenici su ušivene različite vrste dječjih igračaka, uz pomoć kojih će djeca naučiti kroz igru nešto novo i korisno. U ovoj igri učestvuje jedno dijete, koje ima izazov da u što kraćem roku riješi postavljene zadatke.

- Na prvoj strani (dijelu) gusenice je isječena lepenka u obliku pravougaonika, i na njoj ispisana slova(azbuka), takođe na listovima od bloka nacrtani su određeni predmeti (sličice), neki su zalijepljeni, a neki ostavljeni u kutiji pored da djeca sama odrede kojem slovu pripada određeni predmet i da pridruže određeno slovo predmetu.
- Na drugoj strani (dijelu) su na lepenci (oblik pravougaonika) nacrtana četiri godišnja doba (proljeće, ljeto, jesen, zima). Djeca imaju zadatak da u kutiji pored u kojoj se nalaze sličice koje asociraju na određeno doba, zalijepe na odgovarajuće mjesto.
- Na trećoj strani (dijelu) takodje na lepenci A4 format ima čičak i slika od voća i povrća već na lepenci, djeca treba da pronađu istu sličicu i da zalijepe gdje pripadaju. Uz to djeca uče boje i upoznaju se sa matematičkim operacijama sabiranje, oduzimanje – *jedna jabuka plus jedna jagoda*.
- Na četvrtoj strani je na lepenci A4 format, uz pomoć kolaž papira izdvojena plavom bojom aplikacija nebo, zatim zelenom bojom aplikacija livada. Zalijepljeni su čepovi od plastičnih flaša, od kolaž papira kreirane su aplikacije sunce, baloni i cvjetići i zalijepljeni čepovi. Nakon toga svaki čep od plastičnih flaša je obilježen različitom bojom kolaž papira, kako bi djeca klasifikovala čepove na određeno mjesto. Na određena mjesta su zalijepljeni stikeri. Ova igra podstiče učenje i savladavanje boja

na brz, maštovit način kroz igru i zabavu. Također i jača motoriku kod djece, razvijanje koordinacije ruka-oko kod djece predškolskog uzrasta.

- Na petoj strani (dijelu) je takođe na lepenci A4 formata, kreirana aplikacija ruža (cvijet) od lepljivog materijala, i nacrtani oblici latica, u laticama su brojevi (1-10). Djeca imaju zadatku da uz pomoć čičak trake zaližepe određeni broj u oblicima latice, u zavisnosti koliko kružića ima u tom obliku latice.
- Na šestoj strani (dijelu) na lepenci A4 formata, kreirani su kocka, krug, srce i trougao. Djeca imaju zadatku da zaližepe male geometrijske oblike na mesta gdje pripadaju, u unutrašnjost velikih oblika.

### **Cilj igračke:**

Cilj igre je da podstakne dijete na brzo razmišljanje, da koriste i razvijaju maštu, da promišljaju, rješavaju zadate problem – zadatke.

### **Vaspitno-obrazovni zadaci :**

*Obrazovni:* Obnavljanje već stečenog znanja.

*Vaspitni:* Uvoditi kod djece želju za fizičkim aktivnostima, kroz takmičenje, podsticanje djece na trud i brzo razmišljanje da bi stigli do cilja. Izgled gusenice ih podsjeća na veliku šarenu igračku.

*Funkcionalni:* Dijete je sposobno da razlikuje, uočava, raspoznaje, sastavi, identificuje, složi, razdvoji, poveže itd.

### **Oblasti korišćenja:**

Ova igra je osmišljena tako da kod djeteta razvija zapažanje, da razvija takmičarski duh sa drugom djecom, da kroz igru susretne se sa pojmom geometrijski oblici, prepoznae slova, razlikuje voće i povrće i slično.

- U metodici fizičkog vaspitanja može se koristiti u različitim aktivnostima, kao što su: trčanje, skakanje, preskakanje, društvene igre;
- U metodici razvoja govora: upoznavanje sa novih riječima, bogaćenje dječijeg rječnika, dječije priče, pjesme;
- U metodici početni matematički pojmovi, matematičke operacije sabiranje, oduzimanje, klasifikacija predmeta po veličini, obliku, boji;
- Metodika upoznavanja okoline, u aktivnostima prepoznavanja godišnjih doba, upoznavanje sa vrstom životinja, predmeta, ekologije;

- U metodici likovnog vaspitanja, djeci se pruža mogućnost da iskažu svoju kreativnost, umijeće, da zapaze nove promjene, da koriste različite tehnike;
- U metodici muzičkog vaspitanja, djetetu se nudi mogućnost da razvijaju ljubav prema pjevanju, razvijaju osjećaj za ljepotu.

## 5.11. Plavko Igranko

Medina Češko

Asija Dedeić

Amela Zverotić

Minela Čekić

Minela Bralić

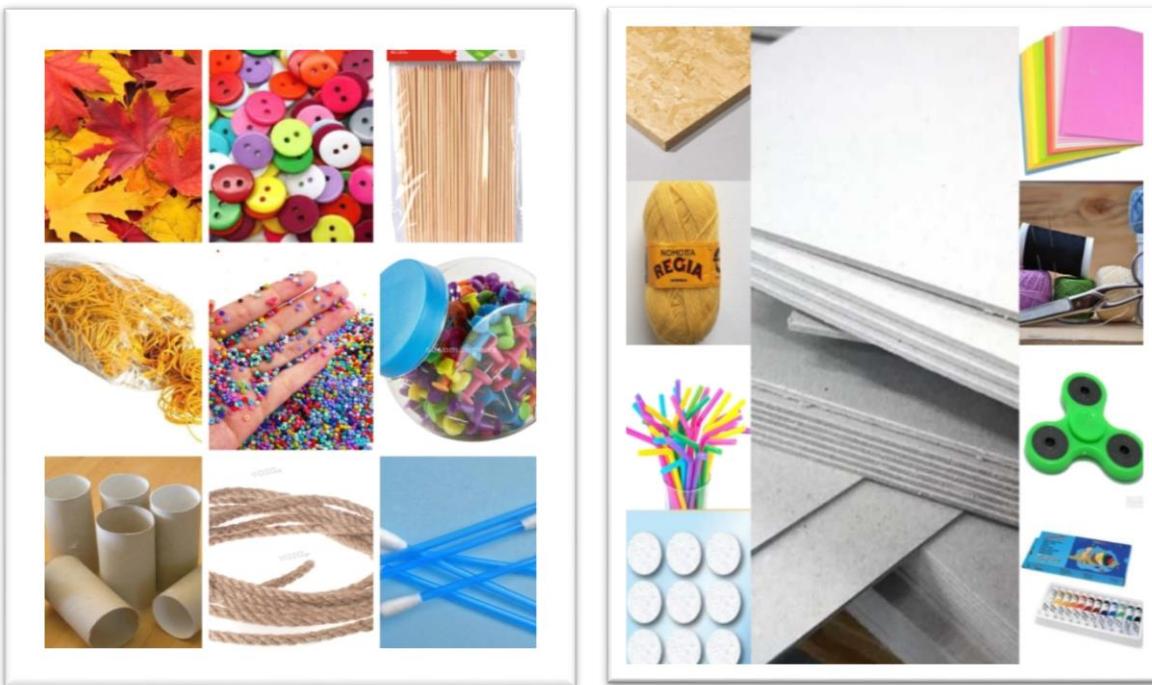
Alma Zukorlić

Maida M. Nokić



*Slika 50. Dječja igračka Plavko Igranko*

**Potreban materijal:** Drvo, lepenka, sunđer papir u boji (crvena, plava, zelena, bela, ljubičasta, narandžasta, crna, žuta, roze), filc materijal 50x42cm (žuti, plavi i beli), 12 kutija, vunica, igla, konac, makaze, slamčice, spinner, marker, olovka, flomasteri, tempere, vata, čičak, kazaljke, pertle, poklopci, šibice, lepak, lišće, bela traka, dugmići, drveni štapići, gumeni lastici, perlice, makarona, špenadle, rolne toalet papira, najlon folija, kanap, ženilne žice, štapići za uši.



*Slika 51. Materijal potreban za izradu dječije igračke Plavko Igranko*

### **Proces izrade:**

Dve OSB ploče su izrezane u obliku kruga u kojima su napravljeni izrezi u obliku pravougaonika sa odgovarajućim dimenzijama od unaprijed pripremljenih kutija, koji su uvučeni u svaki otvor, a bilo ih je 12. Zatim pomoću plavog filc materijala je obložena prednja strana, na kojoj je napravljeno sunce koje je ispunjeno vatom, a obloženo žutim filc materijalom; također, oblaci od belog filc materijala su ispunjeni vatom, zatim su ušivene ivice i zalepljene na prednjoj strani kruga. Na sredini je zalijepljen spinner i na spinneru strelica/kazaljka koja je napravljena od sunđer papira. Zatim na svakoj kutiji se lijepi broj od 1 do 12, što znači da postoji jednako igara koliko ima i kutija. Sve igre su zahtijevale nešto inovativno, kao npr. od sunđer papira, lepenke, kartona, lišća, najlon folije su napravljeni krugovi u boji koji su isečeni, trouglovi su obloženi najlon folijom, kocke na kojima se crta Čiča Gliša u raznim formama tijela koja će se kopirati sa šibicama i poklopcem; crtež Sunđer Boba i Patrika je obložen najlon folijom i na sredini je otvor kroz koji se provlači kanap; kocku sa brojevima, traku sa tačkama, voz koji se kači čičkom, kocke na kojima su ispisane riječi, kocka i isečeni sunđer papiri u boji, iscrtani brojevi i poklopci obloženi sunđer papirom, kocku u bojama, iscrtana skica lica, lišće obloženo najlon folijom, crtež duge na lepenci koji je isečen u slagalice.

Na drugoj strani su izrađivane igre koje služe za podsticaj fine motorike, koordinacije oko-ruka kao i kognitivnih sposobnosti.

Na ploči su zalipljeni kišobrani od sunđer papira na čijem dnu su prilepljene ženilne žice koje su imale ulogu da se ubace perlice od 1 do 10 zavisno od broja na kišobranu. Na kartonu je iscrtan lik čiji dijelovi glave (oči, obrve, usta, nos, kosa) su se kačili zahvaljujući čičku.

Isječeni su vrhovi flaša i poklopci su obloženi suđer papirom u boji, iscrtan medved na sunđer papiru. Rolne toalet papira isječene su na pola i na njima nalijepljena izrezanaslova, kroz koje se provlači kanap za sastavljanje riječi koje su nalijepljene na ploči. Na lepenci je nacrtan osinjak na kojem su zalipljene makarone kroz koje će provlačiti pertlu. Od filc materijala je izrezana riba na čijoj sredini je usko izrezana i na toj sredini zelepljene slamčice kako bi djeca kroz slamke provlačila štapiće za uši.

Od slamčica je napravljen labyrin na čijem početku je stavljena špenagla oko koje je obavijen konac na kojem je zakačena perlica i perlicom idu do cilja. Zatim na kraju na sunđer papiru nacrtana su auta, kamion, bager i na drugoj strani samo isječeni oblici, pored svakog crteža se nalazi špenagla i lastišem dijete spaja parove.



Slika 52. Materijal potreban za izradu dječije igračke Plavko Igranko

## **Opis igračke:**

Igračka je u obliku kruga, napravljena od drveta. Sastoji se od dvanaest otvora (izreza) na drvetu, na kojima se nalazi dvanaest kutija, koje označavaju brojke na satu. U svakoj kutiji se nalazi različita igra. Na prednjoj strani drvo je obloženo plavim filc materijalom, koji je dodatno ukrašen belim oblacima i suncem, koji su napunjene vatom, radi što lepšeg estetskog izgleda. Na sredini se nalazi spinner, a na njemu su kazaljke napravljene od papira zlatne boje. Spinner služi kao pomoćno sredstvo za okretanje kazaljki, kako bi djeca mogla zavrtjeti, da bi se potom zaustavile na neki od brojeva.

Na zadnjoj strani se nalazi senzorna tabla na kojoj ima više motoričkih igara koje služe za razvoj fine motorike, preciznost pokreta i ostalo.

## **Cilj:**

- Razvoj i poštovanje pravila igre, razvoj takmičarskog duha i saradnja sa ostalim učesnicima.
- Razvijanje sposobnosti opažanja, upoređivanja i diferenciranja geometrijskih oblika, prepoznavanje i imenovanje boja i veličina.
- Razvijanje vizuelnih i misaonih analiza zadataka.
- Podsticaj razvoja sitne motorike šake.
- Podsticaj razvoja percepcije, koncentracije, pažnje i misaonih procesa.
- Upoznavanje djece sa danima u nedelji.
- Uvođenje djece u vršenje operacije sabiranje.

## **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

- *Obrazovni*: Omogućava djetetu sticanje znanja kroz igre, razvijanje pojma broja i brojevnog niza.
- *Vaspitni*: Pruža mogućnost djeci da biraju aktivnosti kojima će se baviti, stvara uslove za napredovanja djece u učenju, sklonost ka razmišljanju i logičkom povezivanju.
- *Funkcionalni*: Dijete će biti spremno da razlikuje, riješi, ponovi, izdvoji, poveže, poređa, prepozna, klasificiše, identificiše, dopuni.
- 

## **Oblasti korišćenja**

- Metodika početnih matematičkih pojmoveva;
- Metodika razvoja govora;
- Metodika likovnog vaspitanja;

- Metodika upoznavanja okoline;
- Razvoj fine motorike;
- Otkrivačka metoda.

## **Upustvo za upotrebu:**

Igračka sadrži 12 kutija, u svakoj kutiji se nalazi određena igra za svaki dati broj na satu, dijete treba da se usredsredi na rješavanje zadataka igre uz prethodno dato objašnjenje vezano za igru. Potrebno je da dijete kutiju izvlači kada kazaljka sata stane na određeni broj, a pomjeranjem kazaljki približiće mu se pojam vremena kroz igru. Sa zadnje strane igračke se nalazi senzorna tabla na kojoj se nalaze razne motoričke i didaktičke igre za djecu. Ove igre su pogodne za razvoj fine motorike, razmišljanja, pažnje, koncentracije, preciznost pokreta i mašte.

1. Igra sa prikazom vremena koji olakšava djetetu da shvati pojam sekunde, minute, sata, dana, nedelje, mjeseca, godine. Zadatak djeteta jeste da klasificuje krugove od najmanjeg do najvećeg ili obrnuto.
2. Igra par (slova sa lišćem). Zadatak djece jeste da uz pomoć lišća spoje veliko i malo slovo sa svojim parom.
3. Igra za broj tri (trougao). Zadatak djeteta jeste da na osnovu datog šablonu napravi oblik koji je predstavljen.
4. Igra poređaj šibice i poklopce. Zadatak djece jeste da poređaju šibice kako je predstavljeno na kartici.
5. Igra “Sunđer Bob i Patrik”. U ovoj igri se takmici dvoje djece, kroz usta Sunđer Boba i Patrika je provučena rudica i dijete koje prvo zavije rudicu do kraje biće pobjednik.
6. Igra koja sadrži dve kocke sa šest stranica i traku sa tačkama. Dva učesnika bacaju kocku i dobijeni broj treba da se pojede, odnosno, broj tačkica na traci i ko prvi pojede sve tačkice biće pobjednik u igri.
7. Igra sa karticama (dani u nedelji). Zadatak djeteta jeste da pomoću kartica u obliku vozića kače jedan za drugim po redosledu kako idu dani u nedelji. Zatim postavljamo deci pitanja.
8. Igra riječi gdje nedostaje slovo. Zadatak djeteta jeste da pronađe slovo koje nedostaje u toj riječi.
9. Igra kocka u boji koja ima 6 boja. Zadatak djeteta jeste da baci kocku i koja boja ispadne na kocki treba da nagazi papir te boje. Ko prvi pređe stazu, biće pobjednik.

10. Igra sa brojevima od 1 do 10. Na sunđer papiru je dat broj na kojem dijete treba da stavi broj koji je veći ili manji od ponuđenog.
11. Igra skica od pet oblika lica sa raznima djelovima. Zadatak djeteta je da baci kocku i broj koji bude na kocki se crta na papiru.
12. Igra slagalica na kojoj je iscrtana duga, zadatak djeteta je da spoji dijelove slagalice u određeno vrijeme.

Sa zadnje strane igračke se nalazi senzorna tabla na kojoj se nalaze razne motoričke i didaktičke igre za djecu. A to su:

- Kišobrani na kojima se nalaze brojevi od jedan do deset i djeca imaju zadatak da na dršci od kišobrana okače određen broj perlica, koji se nalazi na kišobranu.
- U drugoj igri je na karton papiru nacrtana glavačovjekai odvojeni dijelovi lica, koje će djeca kačiti na odgovarajuće mjesto, koje pripada tom dijelu.
- U trećoj je medvjedić koji u rukama drži balone raznih boja.Baloni su napravljeni od poklopaca i svaki poklopac je obojen u boju koja je na balonu, zadatak djece jeste da svaki poklopac zatvoriti na odgovarajuću boju.
- U četvrtoj igri je ribica napravljena od flic materijala na kojoj su zalijepljene izrezane slamčice koje predstavljaju kosti ribice. Zadatak djece jeste da uz pomoć štapića provuku slamčice.
- U petoj igri su slova napravljena od sunđer materijala, koja su zalijepljena na izrezane rolne od kartona i na izdvojenom crvenom sunđer materijalu su napisane riječi. Zadatak djece jeste da provlače vezicu kroz slova kako bi na kraju dobili odgovarajuću riječ koja je napisana.
- U šestoj igri je nacrtana košnica pčelice na lepenci i zalijepljenim makaronama. Zadatak djece jeste da vezicu provlače kroz makarone kako bi oblikovali košnicu.
- U sedmoj igrije lavirint koji je napravljen od slamčica.Na startu se nalazi zec koji treba da dođe do mrkve, to jest cilja. Zadatak djece jeste da zec pronađe tačan put do mrkve (cilja) kroz lavirint.
- U osmoj igri su nacrtani autići i još nekoliko prevoznih sredstava. Zadatak djece jeste da povežu prevozno sredstvo sa odgovarajućim oblikom, uz pomoć gumenih lastičića.



Slika 53. Materijal potreban za izradu dječije igračke Plavko Igranko



*Slika 54. Poklanjanje ručno izradene dječije igračke Plavko Igranko djeci predškolske ustanove "Reuda"*

## 5.12. Kontisimo

Semina Halilović

Amina Martinović

Dženeta Ejupović

Ajla Šukurica

Ajla Dacić



*Slika 55. Dječija igračka Kontisimo*

**Potreban materijal:** Materijal, lijepak, čičak, lepljivi materijal u boji (eva pjena), silikon, pertle, vunica, ukrasna traka, štipaljke, igla, konac, slamčice, makaze, ukrasna kesica, olovka, skalpel, lenjir, štapići u boji, konopac, marker, magnet, dugme.

### Proces izrade:

Narandžasti sunđer je isečen u obliku *Sjeverne Amerike*. Napravljenje ambar od eva pjene koji se otvara pomoću dugmića, unutar njega nalaze se životinjice od raznih materijala.

Napravljen je šator koji se otvara i zatvara pomoću odvezivanja i vezivanja vezice. Indijanka je kreirana od kartona, kosa joj je napravljena od trakica i ptičije perje na vrhu, pored nje je džep u kojem je još perja pomoću kojeg će joj djeca praviti haljinicu. Ispod se nalazi Indijanac od materijala, na njegovim pantalonama vezice koje se vežu kako bi sačinjavale pantalone. U gornjem dijelu se nalazi rakun od materijala, podijeljen u dijelove, na njemu je čičak gdje djeca kasnije odgovarajuće dijelove lijepe čičkom i tako dobijaju potpunu sliku životinje.



*Slika 56. Prikaz jednog dijela dječije igračke Kontisimo*

Od eva pjene roze boje napravljena je *Južna Amerika*. Zelena žaba je zalijepljena na vrh kontinenta, a u njenim ustima nalaze se šarene bubice na kojima se nalazi čičak, ispod su dati kružići sa istim bojama kao što su bubice pa će djeca rijeđati gdje koja odgovara. Na vezici su nanizani ananasi od materijala, zavezani na vrhu. Pored je nalijepljen papagaj šarenih boja, na čijim djelovima tijela se nalaze čičci, a djeca će ređati po bojama gdje koji dio pripada. Na dnu imamo lenjivca od papira. Na njemu je urezan džep, a ispod njega nalazi se na čičku nalijepljeno lišće koje on skuplja u svom džepu. Na kraju je nalijepljena kornjača, njen glava osmišljena je tako da ima mogućnost skrivanja i vađenja glave pomoću kanapa, njen oklop obložen je

najlonskom kesicom u kojoj su ubaćene bobice i napravljen je šablon kako bi se one po tome i ređale.



Slika 57. Prikaz jednog dijela dječje igračke Kontisimo

Crvena eva pjena je izrezana u obliku *Evrope*. Na njoj su zalijepljeni jabuka, kruška i trešnja od materijala. Ispod voća na čićima dati su njihovi nazivi, s tim što su slova pomiješana, a djeca će ređati redosledom kakvim treba. Pored toga je i zalijepljen ježić kojem su dodate sunđeraste bodlje. Na kraju je napravljen lavirint pored kojeg su, sa desne strane, zalijepljeni Crvenkapica i vuk, a sa lijeve kućica do koje trebaju da pronađu put lavirintom.

Zelena eva pjena izrezana je u obliku *Afrike*. Napravljeno je voće od materijala i na njemu zalijepljen čičak. Svako voće je podijeljeno na dva dijela, dijelovi voća su izmiješani i djeca pronalaze pravi dio i lijepe ga gdje treba. Na lava od papira se ređaju dijelovi tijela po brojevima dok se ne dobije potpuna slika životinje. Slon je napravljen po principu slagalice, također se lijepi pomoću čička, djeca pronalaze odgovarajuće dijelove i lijepe uz pomoć šablosa. Žirafaje napravljena od papira, nalijepljene su joj plastične oči. Na žirafi je zalijepljen čičak kako bi djeca ređala tačkice.



*Slika 58. Prikaz jednog dijela dječje igračke Kontisimo*

Azija je napravljena od žute eva pjene. Napravljena je tabelica pomoću materijala u kojoj se nalaze 3 vrste životinja (lav, panda i medvjed). Ispod je dat šablon na malim kartonima pomoću kojeg se u tabeli redaju životinje prateći koja boja kojoj životinji pripada (lav-žuta, panda-bela, medved-kafena). Napravljenaje korpa sa povrćem od materijala, a ispod nje se nalazi sadnik od papira također, koji je zalipljen, djeca dobijaju zadatak da povrće iz korpe zasade u sadniku ispod.



Slika 59. Prikaz jednog dijela dječje igračke Kontisimo-Azija

Eva pjena braon boje izrezana je u obliku *Australije*. Na njoj je nalijepljen kengur od papira koji ima džepčić i u njemu svoje mladunče. Zatim od papira je napravljena i koala kojoj po šablonu treba da se sastavi trup i uši. Zalijepljen je i čovjek kojem se pomoću čička mijenjaju kape. Na kraju je napravljen totem koji je podijeljen na dva dijela, s tim što su ta dva dijela napravljena tako da povlačenjem uzice s lijeva nadesno dolazi do spajanja tijela totema.



Slika 60. Prikaz jednog dijela dječje igračke Kontisimo-Australija

Eva pjena bijele boje izrezana je u obliku *Antarktika*. Ovdje je voda kreirana pomoću materijala i obojena u plavo, zalijepljeni pingvini od materijala kojima se po šablonu čičkom lijepi stomak, nalijepljene su im male plastične oči. Napravljena je jednu kofa, a od drvenog štapića napravljen je štap za pecanje kojim se pomoću magneta hvataju ribe i ređaju u kofi. Igračka ima i iglo, čiji se oblici lijepe pomoću čička gdje koji odgovara. Na kraju napravljena je mala žica za sušenje veša, na njoj štipavicama okačeni dijelovi odjeće Eskima, zadatak je da djeca odeću prikupljaju sa žice i oblače Eskima.

### Opis igračke:

Igračka je osmišljena kao karta svijeta, podijeljena na kontinente. Svaki kontinent ima određene igrice koje zapravo i nose karakteristike kontinenta (npr. Eskim asocira na Antarktik, lavovi na Afriku itd.). Kontinenti su napravljeni od eva pjene, ispod njih je plavo samoljepljivo platno koje predstavlja mora i okeane.

### Cilj:

Razvoj mišljenja, učenje kroz igru, podsticanje logičkog mišljenja i razmišljanja, uočavanje različitih pojmoveva, prepoznavanje boja, kognitivni razvoj. Kroz ovu igračku cilj je bio također i predviđati djeci kontinente i ono što je karakteristično za svaki kontinent.

## **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

*Vaspitni:* Socijalizacija djece, logičko mišljenje, povezivanje, volja za saradnjom, razvijanje empatije.

*Obrazovni:* Priprema za nova saznanja, razvijanje različitih pojmoveva, prepoznavanje oblika, osposobljavanje djece za igru sa gotovim pravilima.

*Funkcionalni:* Prepoznaje, izdvaja, razlikuje, udružuje, sortira, prilagođava, raščlani...

## **Oblasti korišćenja:**

- Metodika upoznavanja okoline;
- Metodika likovnog vaspitanja;
- Metodika početnih matematičkih pojmoveva;
- Metodika razvoja govora;
- Metodika muzičkog vaspitanja.

### 5.13. Sastavi i poveži

Amila Alić

Lejla Agović

Maida E. Nokić



Slika 61. Dječja igračka Sastavi i poveži

**Potreban materijal:** Kartonska kutija pravougaonog oblika, hamer u bež, crnoj i crvenoj boji, silikon, oho lepak, papir, kolaž papir, tempere, pertle, čičak, veštačka kosa (perika), dječija košulja, rajsferšlus.

#### Proces izrade:

Kutija je najpre dobro učvršćena lepkom, zatim obložena hamerom i ivice kolaž papirom. Po dimenzijsama kutije na kojoj je nacrtan oblik tijela i napisani koji dijelovi tijela se nalaze (*mišići, kosti*), isti oblik je iscrtan na hameru crne, bež i crvene boje, zatim se na istim crtaju misići, koji se dodatno oboje temperama. Izreže se svaki mišić posebno, ljudski skelet koji se sastoji od precizno iseckane svake kosti na bež hameru i prenete na crni. Na sve izrezane dijelove se lijepi čičak odgovarajuće veličine, kao i na sam oblik na kutiji, čime se dobiju dvije

slagalice (*sastavi muskulaturu i poveži skelet*) na dvije strane kutije. Na trećoj strani se od kartona iscrтava oblik patika u kojima su ubačene perlte. Na četvrtoj strani kutije se zaliјepi dječija košuljica, čiji dugmići se oboje različitom bojom, na istoj se nalazi i rajsferšlus, kao i veštačka kosa.



*Slika 62. Prikaz dvije različite stranice dječje igračke Sastavi i poveži*

### **Opis igračke:**

Igračka je pravougaonog oblika, na njene četiri strane se nalazi po jedna igra, u svakoj igri može učestvovati određen broj djece (1-4), jer je moguće da se djeca istovremeno igraju na jednoj od odabranih strana igračke.

### **Cilj:**

Razvoj mišljenja, podsticanje logičkog mišljenja i logičkog zaključivanja, sposobnost uočavanja i povezivanja, prepoznavanje i imenovanje, razvoj motoričkih sposobnosti, edukacija djece kroz igru, socijalizacija i zajedničko djelovanje.



*Slika 63. Prikaz dvije različite stranice dječje igračke Sastavi i poveži*

### **Vaspitno-obrazovni zadaci:**

*Vaspitni:* Socijalizacija djece, želja za saradnjom, povezivanje pojnova, sklonost ka razmišljanju i logičkom zaključivanju.

*Obrazovni:* Razvijanje i upoznavanje različitih pojnova i oblika, omogućava djeci sticanje znanja kroz igru.

*Funkcionalni:* Djeca razvijaju sposobnost prepoznavanja, razlikovanja, povezivanja, rješavanja, klasifikovanja i dopunjavanja.

### **Oblasti korišćenja:**

- Metodika upoznavanja okoline;
- Metodika likovnog vaspitanja;
- Metodika razvoja govora.

### **Uputstvo za upotrebu:**

Dvije strane igračke odnose se na upoznavanje ljudske muskulature i ljudskog skeleta, obje strane su rađene u vidu slagalice, sa koje se mogu odlijepiti dijelovi mišića ili skeleta i vidjeti naziv određenog dijela, a drugi način je klasično rješavanje tj. slaganje slagalice, gdje se mogu odlijepiti svi dijelovi a onda slagati dio po dio onamo gdje pripada, prepoznavajući oblik ili naziv određenog dijela tijela.

Na trećoj strani je rad na patikama, koji pospješuje razvoj motoričkih sposobnosti, gdje se pertle moraju provlačiti kroz otvore kako bi na kraju mogli učiti vezivanje pertli.

Četvrta strana igračke je takođe bazirana na razvoju motoričkih sposobnosti, prepoznavanje boja i imenovanje istih. Na ovoj strani se nalazi dječija košuljica sa dugmićima različite boje, gdje djeca vježbaju zakopčavanje i otkopčavanje dugmića, prepoznaju boje dugmića i imenuju ih. Tu se nalazi i rajsferšlus pomoću kojeg uče zakopčavanje i otkopčavanje. Veštačka kosa je tu kako bi se mogle praviti različite frizure gdje je potrebna dobra motorička sposobnost, od pravljenja pletenice, punđica, stavljajušnica i slično.

**Napomena:** Prednost ove igračke je što se može okretati prema željama i interesovanjima djece, čime se poštaje djetetov odabir za igru.



*Slika 64. Poklanjanje ručno izradene dječije igračke djeci predškolske ustanove "Reuda" i izvođenje dječije predstave za djecu predškolskog uzrasta*



*Slika 65. Prezentacija ručno radenih dječijih igračaka studenata četvrte godine Univerziteta u Novom Pazaru studentima studijskog programa "Vaspitač djece predškolskog uzrasta"*



*Slika 66. Gostovanje na Sandžak televiziji, doc. dr Amela Muratović i studentice četvrte godine koje su učestvovali u projektu ručno rađene dječije igračke za djecu predškolskog i školskog uzrasta*

## **6. Utisci studenata**

Moje ime je *Birsena Hasanović*, mojih šest koleginica i ja smo učestvovale u kreaciji i izradi naše edukativne dječije igračke, koja je tip interaktivne islamske knjige namijenjene djeci predškolskog uzrasta.

U izradi našeg Mektebina trudile smo se da koristimo što više prirodnih materijala, s obzirom da je to najbolji izbor za izradu igračaka namijenjenih djeci predškolskog uzrasta. Naš Mektebino je namijenjen prvenstveno usvajanju elementarnih znanja, principa i postulata iz oblasti islama. Međutim, ne zadržavamo se samo tu. Korišćenjem naše knjige u radu sadjecom, podstičemo razvoj kognitivnih sposobnosti, podstičemo razvoj fine i grube motorike, podstičemo razvoj empatije, humanosti, međusobne povezanosti i mnogo, mnogo toga.

Glavna motivacija i inspiracija za izradu baš ovakve vrste edukativne igračke je bio evidentan nedostatak ovakve vrste edukativnih sredstava u vrtićima vjerskog tipa, kojih na našem području ima prilično.

Na kraju bih još samo naglasila da je rad na jednom projektu ovog tipa obogatio, ne samo naše studiranje, već i naš lični život za jedno veliko iskustvo. Mi smo stekle mnogo znanja, mnogo vještina, mnogo sposobnosti koje će nam, vjerujem, koristiti ne samo u profesionalnom bavljenju ovim poslom, već i u našem životu. Timski rad na ovakovom projektu pospešio je našu međusobnu saradnju i pokazao da ukoliko imamo zajednički cilj, nije teško prevazići međusobne razlike, nesuglasice, nesporazume, do kojih dođe često tokom timskog rada.

Još jedna važna stvar koju želim da naglasim je da iako je tokom izrade igračke naš fokus bio na islamskom, vjerskom odgoju djece, igračka je na takav način koncipirana, zapravo igre u okviru našeg Mektebina su koncipirane na takav način, da je njihovamodifikacija, korigovanje, primjena u svakodnevnom radu sa djecom na bilo kojem drugom polju mimo vjerskog polja, itekako olakšana, u zavisnosti od kreativnosti, maštovitosti i želje i volje onoga ko sa djecom radi. Zato se nadamo da će naš Mektebino naći svoje mjesto ne samo u vjerskim vrtićima, već u svim ostalim vrtićima, ali isto tako i u porodičnim domovima u radu sa djecom predškolskog uzrasta.

Moje ime je *Semina Halilović*, moja ekipa i ja smo izradili zajedničku igračku pod nazivom Kontisimo. Cilj naše igračke je bio da djeca razvijaju mišljenje, da uče kroz igru, da podstiču logičko mišljenje i razmišljanje, da uočavaju različite pojmove, prepoznaju boje, kao

i da se upoznaju sa kontinentima na Zemlji, ono što je karakteristično za svaki kontinent ponaosob.

Koristeći ovu igračku i zabavljajući se njom, djeca predškolskog uzrasta će razvijati mišljenje, pamćenje, koncentraciju kao i zaključivanje. Određeni segmenti naše igračke utiču i na razvoj percepcije, spretnost, kreativnost kao i rješavanje problema.

Iskustvo koje smo stekli zajedničkim planiranjem, kreiranjem i izradom dječije igračke za nas – studente studijskog programa Vaspitač djece predškolskog uzrasta – je veoma vrijedno, jer smo povezali teorijske okvire i osnovu koju stičemo tokom studiranja sa praktičnim aktivnostima tokom izrade dječije igračke.

Moje ime je *Ajla Gegić*, zadatak našeg samostalnog kreiranja i izrade igračaka, nama, kao studentima četvrte godine, predstavljao je veliki izazov. Od momenta saopštavanja prijedloga da imamo zadatak, i našeg prihvatanja, formiranja grupe došle smo na ideju da naša igračka bude što funkcionalnija i da obuhvata sve aspekte razvoja. Svjedoci smo svakodnevnog plasiranja igračaka koje ne zahtijevaju fizičku, intelektualnu, radnu aktivnost djece predškolskog uzrasta, u fokusu nam je bio fizički razvoj, razvijanje vještina, novih saznanja, kao i pripreme za nastupajuće školske obaveze i zadatke. Kako bi naša igračka imala funkciju u pripremi djeteta za polazak u školu, izgled ranca nam je bio jedina inspiracija, dječija torba koja će biti multifunkcionalna, sa određenim zadacima i zahtijevima, gdje će se djeca predškolskog uzrasta igrajući se upoznati sa izazovima koji ih očekuju, ali i ostvarivati komunikaciju i nova poznanstva sa svojim vršnjacima.

Kako bi zadovoljile fizički aspekt razvoja formirali smo poligon od unutrašnjeg dijela ranca, koji povlači sa sobom mnoge zadatke, poteškoće i izazove. Prednja strana dječije torbe izaziva i podstiče intelektualni razvoj, a cjelokupna igračka i uputstvo za igru obuhvataju socio-emocionalni razvoj.

Igračka je vrlo funkcionalna, zahtijevi koje ova igračka postavlja su vrlo široki, pruža velike mogućnosti zabavljanja za djecu predškolskog uzrasta, prednost ove igračke je svakako što ona nameće i nova pravila dječijih igara kao i osmišljavanje novih vidova pristupa i zabavljanja, gdje se mogu kreirati i nove igre i zadaci zasnovani na dječijim interesovanjima.

Prilikom izrade ove igračke nailazili smo na mnoge poteškoće, koje su nam u datim trenucima predstavljale okidač za odustajanje od izrade. Velika konstrukcija i različiti materijali teško su se uklapali, a nama je pored funkcionalnosti od velikog značajna bio i sam izgled

igračke, što je u današnje vrijeme od predsudnog značaja. Na posletku, kao najmanji, a najzahtjevniji zadatak bio je naziv igračke, gdje smo se svi jednoglasno složili da to bude TORBALINO.

## LITERATURA

1. Astramovich RL, Lyons C, Hamilton NJ. Play therapy for children with intellectual disabilities. *Journal of Child and Adolescent Counseling*. 2015; 1(1):27-36.
2. Ahmadvand, M. (1990). Psychology of the games. Tehran: PNU
3. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th ed.; American Psychiatric Association: Arlington, VA, USA, 2013
4. American Psychiatric Association. 2013–2018. Handboek voor classificatie van psychische stoornissen (DSM-5). Nederlandse vertaling van Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5th ed. Amsterdam: Boom
5. Andrade, A. & de Carvalho, C.V. (2013). Gamifying a Serious Games Community. International Conference on Computer, Networks and Communication Engineering, (pp. 249-252).
6. Antonietti, A. Enhancing creative analogies in primary school children. *North American Journal of Psychology*. 2000; 2, 75-84.
7. Antonarakis SE, Lyle R, Dermitzakis ET, Reymond A, Deutsch S. Chromosome 21 and down syndrome: from genomics to pathophysiology. *Nat Rev Genet*. 2004; 5(10):725-38.
8. Asghari Nekah, M. Educational - recovery applications of native games of Iran and rehabilitation of children with special needs. *Special education magazine*. 2009; 3(13): 90
9. Baggerly, J. N. (1999). Adjustment of kindergarten children through play sessions facilitated by fifth grade students trained in childcentered play therapy procedures and skills. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 60, 1918.
10. Baloche, L. Creativity and cooperation in the elementary music classroom. *Journal of Creative Behavior*. 1994; 28: 255-265.
11. Baer, J. (1996). The effects of task-specific divergent-thinking training. *Journal of Creative Behavior*. 1996; 30: 183-187.
12. Baio, J.; Wiggins, L.; Christensen, D.L.; Maenner, M.J.; Daniels, J.; Warren, Z.; Kurzius-Spencer, M.; Zahorodny, W.; Robinson Rosenberg, C. Prevalence of Autism Spectrum Disorder Among Children Aged 8 Years—Autism and Developmental Disabilities Monitoring Network, 11 Sites, United States, 2014. *MMWR Surveill. Summ*. 2018; 67: 1–23.

13. Baron-Cohen, S. (1995). Mindblindness: An essay on autism and theory of mind. Cambridge, MA: The MIT Press.
14. Barrett, A.C.; Vernon, T.W.; McGarry, E.S.; Holden, A.N.; Bradshaw, J.; Ko, J.A.; Horowitz, E.J.; German, T.C. Social Responsiveness and Language Use Associated with an Enhanced PRT Approach for Young Children with ASD: Results from a Pilot RCT of the PRISM Model. *Res. Autism Spectr. Disord.* 2020;71: 101497.
15. Bauminger, N. & Kasari, C. Loneliness and Friendship in High-Functioning Children with Autism. *Child Development.* 2000; 71(2): 447-456.
16. Beaumont, R. & Sofronoff, K. A multi-component social skills intervention for children with Asperger syndrome: The Junior Detective Training Program. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry.* 2008; 49(7). 743-753.
17. Blázquez-Ballesteros, M.d.P.B.; Ucedo, L.M.-S.; Redondo, L.G. Terapia ocupacional pediátrica: Algo más que un juego. *Rev. Electrónica Ter. Ocup. Galicia TOG.* 2015; 2: 100–114.
18. Buggle, F. (2002). Razvojna psihologija Jeana Piageta. Jastrebarsko: Naklada Slap.
19. Buntinx, W.H.E. and Schalock, R.L. Models of disability, quality of life, and individualized supports: Implication for professional practice in intellectual disabilities. *Journal of Policy and Practice in Intellectual Disabilities.* 2010; 7: 283–294
20. Bregman, J. & Gerdtz, J. (1997). Behavioral Interventions. In D. &. Cohen, *Handbook of Autism and Pervasive Developmental Disorders* (pp. 606-630). New York: Wiley.
21. Brooks, R., and Goldstein, S. 2018. Chapter 1: De kracht van mindsets. In: D. B. Crenshaw, ed. *Veerkracht versterken met speltherapeutische interventies.* Amsterdam: SWP, pp.13–40.
22. Cai, Y., Chia, N.K.H., Thalmann, D., Kee, N.K.N., Zheng, J. and Thalmann, N.M. Design and Development of a Virtual Dolphinarium for Children with Autism. *IEEE Transactions on neural systems and rehabilitation engineering.* 2013; 21(2): 208-217.
23. Carter JC, Capone GT, Gray RM, Cox CS, Kaufmann WE. Autisticspectrumdisorders in Down syndrome: further delineation and distinction from otherbehavioral abnormalities. *Am J Med Genet B Neuropsychiatr Genet.* 2007; 144B(1): 87-94.
24. Capone G, Goyal P, Ares W, Lannigan E. Neurobehavioral disorders in children, adolescents, and young adults with Down syndrome. *Am J Med Genet C Semin MedGenet.* 2006; 142C(3): 158-72.

25. Charman, T. & Baird, G. (2002). Practitioner Review: Diagnosis of Autism Spectrum Disorder in 2- and 3- year-old Children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 2002; 43: 289-305.
26. Cheung, P. Ch., Lau, S., Chan, D. W., & Wu, W. Y. H. Creative potential of school children in Hong Kong: Norms of the Wallach-Kogan Creativity Tests and their implications. *Creativity Research Journal*. 2004; 16: 69-78.
27. Chien, C., & Hui, A. Creativity in early childhood education: Teachers' perceptions in three Chinese societies. *Thinking Skills and Creativity*. 2010; 5: 49-60.
28. Choueiri, R.; Garrison, W.T.; Tokatli, V. Early Identification of Autism Spectrum Disorder (ASD): Strategies for Use in Local Communities. *Indian J. Pediatr.* 2022; 1–10.
29. Christensen, J.; Valentiner, L.S.; Petersen, R.J.; Langberg, H. The Effect of Game-Based Interventions in Rehabilitation of Diabetics: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Telemed. J. e-Health* 2016; 22: 789–797.
30. Cerioli, L., & Antonietti, A. Lo sviluppo del pensiero creativo. *Training dei bambini e formazione degli insegnanti* [The enhancement of creative thinking: Instructing children and training teachers]. *Eta Evolutiva*. 1993; 45: 22-34.
31. Cuijpers, P., Reijnders, M., Huibers M. J. H. De rol van gemeenschappelijke factoren in psychotherapie-uitkomsten. *Annual Review of Clinical Psychology*. 2019;7: 207–231.
32. Cohen WI. Current dilemmas in Down syndrome clinical care: celiac disease, thyroid disorders, and atlanto-axial instability. *Am J Med Genet C Semin MedGenet*. 2006; 142C(3): 141-8.
33. Cox, A., Klein, K., Charman, T., Baird, G., Baron-Cohen, S., Swettenham, J., Wheelwright, S. & Drew, A. Autism Spectrum Disorders at 20 and 42 Months of Age: Stability of Clinical and ADI-R Diagnosis. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 1999; 40: 719-732.
34. Craft, A., Cremin, T., Burnard, P., & Chappell, K. Teacher stance in creative learning: A study of progression. *Thinking Skills and Creativity*. 2007; 2: 136-147.
35. Csikszentmihaly, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York, NY: Harper Collins Publishers.
36. Danger, S., & Landreth, G. Child centered group play therapy with children with speech difficulties. *International Journal Play Therapy*, 2005;15(1): 81-102.

37. Dansky, J. L. Make-believe: A mediation of the relationship between play and associative fluency. *Child Development*. 1980a; 51: 576-579.
38. Dansky, J. L. Cognitive consequences of sociodramatic play and exploration training for economically disadvantaged preschoolers. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 1980b; 21: 47-58.
39. de Graaf G, Buckley F, Skotko BG. Estimates of the live births, naturallosses, and elective terminations with Down syndrome in the United States. *Am JMed Genet A*. 2015; 167A(4): 756-67.
40. de Graaf G, Buckley F, Skotko BG. Estimation of the number of people with Downsyndrome in the United States. *Genet Med*. 2017; 19(4): 439-447.
41. De Silva, P.R.S., Higashi, M., Lambacher, S.G. & Osano, M. (2007). Monitoring of Emotion to Create Adaptive Game for Children with Mild Autistic. CAIP, 326-333.
42. De Wit-Zuurendonk, L.D. & Oei, S.G. Serious Gaming in Women's Health Care. *BJOG*. 2011; (118), 17- 21.
43. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K. & Dixon, D. (2011). Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. *ACM CHI*.
44. Eberle, S. G. The elements of play: Toward a philosophy and definition of play. *American Journal of Play*. 2014; 6: 214–233
45. English, H. B., & English, A. C. (1958). A comprehensive dictionary of psychological and psychoanalytical terms: A guide to usage. Longmans, Green
46. Else, P. (2014). *Making Sense of Play*. New York: McGraw-Hill.
47. Gal, E.; Lamash, L.; Bauminger-Zviely, N.; Zancanaro, M.; Weiss, P.L.T. Using Multitouch Collaboration Technology to Enhance Social Interaction of Children with High-Functioning Autism. *Phys. Occup. Ther. Pediatr*. 2016; 36: 46–58.
48. García-Gómez, A.; Ambrosio-Bravo, M.; Gil-Díaz, L. Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo. *Estud. Sobre Educ*. 2020; 38: 253–278
49. Global Research on Developmental Disabilities Collaborators. Developmental Disabilities among Children Younger than 5 Years in 195 Countries and Territories, 1990–2016: A Systematic Analysis for the Global Burden of Disease Study 2016. *Lancet Glob. Health* 2018, 6, e1100–e1121.
50. Goldstein, J. (2012). Play in Children's Development, Health and Well-being. <https://d3gxp3iknbs7bs.cloudfront.net/attachments/2de4b88e.pdf>

51. Goncu, A. & Gaskins, S. (2007). Play and Development. London: Lawrence Erlbaum Associates.
52. Gil, E. 2018. Chapter 5: Postraumatisch spel. Een solide weg naar veerkracht. In: D. B. Crenshaw, ed. Veerkracht versterken met speltherapeutische interventies. Amsterdam: SWP, pp. 105–123. Hermsen, P., Embregts, P. and van der Meer, J. (Eds) 2020. Mensen met een verstandelijke beperking. 6de ed. Twello: Van Trigt uitgeverij
53. Eteläpelto, A., & Lahti, J. The resources and obstacles of creative collaboration in a long-term learning community. *Thinking Skills and Creativity*. 2008; 3: 226-240.
54. Flaherty, M. A. The effects of a holistic creativity program on the self-concept and creativity of third graders. *Journal of Creative Behavior*. 1992; 26: 165-171.
55. Fleith, D. S., Renzulli, J. S., & Westberg, K. L. (2002). Effects of a creativity training program on divergent thinking abilities and self-concept in monolingual and bilingual classrooms. *Creativity Research Journal*. 2002; 14: 373-386.
56. French, L.; Kennedy, E.M.M. Annual Research Review: Early Intervention for Infants and Young Children with, or at-Risk of, Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *J. Child Psychol. Psychiatry*. 2018; 59: 444–456.
57. Garaigordobil, M. (2003a). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad [Psychological intervention to develop children's personality: Play, prosocial behavior, and creativity]. Madrid, Spain: Pirámide.
58. Garaigordobil, M. (2003b). Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años [Program Play 8-10 years. Cooperative and creative games for groups of children from 8 to 10 years]. Madrid, Spain: Pirámide.
59. Garaigordobil, M. (2004). Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años [Program Play 10-12 years. Cooperative and creative games for groups of children from 10 to 12 years]. Madrid, Spain: Pirámide.
60. Garaigordobil, M. (2005). Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años [Program Play 6-8 years. Cooperative and creative games for groups of children from 6 to 8 years]. Madrid, Spain: Pirámide.
61. Garaigordobil, M. (2006a). Intervention in creativity with children aged 10-11 years: Impact of a play programme in verbal and graphic-figural creativity. *Creativity Research Journal*. 2006a; 18: 329-345.
62. Garaigordobil, M. (2006b). EPC. Escala de Personalidad Creadora: Evaluación de conductas y rasgos de la personalidad creativa infantil [EPC. Scale of Creative

- Personality: Assessment of behaviors and traits of children's creative personality]. In S. de la Torre & V. Violant (Eds.), Comprender y evaluar la creatividad. Cómo investigar y evaluar la creatividad [Understanding and assessing creativity. How to investigate and assess creativity] (V. II, pp. 324-333). Málaga, Spain: Ediciones Aljibe.
63. Garaigordobil, M. (2007). Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4-6 años (Program Play 4-6 years. Cooperative and creative games for groups of children from 4 to 6 years]. Madrid, Spain: Pirámide.
64. Garaigordobil, M., & Berrueco, L. (2007). EPC. Escala de conductas y rasgos de personalidad creadora [EPC. Scale of behaviors and traits of creative personality]. In M. Garaigordobil (Ed.), Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años [Program Play 4-6 years. Cooperative and creative games for groups of children from 4 to 6 years]. Madrid, Spain: Pirámide.
65. Gupta, A. Vygotskian perspectives on using dramatic play to enhance children's development and balance creativity with structure in the early childhood classroom. Early Child Development and Care. 2009; 179: 1041-1054.
66. Handleman, J.S. & Harris, S.L. (2008). Preschool Education Programs for Children with Autism. PRO-ED.
67. Hare, D. The Use of Cognitive-Behavioural Therapy with People with Asperger Syndrome. Autism. 1997; 1(2): 215-225.
68. Harris L, McGarty AM, Hilgenkamp T, Mitchell F, Melville CA. Correlates of objectively measured sedentary time in adults with intellectual disabilities. Preventive Medicine Reports. 2018; 9:12-17.
69. Hemayat Talab, R (2005). Studying the Effects of different physical and mental practices on acquisition, retention and transfer of competencies in health and mentally retarded children. PhD thesis, School of Physical Education: Tehran University
70. Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. Annual Review of Psychology. 2010; 61: 569-598.
71. Hiniker, A., Daniels, J.W. & Williamson, H. (2013). Go Go Games: Therapeutic Video Games for Children with Autism Spectrum Disorders. IDC, 463-466.
72. Hotez, P. Most of the World's Autistic Children Live in Countries with Few Resources. Available online: <https://wwwaxios.com/2018/09/27/most-of-the-worlds-autistic-children-live-in-countries-with-few-resources> (accessed on 2 January 2022).
73. Howard-Jones, P. A. (2008). Fostering creative thinking: coconstructed insights from neuroscience and education. Bristol, UK: University of Bristol & ESCalate Howard.

74. Jones, P. A., Taylor, J., & Sutton, L. The effects of play on the creativity of young children. *Early Child Development and Care*.2002; 172: 323-328.
75. Kalmar, M., & Kalmar, Z. Creativity training with preschool children living in children's home. *Studia-Psychologica*. 1987; 29: 59-66.
76. Kamenov, E. (2009): Dečija igra: vaspitanje i obrazovanje kroz igru. Beograd: Zavod za udžbenike.
77. Kandalaft, M.R., Didehbani, N., Krawczyk, D.C., Allen, T.T. and Chapman, S.B. (2012). Virtual Reality Social Cognition Training for Young Adults with High-Functioning Autism. 34-44.
78. Karin, J. & Swenson. The Effects of NonDirective Play Therapy on Children with anxiety. *American Journal*. 1998; 24 (4), 60-68.
79. Kasari, C., Paparella, T., Freeman, S., Jahromi, L.B. Language Outcome in Autism: Randomized Comparison of Joint Attention and Play Interventions. *J. Consult. Clin. Psychol.* 2008; 76; 125–137.
80. Katiyar, P. C., & Jarial, G. S. The role of sex in the enhancement of creativity among adolescents through a processoriented training programme: A study. *Indian Educational Review*. 1983; 18: 40-46.
81. Kok, L., Waa van der, A., and Didden, R. 2016. Gedragsstoornissen en agressief gedrag. In R. Didden, P. Troost, X. Moonen and W. Groen, ed. *Handboek Psychiatrie en lichte verstandelijke beperking*. Utrecht: De Tijdstroom, pp.81–98
82. Kelders, S.M., Kok, R.N., Ossebaard, H.C. & van Gemert-Pijnen, J.E.W.C. (2012). Persuasive System Design Does Matter: a Systematic Review of Adherence to Web-Based Interventions. *Journal of Medical Internet Research*.
83. Komarik, E., & Brutenicova, E. Effect of creativity training on preschool children. *Studia Psychologica*. 2003; 45: 37-42.
84. Leeuwen, M. v. 2013. Heel gewoon en toch bijzonder. Aandacht voor kinderen en jongeren met een lichte verstandelijke beperking in de gemeente. Den Haag: Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport/Directie Jeugd
85. Lester, S., & Maudsley, M. (2007). *Play, naturally: a review of children's natural play*. London: Play England, National Children's Bureau.
86. Liikanen, P. (1975). Increasing creativity through art education among pre-school children. Jyväskylä, Finland: University of Jyväskylä.
87. Lindon, J. (2001). *Understanding Children's play*. UK: Nelson Thornes.

88. Jayne, M., Purswell, K. E. and Stulmaker, H. L. Facilitating congruence, empathy, and unconditional positive regard through therapeutic limit-setting: Attitudinal conditions limit -setting model (ACLM). *International Journal of Play Therapy*. 2019; 28: 238–249.
89. Jensen, S. A., Graham, E.R. and Biesen, J.N. A meta-analytic review of play therapy with emphasis on outcome measures. *Professional Psychology: Research and Practice*. 2017; 48: 390–400.
90. Ma, H. H. A synthetic analysis of the effectiveness of single components and packages in creativity training programs. *Creativity Research Journal*. 2006; 18: 435-446.
91. McPartland, J.; Volkmar, F.R. *Autism and Related Disorders. Handb. Clin. Neurol.* 2012; 106: 407–418.
92. Mellou, E. Review of the relationship between dramatic play and creativity in young children. *Early Child Development and Care*. 1995; 112: 85-107.
93. Mora, L., Sebille van, K. and Neill, L. An evaluation of play therapy for children and young people with intellectual disabilities. *Research and Practice in Intellectual and Developmental Disabilities*. 2018; 5: 178–191
94. Najafabadi, A and All Ebrahim, F. (2011) the effect of game playing on cognitive, social and motor growth on students with less mental ability. MA thesis. Tabriz university of medical science and health and therapy services
95. Park, A. Relationship between creative attitudes and locus of control among fifth-grade children. *Dissertation Abstracts International: Section B: The Sciences and Engineering*. 2007; 67: 7418.
96. Parker, J. P. The Torrance Creative Scholars Program. *Roeper Review*. 1998; 21: 32-40.
97. Piaget, J. (1983). *The moral judgement of the child*. Singapore: Pinguin Books.
98. Pramling Samuelsson, I., & Asplund Carlsson, M. The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*. 2008; 52: 623-641.
99. Prieto, M. D., López, O., Bermejo, M. R., Renzulli, J., & Castejón, J. L. Evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad [Assessment of a program to develop creativity]. *Psicothema*. 2002; 1: 410-414.
100. Rahmani, Nia, F. (2005). Application of principles of motor learning. Tehran: Bamdad publication.

101. Rahnama, F., Hamedi, F. R.M., Shahraei, F. and Parto, E. Effectiveness of play therapy (lego therapy) on behaviour problems in children. Indian Journal of Health and Wellbeing. 2014; 5: 1040–1086.
102. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. Školski vjesnik. 2015; 64 (4): 603-620.
103. Ray, D. C., Armstrong, S. A., Balkin, R. S. and Jayne, K. M. Child-centered playtherapy in the schools: Review and meta-analysis. Psychology in the Schools. 2015; 52: 107–123.
104. Ray, D. C., Blanco, P. J., Sullivan, J. M. and Holliman, R.. An exploratory study of child-centered play therapy with aggressive children. International Journal of Play Therapy. 2009; 18: 162–175.
105. Ritzi, R. M., Ray, D.C. and Schumann, B.R. Intensive shortterm child-centered play therapy and externalizing behaviours in children. International Journal of Play Therapy. 2017; 26: 33–46.
106. Rogers, C. R. (2012). Mens worden. Een visie op persoonlijke groei. Utrecht: Bijleveld.
107. Rubin, K., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play. Handbook of child psychology, Vol. 4: Socialization, Personality and Social Development (pp. 693–774), New York: Wiley.
108. Russ, S. W. Play, creativity and adaptive functioning: Implications for play interventions. Journal of Clinical Child Psychology. 1998; 27: 469-480.
109. Russ, S.W., Robins, A. L., & Christiano, B. A. Pretend play: Longitudinal preiction of creativity and affect in fantasy in children, Creativity Research Journal. 1999; 12: 129-139.
110. Russ, S. W., & Kaugars, A. S. Emotions in children's play and creative problem solving. Creativity Research Journal. 2001; 13: 211-219.
111. Russ, S. W. Creativity research: Whither thou goest... Creativity Research Journal. 2003a;15: 143-145.
112. Russ, S. W. Play and creativity: Developmental issues. Scandinavian Journal of Educational Research. 2003b; 47: 291-303.
113. Russ, S. W. (2004). Play in Child Development and Psychotherapy. London: Lawrence Elbaum Associates.

114. Saxon, J. A., Treffinger, D. J., Young, G. C., & Wittig, C. V. Camp Invention(R): A creative, inquiry-based summer enrichment program for elementary students. *Journal of Creative Behavior*. 2003; 37: 64-74.
115. Schottelkorb, A.A.; Swan, K.L.; Ogawa, Y. Intensive Child-Centered Play Therapy for Children on the Autism Spectrum: A Pilot Study. *J. Couns. Dev.* 2020; 98: 63–73.
116. Shi, J., Xu, F., Zhou, L., & Zha, Z. Gender differences from the results of a cross-cultural study on technical creativity of children from China and Germany. *Acta Psychologica Sinica*. 1999; 31: 428-434.
117. Strom, R. D., & Strom, P. S. Changing the rules: Education for creative thinking. *Journal of Creative Behavior*. 2002; 36: 183- 200.
118. Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press.
119. Tenneij, N., Didden, R., Stolker, J. and Koot, H. Markers for aggression in inpatient treatment facilities for adults with mild to borderline intellectual disability. *Research in Developmental Disabilities*. 2009; 30: 1248–1257.
120. Tettamanzi, M., Sarotti, R., & Frontino, S. The talent factory: Creative expression workshops to develop divergent thinking. *Psicologia dell'educazione*. 2009; 3: 101-122.
121. Torrance, E. P. Career patterns and peak creative experiences of creative high school students 12 years later. *Gifted Child Quarterly*, 1972a; 16: 75-88.
122. Torrance, E. P. Predictive validity of the Torrance Tests of Creative Thinking. *Journal of Creative Behavior*. 1972b; 6: 236- 252.
123. Torrance, E. P. Predicting the creativity of elementary school children (1958-1980) - and the teacher who made a “difference”. *Gifted Child Quarterly*. 1981; 25: 55-62.
124. Torrance, E. P. (1990). *The Torrance Test of Creative Thinking*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
125. Trimbos. (2010). Feiten en Cijfers Autismspectrumstoornissen. Opgeroepen op 2014, van Trimbos: <http://www.trimbos.nl/onderwerpen/psychische-gezondheid/autismspectrumstoornissen/feiten-en-cijfers>
126. van Hooren, S. W., Witte de, M., Didden, R. and Moonen, X. (2016). Vaktherapie. In: R. T. Didden, ed. *Handboek Psychiatrie en lichte-verstandelijke beperking*. Utrecht: De Tijdstroom, pp. 425–469.

127. Vlašić, M. (2019). Uloga igre u odgoju dece. (završni rad). Sveučilište u Zagrebu: Učiteljski fakultet.
128. Vygotsky, L. S. Play and its role in the mental development of the Child. Voprosy psichologii, 1966; 126: 62-76.
129. Vygotsky, L. S. Play and its role in the mental development of the child. Soviet Psychology. 1967; 5: 6-18.
130. Webb, N. (2007). Play Therapy with Children in Crisis. The Guilford Press.
131. Weaver, L.L. Effectiveness of Work, Activities of Daily Living, Education, and Sleep Interventions for People With Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. Am. J. Occup. Ther. 2015; 69: 690- 699
132. Zachopoulou, E., & Makri, A. A developmental perspective of divergent movement ability in early young children. Early Child Development and Care. 2005; 175: 85-95.
133. Zachopoulou, E., Trevlas, E., & Konstadinidou, E. The design and implementation of a physical education program to promote children's creativity in the early years. International Journal of Early Years Education. 2006; 14: 279-294.
134. Zeidan, J., Fombonne, E., Scorah, J., Ibrahim, A., Durkin, M.S., Saxena, S., Yusuf, A., Shih, A., Elsabbagh, M. Global Prevalence of Autism: A Systematic Review Update. Autism Res. 2022; 15: 778–790

## **POPIS SLIKA**

Slika 1. Dječija igračka Torbalino

Slika 2. Materijal potreban za izradu dječije igračke Torbalino

Slika 3. Završni procesi izrade dječije igračke Torbalino

Slika 4. Dječija igračka Snješkolend

Slika 5. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Snješkolend

Slika 6. Dječija igračka Snješkolend

Slika 7. Dječija Igračka Kockalica

Slika 8. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Kockalica

Slika 9. Dječija igračka Satouglić

Slika 10. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Satouglić

Slika 11. Završni procesi izrade dječije igračke Satouglić

Slika 12. Dječija igračka Mekica Sveznalica

Slika 13. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 14. Završni procesi izrade dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 15. Prve stranice dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 16. Stranice dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 17. Treća i četvrta stranica dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 18. Četvrta i peta stranica dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 19. Peta i šesta stranica dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 20. Šesta i sedma stranica dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 21. Sedma i osma stranica dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 22. Osma i deveta stranica dječije igračke Mekica Sveznalica

Slika 23. Dječija igračka Mektebino

Slika 24. Prikaz prve stranice dječije igračke Mektebino

Slika 25. Prikaz jedne od stranica dječije igračke Mektebino

Slika 26. Prikaz četvrte stranice dječije igračke Mektebino

Slika 27. Prikaz jedne od stranica dječije igračke Mektebino

Slika 28. Prikaz pete stranice dječije igračke Mektebino

Slika 29. Prikaz jedne od stranica dječije igračke Mektebino

Slika 30. Prikaz sedme stranice dječije igračke Mektebino

Slika 31. Dječija igračka Sunčev sistem

Slika 32. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem

Slika 33. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem

Slika 34. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem

Slika 35. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem

Slika 36. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem

Slika 37. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Sunčev sistem

Slika 38. Dječija igračka Čarobna kutija

Slika 39. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Čarobna kutija

Slika 40. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Čarobna kutija

Slika 41. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Čarobna kutija

Slika 42. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Čarobna kutija

Slika 43. Aplikacije koje su potrebne za izradu dječije igračke Čarobna kutija

Slika 44. Dječija igračka Kofer Putajnik

Slika 45. Materijal potreban za izradu dječije igračke

Slika 46. Izgled unutrašnjih strana dječije igračke Kofer Putajnik

Slika 47. Dječija igračka Šarenica-mozgalica

Slika 48. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Šarenica-mozgalica

Slika 49. Materijal koji je potreban za izradu dječije igračke Šarenica-mozgalica

Slika 50. Dječija igračka Plavko Igranko

Slika 51. Materijal potreban za izradu dječije igračke Plako Igranko

Slika 52. Materijal potreban za izradu dječije igračke Plako Igranko

Slika 53. Materijal potreban za izradu dječije igračke Plako Igranko

Slika 54. Poklanjanje ručno izradjene dječije igračke Plavko Igranko djeci predškolske ustanove "Reuda"

Slika 55. Dječija igračka Kontisimo

Slika 56. Prikaz jednog dijela dječije igračke Kontisimo

Slika 57. Prikaz jednog dijela dječije igračke Kontisimo

Slika 58. Prikaz jednog dijela dječije igračke Kontisimo

Slika 59. Prikaz jednog dijela dječije igračke Kontisimo-Azija

Slika 60. Prikaz jednog dijela dječije igračke Kontisimo-Australija

Slika 61. Dječija igračka Sastavi i poveži

Slika 62. Prikaz dvije različite stranice dječije igračke Sastavi i poveži

Slika 63. Prikaz dvije različite stranice dječije igračke Sastavi i poveži

Slika 64. Poklanjanje ručno izrađene dječije igračke djeci predškolske ustanove “Reuda” i izvodjenje dječije predstave za djecu predškolskog uzrasta

Slika 65. Prezentacija ručno radjenih dječijih igračaka studenata četvrte godine Univerziteta u Novom Pazaru studentima studijskog programa “Vaspitač djece predškolskog uzrasta”

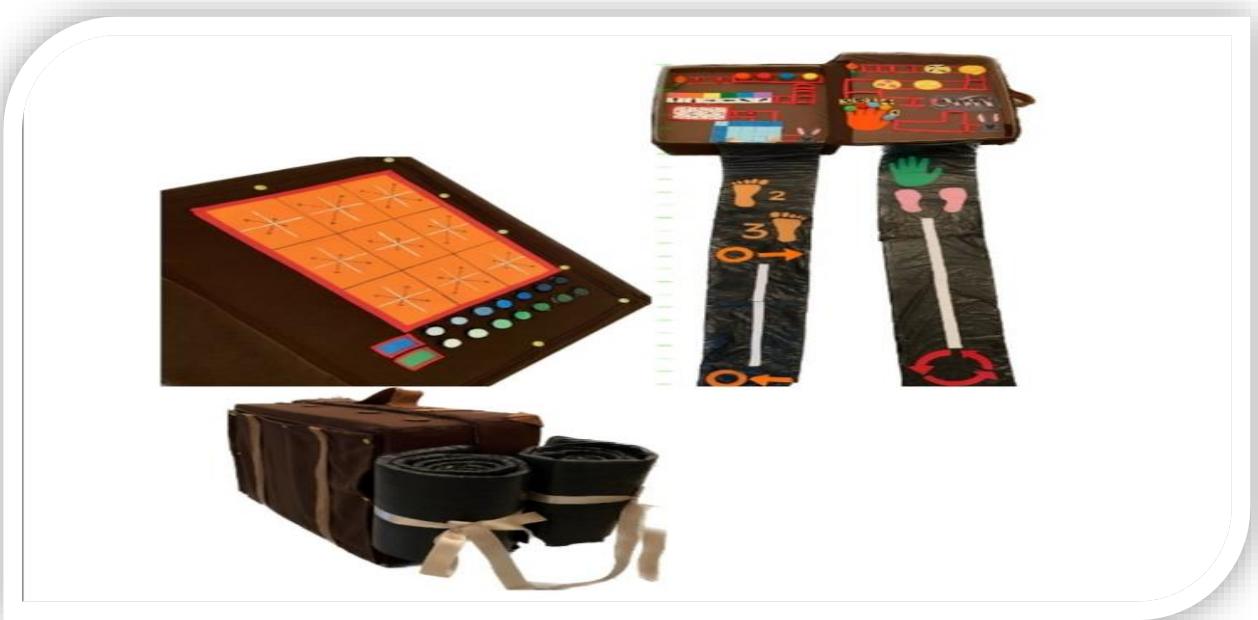
Slika 66. Gostovanje na Sandžak televiziji, doc. dr Amela Muratović i studentice četvrte godine koje su učestvovali u projektu ručno rađene dječije igračke za djecu predškolskog i školskog uzrasta

## PRILOZI

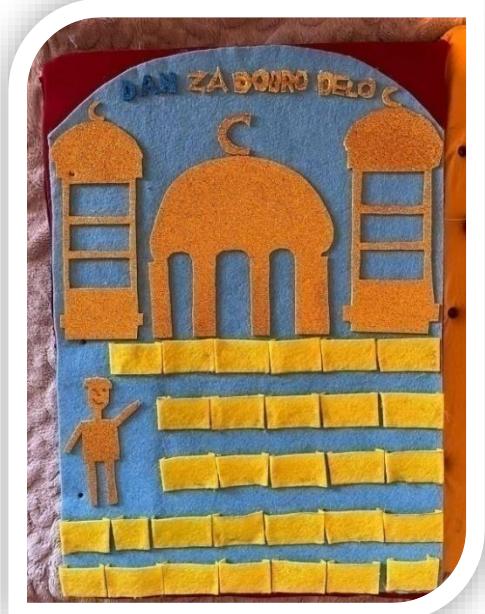








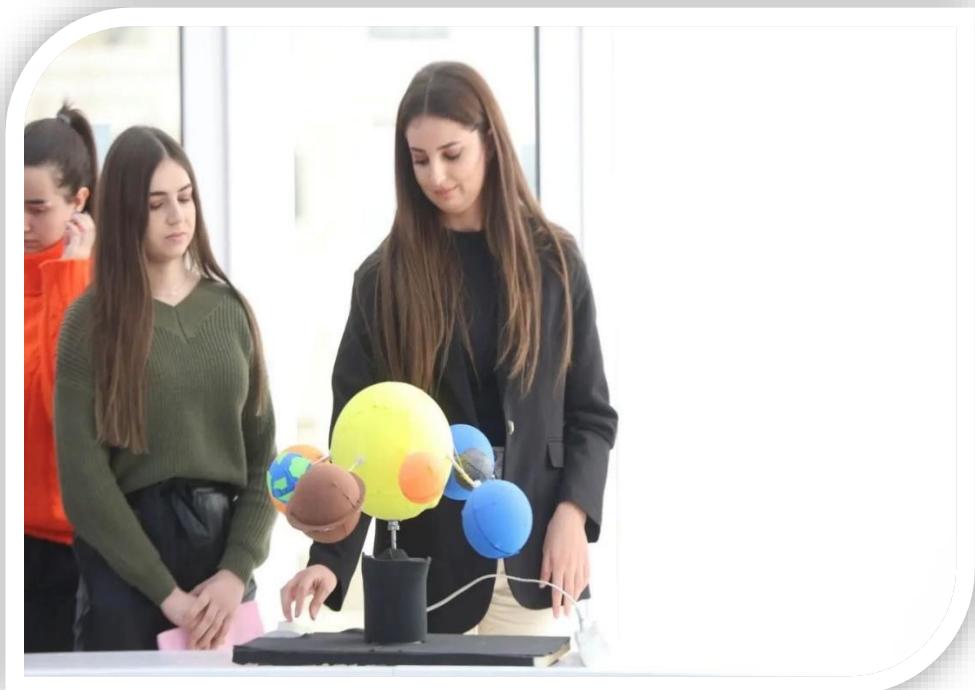














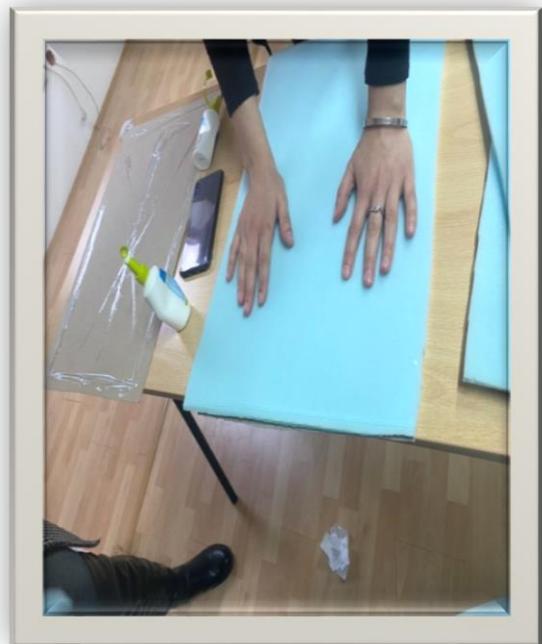


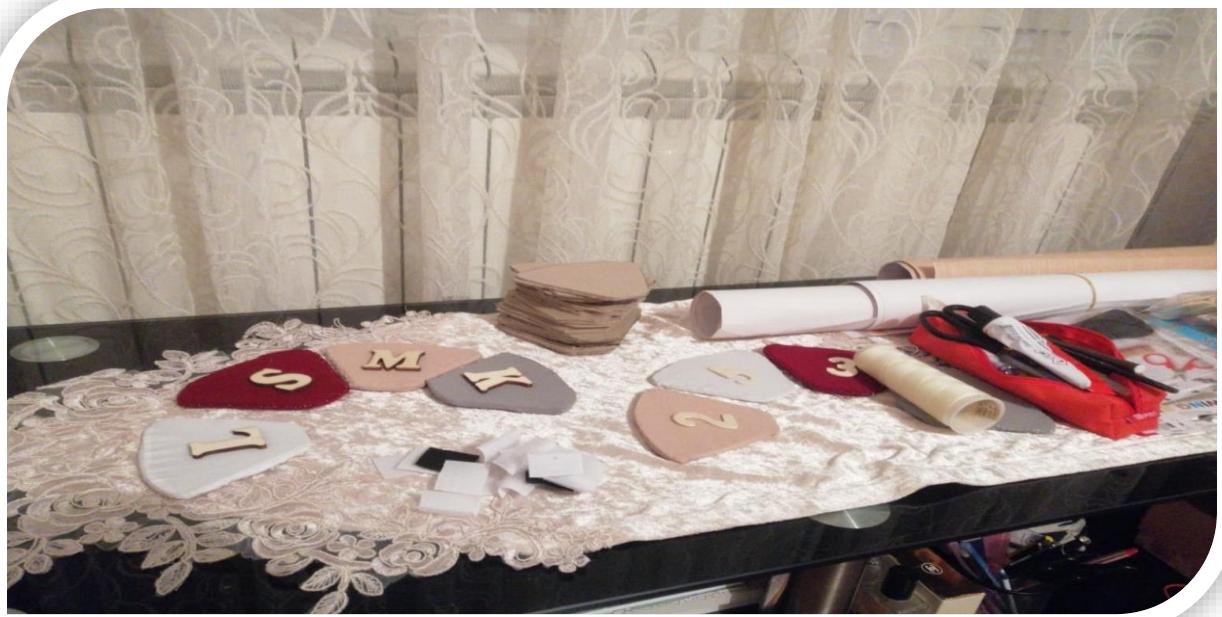












## **Recenzija**

Rukopis Priručnika za studente i vaspitače Dječije igračke – od kreacije do saznanja, autora doc. dr Amele Muratović, doc. dr Almedine Numanović i prof. dr Admira Muratovića, predstavlja stručnu publikaciju. Naslov publikacije adekvatno odražava njen sadržaj. Rad je napisan jasnim stilom i jezikom, korišćena je adekvatna naučna i stručna tehnologija. Sadržaj ovog rukopisa je sistematizovan u dve osnovne celine.

Prva celina predstavlja teorijski pristup osnovnim odrednicama, karakteristikama i mogućnostima dečije igre. Određena je sledećim podnaslovima: igra, uticaj igre na razvoj djeteta, klasifikacija igara, terapija igrom. U ovom delu rukopisa su konkretnizovani sadržaji o značaju dečije igre u terapeutskim aktivnostima sa decom sa razvojnim teškoćama, kojima je potrebna podrška u učenju i razvoju, sa pažljivo odabranim dečijim igrami i aktivnostima i jasno određenim uputstvima o tome šta činiti u specifičnim situacijama, s jedne strane u odnosu na mogućnosti dece sa potrebom za društvenom podrškom, a sa druge strane u odnosu na primjerenost dečijih igara mogućnostima i potrebama svakog deteta. Uvidom u ovaj deo publikacije možemo konstatovati da je pomenuti teorijski pristup dobro sistematizovan, da su polazišta za njegovo određenje potkrepljena adekvatno odabranom, relevantnom i recenzentnom literaturom.

Druga celina je predstavljena u okviru poglavlja igra i igračke – kreacije studenata (studijskog programa Vaspitač djece predškolskog uzrasta). Ovaj deo rada je posebno zanimljiv i značajan. Svaka igračka je predstavljena fotografijom, jasno je dat prikaz materijala koji je potreban za njenu izradu, a zatim predstavljen process (tok) njene izrade. Sledi opis igračke, utvrđeno je kojoj vrsti igara pripada, cilj njene primene, kao i vaspitno-obrazovni i funkcionalni zadaci koji se realizuju u takvoj igri. Takođe, za svaku igračku su predstavljene aktivnosti u kojima je moguće koristiti je, sa jasno datim uputstvima za primenu, uz eventualne napomene za moguće izmene, primjerenosti i otežanja. Interesantni i za dete motivišući su utvrđeni nazivi ovih igračaka (Snješkolend, Kockalica, Satouglić, Mekica sveznalica, Kontisimo i dr.). Sigurno je da predstavljeni primjeri dečijih igračaka mogu biti izuzetno inspirativni za decu, iz više razloga. Pre svega, zbog originalnosti ovakvog igrovnog materijala, koji kod dece izaziva radoznalost, začudnost i zainteresovanost za spoznaju njegovih mogućnosti u igri.

Takođe, za dete je podsticajna mogućnost da sa svojim vršnjacima, vaspitačima i roditeljima može samo pripremiti ovakve igračke. Ne treba zanemariti i činjenicu da su djeca predškolskog uzrasta prijemčiva za novo i nepoznato, što podrazumijeva da sama mogu

otkrivati mogućnosti ovakvih igračaka, u različitim aktivnostima. Na osnovu iznetih konstatacija, možemo zaključiti da se u rukopisu *Dječije igračke – od kreacije do saznanja* prepoznaje visok stepen originalnosti i zanimljivosti sadržaja, koji je relevantan za unapređivanje pedagoške prakse. Ovaj priručnik, kao stručna publikacija, svakako može biti interesantan studentima, za ovladavanje nastavnim pedagoško-metodičkim sadržajima, za pripremu aktivnosti sa decom predškolskog uzrasta, i za razvoj svojih profesionalnih kompetencija.

Takođe, ova publikacija je i za vaspitače korisna i inspirativna, jer pruža mogućnosti za unapređivanje vaspitno-obrazovnog rada sa decom i za organizaciju aktivnosti primenom originalnih igrovnih materijala, koji nude različite mogućnosti, u dečjoj igri. Svakako ne treba izgubiti iz vida i činjenicu da ovaj priručnik može biti korisno sredstvo roditeljima dece predškolskog uzrasta, jer za njih predstavlja edukativan materijal i nudi im mogućnosti da sa svojom decom izrađuju igračke i zajedno se njima igraju. Na kraju, treba naglasiti da ova publikacija može biti korisna i učiteljima u osnovnim školama, posebno u prva dva razreda, jer predstavljene dečije igračke i igre imaju jasno istaknut edukativan karakter, nude mogućnost organizacije nastave, nastave kroz igru, čime se doprinosi ostvarivanju kontinuiteta u sistemu predškolskog i školskog obrazovanja i vaspitanja.

Prof. dr Emina Kopas-Vukašinović, redovni profesor  
Fakulteta pedagoških nauka Univerziteta u Kragujevcu, Jagodina

Jagodina, 13. januar 2023.

**Doc. dr Amela Muratović**

**Doc. dr Almedina Numanović**

**Prof. dr Admir Muratović**

## **DJEČIJE IGRE I IGRAČKE – OD KREACIJE DO SAZNANJA**

Ručno rađene dječije igračke za djecu predškolskog uzrasta i  
djecu školskog uzrasta prvog razreda osnovne škole

Saradnici učesnici projekta

Studentice Univerziteta u Novom Pazaru

Studijski program

Vaspitač djece predškolskog uzrasta

Senat Univerziteta, broj 57/23/VI-2

je usvojio dana 19.01.2023. godine odluku da se odobrava štampanje „Dječije igre i igračke-od kreacije do saznanja“ autora doc. dr Amele Muratović, doc. dr Almedine Numanović i prof. dr Admir Muratovića



Amela Muratović, Almedina Numanović, Admir Muratović

Dječije igre i igračke- od kreacije do saznanja/ Amela Muratović, Almedina Numanović, Admir Muratović.

Novi Pazar: Univerzitet u Novom Pazaru, 2023 ( Kraljevo, DB GRAFIKA)

161 str. Tiraž 300

ISBN:

978-86-84389-76-5

Novi Pazar





ISBN:

978-86-84389-76-5



9 788684 389765

A standard linear barcode representing the ISBN 978-86-84389-76-5. Below the barcode, the numbers 9, 788684, and 389765 are printed in a bold, black font.