

ПРИРУЧНИК ЗА ВАСПИТАЧЕ И УЧИТЕЉЕ

Др Анђелка Булатовић

ОДИГРЕДО СТВАРАЛАШТВА

Дидактичке игре за децу у години
пред полазак у школу



Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
Нови Сад



Co-funded by the
Tempus Programme
of the European Union

ПРИРУЧНИК ЗА ВАСПИТАЧЕ И УЧИТЕЉЕ

Др Анђелка Булатовић

**ОД ИГРЕ
ДО
СТВАРАЛАШТВА**

**Дидактичке игре за децу у години
пред полазак у школу**



Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
Нови Сад



Рецензенти

др Maria Kanizsai

Професор на Високој педагошкој школи Etveš Jožef у Баји (Мађарска)

др Лада Маринковић

Професор Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Новом Саду

др Отилиа Велишек-Брашко

Професор Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Новом Саду

др Гордана Мијаиловић

Професор Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Сремској Митровици

др Зорица Дуковић

Професор Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Крушевцу

проф.др Власта Липовац, ванредни професор

Професор Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Крушевцу

Дијана Малица МА

Мастер учитељ

Јелена Копривица

Дипломирани васпитач у ПУ

Сања Скумпија, Душанка Симић, Сара Биреш, Мина Кртинић

Студенти Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Новом Саду (ген. 2013/14)

САДРЖАЈ

Предговор.....	5
Радионички облик рада.....	7
Игра у припреми деце за школу	15
Примена дидактичких игара у васпитно-образовном раду.....	17
Дидактичке игре као инструмент праћења развојног постигнућа детета	20
Дидактичке игре – креација студената	23
Завршна разматрања	63
Литература	65
Прилог.....	67

ПРЕДГОВОР

*Испричај ми, па ћу то заборавити,
покажи ми па ћу се тога сјећати.
Допусти ми да сам извршим дотични посао
и тад ћу га схватити.
Конфучије*

Приручник за васпитаче и учитеље је настао као резултат рада аутора¹ и студената Високе школе струковних студија за образовање васпитача завршне, треће, године студија (генерација 2013/14), са циљем учинковитијег усвајања знања у односу на традиционално учење, унапређивање знања, функционалну примену и повећану мотивацију за наставне садржаје.

Током летњег семестра школске 2015/16. године, у периоду од фебруара до јуна, аутор је са студентима завршне, треће године студија (генерација 2013/14), у оквиру предмета Програми припреме деце за полазак у школу, применила радионички рад у настави. Оваквом врстом рада и њеним предностима у односу на предавачку, ex-catedra, методологију професорка је охрабрена искуствима стеченим учествовањем у разменама наставничких искустава, која су се одвијала интензивно у TEACH пројекту – „Хармонизација курикулума за образовање васпитача у Србији” (2013-2016).

У збирци је представљен део дидактичких игара насталих као производ радионице „Дидактичке игре – значај и примена” које су студенти креирали радом у малим групама, а са циљем праћења и процењивања дечјег развоја у години пред полазак у школу. Дидактичке игре – игре на табли израђене су од материјала који су нам свакодневно

¹ Термини изражени у граматичком мушком роду подразумевају природни мушки и женски род лица на која се односе.

доступни те представљају прави подстицај искуства и истраживања. Овај приручник ће бити корисна васпитачима који желе да унапреде квалитет васпитно-образовне праксе, нарочито приликом организовања игара у припремној узрасној групи, које ће омогућити професионално праћење и посматрање развоја деце са циљем што квалитетније припреме за школу.

Правилно осмишљена и организована игра, уз адекватну улогу васпитача у њој, остварује своју едукативну функцију. Осим тога, ова књига ће бити корисна и учитељима који учењем кроз игру у млађим разредима основне школе пружају могућност деци да брже и лакше превазиђу адаптивне проблеме при преласку из предшколског у школски систем васпитања и образовања, те да се бар једним делом ублажи постојећи проблем дисконтинуитета.

Посебну захвалност дугујем онима који су помогли да дефинитивно обликујем ову књигу.

Октобар 2016.

У Новом Саду

Аутор

РАДИОНИЧКИ ОБЛИК РАДА

*„Радионице су одличан начин за учење и развој способности
јер управо игра и интеракција
највише активирају потенцијале нашег мозга.”
(Ранко Рајовић, у Сузић, 2010: 284)*

У другој половини 20. века све интензивније се уносе иновације у наставу што утиче на целокупан школски систем – од просторног уређења објеката, учионица, преко средстава, материјала, све до суштинског односа субјеката у настави. Програмирана настава, настава уз помоћ компјутера, егземпларна настава, проблемска настава и настава путем открића покренуле су део великих промена система које и даље осећамо.

Уместо давања информација студенту у готовом виду, настава мора да омогући студентима да самостално долазе до сазнања примењујући и афирмишући притом иновативно, креативно мишљење, хеуристику итд. Захтева се концепт индивидуализације наставног процеса и партиципативно-кооперативни ангажман свих субјеката наставе (Ђукић, 2003: 125). То се најбоље постиже применом различитих наставних иновација и многим облицима неформалног или ваннаставног рада у виду разних „радионица”. Радионице су нов облик рада у настави, посебно на факултетима и високим школама. Представљају савремени облик интерактивног учења и поучавања који је усмерен на учесника са циљем развијања његових вештина и/или јачања осетљивости за одређене проблеме. Од свих облика рада највише подстичу искуствено учење, које увек треба бити и процесуирано. У томе је и највећа важност радионичког облика рада.

Радионица је назив за специфичан облик групне интеракције. Главно обележје радионице је кружна комуникација: учесници деле своја искуства

смештени у круг тако да свако види свакога. Улога водитеља/тренера је подстицање и олакшавање размене искуства учесника.

Радионица има врло јасну и унапред дефинисану структуру која се одваја по етапама – сценарио радионице. Према ауторки Мартинко постоје следеће етапе током реализације радионице (Мартинко, 2012: 165):

1. Планирање радионице:

- а) испитивање образовних потреба учесника радионице,
- б) дефинисање циљева радионице,
- в) дефинисање тема, садржаја и материјала;

2. Програмирање радионице;

3. Реализација радионице:

- а) контрола сценарија,
- б) одабир примереног простора и добро планирање времена,
- в) реализација радионице,
- г) евалуација радионице.

Сценарио радионице треба бити занимљив и динамичан како би се осигурала добра равнотежа између концентрације и опуштања, озбиљног рада и забаве, активног учешћа и теоријских расправа и практичне примене знања. Стога је нужно сваку етапу радионице разрадити у сценарију водећи при томе рачуна о: претходном знању и искуству учесника, избору разноврсних метода рада, разноврсности комуникацијских образаца и времену које је потребно за реализацију активности (Мартинко, 2012: 168).

Радионица предвиђа активности студената у раду на наставном градиву или задатку, најчешће у виду прецизно дефинисаних корака који уједно представљају фазе наставног часа, односно фазе едукативне радионице. Педагошке радионице омогућују искуствено учење о себи, другима и свету. Оне стављају акценат на процес, а не на исход или резултат процеса. Током процеса подједнако се апелује на емоционалне и моралне, а не само на интелектуалне функције учесника. Учесници радионице имају одговорност да кроз своје учествовање себи обезбеде

стицање знања. Кроз активност се обезбеђује лични развој појединца у групи па стога педагошка радионица има посебну васпитну вредност.

Радионице, као релативно нов облик наставе, према својим основним начелима одговарају захтевима активног и искуственог учења и чине велику разлику у квалитету односа међу учесницима у односу на фронтални, класични рад. Начела рада у педагошким радионицама су:

- ❖ *Креирање сигурног простора* (и у физичком и у психолошком смислу) у којем учесници осећају слободу да изразе своје мишљење, да се укључе у дискусију и буду отворени, али и да преузму одговорност према себи и другима у заједничком процесу. Искуства која појединци износе „остају у групи”, па на тај начин, група обезбеђује поверење појединца и подржава његов лични развој.
- ❖ *Сарадничко и социјално учење* – учење у групи, са групом и од групе; група се у овом случају не користи само као природно окружење за живот и учење, нити само као партнер за решавање кооперативних задатака, већ се користи и као извор учења о себи, односима с другима и свету око нас.
- ❖ *Подстицање активног учествовања учесника* – није ограничено само на учествовање у активностима у оквиру педагошких радионица, већ представља и оснаживање учесника да то начело примењују и у животу.
- ❖ *Носилац знања није једино водитељ радионице, већ и сваки учесник* – ово начело је усвојено из хуманистичке психологије према којему свака особа има потребу да се развија и учи, само јој треба дати одговарајуће услове и прилику за то. Различитости се у радионици сматрају полазном основом рада. Учесници имају различита искуства, знања, вештине, а у групи се међусобно допуњују и тиме омогућавају процес учења једних од других.
- ❖ *Холистички (целовити) приступ процесу учења* – квалитетни образовни програми треба да подстичу учење читавим бићем.

Преко личног доживљаја који је полазна тачка сваке радионице, омогућава се освешћивање и богаћење својим и туђим искуствима.

- ❖ *Учење у „зони изазова”* – неопходно је да активности носе у себи извесну дозу изазова (новине, занимљивости...) за учеснике. Квалитетно се учење ретко догађа или се не догађа у „зони комфора” (у којој по хиљаду пута у животу радимо ствари на исти начин, одговарамо на исту врсту питања истом врстом одговора, где нема личне укључености). Изазови треба да буду пажљиво бирани имајући у виду особине појединаца у групи, степен развоја групе и сл., јер у супротном, уколико изазови буду превелики и претешки за учеснике, они ће упасти у „зону панике”, која ће их вратити у „зону комфора”.

Као специфичан облик рада у настави има и своју посебну методологију и правила која осигуравају успех процеса активног учења. Постоји огроман број метода и техника које се могу користити у процесу подучавања. Препоручује се примена више различитих метода у току радионице. Методе за које се наставник, односно тренер (водителј) радионице одлучи да користи морају увек омогућити да кључне поруке радионице буду пренете и научене, а радионица атрактивна за студенте – учеснике.

Мождана олуја (Brainstorming)

Наставник поставља питање и тражи брзе одговоре које пише на табли. Правила су: без потпитања, објашњења, дискусија; циљ је да се изнесе што више идеја.

Акваријум (Fishbowl)

Постоје две групе: извођачка и посматрачка. Извођачи изводе сцену или

дискутују о некој теми, док остали имају посматрачку улогу. Варијација: неки од посматрача постају извођачи, на знак наставника.

Излагање (предавање или презентација)

Добро структурирано предавање које држи наставник који износи кључне ствари на користан и занимљив (забаван) начин.

Групна дискусија (Buzz)

После предавања, студенти се поделе у мале групе да разговарају о својим реакцијама, искуствима или примени наученог. Може се тражити да свака група реферише 2–3 кључне ствари.

Игрице и „ледоломци”

Забавне игрице које стварају поверење, развијају идентитет и самосвест групе, уносе динамику и темпо.

Консултације

Сесија фокусирана само на једну особу (наставник и/или мала група учесника разматра случај или проблем једног члана групе).

Студија случаја

Група добија опис ситуације са свим подацима (обично је написана нека стварна ситуација). Учесници треба да одговоре на питања о чему се ту ради, да дефинишу проблем, шта би они учинили, које су опције за решавање тог проблема и сл.

Играње улога (Role play)

Сваки члан мале групе добија улогу која може али и не мора бити унапред објашњена; затим се стављају у ситуацију где треба да одиграју

своју улогу.

Дебате

Два тима заступају супротне ставове о неком проблему. Од „публике” се тражи да гласа или донесе одлуку о најубедљивијем аргументу.

Радионичком партиципацијом учесници користе добробити размене у групи. Применом поменутих метода, као и применом различитих облика рада (рад у пару, рад у мањим групама, индивидуално) подстиче се квалитетнија размена информација. Активна група, за разлику од пасивних слушаца – публике, користи могућности, вештине, искуства, вредности и циљеве свих. Често се током радионичарског облика рада износе искуства појединаца која „остају у групи”. На тај начин, група обезбеђује поверење појединца и подржава његов лични развој. Дакле, учесник се третира као целовита личност, а не само као учесник.

Избор и израда материјала за одржавање радионице имају посебан значај у планирању радионице, јер од квалитетне и детаљне припреме материјала зависи у највећој мери и успех радионице. Радни материјали су у контексту са садржајима, примерени су знању циљне групе и обликовани тако да задовоље различите стилове учења и да подстичу мотивацију учесника.

Радионица се обликује према моделу искуственог учења који је усмерен на процес и лично стицање знања и вештина, а не на непосредни исход и преузето знање. Учесници радионице заједно раде на развијању знања и вештина. Подстиче се сарадничко, кооперативно и искуствено учење структурирано одређеним активностима са циљем одржавања мотивације учесника. У радионичарском облику рада теме и садржаји су методички структурирани и приступачни у различитим процесима поучавања с нагласком на активне начине учења путем доживљавања, разумевања и уопштавања (Мартинко, 2012: 165).

Посебна важност радионичког облика рада огледа се у томе што се започети процеси у настави не завршавају наставом. Важно је колико студенти и након наставе размишљају о себи и својим постигнућима усвојеним на настави и колико та знања и вештине настоје применити у животу. Овакав, у нашим условима претежно иновативан приступ у образовању, све више наилази на прихватање од стране наставника. Студенти са својим професорима, размењују и конструишу своја знања и деле одговорности у образовању, те на тај начин се укључују у активности које су примерене савременој парадигми „друштва знања”.



**ИГРА ЈЕ
ЗДРАВИЈА
ОД МЛЕКА
ИГРА ЈЕ СВЕЖИЈА
ОД ВОДЕ
ИГРА ЈЕ ЗА
ЧОВЕКА
НАЈЛЕПШИ ДАР
СЛОБОДЕ.**



ИГРА У ПРИПРЕМИ ДЕЦЕ ЗА ШКОЛУ

„Када се игра, и можда само када се игра, дете или одрастао човек слободан је да изрази своје стваралаштво.”

Виконт

Полазак у школу за дете представља једну од најзначајнијих прекретница у његовом животу, али такође и период пун непознаница за њега и његове родитеље. Кроз читав предшколски период оно се интензивно развија и формира различите способности и навике. У зависности од индивидуалних психофизичких карактеристика, дете се лакше или теже адаптира на школску средину и учење. Институционалним предшколским васпитањем и образовањем подстиче се развој укупних потенцијала код деце млађег узраста, што представља један од битних момената у процесу припреме за школу. У предшколским установама се организују игровне активности, будући да су оне примерене узрасним и психофизичким особеностима деце. Програмска концепција предшколског васпитања и образовања почива на идеји да дете кроз игру учи, учећи се игра и на такав начин израста у активно и креативно биће, будући да је игра и креативни акт.

Дакле, игра је веома битна компонента у развоју детета припремне групе. Наиме, игра и учење (активности налик на учење школског типа) имају све равноправније место у распореду дневних активности. Унутар ње и захваљујућу њој развијају се психофизички квалитети личности којима се дете уводи у свет одраслих. Због специфичне структуре менталних функција у детињству, игра детета је неспецијализована активност, активност у којој се изражава целовита личност детета. Она произилази из унутрашње потребе детета – одликује је спонтана, слободна и оригинална активност детета.

Игра утиче на све аспекте развоја детета – сензомоторни, когнитивни (опажање, учење, памћење, мишљење, интелигенција), емоционални, морални, социјални, као и на развој говора. Помоћу игре дете стиче животна искуства, обогаћује се новим сазнањима, јер у игри експериментише, истражује, гради, развија фантазију, решава проблеме на себи својствен начин и испољава своју креативност. Она је и средство афирмације и изражавања личности детета. Кроз игру дете стиче различита искуства: учи да побеђује, да губи, да се такмичи, да сарађује, да слави и тугује. На основу тих искустава оно постаје самосталније, развија тимски дух, борбеност, понаша се у складу са правилима ... Њен значај се огледа и у развоју стваралачких способности и креативности. Неке игре потпомажу развој координације покрета и способности за одржавање равнотеже (стајање и скакање на једној ноzi, прелажење преко греде и сл.). Кроз игру се развија машта, омогућава трагање за новим идејама и средствима, стичу се нова искустава.

У социјалном и емоционалном погледу, игра је нека врста припреме детета за живот у друштву и са другима. Развијајући посебне вештине и начине понашања, дете у игри стиче искуства, открива, учи и ствара. Посебно битно код игре је то што се дете сукобљава са разним тешкоћама и сметњама и само проналази начин превазилажења.

Учење кроз игру на млађем школском узрасту доприноси превазилажењу постојећег дисконтинуитета између система предшколског и школског васпитања и образовања.



ПРИМЕНА ДИДАКТИЧКИХ ИГАРА У ВАСПИТНО-ОБРАЗОВНОМ РАДУ

Полазећи од индивидуалних особности, неопходно је пажљиво одабирати и нудити деци различите игре, кроз које се огледају вредности и систем васпитања. Око пете године, интересовање детета за одређену игру постаје стабилније и трајније. Дете је већ способно да се игра по правилима, па се управо тада деци нуде различите дидактичке игре. Садржаји игара могу бити бројни и разноврсни, као што су и операције за које је способан људски ум.

Дидактичка игра истовремено садржи елементе дидактичности, стваралаштва, драматизације, конструкторства, логичког решавања проблема и сл. За разлику од већине других, ове игре конструишу, односно смишљају претежно одрасли, одређујући степен захтева и напора, како би дошло до развоја одређених функција, а те функције представљају битан развојни елемент. Могу бити игре с утврђеним правилима, које пружају могућност договарања и усаглашавања пре почетка или у току игре, а могу подразумевати и прилагођавање утврђених правила дечијим потребама и могућностима или њихово креирање.

Карактеристике ових игара су што се у њима стварају потребни услови за примену различитих знања, решавање проблема који подстичу интелектуални развој, помажу у социјализацији детета. Кроз дидактичке игре (више и другачије него у осталим играма) дете је мотивисано да на спонтан начин делује на свет око себе, усавшавајући своје менталне и остале способности. У овом случају игра има интерактивну функцију, тј. у њој дете повезује, интегрише, спаја у мисаоне целине све ове чињенице које је упознало појединачно.

Правила и садржаји треба да буду одабрани, организовани и усмерени тако да подстичу децу на одређене врсте активности које потпомажу њихов развој и учење. Они увек треба да подразумевају изванредан ниво захтева и напора, који су неопходни за развој одређених

функција код деце, али да опет сачувају оно што их чини игром – занимљивост и разиграност.

Осим правила у дидактичкој игри постоји и постављени задатак који представља изазов за играче да га изврше што брже, боље, тачније, домишљатије и то на стваралачки начин, будући да се ради о проблему чије решење тек треба да се пронађе. Отуда се већ у називу многих дидактичких игара налази захтев „пронађи”, „откриј”, „избери”, „повежи”, „утврди” и сл. Док се у играма које немају унапред прописана правила у већој мери развија дечје стваралаштво и машта, самосталност и сл., у играма код којих таква правила постоје, развијају се особине дечје личности као што је уважавање друштвених правила понашања, самосавлађивање, упорност и др.

По потреби, васпитач може осмислити и нову игру или може новим захтевима да прошири и обогати већ коришћену, водећи рачуна о предзнањима деце, циљевима, задацима и садржајима. Често се дају дидактичке игре са такмичарским елементима, што децу додатно мотивише за ефикасније решавање задатака који се провлаче кроз игру, а који су дати тако да свако дете може да буде победник у нечему, што код деце развија самопоуздање и самопоштовање.

Игру, колико год да траје, треба увек привести крају и оставити време за разговор, размену мишљења и изношење ставова, као и предлога у вези са планирањем и осмишљавањем нових игара. До краја предшколског узраста, игра се све више усложњава и стваралачка игра достиже свој врхунац.

Улога васпитача у организацији дидактичких игара огледа се у: организацији времена, организацији простора за игру, организацији броја играча (целе васпитне групе, мање групе или појединца) и организацији дидактичког материјала (играчке, слике, предмети, природни материјали). Они морају одабрати одговарајућу игру која је примерена узрасту, потребама и интересовањима деце, односно игру која ће задовољити жељени циљ. Коначно, за игру треба припремити и децу, пружити им

неопходна знања и искуства или освежити претходна, повезана са садржајем игре.

Неопходан услов за успешну примену игара у раду је и стваралачки однос васпитача према игри. То се не огледа само у избору игара, већ и у спремности за увођење нових варијанти игре, прилагођавању игре индивидуалним способностима деце, осећају мере у примени конкретне игре на основу дечјих реакција. Нека методичка питања о којима васпитач мора водити рачуна у организацији игара су: циљ игре; број играча (минималан и максималан број играча); материјали и средства потребни за игру; време трајања игре; како обезбедити надзор над децом; како обезбедити пуно учешће деце у игри и сл. Такође, игра треба да буде пуна радости, веселја, креативности, да пружа деци довољно простора да се искажу и сл. Ако у игри нема знакова радости, онда је боље да се деца и не играју.

Деца припремног предшколског узраста су знатно самосталнија, имају више интересовања, а способна су и за разне врсте стваралаштва. Сразмерно томе она су у стању да самостално и у договору са васпитачем бирају игре и партнере за играње, припремају простор и материјал који ће користити у игри, а у стању су и да га израђују. Дајући детету да прави – конструише игре, оно сече, лепи, црта, боји и сл., а то све омогућава развој ситних мишића шаке и прстију, те дете на овај начин вежба координацију руке и сл. Све ово је неопходно за успешно савлађивање вештина читања и писања.

Зато им васпитач препушта иницијативу, руковођења и контролу тока игре, остајући у улози саветодавца (више инстанце) само у ситуацијама када између деце избију конфликти које нису у стању да реше без њега.

Наведене чињенице указују на то да постепени прелазак од игре ка учењу треба да се догоди унутар игре, а она треба да преовлађује и даје печат не само активностима припремне предшколске групе, већ је добродошла и у школи.

ДИДАКТИЧКЕ ИГРЕ КАО ИНСТРУМЕНТ ПРАЋЕЊА РАЗВОЈНОГ ПОСТИГНУЋА ДЕТЕТА

Посматрање и праћење индивидуалног дечјег развоја и учења чини саставни део васпитно-образовног процеса. То је циклус који се састоји из више фаза: посматрање, планирање, делање, праћење и процена. На основу посматрања и праћења развоја и учења детета, упознајемо његове потребе и интересовања, његове жеље и намере, ставове и мишљења, начине и приступе решавања проблема, стратегије учења и сл.

Полазећи од тога да је игра активност у којој се огледају све психичке функције, и која на свој начин доприноси развоју сваке од њих, може се закључити да је она на предшколском узрасту кључни инструмент за учење и истраживање. У игри дете развија све своје способности (перцептивно-моторне, интелектуалне, социоемоционалне, комуникационе и креативне), које последично постају све отвореније за нове активности, у оквиру „зоне наредног развитка”. Посматрањем детета у разноврсним играма и активностима васпитач долази до података о томе шта дете зна и шта може.

Посебно место у систему метода васпитно-образовног рада у предшколском добу заузима група дидактичких игара. То су игре које пре свега подстичу развој интелектуалних потенцијала деце, мада се одражавају и на социјални развој. Праћењем начина на који се дете игра, бира игре, као и начина увођења одређених правила игре и сл. могуће је схватити како оно доживљава свет око себе, како напредује у развоју, и у којим областима развоја је неопходан додатни подстицај. Ови подаци омогућавају закључивање о развојном нивоу и учењу детета и полазна су основа у процесу планирања и програмирања васпитно-образовног рада.

Када посматра децу у игри, васпитач само наизглед има пасивну улогу. Посматрање деце мора бити систематски испланирано и детаљно организовано. Зато се каже да је баш тада васпитач најактивнији у свом раду. Тада остварује најсложенију улогу и јача своје најкомплексније компетенције. Развити осетљивост за потребе и интересовања детета, способност препознавања њихове бихевиоралне компоненте заиста је најсложенији задатак за васпитача. Дешифровати оно што се манифестује у понашању предшколског детета заиста је велики изазов пред васпитачем и захтева максималну професионалност, рефлексивност и одговорност.

У процесу посматрања и праћења развоја и учења детета кроз игру васпитачу су на располагању многобројне методе и технике које му помажу и омогућавају да посматра, прати и документује напредовање у учењу и развоју детета.

Иако пригодно посматрање нема већу научну вредност, јер се појава посматра онако како се у природи јавља, оно васпитачу даје низ информација важних за закључивање о развојном нивоу конкретног детета. На нивоу резултата пригодног посматрања не треба вршити већа уопштавања.

Систематско посматрање уводи извесне моменте контроле у посматрање образовне ситуације, јер се резултат посматрања бележи плански и по унапред израђеном протоколу посматрања, обично, у ограниченом временском периоду. Понашање детета се, том приликом, не изазива намерно, плански, већ се бележи оно што се дешава само по себи.

Методе и технике које се могу користити у оквиру пригодног и систематског посматрања и праћења детета у игри могу бити, нпр. дневничке забелешке; забелешке о изјавама, коментарима, мишљењима, тумачењима која дете даје током игре; евиденција о дечјим изборима (уколико се нпр. понуди више игара) и сл.

При коришћењу ових метода и техника посматрања васпитач мора водити рачуна о следећем:

- ❖ све податке о понашању детета бележити у дневник одмах или по завршеном посматрању. Не дозволити да од посматрања до бележења протекне неколико дана, јер се у сећању васпитача могу јавити модификације догађаја;
- ❖ посматрање и бележење водити тако да дете не зна да је посматрано. Често се дешава да ово сазнање доведе до промене у понашању детета, до губитка спонтаности у игри и сл.;
- ❖ у дневнику бележити само оно што има карактер прецизног описа, а не тумачења. Објашњења дати касније у фази размишљања о значењу добијених података. Ако се ипак током посматрања и дају нека објашњења, јасно их издвојити од описа понашања детета и сл. (Булатовић, 2013: 22–24) .

Имајући у виду да игра представља водећу активност деце предшколског узраста, у току летњег семестра, студенти Високе школе за образовање васпитача (генерација 2013/14) су, на вежбама, у оквиру предмета Програми припреме деце за полазак у школу, осмислили и направили велики број дидактичких игара намењених деци припремне предшколске групе које имају за циљ праћење развојног постигнућа детета у години пред полазак у школу.

Подаци до којих се дође на овај начин помажу у откривању и превенцији тешкоћа и проблема на које наилази дете. Васпитачи самостално или у тиму са стручним сарадницима, на основу прибављених информација, одлучују о посебним васпитно-образовним, корективним или компензаторским мерама које треба предузети.



ДИДАКТИЧКЕ ИГРЕ – КРЕАЦИЈА СТУДЕНАТА

МОЗГАЛИЦА



Број учесника: Минимално два, максимално 4 учесника.

Реквизити и материјал: Хамер папир, бојице, спирале за корицење, разнобојни чепови, коцка, картончићи са питањима, коверта.

Опис игре, правила: Сваки играч одабере једну фигуру – чеп (чепови су различитих боја). Циљ игре је да своју фигуру доведе на циљ. Игру започиње играч који је бацањем коцкице добио највећи број. Након тога остали играчи редом бацају коцкицу. На

почетку игре свако има право на три покушаја (али само на почетку игре!). Кад добије „шестицу” једну своју фигуру поставља на „Старт”, затим баца коцкицу још једном и помера се за толико поља колико је показала коцкица. Након сваке „шестице” играч има право на још једно бацање.

У случају да играч стане на означено поље (поље са знаком питања) извлачи се питање из коверте. У зависности од тачности или нетачности одговора, фигура се помера на следеће поље и испуњавају се захтеви са картончића на којем се налази питање. На пример, ако је играч дао тачан одговор на постављено питање, као награду може добити додатно бацање, померање за два поља напред и сл.; а уколико одговор није тачан може да се захтева да прескочи једно бацање, врати се два поља назад и сл.

Нека од могућих питања су: „Која је највећа копнена животиња?”, „Ко има стопала, свуда иде, а нема ноге?”, „Наброј годишња доба?, и

слично. Формулација питања зависи од узраста деце, као и од њихових индивидуалних потреба и могућности.

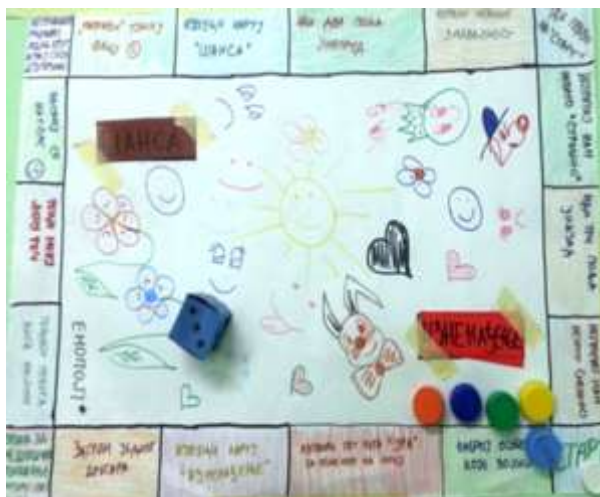
Циљ игре: Когнитивни развој, развој мишљења, социјализација деце, едукација кроз игру, забава, утврђивање претходно стечених знања и усвајање нових појмова и проширивање знања.

Напомена и предлози: Игра је одлична за утврђивање градива, али и за проверу савладаности градива. Игра траје док траје интересовање деце.



Слика 1. У креирању игре „Мозгалица“ учествовали су: Мина Кртинић, Небојша Подола, Мирјана Радослављевић, Данијела Ђукић, Стеван Марковић, Радмила Николић, Жељка Максимовић, Милица Сладојевић, Миленко Вуковић, Зорана Жебељан, Нина Бановић и Милена Бабић.

ЕМОПОЛ



Број учесника: Минимално два, максимално шест учесника.

Реквизити и материјал: Картон, папир, пластични чепови, фломастери, колаж папир, бојице.

Опис игре, правила:

На табели је обележено поље „Старт”, одакле сви играчи,

односно њихове фигуре, крећу. Један по један играч баца коцкице и креће се за онолико поља колико представља збир вредности бачених коцкица. Ако добије исте вредности на обе коцкице, играч игра још једном након овог потеза. Игра зависи од поља на које фигура стаје након бацања коцкице:

- ❖ у случају да је стао на поље „Изврши дати налог”, дете узима једну картицу за налоге из свежња картица и извршава инструкције које су му тамо дате. На пример: „Загрли некога кога највише волиш”, „Викни три пута 'ура' као када си радостан”, „Испричај нешто смешно” и слично;
- ❖ у случају да је стао на поље „Шанса” играч узима једну картицу из свежња картица за шансу и извршава инструкције које су му тамо дате. Неке од инструкција су: „Отићи три поља натраг”, „Отићи три поља напред” и сл.;
- ❖ у случају да је стао на поље „Изненађење”, играч такође узима једну картицу из свежња картица за изненађење и извршава инструкције које му се тамо дају. Инструкција може бити следећа: „Изађи из затвора” (ова картица се може искористити ако је играч тренутно у затвору, или се може чувати за касније); „Узети картицу из свежња Шанси” и сл;

- ❖ у случају да је стао на поље „Иди у затвор”, играч истог тренутка пребацује своју фигуру на поље „Затвор”. Он се на тај начин, уствари, „кажњава” за „недолично понашање” тако што нпр. прескаче једно бацање, пропушта цео круг и сл. Инструкције извршава на основу упутства датог на картицама за казну због недоличног понашања. Игра се завршава када први играч дође до циља.

Циљ игре: Исказивање емоција, препознавање емоција код себе и код других, поштовање правила игре, развој социјализације, психолошки развој детета.

Напомена и предлози: Задатке, као и питања за игру може да припреми сам васпитач или у сарадњи са децом.



Слика 2. У креирању игре „Емопол“ учествовали су: Далиборка Ивковић, Ана Перуновић, Драгана Марковић, Вања Стањић, Мирослав Мали, Бојана Симић.

ВРТЕШКА ЕМОЦИЈА



Број учесника: Сва деца у групи.

Реквизити и материјал: фломастери, картице, сат емоција (круг са казаљкама унутар кога се цртају емоције).

Опис игре, правила:

Дидактичка игра израђена од картона изрезаног у облику

круга и самолепљивог колажа у боји, који се користи за израду емоција. На табли се налази казаљка коју треба да заврти један играч, који се бира на сопствену иницијативу или, пак, на иницијативу васпитача (одабир детета помоћу бројалице, личним обраћањем и сл.). Казаљка се након окретања зауставља на поље са емоцијом коју играч треба драматизацијом да прикаже.

Након тога, из свежења картица за „Питања” извлачи картицу са питањем на које треба да одговори. Нека од питања која се у оквиру игре могу поставити су: „Кад си се последњи пут тако осећао/ла?”, „Због чега си се тако осећао/ла?” и слично.

Игра може бити сложенија и комплекснија, уколико се, на пример, игра у пару. Ево и једног примера.

Играчи се поделе на парове који су једни другима окренути леђима остављајући пуно простора између. Једно дете у пару има задатак да заврти казаљку и да емоцију на коју се казаљка након окретања зауставила, прикаже другом детету пантомимом, или да га речима или причом наводи да погоди о којој емоцији је реч.

Циљ игре: Развој емпатије, тимског духа, рада у колективу, успостављање пријатне атмосфере, подстицај деце да науче нове емоције и схвате њихово значење.

Напомена: Игра траје док траје интересовање деце.

Предлози: Питања могу деца сама да смишљају у току игре и да их постављају једни другима.



Слика 3. У креирању игре „Вртешка емоција“ учествовали су: Дамир Катић, Зорана Бороња, Чарна Ракетић, Новаковић Марија, Милица Достанић, Вања Војновић и Анђела Дринић.

ОД КУЋЕ ДО ШКОЛЕ



Број учесника: Минимално четири, максимално шест учесника.

Реквизити и материјал: Хамер папир, воштане бојице, разнобојни чепови и фломастери.

Опис игре, правила:

Учесници се по табли крећу уз помоћ фигура – чепа различитих боја. Игру започиње играч који је бацањем коцкице добио највећи број. Након тога играчи редом бацају коцкицу. На почетку игре свако има право на три покушаја (али само на почетку игре!). Кад добије „шестицу” једну свој фигуру поставља на „Старт”, затим баца коцкицу још једном и помера се за толико поља колико је показала коцкица. Старт је означен „Кућом”, а крајњи циљ је „Школа”.

На путу од куће до школе деца наилазе на одређене „препреке” које имају одређено значење. На пример:

- ❖ поље са жутом звездом пружа могућност детету да, пењући се уз мердевине, прескочи неколико поља;
- ❖ поље црвене боје представља црвено светло на семафору, тако да играч, уколико стане на то поље, треба да пропусти једно бацање;
- ❖ поље са књигом значи да други учесници имају право да учеснику који је наишао на ову „препреку” постављају питања из градива, па уколико да тачан одговор наставља даље са игром, а у супротном паузира један круг;

- ❖ поље зелене боје представља зелено светло на семафору, тако да играч, уколико стане на то поље, има право да баца коцкицу два пута узастопно;
- ❖ поље са аутобусом враћа учесника на старт;
- ❖ поље са сатом означава да касне у школу и опомиње их да морају да пожуре, те учесник који је стао на то поље, има право на два узастопна бацања.

Игра се завршава када први играч дође до циља.

Циљ игре: Просторна оријентација, развијање такмичарског духа, социјализација деце, сарадња са осталим такмичарима, усвајање и поштовање правила игре, усвајање нових знања о околини и математици.

Напомена и предлози: Игра је одлична за утврђивање градива, али и за проверу савладаности градива. Игра траје док траје интересовање деце.



Слика 4. У креирању игре „Од куће до школе“ учествовали су: Јасна Ивановић, Милана Шушњар, Данијела Павков, Радмила Илић, Јована Ерић, Сања Станковић и Мирона Новаковић.

РАДОЗНАЛИЦА



Број учесника: Минимално 4, а максимално 10 учесника.

Реквизити и материјал:

Хамер папир, фломастери, спирале, колаж папир, чеп, картице од папира, охо лепак.

Опис игре, правила:

Радна подлога је сто или тепих. Сваки учесник одабере један чеп (чепови су различитих боја) који баца редом како је и сео. Учесник баца чеп на таблу на којој се налазе поља (квадратићи) празни и са бројевима од 1 до 6. На табли се налазе и две коверте - црвене и беле боје, од којих једна садржи картице са питањима, а друга картице са задацима.

У случају да се чеп заустави на поље са бројем, учесник извлачи картицу са питањем, на које треба да да одговор. Уколико да тачан одговор – задржава картицу, а уколико не одговори тачно – враћа картицу. У случају да се чеп заустави на празно поље, извлачи се картица из коверте са задацима, која садржи инструкције за даље поступање учесника. На пример: „Оиграј *пачју плес*“; „Наброј три домаће животиње“; „Наброј три дивље животиње на слово М“ и сл. Дете задржава картицу након обављеног задатка. Победник је онај ко сакупи највише картица.

Циљ игре: Развој мишљења, комуникације, пажње, подстицање физичког развоја и јачање такмичарског духа.

Напомена: Уз питања или инструкције дате у писаној форми, треба да стоје и симболи како би деца могла да играју игру без помоћи васпитача који треба да прочита деци задатке.

Предлози: Игра „Радозналица“ може да се игра и напољу или у сали за физичко. Могу да се поделе и на мање групе. Неки од задатака који се пред учеснике поставља, у случају кад стану чепом на празно поље, су: „Скачи на левој ноzi“; Направи колут напред/назад“ и сл.



Слика 5. У изради игре „Радозналица“ учествовали су: Александра Аврић, Марина Станковић, Милица Копоња, Нина Шарац, Сара Биреш, Марина Пулаи, Маја Поповић, Милица Вукадиновић, Петра Игњић и Биљана Живков.

РАЗГИБАВАЊЕ



Број учесника: Минимално 2, максимално 5 учесника.

Реквизити и материјал: Хамер папир, бојице, папир у боји.

Опис игре, правила: Поља нацртана у облику круга на табли означена су бројевима од 1 до 10.

Свако поље (број) садржи одређен свежањ картица са задацима које учесник треба да испуни. Играчи на самом почетку игре одаберу по једну фигурицу одређене боје. Игру започиње играч који бацањем коцкице добије број 6. На почетку игре, сваки играч има право на три покушаја. Да би се укључио у игру, сваки наредни учесник треба бацањем коцкице да добије број 6.

Учесници се сваким наредним бацањем коцкице померају за онолико места колико је показала коцкица. Игра зависи од задатка који учесник треба да испуни или вежбе коју треба да одради, зависно од поља на које се фигура задржи након бацања коцкице.

Неки од примера задатака које учесници треба да одраде:

1. Врати се на поље бр. 1.
2. Задај задатак играчу испред себе.
3. Потапши колена три пута.
4. Иди два поља напред,
5. Прескочи једно бацање.

Неки од примера вежби које учесници треба да одраде:

1. Уради један чучањ.
2. Три поља напред, скок уз узвик: Ура!
3. Уради 5 трбушњака.
4. Скочи што више у даљ.
5. Окрени се 2x око своје осе.

СРЕЋНО!!! 😊

Циљ игре: Развијање такмичарског духа, поштовање правила, јачање мишићних група, подстицање пажње и концентracије, као и стварање пријатне и позитивне атмосфере. Помоћу ове игре деца се упознају са бројевима.

Напомена: Фигурице направљене за потребе ове игре су од колаж папира различитих боја.

Предлози:

1. Ова игра се може играти на три начина:
 - ❖ Васпитач припрема задатке, а деца цртају на полеђини картице цртеж који упућује на задатак, вежбу.
 - ❖ Васпитач сам припрема картице.
 - ❖ Васпитач подели децу у групе/парове, па свака група/пар припрема картице са задацима и вежбама за противничку групу/пар.
2. Игра се може играти и напољу или у сали за физичко.



Слика 6. У креирању игре „Разгибавање“ учествовали су: Ана Сурла, Душанка Симић, Невена Милошевић и Радмила Кордин.

ГУСЕНИЧАРЕЊЕ



Број учесника: Две екипе, односно 4 учесника.

Реквизити и материјал: Картице са нацртаним појмовима (предметима, биљкама, животињама), коцкица за бацање, фигурице.

Опис игре, правила: Деца се поделе у две екипе које броје по два члана – екипа А (такмичари А1 и А2) игра против екипе Б (такмичари Б1 и Б2). Обе екипе треба да одаберу по две фигурице – чепа исте боје. Поља нацртана на табли у облику круга, спајањем дају изглед гусенице.

Такмичар А1 баца коцкицу и помера своју фигурицу на табли за онолико поља колико је показала коцкица. Тада његов саиграч (такмичар А2) из свежња картица припремљених за то поље извлачи картицу са одређеним појмом (предмет, биљка, животиња) који мора у одређеном временском интервалу објаснити такмичару А2 пантомимом.

Уколико такмичар А2 у назначеном временском интервалу (не више од једног минута) погоди појам који му објашњава такмичар А1 тим А добија поен и наставља игру даље – односно такмичар А1 поново баца коцкицу. Уколико не погоди, поен осваја тим Б који даље наставља игру. Игра се наставља све док једна екипа не успе да стигне до „краја” гусенице, односно до последњег поља, тада је та екипа победила.

Циљ игре: Подстицање логичког закључивања и размишљања, подстицање социјализације, јачање такмичарског духа, као и међусобне сарадње.

Напомена: Такмичар који је у улози „глумца“ не сме направити никакав звук, нити сме да помиче усне као да изговара речи. „Глумац“ не сме показивати ни на предмете око њега, ако тиме помаже свом саиграчу. Саиграч може „глумцу“ постављати питања, на која глумац сме невербално одговорати. Сме да користи своје делове тела.

Предлози: Пожељно је да картице са појмовима (предметима, биљкама, животињама) припремају деца самостално или уз помоћ васпитача.



Слика 6. У креирању игре „Гусеничарење“ учествовали су: Сара Штефан, Алиса Бачак, Мартина Галамбош, Маринела Карман, Ања Муха, Виолета Стипановић, Бранка Јовановић и Мирјам Малик.

СРЕЋОЛИНТ



Број учесника: Игра за 2 до 4 учесника.

Реквизити и материјал: Платно или картон са исцртаним лавиринтом за игру, коцкица, картице у боји.

Опис игре, правила: Играчи на почетку бирају стартну позицију која је обележена различитим бојама (нпр. као на слици – плава, зелена, роза и наранџаста). Позиције могу бирати по договору или извлачењем картица у тим бојама. Учесници се по табли крећу уз помоћ фигура – чепића различитих боја.

Игру започиње играч који је изабран бројалицом. Он баца коцкицу која на себи уместо бројева има означене емоције (срећан 😊, тужан 😞). Игра зависи од емоције која се добије након бацања коцкице: у случају да коцкица покаже срећну емоцију играч се креће по лавиринту, показујући прстом на путању до првог скретања, а у супротном, тј. у случају да коцка покаже тужну емоцију играч остаје у месту и предаје бацање суседном играчу. Бацање суседном играчу предаје и играч који након добијања срећне емоције скрене у „слепој улици“.

Редослед играча је у смеру казаљке на сату. Победник је онај играч који први пронађе прави пут до центра.

Циљ игре: Подстицање логичког закључивања и размишљања, подстицање социјализације, такмичарског духа, као и међусобне сарадње, оријентација у простору, прихватање пораза у игри, препознавање и уочавање различитих емоција.

Напомена: Лавиринт на картону или платну, као и коцкицу могу припремити деца и васпитач заједно.

Предлози: Лавиринт може да се нацрта на великом платну тако да се деца могу померати целим телом кроз игру.



Слика 7. У креирању игре „Срећолинт“ учествовали су: Марица Мирић, Софија Каралић, Сања Скумпија, Емилија Фалуши, Јелена Живановић и Сања Калебић.

ИЗАЗИВАМ ТЕ



Број учесника: Два тима, односно 6 учесника.

Реквизити и материјал: Коцкица, чепићи у две боје, хамер папир, колаж папир, фломастери, дрвене бојице.

Опис игре, правила: Деца се поделе у два тима (тим А и тим Б) која броје по три учесника. Оба тима треба да одаберу по три фигурице – чепа исте боје помоћу којих се крећу по табли.

Играчи оба тима бацају коцкицу, па игру започиње онај тим чији представник добије већи број. Након тога играчи редом бацају коцкицу и померају фигурице за онолико поља колико добију на коцкици. Ток игре зависи од поља на које играч одређеног тима стане након бацања коцкице.

Дакле, играч, тј. његов тим:

- ❖ препушта игру противничком тиму уколико стане на поља приказана у облику круга, троугла и сл. обојена различитим бојама;
- ❖ помера се за два поља напред уколико стане на поље приказано у облику срца;
- ❖ одговара на изазов противничког тима, у случају да стане на поље „Изазов”, које је обележено чепићима различитих боја.

Изазови могу бити различити. На пример: од противничког тима се тражи да сви представници тима или пак појединци за које се одлуче одраде неки физички покрет, одговоре на неко питање које је тај тим припремио за потребе игре и сл.

Уколико тај тим или појединац не одговоре на изазов, враћа се на Старт, а тим који је задао изазов треба да уради задати физички покрет, одговори на постављено питање и сл. Уколико ни тај тим не одговори на изазов враћа се на Старт.

Доласком на циљ, тимове чека још један изазов који се налази на картици коју извлаче из свежња „Изазов”. Уколико успеју да одговоре и на тај изазов, побеђују.

Дакле, победник није тим који први дође до циља, већ онај тим који први успе да одговори на изазов који се поставља у том пољу.

Циљ игре: Подстицање такмичарског духа, логичког закључивања и размишљања, поштовање правила, развијање моралних особина, подстицање пажње, активно слушање и стварање позитивне и пријатне атмосфере.

Напомена: Захваљујући овако организованој игри деца су стално активна, како физички тако и интелектуално (пажња је усмерена све време на ток активности – игре). Ово је добра такмичарска игра.

Предлози: Како се не би питања и задаци у току игре понављали, пожељно је да се припреме пре саме игре од стране васпитача и деце.



Слика 7. У креирању игре „Изазивам те“ учествовали су: Јелена Шиљеговић, Сандра Савић, Јелена Грчић, Маријана Чорто, Драгана Докић, Бојана Веселиновић и Маја Чекић.

МОЗГИБАВАЊЕ



Број учесника: Минимум 6, максимум 8 учесника.

Реквизити и материјал: Картон, дрвене бојице, хамер папир, селотејп.

Опис игре, правила: На табли су приказани предмети који су прекривени папирима различитих боја, посложених у облику правоугаоника. Табла се налази на довољној удаљености од деце тако да је сви могу видети.

Игру започиње играч према договору, а настављају је остали играчи у смеру казаљке на сату. Онај на

кога је ред именује две карте према боји коју жели да скине са табле. Приликом скидања картица и откривања предмета васпитач треба да пази да сваки учесник игре може видети карте, као и предмете који се том приликом открију.

Ако слике откривених предмета одговарају једна другој, тај пар слика остаје откривен, на страну стављају картице, а играч има прилику да још једном окрене две карте уколико да тачан одговор на питање или успешно обави задатак који му се постави у вези са откривеним предметом. На пример: ако је на откривеном пољу нацртан смајли нека од могућих питања или задатака су:

- ❖ драматизацијом представи неки догађај везан за дату емоцију;
- ❖ испричај неку причу, догађај везан за емоцију коју си открио;
- ❖ дату емоцију објасни цртежом и слично.

Такмичар који не да тачан одговор, не реши успешно задатак или не открије два поља на којима су приказани различити предмети, тј. дати предмети не чине пар, препушта игру следећем такмичару.

Сваки учесник настоји тачно запамтити где се налази свака слика предмета и онај играч на кога је тада ред покушава се присетити у ком пољу је видео тај предмет, како би могао окренути одговарајући пар.

Игра траје све док се не реши цела табла са предметима.

Циљ игре: Подстицање логичког мишљења и размишљања, развој пажње, социјализација деце, вежбање меморије, усвајање нових појмова, препознавање и именовање боја.

Напомена: У изради слика предмета могу учествовати сва деца, али њихово место на табли одређује сам васпитач. Концентрација и добро памћење су кључ успеха у овој игри, а обоје се стимулира кроз ову игру.

Предлози: Задатке, као и питања за игру може да припреми сам васпитач или у сарадњи са децом – децу васпитач подели у групе/парове, па свака група/пар припрема картице са задацима и вежбама за

противничку групу/пар (питања и задаци могу да се представе и симболима).



Слика 8. У креирању игре „Мозгибавање“ учествовали су: Мирјана Вукчевић, Александра Соколовић, Јогрованка Михајловић, Бојана Карановић, Тина Обрадовић, Лана Вогринец, Ивана Живковић и Стефан Шипка.

ОТКРИВАЛИЦА



Број учесника: Сва деца једне васпитне групе (деца могу учествовати индивидуално или групно).

Реквизити и материјал: Колаж папир, папир у боји, дрвене бојице, хамер папир.

Опис игре: Васпитач има задатак да на хамер папиру нацрта предмет за погађање који ће бити прекривен различитим геометријским облицима направљеним од папира различитих боја. За сваку геометријску фигуру постоји и свежањ картица са задацима или питањима на која учесници треба да одговоре када затраже отварање поља. Игра је намењена деци припремне предшколске групе, али је могу играти и млађа деца.

Деца могу, на пример, да седе у формацији полукруга и редом, једно по једно, говоре који облик желе да васпитач скине са табле, али пре него што се отвори поље испод те картице, учесник из свежња картица за тај геометријски облик извлачи картицу са задатком или питањем.

Уколико задатак реши успешно или одговори на постављено питање тачно, васпитач скида облик и открива део цртежа. Тада учесници могу постављати питања васпитачу на која се искључиво дају одговори да/ не, на пример „Да ли је на цртежу животиња?“, „Да ли та животиња живи у шуми?“ и слично. Уколико је одговор васпитача потврдан, он скида још један геометријски облик по избору тог учесника.

Игра траје док учесници не погоде шта је на цртежу или, пак, док влада интересовање за њом.

Циљ игре: Подстицање развоја пажње, говора, мишљења, неговање поштовања редоследа учествовања, провера претходно стечених знања, јачање тимског духа и сарадње.

Напомена: Игра је одлична за утврђивање градива, али и за проверу савладаног градива.

Предлози: Игра може бити и такмичарског карактера. Наиме, на почетку игре васпитач подели децу у две или више екипа, а затим бројалицом одреди која екипа ће прва кренути са откривањем цртежа. Откривање даље тече у смеру казаљке на сату. Правила су иста као и код индивидуалног начина рада. Победник је она екипа која прва открије шта цртеж представља.



Слика 9. У изради игре „Откривалица“ учествовали су: Невенка Шујица-Кечи, Мила Дамјановић, Дијана Савић, Наташа Санжак, Јелена Стевановић, Сања Миланко.

ПОГОДИ КО САМ



Број учесника: Два пара по два учесника.

Реквизити и материјал: Хамер папир, паперићи самолепљиви у три боје (роза, зелена, жута), картон, чеп, колаж папир.

Опис игре, правила: Игра се може играти на столу или тепиху. На табли

направљеној од хамер папира поља су приказана кружићима и означена бројевима од 1 до 10. Поље број 4 је приказано чепићем на којем је исписан дати број. Самолепљивим паперићима у боји прекривена су поља са цртежима одређених појмова/предмета, као и „празна“ поља, а сваки тај паперић на полеђини је означен бројем од 1 до 10.

На почетку игре васпитач дели децу на два пара (пар А и пар Б) који бирају по две фигуре различитих боја. Пар који бацањем коцкице добије већи број започиње игру. Након поновног бацања коцкице помера се на табли за онолико поља колико је показала бачена коцкица.

Број на који се заустави мора да препозна и именује. Након тога исти тај број треба да пронађе на самолепљивим папирићима испод којих се налази поље са одређеним цртеж или „празно”. Игра зависи од тога да ли је успео да пронађе задати број или не.

1) Уколико је успео да погоди где се тај број на папирићима налази, открива слику која се налазила на пољу папирића и објашњава је свом пару. Начин на који ће објашњавати задати појам/предмет зависи од боје папирића:

- ❖ у случају да је стао на поље испод папирића жуте боје задати појам/предмет објашњава пантомимом;
- ❖ у случају да је стао на поље испод папирића розе боје задати појам/предмет објашњава речима, али не сме да показује на предмете око њега, ако на тај начин помаже саиграчу;
- ❖ у случају да је стао на поље испод папирића зелене боје невербално одговара на питања која саиграч поставља у вези са задатим појмом/предметом.

2) У случају да играч једног пара не успе да пронађе број предаје коцкицу играчу супарничког пара који даље наставља са игром.

3) Уколико играч једног пара стане на „празно поље”, тај пар прескаче једно бацање.

Победник је пар који први успе да дође до поља са бројем 10, пронађе тај број на папирићу у боји и одгонетне дати појам/предмет уз помоћ саиграча.

Циљ игре: Игра за подстицање развоја меморије, пажње, вербалне и невербалне комуникације, фине моторике, социјализације, препознавање и именовање бројева од 1 до 10.

Напомена: Ово је добра такмичарска игра са елементима игре меморије.

Педлози: Деца сама могу да цртају појмове/предмете. Деци припремне предшколске групе треба да се ограничи време објашњавања задатог појма/предмета.



Слика 10. У креирању игре „Погоди ко сам“ учествовали су: Ивана Танацковић, Злата Мирић, Милана Иванковић, Милана Пандуров, Данијела Марјановић и Јелена Радман.

ФИЗИЧКИ ПИКАДО



Број учесника: Два пара по два учесника.

Реквизити и материјал: Хамер папир, сламчице, спирале, чепови, дрвене бојице, фломастери.

Опис игре, правила: Физички пикадо је игра, наизглед као прави пикадо са мало другачијим метама које се гађају. Сама „мета“ се састоји од 4 или више концентричних кругова који

садрже задатке одређене тежине.

Центар пикада је мали круг који је на слици означен зеленом бојом и садржи најлакши задатак, али се најтеже добија, тј. најтеже га је погодити стрелицом; док је највећи круг у овом случају означен црвеном бојом, најлакше га је погодити и самим тим садржи сложеније задатке. Неки примери задатака:

- ❖ Централни круг – деца врте главама;
- ❖ Круг браон боје – деца играју игру „Труле кобиле“;
- ❖ Круг плаве боје – од деце се тражи да раде чучњеве;
- ❖ Круг црвене боје – деца треба да ураде по четири једноставна поскока.

Циљ игре: Игра за подстицање опуштене и позитивне атмосфере, физичког развоја деце, као и за подстицање истрајности са циљем решавања датог задатка/проблема.

Напомена: Игра „Физички пикадо“ може да садржи више кругова (игара). Вежбе могу да се раде на предлог васпитача или другог учесника у датом моменту. За ову игру могу послужити стрелице од оригиналне игре „Пикадо“.

Предлози: Вежбе које деца раде у току ове игре треба да буду у складу са узрастом деце, као и у складу са њиховим индивидуалним потребама и могућностима.



Слика 11. У креирању игре „Физички пикадо“ учествовали су: Тијана Станковић, Миљана Медић, Ђурђина Томић, Дејана Грујић, Милица Миловац, Бранка Цвијић, Катарина Исаков и Бранислава Стојков.

КО ЋЕ ПРЕ



Број учесника: Минимум 5,
максимум 7 учесника.

Реквизити и материјал: Картон,
дрвене бојице, фломастери,
колаж папир.

Опис игре, правила:

Васпитач са децом од картона и самолепљивог колаж папира прави коцкицу и фигуре за потребе ове игре. На самом

почетку деца индивидуално бирају по једну фигурицу одређене боје. Игру започиње играч који је изабран бројалицом. Након тога играчи редом бацају коцкицу. Кад добије „шестицу”, играч своју фигуру поставља на „Старт”, затим баца коцкицу још једном и помера се за толико поља колико је показала коцкица.

Померањем фигурице играч стаје на „празна” поља приказана различитим бојама или на „означена” поља (поље са одређеном животињом). Без обзира на које поље стане, првенствено је у обавези да тај број препозна на табли за игру (бројеви од 1 до 6), а затим да приступи извршењу задатка везаног за дато поље. Ток игре може бити различит, у зависности од следећег:

- ❖ У случају да играч препозна одређени број на табли за игру, наставља даље са игром, тј. извршава задатке који се пред њега постављају, док у супротном, уколико играч не препозна одређени број, коцкицу предаје следећем играчу.
- ❖ У случају да играч стане на „означено” поље – поље са животињом, након препознавања датог броја, прилази решавању задатка. Наиме, од њега се тражи да пре свега препозна дату животињу и именује је, а

уколико успешно реши и овај задатак, наставља даље са игром, док у супротном, тј. ако не реши успешно задатак, враћа се на „Старт”.

- ❖ У случају да играч правилно именује дату животињу из свежња, извлачи картицу са задатком. Примери задатака су: опонашање кретања или оглашавања дате животиње, причање басне, драматизација и слично.
- ❖ У случају да играч стане на поље на које се наслањају мердевине, враћа се уназад на поље на које показује стрелица.

Игра траје док први играч не дође до циља.

Циљ игре: Неговање и подстицање такмичарског духа и међусобне сарадње, социјализација деце, поштовање и усвајање правила игре, подстицање физичког развоја детета, као и развијање и подстицање способности сналажења у новом простору, усвајање нових појмова и утврђивање наученог, препознавање и именовање бројева од 1 до 6.

Напомена: Игра може трајати док постоји интересовање за њену реализацију.

Предлози: На „означеним” пољима уместо животиња могу бити приказане биљке, разни предмети... На табли поред бројева могу бити приказана слова и сл.



Слика 12. У креирању игре „Ко ће пре“ учествовали су: Невенка Вучић, Љубица Поповић, Нађа Клашнић, Ана Илић и Драгана Илић.

КРУГ ОСЕЋАЊА



Број учесника: Минимум 2, максимум 4 учесника.

Реквизити и материјал: Фломастери, чепићи разних величина, хамер папир, лепак, воштане бојице.

Опис игре, правила:

Игру започиње играч тек када бацањем коцкице добије број шест. Тада своју

фигуру помера на табли за онолико поља колико је добио бацањем коцкице.

Поља су подељена у три круга. Стајањем фигуре у прва два круга од учесника се тражи да представе и кажу како се у том датом тренутку или тог дана осећају. Касније, уласком у трећи круг – „круг осећања”, учесници наилазе на поља означена одређеним смајлијима – срећан, уплашен,

тужан, љут.



Играч пре свега, мора да препозна и именује емоцију, а затим да, имајући у виду одређену емоцију, исприча „када” и „због чега” се он осећао тако. Уколико успешно савлада задатак поново баца коцкицу, а у супротном, играч до њега наставља игру.

Игра се игра док први играч не дође до „Циља” који се налази у центру „круга осећања”.

Циљ игре: Препознавање, уочавање и именовање различитих емоција, подстицање логичког закључивања и размишљања, подстицање

социјализације, оријентација у простору, прихватање пораза у игри, јачање такмичарског духа, као и међусобне сарадње .

Напомена: У почетку се у пољима приказују најосновније емоције (деци познате), а затим се постепено уводе и остале.

Предлози: Игра траје док траје интересовање деце за њу.



Слика 13. У креирању игре „Круг сећања“ учествовали су: Драгана Тинтор, Ана Давидовић, Милица Бошњак, Жељка Хајдер, Нина Тотан, Маријана Кнежевић, Јелена Продановић и Наташа Корда.

ДУГИН ЛАВИРИНТ



Број учесника: Игра за 4 учесника.

Реквизити и материјал: Хамер папир, чепови, папир у боји, фломастери, воштане бојице, картончићи за картице, коверат и коцкица.

Опис игре, правила: Игру започиње играч који бацањем коцкице добије највећи број. Након тога фигуру у лавиринту помера за онолико поља колико је показала коцкица. Крећући се кроз лавиринт, играчи наилазе на поља означена чепићима различитих боја која садрже свежањ картица са различитим налозима. Неки од налога су: „Иди три поља напред”, „Врати се два поља уназад”, „Иди три поља унапред” и сл.

Тражећи излаз из лавиринта играч може наићи и на „ћорсокак” због чега се мора вратити у стартну позицију, покушавајући да поново нађе излаз из лавиринта. На старт се враћа и играч који стане на поље обележено чепом црне боје.

Победник је онај играч који први дође до поља обележеног „дугом”, тј. играч који први прође испод „дуге”.

Циљ игре: Подстицање социјализације, јачање такмичарског духа, стварање опуштене атмосфере, подстицање разоноде и забаве, мишљења и логичког закључивања, физичког развоја деце, као и подстицање

истрајности са циљем решавања датог задатка/проблема и проширивање знања.

Напомена: Налози које деца у игри „Дугин лавиринт“ извршавају морају бити приказани и путем симбола како би се деца што више осамосталила у овој игри.

Предлози: Игра може да се игра напоље и у сали за физичко, уколико се лавиринт нацрта на великом платну. На овај начин деци је омогућено померање целим телом кроз игру.



Слика 14. У креирању игре „Дугин Лавиринт“ учествовали су: Петар Убипарип, Софија Митић, Снежана Урбан, Тамара Левић и Јелена Јанковић.

РАЗВЕСЕЛИ СЕ



Број учесника: Најмање два, највише 4 учесника.

Реквизити и материјал: Картон за израду коцкица, папир у боји за израду фигурица, хамер папир, колаж папир, фломастери.

Опис игре, правила: Деца на почетку игре бирају по једну фигурицу одређене боје помоћу које се крећу на табли за игру. Игру започиње дете које је изабрано бројалицом, тако што своју фигуру постави на поље „Старт”. После бацања коцкице играч помера своју

фигуру за онолико поља колико је показала коцкица. Захваљујући мердевинама играч се „пење горе”, тј. креће се много брже ка циљу. Поље са мердевинама омогућава му прескакање већег броја поља. Уколико играч стане на одређену емоцију препознаје је, именује и представља је драматизацијом или пантомимом. Уколико са успехом обави задатак, поново баца коцкицу, а уколико неуспешно обави задатак, игру наставља други играч.

Последње поље је означено са срећним смајлијем 🤗 са циљем да се игра заврши у лепом расположењу, да се деца мало опусте и развеселе.

На табли на којој је приказана игра налази се и легенда, на којој су приказани смајлићи – тужан, срећан, љут, заљубљен, праћени текстом који описује дату емоцију. На овај начин деца се подстичу на читање, као и на логичко повезивање и закључивање.

Циљ игре: Проширивање знања о емоцијама, препознавање емоција код других, развијање способности контролисања својих емоција и њихово испољавање на адекватан начин, стварање ведре, опуштене атмосфере.

Напомена: Игра може трајати док траје интересовање деце.

Предлози: Игру могу деца заједно са вапитачем осмислити и нацртати на табли. Такође, деца заједно са васпитачем могу правити коцкицу, као и фигурице, неопходне за реализацију игре.



Слика 15. У креирању игре „Развесели се“ учествовали су: Саво Дувњак, Кристина Савић, Јелена Хаџић, Бренка Игњатовић и Татјана Ђаковић.

ПОКРЕНИ СЕ ЧОВЕЧЕ



Број учесника: Максимум троје деце учествује у једној партији.

Реквизити и материјал: Коцкица направљена од картона, која има бројеве од један до три који се понављају два пута, фигурице које ће покретати по пољима, клупа за скок, круна као награда за крај игре.

Опис игре: Играчи се крећу од првог поља, тј. старта пролазећи поља са различитим задацима. Играчи у једном кругу имају прилику да само по једном баце коцкицу и помере се за једно до три поља у зависности од броја који добију након бацања коцкице.

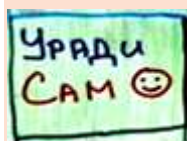
Свако поље цртежом приказује задатак који мора да одради играч који фигурицом стане на то поље. Неки од цртежа приказаних у овој игри су:



играч треба да уради
пет чучњева;



играч треба да се рукује са
саиграчем два пута;



играч треба да осмисли
неку вежбу и да је одради и сл.

Постоје и поља која означавају санкције и која означавају награде.

Санкције су: врати се на поље на које те усмерава стрелица, врати се на „Старт”, врати се једно поље уназад и сл.

Награде су: поклончићи за играче (нешто што деца воле, ситна задовољства), иди три поља напред и сл.

Вежбе у пољима се ређају по тежини, међутим, нису деца исте узрасне групе и једнаких индивидуалних могућности и способности, па је самим тим неке лакше да изведе вежбу за равнотежу, док је друге лакша вежба где је потребна снага.

На крају игре, када се дође до циља, дете добија награду – КРУНУ.

Циљ игре: Подстицање физичог развоја деце, правилно извођење вежби, забава, прихватање пораза, развој стрпљења, индивидуалности, усвајање појма броја (бројање), креативност, подстицање сарадње и међусобног уважавања.

Напомена: Деца уз помоћ васпитача могу да осмисле и цртежима прикажу задатке игре.

Предлози: Деца заједно са васпитачем праве све неопходне реквизите за ову игру. Наиме, коцкица и фигурице се прави од картона и колаж папира, док деца користећи разне ситне украсе самостално украшавају круну коју добијају као награду. Пожељно је да васпитач сâм припреми поклоне које као награду додељује деци у току игре, водећи рачуна о интересовањима деце, тј. о томе шта деца воле/не воле да добију.



Слика 16. У креирању игре „Покрени се човече“ учествовали су: Јелена Стојановић, Маја Кружевић, Тијана Мађар, Мирјана Лекар, Николина Илић, Савка Грбић.

ОТВОРИ МЕ



Број учесника: Минимум 6, максимум 8 учесника.

Реквизити и материјал: Фломастери, бојице, колаж папир, самолепљиви папирићи у боји.

Опис игре, правила: На табли су приказани предмети који су прекривени папирићима различитих боја, посложених у облику правоугаоника. Дете бира једно поље, именујући боју папирића са којим је то поље покривено, погледа предмет и

тражи исти, откривајући ново поље. Ако пронађе исти предмет, открива следеће поље и поново тражи исти предмет. Играч има право да игра све док не открије два различита предмета, када игру препушта другом играчу. Игра траје све док се не пронађу сви парови сличица.

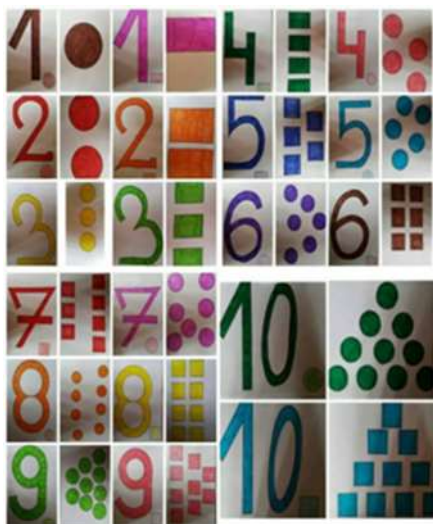
Циљ игре: Усвајање и поштовање правила игре, подстицање логичког мишљења и размишљања, проширивање и усвајање нових знања, подстицање социјализације деце, сарадња са осталим учесницима, развијање такмичарског духа, вежбање меморије, усвајање нових појмова, препознавање и именовање боја, развој пажње и концентracије.

Напомена и предлози: Концентрација и добро памћење су кључ успеха у овој игри, а обоје се стимулира кроз ову игру.




Слика 17. У изради игре „Отвори ме“ учествовали су: Тијана Мишић, Тамара Мутибарић, Александра Стојковић, Лана Вогринец.

ПРОНАЋИ ПАР



Реквизити и материјал: Фломастери, шестар, бојице, гумица, оловка, лењир, блок број 5.

Опис игре, правила: Деца се распореде да стоје у полукруг. Васпитач им дели папире А4 формата који су пластифицирани. На једном делу папира исписани су бројеви од 1 до 10, у чијем десном углу су приказани и одређени геометријски облици; а на другом делу

папира нацртане су геометријске фигуре – трогао, круг и квадрат .

Деца добијају инструкције за игру од васпитача. Не смеју погледати слику пре него што се свима у групи не поделе.

Затим, васпитач даје инструкцију да деца пронађу пар, тј. споје бројеве са одговарајућим геометријским обликом и бројем геометријских фигура. Трагање за паром је временски ограничено (најмање два минута). За то време деца шетају по соби и траже свој одговарајући пар.

Након проналаска пара деца са васпитачем разговарају о току игре, именују бројеве и геометријске облике и сл.

Игра траје док не прођу пар сва деца.

Циљ игре: Сналажење у простору, препознавање и именовање бројева од 1 до 10, као и препознавање и именовање геометријских облика (трогао, круг и квадрат), подстицање логичког закључивања и размишљања, јачање такмичарског духа, подстицање социјализације, подстицање пажње и концентracије.

Напомена и предлози: Игра се може поновити више пута, у зависности од расположења деце.

Игра се може извести на више начина:

1. Деца могу упоређивати који је број већи или мањи у односу на леву или десну страну.
2. Могу се поставити три обруча са симболима па да деца пронађу ком обручу припада геометријски облик који су добили.
3. Може се тражити од деце да се поређају од најмањег (1) до највећег броја (10) и сл.



Слика 18. Игру „Пронађи пар“ креирала: Зорана Жебељан



ЗАВРШНА РАЗМАТРАЊА

Педагошком радионицом „Дидактичке игре – значај и примена”, настојало се померити из оквира традиционалне наставе која је усмерена на давања информација студенту у готовом виду. Дакле, студенти су на овај начин активно учествовали у наставном процесу и самостално дошли до сазнања примењујући и афирмишући притом иновативно, креативно мишљење. Дидактичке игре за децу припремне групе, које су настале као продукт рада поменуте педагошке радионице, пружају могућност организовања активности на различите начине, у зависности од узраста и интересовања деце.

Полазећи од основних карактеристика игре, као слободне и спонтане активности, поменути и њему слични материјали су осмишљени тако да деца могу пре почетка игре да се договоре на који начин ће прихватити правила: да ли ће их се придржавати или ће их мењати. У упутствима за коришћење овог материјала деци се стога нуди више варијанти играња.

Праћење и посматрање дечјег развоја кроз овако организоване игре у вртићу доприноси унапређивању квалитета васпитно-образовне праксе у многим аспектима: богатија и комплекснија интеракција између деце различитог узраста; приликом избора понуђених игара деца прате своја интересовања и потребе, а васпитачи имају прилику да их препознају; васпитачи су много више усмерени на праћење дечјих интересовања, јер од тога зависи и заинтересованост деце за поједине игре; јачање професионалне компетенције васпитача; развијање демократских односа између чланова тима и сл.

Повезујући узрастне могућности деце у предшколској установи, захтеве програма и методичка упутства за њихову реализацију кроз игру, игра добија едукативан карактер. Притом она може благотворно деловати

на постојеће адаптивне проблеме у учењу и развоју деце при преласку из предшколске установе у школу. Стога је битно да овакве игре нађу своје место и у школским програмима, као један од организационих видова наставног рада, који подстиче децу на разноврсне активности у процесу стицања знања и развијања способности.



ЛИТЕРАТУРА

- Богнар, Л., Узелац, М., Багић, А. (1994). *Будимо пријатељи*. Загреб: Слон.
- Бранковић, Н. (2009). *Примена иновативних модела у настави природе и друштва и постигнуће ученика*. Нови Сад: Универзитет у Новом Саду, Асоцијација центара за интердисциплинарне и мултидисциплинарне студије и истраживања.
- Будић, С. (1999). *Индивидуализована настава и успех ученика*. Нови Сад: Савез педагошких друштава.
- Булатовић, А. (2013). *Припрема деце за полазак у школу – Приручник са практикумом за студенте високих школа струковних студија за образовање васпитача*. Нови Сад: Знатижеља.
- Brilhart, J. K., Galanes, G. J. & Adams, K. (2001). *Effektive group discussion: Theory and Practice*. New York: McGraw-Hill.
- Гордон, Т. (2001). *Како бити успешан наставник*. Београд: Креативни центар.
- Glasser, W. (1993). *Nastavnik u kvalitetnoj školi*. Zagreb: Едука.
- Ђукић, М. (2003). *Дидактичке иновације као изазов и избор*. Нови Сад: Савез педагошких друштава Војводине.
- Ивић, И. (1983). Игровне активности деце у различитим културама: универзални аспекти и културне специфичности. У: *Предшколско дете*, бр. 1-2, Београд, стр. 13–18.
- Крњаје, Ж. (2010). Игра, стваралаштво, отворени васпитни систем: шта их повезује. У: *Настава и васпитање*, бр. 2, Београд, стр. 264–277.
- Knowles, M. S., Holton, E. F. & Swanson, R. A. (1998). *The Adult Learner*. Houston: Gulf Professional Publishing Company.
- Марјановић, А. (1979). Стваралаштво, игра и васпитање предшколског детета. У: *Предшколско дете*, бр. 1-2, Београд, стр. 3–33.

- Мартинко, Ј. (2012). Радионица – метода интерактивног учења и поучавања одраслих. *Андрогошки гласник*. Загреб: Хрватско андрагошко друштво, 16(2(29)), 165–174.
- О' Доннелл, А. (2006). The role of peers and group learning u Alexander, P. A., Winne, P. H., *Handbook of educational psychology (2nd ed.)*, New York: Lawrence Erlbaum Associates, 678–689.
- Перић Пркосовачки, Б. (2015). *Евалуација примене едукативних радионица као методичког модела у настави средње стручне школе*, докторска дисертација. Нови Сад: Универзитет у Новом Саду, Филозофски факултет.
- Рот, Н. (1995). *Психологија група*. Београд: Завет.



ПРИЛОГ





ИЗВОД ИЗ РЕЦЕНЗИЈЕ

„Развијати способности и вештине детета кроз игру значи дати детету слободу и радост у стицању сопствених спознаја. Иновације су неопходне у свим разинама и делатностима васпитно-образовног процеса.

Књига *Од игре до стваралаштва* је резултат заједничког рада студената и професора и показује леп пример за иновативни и креативни приступ у примени нових метода и облика рада у настави и у високошколском образовању васпитача и учитеља.

Препоручујем га свима који волите бити иновативни и креативни!”

др Maria Kanizsai
*Висока педагошка школа Etveš Jožef
у Баји (Мађарска)*

„Публикација представља значајан допринос охрабривању кадрова свих нивоа образовног процеса да интерактивне методе уведу у свој приступ подучавању, а теоријски оквир и збирка игара, као продукти радионичарског рада ауторке са студентима, представљају очигледан пример за развијање мноштва креативних идеја читаоца.

Значај ове публикације може бити сагледан из више углова:

- допринос разматрању значаја и могућности примене интерактивних метода подучавања,
- унапређење вештина наставног кадра на вишим нивоима образовања и у учењу одраслих,
- моделу рада који будућим васпитачима и учитељима даје подстицај за самосталан креативан рад и транспоновање теорије у праксу...

Интерактивност је, у оквиру публикације, ауторка показала као доследан метод од реализовања наставе до самог припремања материјала за публикување. Као што професор не постоји без студената тако ни васпитач не постоји без деце. Приказан начин рада и његови продукти показују да једни од других непрестано уче, обогаћују се међусобно, градећи своје професионалне компетенције.”

др Лада Маринковић
*Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
у Новом Саду*

„Књига ауторке др Анђелке Булатовић *Од игре до стваралаштва*, представља јединствену богату збирку дидактичких игара за васпитно-образовни рад деце предшколског узраста, која доприноси квалитетнијем процесу учења посебно у припремном програму деце за полазак у школу.

У књизи је дат значајан теоријски контекст радионичарског начина рада као модела васпитно-образовног процеса, не само у раду са децом, већ и у раду са студентима на струковним студијама за образовање васпитача, односно студентима будућег педагошког позива. Примери игара и активности који су

приказани, уважавајући креативан рад студента, подстичу стваралаштво и интерактивност код деце.

Подржавам објављивање ове публикације, са жељом да се примењује у круговима стручњака који се баве децом у транзиционом периоду између предшколске установе и школе, као и родитељима.”

др Отилиа Велишек-Брашко
*Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
у Новом Саду*

„У савременим програмима предшколског васпитања наглашава се улога одраслог, његово познавање структуре и динамике дечје игре, као и свест о значају који игра има у образовном раду и организацији дечјег унутрашњег живота. Одрасли имају веома важну улогу у утицању на дечју игру, у смислу њеног обогаћивања и развијања, као и управљања игром. Таква улога подразумева, како осмишљавање и припрему материјала за дидактичке игре, тако и богаћење и развијање стваралачких игара улога, што подразумева и укључивање у дечју игру и деловање примером.

Креирање дидактичких игара као део обуке будућих васпитача, а које аутор приказује у овој књизи, вредан је покушај, јер обезбеђује студентима да кроз стваралачки чин, испробавање и проигравање и заједништво са децом, боље и дубље разумеју суштину игре и њене васпитнообразовне вредности. Само, увек треба имати на уму да је циљ игре у њој самој, те се треба чувати „дидактизирања”, односно претварања игре у директан инструмент подучавања, како не би изгубила своја суштинска својства и развојни потенцијал.”

др Гордана Мијаиловић
*Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
у Сремској Митровици*

„Др Анђелка Булатовић је овом књигом заорала нову бразду у подручју педагошке литературе и тако крчи и путеве за истински продор дидактичких игара и педагошких радионица у наше вртиће.

С обзиром на богато искуство рада са студентима највећу вредност овог приручника представља поглавље примера дидактичких игара насталих у оквиру радионице *Дидактичке игре – значај и примена*.

Ауторка је наумила и успела да докаже предности учења кроз игру, па је тако ова збирка драгоцене и упитна, како онима које игра интересује, тако и онима који би да науче нешто о игри као о вечном феномену детињства.”

др Зорица Дуковић
*Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
у Крушевцу*

„Када лична иницијатива аутора надрасне године дугогодишњег професионалног искуства на развијању праксе предшколског васпитања, а рефлексije студената, васпитача, постану референтан оквир за развојне перспективе, тада је моменат да се као заједнички продукт вишегодишњег рада појави Књига у облику креације дидактичких игара.

Структура књиге *Од игре до стваралаштва* теоријски је утемељена на новом аспекту компетенција и високом професионализму у чијем центру се налази игра у контексту стваралаштва, али и дете у контексту стваралачког развоја у предшколској установи, у чијем фокусу је позициониран васпитач, спреман и оспособљен за рефлексiju, креативност, модеран однос у раду и стваралачку компетентност.

Књига нуди и готова решења, стандарде, али ставља пред васпитаче задатак афирмисања индикатора стваралаштва детета којима се утврђује њихова развојност.

Непосредност приступа аутора препознатљива је специфичност књиге *Од игре до стваралаштва*, произашла из перспективе самог аутора као научника и практичара, чији је циљ преиспитивање и развијање квалитета сопственог рада и размена искустава са његовим крајњим корисницима – васпитачима и колегама. Наведени атрибути постављени интердисциплинарно, апликативно, методолошки проверени и практично разрађени, довољни су разлози и адекватни показатељи да је наведена књига висок допринос на пољу унапређивања праксе предшколског васпитања и образовања, те ју је неопходно препоручити за употребу у предшколским установама.”

проф. др Власта Липовац, ванредни професор
*Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
у Крушевицу*

„Игра је најбоље средство којим ће умешан васпитач и учитељ успешно премостити јаз који је карактеристичан за прелазни период преласка детета из вртића у школу. У овој најприроднијој дечјој активности, деца понајвише уживају, али и уче. Свој допринос тој чињеници даје и ова изванредна публикација, збирка корисног штива и практичних примера који ће добро доћи, како васпитачима, тако и учитељима ђака првака.

Теоријска потка ове корисне публикације одлично је повезана са практичним примерима који су у њој дати, те слободно може да представља неизоставну литературу учитеља приликом планирања наставе на самом почетку првог разреда.”

Дијана Малица МА
Мастер учитељ

„Дидактичке игре су саставни део васпитно-образовног рада у предшколском програму. Оне доприносе развоју способности посматрања, анализирања, закључивања, као и сналажења у одређеним ситуацијама. Из свог личног искуства у раду са децом, сматрам да је приручник *Од игре до стваралаштва* веома користан приручник за сваког васпитача.

„Игре су осмишљене са доста детаља и појмова који су занимљиви деци. Најбољи начин да деца упознају, схвате и препознају нове појмове и утврде постојеће је игра. Овај приручник омогућава велики избор дидактичких игара и нових идеја, примењивих у раду сваког васпитача.

Самим тим што је приручник *Од игре до стваралаштва* настала као резултат анализа, исраживања и темељи се на конкретним подацима, сматрам да је веома корисна, едукативна и инспиративна како за децу тако и за васпитаче.”

Јелена Копривица
Дипломирани васпитач у ПУ

„Професорица Анђелка Булатовић има другачији приступ студентима и раду уопште у односу на друге професоре са којима смо се ми сусретали. Такав начин рада који је динамичан, иновативан, креативан, узбудљив, свакако је врло значајан за будућег васпитача јер је управо наш позив такав. Диван је осећај бити део тима и учествовати у радионицама попут радионице *Дидактичке игре – значај и примена*, у којој смо стекли нова сазнања и вештине, како од различитих материјала који се налазе свуда око нас можемо направити нешто веома корисно и применљиво у пракси.

Били смо веома инспирисани приликом израде дидактичких средстава која су плод наше маште и креативности. Атмосфера је била опуштена и пријатна, тако да је креативност само надлазила. Кроз ову активност размењивали смо различита мишљења како бисмо добили што квалитетнији продукт.”

Сања Скумпија, Душанка Симић, Сара Биреш, Мина Кртинић
*Студенти Високе школе струковних студија
за образовање васпитача
у Нови Сад (ген. 2013/14)*

Др Анђелка Булатовић
ОД ИГРЕ ДО СТВАРАЛАШТВА
Дидактичке игре за децу у години
пред полазак у школу

Сарадници учесници радионице
студенти ВШССОВ у Новом Саду (генерација 2013/14)

Издавач

Висока школа струковних студија за образовање васпитача
Нови Сад

Мејл: vsovinfo@gmail.com

Интернет страница: www.vaspitacns.edu.rs

За издавача:
Јованка Улић



Висока школа струковних студија
за образовање васпитача
Нови Сад

Лектор

др Љиљана Келемен Милојевић

Дизајн

Драги Булатовић, дипл. инж.

Графичко уређење и рачунарски слог

Драги Булатовић, дипл. инж.

Штампа

Диги сору, Нови Сад



Година штампе 2016



Овај приручник објавила је Висока школа струковних студија за образовање васпитача у Новом Саду у оквиру пројекта TEACH који финансира Европска комисија кроз TEMPUS програм. Садржај ове публикације и ставови изнети у њој искључиво су одговорност аутора и не одражавају нужно ставове Европске уније.

