

# Interaktivni materijali za razvoj slušanja na primjeru slikovnice

---

**Rajaković, Mirna**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2021**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:612823>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-15**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

*Repository / Repozitorij:*

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
Odsjek za fonetiku

Mirna Rajaković

**INTERAKTIVNI MATERIJALI ZA RAZVOJ SLUŠANJA  
NA PRIMJERU SLIKOVNICE**

Diplomski rad

Mentorica: doc. dr. sc., Arnalda Dobrić

Zagreb, rujan 2021.

## **PODACI O AUTORU**

Ime i prezime: Mirna Rajaković

Naziv oba studija:

Fonetika, smjer Rehabilitacija slušanja i govora

Informacijske znanosti, smjer Muzeologija i upravljanje baštinom

## **PODACI O RADU**

Naslov rada na hrvatskome jeziku:

Interaktivni materijali za razvoj slušanja na primjeru slikovnice

Naslov rada na engleskome jeziku:

Picturebooks: Interactive materials for listening development

Datum predaje rada: 16.9.2021.

## **Izjava o akademskoj čestitosti**

Izjavljujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te objavljenoj i citiranoj literaturi. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio rada nije korišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

Mirna Rajaković

(potpis)

## **Zahvala**

*Zahvaljujem mentorici doc. dr. sc. Arnaldi Dobrić na podršci pri odabiru teme ovog diplomskog rada. Također, na svim savjetima, kontinuiranoj pomoći i razumijevanju kroz period pisanja rada, ali i kroz studij u cijelosti.*

## Sadržaj

1. <b>Uvod</b> .....	1
2. <b>Oštećenja sluha</b> .....	2
2.1. Klasifikacija oštećenja sluha .....	3
2.2. Slušna pomagala.....	4
3. <b>Ciljevi i principi rehabilitacije</b> .....	7
3.1. Razvoj slušanja.....	9
3.2. Pregled vježbi i aktivnosti rehabilitacijskog rada .....	12
3.3. Uloga roditelja u rehabilitaciji.....	16
4. <b>Interaktivni materijali</b> .....	19
4.1. Interaktivno čitanje.....	22
5. <b>Slikovnica</b> .....	25
5.1. Funkcije slikovnice .....	27
5.2. Vrste slikovnice.....	29
5.2.1. Interaktivna slikovnica.....	33
5.3. Slikovnica s obzirom na uzrast.....	36
5.4. Slikovnica za djecu s oštećenjem sluha.....	37
6. <b>Metodika primjene autorske slikovnice</b> .....	40
6.1. Ciljevi.....	40
6.2. Koncept slikovnice: Vrline mišice Line.....	41
6.3. Slikovnica: Vrline mišice Line.....	47
6.3.1. Uvodne stranice .....	49
6.3.2. Upornost.....	50
6.3.3. Pristojnost .....	53
6.3.4. Maštovitost.....	56

6.3.5.	Skromnost .....	60
6.3.6.	Radoznalost.....	63
6.3.7.	Suosjećanje .....	67
6.3.8.	Zaključne stranice .....	70
6.4.	Priručnik za roditelje .....	71
7.	<b>Zaključak</b> .....	74
	Literatura.....	75
	Sažetak .....	80
	Summary .....	81
	Životopis .....	82
	Prilozi.....	83

## 1. Uvod

Interaktivni materijali za razvoj slušanja važan su dio rehabilitacijskog rada – nose višestruka obilježja igračkaka te se ostvaruju kroz raznovrsne tipove igara. Proces njihovog oblikovanja zahtijeva dobro poznavanje teorijskih odrednica interaktivnosti te razvojnih profila djece za koje su namijenjeni. Glavni dio diplomskog rada odnosi se na istraživanje literature, dok se metodički dio rada bavi primjenom autorske interaktivne slikovnice s rehabilitacijskom komponentom. Motivacija iza odabira ove teme proizlazi iz mog dugogodišnjeg bavljenja ilustracijom i velikom željom za njezinim povezivanjem sa znanstvenom disciplinom fonetike, mog odabranog diplomskog smjera – rehabilitacije slušanja i govora.

Slikovnica je prva knjiga s kojom se dijete susreće. Roditelji intuitivno čitaju zdravočujućoj djeci i tako ih potiču na razgovor – što je od izrazite važnosti jer slabiji rezultati mogu biti indikator prisutnosti poteškoće u slušnom procesiranju, bez obzira na uredno stanje sluha. Višestruke funkcije slikovnice čine ju vrijednim edukacijskim materijalom za djecu urednog razvoja, a jednako tako i za djecu s određenim razvojnim poteškoćama. Oštećenje sluha jedno je od najčešćih senzoričkih oštećenja, često dijagnosticiranog već u rodilištu zbog čega je moguće uključiti dijete u rehabilitacijski program izrazito rano. Razvoj slušanja temeljni je proces rehabilitacijskog rada usmjerenog prema djeci s oštećenjem sluha. Moguće ga je poticati kroz mnogobrojne aktivnosti i pristupe, koristeći široki opseg potpornih edukacijskih pomagala. Takvom opisu odgovara koncept interaktivne slikovnice koja sadrži smjernice rehabilitacije po verbotonalnoj metodi. Osim što aktivnost interaktivnog čitanja pridonosi povezanosti između roditelja i djeteta, otvara mogućnost da sam roditelj bude dijelom rehabilitacijskog procesa, a ne samo fonetičar.

Prijedlog primjene autorske slikovnice „Vrline mišice Line“ pokazat će provedbu individualnog pristupa u radu, ovisno o onome što je u kojoj razvojnoj fazi potrebno određenom djetetu. To ju čini prilagodljivim materijalom koji je namijenjen različitim razvojnim profilima, uzrastima i skupinama djece. Osim toga, uključuje širok raspon vježbi i aktivnosti koje pridonose poticanju vještina i sposobnosti vezanih za djetetov razvoj u cijelosti.



## 2. Oštećenja sluha

Oštećenje sluha definira se kao nemogućnost ili smanjena mogućnost primanja, provođenja i registriranja slušnih podražaja. Do oštećenja sluha dolazi zbog urođenih ili stečenih oštećenja, nerazvijenosti ili smanjene funkcionalnosti slušnog organa, slušnog živca ili slušnih centara u mozgu (Dulčić i Kondić, 2002: 47).

Osjet sluha temelji se na sposobnosti otkrivanja i prihvatanja mehaničke vibracije te njegove pretvorbe u živčani signal. Taj signal se prenosi i obrađuje u središnjem živčanom sustavu nakon čega se prepoznaje kao određeni zvuk. Ključno je poznavati razliku između sluha i slušanja – sluh je sposobnost slušanja zvuka (čujenje) koja se temelji na mogućnosti prepoznavanja visine, jačine, smjera i vremenskih razlika određenog zvuka. Slušanje se odnosi na aktivno, svjesno praćenje govorne poruke dok se prepoznavanje i shvaćanje govorne poruke naziva razumljivost. (Bumber i sur., 2004: 65-66, 73).

Višestruke mogućnosti obrade signala upućuju na složenost procesa slušanja – jedne od temeljnih sastavnica u komunikacijskom procesu. Ako se slušanje odvija prirodno i govor će se razvijati uredno, ali u slučaju otežane percepcije dolazi do odstupanja u govorno-jezičnom razvoju (Guberina 2010: 256).

Jezična kompetencija djeteta ovisi o stupnju razvijenosti govornog i slušnog aparata, društvenom i obiteljskom okruženju koje može biti više ili manje poticajno te dječjoj samoaktivnosti, postojanju ili odsustvu želje za jezičnim izražavanjem, pa tako ovisi i o želji za ostvarivanjem komunikacije s osobama u obitelji ili drugom djecom (Šego, 2009: 119, 145). Posljedice oštećenja sluha mogu se prepoznati u agramatičnom govoru, skromnijem vokabularu, jezičnim znanjima te poteškoćama u čitanju i razumijevanju pročitanog. Kada je percepcija zvuka i govora otežana, to će utjecati na komunikaciju, razumijevanje i usvajanje novih znanja. Vizualna percepcija bit će dominantna u njihovom razvoju, pa će se tako djeca s oštećenjem sluha oslanjati na percipiranje vizualnih znakova poput očitavanja geste i mimike govornika kako bi proces slušanja bio obogaćeniji kontekstom, a time i olakšan (Imširagić, 2012: 95). Pozojević-Trivanović (1986: 77, 79) objašnjava kako slušanje nije samo preduvjet govoru, već podrazumijeva i proces učenja. Dijete ne može imitirati govor iz svoje okoline ako ne postoje osnove slušne forme govornih struktura – nezanemariva je i motivacija za razumijevanje samog koncepta, tj. značenja poruke.

Kada dijete sluša tuđi govor, počinje formirati pojmove koje mu dalje koriste u razvoju apstraktnog mišljenja, zaključivanja i rješavanja problema. Slušanjem okoline, dijete uči o njenim raznim sastavnicama, specifičnostima situacija, osoba i zbivanja općenito. Dakle, oštećenje sluha utjecat će i na razvoj intelektualnih funkcija – to ne znači da je dijete s oštećenjem sluha manje inteligentno od djeteta urednog razvoja sluha, već su ograničene mogućnosti njegove cjelovite percepcije okoline i usvajanja znanja putem svih svojih osjetila (Košiček i Hrčić, 1966: 80).

## **2.1. Klasifikacija oštećenja sluha**

Bumber i suradnici (2004: 82-83) navode kako je patologija sluha izrazito složena tema – slojevitost slušnog oštećenja promatra od lakše naglušnosti do potpune gluhoće, uzimajući u obzir velik raspon čimbenika. Autori sistematiziraju oštećenja sluha ovisno o pet različitih parametara: stupnju, nastanku, uzroku, mjestu i razdoblju razvoja oštećenja. Prema stupnju oštećenja, u pitanju je gluhoća ili naglušnost – dok prema nastanku govorimo o prirođenom ili stečenom oštećenju. Prema uzroku oštećenja sluha, razlikujemo endogena oštećenja koja podrazumijevaju genetsko nasljeđivanje i egzogena oštećenja do kojih je došlo zbog utjecaja vanjskih čimbenika. S obzirom na mjesto, oštećenja sluha mogu biti provodna (konduktivna), zamjedbena (perceptivna) ili mješovitog tipa. Razdoblje razvoja oštećenja sluha dijeli oštećenja na ona koja nastaju prije razvoja govora i usvajanja jezika što ih čini prelingvalnima, a ako je oštećenje nastalo nakon, u pitanju su postlingvalna oštećenja. Oštećenja sluha danas se otkrivaju jako rano, zbog naprednih dijagnostičkih postupaka. U Hrvatskoj se od 2002. godine provodi program novonatalnog probira, što znači da se svakom novorođenom djetetu sluh se ispituje već u rodilištu. Rana intervencija osigurava mogućnost sudjelovanja u programima ugradnje umjetne pužnice i pravovremeno dobivanje rehabilitacijske podrške.

Schmucker i suradnici (2019 prema WHO, 2004) navode kako podaci ukazuju na to da približno 466 milijuna ljudi, 5% svjetske populacije, ima oštećenje sluha koje utječe na njihovu kvalitetu života – uključujući 34 milijuna djece. Prevalencija gubitka sluha raste s godinama, pa tako 25% starije populacije (iznad 60 godina) ima određen oblik slušnog oštećenja.

Ispitivanjem sluha utvrđuje se postoji li oštećenje ili je sluh uredan. Ako je oštećenje prisutno, dijagnoza se odnosi na vrstu, mjesto, jačinu oštećenja te svojstva slušanja – a dijagnostika može uključivati razne audiometrijske postupke i pomagala.

Tonski audiogram određuje jačinu oštećenja ovisno o prosječnom pragu sluha. Sluh je u fiziološkim granicama (normacusis) ako je gubitak manji od 26 dB, a ako je gubitak između 26 i 93 dB (hypoacusis) u pitanju je naglušost. Gubitak koji je veći od 93 dB (anacusis) upućuje na gluhoću (Bumber i sur., 2004: 73, 76).

Prema hrvatskom Pravilniku o sastavu i načinu rada tijela vještačenja u postupku ostvarivanja prava iz socijalne skrbi i drugih prava po posebnim propisima (NN 79/2014), gluhoća je oštećenje sluha koje podrazumijeva gubitak u govornim frekvencijama (500 do 4000 Hz) veći od 93 dB, u slučaju kada se niti uz pomoć slušnih pomagala ne može cjelovito percipirati glasovni govor. Naglušost označava oštećenje sluha od 26 do 93 dB na uhu s boljim ostacima sluha te kada je glasovni govor potpuno ili djelomično razvijen. Važno je naglasiti njezino stupnjevanje prema težini oštećenja. Lakša naglušost odnosi se na oštećenja od 26 do 35 dB, na uhu s boljim ostacima sluha u govornim frekvencijama (500 do 4000 Hz), kada je glasovni govor spontano usvojen bez značajnih odstupanja. Umjerna naglušost iznosi od 36 do 60 dB na uhu s boljim ostacima sluha u govornim frekvencijama (500 do 4000 Hz), kada glasovni govor nije svladan spontano i pod povoljnim prirodnim uvjetima. Teška naglušost podrazumijeva oštećenja od 61 do 93 dB na uhu s boljim ostacima sluha u govornim frekvencijama (500 do 4000 Hz), kada je spontani razvoj glasovnog govora značajno otežan.

## **2.2. Slušna pomagala**

Kada se oštećenje sluha ne može otkloniti liječenjem ili operativnim zahvatom, dolazi do potrebe za određivanjem optimalnog slušnog pomagala, uz plan rehabilitacijskog rada. Slušnim pomagalom omogućuje se potpuno ili djelomično razumijevanje govora, uzimajući u obzir zahtjevnost audiološke rehabilitacije – posebice kod male djece koja ne mogu razumjeti zašto im je slušno pomagalo potrebno te kako si mogu olakšati prilagodbu (Bumber i sur., 2004: 85).

Zahvaljujući tehnološkom napretku, najsuvremeniji slušni aparati su zapravo programabilni elektronički uređaji, minijaturna računala unutar zvukovoda. Također, modernizacija slušnih pomagala uzima u obzir i estetske potrebe jer korisnik danas može birati između raznih opcija boja i uzoraka. Slušni aparat sastoji se od minijaturnog mikrofona, pojačala i zvučnika te može biti kanalni ili zaušni po svojoj vrsti – kanalni podrazumijeva minimalnu vidljivost, dok zaušni dopušta dostupnost pri podešavanju i veću otpornost na cerumen. Važno je razumjeti kako slušni aparat amplificira ljudski govor, ali tako i sve ostale zvukove u okolini što znači da može pojačavati i

buku pa tako činiti slušanje neugodnim, ako ne postoje mehanizmi njegove prilagodbe. Automatski se podešavaju i prilagođavaju zvukovima iz okoline, u službi ostvarivanja boljih i ugodnijih uvjeta slušanja i razumijevanja govora u različitim prostorima i situacijama. Važno je naglasiti kako unatoč njihovom tehnološkom usavršavanju – korisnik slušnog aparata mora biti spreman na prilagođavanje i učenje novih načina obrade akustičkih podražaja što podrazumijeva ulaganje napora te puno strpljenja i motivacije u cjelokupnom procesu. Dakle, unatoč unaprijeđenim karakteristikama slušnog aparata, ključni su rehabilitacijski postupci prilikom individualne prilagodbe svakog pojedinca koji ga koristi. Kohlearni implantat također se naziva umjetna pužnica, a namijenjen je za osobe s oštećenjem sluha uzrokovanim funkcionalnim poremećajem unutrašnjeg uha. Kohlearni implant premošćuje oštećene stanice unutarnjeg uha i pužnice i tako direktno stimulira slušni živac – centar za slušanje u mozgu percipirat će te dobivene signale kao zvuk ili govor. Dakle, slušni živac i središnji slušni sustav moraju biti neoštećeni kako bi osoba bila kandidat za ugradnju umjetne pužnice. Govor i jezik mogu se ostvariti pravovremeno ako je uz ranu ugradnju (do druge godine života) bila uključena i rana rehabilitacijska potpora (Pribanić, 2014: 34-35).

Prema Runjić (2003: 380), iako je ugradnja umjetne pužnice omogućila ulaz u slušni put, to ne uključuje i automatski ostvareno slušanje jer centralni mehanizmi nisu bili u funkciji od vremena nastanka oštećenja, koje je većinom prenatalno. Iz toga proizlazi kako tehnologija djeluje na perifernoj razini, a rehabilitacijski postupci na centralnoj – pa je potrebno raditi na razvoju i uvježbavanju mehanizama prenošenja slušne informacije te čišćenju i strukturiranju ulaznog signala.

U prošlosti, zbog stigmatizacije osoba s invaliditetima, pri izradi slušnih pomagala u fokusu je bila odrednica nevidljivosti – pa su iz tog razloga često bila oblikovana kao svakodnevni, obični predmeti. Primjerice, postojale su minijature trube, akustičke lepeze i naočale za slušanje. Naravno, osim činjenice da tehnologija općenito nije bila na razini na kojoj je danas – njihove dimenzije su bile iznimno velike, pa su i sama pomagala bila nepraktična. Nažalost, ne možemo smatrati da se društvo u potpunosti odmaknulo od stigmatizacije svih marginaliziranih skupina, pa tako ni osoba s invaliditetom. Ipak, pomak u razmišljanju društva jasno je vidljiv – dokaz tome pronalazimo u odmicanju od modela segregacije djece s teškoćama u razvoju te poticanju inkluzivnih praksi u obrazovanju, zapošljavanju, pristupa zdravstvu, kulturi i slično.

Rehabilitacija djece s oštećenjem sluha treba premostiti ograničenja i ponuditi mehanizme kojima će dijete ostvariti svoje potencijale te se, ako postoji mogućnost i odgovarajući uvjeti, integrirati u redovan školski program kako bi se razvijalo u najpoticajnijem okruženju. Uz ranu intervenciju te optimalne oblike rehabilitacije, moguće je uspješno djelovati na nepovoljne utjecaje koje oštećenje sluha ima na djetetov cjelokupni razvoj i tako smanjiti razlike razvojnog odstupanja u odnosu na zdravočujuću djecu.

### 3. Ciljevi i principi rehabilitacije

Mildner (2013: 40) ističe kako svako osjetilo čovjeka, kao multisenzoričkog bića, sudjeluje u zajedničkoj, multimodalnoj strukturi. Integrirano primanje podražaja iz okoline omogućava optimalne reakcije, pa tako i optimalno ponašanje i funkcioniranje organizma u cijelosti. Učenje i prilagođavanje novim situacijama bit će olakšano ako u tim procesima sudjeluje što veći broj osjetila. Još u prošlom stoljeću, Petar Guberina prepoznaje važnost multisenzorike u urednom govorno-slušnom razvoju, pa tako i u rehabilitaciji osoba oštećenog sluha, prilikom oblikovanja verbotonalne metode – oralnog pristupa rehabilitaciji slušanja i govora djece i odraslih. Guberina (1995: 157-158) objašnjava kako je afektivnost pokretač svega te kako se verbotonalni sistem usmjerava na kreativnu funkciju mozga u procesu percepcije vanjskih podražaja. Komunikacija se simultano ostvaruje na različitim razinama – kroz ritam, intonaciju, napetost, pauzu, rečenični tempo, situaciju, gestu, mimiku te položaj tijela. Dakle, u središtu verbotonalnog sistema je čovjek sa svim svojim sposobnostima izražavanja. Osim toga što je sustav rasprostranjen po cijelom svijetu, u Hrvatskoj je ovo dominantan pristup rehabilitaciji. Verbotonalna rehabilitacija temelji se na općim svojstvima čovjeka (mozak, tijelo, univerzalne optimale), ali i na individualnom pristupu osobama s oštećenjem sluha i govora (Crnković, Jurjević-Grkinić, 2010: 482).

Runjić (2003: 380) nadodaje kako razvoj slušanja i govora ne ovisi isključivo o perifernoj slušnoj funkciji, već o potpunom spaciocepcijskom statusu – vidu, sluhu, propiocepciji, dodiru te vestibularnom osjetilu. Ako osjetila djeluju u skladu i međuosobno se nadopunjuju, optimizirat će se i djetetove sposobnosti zbog plastičnosti moždanih struktura. Verbotonalna rehabilitacija oslanja se na spaciocepciju pri provođenju svojih postupaka – cilj je jačati proces mijelinizacije koji podrazumijeva sazrijevanje živčanih putova i struktura, u svrhu omogućavanja brzog prijenosa i obrade poruke. Spaciocepcija prevodi gramatiku prostora u gramatiku jezika.

Poliklinika za rehabilitaciju slušanja i govora SUVAG ujedinjuje razne specifične metode poticanja i usvajanja odgojno-obrazovnih sadržaja – kombiniranjem više osjetilnih, pa tako i komunikativnih kanala, povećava se razina zornosti te praktične primjenjivosti usvojenih znanja (Šimić, 1996 prema Bakota i Dulčić, 2016: 10). Rehabilitacijski rad u Poliklinici SUVAG provodi se grupno i individualno. Važno je naglasiti ulogu fonetskih ritmova unutar verbotonalne metode koja se realizira kroz simulacije pokretom (tjelesna ritmika) te kroz glazbene stimulacije (glazbeni ritam). Simulacije pokretom zasnivaju se na pokretu kao sredstvu za razvijanje kinestetskog osjeta

i funkcija tijela u prostoru, vremenu i dinamici. Također, potrebno je stvoriti odgovarajuću psihomotornu bazu te poticati na glasanje pokretom i glasovima. Dijete usvaja temeljne govorne ritmičke forme upravo kroz pokret, a paralelno se ostvaruje percepcija i artikulacija riječi, rečenica i većih govornih cjelina. Glazbene stimulacije su ritmičke strukture temeljene na logatomima, slogovima bez značenja – korištenjem govornih vrednota, poput ritma i melodije, aktivira se buđenje govora te stvaraju uvjeti za ispravnu artikulaciju glasova. Nadalje, jedna od ključnih rehabilitacijskih postupaka verbotonalne metode je dramatizacija koja utječe na razvoj motorike, osvještavanju prostora te izazivanju i korištenju pokreta u izražajnom obliku. Osim toga, ostvaruju se različiti odnosi kroz dijaloge i akcije – njihov cilj je razvijati spontanost, komunikativnost, širiti vokabular i simboliku misli. Uz to, neizostavan je utjecaj kojeg dramatizacija ima u kontekstu poticanja društvenih interakcija, ili drugim riječima, socijalnog razvoja kod djece. U početku se mogu dramatizirati jednostavne, svakodnevne situacije, dok će djeca u kasnijoj dobi moći dramatizirati duže i kompleksnije priče ili bajke (Poliklinika SUVAG, 2021).

Kako bi dijete s oštećenjem sluha razvilo govor, nužni su postupci njegovog osposobljavanja. Rehabilitacijski postupci usmjereni su na percepciju općenito, omogućavanje senzoričkog doživljaja akustičke govorne poruke, mogućnost senzoričke kontrole izgovora te usporedbu djetetovog izgovora i govornog modela. Važno je navesti kako se u početnoj fazi, ili drugim riječima razini, rehabilitacija može ostvarivati kroz razne oblike, vezane za ostale sposobnosti koje uvjetuju djetetov razvoj, prije uvođenja slušno-govorne komponente. Prema tome, razvoj govora kod djece oštećenog sluha, pa tako i kod djece urednog slušnog razvoja, ovisit će o neurofiziološkom, psihomotornom, senzomotornom, spoznajno-iskustvenom razvoju te razvoju sposobnosti oponašanja i simboličke funkcije. Kako bi rehabilitacija bila uspješna, potrebno je poticati dijete na aktivno i svjesno sudjelovanje u rehabilitacijskim aktivnostima te raditi na obogaćivanju sposobnosti slušanja s obzirom na slušne ostatke suženog frekvencijskog područja. Također, izrazito je važno razvijati sposobnost koncentracije i percepcije slušnih podražaja općenito, kao temelje za složenije rehabilitacijske vježbe (Herljević, 1996: 7).

Zaključno, potrebno je definirati tri osnovna područja razvoja verbotonalnih postupaka – fonetsku, slušnu i lingvističku progresiju. Fonetska progresija podrazumijeva uporabu elektroakustičke opreme i verbotonalnih rehabilitacijskih postupaka tijekom korekcije napetosti, glasa, ritma, tempa i intonacije te korekcije artikulacije lingvističkog materijala koji se obrađuje. Slušna progresija

odnosi se na razvoj i rehabilitaciju slušanja – vježbe identifikacije i diskriminacije, slušne pažnje, selektivnog slušanja i slušanja lingvističkog materijala. Lingvistička progresija usmjerava se na učenje novih pojmova u smislu širenja rječnika i rečenične strukture te različite vježbe logičkog zaključivanja, povezivanja i izražavanja. Ona uključuje i rad na razvoju čitanja i pisanja, slušnu analizu i sintezu, razumijevanje pročitano, prepričavanje te slikovni materijal i tekstove primjerene dobi i oštećenju. Dakle, slušanje i govor nisu samo usko povezani, već su i međusobno ovisni – kvaliteta slušanja ovisit će o stupnju razvoja govora i obrnuto. (Dulčić i Pavičić Dokoza, 2014: 12-13). Sljedeće poglavlje sadrži detaljniji pregled odrednica razvoja slušanja.

### **3.1. Razvoj slušanja**

Kada govorimo o slušanju u kontekstu rehabilitacije, potrebno je definirati faze razvoja slušanja. Prva faza odnosi se na svijest o glasovima – dijete opaža i reagira na zvukove u okolini i glas bliskih osoba. U drugoj fazi, dijete nalazi smisao u slušanju jer počinje povezivati značenja sa zvukom i glasom te prepoznaje određene fraze vezane za predmete ili aktivnosti. Treća faza uključuje oponašanje i proširivanje zvukova i fraza iz okoline, dok četvrta faza podrazumijeva slušno razumijevanje – složeniju sposobnost obrade koja se ostvaruje kroz prisjećanje zvučnih podražaja i govornog jezika, dugoročno i kratkoročno pamćenje te mogućnost slušnog nizanja i povezivanja. Peta faza odnosi se na napredne vještine slušanja – slušanje s udaljenosti, slušanje uz pozadinsku buku, slušanje snimljenog signala te razgovaranje na telefon (Loaney i Richards, 2005: 48). Kod djece neoštećenog sluha, navedene faze će se ostvarivati spontano kroz djetetov razvoj, svakodnevne aktivnosti te unutar obiteljskog okruženja ili vrtićke skupine. Naravno, roditelj ih uvijek može dodatno osnaživati te raditi na njima iako dijete nema slušno oštećenje.

Nevins i Garber (2012) predlažu model razvoja slušanja koji odgovara postavkama verbotonalne metode te uključuje tri temeljna parametra: funkcije slušanja (eng. auditory functions), smislene ulazne jedinice (eng. meaningful input) te situacijski kontekst.

Funkcije slušanja moguće je nazivati i slušnim vještinama – detekcija, uzorkovanje, diskriminacija, identifikacija i razumijevanje. Detekcija je najosnovnija funkcija koja demonstrira isključivo postojanje svijesti o zvuku, bez razumijevanja kakav zvuk je u pitanju te tko ili što je izvor zvučnog podražaja. Uzorkovanje podrazumijeva prepoznavanje značajki brzine, trajanja, intenziteta i visine tona, koje ostvaruju ritam govora, zvukova ili glazbe. Diskriminacija se odnosi na sljedeću stepenicu prosuđivanja jesu li određeni zvukovi isti ili različiti po svojim odrednicama,



pa je ključan element uspoređivanja i kontrasta između slušnih izvora. Identifikacija se često izjednačuje s diskriminacijom, ali ju je potrebno shvatiti kao njezin unaprijeđen oblik jer uključuje detaljno određenje značenja zvuka i njegovog izvora ili govorne riječi koju čujemo. Primjerice, rehabilitator oponaša glasanje određene životinje nakon čega dijete pokazuje prstom na tu životinju u slikovnici i/ili imitira glasanje koje je čulo. Razumijevanje je najkompleksnija slušna vještina jer zahtijeva od djeteta demonstraciju shvaćanja nečije poruke u obliku verbalnog odgovora ili generiranja novih ideja neverbalnim izražavanjem.

Parametar smislenih ulaznih jedinica podrazumijeva govor i zvukove iz okoline kao osnovne ulazne informacije koje je moguće promatrati kroz hijerarhijsku organizaciju njihove složenosti. U početku su to zvukovi koji se formiraju u riječi, nakon čega se riječi ostvaruju kao rečenice, a rečenice čine razgovor.

Situacijski kontekst, u okviru razvoja slušanja, može se objasniti kroz razine strukturiranih zadataka, rutinskih aktivnosti i prirodnog slušanja i govora. Dakle, polazi se od najjednostavnijih do najsloženijih strukturiranih zadataka ili aktivnosti slušanja – primjerice, rehabilitator pokazuje djetetu četiri ilustracije različitih predmeta te izgovara naziv jednog od njih te traži dijete da odabere ilustraciju koja ga prikazuje. Takav zadatak je zatvorenog tipa, što ga čini jednostavnijim jer dijete ima određen broj ilustracija između kojih mora odabrati, dok će zadaci otvorenog tipa zahtijevati složeniju obradu informacija zbog širokog raspona mogućnosti.

Slušanje je temelj govora – dakle, i govor se ostvaruje u kontekstu svakodnevnih aktivnosti i iskustava u kojima dijete sudjeluje jer podrazumijeva da dijete, samo za sebe, mora pronaći korist i smisao u komunikacijskom procesu. Mora prepoznati govor kao sredstvo kojim može razumjeti nešto ili nekog u svojoj okolini, ostvariti ili dobiti što mu je potrebno u tom trenutku. Herljević (1996: 22) naglašava kako se govor najbolje razvija uz kontekst zbog podrazumijevanja visoke razine djetetove aktivnosti, a ne isključivo promatranja nekog drugog. Takvo neposredno iskustvo ostvaruje se kao povezivost fonetskog oblika riječi i njezinog stvarnog značenja. Primjerice, prilikom učenja izraza poput uzmi ili pusti – koristit ćemo određen predmet preko kojeg ćemo to prikazati u stvarnoj situaciji. Ako se uče oprečni pojmovi poput hrapavo i glatko – najbolje je prezentirati prave predmete s takvim obilježjima. Učenje pojmova i odnosa stvari u prostoru kao što određuju riječi gore ili dolje – moguće je ponavljati tijekom motoričke igre u kojoj će dijete koristiti svoje tijelo i tako izgovorenoj riječi pripojiti određen pokret.

Goldberg (2003: 183, 186) navodi kako je pogrešno razmišljati o slušanju kao pasivnom procesu jer se tako zapostavljaju svi povezani razvojni aspekti – primjerice, slušno razlikovanje (diskriminacija) i slušno pamćenje koji se razvijaju iskustveno. Kako bi se olakšalo njihovo uvježbavanje, pozitivno je uključiti i druga osjetila u aktivnosti. Primjerice, uvježbavajući suprotne pojmove poput značenja crvenog i zelenog svjetla na semaforu, može se nadodati element pokreta poput stajanja na mjestu i hodanja naprijed. Još jedan primjer takvog zadatka bila bi igra *dan – noć* u kojoj dijete čučne kada čuje riječ *noć*, i opet se ustane kada čuje riječ *dan*. Dobrić (2016: 38-39) uočava kako pokret obilježavaju određena svojstva govora, pa je tako pokret također prirodan i afektivan te određenog trajanja, stupnja i složenosti. Razmišljanje o pokretu i njegovom utjecaju na razvoj slušanja i govora mora uključivati pojam prostornosti – i sama igra je u svojim najranijim fazama prostorna. Pokret podrazumijeva neverbalno pamćenje, pa služi verbalnom pamćenju u svrhu olakšavanja učenja. Herljević (1996: 24) nadodaje kako se kvaliteta širokog tjelesnog pokreta podudara s kvalitetom artikulacijskog pokreta pri izgovaranju određene fonetske forme – kada se ta dva pokreta reproduciraju istovremeno, povezuju se i ostavljaju dublji trag u sjećanju.

Pri procesu razvoja slušanja, radi se na uvježbavanju pažnje i percepcijskih mogućnosti, polazeći od osjetila koja su očuvana. Prema strategijama razvoja vještina slušanja, važno je biti u blizini mikrofona slušnog pomagala kada dijete sluša. Uspostavljanje kontakta očima i uzajamne pažnje te njezinog održavanja, također je jedan od preduvjeta provođenja uspješne rehabilitacijske aktivnosti. Dijete će najbolje učiti kada je usredotočeno, u smislenim situacijama, pa tako rehabilitator treba pratiti djetetove reakcije i aktivnosti prilikom usmjeravanja pažnje. Važno je osigurati da se rehabilitacijski rad u početnim fazama odvija u tihom i mirnom okruženju, kako buka ne bi utjecala na djetetovu pažnju i stvorila dodatne poteškoće s dohvatanjem zvuka. Postupno se uvodi slušanje u različitim, otežanim uvjetima poput slušanja u buci ili slušanja snimljenog zvuka. Sljedeće, potrebno je navesti ulogu pjevnog glasa koji je zapravo odlika govora upućenog djeci. Posebice je ključan u rehabilitaciji djece s oštećenjem sluha jer se njime ostvaruju veće razlike u visini, trajanju i jačini – takvo naglašavanje govorne poruke doprinosi osvještavanju slušanja. U skladu s djetetovim razvojem, pjevni glas prelazit će u onaj prirodni s manje isticanja i naglašavanja, kako bi dijete moglo razviti prirodni govor. Rehabilitator mora pružati primjer ispravnog jezika u smislu gramatike i izgovora te postupno proširivati i obogaćivati djetetov rječnik. U kontekstu razvijanja sposobnosti sudjelovanja u komunikaciji, ne smije se zaboraviti na pauze kako bi dijete imalo dovoljno vremena za obradu informacija i formiranje reakcije na ono

što je čulo. Dakle, kada se očekuje djetetov odgovor potrebno je to naglasiti upitnom intonacijom i čekanjem, a poruka se može ponoviti ako se odgovor ne dobije nakon kratke pauze. Potrebno je poticati različite razvojne funkcije, sposobnosti i vještine kako bi one pozitivno utjecale i na razvoj slušanja (Loaney i Richards, 2015: 24-25).

### **3.2. Pregled vježbi i aktivnosti rehabilitacijskog rada**

Vježbe i aktivnosti rehabilitacijskog rada pojavljuju se u raznim oblicima, prilagođavaju se uzrastu i sposobnostima djece te njihovim interesima kako bi rehabilitacijski postupci ostvarili svoj maksimalni potencijal. Njihovo djelovanje je ključno pri pružanju podrške, poticanja i ostvarivanja razvojnih funkcija koje su otežane zbog postojanja slušnog oštećenja ili poremećaja u govoru, ali to ne znači da se trebaju zanemariti oni elementi u kojima je dijete najuspješnije – pa ih tako dodatno osnaživati. Također, uzimajući u obzir široki raspon razina na kojima se ostvaruju rehabilitacijski postupci, važno je naglasiti kako će složenije vježbe za razvoj slušanja uglavnom biti isprepletene i povezane s vježbama razvoja govora, jezičnog izražavanja, motorike i pokreta. Razlog njihovog međusobnog nadopunjavanja leži u prethodno spomenutom multisenzoričkom pristupu rehabilitaciji te također uvođenju dinamičnosti, igre i zabave unutar vježbe, kako bi dijete bilo zainteresirano i raspoloženo za aktivno sudjelovanje.

Teško je dati pregled svih vježbi koje rehabilitatori i roditelji mogu koristiti u radu s djecom, upravo zbog njihove svestranosti i široke primjenjivosti u različitim rehabilitacijskih aktivnostima. Također, individualni pristup i rehabilitatorova intuitivnost uvijek će utjecati na usmjerenje rehabilitacijskog rada. Prilikom strukturiranja vježbe, osim odabira razvojnog elementa slušanja, govora ili jezika na kojem želimo vježbu temeljiti – potrebno je razmišljati o načinu predstavljanja te vježbe djetetu i pokušati predvidjeti kako će ono reagirati na nju. Stoga, rehabilitacijski rad potrebno je oblikovati kao igru ili maksimalno obogatiti njezin sadržaj detaljima i pojmovima koji za dijete imaju određen značaj pa tako potiču afektivnost. Realizacija vježbe ovisit će i o odabranim materijalima poput igračkama, kartica s ilustracijama, slikovnica i slično. Određena rehabilitacijska vježba može biti inspirirana ili temeljena na istom materijalu, ali će se, paralelno s djetetovim razvojem, dodavati nove strukture i povećavati zahtjevi. Također, podrazumijeva se kako se isti rehabilitacijski cilj može kontekstualizirati u raznim oblicima pa tako provlačiti kroz veći broj aktivnosti i igara – zadržavajući fokus na određenom području tijekom širenja nekog konteksta preko različitih situacija, okolina, likova i slično.

Razvoj slušanja uključuje razne druge procese – primjerice, određena vježba ili zadatak može biti primarno usmjerena na razvoj motorike, ali će se ostvarivati preko uputa koje dijete čuje, sluša i razumije, pa je tako slušanje temelj njezinog provođenja. Iz tog razloga, osim vježbi koncentriranih na slušne funkcije, potrebno je dati širi pregled mogućih područja, znanja i vještina koje rehabilitacijski rad razvija kod djece.

Tablica 1 sadrži popis vježbi koje će se predstaviti u obliku natuknica, prema priručniku *Slušaj, uči i govori* (Loaney i Richards, 2005). Također, uključene su i vlastite bilješke kolegija koji se održavao u Poliklinici SUVAG – Metodike individualnog pristupa rehabilitaciji slušanja i govora čiji je sadržaj temeljen na verbotonalnoj metodi.

Tablica 1. Vježbe i područja ostvarivosti rehabilitacijskih ciljeva.

<p><b>vježbe slušanih funkcija:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- orijentacija prema izvoru zvuka, povezivanje značenja sa zvukom</li> <li>- razlikovanje karakteristika zvuka (npr. nizak, visok, tih, glasak, kratak)</li> <li>- opažanje i oponašanje razlike u intenzitetu (npr. šaptanje, vikanje)</li> <li>- slušno razlikovanje (npr. koristeći rime: roda – voda)</li> </ul>
<p><b>vježbe slušanja u različitim uvjetima:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- slušanje s udaljenosti</li> <li>- slušanje uz pozadinsku buku</li> <li>- slušanje snimljenog signala</li> <li>- razgovaranje na telefon</li> </ul>
<p><b>vježbe slušnog pamćenja:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pamćenje pjesmice, priče ili određenog redoslijeda pojmova</li> <li>- slušanje uputa i izvršavanje tih aktivnosti (npr. u kutiju ubaci crveni krug i žuti trokut ili dodirni rame dvaput, ustani se, poskoči triput)</li> </ul>
<p><b>usredotočeno slušno stimuliranje</b> – upotrebljavanje i ponavljanje istog glasa u riječima i rečenicama u svrhu njegovog ispravljanja</p>
<p><b>glazbene stimulacije:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prepoznavanje i ponavljanje ritma u glazbi i govoru</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- plesanje i izražavanje pokretom</li> <li>- pjevanje pjesmica i brojalica</li> </ul>
<p><b>artikulacijske vježbe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vježbe pokretljivosti govornog aparata</li> <li>- poticanje vokalizacije i govornog izražavanja</li> <li>- brzalice</li> <li>- oponašanje raznih zvukova i glasanja</li> </ul>
<p><b>gramatika prostora:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- razumijevanje prostornosti i logičke igre</li> <li>- razumijevanje riječi kojima se objašnjava raspored stvari u prostoru (npr. ispod – iznad, gore – dolje, lijevo – desno)</li> </ul>
<p><b>gesta i mimika:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- razumijevanje značenja geste i mimike</li> <li>- korištenje geste i mimike i praćenje vlastitog govora gestama</li> <li>- primjećivanje, prepoznavanje i oponašanje emotivnih struktura govora koje se mogu izraziti gestom i mimikom (npr. sretno, tužno)</li> </ul>
<p><b>zadaci grube i fine motorike:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kretanje tijela u prostoru</li> <li>- dosezanje, dohvaćanje, držanje i manipulacija predmetima</li> <li>- otvaranje i zatvaranje, otkopčavanje i zakopčavanje, provlačenje vrpce ili uzice, vezanje čvorova i slično</li> <li>- crtanje i bojanje (može se provoditi i prema uputama npr. dodaj kući jedan prozor)</li> <li>- razvijanje vještine pisanja</li> </ul>
<p><b>dramatizacija:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- igranje uloge određenog lika u određenoj situaciji</li> <li>- izražajnost pokreta, geste i mimike</li> <li>- improvizacija, spontanost i kreativnost</li> </ul>
<p><b>pojam broja:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- razumijevanje koncepta malo/puno i pola/cijelo pri opisivanju koliko nečega ima</li> </ul>

- mjerenje
- postupno uvođenje pojma broja
- početak brojanja

**orijentacija u vremenu:**

- doba dana
- rutina i dnevni raspored
- određivanje vremena na satu
- mjeseci i godišnja doba
- pojam datuma na kalendaru

**logičko zaključivanje:**

- razumijevanje uzročno-posljedičnih veza
- poticanje samostalnog rješavanja problema
- razvijanje predviđanja kako i zašto se nešto dogodilo

**jezično izražavanje i gramatičnost:**

- širenje rječnika uvođenjem novih pojmova
- razumijevanje prijedloga, posvojnih pridjeva, koncepta množine, osobnih zamjenica, glagola radnje
- razvijanje sposobnosti opisivanja i objašnjavanja
- odgovaranje na postavljena pitanja i proširivanje pitanja koja počinju upitnom zamjenicom
- imenovanje predmeta, životinja, pojava ili osoba
- povezivanje određenog predmeta s njegovom funkcijom
- razvoj razumijevanja koncepta suprotnosti (vruće – hladno, unutra – van i slično)

**razvijanje ideje nizanja:**

- razumijevanje koncepta kategorizacije i grupiranja određenih predmeta, životinja ili osoba prema nekih obilježjima
- grupiranje unutar prostora u kojemu se nalazi ili grupiranje ilustracija na karticama ispred sebe (npr. navedi sve zelene stvari koje vidiš u svojoj sobi)

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- grupiranje bez pomoćnih vizualnih informacija koje zahtijeva samostalnu mentalnu predodžbu traženih pojmova</li></ul> |
|---|

<p><b>prepričavanje priče:</b></p>
------------------------------------

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- pričanje priče prema zadanim slikama</li><li>- samostalno prepričavanje priče</li><li>- razvijanje kreativnosti i maštanja: izmišljanje nove priče</li></ul> |
|--|

### **3.3. Uloga roditelja u rehabilitaciji**

Obitelj je primarna društvena zajednica unutar koje dijete oblikuje prve spoznaje o svijetu, doživljava različita iskustva, ostvaruje prvu komunikaciju i izgrađuje vlastite stavove. Također, uči kako prihvaćati vrijednosti i norme te razvija prve značajne emocionalne veze. Obitelj se može promatrati i kao temeljna socijalna institucija koja ima presudni utjecaj na razvoj pojedinca te je prva stepenica dobivanja osnova odgoja, vrijednosti i mišljenja o sebi i okolini, koje se dalje razvijaju u odgojno-obrazovnim ustanovama, interakcijama s različitim osobama u životu te ostalim svakodnevnim, životnim situacijama. Roditelji su dakle, po svojoj prirodnoj i društvenoj funkciji te ulozi u djetetovom životu, njegovi prvi odgojitelji. Neovisno o tome radi li se o djetetu s teškoćom u razvoju, postati roditeljem znači krenuti na potpuno novo životno putovanje koje podrazumijeva upoznavanje širokog raspona novih osjećaja i formiranja novih pogleda na svijet. Uz sve ono dobro što dolazi, jasno je koliko izazovi, odricanja i neizvjesnost mijenjaju životne prioritete pojedinaca i koliko je prilagodba na njih zahtjevna. Iz toga proizlazi kako će roditelji djece s poteškoćama u razvoju biti suočeni s još više izazova, nesigurnosti i tjeskobe jer se podrazumijeva njihov kontinuiran prolazak kroz razne faze prilagodbe, s obzirom na okolnosti koje dolaze pri odgoju djeteta koje zahtijeva veće razine podrške i skrbi (Imširagić i sur., 2010: 11-12). Zbog napredne dijagnostike roditelji često saznaju da im dijete ima slušno oštećenje već u rodilištu, prvim probirom, što podrazumijeva javljanje straha, nesigurnosti i pitanja jer je takva vijest vrlo vjerojatno neočekivana i neizmjereno utječe na emocionalno stanje. Poneki su s tom činjenicom suočeni kasnije, često nakon duže zabrinutosti oko djetetovog razvoja, pa dijagnoza u nekim slučajevima dolazi i kao olakšanje – jer se tada može početi raditi na razvoju i uključivanju u rehabilitaciji program.

Rehabilitacija kao pojam te asocijacije koje za nju vežemo, podrazumijevaju okruženje specijaliziranih ustanova, rehabilitacijskih centara ili privatnih kabineta. Tu je i široki spektar stručnjaka koji djeluje zajedno u uspješnoj dijagnostici i rehabilitaciji djeteta. Jasno je koliko je takvo okruženje važno, ali potrebno je uzeti u obzir količinu vremena koje će jedno dijete imati naspram ostale djece uključene u rehabilitacijske programe te koliko je mjesto prebivališta udaljeno od rehabilitacijskih ustanova. Rehabilitacija ne prestaje u trenutku kada dijete izađe sa sata provedenog s rehabilitatorom, već bi se trebala integrirati u djetetov život u cijelosti – pa tako i unutar obitelji jer su roditelji oni koji s djecom provode najviše vremena. Prema Ljubešić (2014: 17), ispunjeno roditeljstvo djece s poteškoćama u razvoju ne ovisi o individualnim uspjesima samog djeteta, već o roditeljskoj prilagodljivosti i ustrajnosti pri suočavanju s izazovima. Iz tog razloga, važno im je pružiti podršku kako bi i skrb za dijete bila optimalna – educirati ih o principima i osnovama rehabilitacije, uključiti ih u cjelokupan proces te izgraditi odnos pun povjerenja, sigurnosti i slobodne komunikacije. Dakle, nezanemariv je potporno-obrazovni rad s roditeljima kako bi se mogli osjećali samopouzdanije i spremnije na aktivno sudjelovanje u rehabilitacijskom procesu. Roditelji i stručnjaci su partneri – ključno je iskoristiti povezanost i interakciju roditelja i djece jer oštećenje sluha ne stoji na putu te prirodne komunikacijske veze (Loaney i Richards, 2005: 13). Djeca će se često u prvim mjesecima rehabilitacije osjećati nesigurno u novim okruženjima te stručnjacima koji su za njih zapravo stranci. Iz tog razloga, bez obzira na izostanak formalnog obrazovanja u području rehabilitacije slušanja i govora, roditelji imaju velik prostor za ostvarivanje uspjeha – dijete ih najbolje poznaje i osjeća se sigurno kraj njih. Naravno, potrebno je imati strukturiran pristup rehabilitaciji i podizati ciljeve i očekivanja u skladu s mogućnostima koje dijete prezentira. Uspješna rehabilitacija je ona u kojoj dijete želi sudjelovati i koja će ga, i uz ulaganje truda, zabavljati. Unatoč tomu što se nose s velikim izazovima od svog dolaska na svijet, ne smijemo zaboraviti kako djeca s oštećenjem sluha moraju imati vremena za igru, opuštenost i uživanje u svim velikim i malenim stvarima koje čine djetinjstvo onim što je. Kao i zdravočujuća djeca, djeca sa slušnim oštećenjem usvajaju znanja, vještine i mišljenja sudjelovanjem u uobičajenim aktivnostima. Dakle, rehabilitaciju je potrebno kontinuirano integrirati u dnevna iskustva u kojima dijete nema osjećaj da ga se ispravlja ili nečemu uči.

Šego (2009: 120) objašnjava kako roditelji, pa tako i ostale odrasle osobe s kojima dijete provodi vrijeme, trebaju biti dječji sugovornici, pitači, slušatelji i poticatelji raznih sposobnosti.



Neovisno o tome postoji li teškoća u razvoju, svako dijete je potrebno motivirati i poticati na interakciju, ohrabrujući ih na istraživanje svijeta oko sebe te na odgovaranje i postavljanje pitanja o sebi i drugima. Dijete upoznaje svijet kroz svoja osjetila i igru – igrom se motivira izražavanje i shvaćanje vlastitih potreba, misli i osjećaja. Također, igra pruža mogućnost oslobađanja od negativnih osjećaja i iskustava te potiče vještine komunikacije, socijalizacije i ostvarivanja interakcije s odraslima, braćom i sestrama te drugom djecom. Zajedničkim korištenjem navedenih elemenata produbljuje se povezanost između djece i roditelja, ali i implementiraju rehabilitacijske aktivnosti u svakodnevnom obiteljskom okruženju.

Rehabilitacijski rad uvijek je izazovan i za stručnjake koji se godinama bave tom profesijom – individualni pristup svakom djetetu osigurava ostvarivanje potencijala i ciljeva. Iz toga proizlazi kako će aktivnosti i procesi uključeni u rehabilitaciju biti izrazito izazovni roditeljima, koji nisu upoznati s postavkama provođenja rehabilitacije na istoj razini kao stručnjaci u tom području. Interaktivni materijali poput igračaka, slikovnica, multimedije i slično, dodatno potiču na rad jer nose obilježja koja su djeci poznata i sama po sebi zanimljiva, pa tako podržavaju i pospješuju rehabilitacijski proces. Na određen način, interaktivni materijali vode aktivnosti ovisno o tim obilježjima – što uvelike pomaže roditeljima pri strukturiranju rehabilitacijskog procesa, kako bi se osjećali sigurnije i u kontroli situacije.

## 4. Interaktivni materijali

Interaktivne materijale nije moguće objasniti bez definiranja same interaktivnosti. Riječ interaktivnost se danas koristi često i pojavljuje uz razna područja i promišljanja. U širokom kontekstu, pojam interaktivnost označava sve ono što je na neki način – angažirajuće, poziva na aktivnost i uključenost općenito.

Zbog širine samog pojma, moguće je potražiti sinonime kako bi se navelo sve ono što se može vezati za interaktivnost. Tražilica za srodne riječi i fraze (Kontekst.io, 2021), navodi sljedeće sinonime: multimedijalnost, dinamičnost, intuitivnost, participativnost, prilagodljivost, raznovrsnost, inovativnost, portabilnost, proširivost, informativnost, personalizacija, kreativnost.

Interaktivnost se u svom najopćenitijem smislu opisuje kao aktivni odnos u kojemu sudjeluje najmanje dva entiteta, ljudi ili predmeti. Dakle, interaktivnost uključuje interakciju razmjennom poruka. Interaktivna poruka odnosi se na brojne poruke koje dolaze prije nje, za razliku od reaktivne poruke koja se odnosi na samo jednu prethodnu poruku (Mechant, Van Looy, 2014: 1).

Barker (1994: 1) definira interaktivnost kao temeljni mehanizam pri stjecanju i razvoju sposobnosti i znanja. Dakle, interaktivnost je moguće promatrati unutar sustava prijenosa znanja i vještina (eng. knowledge and skill transfer systems) koji pokrivaju široki spektar mogućnosti primjene. Sustavi se dijele na dvije grupe: one koje primarno ovise o izravnoj ljudskoj interakciji (predavanje ili grupno učenje) i one koje se ostvaruju posredstvom tehnologije.

U istraživanju i prikupljanju relevantne literature, pojam interaktivnosti najčešće se pojavljivao u kontekstu digitalnih nastavnih materijala. U današnje vrijeme, djeca rano ovladavaju visokim razinama digitalne pismenosti te tako razvijaju afinitet prema korištenju digitalnih sadržaja. Napredak tehnologije neprestano nudi nove i zanimljive digitalne mogućnosti prezentiranja sadržaja, iz čega proizlazi kako će se takve inovacije implementirati u edukacijske materijale i aktivnosti. Dakle, zbog tehnološkog napretka, danas je moguće pronaći digitalne izvore materijala za rehabilitaciju poput aplikacija i igara koje rade na razvoju slušanja koristeći različite zapise zvukova i govora. Štefančić (2000: 88) interaktivnost naziva međudjelovanjem koje omogućava korisniku slobodan odabir informacija koje će mu se prikazati na ekranu – pa tako upravlja slikama, zvukovima ili video zapisima određenog kompjuterskog programa. Ova definicija nastala je na početku stoljeća, što može upućivati na činjenicu da takav pristup interaktivnosti ili

multimediji više nije posebice revolucionaran. Naime, nešto što se prije činilo izrazito interaktivno – danas se može smatrati uobičajenim što postavlja veći izazov pri kreiranju kvalitetnih interaktivnih materijala. Unatoč raznim pozitivnim utjecajima, važno je spomenuti kako interaktivni digitalni materijali mogu poprimiti i obilježje plošnosti, ako se interaktivnost pojavljuje isključivo kao prezentiranje nečega na ekranu, pa tako ostvaruje minimalnu angažiranost i interes djeteta. Također, važno je dodati kako interaktivnost podrazumijeva dobivanje povratne informacije, čiji izvor može biti program ili aplikacija ako ju promatramo iz digitalne perspektive, ali se ne smije zaboraviti na osnovni, prirodni i najčešći oblik interakcije između dvije osobe. Prema tome, ako neki digitalni interaktivni materijal programski procjenjuje točnost ili netočnost odgovora u sklopu zadatka kako bi dijete moglo otključati novu razinu sadržaja – ta funkcija bi se jednostavno uključila u sve ostale uloge voditelja aktivnosti prilikom obrađivanja edukativnih sadržaja s djetetom.

Suzić (2005: 132, 135-135) za interaktivnost veže pojam interaktivnog učenja pa objašnjava kako ono mora podrazumijevati socijalnu interakciju, dok interakciju između korisnika i nekog digitalnog sadržaja ne naziva interaktivnim učenjem, već pojmovima poput multimedijskog ili programiranog učenja. Autor navodi kako interaktivno učenje ima kognitivni aspekt jer podrazumijeva složene procese obrade informacija poput pamćenja, efikasnosti obrade te manipulacije dobivenim informacijama. Također, interaktivno učenje se ostvaruje uz emocionalni aspekt zbog praćenja i usmjeravanja emotivnih sadržaja između subjekata u interakciji, razvijajući kompetencije poput samopouzdanja, prepoznavanja vlastitih i tuđih osjećaja, empatije, adaptabilnosti, fleksibilnosti i otvorenosti prema novih idejama. Dakle, suprotnost interaktivnom učenju je jednosmjerno, individualno učenje bez popratnih sadržaja. Radni aspekt podrazumijeva koncentraciju voditelja interaktivnog učenja, u smislu njegove angažiranosti i usmjerenosti na ostvarivanje očekivanih, prethodno postavljenih ciljeva.

Interaktivni materijali pružaju element podrške i dodatne kontekstualizacije sadržaja koji se obrađuje. Osim što pridonose mogućnostima dječje percepcije – djeluju i na iniciranje te zadržavanje djetetove pažnje i interesa u određenoj rehabilitacijskoj aktivnosti. Takvi materijali su zapravo edukativne, didaktičke igračke koje ostvaruju svoje rehabilitacijsko obilježje kroz interakciju između djeteta i voditelja aktivnosti.

Primjećuje se nedostatak stručne literature na temu klasifikacije i širokog pregleda didaktičkih igračaka i interaktivnih materijala koji se koriste u rehabilitacijskom radu. Pregledavajući ponudu igračaka koja se trenutno nalazi na tržištu, u okviru razvoja slušanja i govora, moguće je izdvojiti nekoliko različitih tipova. Šuškalice, zvečke, zvučne lopte, prizme, valjci i bubnji koje proizvode različite vrste zvukova – igračke su za izgradnju osnova razvoja slušanja koje možemo vezati za prethodno spomenutu detekciju, prvu razinu slušanja. Vještina diskriminacije, kojom se provode procesi uspoređivanja i razumijevanja kontrasta između različitih zvukova, uvježbava se igrajući memory sa zvučnim valjcima, igru traženja zvučnih parova. Zvučna kutije ili zvučne kocke (npr. gumbi glasanja domaćih životinja ili zvukova vozila) potiču razvoj vještine identifikacije zvuka s određenim predmetom, pojavom, životinjom i slično. Nadalje, neizostavni tip interaktivnih materijala u rehabilitaciji su kartice s ilustracijama (eng. flashcards) koje prikazuju razna tematska područja i motive. Prema tome, njihova uporabljivost je široka i fleksibilna jer ne postoje ograničenja pri stvaranju sadržaja. Primjerice, mogu se provoditi vježbe identifikacije, imenovanja ili čitanja pojmova na karticama, razumijevanje koncepata prostornosti, uparivanja kartica prema njihovim zajedničkim obilježjima, suprotnostima, podudaranju u rimi ili početnom slovu te raznim drugim kriterijima, ovisno o djetetovim sposobnostima i planu rehabilitacije. Također, koncept igre *bingo* ili *loto* može se ostvariti kao igra za razvoj slušanja, u kojoj su brojevi koji se izvlače različiti zvukovi, dok su brojevi koji se nalaze na listiću prikazni kao kartice s ilustracijama. Također, u okviru razvoja jezičnih, komunikacijskih i kreativnih vještina, važno je spomenuti didaktičke kocke s različitim simbolima, koje dijete baca i prema dobivenim simbolima stvara svoju priču.

Većina didaktičkih materijala podrazumijeva kvalitetnu izradu u smislu oblikovanja različitih materijala poput drveta ili plastike kako bi igračke bile sigurne za djecu prilikom korištenja i opetovanim upravljanjem njihovim elementima. Dakle, izradi takvih igračaka i interaktivnih materijala općenito, potrebno je pristupiti s odgovarajućim znanjem i financijskim mogućnostima za realizaciju određenog koncepta i onoga što takav složen proces uključuje. Važno je naglasiti kako materijali mogu izrazito zanimljivi, kvalitetni i prilagodljivi – ali to ništa ne znači bez interakcije i oblikovanja aktivnosti oko njih. Sljedeće poglavlje definirat će pojam interaktivnog čitanja te objasniti temeljne principe i smjernice koje se ostvaruju u tom procesu.

## 4.1. Interaktivno čitanje

Rehabilitacijski rad podrazumijeva korištenje i izmjenjivanje raznih materijala i pomagala pri ostvarivanju optimalnih uvjeta rehabilitacije, ali važno je razumjeti kako materijali ne moraju nužno biti tehnološki napredni kako bi se ostvarili mnogobrojni pozitivni rezultati. Slikovnice raznih tema i za razne uzraste, često se koriste u svom osnovnom, analognom obliku. U obiteljskom okruženju, slikovnice se često prenose iz generaciju u generaciju i nasljeđuju od starije braće i sestara što ih čini jednim od najčešćih predmeta koje možemo naći u djetetovoj sobi, pa tako i djetetovoj svakodnevnoj rutini, nerijetko obilježenoj čitanjem priča za laku noć. U osnovi, slikovnica se koristi na sličan način kao i kartice s ilustracijama – dijete sluša priču, odgovara na pitanja o tome što vidi na stranicama, prepričava priču te opisuje scenu, likove i slično.

Interaktivno čitanje podrazumijeva dijalog putem kojeg se potiče razvoj čitalačke pismenosti kod djeteta. U obitelji, afektivnost prema čitanju se prepoznaje kao motiviranje, dodatno pojašnjavanje i kontekstualizacija informacija, ohrabrivanje i pohvaljivanje djeteta tijekom zajedničke aktivnosti. Dakle, djeca od najranije dobi mogu razvijati ljubav prema čitanju i knjizi općenito, što čini temelj uspješne prilagodbe na materijale s kojima će se susresti u školskom okruženju. (DeBruin-Parecki, 2009 prema Batarelo-Kokić, 2015: 384). To potvrđuje i Hlevnjak (2000: 8) te objašnjava kako su slikovnice zapravo prvi dječji udžbenici jer sadrže različite oblikovne detalje te kombiniraju taktilnu i ikoničku metodu u svojim pristupima interpretacije teksta čime slikovnica poprima taktilnu i prostorno-predodžbenu ulogu. Uspješno percipiranje i razumijevanje simboličke veze pozitivno će utjecati na proces učenja i pamćenja jer su udžbenici i radne bilježnice ispunjene fotografijama i ilustracijama.

Osim zanimljive priče, likova i ilustracija te raznih mogućnosti interaktivnih sastavnica – interakcija između voditelja aktivnosti interaktivnog čitanja, odraslog čitača<sup>1</sup> i djeteta je ono što zapravo realizira pedagoške, psihološke i jezične potencijale koji mogu imati značajan utjecaj na dijete. Prema tome, razina njegove angažiranosti pospješuje rezultate aktivnosti čitanja, pisanja, pričanja, razvoju znanja, vještina i oblikovanja stavova (Martinović, 2018: 64-65).

---

<sup>1</sup> Roditelj, skrbnik, rehabilitator ili odgajatelj dijele istu funkciju – voditelji su procesa interaktivnog čitanja. Svi navedeni termini nalaze se pod krovnom pojmom odraslog čitača.

Zajedničko provedeno vrijeme uz slikovnicu, pozitivno će utjecati na emocionalnu povezanost između roditelja i djeteta te poticati učenje u ugodnom okruženju, uvježbavajući razne vještine i sposobnosti. Pitanje koje se često postavlja, odnosi se na razmatranje odgovarajuće dobi u kojoj je dijete sposobno i spremno za sudjelovanje u aktivnosti interaktivnog čitanja. Važno je uzeti u obzir postupnost takvog procesa te djelovati u skladu s djetetovim individualnim sposobnostima, ali i željama. Dakle, iako je dijete pri slušanju priče prvih slikovnica pomalo nemirno i ne razumije sadržaj u potpunosti – to ne znači da ne postoje prednosti unutar takve aktivnosti ako pokazuje interes (Moreno i sur., 2012). Kako bi se pobliže definiralo zbog čega dolazi do nerazumijevanja sadržaja i teškoća pri percipiranju priče i ilustracije slikovnica, potrebno je spomenuti ulogu simboličkog uvida. Djeca se suočavaju s izazovom fleksibilnog razmišljanja o slikovnici kao cjelini simboličkih izvora informacija o svijetu, pa tako i o sebi i vlastitim iskustvima. Takav zadatak je simboličkog tipa i nije jednostavan, jer se ilustracije neće preklapati s onime što predstavljaju u stvarnosti. Dakle, dijete treba shvatiti poveznicu kako je ilustracija zapravo znak, simbol za određenu realnu pojavu, predmet, osobu ili životinju. Iz toga proizlazi kako su ilustracije zapravo osiromašeni prikazi stvarnosti, u usporedbi s bogatstvom izvora informacija u stvarnom životu – pružaju samo jednu perspektivu, boje mogu biti prikazane drugačije te nedostaju znakovi dubine i naglasci promjena u pokretu. Važno je naglasiti kako problematika simboličnog uvida nije rezervirana isključivo za slikovnicu kao medij, već i za različite druge prikaze informacija poput fotografija, animiranih filmova ili video zapisa (Strouse i sur., 2018. 2-3). Ranim uvođenjem slikovnice u djetetovom razvoju, potiče se razvoj simboličke misli i povezivanja apstraktnih elemenata sa svojim reprezentacijama u stvarnosti.

Potrebno je pomoći djetetu pri kontekstualizaciji sadržaja i slike kroz dodatne opise i pojašnjenja u svrhu olakšavanja zadataka simboličkog uvida. Prema tome, interaktivno čitanje konstruirano povoljno okruženje za uvježbavanje simboličkih zadataka što će pozitivno utjecati na djetetov razvoj i život u cijelosti. Također, ističe se kako slikovnica kao žanr ima potencijal visoke interakcije sama po sebi – čak i kod slikovnica koje ne sadržavaju interaktivne sastavnice u smislu dodatnih materijala ili elemenata, doza interaktivnosti će se svejedno ostvariti kroz njene druge funkcije (Batarello Kokić, 2015: 393). Prema Šišnović (2011: 2), važno je razmišljati o formatu same slikovnice u svrhu ostvarivanja svih odgovarajućih i očekivanih potencijala interaktivnog čitanja. Format mora odgovarati veličini dječje ruke te širini vidnog polja – pa će česte dimenzije jedne zasebne stranice biti 15x20 cm ili 20x20 cm, što se udvostručuje u širini kada se slikovnica

otvori i oblikuje formu horizontalno postavljenog pravokutnika. Dimenzije u centimetrima mogu biti veće ili manje, ali važno je zadržati opisan oblik.

Šego (2009: 127) navodi kako dijete mora osjetiti kako mu je roditelj maksimalno posvećen u tom trenutku, kako bi samo moglo naučiti biti jednako posvećeno takvoj zajedničkoj aktivnosti. Potrebno je biti kreativan i snalažljiv, tako da se aktivnosti izmjenjuju ili nadopunjuju ovisno o djetetovoj pažnji i interesu. Korištenje većeg broja aktivnosti i tipova interakcija pozitivno će doprinositi razvoju vještine slušanja, usvajanja jezika, govorenja, a kasnije čitanja i pisanja. Potrebno je usmjerivati komunikaciju pri čitanju – primjerice, postavljati dodatna pitanja o scenama i likovima, povezivati priče s djetetovim i obiteljskim svakodnevnim životom te dopunjavati, proširivati i ispravljati djetetove izjave ili odgovore. Dakle, potrebno je prilagođavati sadržaj ovisno o onome što se čini optimalno za dijete u određenoj fazi njegovog razvoja ili o djetetovom stavu i zahtjevima u određenom trenutku.

Ezell i Justice (2005, prema Wright, 2015: 15-16) navode tri ključna elementa pri aktivnosti zajedničkog čitanja – ponašanja usmjerena na dijete, ponašanja koja promiču interakciju i ponašanja modeliranja jezika. Nazivaju ih reakcionarnim ponašanjima (eng. responsive behaviours) jer podrazumijevaju da roditelji reagiraju na situacije te u skladu s tim poduzimaju određene mjere i akcije. Ponašanja usmjerena prema djetetu ključna su za promicanje neovisnih pitanja i zapažanja, a roditelji moraju slijediti djetetovo vodstvo, tempo i temu. Ponašanja koja promiču interakciju odnose se na razinu angažiranosti pri postavljanju pitanja poput *tko, što, kad, gdje, zašto* i *kako*, kako bi dijete bilo više uključeno u proces, kao i mnoga ostala koja, ovisno o djetetovoj dobi i sposobnostima, mogu biti i apstraktnija i vezati se za dublje interpretacije priče i pouke. Ponašanja vezana za jezično modeliranje koriste se u cilju pružanja modela naprednijih oblika i značajki usmenog i pismenog jezika – uključuju i razumijevanje konteksta i primjenu znanja na djetetovu okolinu, mišljenja i stavove. Važno je obratiti pozornost na načine ostvarivanja navedenih ponašanja pri aktivnosti zajedničkog čitanja u svakom segmentu slikovnice i procesa čitanja. Dakle, kod tematskog, jezičnog, likovnog, grafičkog, pa tako i interaktivnog oblikovanja slikovnice, nužno je razmotriti kako će se njihova interpretacija odvijati u stvarnosti.

Razmišljajući o konkretnim metodama uspješne aktivnosti čitanja, moguće ih je promotriti kroz niz smjernica. Pri samom početku, dijete mora imati priliku za samostalno promatranje slikovnice te okretanje stranica – osoba koja čita djetetu, uvijek mora slijediti djetetovo vodstvo i obratiti

pozornost na svoje držanje tijela, glas i artikulaciju. Ne preporučuje se odmah krenuti na čitanje, već se predlaže dati kratki uvod slikovnice uz pokretanje rasprave o samoj naslovnici te uvijek povezivati sadržaj slikovnice s djetetovim iskustvima, karakteristikama ili interesima. Naravno, potrebno je biti strpljiv i osigurati dovoljno vremena za promatranje i obradu sadržaja svake stranice – prije okretanja nove stranice, preporučuje se postaviti nekoliko pitanja o sadržaju, kako bi se provjerilo je li dijete zaista spremno na novi dio priče. Također, iznimno je važno kontinuirano pohvaljivati dijete i razrađivati djetetove ideje koje se pojavljuju kao interpretacije pročitanog sadržaja (Dirks, Wauters, 2015: 424 prema Dirks, Wauters 2018:263).

Dakle, uzimajući u obzir kako se sam proces temelji na interakciji i komunikaciji, jasno je kako se pri interaktivnom čitanju slikovnica ostvaruje kao materijal koji podrazumijeva razvoj slušanja i govora. Kvalitetna slikovnica, čak i u svom najosnovnijem obliku, može se koristiti u cilju razvoja simboličkog uvida te raznih razvojnih područja – putem priče u slikovnici prepoznaju svakodnevne životne situacije, ali i istražuju ono nepoznato, otkrivajući svjetove mašte. Također, likovi iz slikovnice mogu se dodatno kontekstualizirati kroz aktivnosti igranja uloga, dramatizacije i improvizacije. Dakle, slikovnica ne mora imati jasno određene zadatke kako bi se mogla koristiti u rehabilitacijskom kontekstu. Osoba koja čita djetetu uvijek može nadograđivati slikovnicu osmišljavanjem zadataka povezanih s radnjom. Primjerice, oponašanje glasanja životinja s vremenom će postajati sve točnije zbog opetovanog čitanja slikovnice i povezivanja ilustracije životinje s njezinim glasanjem i reprezentacijom u stvarnom svijetu, dok će djetetovi opisi odjeće ili karakteristika likova iz priče postajati sve iscrpniji jer dijete neprestano uči i opaža. Takve dodatne aktivnosti moguće je i dodavati bez planiranja, skroz spontano te i dalje ostvariti odgojno-obrazovnu vrijednost u kojoj se ističe komunikacija kao njezina glavna odrednica – odrasli su oni koji postavljaju ozračje aktivnosti interaktivnog čitanja, pa tako kreiraju ozračje prema potrebama i mogućnostima djeteta (Šišnović, 2011:2).

Dakle, proces interaktivnog čitanja usko se veže za rehabilitaciju djece s oštećenjem sluha jer je poput nje, izrazito fleksibilan i intuitivan. Guberina (2010: 440) objašnjava kako afektivnosti i kreativnost u radu rehabilitatora i roditelja stvara uvjete djetetove kreativnosti i maštovitosti, a time se osigurava i put do dobrog slušanja i govora.

S obzirom na sve navedeno te u skladu s temom diplomskog rada, interaktivnost se promatra kroz odnose multimodalnosti i međudjelovanja osjetila te utjecaja kojeg takve metode imaju na djetetov



razvoj. Interaktivnost pronalazi svoje temelje u raznim mogućnostima proširivosti, ili drugim riječima, nadogradnje i nadopune već poznatih i provjerenih metoda rada.

S druge strane, razmišljajući o svim ostalim materijalima poput didaktičkih i senzornih igračaka koji se mogu koristiti u rehabilitaciji, upitno je koliko je takva aktivnost djetetu zanimljiva nakon nekoliko ponavljanja iste priče, scena i elemenata koji su nepromjenjivi, pa ih dijete s vremenom upamti kao i odgovore na pitanja koja im se uvijek postavljaju. Prema tome, interaktivnost dodaje novu komponentu i prikazuje slikovnicu u višestrukim razinama. Uzimajući u obzir tip interaktivnog materijala koji može objediniti velik broj različitih elemenata unutar smislene cjeline te isključujući digitalnu kategoriju – interaktivna slikovnica odgovara takvom opisu. Iz tog razloga, sljedeće poglavlje će dublje promotriti veći broj funkcija i vrsti slikovnice, a nakon što se definiraju osnovne odrednice, pristup će se okrenuti prema njezinom interaktivnom oblikovanju.

## 5. Slikovnica

Slikovnica je prva knjiga koju dijete može koristiti na slobodan, otvoren način. Poput igračke, slikovnica nije predmet za odrasle – dijete ju prima u svoje ruke bez posebnih ograničenja jer je napravljena isključivo za njega i tako poziva na istraživanje. Šišnović (2011: 2) zaključuje kako slikovnica u potpunosti pripada djetinjstvu, pa ju moguće promatrati kao poveznicu djetinjstva i pedagogije. Svojom sadržajem, slikom i pričom, potiče usvajanje osnovnih informacija o bojama, veličini i skladu te čini osnovu izgradnje djetetovog rječnika, pa tako utječe na razvoj slušanja i govora, razvoj osjećaja za jezik te na djetetov kognitivni i intelektualni razvoj.

### 5.1. Funkcije slikovnice

Pojmovno određenje slikovnice moguće je prikazati kroz pregled njezinih funkcija koje se ostvaruju na nekoliko razina. Halačev (2000: 79) navodi kako djeca slikovnici mogu dati ravnopravno mjesto uz igračku – pa tako slikovnica postaje svakodnevni uporabni predmet kojeg listaju, gledaju ilustracije, igraju se njime i slušaju čitanje odraslih. Čestim doticajem sa slikovnicama, djeca upoznaju slušnu i pisanu riječ te unaprjeđuju vještine svog izražavanja.

Čačko (2000: 15-16) objašnjava kako slikovnicu određuju funkcije koje se ostvaruju u skladu s potrebama predškolskog odgoja. Ističe se informacijsko-odgojna funkcija koja promatra slikovnicu kao izvor znanja pomoću kojeg dijete postupno razvija svoje mišljenje kroz analizu, sintezu, usporedbu, generalizaciju i apstrakciju. Dakle, slikovnica je alat kojim dijete može istraživati i tako razumjeti promjene i odnose između stvari, pojava ili osoba, što se direktno veže za sljedeću, spoznajnu funkciju. Dijete koristi slikovnicu kako bi moglo provjeravati istinitost i ispravnost svojih stavova, mišljenja i iskustava, što rezultira osjećajem sigurnosti. Razmišljajući o socijalizaciji te djetetu kao pojedincu unutar velikog društva, javlja se iskustvena funkcija slikovnice koja podrazumijeva učenje o onome što dijete nema priliku iskusiti, a važno je za oblikovanje njegovog znanja o svijetu u kojem živi. Primjerice, slikovnica koja govori o načinu života na selu, gradskom će djetetu pružiti niz značajnih informacije do kojih ne može samo doći prirodnim putem, pa se putem slikovnice oblikuje interpretacije drugačijih, nepoznatih iskustva. Isto tako, dijete može učiti o različitim mjestima, kulturama ili običajima. U okviru ilustrativnosti slikovnice, važno je navesti estetsku funkciju koja u djetetu razvija osjećaj za ljepotu pa tako izaziva i određene razine emotivnosti.

Dijete uči kroz igru i tako konstruira razne spoznaje o sebi i okolini – prema tome, lakoćom pronalaska elementa igre u slikovnici, oblikuje se zabavna funkcija. Uz navedeno, potrebno je spomenuti i govorno-jezičnu funkciju slikovnice koja se ostvaruje paralelno s ostalim funkcijama, ili drugim riječima, kao produkt njihovog djelovanja (Nikolajeva, 2003 prema Martinović i Stričević, 2011: 53).

Slikovnica se ostvaruje u svojoj govorno-jezičnoj funkciji jer razvija fonološku osviještenost koja podrazumijeva slušnu i oralnu manipulaciju glasovima te fonemsku osviještenost koju određuje uspostavljanje veze između slova i glasa. Funkcije koje opisuju slikovnicu izravno su vezane za određivanje njezine kvalitete i uspješnosti – kvalitetna slikovnica je ona koja uzima u obzir razne zakonitosti književnosti i jezika, odrednice vezane za dječju književnost općenito te namijenjenost dobi u odnosu na sadržaj i temu slikovnice (Martinović i Stričević, 2011: 55, 53).

Prema Visinko (2000: 73) slikovnica ima i funkciju lingvometodičkog predloška u okviru uvježbavanja govorene i pisane uporabe jezika te jezičnog izražavanja. Ilustracije se koriste kao materijali kojima se dijete potiče na pričanje, komuniciranje, opisivanje i oblikovanje samostalnih rečenica i vezanog teksta. Prema tome, slikovnica se može definirati i kao posebna vrsta literarno-likovnog djela koje zahtijeva poseban pristup kako bi se u potpunosti ostvarila literarno-likovna komunikacija. Tekst i ilustracija suovisni kroz cijelu slikovnicu – autor i ilustrator moraju graditi i naglašavati njihov sklad kako bi se postigao osjećaj harmoničnosti i lakoće kombiniranja tekstualnih i vizualnih sadržaja. Suodnos teksta i slike ključan je u izradi dobre slikovnice pa je potrebno detaljno isplanirati i dogovoriti kako će se odnositi jedan prema drugom, na konkretnim stranicama slikovnice. U kontekstu likovnog oblikovanja, poželjno je pobliže promotriti kompoziciju i perspektivu kao likovne elemente vezane za pripovijedanje. Kompozicija ne smije biti komplicirana, što znači da treba izbjegavati grupiranje previše elemenata na jednom mjestu, kako bi i vizualni jezik bio jednako lako čitljiv. Promjenama u perspektivi ilustrativnog izraza, djeca uče o različitim shvaćanjima i doživljajima iste situacije, što je povezano s egocentrizmom u ranoj dječjoj dobi (Russell, 2009 prema Chen).

Zaključno s općim odrednicama slikovnice kroz njezine funkcije, Štefačićev (2000: 88-89) kratak pregled ciljeva slikovnice usmjerava se na djetetove kompetencije pa tako naglašava važnost zapažanja elemenata unutar cjeline, buđenje mašte, upoznavanje likova u priči, upoznavanje boja,

razvijanje smisla za lijepo, prepričavanje doživljenog sadržaja, oblikovanje značenja pisane riječi, razvijanje psihomotoričkih sposobnosti te zadovoljavanje kreativnih potreba.

## 5.2. Vrste slikovnice

Slikovnice danas dolaze u raznim oblicima i tipovima od kojih se svaka ostvaruje na svoj specifičan način, razvijajući određene vještine. Prema Majhut i Zalar (2012), Tablica 2 prikazuje kratak pregled podjele slikovnice u odnosu na pet osnovnih parametara – formu, strukturu izlaganja, sadržaj, sudjelovanje i likovnu tehniku.

Tablica 2. Podjela slikovnica (Majhut i Zalar, 2012).

forma	leporello, pop-up, nepoderive, slikovnica-igračka, multimedijaska slikovnica
struktura izlaganja	narativne slikovnice, tematske slikovnice
sadržaj	ABC, o životinjama, svakodnevnom životu, itd.
sudjelovanje konzumenta	slikovnice kojima se dijete samostalno služi, slikovnice u kojima je potrebna asistencija odraslog, interaktivne slikovnice
likovna tehnika	fotografske, lutkarske, slikovnice stvarnih dječjih crteža i crteža umjetnika, strip-slikovnice

Tema slikovnice može se promatrati kao element koji prethodi oblikovanju priče jer je usko vezana za uzrast, djetetove vještine te perceptivne i receptivne mogućnosti. Hill (2015) klasificira slikovnice i kroz žanr, raspodjelu specifičnih oblika sadržaja slikovnice, pa tako navodi dvanaest različitih tipova:

Basna je kratka priča s vrlo malo likova koji su antropomorfne prirode, životinje s osobinama ljudi. Na kraju, jasna je društvena ili emocionalna lekcija.

Bajka (eng. fairytale) podrazumijeva elemente čarolije, gdje je očito suprotstavljanje dobra protiv zla. Bajkoviti svjetovi često uključuju likove poput prinčeva i princeza, kraljeva i kraljica jednoroga, zmajeva, sirena, vila, vještica i slično.

Moderna bajka spaja čarobni svijet s elementima ili lokacijom stvarnosti. Međutim, umjesto da se radnja događa davno i daleko – u nekoj, naizgled običnoj postavi situacije, pojavljivat će se razni bajkoviti elementi.

Narodna bajka (eng. folktale) je priča koja se prenosila iz generacije u generaciju, usmenim pripovijedanjem. Svoje podrijetlo vuče iz daleke prošlosti, pa nije neuobičajeno da postoje različite verzije iste priče, zbog promjenjivih okolnosti društveno-povijesnih čimbenika i većeg broja govorenih jezika na određenom području.

Priče u stihovima odnose se na slikovnice stihovanih pjesmica, uglavnom rimovanih stihova, uz odgovarajuće ilustracije koje dodatno pojašnjavaju tekst. Pamtljive su i ritmične, duhovitog i zabavnog karaktera.

Mit je priča koja često prikazuje nelogična, emotivna ponašanja likova iz priče koji moraju naučiti određenu lekciju na osnovu vlastitog neuspjeha ili pogreške.

Legenda podrazumijeva određen povijesni kontekst i razdoblje, uz pretjerivanje ili dodavanje novih događaja i likova, koji često mogu imati bajkovite odrednice.

Biografske slikovnice odnose se na prikaz života, ciljeva ili postignuća određene stvarne osobe ili skupine ljudi koji imaju karakterna obilježja poput herojstva, junaštva, velikih sposobnosti, utjecaja ili vrlina.

Priča o „prevarantima“ (eng. trickster tale) odnosi se na priču čiji glavni lik ima umijeće zavaravanja ostalih likova u priči na način koji je duhovit i često u svrhu većeg dobra. Glavni likovi nisu zlonamjerni, već samo nestašni i zaigrani – također, važno je napomenuti kako za njih ne postoje nikakve posljedice.

Edukativne slikovnice se obično bave temama iz znanosti, poput primjerice, objašnjavanja nekih prirodnih procesa ili upoznavanja sa životinjskim svijetom. Dakle, to su činjenične knjige koje će ponekad imati izmišljenog lika kao pripovjedača, ili drugim riječima, vodiča kroz sadržaj.

Konceptne slikovnice (eng. concept books) razlikuju se od ostalih žanrova jer uglavnom nemaju izrazito razrađenu priču jer se koncentriraju na razjašnjavanje određenih koncepata ili radnji vezanih za djetetov razvoj. Primjerice, slikovnice za brojanje, učenje slova, učenja neke nove

vještine kao vezanja cipela i slično. Moguće je pojavljivanje glavnog lika koji prolazi kroz takve zadatke u slikovnici.

Problemske slikovnice izrazito su popularan žanr slikovnica te ih je moguće promatrati kroz različite pristupe i uže definiranih tematskih područja. Dječje slikovnice često obrađuju teme temeljene na odnosima, običajima ili tradicijama unutar obitelji i društva općenito. Prisutne su i teme vezane za prijateljstvo, empatiju, učenje o važnosti dijeljenja, iskrenosti, prihvaćanja različitosti. Također, tematski je zastupljeno učenje o vlastitim emocijama poput nošenja s osjećajem straha ili razumijevanje osjećaja ljutnje i samokontrole. Takve slikovnice se nazivaju problemskim slikovnicama jer im je cilj riješiti neku emocionalnu, situacijsku ili osobnu prepreku i olakšati razumijevanje složenijih osjećaja koji se pojavljuju uz odrastanje. Čičko i suradnici (2006: 2-3) donose širok pregled tematskih područja slikovnica koje se mogu naći u Knjižnicama grada Zagreba, prikazan u Tablici 3.

Tablica 3. Teme problemskih slikovnica (Čičko i sur., 2006: 2-3).

emocije	bijes, ljubav, ljubomora (prinova u obitelji), osjećaj odbačenosti, strah (npr. od mraka, visine, vode, doktora, zubara, noćnih mora), tuga (smrtni slučaj, gubitak drage osobe)
osobine ličnosti i ponašanje	darežljivost, hrabrost, kulturno higijenske navike, moralno prosuđivanje, neposlušnost, nespretnost, neznanje. odgovornost, odrastanje, sebičnost, odvikavanje od navika, ophođenje s neznancima, opraštanje, potrošački mentalitet, rad na sebi, radne navike, usamljenost
odnosi u obitelji i društvu	dječja prava, nasilje, zlostavljanje, svađa, neprihvaćenost u društvu, netolerancija, prijateljstvo, tolerancija i uvažavanje različitosti, poštivanje privatnosti, zajedništvo
zdravlje	bolesti i poteškoće u razvoju, odlazak u bolnicu i zdrava prehrana

Prema tome, u okviru problemskih slikovnica, moguće je objasniti pojam biblioterapije – čitalačke aktivnosti koja uključuje identifikaciju čitatelja s likom u knjizi. Biblioterapija podrazumijeva percipiranje djela, afektivno reagiranje i racionalno obuhvaćanje dijela, u cilju poticanja i razvijanja zdravih osjećaja (Hrvatska enciklopedija, 2021).

Slikovnice se dijele i s obzirom na njihove protagoniste, glavne likove u priči. Općenito gledajući, likovi trebaju biti jednostavni, ali zanimljivi te imati jasno određene karakteristike kako bi se mladi čitatelji mogli lakše poistovjetiti s pričom. Takvo poistovjećivanje je važno zbog osiguravanja osobne povezanosti sa sadržajem, što podiže razinu motivacije i interesa kod djece. Protagonisti koji se najčešće pojavljuju u slikovnicama su većinom djeca, predškolskog i školskom izrasta, ili životinje koje imaju dječje karakteristike. Djeca kao glavni likovi omogućavaju prilično jasno prikazivanje djetetovih iskustava i situacija u kojima se svakodnevno nalaze. Životinje mogu biti ilustrirane u svojoj prirodnoj, stvarnoj formi, ako slikovnica primarno ima ulogu educirati dijete o životinjskom svijetu, ili biti izmijenjene tako da anatomske više podsjećaju na čovjeka. To je prilično jednostavno prikazati na životinjama s četiri uda, s jasnim obilježjima poput dva oka, dva uha, nosa i usta. Prema tome, životinje mogu podsjećati na dijete jer primjerice, nose odjeću, koriste se kuhinjskim priborom, trče, plešu, igraju se, voze bicikl, smiju se ili plaču. Iz toga proizlazi kako pri odabiru životinje treba biti oprezan jer će se životinja poput ribe ili leptira teško uklopiti u takve situacije, dok će zec ili medvjed moći reprezentirati razne ljudske sposobnosti, radnje, ekspresije lica i slično. Antropomorfizam je iznimno popularan u dječjoj književnosti jer donosi nešto drugačije, čarobnije, a ponekad i zanimljivije i privlačnije djeci (Burke, Copenhaver, 2004: 207-208). Također, dječju privrženost prema antropomorfizmu potvrđuje i velik broj dječjih animiranih filmova i serija čiji su glavni likovi životinje. Ipak, to ne znači da su slikovnice s likovima djece manje zabavne – već samo upućuje na mogućnosti autorovog izbora i dodatnog elementa mašte i bajkovitosti. Dakle, antropomorfizam podrazumijeva veću razinu apstrakcije, dok će slikovnice čiji su glavni likovi djeca ostvarivati očitije prenošenje priče u djetetov stvarni svijet. Prilikom ilustriranja likova u priči, neovisno o tome radi li se o ljudima i životinjama, pozitivno je isticati i preuveličavati ekspresije lica i kretnji, kako bi promjene raspoloženja bile vidljivije u različitim situacijama, primjerice stilizacijom odnosa glave i tijela ili povećanja veličine očiju, obrva i usta.

Uzimajući u obzir široku podjelu slikovnica, jasno je kako mogućnosti autorovog, pa time roditeljevog i djetetovog odabira, zaista nisu limitirajuće. Prethodno spomenute vrste slikovnica poput narodnih bajki, mitova ili legendi čine temelje današnjih slikovnica te su dokazi njihovog korištenja u povijesti čovječanstva – dakle i odgoja djece te poticanja njihovih razvojnih sposobnosti.

### 5.2.1. Interaktivna slikovnica

Interaktivnost u slikovnici podrazumijeva složen model suovisnosti između interaktivnih sastavnica, djeteta koje njima manipulira te postojanja određenog plana kretanja i prolaska kroz sadržaje. Martinović (2018: 7) uvodi pojam dvovidnosti slikovnice u njezinom osnovnom obliku, koji se ostvaruje kroz odnos tekstualne i vizualne komponente. Uvođenjem nove komponente, primjerice, taktilne – slikovnica dobiva interaktivnu sastavnicu koja utječe na cjelokupno iskustvo i nadodaje na osnovno obilježje dvovidnosti. Prema tome, interaktivna slikovnica podrazumijeva različite interaktivne sadržaje i elemente koji se ostvaruju kroz princip zornosti. Zornost se definira kao potpuno osjetilno doživljavanje koje podrazumijeva perceptivno zahvaćanje raznih elemenata pomoću osjetilnih organa koji pridonose većoj mogućnosti poimanja različitih kvaliteta objektivne stvarnosti. Takvo percipiranje i interpretiranje podražaja pojačat će i poticati funkcije poput pamćenja, maštovitosti, emocionalnog razvoja i slično. Također, ako je određen sadržaj zanimljiv i nudi višestruke opcije interpretacije, dijete će lakše usmjeriti pažnju i tako biti više angažirano u aktivnosti (Poljak, 1984: 202).

U kontekstu interaktivnosti, važno je pobliže promotriti odrednice slikovnice-igračke koja podrazumijevaju specifičnu vrstu ostvarive interakcije. Bakota i Dulčić (2016: 13) navode kako je u rehabilitaciji, uz postojanje višeosjetilnog, multisenzornog pristupa, ključan element igre za održavanje motivacije. Navode se višestruke odrednice igre koje ju čine zanimljivom djeci, kao što je aktivno sudjelovanje, maštanje, te zadovoljstvo zbog osjećaja kontrole. Ako je određen tip sadržaja prezentiran na nekonvencionalan način – ostvaruje se veća razina interesa kod djeteta, a time i uspješnost realizacije postavljenih ciljeva. Önder (2018: 149) nadodaje kako aktivnosti individualne ili grupne igre te igranja s igračkama pružaju iznimno važan doprinos učenju, kreativnosti, vještini rješavanja problema, razvoja osobnosti te kulturnog i moralnog razvoja kod djece. Dakle, slikovnica u kojoj su zastupljeni elementi igre i odrednice igračke te nudi različite mogućnosti interakcije zasigurno će imati veći utjecaj na djetetovu motivaciju tijekom korištenja iste.

Batarelo-Kokić (2015: 382) pri pojašnjavanju interaktivne slikovnice navodi pojam povezivosti kojeg veže u pojačavanje osjećaja – promjenom perspektive te širenja sadržaja u kontekstima i situacijama stvarnog svijeta. Interaktivne sastavnice moraju se pravilno koristiti tako da uvjeti njihovih ostvarivanja moraju biti prilagođeni djeci. Naglašava se kako se dvije interaktivne



sastavnice ne bi trebale odvijati u isto vrijeme te kako ne smiju odvlačiti pažnju od tijeka priče. Sastavnice ne smiju ometati usvajanje novih informacija, već ih samo poticati, dodatno oblikovati i obogaćivati u raznim kontekstima.

Iskustvo korištenja slikovnice poprima element igre zbog čega se ohrabruje implementacija elementa duhovitosti – to se može ostvariti doslovnim rješenjima zornosti poput manipuliranja interaktivnim sastavnicama smanjivanja ili povećavanja nekog elementa (npr. vrat žirafe), rupama u kartonskim stranicama, izrezima i slično (Hlevnjak, 2000: 8). Matulka (2008: 93-94) objašnjava kako su najčešće kartonske slikovnice-igračke čvrstih obliha rubova koje približavaju boje, oblike, životinje, brojeve i/ili slova. Njima djeca mogu slobodnije manipulirati, bez straha da će doći do uništavanja. Često implementiraju razne materijale i temelje se na taktilnom osjetu, pa ih vežemo i za taktilne slikovnice. Poznate su i trodimenzionalne slikovnice koje obilježava *pop-up* element – otvaranjem stranica podižu se papirnate, ilustrirane strukture koje pomiču granice pristupa čitanju koje otkrivaju trodimenzionalne prezentacije određenih likova, krajolika, arhitekture i slično, što djetetu pruža poprilično čarobno iskustvo cjelokupnog procesa. Ipak, dijete ne bi smjelo previše manipulirati takvim strukturama jer su izuzetno osjetljive, ali ih može otvarati, promatrati i proučavati – iz tog razloga, predviđene su za djecu kasnijeg predškolskog ili školskog uzrasta. Također, postoje i preklopnice koje podrazumijevaju korištenje papirnatih preklopa koji sakrivaju određene sadržaje – njihovim opetovanim otvaranjem i zatvaranjem dijete može manipulirati pričom i situacijama na predviđenoj stranici. Slične su im slikovnice s izrezima, čiji je cilj poboljšati priču koristeći element nadogradnje kroz papirnate izreze koji se nalaze na svakoj stranici, a svaka sljedeća stranica imat će pomalo drugačiji, veći ili manji, izrez. Listajući stranice, otkriva se posljednja ilustracija koja se najavljuje kroz cijelu priču.

Tablica 4 i Tablica 5 prikazuju skale razina interaktivnosti koje je moguće pronaći u interaktivnim slikovnicama. Bilo bi idealno da se interaktivne slikovnice oblikuju prema sljedećim okosnicama, u cilju osiguravanja visokih razina zainteresiranosti i angažiranosti djeteta. Naravno, važno je naglasiti kako je kombiniranje različitih razina ključno, kako ne bi došlo do zasićenja u smislu previše elemenata koje dijete treba percipirati i koristiti – što bi moglo negativno utjecati na djetetovu usredotočenost u radu.

Tablica 4. Fizičko nadodavanje (eng. physical enhancement)  
(Timpany i Vanderschantz 2012, prema Wright, 2015: 9).

Razina 0	Čitatelj otvara knjigu i okreće stranice.
Razina 1	Čitatelj otvara knjigu, okreće stranice uz ostvarivanje dodatne interakcije.
Razina 2	Čitatelj otvara unutrašnje stranice kako bi se otkrio dodatni sadržaj priče.
Razina 3	Čitatelj otvara preklope, okreće kotače, izvlači kartice, pritišće gumbe i slično.
Razina 4	Čitatelj koristi višestruke interaktivne elemente te ih sam stvara ili raspoređuje.

Tablica 5. Sekvenciranje sadržaja (eng. content sequencing)  
(Timpany i Vanderschantz 2012, prema Wright, 2015: 9).

Razina 0	Pozornost čitatelja vođena je linearnim tijekom kroz sadržaj stranica.
Razina 1	Pozornost čitatelja namjerno je vođena nelinearnim tijekom kroz sadržaj.
Razina 2	Pozornost čitatelja vođena je nelinearnim tijekom, tako da se kreće naprijed i unatrag između postavljenih područja kontrastnog sadržaja.
Razina 3	Čitatelj rješava zagonetke, zadatke i izazove kako bi se odredio redoslijed čitanja stranica.
Razina 4	Čitatelj prolazi kroz sadržaj knjige donošenjem odluka koje imaju utjecaj na kraj priče.
Razina 5	Čitatelj provodi aktivnosti i radnje vođene sadržajem u stvarnom vremenu i prostoru.

### 5.3. Slikovnica s obzirom na uzrast

Na temelju pregleda ponude slikovnica, proizlazi kako slikovnica najčešće sadrži 32 stranice. Ipak, to ne treba shvatiti kao pravilo jer slikovnice dolaze u raznim oblicima, pa one za najmlađe često imaju ispod 16 stranica, a moguć je i manji broj. U cilju harmoničnosti, stranice se često promatraju kao dvostraničje (eng. page spread) gdje dvije stranice čine cjelinu. Time se povećava prostor predviđen za ilustraciju, pa tako svako okretanje stranice otkriva novu scenu, integrirajući tekst i sliku. Unatoč poznatoj poslovi, dijete će uvijek suditi knjigu po njezinim koricama jer je likovni element upravo onaj koji će prvobitno privući, pa tako i zadržavati dječju pažnju. Unatoč činjenici da će neke slikovnice djetetu biti na prvi pogled privlačne zbog primjerice, likova koje prikazuju, potrebno je biti oprezan pri odabiru slikovnice za dijete – ako postoji velik nesklad između djetetovih mogućnosti i sadržaja slikovnice, iskustvo takve aktivnosti neće biti zadovoljavajuće. Slikovnice će često definirati uzrast za koji su namijenjene, označavajući brojeve na svojim koricama, kako bi ih se bar pokušalo kategorizirati na određen način, u svrhu olakšavanja preglednosti u knjižnicama i knjižarama.

Unatoč postojanju određenih miljojaka djetetovog razvoja i navođenju dobi na koricama, svako dijete zaslužuje slikovnicu prilagođenu vlastitim mogućnostima, sposobnostima, potrebama i željama, iako to znači izlazak iz određenih okvira. Ipak, u svrhu općenitog povezivanja odgovarajuće slikovnice s uzrastom djeteta, Kalinić Lebinec (2018) navodi kako su slikovnice za najmlađu djecu isključivo slikovne, bez tekstualnog dijela. Slike moraju biti jednostavne, čistih i jasnih oblika, a često dolaze u nepravilnim oblicima te koriste materijale poput spužve ili tkanine. Između druge i četvrte godine, djeca i dalje uživaju u slikovnicama bez, ili s malo teksta koji dolazi u formi rime i brojalica. Važno je napomenuti kako rima ne smije biti forsirana, ili drugim riječima, samo služiti glasovnom podudaranju bez uzimanja u obzir smislenost takvog teksta. Između četvrte i šeste godine, slikovnica može imati više teksta, ali će likovni sadržaji i dalje biti naglašeniji. Tekst tada može poprimati razna obilježja i tematike te se mogu uvoditi višestruke reprezentacije osoba, životinja, predmeta i slično. Za stariji predškolski i mlađi školski uzrast, slikovnice mogu imati kompleksniju radnju i ilustracije koje mogu biti apstraktnije, u smislu poticanja djeteta na ostvarivanje vlastitih predodžbi i interpretacija slike i teksta.

Razmišljajući o slikovnicama za najmlađe, Šišnović (2011: 2) dodaje kako je potrebno educirati roditelje o potencijalima slikovnice jer ju djeca mogu početi koristiti već jako rano, ako se ostvarila

njezina materijalna prilagodba u smislu očuvanja sigurnosti i zdravlja te zadovoljavanja dječjih razvojnih potreba. Također, odsustvo teksta kod slikovnica za najmlađe, podrazumijeva da će roditelj biti taj koji interpretira ilustracije te stvara priču, oblikuje pitanja ovisno o djetetovim perceptivnim i receptivnim mogućnostima, te interesima koji se mogu graditi unutar specifične slikovnice. Ako se tekst pojavljuje, slova moraju biti krupnija te jednostavna po svom obliku i fontu, dok će tekst morati biti jezično ispravan, čist i smislen, ali u isto vrijeme maštovit, duhovit i zanimljiv te naravno, prilagođen djetetovoj sposobnosti razumijevanja. Međutim, paralelno s djetetovim uzrastom, veličina slova će se postepeno povećavati do normalne veličine u početnici, a tekst i radnja će postajati složeniji. Nadalje, Kos-Paliska (1997, prema Šišnović 2011:2) objašnjava kako ilustracije također moraju biti prilagođene uzrastu. Ilustracije za najmlađe su jednostavne i nestereotipne, dok su za mlađu djecu optimalne ilustracije s manje detalja koje ne odvlače pažnju od elemenata priče, a starija djeca moći će uživati i u složenim ilustracijama. Pri prezentaciji ilustrativnih sadržaja, potrebno je uzeti u obzir temeljna pedagoška načela – od poznatog prema nepoznatome, od jednostavnog prema složenom.

Šišnović (2011: 1) navodi kako je ključno razmišljati o dobi, ali u smislu individualnih perceptivnih i receptivnih mogućnosti djeteta. Suvremena pedagogija podrazumijeva svijest o tome da dijete ima određeno predznanje, vlastite interese te sposobnosti koje zahtijevaju različite prilagodbe i pristupe. Individualne potrebe djeteta moraju biti u fokusu prilikom odabira slikovnice kako bi se mogli ostvariti svi njezini potencijali – prema tome, sama primjena slikovnice je uvijek fleksibilna.

#### **5.4. Slikovnica za djecu s oštećenjem sluha**

Inkluzivno društvo podrazumijeva čestu, dosljednu i ispravnu prezentaciju stvarnih osoba ili izmišljenih likova koji pripadaju određenoj osjetljivoj, marginaliziranoj skupini – primjerice u kulturi, sportu, televizijskim sadržajima poput filmova, serija ili animiranih filmova, pa tako i književnosti. Razne vrste slikovnica odgovaraju raznim potrebama svojih čitatelja, od kojih se neke usmjeravaju prema određenim skupinama djece, ovisno o svojoj priči, likovima, porukama i poukama.

U poglavlju 5.2. definiran je pojam problemskih slikovnica, među kojima se ističe i tema zdravlja. Danas je moguće pronaći slikovnice za djecu sa slušnim oštećenjima, ali isključivo na engleskom jeziku – potraga za primjerima na hrvatskom jeziku nije imala rezultata. To upućuje na veliku

potrebu za stvaranjem slikovnica koje reprezentiraju skupinu djece s oštećenjem sluha, kako bi djeca njihovim korištenjem od najranije dobi mogla razvijati pozitivnu sliku i mišljenje o sebi.

Djeca žele pronaći slikovnicu koja ih podsjeća na njih same, kako bi vidjeli sebe u njoj i tako se jače povezali s pričom. Potraga za slikovnicom koja odgovara njihovom potpunom opisu, bit će teža za dijete s oštećenjem sluha – pa će uglavnom morati zanemariti slušno pomagalo koje nose i odabrati slikovnicu ovisno o svojim drugim obilježjima. Naravno, to se ne veže isključivo za djecu s oštećenjem sluha, već teškoće u razvoju u cijelosti. Dakle, potrebno je razmišljati o vrijednosti trenutka u kojemu dijete ipak ugleda slikovnicu koja prikazuje lika s kojim se može u potpunosti poistovjetiti i tako poticati razvoj društvene svijesti o važnosti njihovih reprezentacija u dječjoj književnosti. S druge strane, iako glavni likovi u takvoj slikovnici imaju slušno oštećenje pa se tako primarno usmjerava prema djeci s takvim oštećenjem, čitanje nije isključivo predviđeno za tu skupinu djece. Dakle, djeca sa slušnim oštećenjima mogu čitati sve slikovnice, isto kako i zdravočujuća djeca mogu čitati slikovnicu čiji glavni lik ima slušno oštećenje.

Blaska (2014) navodi kriterije za izradu slikovnice koja se bavi tematikom poteškoća u razvoju i invaliditeta. Slikovnica nikako ne smije upućivati na sažaljenje, nego na suosjećanje – također, uvijek se naglašava uspješnost i razne pozitivne kvalitete određenog lika, umjesto naglašavanja teškoća s kojima se suočava. To ne znači da se ne smije spomenuti kako postoje izazovi, ali je uvijek potrebno komunicirati priču kroz pozitivno ozračje.

Uzimajući u obzir utjecaj oštećenja sluha na socijalni razvoj djeteta, slikovnica može biti i pomoćni alat preko kojeg će se s djetetom razgovarati o njegovim unutarnjim mislima, pozitivnim i negativnim osjećajima te iskustvima u stvarnom svijetu. Zbog teškoća s interakcijom u okolini te razvitkom svijesti o svojoj poteškoći koju ostali vršnjaci nemaju, dijete s oštećenjem sluha može imati nisko samopouzdanje. Samopouzdanje je složen pojam koji uključuje unutarnje i vanjske vrste koje se stalno isprepliću i čine komponentu ličnosti. Odnosi se na unutarnju sigurnost, povjerenje u sebe i svoje vještine i sposobnosti. Jasno je kako samopouzdanje ne može biti naučeno isključivo preko stranica slikovnice ili knjige, već će se ostvarivati u životnim, svakodnevnim interakcijama i komunikaciji s odraslima i drugom djecom. To je još jedan razlog zašto djeca vole slikovnice u kojima se mogu poistovjetiti s glavnim likom pa tako povezati njegova iskustva s vlastitima (Halačev, 2000: 80-81). Naravno, važno je naglasiti kako to uključuje visoku razinu simboličkog percipiranja – dijete mora moći povezati osjećaje glavnog lika sa svojima, ili čak

zamišljati kako bi bilo osjećati se na određen način, ako im je taj osjećaj još uvijek nepoznat. Imenovanje različitih raspoloženja i osjećaja te objašnjavanje kako se s njima nositi, pomoći će djetetu, pa i roditelju koji će postaviti temelje za otvorenu komunikaciju i slobodu izražavanja složenih emocionalnih potreba.

Dakle, pri oblikovanju slikovnice koja je primarno namijenjena prema djeci sa slušnim oštećenjem, važno je razmotriti navedene kriterije, ali i uzeti u obzir uzrast djece te ostale ciljeve koji su specifični za svaku autorsku zamisao.

## **6. Metodika primjene autorske slikovnice**

Diplomski rad uključuje i metodičku komponentu – oblikovanje koncepta autorske slikovnice, kreirane u svrhu uvježbavanja slušanja kod djece bez i sa slušnim oštećenjem. U metodičkom dijelu prikazan je detaljan pregled odabranih rehabilitacijskih vježbi i načina njihovog provođenja tijekom interaktivnog čitanja slikovnice „Vrline mišice Line“.

Tijekom diplomskog studija, imali smo priliku posjetiti i istražiti prostore te prakse poliklinike SUVAG u Zagrebu, u sklopu kolegija „Metodika individualnog pristupa rehabilitaciji slušanja i govora“. U početku smo prisustvovali individualnim i grupnim aktivnostima koje su vodile rehabilitatorice, a kasnije smo i sami osmislili te vodili ogledni sat s djecom koja pohađaju SUVAG-ov vrtić i školu. Dakle, pisana priprema oglednog sata bila je zapravo moj prvi susret s metodološkim oblikovanjem nekog rehabilitacijskog sadržaja. Bilješke koje sam imala o rehabilitacijskim aktivnostima djece predškolskog uzrasta bile su mi izuzetno korisne te je cjelokupna provedba kolegija izravno utjecala na inspiraciju, pa tako i odabir teme diplomskog rada. Element igre i pozitivnog ozračja rehabilitacijskih satova ostavio je velik utisak u mom promišljanju ciljeva i načina ostvarivanja koncepta interaktivne slikovnice za razvoj slušanja.

### **6.1. Ciljevi**

Ciljevi koji se postavljaju kao osnove metodičkog dijela rada, odnose se na oblikovanje slikovnice koja uzima u obzir cjelokupnu teorijsku koncepciju diplomskog rada.

1. Sadržaj temeljen na odrednicama razvoja slušanja i govorno-jezičnog razvoja.
2. Odabir rehabilitacijskih elemenata uzimajući u obzir cjelokupan razvoj djece.
3. Zastupljenje ciljeva i principa VTM-a.
4. Oblikovanje zanimljive i odgovarajuće priče koja će se svidjeti djeci.
5. Uključivanje različitih razina interaktivnih sastavnica.
6. Prilagodba likovnog i grafičnog oblikovanja.

Nakon definiranja ciljeva koji služe kao osnova postavljanja i osmišljavanja konkretnog radnog plana, dolazi se do dubljeg promišljanja zadatka interaktivne slikovnice s rehabilitativnom komponentom. Plan rada će se predstaviti kroz različite faze, od najranijeg definiranja temeljnih odrednica, koncepta, do završnog rješenja stranica slikovnice.

## **6.2. Koncept slikovnice: Vrline mišice Line**

Analiza literature koja se bavi širokim područjem oštećenja sluha i govora, rehabilitacije te odrednicama interaktivne slikovnice i interaktivnog čitanja – zapravo čini fazu istraživanja koja prethodi razvoju koncepta autorske slikovnice. Razmatranjem istraženog, moguće je doći do vlastite ideje i koncepta originalnog interaktivnog materijala za razvoj slušanja i govora kod djece. Prije započinjanja s finalnim rješenjem slikovnice, u smislu detaljnog određivanja same priče, likova i različitih elemenata likovnog i grafičkog oblikovanja – potrebno je definirati temeljne elemente koji se postavljaju kao orijentacijska os, prema kojoj će se koncept slikovnice realizirati.

### **a. Uzrast**

Jasno je kako rehabilitacijske aktivnosti, pa time i sadržaj slikovnice, trebaju biti prilagođene za određen uzrast. Slikovnica je predviđena za djecu od 4 do 8 godina slušne dobi, dok je kronološka dob kasniji predškolski i raniji školski uzrast, što se posebice odnosi na djecu koja se spremaju za integraciju u redovan školski program. Također, uzimajući u obzir da je slikovnica primarno namijenjena za djecu s poteškoćama u razvoju, spomenut raspon dobi se može pomicati ovisno o djetetovim individualnim sposobnostima i mogućnostima. Vježbe koje su implementirane u slikovnicu oblikovane su tako da se mogu pojavljivati u različitim stupnjevima, pa se mogu koristiti kroz duže vrijeme djetetovog razvoja ili ovisno o različitim razvojnim profilima djece.

Slikovnicu mogu koristiti i djeca koja nemaju poteškoću u razvoju, jer se sadržaji rehabilitacije djece s oštećenjem sluha i govora slažu s općenitim poticanjem dječjeg razvoja. Ono što se razlikuje pri pripremi i izradi sadržaja ove slikovnice je činjenica da su u slikovnicama često zastupljene izmišljene, nepostojeće riječi ili igre riječima. Dakle, razmišljajući o potrebama i ciljevima ovog diplomskog rada, ne bi bilo korisno koristiti takve tehnike kako ne bi došlo do otežavanja zadataka i stvaranja komunikacijskih nesporazuma.

### **b. Likovno i grafičko oblikovanje**

Slikovnica je oblikovana digitalno, u aplikaciji Procreate, koristeći grafički tablet (iPad Pro) i pripadajuću olovku. Za potrebe ove slikovnice, čini se da je najbolje razmišljati o formatu širokih dimenzija, horizontalno postavljenih stranica. Osim što su takve dimenzije pogodne za ilustraciju jer se može prikazati više interaktivnih sastavnica i pozadinskih elemenata, ono što je nezanemarivo je njihova pristupačnost u smislu manipuliranja predmetom.



U teorijskom dijelu rada, navedeno je kako je važno razmišljati o formatu slikovnice kako bi se ostvarili povoljni uvjeti za interaktivno čitanje. Ergonomičnost formata izrazito je važna prilikom oblikovanja slikovnice za djecu s teškoćama u razvoju – određen dio djece sa slušnim oštećenjem te govornim poteškoćama ima i motoričkih smetnji. Time se potvrđuje i jedna od temeljnih postavki verbotonalne metode, mogućnost namjene istog materijala različitoj dobi. Dakle, djeca mogu lakše samostalno držati i promatrati stranice takve slikovnice, bez da moraju previše pomicati cijelu glavu kako bi vidjeli i ono što je na vrhu stranice. Potrebno je uzeti u obzir da slikovnicu drži i roditelj, koji također mora imati dobar pogled na sadržaje kako bi nesmetano vodio dijete kroz priču i aktivnosti. Prema tome, tekst koji je prvobitno predviđen za roditelja nalazi se na lijevoj stranici dvostraničja, dok će se interaktivni elementi organizirati oko njega – dominantno na desnoj stranici. Tekst je napisan velikim slovima, kako bi slikovnica bila optimalan materijal preko kojeg će dijete moći i vježbati čitanje kada za to bude spremno, koristeći slikovnicu čiji sadržaj pamti i dobro poznaje. Tablica 6 prikazuje odabrane odrednice grafičkog oblikovanja, u skladu s navedenim zakonitostima.

Tablica 6. Odrednice grafičkog oblikovanja.

Format dvostraničja	u pikselima: 3725 px (širina) x 1862 (visina)
	u centimetrima: 46 (širina) x 23 (visina)
Tipografija	Helvetica Neue (glavni tekst)
	Cardenio Modern (naslovi)

Oblikovanje ilustrativnih elemenata slikovnice povezano je s mjerom uspješnosti rehabilitacijskog procesa. Izraz, stil i forma ilustracije mora biti prilagođen dječjem oku. To podrazumijeva odmicanje od kompliciranih, apstraktnih formi i česte pojavljivosti izrazito sitnih detalja – korištenje prepoznatljivih oblika, odgovarajućih boja, razumljive kompozicije i jasne perspektive pozitivno će utjecati na razinu interesa kod djece, pa će i tako rehabilitacija biti optimizirana. Ako su djetetu ilustracije nerazumljive, neće se dobor snaći u zadacima zbog poteškoća u simboličkom procesuiranju. Prema tome, ilustracije koje se pojavljuju u slikovnici većinski prikazuju stvarni

svijet – lokacije na kojima se odvijaju određene scene i elementi priče, moraju biti poznate djeci (npr. prostorije u kući, parkovi, trgovine i slično).

U duhu interaktivnosti – zanimljivo je pristupiti teksturama kao stvarnim materijalima koje se nalaze unutar slikovnice i mogu reprezentirati određene sadržaje unutar priče. Ubacivanje elementa teksture pridonosi novoj razini interaktivnosti slikovnice i donosi djeci novo područje istraživanja, zadržavajući ga u cijelom doživljaju slikovnice. Dodavanjem ostalih interaktivnih elemenata koje dijete može otvarati i zatvarati, pridruživati i oduzimati i slično, osigurava se djetetova pažnja i zainteresiranost – dijete otkriva nove razine sadržaja te je aktivno uključeno u tijek rehabilitacijskog procesa kroz interaktivno čitanje. Također, uzimajući u obzir skalu razina interaktivnosti (Timpany i Vanderschantz, 2012, prema Wright, 2015: 9) nije nužno svaku stranicu učiniti maksimalno interaktivnom, već je potrebno naći ravnotežu. Interakcija između roditelja i djeteta je ono što nadopunjuje stranice koje imaju nižu razinu interaktivnosti.

### **c. Tema**

Mogućnosti odabira teme priče su mnogobrojne jer slikovnice dolaze u različitim vrstama i žanrovima. Ipak, kao prilikom stvaranja bilo kojeg autorskog, kreativnog sadržaja, bilo je potrebno usmjeriti se na određenu ideju i slijediti taj odabran put. Sama priča ove slikovnice preko koje se odvijaju rehabilitacijski koncept i proces interaktivnog čitanja, usko se veže za socijalni i emocionalni razvoj djece s oštećenjem sluha.

Dakle, slikovnica „Vrlina mišice Line“ zamišljena je kao materijal za izgrađivanje pozitivne slike o sebi, razvoj samopouzdanja i uvježbavanja raznih razvojnih, društvenih i komunikacijskih vještina i kompetencija.

U kontekstu smještanja vrlina u okvir djetetovog socijalno-emocionalnog razvoja, Vessels i Huitt (2018: 195) objašnjavaju kako je teško definirati točnu kronološku dob u kojoj se pojavljuje shvaćanje i prihvaćanje određene vrline, kao što nije lako definirati miljekaze ostalih područja djetetovog razvoja. Suosjećanje, ili drugim riječima, empatija, pojavljuje se najranije, pa tako i dijete koje još nije ni navršilo prvu godinu života, postaje svjesno i pokušava reagirati na situaciju u kojoj je netko drugi uzrujan. To pokazuje svojevrsnu urođenost ljudskih vrlina i njihovu ulogu u razvoju karaktera i osobnosti. Kako dijete odrasta, prima informacije iz svoje okoline i modelira ponašanja kojima svjedoči – dakle, ako postoji dobar primjer ponašanja, skup djetetovih vrlina s

vremenom će se obogaćivati i nadograđivati. Primjerice, suosjećanje će se u kasnijoj dobi izražavati konkretnim ponašanjima koja pokazuju brigu za druge zbog veće mogućnosti stvaranja veza između svojih i tuđih osjećaja. Navode kako se od druge do sedme godine djetetovog života počinju javljati vrline poput ljubaznosti koja se reprezentira kroz pristojnost, nježnost, zahvalnost i prijateljski nastrojeno ponašanje. Osim toga, djeca pokazuju razumijevanje vrline hrabrosti, iskrenosti i iskazuju naklonost prema istraživanju i kreativnom izražavanju. Također, razmišljajući o socijalnim interakcijama – razvija se ideja dijeljenja i funkcioniranja unutar grupe u svrhu nekog zajedničkog cilja. Djeca koja su na samom kraju navedenog raspona dobi, pokazuju veću svjesnost i razinu usvojenosti spomenutih vrlina, bolje reguliraju vlastite osjećaje, kontroliraju svoje ideje i ponašanja te lakše odgađaju želje ovisno o situacijskom kontekstu.

Tablica 7 sadrži popis vrlina unutar slikovnice „Vrline mišice Line“ koje su predstavljene u kontekstu određene situacije, preko kojih se oblikuju konkretni rehabilitacijski sadržaji i naravno, elementi priče. Svakoj vrlini pridružen je određen pojam, vezan za sadržaj i situaciju u kojoj se glavni lik nalazi.

Tablica 7. Vrline i pripadajući pojmovi.

1. Upornost	Kist upornosti
2. Pristojnost	Cvijet pristojnosti
3. Maštovitost	Šešir maštovitosti
4. Skromnost	Medvjedić skromnosti
5. Radoznalost	Ključ radoznalosti
6. Suosjećanje	Svjetiljka suosjećanja

Od djeteta se ne zahtijeva razumijevanje vrline, u smislu potpunog značenja te instantnog, osobnog poistovjećivanja s njome – sadržaji se u početku mogu promatrati i koristiti odvojeno od odabranih koncepata vrlina i svejedno ispunjavati važne funkcije. Ovisno o djetetovim individualnim mogućnostima i iščitavanju slikovnice kroz duži period vremena, dolazit će do boljeg shvaćanja same ideje određene vrline pa će se djetetova interpretacijska saznanja kontinuirano nadograđivati. Primjerice, pristojnost kao druga vrлина u sadržaju slikovnice, uključuje poznate riječi (pozdravi,

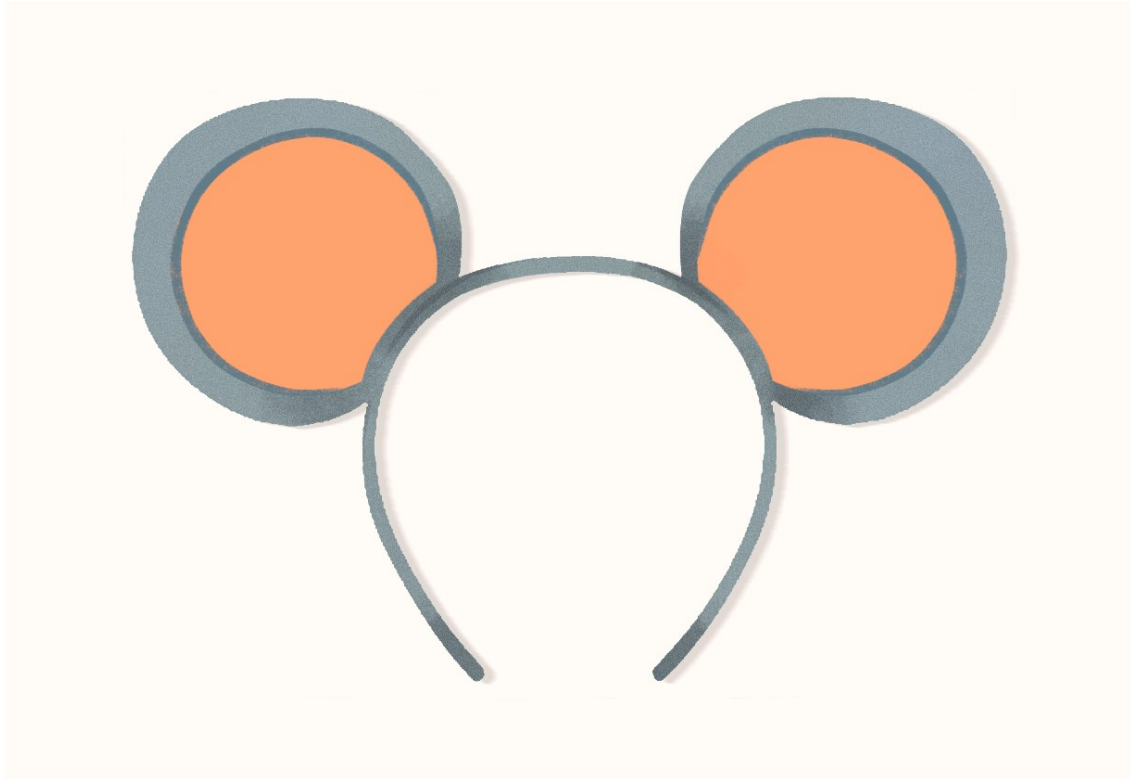
zamolbe, zahvale) koje se koriste pri kupovanju proizvoda i komuniciranju s prodavačem. Dakle, dijete ne mora u početku razumjeti smisao pristojnosti u njezinoj cijelosti, ali počinju se oblikovati temelji takve spoznaje – shvaćanja osnovnih normi i obrazaca ponašanja i jezika koji se zahtijevaju od djeteta u društvu.

Interaktivno čitanje ove slikovnice uključuje i ostala razvojna područja poput jezičnog, motoričkog, spaciocepcijskog i kognitivnog razvoja, a ne isključivo razvoj slušanja i govora. Osim dodavanja raznih interaktivnih sastavnica, važno je uključiti element igre i zabave koji je prilagodljiv i promjenjiv u svakom novom čitanju slikovnice – kako bi se materijal mogao koristiti kroz duži period vremena.

Osim toga, roditelj će imati mogućnost prilagoditi sadržaj i težinu zadataka ovisno o djetetovim sposobnostima. Određen sadržaj se može predstaviti na jednostavan način uz niži stupanj složenosti zadataka koji će se onda s vremenom moći nadograđivati, paralelno s djetetovim razvojem, pa slikovnica ima *duži rok trajanja*, dok ne postane previše poznata.

#### **d. Glavni lik**

Antropomorfan glavni lik je mišica Lina (Lina – Vrlina). Lina nosi slušni aparat na svom desnom uhu, u plavoj boji. Odabir miša kao životinje usko je povezan s namjerom uključivanja slušnog aparata kao obilježja glavnog lika – miševi imaju velike uši, pa tako Lina može pokazivati svoj slušni aparat kojeg dijete lako zamjećuje na ilustracijama. Linina zadaća u priči je pokazati djeci svoje vrline – pozitivne osobine, karakteristike i vrijednosti. Upoznajemo njezin svijet koji realističan, osim zamjenjivanja ljudskih likova sa životinjskim što dodaje određen bajkovit element. Svijet prikazan u slikovnici slaže se sa situacijama koje su poznate djeci iz vlastitog iskustva. U svrhu postavljanja zaigrane atmosfere odmah pri otvaranju slikovnice, s unutrašnje stranice korica nalazio bi se rekvizit, mišje uši, (vidi sliku 1) kojeg djeca mogu nositi na glavi.



Slika 1. Rekvizit - mišje uši

\*Sve slike u diplomskom radu su moj autorski rad

Drugi likovi koji se pojavljuju u priči dio su Linine obitelji (mama, tata, mlađi brat, baka i djed). Odabrani su jer su to najčešći likovi iz djetetovog života, te se često spominju u rehabilitacijskim materijalima, poput radnih listića ili kartica s ilustracijama. Podrazumijeva se kako je obitelj djetetova osnovna zajednica u kojoj ostvaruje značajne emocionalne veze i upoznaje svoje osjećaje, spoznaje svijet i društvene norme. Prema tome, učenje o vrlinama unutar obiteljskog okruženja i pripadajućih situacija, čini se optimalnim za ovakvu slikovnicu.

### 6.3. Slikovnica: Vrline mišice Line

Zbog finansijskih ograničenja, slikovnica nije izrađena u stvarnom, materijalnom obliku – interaktivni elementi predstavljeni su kroz digitalni prikaz stranica koji uključuje i što zornije definiranje interaktivnih sastavnica. Slika 2 prikazuje naslovnu stranicu slikovnice, koristeći digitalno manipuliranje, kako bi se prikazala forma slikovnice, obilježena zaobljenim rubovima. Stranice se promatraju kao dvostraničja, (vidi sliku 3) što znači da su scene i rehabilitacijski element u radu predstavljeni na dvije stranice koje čine jednu veću cjelinu. Slikovnica sadrži šesnaest stranica sadržaja, točnije osam dvostraničja.

Dakle, radi se o dvije uvodne stranice koje predstavljaju Linu, dvanaest stranica radnog sadržaja i dvije zadnje stranice s kartom lokacija koja služi za zaključivanje procesa interaktivnog čitanja. Također, uz sve preglede dvostraničja uključeni su i popisi interaktivnih sastavnica te je objašnjeno kako se iste oblikuju u rehabilitacijske aktivnosti i zadatke. Svi tekstovi sadržani u slikovnici nalaze se u Prilogu A.



Slika 2. Naslovnica slikovnice



Slika 3. Prikaz otvorenog dvostraničja

### 6.3.1. Uvodne stranice

Na uvodnim stranicama prikazana je mišica Lina u svojoj sobi. Ovakav prostor djeci je poznat, pa tako potiče dijete na poistovjećivanje s Linom i njezinom životom i svakodnevicom. Ono što se naglašava na ovoj stranici i pjesmici je Linin slušni aparat – on pomaže Lini da bolje čuje, pa tako slušanjem upoznaje svijet oko sebe. Također, uvodne stranice jedine ne uključuju interaktivne sastavnice kako bi sam ulazak u priču bio jednostavniji za shvaćanje.

Dakle, uvodne stranice nemaju usko definiran zadatak jer primarno služe za predstavljanje glavnog lika i nadolazećih stranica slikovnice. Roditelji mogu postavljati razna pitanja vezana za Linin izgled i sobu te skrenuti pažnju na pojam vrlina kao važnog dijela karaktera svake osobe, pa tako i djece. Primjerice, mogu započeti razgovor s djetetom i pitati ga kakav je njegov najbolji prijatelj/ica ili određeni član obitelji. Dijete će vjerojatno početi navoditi njihove dobre osobine i djela (npr. dobar, drag, sretan, nasmijava me, uvijek mi posudi igračku). Roditelj tako može objasniti da su vrline sve ono što nas čini dobrim osobama, prijateljima, učenicima i slično. Tu je moguće uvesti i oprečne pojmove, pa tako definirati vrline kao suprotnosti loših osobina.



Slika 4. Uvodne stranice



### 6.3.2. Upornost

Vrlini upornosti pridružen je kist, kao predmet kojim Lina ispunjava svoj zadatak. Na stranici je prikazana Linina obitelji u dvorištu, gdje zajedno rade na izgradnji kućice na drvetu.. Naglašava se kako je za dobre stvari potrebno naporno raditi te kako je svaka uloga važna. Uključen je i kratak dijalog članova obitelji koji opisuje što svaki lik radi, uz pripadajuću onomatopeju. Lijeva strana prikazuje proces, nedovršenu kućicu, a desna rezultat zajedničkog truda. Tablica 8 sadrži popis zvukova koji se vežu za svakog člana obitelji i njegovu ulogu, uz dodatak pčela.

Tablica 8. Aktivnosti i pridružene onomatopeje.

Lina boji dasku za ljuljačku.	šljap-šljap
Tata udara čekićem čavlice.	tuc-tuc
Mama reže tkaninu za zavjese.	cik-cak
Bratu nosi kantu s bojom, a na glavu mu pada jabuka.	bum-tras
Pčele zuje oko cvijeća.	bzz-bzz



Slika 5. Kist upornosti - prikaz prije pomicanja interaktivnih sastavnica

Zadatak 1: Što sve čujemo na slici?

Roditelj potiče dijete na traženje i zamišljanje mogućih zvukova na ilustraciji. Osim traženja zvukova, roditelj ohrabruje dijete na imitiranje istih uz popratno korištenje mimike i geste.



Slika 6. Kist upornosti - prikaz nakon pomicanja interaktivnih sastavnica

Zadatak 2: Prostornost

Na desnoj stranici, ilustracija u šarenom okviru prikazuje Linu i mlađeg brata kako uživaju u novoizgrađenoj kućici. Osim toga, prikazani su razni predmeti (zavjesa, lopta, ljuljačka, kanta s bojom, kist, košara s jabukama, ljestve, stol, daske, kutija s alatom, cvijeće, grmlje, oblaci).

Određeni pojmovi nisu ilustrirani – tiskani su na plastične kartice koje s donje strane imaju velcro traku (lopta, kist, košara s jabukama, pčela). Moguće ih je pomicati pa tako mijenjati položaj u prostoru, nudeći novu kombinaciju svakim novim čitanjem slikovnice. Primjeri pitanja i uputa:

- Što se događa na lijevoj stranici, a što na desnoj?
- Što se sve nalazi na stablu?
- Gdje su jabuke?
- Gdje se nalazi košara s jabukama?
- Stavi loptu ispod drveta!
- Zamijeni pčelu s kistom!

Vrlina upornosti se može dodatno pojasniti kroz roditeljevo usmjeravanje i poticanje na razgovor o svakodnevnim situacijama koje od nas očekuju ulaganje truda. Dakle, roditelj navodi situacije u kojima je dijete ili netko iz njegove okoline bio uporan i tako ostvario neki cilj. Naravno, ciljevi ne moraju biti veliki kao kućica na drvetu, to može biti i spremanje sobe, slaganje pazli i slično. Potrebno je naglasiti i pojam timskog rada – sudjelovanja u nekoj većoj aktivnosti gdje je dijete imalo određenu ulogu ili zadatak.

### 6.3.3. Pristojnost

Ilustracija prikazuje livadu na kojoj se nalaze tri trgovine – pekara, štand voća i povrća te cvjećarnica. Prozorčići trgovina se otvaraju i tako otkrivaju likove prodavača. Priča opisuje Linin odlazak u nabavku s mamom, a spominje se i popis za kupovinu (u džepiću na lijevoj stranici nalaze se papirići različitih popisa). Uključen je i kratak dijalog između Line i Ježice, cvjećarke, koji uključuje važne riječi koje vezemo za pristojnost.



Slika 7. Cvijet pristojnosti - zatvoreni prozorčići trgovina

Zadatak 1: Imenovanje proizvoda u trgovinama

Sve namirnice koje se nalaze na popisima, prikazane su i na ilustraciji u slikovnici. U pitanju su četiri vrste pekarskih proizvoda (kruh, perez, krafna, kolač), voće i povrće (banane, jabuke, tikvice, mrkve) i četiri vrste cvijeća (suncokret, ruža, tratinčica, tulipan). Dakle, uvježbavaju se vještine kategorizacije i imenovanja uz ilustrativne primjere.

Ne očekuje se da dijete raspozna sve navedene pojmove kako bi se interpretacije stranice i sam zadatak mogli provoditi. Primjerice, za početak je dovoljno usvojiti nekoliko pojmova, po jedan za svaku trgovinu. Također, nije nužno točno imenovati različite vrste cvijeća – moguće ih je opisati koristeći samo njihovu boju. Opetovanim čitanjem slikovnica i u skladu s razvojem koji se neprestano odvija, dijete će usvajati više pojmova.



## Zadatak 2: Slušno pamćenje

Kada dijete uspješno raspoznaje većinu proizvoda u trgovina, moguće je na njima uvježbavati slušno pamćenje. Roditelj bira koliki će biti broj imenica izgovoriti, tj. koliko pojmova dijete pamti. Ovakav zadatak se odvija poprilično brzo što znači da se može ponoviti veći broj puta.

1. Roditelj bira određen broj predmeta i izgovara niz pojmova – npr. kruh, jabuka, tulipan.
2. Dijete čeka da roditelj završi i onda prstom pokazuje na pojmove koje je roditelj izgovorio, uzimajući u obzir redoslijed koji je postavljen.



Slika 8. Cvijet pristojnosti - zatvoreni prozorčići trgovina

## Zadatak 3: Dramatizacija

Dramatizacija se može provoditi ovisno o popisu za kupovinu (vidi Sliku 9), određenog stupnja kojeg roditelj odabere, ali je moguće i u potpunosti improvizirati ako je dijete za to spremno i raspoloženo. Roditelj bira popis ovisno o onome što bi najviše odgovaralo djetetu. Moguće je izabrati između devet papirića, podijeljenih u tri grupe prema težini, tako da se broj namirnica se postupno podiže od najmanjeg broja na plavim karticama, do najvećeg na ljubičastima. Također, roditelj i dijete mogu sami unaprijed sastaviti svoj vlastiti popis i koristiti upravo njega u provođenju igre uloga. Dijete otvara prozorčić svake trgovine i tako otkriva likove prodavača. Roditelj odlučuje tko će igrati koju ulogu, prodavača ili kupca – tj. Mišice Line. Dakle, uloge se mogu i izmjenjivati. Kao primjer igrokaza koristi se dijalog u tekstu priče.

Ovakva interakcija može se obogaćivati na razne načine. Primjerice, prodavači se mogu predstaviti, objasniti se da nemaju neki proizvod ili ponuditi nešto što nije na popisu. S druge strane, Lina može predstaviti sebe i mamu, pitati dodatna pitanja o proizvodima, pohvaliti njihovu trgovinu i slično.



Slika 9. Popisi za kupovinu.

Vrlinu pristojnosti roditelj djetetu približava uvođenjem riječi i fraza vezanih za pristojna ponašanja, koje se često nazivaju i čarobnim riječima. Osim kupovine i razgovora s prodavačima, roditelj može objašnjavati razne druge situacije kada je važno biti pristojan, jer i sami ne volimo kada je netko nepristojan prema nama. Potrebno je da se kod djeteta javi želja za pristojnošću, potaknuta željom za ostvarivanje pozitivno nastrojene komunikacije s ljudima u svojoj okolini.

### 6.3.4. Maštovitost

Maštovitost kao vrlina podrazumijeva mogućnost sanjarenja, zamišljanja nečeg nemogućeg ili neuobičajenog. Slušna diskriminacija provodit će se kroz koncept rimovanja i razlike između stvarnog i nestvarnog. Pojmovi koji su odabrani razlikuju se po jednom glasu, koji se nalazi na početku ili sredini riječi. Roditelj čita pjesmicu, a dijete pomiče interaktivne elemente samo ili uz pomoć – tako prati i vizualno doživljava tekst, razlike u parovima rime. Dakle, potiče se razumijevanje izmjene značenja, ovisno o jednom glasu svake riječi.

Pojmovi koji se spominju, napisani su uz pripadajuće ilustracije što će koristiti djeci koja čitaju ili tek započinju raditi na toj vještini. Crvenom bojom označava se glas koji je drugačiji u svakoj riječi.



Slika 10. Šešir maštovitosti – prikaz prije pomicanja interaktivnih sastavnica





Slika 11. Šešir maštovitosti – prikaz nakon pomicanja interaktivnih sastavnica

#### Zadatak 1: Interaktivne sastavnice

Roditelj s djetetom prolazi kroz parove rime i dodatno pojašnjava njihove razlike i traži od djeteta da ih i samo ponavlja. Potiče se dijete na samostalno upravljanje interaktivnim sastavnicama, čiji se popis nalazi se u Tablici 9. Moguće je zastupiti i element humora kroz postavljanje pitanja (npr. Što misliš, koliko bi brzo išao bicikl na dva kolača?).

Tablica 9. Šešir maštovitosti – popis interaktivnih sastavnica

ŠAL – VAL	Podizanje papirnato elementa brodića iz plavog šala.
ŠLJIVA – GLJIVA	Gljiva na plastičnom krugu koji iza ima velcro traku – pomicanje gljive na šljivu na staklenci.
LAV – PLAV	Plavi krug (transparentni plastični izrez) se rotira i otkriva ispravno obojen crtež lava.
JELEN – ZELEN	Zeleni krug (transparentni plastični izrez) se rotira i otkriva ispravno obojen crtež jelena.



KOTAČ – KOLAČ	Kolači od filca se preljepljuju i pomiču na kotače na biciklu.
GLISTA – BLISTA	Ispupčena blistava, šljokičasta tekstura koja se presijava na svjetlu.



Slika 12. Kartice s parovima rime:  
gljiva/šljiva, kruh/duh, kist/list, luk/vuk, kapa/šapa, roda/voda

#### Zadatak 2: Rima

Džepić s karticama nalazi se u lijevom donjem kutu dvostraničja. Izvlače se ilustrirani parovi rime s ilustracijama (vidi sliku 12). Roditelj ih izvlači i postavlja pitanje vezano za neku karakteristiku ili funkciju ilustriranog pojma npr. „Što nosimo na glavi, kapu ili šapu?“. Dijete može odgovoriti neverbalno pokazivanjem ili verbalno i ponavlja „Na glavi nosimo kapu, ne šapu!“. Također, dijete može postavljati pitanja roditelju pa tako samostalno definirati pojmove.

#### Zadatak 3: Dodatna igra kod kuće – da ili ne?

1. Roditelj daje djetetu šešir ili kapu koju imaju kod kuće, ili zajedno izrade šešir od kartona – dodaje se element likovnog izražavanja gdje će dijete izraditi šešir sličan

kakav ima Lina, prije same igre. Moguće je koristiti i mišje uši koje dolaze uz slikovnicu.

2. Roditelj izgovara rečenice koje mogu biti stvarne ili nestvarne. Rečenice mogu biti inspirirane pojmovima iz pjesmice (npr. na stablu rastu gljive) ili nevezane kao (npr. trava je plave boje).
3. Dijete prosuđuje je li roditeljeva rečenica stvarna (da) ili nestvarna (ne) – ako je stvarna, brzo skida šešir maštovitosti, ako je istinita, ostavlja ga na glavi.

U cilju shvaćanja vrline maštovitosti, roditelj može započeti razgovor o maštovitosti i kreativnosti, dati primjere o čemu on mašta i što zamišlja. Također, može poticati dijete da se izrazi, postavljanjem pitanja o njegovim idejama koji se mogu dodatno reprezentirati kroz crteže ili aktivnosti dramatizacije.

### 6.3.5. Skromnost

Vrlina skromnosti prikazana je situacijom u kojoj djeca imaju težak zadatak biti skromna, u trgovini igračkaka. Pjesmica opisuje kako Lina promatra razne igračke u prostoru, ali u kupnju je došla s roditeljima kako bi kupili poklon mlađem bratu, pa neće dobiti igračku. Lina je skromna – zna da ju njene igračke čekaju kod kuće, prikazane u košari na uvodnim stranicama. Ovo dvostraniče primarno sadrži interaktivne sastavnice i zadatke vezane uz pojam broja.



Slika 13. Medvjedić skromnosti –prije pomicanja interaktivnih sastavnica



Slika 14. Medvjedić skromnosti – nakon pomicanja interaktivnih sastavnica

Zadatak 1: Interaktivne sastavnice

Tablica 10. Medvjedić skromnosti – popis interaktivnih sastavnica

Staklenka	Papir se pomiče gore i dolje, tako da se mijenja količina bombona. Uvježbava se koncept mjerenja, koliko nečega ima bez uvođenja pojma broja – npr. Bombona ima puno/malo, Staklena je prazna/napunjena do pola/puna.
Dvorac	Brojevi od 1 do 5 ispisani su s desne strane dvorca. Dvorac ima 1 vrata, 2 stabla, 3 zastavice, 4 kule, 5 prozora. Svaki broj označen je bojom elementa koji mu pripada.
Vrećica	Otkrivanje poklona koji je odabran.
Kocke	Kocke su izrađene od filca, pa se mogu razmještati na 2 stolića, a s lijeve strane nalaze se bijeli krugovi s oznakama više, manje i jednako koji se također pomiču između stolića kako bi označili odnos količine.
Vrata	Pomicanje papirnatih vrata na ormaru u desnu stranu otkriva veći ili manji broj medvjedića.

## Zadatak 2: Igra - Moj medvjedić

Na desnoj stranici nalazi se veliki ormar s medvjedićima na policama. Police imaju dodatan element papirnatih vrata – koja se mogu izvlačiti i povlačiti izvan stranice slikovnice. Dakle, ako je medvjedića previše da dijete obrati pažnju na sve njih dok pogađa, roditelj može prekriti jedan dio papirom (vratima) pa tako smanjiti broj izbora.

Medvjedići su slični, ali se razlikuju po boji (bijeli, sivi, tamno smeđi) i dodatcima koje imaju (kapa, naočale, cvijet, sladoled, mašna).

1. Dijete izabere jednog medvjedića – ali ne smije otkriti roditelju kojeg je odabralo.
2. Roditelj postavlja prvo pitanje kako bi pogodio točnog medvjedića:  
npr. „Nosi li tvoj medvjedić kapu?“
3. Dijete odgovara na pitanje potvrdno ili negacijski, nakon čega roditelj postavlja sljedeće pitanje – to se ponavlja dok ne pogodi medvjedića kojeg je dijete zamislilo. Također, moguće je poticati odgovaranje u punim rečenicama, naglašavajući sam naziv igre (npr. Moj medvjedić ne nosi kapu). Do odgovora se uglavnom dođe nakon tri do četiri pitanja.

Uloge se onda mogu obrnuti tako da roditelj zamisli medvjedića, a dijete postavlja pitanja.

Postoje razne mogućnosti proširivanja sadržaja ove stranice, kao što je primjerice imenovanje raznih igračaka na slici. Također, dijete i roditelj mogu brojati razne elemente prikazane na ilustraciji (npr. broj kocaka na određenom stoliću ili broj igračaka na policama iznad dvorca).

U cilju pojašnjavanja vrline skromnosti, roditelj opisuje kako je Lina mogla biti razočarana jer nije dobila svog medvjedića u trgovini, ali je bila skromna jer je zahvalna na igračkama koje već ima. Roditelj potiče dijete na izražavanje i navođenje kakve igračke ima i zašto ih voli, vođenjem rasprave u smjeru zahvalnosti na onome što već imamo, iako često želimo nešto novo.

### 6.3.6. Radoznalost

U lijevom kutu nalazi se okvir sa slikom bake, djeda i Line, pored kojeg se nalaze krugovi u duginim bojama uz dodatak smeđe, crne i bijele boje. Boje i odjevni predmeti prikazani su na samoj ilustraciji, što upućuje na razne mogućnosti poticanja vještine opisivanja i njezine proširivosti. Ostali zadaci će se provoditi s obzirom na dva različita prikaza kuće,



Slika 15. Ključ radoznalosti – ilustracije prostorija (prikaz prije otvaranja umetnute stranice)

Zadatak 1: Opisivanje slike u okviru

- Imenovanje boja.
- Imenovanje i opisivanje odjevnih predmeta.
- Opisivanje određenog lika (npr. Djed nosi zelenu košulju, crne hlače, crvene papuče i crne naočale.)
- Odgovaranje na postavljena pitanja (npr. Tko nosi zelenu košulju? Koje boje je djedova košulja?)
- Opisivanje ili odgovaranje na pitanja vezana za djetetove odjevne predmete (npr. Što ti danas nosiš? Koje boje je tvoja majica?)

Zadatak 2: Prostorije u kući

- Imenovanje prostorija u kući s ilustracije.



- B. Uspoređivanje ilustrirane kuće s djetetovim stanom/kućom.
- C. Pridruživanje glagola radnje određenoj prostoriji (npr. U kuhinji kuhamo. U kupaonici se tuširamo.)
- D. Pojmovi prostornosti (gore, dolje, ispod, iznad, prizemlje, kat i slično) kroz postavljanje pitanja o ilustraciji (npr. Gdje je kupaonica? Koja prostorija je iznad spavaće sobe?)

### Zadatak 3: Slušno pamćenje

Zadatak se odnosi na nizanje predmeta kroz različite kategorije. Moguće je izmijeniti velik broj boja i pridjeva poput veliko, malo, mekano, drveno i slično. Također, moguće je i nizati predmete na određenom katu ili prostoriji, kako bi se smanjio izbor, pa tako i zahtjevnost zadatka. Dakle, zadatak se ne mora provoditi isključivo po određenom opisnom obilježju, koje podrazumijeva da su predmeti slični – važno je da dijete zadržava u pamćenju informacije dobivene slušanjem, neovisno o užem usmjerenju zadatka. Primjeri se nalaze u Tablici 11.

1. Roditelj bira određenu boju ili opisni pridjev i odabire jedan predmet u kući koji odgovara tom kriteriju.
2. Dijete ponavlja roditelja i nadodaje vlastiti predmet koji odgovara kriteriju.

Tablica 11. Primjeri zadatka slušnog pamćenja

Primjer 1: Predmeti prema određenom opisnom obilježju – plava boja	
Roditelj:	Plavi tepih!
Dijete:	Plavi tepih i plava lampa!
Roditelj:	Plavi tepih, plava lampa i plavi jastuci!
Dijete:	Plavi tepih, plava lampa, plavi jastuci i plava kuhinja!
Primjer 2: Predmeti u određenoj prostoriji – dnevni boravak	
Roditelj:	Tepih!
Dijete:	Tepih i kauč!
Roditelj:	Tepih, kauč i knjige!

Dijete:	Tepih, kauč, knjige i jastuk!
---------	-------------------------------



Slika 16. Ključ radoznalosti – ilustracije prostorija (prikaz nakon otvaranja umetnute stranice)

Stranica s likovima unutar kuće najsloženija je ilustracija u slikovnici, pa tako od djeteta traži veću količinu koncentracije pri opisivanju onoga što se u svakog prostoriji događa. Prethodni zadaci usmjeravali su se na imenovanje prostorija i glagola radnji, a u ovom ilustrativnom prikazu pojmovi se opet provjeravaju uz dodatak likova i situacija (vidi tablicu 12).

Tablica 12. Ključ radoznalosti – popis aktivnosti likova

Dnevni boravak	Baka čita priču, a Lina pažljivo sluša.
Kuhinja	Djed je ispekao tortu, a Lina sjedi na stolici i jedva ga čeka probati.
Spavaća soba	Lina isprobava masku i preveliku suknju, a baka joj pruža šešir.
Kupaonica	Djed pokušava popraviti cijev, voda posvuda šprica, a Lina se smije.
Tavan	Lina sjedi u otvorenoj škrinji, drži mikrofon i pjeva.



#### Zadatak 4: Ilustracije s likovima u prostorijama kuće

- A. Ponovno imenovanje prostorija kroz pitanja (npr. Gdje baka čita Lini priču? U kojoj prostoriji je pukla cijev?).
- B. Prepoznavanje likova (npr. Tko se nalazi u kupaonici?).
- C. Opisivanje radnji i aktivnosti (npr. Što radi djed u kuhinji? Što radi Lina na tavanu?).
- D. Odabiranje omiljene aktivnosti od ponuđenih i objašnjavanje razloga.

Vrlinu radoznalosti roditelj povezuje s postojećom željom za istraživanje koju dijete ima. Prema tome, objašnjavat će mu kako je radoznalost važna jer možemo naučiti nešto što ne znamo, isprobati hranu koju do sada nismo ili otkriti nešto posebno. Takve aktivnosti moguće je spojiti s djetetovim iskustvima poput odlaska u muzej, putovanja ili izleta na neko novo, neistraženo mjesto. Također, roditelj može spojiti aktivnost čitanja upravo ove slikovnice s radoznalošću, okretanjem stranica upoznajemo svijet mišice Line.

### 6.3.7. Suosjećanje

Vrlina suosjećanja prikazuje se kroz odlazak na kampiranje. Lina je već nekoliko puta bila na kampiranju, ali njezinom mlađem bratu ovo je prvi put – pa se našao u nezgodnim situacijama. Priča i pjesmica ne otkrivaju puno o događajima kroz koje će Lina i brat proći, nego potiču dijete i roditelja na prepričavanje istih prema ilustracijama koje se otvaraju na stranicama. Pozadina je tamna i mračna jer je u šumi noć, a Lina u dvije situacije koristi svoju svjetiljku kako bi pomogla mlađem bratu, slijed događaja nalazi se u Tablici 13.

Tablica 13. Svjetiljka suosjećanja – slijed događaja

Događaj A.	Događaj B.
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mlađi brat zapinje nogom za granu i gubi ravnotežu.</li><li>2. Lina dolazi sa svjetiljkom i vidi ga kako sjedi na podu, s ranom na nozi.</li><li>3. On ima flaster na nozi, a Lina mu pruža šalicu čaja.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mlađi brat je u šatoru i čuje čudan zvuk, uplašen je i pita se što je to vani.</li><li>2. Lina koristi svjetiljku kako bi mu pokazala da je to samo lišće – puše vjetar.</li><li>3. Lina mu čita slikovnicu u šatoru kako bi lakše zaspao.</li></ol>



Slika 17. Svjetiljka suosjećanja – prvi prikaz



Slika 18. Svjetiljka suosjećanja – drugi prikaz



Slika 19. Svjetiljka suosjećanja – treći prikaz

### Zadatak 1: Prepričavanje priče prema ilustracijama

Prva razina podrazumijeva roditeljevo vođenje priče, dok dijete sluša i dobiva primjer pravilnog slijeda – nakon toga, lakše će samo moći prepričati priču. Ovisno o individualnim sposobnostima i uz nekoliko ponavljanja, dodavat će se sve više opisnih elemenata. Također, roditelj može poticati djetetovu kreativnost – stvaranjem zajedničke nove priče koja bi se mogla dogoditi na kampiranju ili primjerice, nagađanja gdje je to Linin brat krenuo kada je trčao u mraku, što je mislio da se nalazi pored šatora i slično.

### Zadatak 2: Dramatizacija

Na dnu desne stranice nalazi se umetak s ilustracijama Lininih portreta. Prikazane su četiri različite emocije: radost, strah, tuga i ljutnja. Zadatak uključuje oponašanje emocija i raspoloženja prema ilustracijama na stranici, ili prema uputama roditelja uz dodavanje i drugih emocija. Roditelj treba poticati dijete na ekspresivnost lica i korištenje mimike i geste. Također, može ohrabrivati dijete na glasovno i govorno izražavanje te kretanje u prostoru (npr. tuga – imitiranje plača, strah – skakanje, otvorena usta).

Također, uloge se mogu izmjenjivati tako da dijete pogađa emociju na licu roditelja. Moguće je proširiti ovakvu aktivnost postavljanjem situacijskih pitanja (npr. Kako se osjećaš kad te netko iznenadi poklonom?) na koje dijete odgovara odgovarajućom emocijom.

Roditelj može dodatno pojašniti vrlinu suosjećanja navodeći situacije iz djetetovog života kada se ponašalo empatično prema nekome, ili kada je netko drugi u djetetovom životu pokazivao takvu vrlinu. Dakle, naglašava se kako je važno pomoći drugima kada je to moguće, preko veze između Line i njezinog mlađeg brata.



### 6.3.8. Zaključne stranice

Zadnje dvostraničje prikazuje kartu lokacija koje je Lina posjetila u prethodnim stranicama slikovnice. Na početku se nalazi kućica na drvetu, u dvorištu obiteljske kuće. Zatim, prikazane su tri trgovine koje je Lina posjetila s mamom, maštovita scena s oblacima i dugom, trgovina igračaka koja vanjskim izgledom podsjeća na dvorac, kuća bake i djeda te šuma – lokacija kampiranja, obilježena šatorom.

Svaka vrlina uključuje veći broj zadataka, pa se tako rad na samo jednom dvostraničju može produžiti ovisno o djetetovoj želji za ponavljanjem – primjerice, igra s medvjedićima (skromnost), igra sa šeširom (maštovitost) te zadaci slušnog pamćenja (radoznalost) mogu se provoditi nekoliko puta zaredom. Dakle, rad na jednom dvostraničju može trajati kao puni rehabilitacijski sat ako dijete aktivno sudjeluje i duže zadržava pažnju na interaktivnim sastavnicama. Iz tog razloga, moguće je koristiti zaključne stranice kao brzi pregled sadržaja slikovnice. Otvaranjem karte, dijete bira koju lokaciju u priči želi posjetiti, pa tako i rehabilitacije aktivnosti.



Slika 20. Karta – prikaz prije spajanja kartica s pripadajućom lokacijom



Slika 21. Karta – prikaz nakon spajanja kartica s pripadajućom lokacijom

Uz svaku lokaciju dodana je ilustracija određenog predmeta pripadajuće vrline. Kartice se nalaze u džepiću, gore lijevo. Roditelj potiče dijete na prepričavanje događaja kroz kratke crte. Od djeteta se ne očekuje imenovanje samih vrlina i pridruženih pojmova (npr. upornost – kist). U cilju je prisjetiti se konteksta i sadržaja, tako da se do pojmova može dolaziti opisno. Jasno je i kako će se djetetove vještine opisivanja poboljšavati kroz svako novo čitanje slikovnice, uključujući procese učenja i pamćenja. Dakle, završne stranice prikazuju kartu u cilju zaokruživanja procesa interaktivnog čitanja i rehabilitacijskog rada.

#### **6.4. Priručnik za roditelje**

Razmišljajući o spomenutoj važnosti pružanja podrške roditeljima – uz samu interaktivnu slikovnicu koja je završni produkt diplomskog rada, potrebno je uključiti i priručnik za roditelje. Šest vrlina promatraju se kao šest koncepata zadataka, aktivnosti ili tema za dijete, pa tako i roditelja. Priručnik za roditelje važan je popratni element slikovnice kako bi se ostvarili svi njezini potencijali. Namijenjen je roditelju kao pomoćni materijal za interaktivno čitanje slikovnice te sadrži detaljno opisane načine provođenja vježbi, zadataka, igara i aktivnosti. Osim što objašnjava stupnjevanje težine zadataka i mogućnosti prilagođavanja, nudi i dodatne ideje proširivanja aktivnosti te načine korištenja istih kroz duži period vremena.

Roditelj bi mogao koristiti priručnik tijekom interaktivnog čitanja, ili ga detaljno proučiti prije započinjanja aktivnosti. Posebice bi bio koristan u situaciji kada dijete ne želi sjediti dovoljno blizu, pa roditelj nema dobar pogled na stranice slikovnice – u priručniku su detaljno opisane scene i njihove interaktivne sastavnice. Priručnik za roditelje dolazi u obliku knjižice istog oblika, ali manjih dimenzija od same slikovnice. Naslovnica priručnika prikazana je na Slici 22 te je minimalno stilski i bojom izmjenjena od originalne naslovnice. Tekst u priručniku prilagođen je u odnosu na sadržaj metodičkog dijela rada – oblikovan tako da se obraća roditelju, a primjer izgleda dvostraničja nalazi se na Slici 23.



Slika 22. Priručnik za roditelje – naslovnica



Slika 23. Priručnik za roditelje – primjer dvostraničja



## 7. Zaključak

U diplomskom radu predstavljen je proces primjene interaktivnog materijala za razvoj slušanja, slikovnice „Vrline mišice Line“. Poznavanje teorijskog okvira izravno je utjecalo na sam odabir teme, priče i ciljeva slikovnice te odrednica njezinog likovnog i grafičkog oblikovanja.

Osim rehabilitativno značajnih i zanimljivih interaktivnih sadržaja koji osiguravaju provođenje terapijskih ciljeva, jedna od zadaća rehabilitatora je razmišljati i o djetetovom unutarnjem, emocionalnom svijetu. Osjećaji su podloga djetetovog karaktera koji će se nastavljati oblikovati kroz život ovisno o raznim životnim iskustvima, formiranjem mišljenja i stavova o sebi i drugima. Dijete koje ima slušno oštećenje i nosi slušno pomagalo u početku neće biti svjesno da je drugačije od svojih vršnjaka, posebice ako je rođeno s oštećenjem i ako uključeno u prilagođen program, poput primjerice SUVAG-ovog dječjeg vrtića gdje slušna pomagala nisu ništa neuobičajeno. Ipak, uz odrastanje, dijete razvija svijest o sebi i u širem okruženju, pa tako shvaća različite utjecaje vlastite poteškoće po kojima se razlikuje od ostalih. Kada se počnu pojavljivati negativni osjećaji – važno je da postoji temelj onih dobrih, pozitivnih osjećaja i razumijevanja širokog opsega svojih vrlina, vrijednosti i sposobnosti.

Slikovnicu ne moraju isključivo koristiti djeca s oštećenjem sluha – pa tako djeca bez poteškoća mogu učiti o važnosti prihvaćanja različitosti i razvijanja pozitivnog mišljenja o djeci i osobama sa slušnim oštećenjem. Slikovnica „Vrline mišice Line“ time dobiva i odliku problemske slikovnice jer se na određen način bavi i društvenom temom inkluzije. To pridonosi društvenoj uključenosti djece sa slušnim oštećenjima i razvoju inkluzivnog društva, s ciljem ostvarivanja prava i mogućnosti za sve pojedince neovisno o različitostima. Djeca s oštećenjem sluha zaslužuju živjeti u svijetu u kojemu mogu ispuniti sve svoje potencijale i biti dio zajednice u kojoj se osjećaju samopouzdana i vrijedno. Slušno oštećenje postavlja ispred njih određene prepreke, ali ih one ne definiraju u cijelosti – svako dijete ima svoju individualnu osobnost koja uključuje niz specifičnosti i različitih interesa. Unatoč tome, zaslužuju imati slikovnice u kojima mogu prepoznati svaki dio sebe.

## Literatura

Bakota, K., Dulčić, A. (ur.) (2016). *Vrtuljak igara – verbotonalne edukacijske igre za poticanje kognitivnog i govorno-jezičnog razvoja djece od 6. do 13. godine*. Zagreb: Školska knjiga.

Barker P. (1994). *Designing Interactive Learning. Design and Production of Multimedia and Simulation-based Learning Material*. Springer, Dordrecht.

Batarelo Kokić, I. (2015). Nove razine interaktivnosti dječjih slikovnica. *Školski vjesnik*, 64 (3), 377-398.

*Biblioterapija*. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. URL: <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=7466> (20. 5. 2021)

Blaska, J. (2004). Children's Literature That Includes Characters With Disabilities or Illnesses. *Disability Studies Quarterly*, 24 (1) URL: <http://dsq-sds.org/article/view/866/1041> (15.6.2021)

Bumber, Ž., Katić, V., Nikšić-Ivančić, M., Pegan, B., Petric, V., Šprem, N. (2004). *Otorinolaringologija*. Zagreb: Naklada Ljevak

Burke, C. L, Copenhaver, J.G. (2004). Animals as People in Children's Literature. *Language Arts*. 81(3), 205-213.

Chen, E. (2021). Children's Literature. Picturebooks: Storytelling elements, Artistic elements, Design. URL: [http://www2.nkfust.edu.tw/~emchen/CLit/picturebook\\_artistic\\_elements.html](http://www2.nkfust.edu.tw/~emchen/CLit/picturebook_artistic_elements.html) (15.4.2021)

Čačko, P. (2000). Slikovnica, njezina definicija i funkcije. U: Javor, R. (ur.). *Kakva knjiga je slikovnica: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.

Čičko, H., Danev, M., Dragoja, N., i Suton, L. (2006). Preporučeni popis slikovnica s anotacijama. Hrvatsko knjižničarsko društvo. Komisija za knjižnične usluge za djecu i mladež. URL: [www.hkdrustvo.hr/datoteke/132](http://www.hkdrustvo.hr/datoteke/132) (20.5.2021)

Crnković, V., Jurjević-Grkinić, I. (2005). Pojmovnik verbotonolog nazivlja. U: Crnković, V., Jurjević-Grkinić, I. (ur.). *Govor i čovjek: verbotonalni sistem*, 467-487. Zagreb: Artresor naklada.

Dirks, E., & Wauters, L. (2018). It Takes Two to Read: Interactive Reading with Young Deaf and Hard-of-Hearing Children. *Journal of deaf studies and deaf education*, 23(3), 261–270.

Dobrić, A. (2016). Povezanost pokreta i govora u dječjem razvoju. U: Dulčić, A. (ur.). *Translacijski pristup u dijagnostici i rehabilitaciji slušanja i govora - Knjiga sažetaka*.

Dulčić, A. i Pavičić Dokoza, K. (2014). Djeca s teškoćama sluha, slušanja i govora. U: K. Bakota (ur.). *Čujete li razliku? Priručnik za edukaciju odgojno-obrazovnih djelatnika za rad s djecom oštećena sluha i/ili govora (9–27)*. Zagreb: OŠ Davorina Trstenjaka.

Dulčić, A., Kondić, L. (2002). *Djeca oštećena sluha: priručnik za roditelje i udomitelje*. Zagreb: Alinea.

Goldberg, S.R. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete : individualizirani program igre i učenja*. Lekenik : Ostvarenje.

Guberina, P. (1995). Filozofija verbotonalnog sistema. *Filologija*, (24-25), 157-164.

Guberina, P. (2010). *Govor i čovjek - verbotonalni sistem*. Crnković, V., Jurjević-Grkinić, I. (ur.). Zagreb: Poliklinika SUVAG, Artresor naklada.

Halačev, S. (2000). Sadržaj slikovnice kao prilog razvoju samopouzdanja u djece. U: Javor, R. (ur.). *Kakva je knjiga slikovnica: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.

Herljević, I. (1996). *Progovori: postupci slušno-govornog osposobljavanja djece s teškim i težim oštećenjem sluha i djece koja uz to imaju i druge smetnje u razvoju govora*. Zagreb: Školska knjiga.

Hill, C. (2015). Genres for Kids Books. Great storybook. URL: <https://greatstorybook.com/genres-for-kids-books/> (20. 5. 2021)

Hlevnjak, B. (2000). Kakva je to knjiga slikovnica? U: Javor, R. (ur.). *Kakva je knjiga slikovnica: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.

Imširagić, A. (2012). Humane pretpostavke inkluzivnog obrazovanja učenika oštećenog sluha. *Život i škola*, LVIII (27), 94-102.

Imširagić, A., Imširagić, A. i Hukić, Đ. (2010). Roditelji – odgajatelji djece s teškoćama u razvoju. *Metodički obzori*, 5(2010)1 (9), 9-18. URL: <https://doi.org/10.32728/mo.05.1.2010.01> (15.5.2021)

*Interaktivnost*, Kontekst.io (2021). Tražilica za srodne riječi i fraze.

Javor, R. (2000). *Kakva je knjiga slikovnica: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.

Kalinić Lebinec, D. (2018). Kako prepoznati kvalitetnu slikovnicu. *Medijska kultura – Dođi, vidi, viči*. URL: <https://www.medijskapismenost.hr/kako-prepoznati-kvalitetnu-slikovnicu/> (20.5.2021.)

Košićek, T., Hrstić, R. (1966). Zapažanja o psihičkim promjenama djece koja se rehabilitiraju po verbotonalnoj metodi. *Defektologija*, 2 (2), 96-108.

Loaney, M., Richards, L. (2005). *Listen, learn, and talk*. Tuta Dujmović, M. (prev.). Lane Cove West, NSW: Cochlear Ltd.

Ljubešić, M. (2014). Podrška roditeljima djece s teškoćama u razvoju. U: *Roditeljstvo u najboljem interesu djeteta i podrška roditeljima najmlađe djece s teškoćama u razvoju*. Starc, B. (ur.). Zagreb: Ured UNICEF-a za Hrvatsku.

Majhut, B., Zalar, D. (2012). *Slikovnica. Hrvatska književna enciklopedija*. Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Enciklopedijska natuknica.

Martinović, I. (2018). Slikovnica kao poticajni materijal za leksički razvoj djece u trećoj godini života (Disertacija). URL: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:724266> (27.5.2021)

Martinović, I. i Stričević, I. (2011). Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu. *Libellarium*, 4 (1), 39-63.

Matulka, D. I. (2008). *A picture book primer: Understanding and using picture books*. Boston, MA: Greenwood Publishing Group.

Mechant, P., Van Looy, J. (2014). Interactivity. U: Ryan, M., L., Emerson, L., Robertson, B. (ur.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Johns Hopkins University Press: Baltimore, MD, USA.

Mildner, V. (2013). Uloga multisenzorike u govoru. *VIII. međunarodni znanstveno-stručni simpozij verbotonalnog sistema - 100. obljetnica rođenja akademika Petra Guberine: Aktualnost Guberinine misli u stoljeću uma*. Zagreb: Poliklinika SUVAG.

Moreno M. A., Furtner F., Rivara F. P. (2012). *Reading to Children*. Arch Pediatr Adolesc Med.

- Nevins, M.E., Garber, A.S. (2012). Getting Started with Auditory Skills. URL: <https://www.audiologyonline.com/articles/getting-started-with-auditory-skills-7034> (1.6.2021)
- Önder, M. (2018). Contribution of Plays and Toys to Children's Value Education. *Journal of Education and Training*, 4, 146-149.
- Pavela, B. (2001). Govor i vaše slušno oštećeno dijete. *Mostovi*, 4. Glasilo Saveza udruženja građana oštećenog sluha i govora BiH. URL: [http://www.deaf.50megs.com/broj\\_4/br\\_4\\_str\\_21.htm](http://www.deaf.50megs.com/broj_4/br_4_str_21.htm) (16.5.2021)
- Poliklinika SUVAG. Petar Guberina i verbotonalna metoda. URL: <http://www.suvag.hr/guberina/3/> (1.5.2021)
- Poljak, V. (1984). *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Popov, D. (2010). *Enciklopedija razvojnih igara za djecu od 3 do 7 godina*. Zagreb: Planet Zoe d.o.o.
- Pozojević-Trivanović, M. (1986). Edukacija slušanja i govora. *Govor*, 3 (2), 77-83.
- Pravilnik o sastavu i načinu rada tijela vještačenja u postupku ostvarivanja prava iz socijalne skrbi i drugih prava po posebnim propisima. Narodne novine (79/2014).
- Pribanić, L.J. (2014). Razvojni poremećaji komunikacije, jezika, govora i učenja. U: Jelić, S. (ur.). *Priručnik za rad s osobama s komunikacijskim teškoćama u redovnom odgojno obrazovnom sustavu* (17–62). Zagreb: Centar za odgoj i obrazovanje „Slava Raškaj“.
- Radovančić, B. (1995). *Osnove rehabilitacije slušanja i govora*. Zagreb: Fakultet za defektologiju, Savez organizacija osoba oštećena sluha Hrvatske.
- Runjić, N. (2003). Neurofiziološke osnove verbotonalne rehabilitacije slušanja i govora. *Govor*, 20 (1-2), 379-386.
- Schmucker, C., Kapp, P., Motschall, E. (2019). Prevalence of hearing loss and use of hearing aids among children and adolescents in Germany: a systematic review. *BMC Public Health* 19, 1277.
- Strouse, G. A., Nyhout, A., Ganea, P. A. (2018). The Role of Book Features in Young Children's Transfer of Information from Picture Books to Real-World Contexts. *Front Psychol.*

Suzić, N. (2005). *Pedagogija za XXI vijek*. Banja Luka: TT-Centar.

Šego, J. (2009). Utjecaj okoline na govorno-komunikacijsku kompetenciju djece; jezične igre kao poticaj dječjem govornom razvoju. *Govor*, 26 (2), 119-149.

Šišnović, I. (2011). Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice. *Dijete, vrtić, obitelj*, 17 (66), 8-9.

Štefančić, S. (2000). Multimedijalna slikovnica. U: Javor, R. (ur.). *Kakva knjiga je slikovnica: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.

Vessels, G., & Huitt, W. (2018). Moral and character development. U: W. Huitt (ur.). *Becoming a Brilliant Star: Twelve core ideas supporting holistic education* (179-213). La Vergne, TN: IngramSpark.

Visinko, K. (2000). Primjerna slikovnice u odgojnoj i nastavnoj praksi. U: Javor, R. (ur.). *Kakva je knjiga slikovnica: zbornik*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.

Wright, K. (2015). *A Comparison of Children's Books: Picture books versus physically and intellectually adaptive interactive children's books*.

## Sažetak

### Interaktivni materijali za razvoj slušanja na primjeru slikovnice

Diplomski rad daje pregled teorijskih određenja slikovnice kroz njezine različite funkcije, vrste i uloge u djetetovom životu. Slikovnica, prva djetetova knjiga, u svojoj osnovi nosi obilježje interaktivnosti, potiče razvoj slušanja i govora, pa tako i oblikuje djetetov vokabular. Naglašava se i važnost čitanja raznolikih slikovnica, u cilju razvoja čitalačke pismenosti i afektivnosti prema čitanju. Roditelji imaju ulogu usmjeravanja u procesu interaktivnog čitanja – slikovnica se tako ostvaruje i u svom rehabilitacijskom kontekstu što ju čini vrijednim edukacijskim materijalom za djecu sa slušnim oštećenjem. Kako bi se mogli objasniti zadaci i procesi rehabilitacije po verbotonalnoj metodi, rad sadrži i pregled razvojnih obilježja djece s oštećenjem sluha te klasifikaciju oštećenja sluha. Metodički dio rada bavi se primjenom autorske interaktivne slikovnice „Vrline mišice Line“ koja kroz temu dječjih vrlina ističe važnost izgradnje pozitivne slike o sebi i svijetu te razvija slušanje, govor i pokret. Slikovnica, kao produkt diplomskog rada, zamišljena je kao slojevit edukacijski materijal kojim je moguće uvježbavati razne razvojne, društvene i komunikacijske vještine kroz duži period vremena njezinog korištenja.

Ključne riječi: interaktivni materijali, razvoj slušanja, slikovnica, djeca sa slušnim oštećenjem

## Summary

### **Picturebooks: Interactive materials for listening development**

This thesis provides an overview of the theoretical definitions of the picture book through its functions, types and roles in a child's life. Picture books, in their essence, are characterized by interactivity – they encourage the development of listening and speech, and thus shape the child's vocabulary. The importance of reading various picture books needs to be emphasized, in order to develop reading literacy and affectivity towards reading from a young age. Parents have the role of guidance in the process of interactive reading – which places picture books in the context of rehabilitation and makes them valuable educational materials for children with hearing impairments. In order to be able to explain the tasks and procedures of verbotonal rehabilitation, the paper also includes developmental specifications of children with hearing impairment and the classification of hearing impairments. The methodical part of the thesis shows the process of creation and application of an interactive picture book, „Vrline mišice Line“ (eng. Virtues of Lina the Mouse). It explores the theme of children's virtues and highlights the importance of building a positive image of themselves and the world, while developing listening, speech and movement. As a product of this thesis, the picture book is envisioned as a layered educational material which can positively influence various developmental, social and communication skills and abilities through a long period of its use.

Key words: interactive materials, hearing development, picture book, children with hearing impairments



## **Životopis**

Mirna Rajaković rođena je 29. veljače 1996. godine te do svoje 18. godine živi u gradu Rijeci. Završava Prvu sušačku hrvatsku gimnaziju (jezični smjer) 2013. godine. Iste godine upisuje dvopredmetni studij fonetike i slovačkog jezika i književnosti na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. Nakon završetka navedenih preddiplomskih studija, na fonetici odabire diplomski smjer rehabilitacije slušanja i govora te upisuje muzeologiju i upravljanje baštinom na odsjeku za informacijske i komunikacijske znanosti. Kroz cijeli studij aktivno se bavi ilustracijom i objavljuje radove na društvenim mrežama pod pseudonimom Vetvy.

## **Prilozi**

### **Prilog A. Vrline mišice Line – tekstovi, pjesmice i dijalozi**

#### **Uvodne stranice**

*Mišica Lina sive je boje i veselog duha,  
a glavu joj krase dva velika uha!*

*Na jednom uhu slušni aparat nosi,  
jer joj pomaže da bolje čuje — a time se Lina jako ponosi.*

*Lina pozorno sluša sve oko sebe, a u svoj svijet poziva i tebe!*

*Mišica Lina ima puno dobrih osobina, stranice okreni i upoznaj njenih 6 vrlina!*

#### **Kist upornosti**

*Dobro došli u Linino dvorište! Obitelj miševa marljivo gradi kućicu na drvetu. Posao može biti naporan, ali važno je ostati uporan! Poslušaj što se sve događa u dvorištu:*

*Lina: Ja bojam dasku! Šljap-šljap!*

*Mama: A ja režem zavjese! Cik-cak!*

*Tata: Ja udaram čekićem! Tuc-tuc!*

*Brat: Bum-tras! Što je to?*

*Lina: Ha-ha-ha, pazi se jabuka!*

#### **Cvijet pristojnosti**

*Lina rado ide s mamom u kupovinu i s njom priprema popis kako ne bi zaboravile što trebaju kupiti. Lina je pristojna prema prodavačima. Kad otvore svoj prozorčić, ona ih lijepo pozdravi, a na odlasku se zahvali!*

*Lina: Dobar dan!*

*Ježica: Dobar dan! Kako vam mogu pomoći?*

*Lina: Molim jedan suncokret.*

*Ježica: Izvolite!*

*Lina: Hvala puno!*

*Ježica: Nema na čemu!*

### **Šešir maštovitosti**

*Mišici Lini nikad dosadno nije, jer maštanjem uvijek novi svijet otkrije.*

*Kada šešir maštovitosti na glavu stavi, u ruci joj se čarobni štapić pojavi!*

*Mišica Lina se pita:*

*Što da se moj šal*

*pretvori u val,*

*a džem od šljiva,*

*u džem od gljiva?*

*Da je veliki lav*

*na papiru plav,*

*a rogati jelen,*

*nacrtan skroz zelen?*

*Da na mom biciklu kotači*

*postanu kolači,*

*da se u parku glista*

*kao zlato blista?*

*Šešir maštovitosti nosi svatko – stavi ga i ti, bar na kratko!*

### **Medvjedić skromnosti**

*Kad Lina uđe u trgovinu igračaka na licu joj se pojavi osmijeh, a oči joj zablistaju!*

*Kraljevski dvorac i brzi autići,*

*šarene kocke i mekani medvjedići!*

*Ipak, danas se kupuje poklon bratu,*

*za savjet će pitati mamu i tatu.*

*Skromna Lina novog medvjedića dobiti neće,  
kod kuće je čekaju njene igračke, a one joj donose puno sreće!*

### **Ključ radoznalosti**

*Najposebniji ključ je onaj koji otključava kuću bake i djeda. Mišica Lina jako je radoznala i uvijek želi istraživati. U svakoj prostoriji se skriva nešto zanimljivo, a s bakom i djedom sve postaje još zabavnije.*

*U dnevnom boravku se čarobne priče slušaju,  
a u kuhinji se neobični recepti kušaju!*

*Ormar u sobi prepun je šašavih stvari,  
a cijev u kupaonici stalno se kviri!*

*Linu tavan zanima jer se mraka ne boji,  
tajanstvena škrinja tamo stoji!*

### **Svjetiljka suosjećanja**

*Lina obožava kampiranje, a njenom bratu je ovo prvi put.*

*Hladni povjetarac, visoko drveće i nebo puno zvijezda,  
malene krijesnice i šator poput gnijezda.*

*U šumi ponekad može biti strašno po noći,  
pa Lina uvijek ima svjetiljku s kojom može pomoći.*

*Kada je njen brat tužan ili uplašen,  
Lina je uvijek tu kako bi on bio utješeno!*

### **Karta**

*Prisjeti se Lininih vrlina i slijedi kartu njezinih pustolovina!*

**Prilog B.** Primjer smjernica u priručniku za roditelje

## KLJUČ RADOZNALOSTI

### ZADATAK 1 SLIKA U OKVIRU

Poticati dijete da:

- A** Imenuje boje s desne strane okvira.
- B** Imenuje odjevne predmete koje nose likovi.
- C** Pridruži boje odjevnim predmetima.
- D** Odgovara na postavljena pitanja.  
*npr. Tko nosi zelenu košulju? Koje boje je djedova košulja?*
- E** Opiše određenog lika na slici.  
*npr. Djed nosi zelenu košulju, crne hlače, crvene papuče i crne naočale.*
- F** Opiše ili odgovara na pitanja vezana uz vlastite odjevne predmete.  
*npr. Što ti danas nosiš? Koje boje je tvoja majica?*

23

## ILUSTRACIJE PRAZNIH PROSTORIJA

### ZADATAK 2 PROSTORIJE U KUĆI

Poticati dijete da:

- A** Imenuje prostorije u kući na ilustraciji.
- B** Usporedi ilustraciju kuće s vlastitim stanom/kućom.
- C** Pridruži glagole radnje prostorijama u kući.  
*npr. U kuhinji kuhamo. U kupaonici se tuširamo. U spavaćoj sobi spavamo.*
- D** Uvježbava pojmove prostornosti (gore, dolje, ispod, iznad, prizemlje, kat i slično) odgovaranjem na pitanja o ilustraciji.  
*npr. Gdje je kupaonica? Koja prostorija je iznad spavaće sobe?*

24

### ZADATAK 3 SLUŠNO PAMĆENJE

Zadatak se odnosi na nizanje predmeta kroz različite kategorije. Izbirajte određenu boju ili opisni pridjev (crvena, plava, plava, žuta, zelena, bijela, smeđa, veliko, malo, mekano, drveno...). Također, moguće je i nizati predmete na određenom katu ili prostoriji, kako bi se smanjio izbor, pa tako i zahtjevnost zadatka. Dakle, zadatak se ne mora provoditi isključivo po određenom opisnom obilježju, koje podrazumijeva da su predmeti slični – važno je da dijete zadržava u pamćenju informacije dobivene slušanjem.

1. Izbirajte određen kriterij prema kojem će se kategorizirati predmeti.
2. Imenujte jedan predmet u kući koji odgovara tom kriteriju.
3. Dijete ponavlja i nadodaje vlastiti predmet koji odgovara zadanom kriteriju.
4. Procijenite kada je vrijeme da se odabere novi kriterij.

25

### PRIMJER 1: Predmeti prema određenom opisnom obilježju – plava boja

<b>RODITELJ</b>	Plavi tepih!
<b>DIJETE</b>	Plavi tepih i plava lampa!
<b>RODITELJ</b>	Plavi tepih, plava lampa i plavi jastuci!
<b>DIJETE</b>	Plavi tepih, plava lampa, plavi jastuci i plava kuhinja!

### PRIMJER 2: Predmeti u određenoj prostoriji – dnevni boravak

<b>RODITELJ</b>	Tepih!
<b>DIJETE</b>	Tepih i kauč!
<b>RODITELJ</b>	Tepih, kauč i knjige!
<b>DIJETE</b>	Tepih, kauč, knjige i jastuk!

26

## ILUSTRACIJE S LIKOVIMA

### ZADATAK 4 AKTIVNOSTI U KUĆI

#### DNEVNI BORAVAK

Baka čita priču, a Lina pažljivo sluša.

#### KUHINJA

Djed je ispekao tortu, a Lina sjedi na stolici i jedva čeka probati.

#### SPAVAĆA SOBA

Lina isprobava masku i preveliku suknju, a baka joj pruža šešir.

#### KUPAONICA

Djed pokušava popraviti cijev, voda posvuda šprica, a Lina se smije.

#### TAVAN

Lina sjedi u otvorenoj škrinji, drži mikrofon i pjeva.

27

Poticati dijete da:

- A** Ponovno imenuje prostorije kroz pitanja.  
*npr. Gdje baka čita Lini priču? U kojoj prostoriji je pukla cijev?*
- B** Prepozna likove.  
*npr. Tko se nalazi u kupaonici?*
- C** Opiše radnje i aktivnosti.  
*npr. Što radi djed u kuhinji? Što radi Lina na tavanu?*
- D** Odabere koja aktivnost mu se najviše sviđa, kome bi se htjelo pridružiti i zašto.

- ★ Vrlinu radoznalosti pokušajte povezati s postojećom željom za istraživanje koju Vaše dijete ima. Objasnite kako je radoznalost važna jer možemo naučiti nešto što ne znamo, isprobati hranu koju do sada nismo ili otkriti nešto posebno. Takve aktivnosti moguće je spojiti s djetetovim iskustvima poput odlaska u muzej, putovanja ili izleta na neko novo, neistraženo mjesto.

28