

Poticanje kreativnosti u predškolskoj dobi

Pliško, Dora

Undergraduate thesis / Završni rad

2016

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:378014>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-25**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education -
Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**DORA PLIŠKO
ZAVRŠNI RAD**

**POTICANJE KREATIVNOSTI U
PREDŠKOLSKOJ DOBI**

Petrinja, rujan 2016.

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
(Petrinja)**

PREDMET:

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnika: Dora Pliško

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Poticanje kreativnosti u predškolskoj dobi

MENTOR: viši predavač, Mirjana Milanović

Petrinja, rujan 2016.

SADRŽAJ

Sažetak	1
Summary	2
UVOD	3
1. KREATIVNOST	5
1.1. Guilfordov model intelekta	5
1.2. "Kreativnost" i "kreativnost"	7
2. DIJETE I KREATIVNOST	9
2.1. Razvoj kreativnosti i osobine kreativnih ličnosti	9
2.2. Indikatori stvaralačkog i kreativnog ponašanja	10
2.3. Kreativno mišljenje vodi otkriću, izumu i eksperimentu	11
2.4. Poticanje i sputavanje kreativnog ponašanja	11
3. KREATIVNOST U INSTITUCIONALNOM KONTEKSTU	14
3.1. Igre za poticanje kreativnosti	16
3.2. Igre za poticanje kreativnog mišljenja	19
3.3. Igre za razvijanje kreativnog izražavanja pokretom	21
3.4. Igre za poticanje kreativnog rješavanja problema	23
4. Dodatak: Moguća rješenja igara	26
ZAKLJUČAK	31
LITERATURA	32
Kratka biografska bilješka	33
Izjava o samostalnoj izradi rada	34

Sažetak

Pojam kreativnosti ima različita značenja i pojašnjenja. Razlog tomu je što je mnogo pojedinaca pojam pokušalo objasniti sa svojeg stajališta Joy Paul Guilford, Ellen Winner, Irving Taylor, Abraham Maslow i Paul Torrance samo su neki od njih.

Poticanje kreativnosti kod djece predškolske dobi važno je kako za dijete tako i za njegovu okolinu. Odrasli bi trebali poticati svaki djetetov kreativan trenutak, bez uplitanja i nametanja svojeg mišljenja. Tek tada će dijete razvijati svoju kreativnost i postajati "mali znanstvenik".

Rad je podijeljen na četiri dijela; pojam kreativnosti; odnosno što je kreativnost i kako je pojašnjavaju različiti psiholozi, zatim dijete i kreativnost; kako se kreativnost razvija, ali i kako se uništava. Treći dio je kreativnost u institucionalnom kontekstu- igre pomoću kojih odrasli mogu poticati kreativnost. Namijenjene su predškolskoj dobi, ali se i starija djeca mogu okušati u njima. Podijeljene su na nekoliko tema kako bi odraslima bilo lakše odabrati pravu igru za pojedino dijete. Četvrti dio ovog rada (dodatak) jesu slike kako je petogodišnja djevojčica nacrtala moguća rješenja nekih igara koje se nalaze u trećem dijelu.

Kod razvijanja kreativnosti svi imamo veliku važnost i zbog toga je vrlo bitno da smo toga svjesni. Samim razgovorom s djecom i načinom na koji oblikujemo njihovu okolinu te igrama koje pružamo djetetu možemo razvijati njegovu kreativnost, ali je i uništavati. Svrha ovog rada je da postanemo svjesni toga jer ćemo onda i djelovati pozitivno na djecu i pomoći im razvijati kreativnost. Dijete u predškolskoj dobi trebalo bi biti slobodnog uma, slobodno se igrati i izrađivati što god se dosjeti, dok je posao odrasloga da sva ta igra bude bezopasna i korisna za dijete i njegov razvoj.

Ključne riječi: *kreativnost, igra, predškola*

Summary

The concept of creativity has different meanings and explanations. This is because a lot of individuals attempt to explain the concept to its position; Joy Paul Guilford, Ellen Winner, Irving Taylor, Abraham Maslow and Paul Torrance are just some of the therefrom.

Encouraging creativity in children of preschool age, is important for both the child and his environment. Adults should encourage each child's creative moment, without interference and to seek their opinions. Only then will a child develop their creativity and become " a little scientist ".

The paper is divided into four parts; the concept of creativity; or what is creativity and how it explains various psychologists, then on child and creativity; how creativity develops, and how it destroys. The third part is creativity in the institutional context- games by which adults can encourage creativity. Games are designed for preschool age, but older children can try to play them. They are divided on several topics to help adults to easier choose the right game for the individual child. The fourth part of this study (appendix) are the images that the five-year girl drew possible solutions to some of the games that are in the third part.

In developing the creativity we all have great importance and that is why it is very important that we are aware of it. By talking to children and the way they shape their environment and games that provide child can develop his creativity, but so can destroy it. The purpose of this paper is to become aware of it because we will then act positively on children and help them develop creativity. The child in the pre-school age should be open-minded, free play and make whatever he wants until all adult must make this game harmless and beneficial for the child and its development.

Keywords: *creativity, play, preschool*

UVOD

Tema ovog rada je poticanje kreativnosti u predškolskoj dobi; kako odgajatelji, roditelji i skrbnici mogu razvijati kreativnost djeteta pomoću raznih igara i oblikovanja prostora. Također, u radu je naglašeno kako je i zašto bitno na koji način pričamo s djetetom. Rad je koncipiran kao općeniti uvod u pojam kreativnosti, upoznavanje s pojmom i razlikovanje od sličnih. Zatim je navedeno što je sve bitno znati prije samog početka igranja s djetetom, na što treba obratiti pažnju i kako se postaviti. Na kraju rada objašnjeno je nekoliko igara iz razne literature; kako se igraju te što potrebno za igru. Kao dodatak priložene su slike nekoliko riješenih igara petogodišnje djevojčice koja je sama birala igre koje je htjela igrati.

Kao odgajatelji, budući odgajatelji ili roditelji imamo priliku gledati djecu u slobodnoj ili vođenoj igri. Obje su važne za razvijanje djeteta, njegove mašte, kreativnosti, osobnosti i svega ostaloga. Budući da se kreativnost smatra stvaralaštvom možda bi netko pomislio da se kreativnost razvija samo onom igrom koja je slobodna i neometana. Igre navedene u ovome radu dokazat će da to nije nužno istina, već i da je kreativnost moguće razvijati ciljanom igrom koju predvodi odgajatelj, a kasnije će i sama djeca započinjati istu kad ih bude volja, naravno ako je odgajatelj igru predstavio kao nešto zanimljivo te se kao takva ona djeci dopala.

Promatrajući djecu prilikom igre, ručka ili razgovora možemo puno toga naučiti, kako o djeci tako i o tome koliko su pojedinci kreativni, muzikalni ili na primjer "sportski tipovi". U nekim grupama u vrtićima situacija je slična; postoji nekoliko najglasnije djece koja preuzimaju inicijativu za igru, ali ponekad i za galamu. Ako se nađe dvoje ili više "glasnije" djece i ako im se stavovi ne slažu vrlo je vjerojatno da će se posvađati. U grupi zatim postoje grupice djece koje se nikome ne nameću nego se druže oni unutar skupine i nitko drugi im nije potreban za igru. Tihi pojedinci u grupi povučeni su i ne žele nikome smetati. Većinom vole biti blizu odgajatelja jer od njega traže potencijalnu zaštitu od druge djece. Upravo ti pojedinci imaju možda najveću priliku za samostalno razvijanje kreativnosti jer ih nitko ne ometa, igraju se sami i njihove igre su vrlo maštovite. Oni "glume" više likova, životinja ili predmeta i izmišljaju sami cijeli razgovor i radnju među njima. Jedini nedostatak razvijanju njihove kreativnosti mogle bi biti igre koje predvodi odgajatelj pa kaže da zajedno sjednu na tepih i igraju igru. Tu će oni biti oni tiši i neće se nadmetati iako će vjerojatno imati dobrih ideja tijekom igre. Zato je bitno da odgajatelj nađe nekakvu

ravnotežu u vođenim i slobodnim igrama kako bi svako dijete imalo priliku za maksimalan razvoj svih svojih sposobnosti.

1. KREATIVNOST

Kreativnost se može upotrijebiti u dva značenja: kreativnost kao stvaralaštvo, ili kreativnost kao osobina ili skup osobina koje će omogućiti, potaknuti ili izazvati kreativni produkt. (Portal znanstvenih časopisa Republike hrvatske "Hrčak" na adresi <http://hrcak.srce.hr/21164> (20. 04. 2016.))

Ona nije nužno određena visinom IQ-a. Posljednjih godina provode se brojna pedagoška i psihološka istraživanja tražeći odgovore na tri vrlo važna pitanja: prvo- kakva je priroda kreativnosti, drugo- može li se i kako kreativnost mjeriti i treće- može li se i kako kreativnost poučavati, trenirati i odgajati. Time se najviše bavio američki psiholog Joy Paul Guilford koji je, kao pokušaj unošenja reda u rezultate do kojih se došlo metodama faktorske analize (pri istraživanju intelektualnih sposobnosti), načinio Guilfordov sustav. (Portal znanstvenih časopisa Republike hrvatske "Hrčak" na adresi <http://hrcak.srce.hr/26205> (20. 04. 2016.))

1.1. Guilfordov model intelekta

Kako bi pronašao što preciznije određenje faktora koji određuju sposobnosti (koji se nadalje istražuju kroz varijable) Guilford je konstruirao model koji je organizirao postojeća znanja, ali i predviđao još neistražene sposobnosti ponudivši tako smjernice istraživačima. Njegov model intelektualnih sposobnosti predočava se kao prostorni kubus sačinjen od malih ćelija. Kubus je dimenzija 4x5x6 ćelija, a sačinjavaju ga sadržaji(4), operacije(5) i njihovi produkti(6). *Sadržaji* mogu biti figuralni, simbolički, semantički i bihevioralni; *operacije* mogu biti kognicija, memorija, divergentna produkcija, konvergentna produkcija i evaluacija; *produkata* može biti šest vrsta: jedinice, klase, relacije, sustavi, transformacije i implikacije. Svaki od intelektualnih sposobnosti određen je trostrukom interakcijom (križanjem) sadržaja, operacija i produkata. Svaki od njih ima svoje tehničko ime, i to tako da je prvi znak uvijek operacija, drugi sadržaj a treći proizvod; tako se na primjer divergentne simboličke jedinice još nazivaju i "fluentnost riječi". (Metodički Internet centar "Učimo gledati" Likovna kultura na adresi <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/darovitost.htm>(21.07.2016.))

Sada trebamo obratiti pažnju na prostorni isječak kubusa pod nazivom divergentna produkcija. To je operacija za koju se smatra da je najvažnija za stvaralaštvo (tj. kreativnost). Kao i svaka operacija u modelu, i on se sastoji od

dvadeset i četiri ćelije (umnožak četiri sadržaja i šest tipova produkata). Guilford utvrđuje ove faktore divergentnog mišljenja: fleksibilnost, fluentnost, originalnost i elaborativnost.

1956. godine Guilford je prvi uveo pojam divergentnog mišljenja. Pretpostavio je dva oblika misaonih operacija: konvergentni i divergentni. U konvergentnom mišljenju sve je usmjereno prema jednom jedinom mogućem rješenju problema, na tom mišljenju temelje se dijagnoze bolesti; testovi znanja i inteligencije; pitanja na kvizu ili rješavanje križaljke. Također, to mišljenje tipično je za rad u školama.

Kod divergentnog mišljenja misli nisu usmjerene na jedno rješenje, nego su podijeljene na beskonačno mnogo mogućih rješenja. Taj proces stvaranja novih rješenja nekog problema glavni je element u kreativnom ponašanju. (Portal znanstvenih časopisa Republike hrvatske "Hrčak" na adresi <http://hrcak.srce.hr/21164> (20. 04. 2016.))

Tako je utvrdio sljedeće faktore divergentnog mišljenja: fleksibilnost, fluentnost, originalnost i elaborativnost:

1. **Fleksibilnost** – sposobnost proizvodnje mnogih relevantnih ideja (Torrence 1979.), brzo pronalaženje što više rješenja nekog problema. Razlikujemo spontanu i adaptivnu fleksibilnost.
2. **Fluentnost** – sposobnost obrade informacija i objekata na različite načine (Torrence 1979.). Razlikujemo: fluentnost riječi, asocijativnu fluentnost, ekspresivnu fluentnost, te fluentnost ideja.
3. **Originalnost** – sposobnost proizvodnje rijetkih ili posve novih ideja (Torrence 1979.), dolaženje do ideja koje se razlikuju od onih ideja ostalih ljudi.
4. **Elaborativnost** – sposobnost ukrašavanja ideja detaljima (Goff & Torrance, 2000), što više detalja u odgovorima. Razlikujemo: figuralnu i semantičku elaboraciju.

Uz navedene faktore, za kreativnost su značajni i faktori koji ne pripadaju u divergentne:

5. **Osjetljivost za probleme** – sposobnost da se uoče nedostaci ili potrebe za promjenama u postojećim stvarima;
6. **Redefinicija** – sposobnost napuštanja starih načina tumačenja poznatih predmeta kako bi se koristili u nove svrhe.

Kreativnost se ne može naučiti, već samo uvježbavati. Što znači da više vježbanja omogućava veće rezultate. No, gledajući ovu tvrdnju obrnuto, može se

ustanoviti kako većina ljudi zapravo ne rješava probleme razmišljajući, već naučenim znanjem koje im je na raspolaganju. (Portal znanstvenih časopisa Republike hrvatske "Hrčak" na adresi <http://hrcak.srce.hr/26205> (20. 04. 2016.))

1.2. "Kreativnost" i "kreativnost"

Winner u pokušaju objašnjavanja pojma kreativnosti čini podjelu na kreativnost s «velikim K» i s «malim k»: «*kreativna*» (malo *k*) su djeca koja sama otkrivaju pravila i tehničke vještine određenog područja, uz minimalno vodstvo odraslih, izmišljaju neobične strategije za rješavanje problema. Kod «*Kreativnosti*» (veliko *K*) podrazumijevamo istežanje, mijenjanje ili transformiranje područja. To podrazumijeva širok opseg znanja i iskustva te se smatra da djeca ne mogu biti kreativna na ovaj način.

Profesor neurokirurgije Irving Taylor osmislio je model koji bi se mogao interpretirati ovako: dijete povlačeći crte po papiru ne stvara društveno vrijedan produkt, ali ipak *nešto* stvara. Tako je kreativnost razvrstao u pet stupnjeva: Kreativnost spontane aktivnosti, (1-6 g.); kreativnost usmjerene aktivnosti (7 – 10 g.), kreativnost invencije (11- 15 g.), kreativnost inovacije (16-17 g.), te kreativnost stvaranja (18+). Po tome, prva četiri stupnja predstavljaju malo *k*, a zadnji stupanj je veliko *K*. Stručnjaci postaju odrasle osobe koje nisu *Kreativne*. Stručnost nije isto što i kreativnost. Stručnjaci mogu ostvariti visoke rezultate unutar nekog područja, a kreativne osobe mogu mijenjati to područje. Primjer ovdje čine "djeca geniji", odnosno djeca s vrlo razvijenom darovitošću. Iako djeca geniji blistaju u djetinjstvu, bez kreativnosti bi postali samo bivši geniji. „Da bi nastavili s ostvarivanjem kreativnih postignuća, geniji moraju naučiti kako transformirati puku tehničku vještinu u nešto konceptualnije, interpretativnije i originalnije“ (Winner, 2005, str. 230). Zadivljujuće lijepo slikanje kod djeteta je darovitost, ali u odrasloj dobi postaje obična stvar (za umjetnike); matematičari moraju neprestano postavljati nova pitanja ili stara rješavati na nove načine. (Portal znanstvenih časopisa Republike hrvatske "Hrčak" na adresi <http://hrcak.srce.hr/26205> (20. 04. 2016.))

Dr. Arjana Miljak u radu *Odgajatelj i kreativnost djece* navodi neke od najznačajnijih autora koji su utjecali na drukčije promatranje i razvijanje kreativnosti djece. Među njima se nalazi Maslow koji razlikuje dvije vrste kreativnosti, naziva ih "specijalni stvaralački talent" i "samoaktualizirajuća kreativnost".

Torrance (1986) smatra da je kreativnost proces koji se javlja kad god je osoba suočena s problemom za koji nema niti naučen niti iskustvom stečen odgovor. Upravo iz tog razloga predškolska djeca često koriste svoje kreativne sposobnosti u razmišljanju. (Miljak, A. (1995). Zbornik radova- 4. dani predškolskog odgoja Čakovec '95. Miljak, A., *Odgajatelj i kreativnost djece* (str. 7-14). Zagreb: Filozofski fakultet, pedagoške znanosti Zagreb.)

2. DIJETE I KREATIVNOST

„Kreativni odgoj odnosi se na radosno otkrivanje svijeta od strane djece, otkrivanje svojih ljudskih moći, snage konstrukcije i ekspresije, imaginacije i intelekta. To se događa samo onda kada ti procesi nisu pod prinudom neurotičnih pritisaka odraslih i njihove težnje za preuranjenim rezultatima, definiranim unaprijed.“ Stevanović, 2001, str. 309.

Prilikom promatranja djece u njihovoj slobodnoj igri ona će, ako su neometana, pokazivati svoju stvaralačku moć i sposobnost. U takvim situacijama ne treba se uplitati grubo kako se ne bi spriječili prvi znakovi stvaralačkog procesa. Trebalo bi nenametljivo potaknuti i najmanji kreativni izraz kod djece, bilo to prilikom šaranja ili prvih riječi prilikom pokušaja izražavanja nekih misli.

Kulturolog i teoretičar Jacob Bronowski u svom djelu "Uspon čovjeka" kaže kako je uspon mladih, maštovitih, kreativnih, mnogo puta u toku razvoja ljudskog društva bio zaustavljen pogrešnim postupkom. Iznosi kako su mnoge civilizacije propale zbog ograničavanja mašte mladih, sputavanja njihove kreativne moći i potrebe da žive na svoj način. Umjesto da su mladi pušteni da unose nove sadržaje, modele ponašanja, potvrđuju vlastiti rast i svoj udio u društvu, učeni su da rade isto što i roditelji, te su bili upućeni na iste modele ponašanja i komuniciranja. (Stevanović, M. (2001). *Predškolska pedagogija, Druga knjiga*. Tuzla: R & S.)

2.1. Razvoj kreativnosti i osobine kreativnih ličnosti

Postoji "strah" da se djeca koja su identificirana kao kreativna neće razviti u kreativne odrasle osobe. Za to postoji mnogo mogućih objašnjenja. Većina djece taj oštri pad doživljava već u osnovnoj školi. Prvo ga subjektivno dožive, zbog čega odustaju od daljnjeg iskazivanja kreativnog ponašanja i tako postupno gube tu sposobnost.

Kreativnost zavisi o genima i o vanjskim utjecajima na čovjeka. Svaki pojedinac može izraziti svoje unutarnje porive, ali će to ovisiti o sreći. Ako je okolina otvorena i ne sputava pojedinca, on ima veliku mogućnost da se potencijalne dispozicije razviju u kreativne stavove ili stvaralačke proizvode. (Stevanović, M. (2001). *Predškolska pedagogija, Druga knjiga*. Tuzla: R & S.)

Tri četvrtine iznimnih stvaratelja iskusilo je neku vrstu ekstremnog obiteljskog stresa u ranom djetinjstvu; siromaštvo, smrt ili razvod roditelja, odbačenost, zlostavljanje i slično. Oni dolaze iz atipičnih obitelji, sklonih depresiji ili širokoj skali promjena

raspoloženja. Cox je 1959. Napravio studiju koja je pokazala da je polovica velikih stvaratelja izgubila jednog ili oba roditelja u prvoj polovici svoga života, što je tri puta češće nego u normalnoj populaciji. Iz toga se može zaključiti da obiteljska trauma u ranom djetinjstvu mnogo češće obilježava onu darovitu djecu koja su kasnije postali umjetnici: pisci, slikari, glazbenici, glumci- u usporedbi s onima koji su postali znanstvenici, liječnici ili politički vođe. Trauma može učiniti da se dijete osjeća drukčije, a kasnije stječe volju da takvo i ostane. Jedno od objašnjenja kreativnosti djece je i to da djeca koja pate od gubitka bliskih osoba nauče podnositi samoću koju zahtijeva kasniji kreativni rad. (Cvetković- Lay, J. (2002). *Darovito je, što ću sa sobom?* Zagreb: Alinea.)

2.2.Indikatori stvaralačkog i kreativnog ponašanja

Kreativna djeca su lako prepoznatljiva; ona uvijek nešto zapitkuju, daju neke nemoguće primjedbe i "nemoguća su". Često ne prihvaćaju tuđe ideje i vrlo su inventivni. Dosjetljivi su, maštoviti, spremni prihvatiti nove izazove te imaju izražen smisao za humor. (Stevanović, M. (2001). *Predškolska pedagogija, Druga knjiga*. Tuzla: R & S.)

Darovita djeca već od rođenja mogu očitovati napredan razvoj u područjima krupne i fine motorike te spoznajnoga i jezičnog razvoja. Neki od ranih znakova darovitosti su: rano ovladavanje jezikom, upotreba fraza i cijelih rečenica u vrlo ranoj dobi; rano čitanje; zapažanje i zadržavanje informacija o promatranim stvarima; rano ovladavanje vještinama i interes u nekom području; zanimanje za knjige, atlase, enciklopedije; rano shvaćanje uzročno- posljedičnih odnosa i drugo. (Cvetković- Lay, J. (2002). *Darovito je, što ću sa sobom?* Zagreb: Alinea.)

Postoji preko stotinu instrumenata kojima se kreativnost može mjeriti. U većini slučajeva to su testovi divergentnog mišljenja kojima se određuje uspjeh u zadacima fluentnosti ideja. To su zadaci tipa: -napiši što više riječi koje počinju slovom "A" ili -opiši što više načina kako se može upotrijebiti čačkalica. Divergentno mišljenje smatra se indikatorom opće kreativne sposobnosti ili kreativnog potencijala pojedinca.

Mnogobrojna istraživanja tretiraju testove fluentnosti kao da su oni mjerila kreativne sposobnosti, što nije istina. U zadnje vrijeme napustila se primjena takvih testova kao mjerila kreativnosti te se sve više upotrebljavaju "realna životna mjerila" kao što su procjena kreativnih produkata, kreativno ponašanje i samoprocjene kreativnosti.

(Čudina- Obradović, M. (1991). *Nadarenost razumijevanje, prepoznavanje, razvijanje*. Zagreb: Školska knjiga.)

2.3.Kreativno mišljenje vodi otkriću, izumu i eksperimentu

Kod djece predškolske dobi može se organizirati pravljenje rimovanih stihova, sastavljanje manjih riječi u velike i sakupljanje zanimljivih riječi o nekome ili nečemu. Djeca će i samoinicijativno smišljati vlastite brojalice i razne igrice, a u postojećim će mijenjati situacije, imena i pravila.

Djecu treba poticati da nauče misliti, pronalaziti, stvarati, predlagati alternative i tražiti različite putove za slične ciljeve te da nauče samostalno rješavati probleme. Tako će stjecati samostalnost, toleranciju i biti aktivni u individualnim i grupnim aktivnostima. Kreativni razvoj je sistem postupaka u razvijanju kreativnog mišljenja, to je bipolarni proces koji povezuje unutarnje i vanjske utjecaje. (Stevanović, M. (2006). *Nastavnik odgajatelj umjetnik*. Varaždinske Toplice: Tonimir.)

Razvoj kreativnosti djece pretpostavlja razvoj i odgoj individualnosti, autonomije i slobode svakog djeteta. Ako svako dijete smatramo jedinstvenim, različitim od druge djece onda možemo pretpostaviti da je i njegov način promatranja, doživljavanja svijeta i stvaralačkog izražavanja također jedinstven i različit. Zbog toga odgajatelj treba svako dijete gledati i odgajati kao individuu. Dakle, za razvoj kreativnosti djece treba mijenjati način, pristup i stil odgajanja, a ne samo metode i tehnike ili stvarati neke posebne programe. (Miljak, A. (1995). Zbornik radova- 4. dani predškolskog odgoja Čakovec '95. Miljak, A., *Odgajatelj i kreativnost djece* (str. 7-14). Zagreb: Filozofski fakultet, pedagoški znanosti Zagreb.)

„Kreativnost djece je ptica u letu koju je teško uhvatiti, a kad je uhvatiš, i nije više ptica, jer je zaustavljen njen let.“ (Stevanović, 2001, str. 325).

2.4.Poticanje i sputavanje kreativnog ponašanja

Odgajatelji i ostali djelatnici vrtića svoj će rad organizirati tako da djecu stalno potiču na kreativan rad. Vodit će interesantne razgovore, postavljati pitanja u smislu može li dijete nešto istražiti, otkriti, oblikovati i tako dalje. Stvaralaštvo će se također poticati pitanjima kao što su "Zna li netko kako bi se ovo moglo drugačije riješiti?" ili "Izaberite najbolji način!". Odgajatelj mora biti spreman pravilno se odnositi prema

dječjim neuobičajenim pitanjima i idejama, ukazivati na vrijednost takvih pitanja i poticati djecu da ih stalno postavljaju.

Torrance upozorava kako se ponašati da bi se dječja kreativnost mogla ostvariti:

- „poštovati pitanja djece i dovesti ih do toga da sama pronađu odgovor;
- poštovati neobične, originalne ideje i nastojati da dijete otkrije njihovu vrijednost;
- pokazati djetetu da njihove ideje imaju neku vrijednost.
Preuzeti one koje je moguće prihvatiti u čitavoj grupi;
- dati slobodni rad djeci bez prijetnji ocjenjivanja ili sudova vrijednosti ili kritike;
- nikada ne iznositi sud o ponašanju djeteta a da se ne objasne uzroci i posljedice.“ (Stevanović, 2001, str. 323).

Odgajatelj mora stalno održavati i razvijati dječju radoznalost; poticati inicijativu, raznovrsne prilaze i rješenja, oslobađati dijete od straha od grešaka i neuspjeha.

Postoje i činioci koji sputavaju kreativnost odgajatelja i djece. Neki od njih su: klasičan način rada, strah od neuspjeha, slaba motiviranost i nedostatak radoznalosti i odsutnost kritičkog prosuđivanja. (Stevanović, M. (2001). *Predškolska pedagogija, Druga knjiga*. Tuzla: R & S.)

Savjeti za stvaranje preduvjeta da se kreativnost u djetetu oslobodi i potakne prema Lay (2002):

- Potrebno je iskazivati temeljno povjerenje u dijete, da će ono učiniti što treba na razuman i odgovoran način. Na taj način poticati ćemo djetetovo stvaranje pozitivne slike o sebi te će ono na taj način razvijati samopouzdanje. Odgovornosti koje namjenjujemo djetetu moraju biti po njegovoj mjeri, primjereni uzrastu kako ne bi došlo do nesigurnosti zbog ne uspijevanja rješavanja nečega što je za njega preteško.
- Bitno je prepoznati, cijeniti i dati emocionalnu podršku pitanjima i neobičnim misaonim eksperimentima.
- Ne očekivati da dijete radi neke stvari na logičan način, ono mora griješiti kako bi iz vlastitih pogrešaka učilo.

- Nasmijati se vlastitim pogreškama bitno je kako bi dijete vidjelo da se pogreške mogu gledati i s duhovite strane.
- Ostaviti djetetu mogućnost da bude samo, ako to želi. U vrtiću je to "kutić osame" u koji dijete samo otiđe jer mu je ponekad potreban mir, kada dođe do toga potrebno ga je pustiti i ne previše provjeravati.
- Bitno je posvetiti vrijeme djetetu. Možemo mu čitati priče ili zajedno pričati priču tako da se igramo riječima (rima, suprotne riječi, smiješne riječi,...)
- Iako se dijete čini nezaposlenim ne znači da je njegov um nezaposlen, potrebno je ohrabriti sve djetetove prijedloge i ideje te tako način ostaviti vremena za "dnevna sanjarenja". Ideje, maštanja i priče mogu se zapisivati te na tako dati do znanja djetetu da nam je stalo do njega i njegovih misli.
- Ohrabrivanje djetetovog zanimanja za neku temu ili područje može se ostvariti raznim izletima i upoznavanjem ljudi različitih znanja i iskustava.
- Nije nužno biti sveznalica već je bitno znati gdje uputiti dijete.
- Dnevni raspored trebao bi biti fleksibilan kako se ne bi prekidalo djetetovo učenje i istraživanje.
- Trebalo bi biti osigurano mnoštvo raznolikog materijala, učiti dijete ustrajnosti te poticati originalnost. (Cvetković-Lay, J. (2002). *Ja hoću i mogu više*. Zagreb: Alinea.)

3. KREATIVNOST U INSTITUCIONALNOM KONTEKSTU

Bitan uvjet za kreativnost je djetetova bujna mašta. Svako je dijete darovito u nekoj domeni i određenom stupnju. Tu darovitost treba otkriti, identificirati, utvrditi predispozicije i stvarati uvjete da se razviju u sposobnosti. Budući da je dijete neprestano u pitanjima i raznovrsnim kretanjima vrlo je bitna uloga odgajatelja koji sa svakim djetetom treba postupati kao s individualnim slučajem. Kako su prve godine djetetova života presudne za svaki odgoj, tako su presudne i za odgoj kreativnosti. Ako je djetetu osigurano povjerenje i sigurnost u okolinu omogućit će mu se sloboda mišljenja, izražavanja i spontanog ponašanja. Tada će dijete pokazivati sve veću znatiželju za svoju okolinu pa će je početi ispitivati i istraživati, zanimat će ga što se sve u okolini nalazi, što mu se sve pruža i do čega može doći. Tako dijete jača samopouzdanje, vjeru u vlastite snage i pozitivno mišljenje o sebi. (Stevanović, M. (2001). *Predškolska pedagogija, Druga knjiga*. Tuzla: R & S.)

Kreativno mišljenje osnova je kreativnosti. Ono započinje osjetilnim doživljajima, maštovitim igranjem elementima i aktivnim sudjelovanjem u likovnom, glazbenom, plesnom i dramskom stvaralaštvu. Očituje se i u organiziranom promatranju, kritičkom i kreativnom mišljenju i izradi originalnih proizvoda i pronalaženju rijetkih odgovora i rješenja koji su novi pojedincu i njegovoj okolini.

Suvremeni je čovjek u središtu stalnih tehnoloških otkrića, mora ići ukorak s promjenama i istovremeno stvarati uvjete za nova otkrića. U školi se zadržalo shvaćanje da je snaga u konvergentnom mišljenju, a ne u proizvodnji znanja. Već u predškolskoj dobi djeca se upućuju na usvajanje gotovih čestica znanja i vjerovanju u gotove podatke, a ne da ih podvrgavaju sumnji i eksperimentiranju. (Stevanović, M. (2006). *Nastavnik odgajatelj umjetnik*. Varaždinske Toplice: Tonimir.)

Kreativan rad u vrtiću odvija se u raznim centrima aktivnosti. To može biti u centru za građenje, centru za dramske igre, centru za likovno izražavanje, centru početnog čitanja i pisanja, centru za istraživanje prirode, u prostoru za igre na otvorenom i ostalima.

Cilj kreativnog vrtića je potaknuti dijete da bude kreativno, maštovito i domišljato. Da otkriva probleme i stječe navike suradnje i rada u zajednici s drugom djecom što se naziva kolaborativnim učenjem.

Važan zadatak svakog odgajatelja je otkrivanje kreativnih dispozicija svakog djeteta. To će najbolje postići metodom promatranja, kojom se promatraju raznovrsne dječje aktivnosti. Pomoću zapisivanja raznih anegdota odgajatelj se može prisjetiti kad god želi što se događalo prethodnih dana. Također, bitno je da piše bilješke za svako dijete, prati događanja u raznim centrima aktivnosti, bilježi učestalosti ili trajanja određenih aktivnosti, ima mape s uzorcima dječjih radova te sprema intervju s roditeljem i djetetom. (Petrova-Jovanovska, M., Petrov, N., Stevanović, M. (2004). *Kreativno vođenje u vrtiću i školi*. Tuzla: R & S.)

Nacionalno udruženje za podučavanje male djece izdalo je preporuke za razvijanje kreativnosti kod djece predškolske dobi.

Tako je za trogodišnjake preporučeno da im se dopusti samostalna igra isto kao i u skupini, da istražuju u kući i okolini, da rade pokuse s kockama, pijeskom, vodom, sjemenjem i ostalim materijalima u okruženju, jezične i glazbene vještine putem razgovora, priča, pjesmica i tako dalje.

Za četverogodišnjake dobri su edukativni kutovi gdje dijete može birati između puzzla, knjiga, igara za upoznavanje sa znanošću. Također, dobro im je dati da rješavaju jednostavne problemske zadatke te da igraju igre uloga, crtaju te preslikavaju slova.

Petogodišnjacima se može pomoći u razvijanju kreativnosti tako da vježbaju motoričke vještine i proučavaju određene teme, predmete ili prirodne pojave. Treba ih poticati da čitaju, pišu, rješavaju zadatke te da se bave glazbenim aktivnostima s ponuđenom temom. (Petrova-Jovanovska, M., Petrov, N., Stevanović, M. (2004). *Kreativno vođenje u vrtiću i školi*. Tuzla: R & S.)

Dijete rano uči da postoji pohvala i nagrada za načine ponašanja koji su u skladu s očekivanjima, ako bude nagrađen za mirno, nekreativno ponašanje ono će zaključiti da je to u redu i tako ćemo gasiti njegovu kreativnost.

Kreativnost počinje u mišljenju osobe, a može rezultirati u nekoj formi ekspresije koja može biti viđena, ili se može čuti, mirisati, okusiti ili osjetiti. (Petrović- Sočo, B. (1995). Zbornik radova- 4. dani predškolskog odgoja Čakovec '95. Petrović- Sočo, B., *Dječja kreativnost i odgojitelj* (str. 110-116). Zagreb.)

3.1. Igre za poticanje kreativnosti

Vježbajući sljedeće vježbe odgajatelj djecu usmjerava da se suzdrže od prosudbi sve dok ne smisle sve čega se mogu dosjetiti; podsjeća da nema pravih i krivih rješenja odgovora; njihovoj mašti "daje krila"; nagrađuje neobične i drukčije ideje; postupno vodi do originalnih ideja-ohrabrujući djecu da se usude otići korak dalje od svakodnevnih i očekivanih ideja i rješenja.

Kreativnost dječjih radova ocjenjuje se prema točno određenim kriterijima u testovima kreativnosti: Test TCT- DP: Urban-Jellen, 1984, 1985. i Torrance tests of creative thinking, figural forms A and B – TTCT. No, ti se testovi koriste u znanstvenim istraživanjima dok je kod sljedećih vježbi cilj razvijati kreativnost djeteta, a ne vrednovati ga.

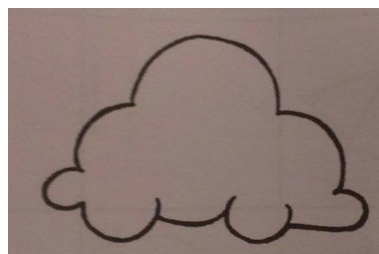
Budući da odgajatelji ipak moraju dobiti povratnu informaciju o postignućima djece, o svojoj ulozi u tome, o tome koje su zadaće bolje za poticanje dječjeg stvaralaštva autori ističu sljedeće kriterije: **učestalost odgovora**- odgajatelj uspoređuje odgovore djece i utvrđuje koji su češći, a koji rjeđi. Što su odgovori rjeđi to su originalniji. Najrjeđi odgovori su najizvorniji s frekvencijom 1, to su odgovori koji se u skupini pojavljuju samo jednom. Takve odgovore najčešće će imati kreativna djeca. Osim originalnosti važni su **fluentnost i fleksibilnost**, odgajatelj utvrđuje koliko različitih odgovora i ideja daju pojedina djeca te tako određuje njihovu kreativnost. Sljedeći kriterij je kompleksnost odgovora; kreativna djeca češće će davati složene odgovore, crtati u trima dimenzijama, upotrebljavati humor u objašnjavanju svojeg crteža i slično.

Što sve može nastati od oblaka

Odgajatelj djeci da crteže kao sa slike (ili sam nacrtaj neke) i djeci da uputu: "Opiši što vidiš u ovim oblacima, napiši ili nacrtaj što više primjera". Zatim dijete može smisliti kako izgleda nešto što još do sada nije vidjelo; nacrtati to i opisati.



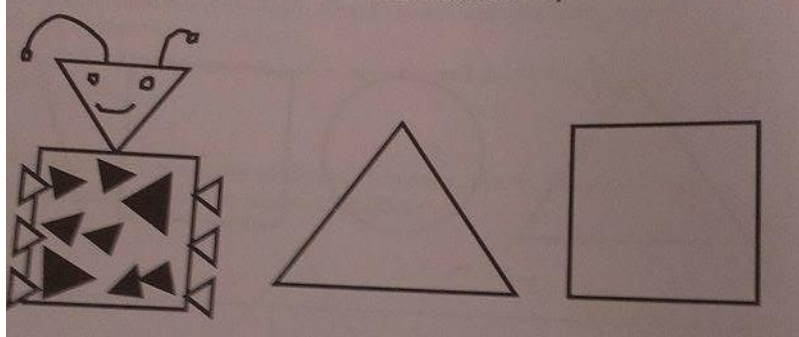
Slika 1 *Što sve može nastati od oblaka* (prema Možeš i drukčije, 2004)



Slika 2 *Što sve može nastati od oblaka* (prema Možeš i drukčije, 2004)

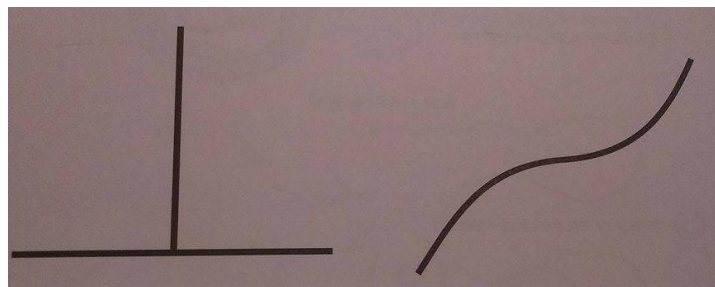
Neobične kombinacije

- "Kućni duh nacrtao je od sljedećih oblika svojeg prijatelja, pokušaj i ti napraviti svog prijatelja i dati mu ime."



Slika 3 *Neobične kombinacije* (prema Možeš i drukčije, 2004)

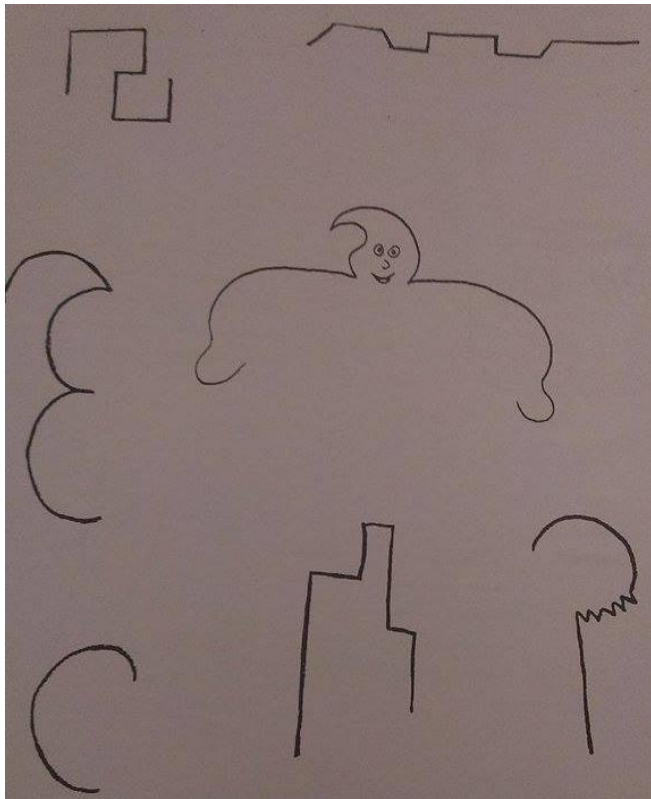
- "Što sve može nastati od ovih crta?" Odgajatelj može na papiru nacrtati samo sljedeće crte, a na djetetu je da smisli što sve od njih može nastati.



Slika 4 *Neobične kombinacije* (prema Možeš i drukčije, 2004)

Dopunjavanje crteža

"Kućni duh našao se u magli i ne može vidjeti predmete koji su oko njega. Dovrši crteže (sa što više detalja po mogućnosti) i kad završiš sliku bit će kao da je magla nestala."



Slika 5 *Dopunjavanje crteža* (prema Možeš i drukčije, 2004)

Neobični dijelovi tijela čovjeka i životinje

Dijete može crtati ljude ili životinje s dijelovima tijela koji ne odgovaraju njegovoj vrsti. Tako čovjek može imati surlu umjesto nosa, vrat dug kao žirafa i krila. Djeci na izbor.

Izumi budućnosti

"Kako bi mogli izgledati postojeći primjeri u budućnosti? Kako su izgledali u prošlosti?" Dijete može odabrati svoj izum i nacrtati sva tri razdoblja.

Mudre izreke

Odgajatelj može pitati djecu znaju li što znače neke izreke. Na primjer: "Znaš li što znači izreka Prvo skoči- onda reci HOP?" Ovisno o dobi djeteta, mogu razgovarati o raznim izrekama, ili djeca mogu smišljati i zapisivati odgovore.

Dovrši riječi

Djeca mogu imati napisano samo jedno slovo, ili nekoliko njih na papiru i pokušati smisliti što više riječi koje imaju taj raspored slova u sebi. Na primjer: M_M_, D_M_, T____, ____M i tako dalje.

Dovrši priču

Odgajatelj može izmisliti početak ili kraj priče, a djeca mogu smisliti ostatak. Ta aktivnost može se odvijati i na tepihu tijekom dana, kad bi djeca zajedno mogla smišljati što priči nedostaje i tako zajedno izmisliti svoju priču. (Cvetković- Lay, J., Pečjak, V. (2004). *Možeš i drukčije*. Zagreb: Alinea.)

3.2. Igre za poticanje kreativnog mišljenja (prema Jaffe, 1989.; McAleer, 1988.; Stark, 1988.)

Cilj ovih igara je da dijete na razne načine; verbalno, crtežima, pokretima i slično, izrazi što veći broj ideja i mogućih rješenja nekog problema. Treba naglasiti da je prije svega važno osigurati dobro ozračje pogodno za nastajanje velikog broja ideja. Najvažnije je da djeca vjeruju odgajatelju da nema pogrešnih, smiješnih i glupih odgovora i ideja te da je svaka zamisao koja se javi dobra. Također, bitno je da djeca znaju da je najvažnije smisliti što više ideja za rješavanje problema ili pitanja na koje se odgovara. (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

Što bi se dogodilo da...

Igra se može igrati u beskonačno mnogo varijanti, ovisno o kreativnosti odgajatelja i djece.

Odgajatelj pita djecu: "Što bi se dogodilo da... stanu svi satovi na svijetu? ... novac raste na drveću? ... ljudi mogu disati pod vodom? ".

Druga varijanta igre je da je dijete subjekt nekih zbivanja, npr.: "Zamisli da... imaš leteći tepih. Što bi ti tada? ...dobiješ stroj za izume profesora Baltazara" .

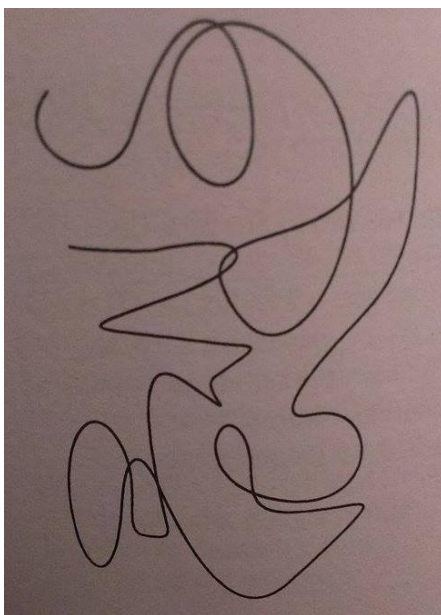
Neobične kuće

Može se djecu uvesti u čarobni svijet življenja u neobičnim kućama. "Zamislite da živite u kući pod morem. Gdje bi jeli, spavali, kako biste disali? Koji bi se problemi mogli tada pojavljivati? Možete nacrtati ili mi opisati svoje zamisli."

Nakon toga, može neko drugo dijete samo smisliti gdje bi ono voljelo živjeti i ispričati ostatku skupine kako bi njegov život tamo izgledao. Ova igra može se povezati i s postojećim životinjskim nastambama koje bi zatim djeca mogla proučavati i crtati. Pritom se odgojitelj može koristiti prikladnom literaturom i emisijama na televizoru ili Internetu.

Neobična bića

Djeci možemo pokazati šaru na papiru i reći mu: "Na ovom papiru nalazi se neobično biće. Vidiš li ga? Oboji ga i dodaj detalje koje crtež ne prikazuje."



Slika 6 *Neobična bića* (prema Darovito je, što ću s njim?, 2008)

Neobičan stranac

Odgajatelj ispriča priču: "Na našu Zemlju spustio se neobičan vanzemaljac. Smisli koje je boje i kako izgleda, možete ga nacrtati." Uz crtanje priča im o njemu, da ne voli određenu boju i pritom pita djecu što još ne voli (npr. ako ne voli žutu boju onda ne voli banane), zatim kaže koju boju voli pa djeca kažu što još te boje on voli. Igra može ići u nedogled i ovisi o kreativnosti odgajatelja i djece te o njihovom raspoloženju.

Neobične situacije ili: obrni-okreni

Odrasla osoba započne priču: " Znae što sam razmišljao? Kako bi izgledao svijet kad bi sve bilo obrnuto?" Poput priče o Antuntunu, ako djeca nisu upoznata s pričom može im se prvo pročitati priča. Zatim je red na njima, što bi bilo kad bi umjesto čovjeka koji vodi psa na vodilici vidjeli psa koji šeće čovjeka. Što bi bilo da dijete hrani mamu u hranilici i slično. Djeca mogu davati razne ideje, ispričati ih ili nacrtati.

Neobična uporaba poznatih predmeta

Ovu igru možemo povezati i s recikliranjem: " Štedjeti se može na više načina. Sada mi je potrebna vaša pomoć kako bi mi rekli za što sve možemo koristiti stari tetrapak od mlijeka, konzervu ili stare cipele koje više nitko ne nosi." Predmete smišlja odgajatelj, a kasnije mogu i sama djeca.

Kako je slon dobio surlu

Poticaj za ovu igru je ulomak iz priče R. Kiplinga koja govori: " Slon je nekada imao mali zdepast nos kojim je mogao njušiti, ali ne i podizati stvari sa zemlje. Jednoga je dana bio veoma radoznao pa je upitao krokodila što on jede za večeru. Kako bi bolje čuo što mu krokodil odgovara približio se rijeci, a ovaj ga je zgrabio za nos. Tamo se našla velika zmija piton koja je rekla sloniću da se svom snagom upre o tlo. Tako mu se nos produžio, a on je u kraju postao jedini slon koji je sa svojom surlom mogao hvatati i podizati stvari s tla. Kada su ostali slonovi vidjeli kako je to praktično i oni su otišli kod krokodila po svoj novi nos.

Sada je red na vama, osmislite što više načina kako je još slon mogao dobiti tako lijepi dugi nos. Svoje ideje možete i nacrtati." (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

3.3.Igre za razvijanje kreativnog izražavanja pokretom (prema Torranceovim istraživanjima izražavanja kreativnosti kroz pokret- Eberle, 1986.)

Ove igre pokreću kreativne procese i psihomotornu ekspresiju te unaprjeđuju sposobnosti koje su u području emocionalne inteligencije. Neke od njih su: učiniti sebe razumljivim drugima i bez riječi, izraziti svoje potrebe i razumjeti izražavanje potreba drugih ljudi. U igrama dijete ima mogućnost uživjeti se u igru uloga, iskazati

sposobnosti kroz kreativni pokret, sudjelovati u skupnim aktivnostima rješavanja problema i još mnogo toga.

Prije uvođenja djece u igru treba stvoriti ugodno ozračje, djeca moraju biti svjesna da će im se možda netko smijati ili imati neku drugu negativnu reakciju. Zbog toga je važno naglasiti da je igra usmjerena na zabavu i učenje te da ima pomaganja, ali bez riječi. Budući da nema razgovaranja riječima, izvlače se kartice. Primjer djeci bi prvi mogao biti odgajatelj koji će riječ s kartice pokazati pantomimom te će djeca pokušati ponoviti za njim. Onda slijedi uputa za pojedinačno dijete.

Kada dijete izvuče karticu samo on i odgajatelj znaju što je izvukao, tada dijete može promijeniti karticu ako misli da mu je zadana radnja teška za pokazati. Tijekom igre samo odgajatelj može govoriti, upitati djecu ako imaju oni neko drugo viđenje te riječi/ radnje. Kako bi oni to isto pokazali? (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

"Učini to"

"Napišite na kartici bilo kakve situacije koje će kasnije netko od tvojih prijatelja pokušati napraviti." Neki od primjera su: pokušaj pokrenuti sat koji je stao, igrati ping-pong, nosi tešku vreću, sviraj bubanj, nosi živu ribu pola metra dugačku i tako dalje.

"Pokaži to"

Neki od primjera što bi moglo pisati na karticama: pokaži kako jedeš bombon koji ti se lijepi po ustima, kako se ponašaš dok netko priča vrlo smiješnu priču, pokaži kako si se prejeo i tako dalje.

"Budi kao"

Ovo su najbolje situacije jer tu djeca mogu najviše iskazati svoju kreativnost. Neki od primjera su: budi kao riba u akvariju, kao padobran, teniski reket, lift koji ide od kata do kata, kao slovo S i tako dalje. (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

3.4. Igre za poticanje kreativnog rješavanja problema (prema Hegerman, 1982.; Turner, 1990.)

Ove igre su poticaj za razgovor u skupini djece, one navode djecu na razmišljanje o različitim situacijama. Da bi dijete razvilo vještinu kritičkog mišljenja, koje je nužno za kreativno rješavanje problema, mora proći kroz nekoliko faza. Ono mora prikupiti i razmotriti sve činjenice, uočiti problem, imati ideje kako bi ga moglo riješiti, razmotriti moguća rješenja, vrednovati posljedice istih te odabrati i prosuditi konačno rješenje.

Upute za ove igre obično započinju razgovorom o našim problemima. Svatko ima neki problem, možemo djecu upitati koji su njihovi problemi, kako se nose s njima, jesu li ih pokušali riješiti. Zatim ih treba uputiti kako ćemo na različitim pričama iz života naučiti kako se uspješnije nositi s problemima. Postoji pet koraka koji mogu pomoći svima da lakše rješavaju svoje probleme. To su: dobro poslušati priču, razmisliti i odlučiti što je u njoj problem, razmisliti o različitim načinima kako bi se taj problem riješio- što bi učinila druga djeca? Zatim treba razmisliti što bi se moglo dogoditi ako iskušamo predložena rješenja te na kraju, treba odabrati jedno rješenje za koje mislimo da je najbolje. (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

Kako nahraniti guštera?

U ovoj igri djeca odgovaraju na izmišljena pitanja ljudi kojima je potrebna pomoć. Odgajatelj im to može predstaviti kao da je čitao novine i tamo našao pismo u rubrici 'Pisma čitatelja'. Ovisno o dobi djece, pismo čita odgajatelj ili dijete koje zna čitati. Na primjer: "Savjetniku se obraća dječak koji ima ljubimca guštera koji se hrani isključivo muhama i crvićima. Budući da ga ima već duže vrijeme gušter je pojeo sve muhe i crviće iz susjedstva, a u trgovini se ne mogu kupiti. Dječak traži pomoć jer se boji da će gušter umrijeti od gladi ako mu ubrzo ne nađe hranu."

Nakon pročitane priče djeca zajedno određuju što je problem. Zatim ih odgajatelj pita "kako bi mogli riješiti ovaj problem", ako djeca ne znaju, odgajatelj može postaviti potpitanje "Gdje bismo mogli nabaviti crviće?". Sva rješenja su prihvatljiva, iako se čine i čudnovata. Kad djeca odluče koje bi bilo najbolje rješenje, mogu ga zajedno napisati na poledinu teksta (ovisno o kojoj je dobi riječ). (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

Izbor akcije u opasnoj situaciji

Dijete će se katkad naći u opasnoj situaciji i morat će odabrati najmanje opasno rješenje za njega. Možemo igrati igru u kojoj im ispričamo događaj i različita rješenja kako su osobe postupile. Djeca kažu što misle tko je ispravno postupio i obrazlažu svoje odgovore.

Na primjer: "Mira, Bobo i Maja su se vraćali iz škole kad su vidjeli veliku kuću u plamenu. Maja je odmah odlučila pomoći i potrčala prema kući u plamenu. Bobo je rekao da ide po svoje prijatelje da svi vide vatru, a Mira je otrčala do najbliže kuće i zamolila stanare da pozovu vatrogasce.

Tko je po vama najispravnije postupio? " Neka prvo svako dijete kaže svoj odabir i obrazloži ga, a zatim neka pokušaju zajedno doći do najboljeg rješenja. (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

Kada se dogodi neki sukob, odgajatelj može tražiti od djece da sami smisle barem dva miroljubiva rješenja sukoba. Samo ako ne uspiju u tome da se obrate odraslome za pomoć.

Ako se djecu u skupini nauči takvu rješavanju sukoba ili izlaza iz opasnih situacija oni će se početi ponašati tako i izvan zadanih situacija. Pritom ih moramo podsjećati koja su dva rješenja već provjerila pri rješavanju sukoba. Isto tako, djeca moraju biti svjesna da se za opasne situacije ipak trebaju obratiti odrasloj osobi. (Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.)

Igra pamćenja

Po stolu se poredaju razne figurice, sličice ili bilo što, što se nađe pri ruci. Dijete prvo dobro pogleda predmete, zatim zažmiri a odrasla osoba makne jedan predmet. Dijete mora pogoditi što nedostaje. (Cvetković-Lay, J. (2002). *Ja hoću i mogu više.* Zagreb: Alinea.)

Igra uparivanja

Izradimo nekoliko sličnih ili jednakih sličica te s djetetom razgovaramo o tome koje bi mogle biti parovi. Bilo bi dobro kad bi dijete samo otkrilo što je zajedničko sličicama (npr. na dvije se nalaze ptičice, dvije su iste boje,..). Zatim se s tim karticama može igrati memory. (Cvetković-Lay, J. (2002). *Ja hoću i mogu više.* Zagreb: Alinea.)

Slijed boja i oblika

Izrađene kartone u različitim oblicima i bojama, te za složeniju igru, i veličinama djeca mogu razvrstavati po njihovim svojstvima. Tako će učiti boje i malu matematiku. (Cvetković-Lay, J. (2002). *Ja hoću i mogu više*. Zagreb: Alinea.)

Vježbe s crtanjem

Neka djeca lakše izražavaju svoje misli crtanjem, neke od tema za crtanje za kreativnu djecu mogle bi biti:

- Kako bi izvagao slona? Slon u zooškom vrtu se razbolio te ga ti kao veterinar moraš izvagati kako bi znao koliko lijeka mu moraš dati. Kako bi to izveo?
- Prozori na visokim zgradama jako su prljavi pa te šef zamolio da ih opereš. Kako bi to izveo?
- Šumski požari svake godine uzrokuju velike štete. Kako bi ti to spriječio?
- Autobusima se vozi jako puno ljudi, ali znaju biti neudobni. Kako bi izgledao jedan udobniji i bolji? (Cvetković-Lay, J. (2002). *Ja hoću i mogu više*. Zagreb: Alinea.)

4. Dodatak: Moguća rješenja igara

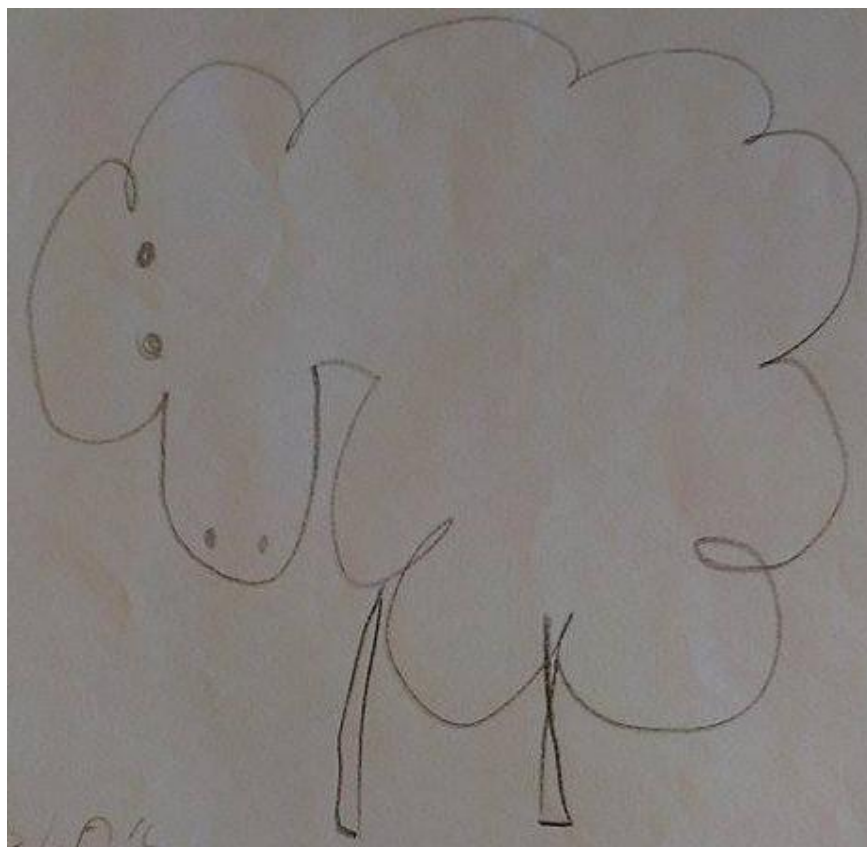
Slike koje slijede moguća su rješenja nekih od gore navedenih igara. Sve prikazano nacrtala je djevojčica L.P. rođena 10.04.2011.godine u Puli.



Slika 7, Slon nastao u igri *Neobična bića*



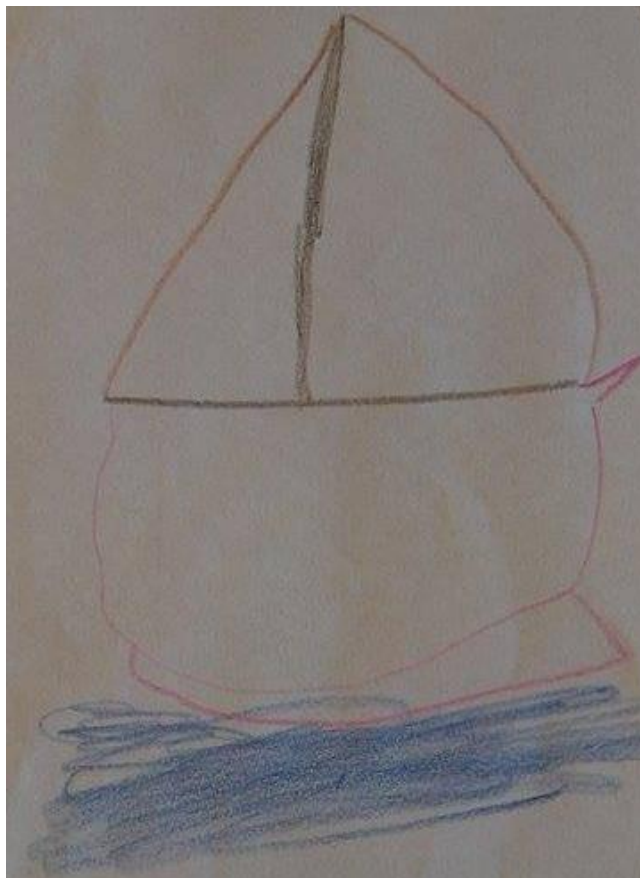
Slika 8, Krokodil nastao u igri *Što sve može nastati od oblaka*



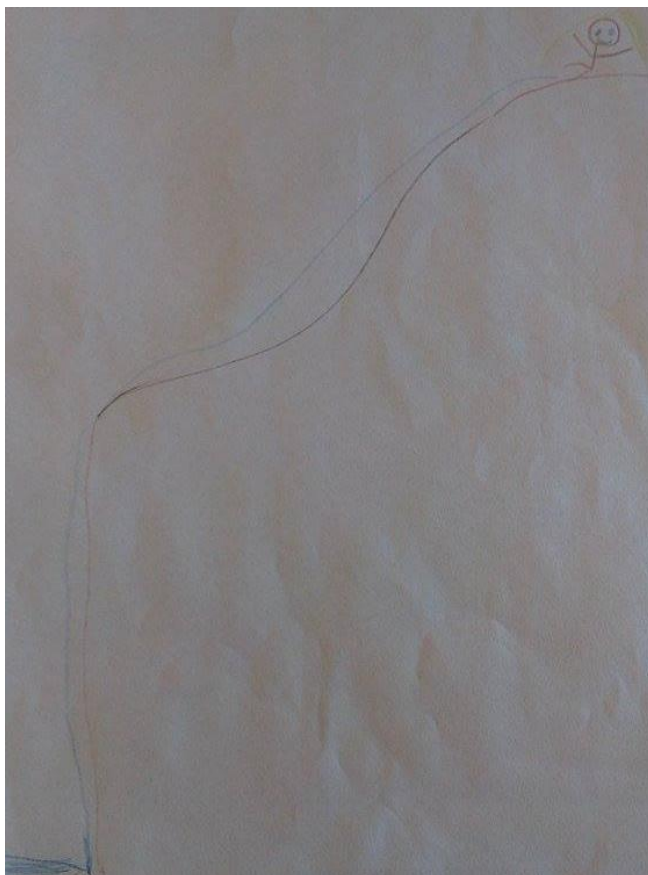
Slika 9, Oblak ovca nastala u igri *Što sve može nastati od oblaka*



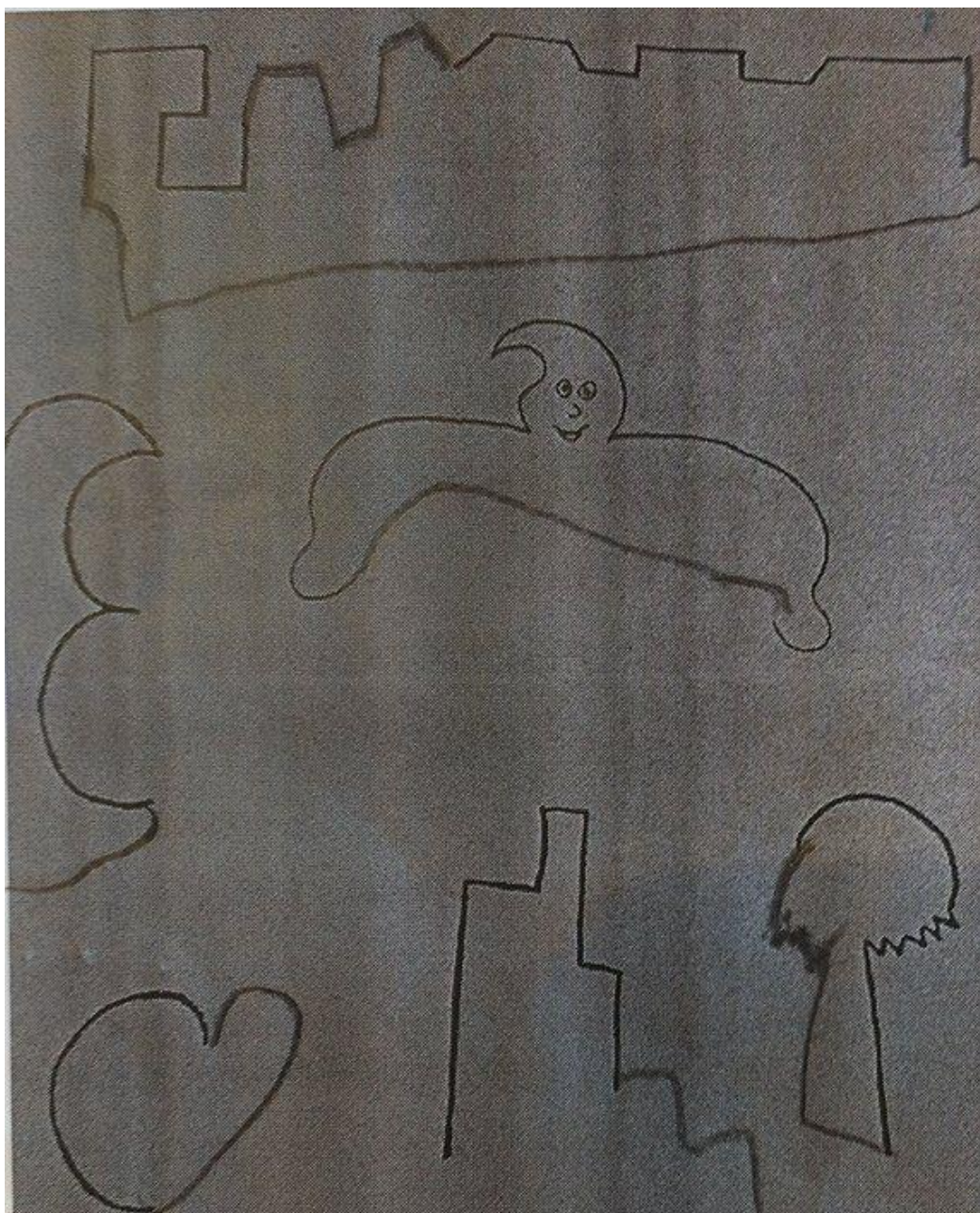
Slika 10, Spužva Bob Trokutasto Skockani nastao u igri *Neobične kombinacije*



Slika 11, Brod nastao u igri *Neobične kombinacije*



Slika 12, Aqualand nastao u igri *Neobične kombinacije*



Slika 13, nastala u igri *Dopunjavanje crteža*



Slika 14, Čovjek s repom od mačke repohlači, nastao u igri *Neobični dijelovi tijela čovjeka i životinje*



Slika 15, zec- mačka, nastao u igri *Neobični dijelovi tijela čovjeka i životinje*

ZAKLJUČAK

Za razvijanje dječje kreativnosti moramo pustiti dijete da se slobodno bavi onime što ga zanima, naravno ako nije ugroženo iz nekog razloga. Dijete samo najbolje zna što ga zanima i na koji način će doći do rješenja. Koji put će to značiti istraživanje u svim kutićima u sobi u dječjem vrtiću, koji put će to biti samo za stolom, a dijete zna i samo da neke odgovore na pitanja može naći i ako upita nekog starijeg od sebe. Bilo bi idealno kad bi pitalo dijete starije od sebe pa kad bi oni zajedno pokušali nešto odgonetnuti. Tako oboje uče i razvijaju se. Kako bi dijete došlo do nekih pitanja mora se netko baviti njime. To može biti odgajatelj koji će započeti neku igru dok svi zajedno sjede u krugu na tepihu ili puka radoznalost promatranjem kroz prozor. Nije toliko bitno zašto nešto dijete zanima nego sam proces kako će doći do rješenja te što će tome slijediti. Smatram da je vrlo bitno da svi koji se bave djecom znaju nešto o ovoj temi kako bi mogli pomoći djetetu u avanturi odrastanja. Upravo iz tog razloga sam odabrala ovu temu jer želim kao budući odgajatelj znati više, te sam je smatrala interesantnom. Uz pisanje rada i čitanje literature saznala sam mnogo stvari i smatram se spremnijom za druženje s djecom. Isto tako, nadam se da će moj rad pomoći i ostalima jer bi nama svima trebao biti cilj da su djeca sretna i da rastu zadovoljna.

LITERATURA

1. Cvetković-Lay, J. (2002). *Ja hoću i mogu više*. Zagreb: Alinea.
2. Cvetković- Lay, J., Pečjak, V. (2004). *Možeš i drukčije*. Zagreb: Alinea.
3. Cvetković- Lay, J. (2002). *Darovito je, što ću sa sobom?* Zagreb: Alinea.
4. Cvetković Lay, J., Sekulić Majurec, A. (2008). *Darovito je, što ću s njim?* Zagreb: Alinea.
5. Čudina- Obradović, M. (1991). *Nadarenost razumijevanje, prepoznavanje, razvijanje*. Zagreb: Školska knjiga.
6. Metodički Internet centar "Učimo gledati" Likovna kultura na adresi <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/darovitost.htm>(21.07.2016.)
7. Miljak, A. (1995). Zbornik radova- 4. dani predškolskog odgoja Čakovec '95. Miljak, A., *Odgajatelj i kreativnost djece* (str. 7-14). Zagreb: Filozofski fakultet, pedagoški znanosti Zagreb.
8. Petrova-Jovanovska, M., Petrov, N., Stevanović, M. (2004). *Kreativno vođenje u vrtiću i školi*. Tuzla: R & S.
9. Petrović- Sočo, B. (1995). Zbornik radova- 4. dani predškolskog odgoja Čakovec '95. Petrović- Sočo, B., *Dječja kreativnost i odgojitelj* (str. 110-116). Zagreb.
10. Portal znanstvenih časopisa Republike hrvatske "Hrčak" na adresi <http://hrcak.srce.hr/21164> (20. 04. 2016.)
11. Portal znanstvenih časopisa Republike hrvatske "Hrčak" na adresi <http://hrcak.srce.hr/26205> (20. 04. 2016.)
12. Stevanović, M. (2006). *Nastavnik odgajatelj umjetnik*. Varaždinske Toplice: Tonimir.
13. Stevanović, M. (2001). *Predškolska pedagogija, Druga knjiga*. Tuzla: R & S.

Kratka biografska bilješka

Dora Pliško rođena je 23.08.1994. u Puli gdje je završila osnovnu školu, tri razreda glazbene škole i Opću Gimnaziju. Od malena je trenirala razne sportove, a najduže se zadržala na odbojci kojom se bavila osam godina, sve do polaska na Učiteljski fakultet u Zagrebu- Odsjek u Petrinji. Uz fakultet završila je i tečaj za odbojkaškog suca u Puli, volontirala na raznim natjecanjima i događajima, te je 2016.godine radila kao tim lider u odbojci na Europskim Sveučilišnim igrama u Zagrebu.

Izjava o samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da sam ovaj završni rad pod nazivom *Poticanje kreativnosti u predškolskoj dobi* izradila samostalno u akademskoj godini 2015./2016.