



PRIRUČNIK

VASPITNO OBRAZOVNI RAD SA DECOM

Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
Tel. 060-72-77-488
www.cuvanjedece.rs
office@cuvanjedece.rs



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488
www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

SADRŽAJ

CILJ I ZADACI VASPITANJA DECE RANOG UZRASTA, 2

ULOGA IGRE U RAZVOJU DECE RANOG UZRASTA, 2

SOCIJALNI RAZVOJ SAZNANJA STARIJIH UZRASTA, 3

KARAKTERISTIKE EMOCIONALNOG RAZVOJA I EMOCIONALNOG ISPOLJAVANJA, 3

I DEO: JA I DRUGI, 4

- Aktivnosti: Razumevanje drugih, 4
- Aktivnosti: Prepoznavanje emocija, 4
- Aktivnosti: Tolerancije, 5
- Aktivnosti za pojam o sebi, 6
- Igre izražavanja, 7
- Igre uloga, 8
- Igre saradnje i kooperacije, 8
- Igre za interakciju i koheziju, 9
- Igre upoznavanja, 10
- Takmičarska igra - igra tolerancije, 10
- Igera komunikacije, 11
- Tradicionalne igre, 11

II DEO: DETE UČI KROZ IGRU, 12

III DEO: DETE I PRIRODA, 14

IV DEO: PREDLOG PROJEKTA AKTIVNOSTI U OKVIRU EKOLOGIJE, 18

V DEO: EKSPERIMENTI, 19

VI DEO: DETE I JEZIČKA KOMUNIKACIJA, 22

- Životno-praktične i slobodne aktivnosti, 23
- Neverbalne igre i aktivnosti, 23
- Igre slušanja u komunikaciji, 23
- Heuristička upotreba govora, 24
- Imaginativna upotreba govora, 25

VII DEO: ISTRAŽIVAČKE LIKOVNE IGRE I AKTIVNOSTI, 26

PRILOG I: RAZVOJNA MAPA INTELEKTUALNIH SPOSOBNOSTI DETETA OD ROĐENJA DO SEDME GODINE, 29



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

PRILOG II: RAZVOJNA MAPA SOCIJALNOG I EMOCIONALNOG RAZVOJA DETETA OD ROĐENJA DO SEDME GODINE, 30

CILJ I ZADACI VASPITANJA DECE RANOG UZRASTA

Osnovni zadatak vaspitnog rada sa decom ranog uzrasta je da se podrži i podstakne spontano ponašanje deteta, da se poštuje njegova osobenost u otkrivanju i menjanju okolnog sveta ali i da se, kroz interakciju sa odraslima, usvoje osnovne norme socijalno prihvatljivog ponašanja.

Posebni zadaci obuhvataju:

Fizičko-senzorni razvoj - jačanje fizičkog zdravlja; ovladavanje motorikom; podsticanje senzornog i perceptivnog razvoja; razvijanje navika: higijena, uzimanje hrane, spavanje...

Emocionalno-socijalni razvoj - očuvanje spontanosti i iskrenosti deteta; negovanje otvorenosti deteta; sticanje samostalnosti; usvajanje osnovnih normi ponašanja; formiranje zadovoljnog i radosnog deteta.

Saznajni razvoj - podsticanje i negovanje prirodne radoznalosti deteta; podsticanje rešavanja problema senzo-motorne inteligencije; podržavanje govorne komunikacije deteta; stvaranje povoljnih uslova za formiranje početnih sazajnih pojmova kroz praktične aktivnosti.

ULOGA IGRE U RAZVOJU DECE RANOG UZRASTA

Igra je izuzetno značajna i za fizički i za psihički razvoj. Detetu treba omogućiti spontanu i slobodnu igru. Kroz igru dete otkriva i uči da razume svet oko sebe, da deluje na njega, da saraduje i da stvara "zajednički svet" sa drugima. Na taj način dete uvidja odnose, usvaja ponašanja i razvija neke karakteristične osobine koje ce se ispoljavati u razlicitim zivotnim situacijama. vezane za različite životne situacije.

U prvoj godini života dominantan je poseban oblik igre - funkcionalna igra. To je igra sa novim funkcijama koje kod deteta sazrevaju. Ponašanje koje se razvija se angažuje putem višestrukog ponavljanja. Krajem prve godine, sazrevanjem novih motoričkih funkcija razvijaju se manipulativne igre predmetima. Razvijaju se i različite socijalne igre: sakrivanje i otkrivanje lica, pronalaženje predmeta sakrivenog u šaci odraslog, uzajamna imitacija odraslog i deteta, oponašanje radnji odraslog.

U drugoj godini života težište u funkcionalnim igrama je oko funkcija koje u ovom periodu sazrevaju: uspravljanje i hodanje, hvatanje vrhovima prstiju uz opoziciju palca. Razvija se i vid igre usmerene ka predmetima – eksperimentalne igre sa predmetima. Javljaju se simboličke igre (igre predstavljanja). Najčešće su "hranjenje" sebe ili drugih, "spremanje" jela, ljuljanje lutke... Česte su i druge zajedničke igre sa odraslima: uzajamno imitiranje, sakrivanje, glasovno-govorne igre, davanje i uzimanje i složene igre predmetima i igračkama.

U uzrastu 18-24 meseca počinju igre sa perceptivnim funkcijama: razvrstavanje predmeta po nekim obeležjima, umetanje predmeta u odgovarajuće otvore, ponavljanje zvukova... Ovakve igre predstavljaju početak didaktičkih igara, odnosno takvih aktivnosti dece gde se kroz oblik igre kod deteta formiraju neke



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

sposobnosti ili u kojima dete stiče određena znanja. Česte su i funkcionalne govorne igre: dete samoinicijativno proba da tačno izgovori neku reč, isprobava spajanje reči u rečenice, melodično ponavlja ili skandira reči... Neke vrste igara, u kojima je osnovno kombinovanje predmeta, predstavljaju začetke konstruktivnih igara. Igre predstavljanja (simboličke igre) postaju češće i složenije. Pojavljuju se začetci dramskih igara, odnosno povezivanje nekoliko osnovnih radnji u događaj, malu priču.

U trećoj godini života funkcionalne igre se odvijaju oko složenijih motoričkih funkcija: održavanje ravnoteže (balansiranje na maloj podlozi, stajanje na jednoj nozi), složeni oblici hodanja i trčanja, i složenije radnje uz pomoć ruku. Eksplorativne igre su i dalje vrlo česte i zanimljive za decu. Posebno su interesantne igre ispitivanja mogućnosti kombinovanja predmeta. Te igre postaju prave konstruktivne igre, igre građenja. Najčešće su: građenje pomoću kocki, igre plastelinom, peskom i vodom, hartijom... Deca rado izvode didaktičke igre: nizanje perli različitih boja, umetanje predmeta različitih oblika u odgovarajuće otvore, ređanje slagalica, igre sa sličicama... Igre predstavljanja (simboličke igre) su sada u punom zamahu. Ove igre, u kojima se ispoljava samostalnost, u kojima se razvija mišljenje i gde se ispoljava detetovo stvaralaštvo, treba maksimalno podsticati. Igra je značajna i kao dijagnostičko i terapijsko sredstvo u detinjstvu. Kroz igru dete izražava svoje strahove, ljutnje, skrivene želje.

SOCIJALNI RAZVOJ SAZNANJA STARIJIH UZRASTA

Socijalizacija je proces u kome dete nasleđene potencijale razvija u svojevrsnu individualnost i proces u kome društvo individualnost uklapa u društveno prihvatljivo funkcionisanje.

Posle treće godine kod deteta se javlja problem kako da razlikuje unutrašnje psihičke pojave od spoljašnjih i kako da poveže spolja vidljive pojave i postupke sa unutrašnjim mentalnim stanjima koja se ne mogu čulno opažati.

U petoj godini detetovo mišljenje je opterećeno egocentrizmom, pa stoga veruje da je njegovo mišljenje jedino ispravno, jedino moguće (druga gledišta ne mogu postojati), da je stvarnost za sve jednaka i da je svi doživljavamo jednako.

Posle šeste godine egocentrizam u mišljenju jenjava, pa je dete tada u stanju da uzme u obzir predpostavljene misli (predpostavke tipa: ako ovo uradim moglo bi se desiti ono), da uvaži osećanja drugog, da pripiše različita osećanja i misli drugima i da prihvati da su različita od njegovih.

Do osme godine dete sudi o ponašanju drugih isključivo na osnovu vidljivih efekata. Za njega je povreda od strane drugoga (bilo ona slučajna ili namerna) jednako vredna; tek kasnije ono uoči razliku između spoljašnjih i unutrašnjih pokretača ponašanja.

KARAKTERISTIKE EMOCIONALNOG RAZVOJA I EMOCIONALNOG ISPOLJAVANJA

Do četvrte godine emocije su: Kratkotrajne (ostavljaju utisak vulkanske erupcije, često su izraz akumuliranog doživljaja iz prethodnog vremena). Intenzivne (odrasli se uvek iznova uznemiri i iznenadi). Prolazne (jer su



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

često potpuno odvojene od saznanje komponente lišene razumevanja konkretne situacije). Nema odgode (sve što dete želi, želi istim intenzitetom i odmah). Dete iskustveno, vrlo rano nauči da „čita“ neverbalne signale koje emituje okruženje o emotivnim stanjima i o raspoloženjima. Ono spontano usvaja emotivni odgovor na konkretne situacije od odraslih i ugrađuje ih sa velikim poverenjem u svoj repertoar ponašanja.

U petoj godini socijalna ograničenj uslovljavaju da se sada emocije ispoljavaju manje otvoreno i manje impulsivno. Dete različito ispoljava emocije u društvu dece (nema socijalnih ograničenja) i u društvu odraslih (ograničenja su nametnuta). Naročito su intenzivne emocije straha, besa i radosti.

U šestoj i sedmoj godini emocije su i dalje intenzivne ali ne tako eksplozivne u manifestaciji. Javljaju se raspoloženja i emotivna stanja koja duže traju i sporije se izražavaju. Javlja se izvesna gradacija u ispoljavanju emocija. Ispoljavanje emocija se menja u zavisnosti od nametanja socijalnih ograničenja (vaspitnim delovanjem), usvajanja normi i pravila, kao i u zavisnosti od razvoja socijalnog saznanja i socijalne inteligencije, odnosno adekvatnim i objektivnim vrednovanjem situacije.

I DEO: JA I DRUGI

Pojam o sebi dete gradi na bazi razlikovanja sebe od drugih. Ovo razlikovanje u velikoj meri zavisi od vrednosnih sudova koje drugi (pre svega odrasli) saopštavaju o detetu. U razvoju pojma o sebi, posebno je važno pomoći detetu da razvije osećanje samopouzdanja, što se može postići jedino stalnom manifestacijom prihvaćenosti deteta bez uslova i rezervi. Takođe je važno pomoći detetu da slobodno izrazi svoja osećanja, da ih lako prepozna kod sebe i kod drugih, da ih adekvatno verbalizuje i da ih povezuje sa konkretnim situacijama, pre svega sada i ovde, ali i u prošlosti i budućnosti, jer tako razvija lični kontinuitet i stabilnost. Umesto da mu se kaže: „Ne plači, to ne boli“, treba mu objasniti šta oseća: „Da li si se uplašio kada si pao? Kad nešto boli suze same teku“. Tako se ostvaruje jedan veoma važan razvojni proces – povezivanje spoljašnjih događaja sa unutrašnjim doživljavanjem, sa predstavama, mislima, osećanjima, čime se sklapa slika o sebi i svojoj ličnosti.

AKTIVNOSTI: RAZUMEVANJE DRUGIH

ZAMISLI...

Bebisiterka zamisli neku situaciju koja izaziva određenu emociju i glumi odgovarajuće raspoloženje (mogu se koristiti i rekviziti) koje dočarava izrazom lica, držanjem tela, gestikulacijom. Dete pogađa šta joj se desilo kada ona tako izgleda. Usmerava ga u pogađanju na „vruće, toplo, hladno“. Zatim dete igra ulogu glumca. Posle razgovaraju o sličnostima i razlikama. U ovoj igri može da učestvuje više dece.

Cilj: Uspostavljanje veze između događaja i unutrašnjeg doživljaja.

Zadatak za dete: Da što vernije izrazi unutrašnji doživljaj, kako bi ga drugi mogli prepoznati, da prepozna unutrašnji doživljaj na osnovu pokazanog ponašanja.

Zadatak za odraslog: Početna motivacija (daje svoj primer), podstiče, pomaže nalaženje vernog izraza.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Uzrast: 6 godina

AKTIVNOSTI: PREPOZNAVANJE EMOCIJA

SLAGALICA

Šematski prikazati lica koja izražavaju četiri osnovne emocije (radost, ljutnju, strah i tugu), iseći horizontalno na četiri dela (kosa, obrve, oči i usta), pa sve te delove dati detetu da složi likove/lica po sopstvenoj volji (potrebno je da dete ima lice pred sobom). Kada završi slaganje, traži se da kaže kako se to lice oseća po čemu znaju. Umesto slaganja mogu se napraviti maske i glumiti. Po završetku aktivnosti sa detetom se vodi razgovor o tome koji su elementi bitni za izražavanje određene emocije tj. za prepoznavanje, o sličnostima i razlikama među njima. U ovoj igri može da učestvuje više dece.

Cilj: Vežbanje u izražavanju, prepoznavanje emocija kod drugih.

Zadatak za dete: Da pronađe najadekvatniji „svoj“ izraz, da prepozna (dešifruje) karakterističan tuđi izraz.

Zadatak za odraslog: Organizuje i podstiče individualnost i originalnost u izražavanju i prepoznavanju.

Uzrast: Slagalica 3-7 godina, uloge 5-7 godina

ČAROBNE NAOČARE

Od kartona se naprave okviri za naočare ili se uzmu stare naočare bez stakla. To su čarobne naočare i važno je da ih dete ukrasi da bi oživelo čaroliju. Dete stavlja naočare i glumi scenu po zadatku: gleda kroz tužne, sumnjičave, hvalisave, radoznale, nevoljene, tvrdoglave.. naočare. Posle svake scene razgovara se o tome kako se osećaju kada gleda kroz čarobne naočare, a kako kada ih skine. Onda dete stavlja „ružičaste“ naočare i pokušava da odigranu scenu vidi na lep, dobar, pozitivan način. Zatim se opet razgovara o tome. Igra se može organizovati uvek kada se pojavi neki problem u ponašanju. Tako se „odigravanjem“ problem proređuje i pretvara u pozitivan ishod u igrovanom kontekstu, što olakšava identifikaciju. U ovoj igri može da učestvuje više dece.

Cilj: Decentriranje u odnosu na problem indirektnim putem, ulaženje u poziciju drugog.

Zadatak za dete: Da zamišlja, predstavlja i doživljava osećanja i potrebe drugog i da ih stavlja u odnos sa spoljašnjim ponašanjem.

Zadatak za odraslog: Podstiče decu da se identifikuju sa problemom da što autentičnije dožive i pokažu ga konkretnim ponašanjem.

Uzrast: 3-5 godina (u elementarnoj formi), 5-7 godina (autentično, sa detaljima).

MALI ČAROBNJACI

Dete (deca) zamisli da je čarobnjak da može uraditi sve što mu padne na pamet. Dobija razne zadatke u kojima rešava problem neslaganja između psa i mačke, slona i miša. Igra se varira sa poznatim likovima iz bajki, crtanih filmova: Tom i Džeri, Petar Pan i kapetan Kuka, Crvenkapa i vuk... Problem neslaganja (vrlo je važno ovako definisati zadatak) dete rešava crtanjem, dramskom igrom, verbalno... Može da smisli znak, reč,



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

stih kojim nastaje čarolija. Može da uzme i primer iz života – neslaganje između brata i sestre, između dva brata, dve sestre i slično. U ovoj igri može da učestvuje više dece.

Cilj: Uviđanje da je decentracija i stavljanje u položaj drugog početni uslov za izlazak iz sukoba.

Zadatak za dete: Pronalaženje konstruktivnog izlaska iz sukoba.

Zadatak za odraslog: Pomaže da se problem sagleda iz drugog ugla, podstiče slobodu i originalnost.

Uzrast: 3-7 godina (mlađu decu podstaći da crtaju rešenja. Zadatak za njih: da reše problem bilo kako).

AKTIVNOSTI: TOLERANCIJE

PRIČA O TORNJU, CRTEŽU, BALONU

Na kartonu se pripreme (nacrtaju, zalepe, iseku...) ceteži sa aplikacijama raznih situacija, ali tako da su na licima izražene određene emocije dece: jedno dete je nacrtao crtež, došlo je drugo dete i išaralo ga; dete gradi toranj, toranj mu se ruši; detetu je pukao divan naduvani balon; nova lopta se probušila... Dete nasumice izvlači sa gomile kartončić i predlaže rešenja, najcelishodniji način reagovanja, strategije kojima se prevazilazi bes u ovakvim situacijama. U ovoj igri može da učestvuje više dece.

Cilj: Jačanje tolerancije na frustraciju, bes.

Zadatak za dete: Vežbanje u prevazilaženju osećanja besa, razlikovanje besa od nemoći, straha, tuge...

Zadatak za odraslog: Pomaže u povezivanju događaja sa stvarnim osećanjima koje se nalazi ispod/iza besa.

Uzrast: 5-7 godina.

AKTIVNOSTI ZA POJAM O SEBI

KAKO SE KO OSEĆA?

Direktno ili uz pomoć lutke (indirektno) bebisiterka priča detetu male priče sa problemskim situacijama: Marko je vozio bicikl i pao... Milici se polomila igračka... Draganu je došao tata sa dugog puta... Dve najbolje drugarice su se posvađale... Zanimljivo bebisiterka pita dete da kaže kako su se ta deca osećala, šta su govorila u toj situaciji, kako bi se oni osećali i šta bi rekli da se to njima dogodilo... Detetu se mogu dati i fotografije koje pokazuju osobe sa raznim izrazima lica. U ovoj igri može da učestvuje više dece.

Cilj: Razvijanje svesti o sebi i drugima, o njihovim osećanjima.

Zadatak za dete: Da saoseća sa drugom osobom i da njene doživljaje poredi sa drugima i sa sobom.

Zadatak za odraslog: Podstiče decu empatijsku razmenu osećanja.

Uzrast: 3-7 godina.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

TO SMO MI

Veliki papir se podeli linijom na onoliko delova koliko je dece. Svako dete u svoj prostor stavlja nešto svoje što će ga predstavljati.: nacrt, otisne, zalepi, prikači (portret, fotos, otiske ruku, prsta, bedž, znak...). Ova „mapa“ trajno stoji u nekom delu sobe i dostupna je deci tako da mogu dodavati, menjati. Sa decom se razgovara šta znači pojam MI, o tome šta sadrži NAŠA „mapa“, da li joj nešto nedostaje, a slično se razgovara kada se unose dopune ili izmene. Ukoliko je dete samo, igra se može realizovati na taj način što će bebisiterka jedno polje označiti kao svoje.

Cilj: Stvaranje grupnog identiteta.

Zadatak za dete: Da sebe izrazi ili predstavi znakom ili simbolom, da stavlja sebe u odnos sa drugima.

Zadatak za odraslog: Podstiče individualnost kao poseban kvalitet zajedničkog, stavlja u odnos pojedinca sa grupom i obratno.

Uzrast: 3-7 godina.

LUTKE SE SVAĐAJU ILI PRIČAJU

Improvizuje se scenska igra lutkama sa sadržajima koji pokazuju različite konflikte:

- Dve drugarice se svađaju oko igračke koju bi obe želele istovremeno, ne mogu da se dogovore...
- Dva brata se svađaju oko toga da li je bio gol ili ne, ne mogu da se dogovore...
- Mama i tata se svađaju oko toga ko će da ide u prodavnicu...
- Dete ide ulicom sa mamom i sretno maminu prijateljicu. Kako će teći razgovor?
- Dve drugarice su se srele posle rođendana jedne od njih. O čemu razgovaraju?
- Dvoje dece su se sreli posle zimovanja. O čemu razgovaraju?

Posle ovih improvizovanih scena lutka-igra, bebisiterka razgovara sa detetom o tome kako se razlikuju razgovori kada su osećanja loša i kada su dobra. Zašto je to tako? Kako se to može popraviti? U ovoj igri može da učestvuje više dece.

Cilj: Da dete svati da komunikacija zavisi od toga kao se oseća, da svest o tome može da popravi lošu i ulepša dobru komunikaciju.

Zadatak za dete: Da se izražava slobodno i spontano bez straha.

Zadatak za odraslog: Da podstiče i oslobađa dete u saosećajnoj komunikaciji.

Uzrast: 5-7 godina.

IGRE IZRAŽAVANJA

Cilj: Slobodno izražavanje doživljaja, emocija, potreba, shvatanja, sposobnosti, znanja...

Zadatak za dete: Da nađe svoj sopstveni izraz linijom, pokretom, glasom, rečju, znakom, simbolom...



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Zadatak za odraslog: Da podstiče slobodu, originalnost, imaginaciju...

Uzrast: 3-7 godina.

MIMIKA – tri varijante igre

- Deca sede u krugu, otvaraju jednu kutiju i u nutra „vide“ tužno, ljupko, interesantno, smešno lice (bebisiterka ili neko od dece nabraja).
- Kutija ide od jednog do drugog, svako u nju pogleda i dok je glava u kutiji, namesti određeni izraz na licu. Ostali pogađaju.
- Jedan igrač kaže drugom igraču, tajno, na uvo, kakav izraz treba da namesti da pokaže, ostali pogađaju.

Igra se može prilagoditi za jedno dete.

FOTE ŠETAJU

Svako dete odabere neki predmet koji ga predstavlja. Jedan iz „džaka“ izvlači fote i zadaje: Ova fota neka promeni mesto, neka prošetala u krug kao majmun, klovn, žaba, miš, zec, kao pevač, kao deka...

PESMA

Deca i bebisiterka odaberu jednu pesmu, ne mnogo dugu. Jedno dete izvlači fotu i daje zadatak: recituj pesmu kao malo dete, kao glumac, ljutito, zaljubljeno, uobraženo...

Igra se može prilagoditi za jedno dete.

IGRE ULOGA

Cilj: Stavljanje u poziciju drugog, emocionalni doživljaji i stanja drugih.

Zadatak za dete: Da se transformiše u drugu osobu verbalno i neverbalno.

Zadatak za odraslog: Da podstiče decentriranje i menja direkciju.

Uzrast: 3-7 godina.

SVEMIRCI

Vođenom fantazijom dete se uvedu u situaciju susreta sa bićima iz svemira koja nemaju osećanja, ne razumeju naš jezik. Dete treba da im objasne zašto ih se plaše, zašto od njih beži, zašto se krije...

U ovoj igri može da učestvuje više dece.

KAD BI ... PROGOVORILI

U ovoj igri dete uzima ulogu bića i predmeta iz svog okruženja i daje im život i osobine ljudi: govor, osećanja, potrebe, želje...



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488
www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Varijanta 1. Uzme se jedna lutka i dete odredi u kom je odnosu lutka sa njima (sestra, mama, tata, tetka, baka...). Onda zamišlja šta bi im ona rekla kao njihova sestra, mama, tata... kako se ona oseća, šta joj treba, šta nema, a želela bi da odbije, šta voli da radi i slično.

Varijanta 2. Uzme se jedna igračka. Dete zamišlja da je on ta igračka i govori kako se osećaju kada... šta im tada treba,... šta bi voleli da deca tada urade.

PRIČA U SLIKAMA

Uzmu se fotografije na kojima se vide neke scene, događaji, na licima se vide različita raspoloženja (ne valjaju fotografije na kojima samo stoje i gledaju fotografa). Važan je ambijent u kojima se događaj odvija. Biraju se dve do tri fotografije i dete izmišlja priču po slikama.

IGRE SARADNJE I KOOPERACIJE

Cilj: Razvijanje saradljivosti i kooperativnosti u igrama koje ne sadrže takmičenje.

Zadatak za dete: Da razvija strategije saradnje i zajedništva i postizanje zajedničkog cilja.

Zadatak za odraslog: Da podstiče saradnju svih učesnika u igri protiv zajedničkog protivnika (protivnik je sama igra)

Uzrast: 3-7 godina.

KENGURI

Ovo je šaljiva igra u kojoj se deca susreću sa energijom uspeha. Jedan igrač je „šuga“ i on ima zadatak da uhvati nekog. Prvi koga uhvati je srećnik, jer on postaje kengur koji skače okolo pokušavajući da još nekog uhvati. Tako se svi hvataju u lanac kengura koji skaču.

ZAGRLJAJ U KRUG

Deca stoje u krugu. Prvo dete počinje tako što jako i nežno zagrlji igrača levo od sebe tako u krug. Gledaju efekte na licima, razgovaraju o osećanjima.

Za stariju decu može se koristiti „zagrljaj spasioca“, „zagrljaj protivnika“, „zagrljaj prijatelja“, „sendvič zagrljaj“...

ZAMENI MESTO

Svi sede ili stoje u krugu. Jedan igrač je u sredini. On baca loptu nekom iz kruga i brzo menja mesto sa nekim drugim iz kruga, koji, opet, mora brzo da dođe u centar i uhvati loptu bačenu iz kruga u centar. Zadatak je da svi rade svoj zadatak vodeći računa o onom drugom i o tome da lopta ne sme da padne. Pre nego što bace loptu, igrač iz kruga izbroji do tri.

TAČKANJE



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Potrebno je parče papira na kome dete treba da nacrti 20 tačkica, kako on želi. Bebisiterka uzima papir i pokušava da poveže tačkice linijama tako da dobije neki lik (životinja, cvet, predmet, znak, slovo...). Nakon toga bebisiterka crta tačkice i podstiče dete da ih poveže na isti način kao što je to i ona uradila. Pravilo je da mora povezati sve tačkice. Na kraju se od svih crteža, na zajedničkom nivou, može napraviti slika.

IGRE ZA INTERAKCIJU I KOHEZIJU

Cilj: Uspostavljanje energetskog bilansa među članovima grupe, slobodna razmena iskustva i doživljaja, podsticanje interakcije.

Zadatak za dete: Da jača poverenje prema drugim članovima, da slobodno razmenjuje sve što želi i podstiče druge.

Zadatak za odraslog: Da podstiče sve vrste i oblike interakcije među decom, razmenu i slobodu u izražavanju.

Uzrast: 3-7 godina.

KAD BIH BIO...

Deca sede u krug, bebisiterka započinje rečenicu, a deca redom dovršavaju i kažu zašto: Kad bih bio/la (npr. Boja, životinja, fabrika, cvet, igračka, lik iz bajke, lik iz crtaća, vila, vladar...) ja bih bio/la... zato što ja... Igra se može ponavljati svakodnevno sa izborom od dve do tri uloge, može se izraziti kroz crtež, od njih se pravi izložba.

MOJA RIZNICA

Dete donosi predmet koji jako voli i čuva u svojoj „riznici“. Dete otkriva zašto mu je baš taj predmet toliko dragocen. U igri može da učestvuje više dece.

SLIKA NA LEĐIMA

Dete i bebisiterka sede okrenuti jedno drugom leđima. Bebisiterka nacrti detetu neku sliku na leđima. Nakon toga dete crta istu sliku bebisiterki na leđa. Nakon toga bebisiterka traži objašnjenje od deteta šta on misli da je to. Počinje se sa jednostavnijim oblicima, pa se otežava. U igri može da učestvuje i više dece na taj način što jedno dete nacrti drugom detetu sliku na leđima, drugo dete trećem... Bitno je da se prenosi ista slika.

IGRE UPOZNAVANJA

Cilj: Bliže međusobno upoznavanje, kako bi se sve promene u razvoju pratile.

Zadatak za dete: Da se ispoljava iskreno i originalno.

Zadatak za odraslog: Da podstiče iskrenost i originalnost.

Uzrast: 3-7 godina.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488
www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

OTKRIVANJE TAJNI

Dete i bebisiterka sede, odgovaraju na pitanja o sebi: šta vole – da jedu, da piju, da se igraju... njihovi omiljeni – kolač, rođak, lik iz bajke, kućni ljubimac... najdraže mesto za – igru, odmor, zabavu, letovanje, sakrivanje... tajno skrovište – kod kuće, kod bake, u dvorištu... ko ti se dopada – tajna simpatija.

IME KOJE VOLIŠ

Dete i bebisiterka sede razgovaraju o raznim imenima koja zaista vole. Da li je to njegovo ime? Zašto im se dopada/ne dopada? Zatim razgovaraju o tome šta bi voleli da budu kada porastu, šta ne bi voleli, zašto?

TAKMIČARSKA IGRA – IGRA TOLERANCIJE

Cilj: Razvijanje tolerancije na frustraciju, prihvatanje pravila.

Zadatak za dete: Da usvoji principe lojalne borbe i ravnopravnosti, da prihvati pobjedu kao i poraz, da usvoji principe „fer pleja“

Zadatak za odraslog: Da podstiče radost druženja i fer-plej odnos među igračima.

Uzrast: 3-7 godina.

VUK I SELJANI

Jedno dete je „vuk“ i izlazi iz sobe. Za to vreme, ostala deca su seljani koji mirno rade u polju. Odjednom, vuk dolazi u njihovo selo (glumi vuka koji se prikrada svom plenu). Seljani brzo legnu na pod pretvarajući se da su mrtvi. Vuk može da ih kuša na razne načine (njuška ih, prevrće ih, zagleda, pipka, samo ne može da ih golica ili udara). Seljani moraju ostati mrtvi, inače će vuk pozvati čopor i sve ih pojesti. Ko prvi posustane od seljana, odlazi da bude vuk, a vuk zauzima njegovo mesto.

IGRA KOMUNIKACIJE

Cilj: Razvijanje tolerancije na frustraciju, prihvatanje pravila.

Zadatak za dete: Da usvoji principe lojalne borbe i ravnopravnosti, da prihvati pobjedu kao i poraz, da usvoji principe „fer pleja“

Zadatak za odraslog: Da podstiče radost druženja i fer-plej odnos među igračima.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Uzrast: 3-7 godina.

MI PUTUJEMO

Deca sede na podu. Bebisiterka podeli reči, svakom detetu po jedna. Reči su takve da su bliske po značenju ili sadržaju (npr: vagon, dim, šine, prozor, itd.). Onda vaspitačica izmišlja priču tako da uvek pomene neku od „podeljenih reči“. Tom prilikom dete koje je dobilo tu reč učini određeni, unapred dogovoreni pokret, pravi zvučni signal/efekat, pantomimom oponaša izgled i funkciju te stvari i slično.

IGRE U DVOJE

Vaspitačica zadaje zadatak u kome ona učestvuje zajedno sa detetom. Zadatak je potrebno pantomimom odglumeti: devojčica i lutka, dečak i konj, fotograf i osoba koja se fotografiše, ulični sat i prolaznik, zubar i pacijent, saobraćajac i prolaznik, drvo i vetar, obala i more, komarac i žrtva i slično. Ukoliko je više dece, dvoje glumi, ostali pogađaju. Starija deca mogu napraviti prave male skeceve.

TRADICIONALNE IGRE

Cilj: Povezivanje dece sa kulturnim i tradicionalnim vrednostima i sadržajima šire zajednice; jačanje kolektivne svesti i svesti o pripadnosti.

Zadatak za dete: Da u igrama dece iz prošlih vremena nađe inspiraciju i podsticaj za uživanje u igri.

Zadatak za odraslog: Da motiviše dete na usvajanje pravila igre, a zatim da ga podstiče na stvaralaštvo kroz modelovanje sadržaja, pravila, sredstva koja se u igri koriste.

Uzrast: 3-7 godina.

INDIJANSKA IGRA

Ova igra je dosta složena i za nju je potrebna izvesna veština koja se stiče češćim ponavljanjem. Najpre igru izvodi bebisiterka, a zatim pokušava samo dete. Vrh levog palca primakne se vrh desnog kažiprsta, a zatim se spajaju vrh desnog palca i vrh levog kažiprsta i to se ponavlja na gore ili na dole. Postepeno se može preći i na sve ostale prste. Postupak je isti kao kod spajanja palca i kažiprsta.

IGRA BIČEM

Za ovu igru koristi se bič koji se napravi tako što se na palicu (prut) priveže duži kanap od 1.5-2 m, a na kraju se priveže manji, teži predmet, najbolja je lopta krpenjača. Bebisiterka okreće bič u krug, a dete (deca) poskakujući, treba da nastoje da ih bič i lopta ne zakače po nogama.

SKRIVANJE POD KAPOM



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Potrebno je nekoliko kapa i jabuka koji se sakriva. Bebisiterka ispod jedne kape sakriva jabuku. Dete pokušava iz tri puta da pogodi ispod koje kape je jabuka sakrivena. Ukoliko ne uspe da pogodi izvršava neki nalog. U igri može da učestvuje više dece. Igra se ponavlja dok deca to žele.

KECALJKA, ŠKOLICA

Kredom se nacrtava veliki pravougaonik na betonu, može oštirim štapićem na vlažnoj i utabanoj zemlji. Pravougaonik se podeli na šest do osam manjih polja dimenzija 60x60 cm. U igri može učestvovati više dece. Idete stavlja pločicu na glavu i normalnim hodom prelazi iz jedne „kućice“ u drugu, a da, pri tom, ne nagazi liniju i da mu pločica ne padne. Isto tako pločica se može prenositi stavljanjem na gornji deo stopala, s tim da igrač prođe kroz sve „kućice“, a da mu pločica ne padne.

HVATANJE

Deca se postavljaju u kolo. Jedno od njih brojalicom određuje ko će hvatati. Izgovara brojalicu: „Enci, menci na kamenci, troja vrata, zapečata, nipin, čarapin, čara upa, nastala lupa“. Na koga padne reč „lupa“, taj izlazi iz kola. Tako ide sve do poslednjeg igrača koji hvata. Deca se razbeže od hvatača, on ih hvata, a uhvaćena deca mu pomažu da hvata druge i tako dok ne uhvate svu decu. Tada se igra završava.

GAZDA I SLUGA

Ova igra namenjena je za dvoje dece. Jedno od dece je „gazda“, drugo je „sluga“. Deci se zavežu oči. Dete koje je „gazda“ viče: „Gde si slugo?“. „Sluga“ mu odgovara: „Evo me gazda!“. Čim to izgovori, „sluga“ se nečujno uklanja sa mesta odakle se odazvao, nebi li zavarao trag, a „gazda“ ga traži dok ga ne uhvati. Kada ga uhvati, uloge se menjaju. Igra služi za razvijanje koncentracije i percepcije-opažanja. Igra se može realizovati i sa jednim detetom na taj način što bebisiterka jednu od uloga.

MAČKA U ĐAKU

U džakčić od tankog platna, a može i običan džak, stavi se neki predmet. Pipanjem treba da se pogodi šta je udžaku. Igra se ponavlja promenom predmeta.

II DEO: DETE UČI KROZ IGRU

Proces razvoja čula teče integralno. Prirodno je da dete istovremeno koristi više čula za opažanje i sa opažno-praktičnog i opažno – predstavnog prelazi na pojmovno mišljenje. Podjednako je važno podsticanje deteta da aktivira kako pojedinačno čulo tako i više čula istovremeno. Korišćenje više čula istovremeno je izuzetno značajno zbog uobličavanja celovite slike pojedinačnog predmeta, pojava, odnosa, kao i zbog kompleksnosti slike sveta. Dobra koordinacija čulnih utisaka važna je za preradu i celovitu sliku, za pojam transformacije opažanja u pojmovno mišljenje.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

ŠTA SI JEO, PIO?

Cilj: Provera osetljivosti za ukus i miris, sticanje iskustva, podsticaj radoznalosti, zabava.

Pripremiti razne uzorke hrane i pića: slano, slatko, kiselo, gorko (šećer, limun, so, kriške pomorandže, slatki sok, voda, kisela voda, mleko, čaj). Pored svega, skriveno od pogleda deteta pripremite i druge namernice (senf, oljušteni živi krompir, alevu papriku, luk). Detetu treba vezati oči i dodavati mu namernice koje je video, ali obavezno i jednu od skrivenih. Provocirati dete: - Kako si otkrio da je to krompir, luk...? Ispričaj mi. Usmeriti dete da izmisli slične igre za podsticanje osetljivosti za ukus, miris, dodir, sluh, vizuelnu osetljivost... U igri može učestvovati više dece.

ŠTA SE PROMENILO?

Cilj: Posmatranje, otkrivanje, istraživanje, rešavanje problema.

Dete napusti sobu, a vraća se tek kada ga bebisiterka pozove. Za to vreme bebisiterka se trudi da napravi što više promena u sobi: izmeni mesta manjih komada nameštaja, pomeri saksije sa cvećem, zameni mesta slikama na zidu, podigne-veže-navuče zavese. Dete treba za kratko vreme da nabroji što višeuočeni promena. Igra se može varirati brojem dece koja izlaze, kao i to da se ništa ne menja ili se prave vrlo male promene.

IZLET

Cilj: Snalažljivost, istraživanje, posmatranje, sticanje iskustva.

Kako organizovati izlet do obližnje šumice, livade, parka? Rešenje organizacije prepustiti detetu. Šta sve treba poneti, šta će se sve događati na izletu? Šta sve poneti od hrane na izletu? Dete zainteresovati da se deo obroka pripremi na samom izletu: loženje vatre, pečenje viršli, pečenje kukuruza, kobasica na štapićima, krompira. Sadržaj prilagoditi uzrastu dece. Postaviti pitanje: Gde i kako u šumi naložiti vatru, šta treba učinitipre napuštanja mesta gde je vatra ložena, kako osigurati higijensku ispravnost namirnica koje se peku na vatri. Igru sprovesti uz predhodnu konsultaciju sa roditeljem. Objasniti im cilj igre.

ODABERI BOJU

Cilj: Podsticanje vizuelnih osetljivosti na boju, oblik, veličinu, osetljivosti za dodir i osetljivosti za komunikaciju, sticanje iskustva.

Pripremiti veću sliku šematizovanih oblika: kuće, drveće, deca, cveće, životinje (crtanje, fotomontaža, slikanje). Postaviti sliku ispred deteta, koje zatvorenih očiju prstima na slici dodirne neki od oblika, zatim pogleda boju, oblik, veličinu, imenuje i ondana svom mestu crta dodirnuo. Kada dete nacrtava više crteža iseku se i od toga se napravi jedna slika. U igri može učestvovati više dece. Pravi se zajednička slika.

PREPOZNAVANJE PIPANJEM

Cilj: Podsticanje osetljivosti na dodir; manipulacija misaone aktivnosti; sticanje iskustva, praktikovanje.

Predhodne radnje: Sakupljanje semenki, sitnih, tvrdih plodova, kamenčića, perli.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488
www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Dete vezanih očiju uzima iz svake posude jedan za drugim ponuđeni materijal. Prstima, šakama ga opipava i nastoji da pitanjima otkrije šta trenutno ima u rukama (da li se jede, seje, kakve je boje, od čega je), a onda imenuje ono šta je u njegovim šakama. Pogođene materijale stavlja na jednu stranu, a nepogođene na drugu. Kada sve isproba, vizuelno proverava rezultate. Postaviti pitanje može li se igra organizovati na drugi način. Isprobati predloge deteta, a zatim nastaviti, šta bi moglo dalje da se radi sa ponuđenim materijalom i predloženim rešenjima. U igri može da učestvuje više dece.

CVEĆE I LEPTIRI

Cilj: Podsticanje manipulacije, spretnosti i brzine prstiju, vizuelno uočavanje boja, oblika, kompozicije.

Aktivnosti koje predhode: Presavijanje papira, isecanje raznovrsnih oblika u različitim bojama.

Iz hrpe cvetova i leptira, dete na papiru postavlja zadati broj cvetova i raspoređuje ih kako želi: u nizu, oaru, zvezdasto, razbacano. A zatim treba što brže može, da svakom cvetu pridruži leptira odgovarajuće iste boje. Pred dete postaviti problem: izmisliti novu igru ovim materijalom. Otežavanje igre pomaže i provocira bebisiterku, na primer: Neka svaki cvet primi dva leptira iste, slične, različite boje, ili: svaki leptir žute boje neka sleti na levu stranu žutog ili neke druge boje cveta. U igri može da učestvuje više dece.

PUTOVANJE

Cilj: Slušanje, posmatranje, otkrivanje, istraživanje, rešavanje problema.

Postaviti pitanje: Kojim sve prevoznim sredstvom možemo stići do mora? Dete govori o vrsti saobraćaja i sredstvima koja se u njemu koriste. Ponuditi detetu zadatak da organizuje prevoz do mora. Reći mu da sve što je u sobi može da upotrebi da bezbedno preveze svoje putnike do odredišta. Organizator putovanja može imenovati bebisiterku kao pomoćnika koji će brinuti o putnicima. Igra se može organizovati sa različitim sadržajima. Dete kroz ovakve igre stiče iskustvo zamišljanjem stvarnih situacija, aktivno sudjeluje u svemu, ostvaruje dobru komunikaciju sa neposrednim okruženjem.

NAŠA ROBNA KUĆA

Cilj: Upoznavanje različitih zanimanja, istraživanje, posmatranje, verbalizovanje.

Postaviti detetu problem: U gradu treba otvoriti robnu kuću igračaka. Šta sve treba uraditi da bi robna kuća počela da radi? Zainteresovati dete da preuzme ulogu organizatora. Provocirati dete na saznanje koje su sve zanimanja potrebna da rad u robnoj kući dobro funkcioniše: blagajnik, čuvar, šef... Koja zanimanja nedostaju? Šta predlaže da čini asortiman robne kuće? Slični sadržaji mogu se na duhovit način realizovati. Dete izmišlja „test“ za određeno zanimanje, na primer: direktor treba da ima najveću glavu, knjigovođa da je brz... U igri može da učestvuje više dece.

ŠTA SI VIDEO NA SLICI?

Cilj: Vizuelna osetljivost, pamćenje što više detalja, komunikacija, saradnja.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488
www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Detetu pokazati sliku. Slika treba da odgovara uzrastu deteta. Gledanje može trajati 2-3 minuta, a zatim se slika skloni. Dete govori o tome šta je video na slici. Ukoliko učestvuje više dece na svaki tačan odgovor deteta daje se jedan poen. Pobednik je onaj ko zapamti najviše detalja.

III DEO: DETE I PRIRODA

Dete je još u vrlo ranom uzrastu u situaciji da upozna životinje. U gradskoj sredini upoznaje kućne ljubimce: psa, mačku, papagaja, akvarijumske ribice, kornjaču; na otvorenom prostoru: pauka, muvu, glistu, puža, leptira; u zološkom vrtu životinje koje se tamo nalaze. Još u ranom uzrastu dete počinje da pokazuje interesovanje za životinje, često i bez odraslih počinje da ih dodiruje, mazi, istražuje delove tela, imitira njihovo javljanje, kretanje, hrani ih i poji. Treba mu pomoći da opaža na osnovu iskustva, formira neke pojmove i predstave o životinjama, da gleda i vidi, čuje i sluša, imitira kretanje, da opaža da one mogu da skaču, trče, hodaju, puze, lete, plivaju; da dodirom uz prisustvo odraslog otkriva, saznaje da im je telo prekriveno kožom, krznom, perjem, da se hrane biljkama – biljojedi, mesom – mesožderi, i dr.

Kod upoznavanja biljnog sveta i njihovih karakteristika dete treba usmeravati, podsticati, provocirati; upoznavanje njihovog životnog ciklusa, sejanje – sađenje, rast, cvetanje, davanje plodova, stvaranje semena; da mogu biti jednogodišnje i višegodišnje, da imaju delove: koren, stablo list, cvet, plod; i da nestaju. Dete treba da u praktičnom životu učestvuje u nezi ukrasnih biljaka da istražuje njihove potrebe za vodom, hranom, vazduhom, toplotom, svetlošću. Dete mora biti aktivni učesnik u otkrivanju, verbalizovanju otkrivenog i eksperimentisanju sa biljkama. U neposrednom okruženju dete treba da posmatra i uočava raznovrsnost i brojnost biljnog sveta. Treba da otkriva njihov značaj: značaj u svakodnevnoj ishrani, biljke kao stvaraoci kiseonika, biljke u industriji, lekovito bilje, biljke za ishranu životinja.

MRAVI IZ NAŠEG DVORIŠTA.

Cilj: Posmatranje, upoznavanje, sticanje iskustva, eksperimentisanje.

Kako možemo zaviriti u kućicu mrava koji žive u našem dvorištu, obližnjem parku, livadi? Provocirati dete, isprobati sa njim mogući predlog, a zatim predložiti moguće rešenje. Sakupiti mrave u providnu staklenu posudu (teglu) u koju je predhodno do pola stavljena rastresita, ne mnogo vlažna zemlja. U zemlju zabiti staklenu epruvetu sa vodom u koju može biti grančica šljive, ruže, zapravo bilo koje drvo na kome se nalaze biljne vaši. Površinu vode u epruveti prekriti slojem mahovine. Otvor na posudi prekriti najlon čarapom i zategnuti gumicom. Donji deo posude gde je zemlja sa vanjske strane omotati tamnim papirom i takođe zategnuti gumicom. Mrave hraniti mrvicama hleba, voća, šećera, uginulim insektima. Posmatrati, pratiti, istraživati život mrava povremenim skidanjem pamnog papira: posmatrati hodnike koje prave, kako vuku komade hrane, uništavaju biljne vaši, kako se razvijaju njihovi mladunci (larva, čaura). Provocirati decu da razmišljaju koji bi se insekti na slični način mogli posmatrati.

MAMAC ZA LEPTIRA

Cilj: Upoznavanje, posmatranje, istraživanje.

Problem jedan: Jesi li video leptira?



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Problem dva: Čime se leptir hrani?

Problem tri: Kako se leptir rađa?

Problem četiri: Kako namamiti leptira da ga bolje posmatramo?

Problem pet: Zašto se noćni leptiri okupljaju oko sijalice, sveće?

Svaki problem sa deteto rešavati. Upoznati vrste leptira, čitati o leptirima, skrenuti pažnju da se hrane sokovima od biljaka, da se legu iz jaja, čaure, da žive veoma kratko, da ih svetlost zavodi sa puta jer se leptiri orijentišu prema mesecu. Radi posmatranja leptira izbliza napraviti napitak: malo piva, slatkog sirupa, malo kaše od jabuka, nekoliko kapi od ruma, sve izmešati i natopiti papirnu salvetu. Čašu od jogurta iseći na latice i raširiti ih tako da sa dnom čaše liči na cvet. Ovaj cvet pričvrstiti na duži štap i slobodan deo štapa zabosti u zemlju. Na cvetu, po sredini, postaviti salvetu već natopljenu napravljenim napitkom. Posmatrati šta će se događati. Tražiti od deteta da izmisli drugo rešenje za posmatranje leptirova.

KIŠNA GLISTA

Cilj: Istraživanje, posmatranje, osluškivanje, rešavanje problema.

Problem jedan: Zašto kišne gliste izlaze iz svojih skloništa na površinu zemlje kada pada kiša?

Voda puni hodnike u zemlji u kojima gliste žive i one beže jer nemaju dovoljno vazduha.

Problem dva: Zašto kišne gliste ne izlaze na površinu zemlje u toku zime?

Površina zemlje je zamrznuta, gliste imaju dovoljno vazduha u svojim hodnicima u zemlji i ostaju u njima.

Problem tri: Čime se hrane kišne gliste?

Korenjem i travom

Problem četiri: Koje su koristi od kišnih glista?

Stvaraju humus, ekološko đubrivo usitnjavanjem zemlje i izbacivanjem izmeta.

Problem pet: Kako možemo namamiti gliste da izađu iz skloništa?

Koso zabosti širu daščicu 10-15 cm u zemlju. Prstima lagano udarati, dobovati po daščici. Okolo će se pojaviti mnogo glista. Zašto? Istražite?

TRKA PUŽEVA

Cilj: Posmatranje, osluškivanje, praćenje razvoja.

Postavi pitanja: Jesi li video puža, šta jede, gde živi, kako se rađa, kakvu kuću ima, gde zimuje?

Organizovati trku puževa. Na staklenoj površini prozora, staklenog stola, postaviti puževe. Iznad njih 10-15 cm na konac obesiti kore od banane ili ljuske od krompira. Mesto gde su puževi obeležiti kao start. Detetu omogućiti da prati kretanje ne samo sa leđne strane, već i pokretanje stopala puža i ispuštanje sluzi koja mu pomaže pri kretanju. Puž u minuti prđe 12 cm. Istraživati značaj sluzi, istaći da na stopalu puža postoji bezbroj žlezda koje luče sluz i da puž skoro pliva u njoj pa tako može da se kreće po vrlo ostrim predmetima. Pokazati kretanje puža po ivici sečiva noža iz pribora za jelo. Mladog puža obeležiti neperivim markerom i pratiti njegov rast u prirodnom ambijentu ili terarijumu.

KUĆNA MUVA

Cilj: Posmatranje, istraživanje i eksperimentisanje



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Pitanja: Jesi li video muvu, gde ona živi, šta jede, šta pije, kako se rodila muva, koliko je ona štetočina?

Posmatrati muvu okom, lupom, čitati zanimljiva štiva o muvi. Istražiti predlog dece da se muva bolje upozna. Izvesti eksperiment sa muvom koja je upala u vodu i u njoj provela nekoliko minuta. Kada potpuno u vodi obamre, izvaditi je i staviti je na suhu podlogu, posuti sa malo kuhinjske soli. Posmatrati šta se događa okom, lupom. Posle dvadesetak minuta muva će da oživi i odleti. Šta se dogodilo, istraživati sa detetom, saslušati odgovore i probleme rešiti saopštenjem: Voda je prodrla u sitne disajne cevčice u telukrilima i nogama muve, pa ona ne dobija kiseonik i obamre kao da je mrtva. Kada kristali soli pokupe vodu iz cevčica, muva počinje da diše i leti.

PAUK IZ NAŠEG DVORIŠTA

Cilj: Posmatranje, istraživanje, otkriće.

Pitanja: Kako izgleda pauk, da li si ga video, gde živi, kako se hrani, kako se rađaju njegovi mladunci, gde provodi zimu?

Dete treba da pronađe pauka, da ga posmatra okom i lupom u sobi i na otvorenom prostoru, da posmatra tkanje mreže, da posmatra kako lovi manje insekte: muvu, leptira, bubicu. Lako je videti na telu ženke pauka belu kuglicu koju ona vuče, a u koju su jajašca smeštena u opnu. Ako joj se kuglica otkači ili joj je neko skinu, ženka se vrlo unezvereno vrti u krug. Ako kuglicu otkači neki drugi pauk, dolazi do velike borbe. Majka pauk je vrlo borbena u odbrani svojih mladunaca, nosi ih na leđima i usput hrani sve dok se mali pauci ne osamostale. Sva ova događanja vrlo su zanimljiva za posmatranje, zato sa decom treba istraživati, komentarisati i beležiti zanimljive detalje.

KAKO ŽIVE BILJKE

Cilj: Eksperimentisanje, istraživanje, podsticanje vizuelnosti i osetljivosti dodirrom.

Aktivnosti koje predhode: Nabavka semena pšenice, pasulja, graška, lukovice, krompira.

Postaviti problem: Šta treba uraditi da bi seme proklijalo? Koji su prirodni uslovi za klijanje i razvitak biljke? Šta će se dogoditi sa istom vrstom semena, lukovice krompira u sobnim uslovima? Dete dalje postavlja hipotezu, prati uslove koje varira: vlaga, svetlost, toplota. Zašto seme pšenice ne klija ako se stavi blizu radijatora i prozora? Zašto krompir, luk, lukovica lale, zumbula klijavu i ako nisu u zemlji? Vizuelno pratiti promene na semenu, klicama, nežno dodirivati klice, izdanke. Istraživati svaki uslov pojedinačno na svaku biljku, seme, postaviti hipoteze, podsticati istraživanje.

PLODOVI TREŠNJE

Cilj: Istraživanje, posmatranje, otkrivanje uzročno-posledičnik veza.

Organizovati igru „Pogodi po obliku, mirisu i ukusu“. Vezanih očiju dete pipa, miriše, proba plod i imenuje šta je otkrilo. Zadatak za dete je da u čašu od jogurta sa vodom stavi dve-tri trešnje. Sutra se istražuje šta se dogodilo u čaši. Šta je sa kožicom ploda, zašto se raspukla, zašto je voda obojena? Prodrla voda kroz sitne pore na kožici trešnje razvodnjava sok trešnje, koji je pun šećera, a istovremeno povećava pritisak u ćelijama



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

ploda sve dok kožica ne popusti i prsne. Isto se događa i sa plodovima na drvetu ako pada mnogo kiše. Mogu se istraživati i druge pojave i procesi sa plodovima. Koja su to?

PRIČA DRVETA

Cilj: Otkrivanje, istraživanje, saznanje.

U obližnjem parku ili šumi potražiti panj posečenog drveta. Postaviti pitanje: Zašto je drvo posečeno, koliko je bilo staro? Zainteresovati dete da o tome dobije informacije, da i sama postave i provere pretpostavke. Pri tome mu treba pomoći. Sa detetom istraživati šta znače krugovi na ostatku stabla, panja. Posmatrati nijanse krugova, i to od svetlih do tamno smeđih, tražiti rešenje i objašnjenje za takvo stanje. Brojati krugove, utvrditi starost, šta bi jedno jako staro ili neko mlađe drvo moglo da ispriča? Tragati dalje, pretpostavljati i proveravati hoće li iz žila, korena, panja izrasti novo drvo, šta će se dogoditi sa panjem itd.

BILJKA DIŠE

Cilj: Postavljanje hipoteze, istraživanje, posmatranje, saznanje.

Postaviti hipotezu: Sve što je živo diše. Kako to? Provocirati dete da to dokaže. Dokaz da čovek diše treba da pokaže dete. Da dišu životinje takođe treba da dokaže dete. Kako onda dokazati da biljke dišu? Isprobati predlog dece. Jedna od mogućnosti da se dokaže da biljke dišu jeste stavljanje olistale grane breze u najlon kesu i zatezanje otvora kese gumicom (ovo činite na samom drvetu). Dete postavlja hipotezu šta će se u kesi naći sutradan, kada je budu otvorili. Proveriti sva predviđanja deteta. Postavljati nove pretpostavke, istraživati dalje svako novo otkriće, jer ono nudi i novu pretpostavku.

NAŠE DRVO JE IZGUBILO LIŠĆE

Cilj: Postavljanje hipoteze, posmatranje, istraživanje, saznanje.

Postaviti pitanje: Zašto je drvo u parku ostalo u jesen bez lišća? Sve pretpostavke deteta prihvatati, ali i pomoći u ispravnom tumačenju. Pronaći nasilno polomljenu granu tokom leta, ali koja se zadržala korom na drvetu. Posmatrati lišće na toj polomljenoj grani. Istražiti zašto to lišće nije otpalo iako se osušilo. Uporediti ga sa lišćem koje je prirodnim putem otpalo. Posmatrati, istraživati dršku lista i mesto gde se list spaja sa granom koja je polomljena prisilno i dršku lista i mesto grane odakle je list otpao prirodno. Otkriti šta se tu desilo. Istraživati i dalje, da li je i kod drugog lisopadnog drveća proces isti. Drvo stvara tanak sloj plute između listova i grane kroz koju je dolazila hrana, list otpada, da drvo počinje svoj zimski san.

PREPOZNAJ LIST KOJI SU NAPALI INSEKTI

Cilj: Istraživanje, otkrivanje, saznanje.

Sa detetom sakupljati raznovrsno lišće, posmatrati i upoređivati veličinu, oblik, boju, okom i lupom, presovati lišće i praviti zbirke (herbarijum). Sa detetom otkrivati najbolji način za presovanje lišća: presovati ga bez vazduha do potpunog sušenja ili povremeno izlaganje vazduhu dok se presuje, sušenje u prirodnim ili sobnim uslovima itd. Otkrivati oštećenja na lišću, tražiti odgovor od čega su nasala: biljne vaši, biljni moljac, gubar, oštećenja od grada, oluje, sunca. Posmatranjem oštećenja listova golim okom, okretanjem prema svetlu



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

istražiti šta se događa na samom listu i koji ga je insekt napao. Kakvi su tragovi, kako spasiti drvo koje je napadnuto masom insekata preko lista itd.

IV DEO: PREDLOG PROJEKTA AKTIVNOSTI U OKVIRU EKOLOGIJE

Dete od ranog uzrasta treba uvoditi, upoznavati, uključivati u sistema aktivnosti koje doprinose ekološkom življenju. Treba podsticati potrebu deteta da svojim čulima i sopstvenim radom obogaćuje i svoj doživljaj, ima zadovoljstvo i radost zbog akcija koje čini i efekta koje postiže u ekološkim aktivnostima.

1. Uređivanje i obogaćivanje kutića (posebnu pažnju posvetiti kutiću prirode, cveća)
2. Sakupljanje i korišćenje prirodnog materijala za izradu igračaka i sredstava za stvaralačke i istraživačke aktivnosti.
3. Pravljenje zdravih jela i napitaka (voćna salata, kokice, kuvanje biljnog čaja, kuvanje pšenice, sušenje voća i povrća)
4. Stvaralaštvo: Crtanje i slikanje prirodnim bojama, oblikovanje od peska, gline, drveta.
5. Formiranje i izrada albuma: album fotografija ptica iz najbližeg okruženja, album fotografija gmizavaca iz dvorišta i parka...
6. Formiranje i izrada zbirki: Zbirka listova (herbarijum), zbirka sušenih plodova, zbirka semena, zbirka lekovitog bilja.
7. Formiranje plunarijuma, skupljanje pera ptica sa opisom kojoj ptici pero pripada, iz kog dela tela je pero, stanište ptice.
8. Uređivanje aleja sa cvećem.

MANJE ĐUBRA

Ne kupujte stvari koje ne mogu da se prerade, recikliraju i prerecikliraju. Izvedite eksperiment: Zakopajte komad stiropora, najlon kesu, otpalo lišće, vlati pokošene trave i pratite šta će se dogoditi. Pričajte o tome.

O VODI

Da li znaš da mi utičemo na zagađenje vode, bez obzira gde živimo? Vodu na zemlji ne čuvamo dobro! Kako voda postaje zagađena i neupotrebljiva? Reke, jezera, mora zagađuju fabrike, plovila, otpadne vode... Zagađena zemlja zagađuje podzemne vode. Izvedite eksperiment sa vodom: U staklenu teglu sipajte vodu sa česme. U nju dolijte malo nafte, benzina, motornog ulja. Polijte ovom mešavinom malo parče travnjaka i pratite šta će se dogoditi. Šta bi se dogodilo da u ovu mešavinu ubacite neku životinju, na primer ribu? Pričajte o tome.

V DEO: EKSPERIMENTI



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Istraživačke igre pružaju izvanrednu ogućnost detetu da upoznaje, produbljuje, menja svojstva nekih predmeta, pojava i procesa. Svaka istraživačka igra podstiče dete da gleda-vidi predmet, pojavu, proces, boju, oblik, veličinu, stanje, zvuk, ton, šum, trajanje, pauzu, ritam zvuka. Dete dodiruje ono čime barata, proba ili miriše, pravi promene položaja sopstvenog tela ili delova tela dok obavlja radnje u igri. Dete isprobava raznovrsne radnje na predmetima, pojavama i procesima a to mu pomaže da stiče saznanja o značaju sopstvenog delovanja na promene koje nastaju. Manipulacijom dete otkriva uzročno-posledične veze, raznovrsnost promena ko je nastaju usled bioloških, fizičkih, hemiskih zakonitosti. Isto uočava da pored spoljašnjih promena ove mogu biti i unutrašnje, što detetu omogućava da uviđa dublji smisao odnosa, saznaje opštije zakonitosti i otkriva raznovrsnost asocijacije između iskustva koje stiče.

TELA KOJA PLUTAJU I ONA KOJA TONU

Cilj: Otkrivanje fizičkih zakonitosti pluta-tone

Zadaci: Podsticati radoznalost za pojavu pluta-tone, podsticati proces klasifikacije, komunikacije.

U većoj posudi sipati dovoljno vode. Pripremiti raznovrsne materijale putem kojih će dete svoje pretpostavke moći da isprobava. Za svaki materijal proveriti verbalno šta misli, hoće li potonuti ili plutati, zašto tako misli. Isprobati pretpostavke deteta, a zatim postaviti i dileme koje će dete rešavati. Svaka pretpostavka-dilema nudi nove, uz variranje uslova. Smisliti promenu uslova!

IGRA ČAŠOM VODE

Cilj: Eksperimentisanje, manipulacija, podsticanje misaonih aktivnosti.

Uzrast: Pet do sedam godina

Materijal: Plastične providne čaše, voda, štapići, stoni građevinski materijal.

Predhodne radnje: Sve igre vodom koje bebisiterka koristi.

Detetom obezbediti da pred sobom ima čašu vode za dva prsta praznu. Predložiti im da nešto ubrzanim pokretom ruke poguraju čaše napred po podlozi stola, a zatim ih zaustave. Ponovo naglo gurnuti čaše, ali sada pored njih postaviti prepreke, građevinski materijal, štapiće i slično. Dete prati sve što se događa sa vodom u čaši. Pri prvom pokretom voda se zatalasala i nastavila talasanje izvesno vreme posle zaustavljanja čaše. Kod drugog pokretanja voda je pljusnula na podlogu. Istraživati zašto je to tako, odgovore tražiti zajedno sa detetom. Inercija je svojstvo tela, svaka promena položaja, brzine i smera (kretanje, zaustavljanje) dovodi do pojave inercije.

IGRA RAZGLEDNICOM I NOVČIĆEM

Cilj: Manipulacija, rešavanje problema, podsticanje radoznalosti.

Uzrast: Četiri do sedam godina

Materijal: Novčić i razglednica-kartončić

Razglednicu postaviti na dlan ruke. Na sredini razglednice spustiti metalni novčić. Postaviti problem: Kako izvući razglednicu, a da se novčić ne dodirne rukom i ne padne sa ruke? Dete manipuliše i predlaže rešenja. Isprobati sve predloge deteta. Rešenje: Jako kvrcnuti razglednicu srednjim prstom druge ruke, postavljenim kao za čvrgu. Razglednica će izleteti, a novčić ostati na dlanu. Novčić se suprotstavlja brzom pokretu razglednice i ostaje na mestu.

IZVUCI PAPIR ISPOD NOVČIĆA



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

Cilj: Manipulacija, podsticanje radoznalosti, rešavanje problema, sticanje iskustva.

Uzrast: Četiri do sedam godina.

Materijal: Kartončići različitih dimenzija, metalni novčići različitih veličina i vrednosti.

Ova igra je slična predhodnoj, samo se sada uzima nešto tvrđi papir dimenzija 4x4 cm i novčanica od jednog dinara. Papir staviti na spojene vrhove palca i srednjeg prsta, a na papir uravnotežiti dinar. Kvrckanjem drugom rukom papir izleće, a dinar ostaje na vrhovima prstiju. Ovde se može istražiti ponašanje dinara ako je papir manjih ili većih dimenzija, šta biva ako je papir manji, a šta ako je papir veći, a novčanica takođe manja ili veća.

IGRA KUVANIM I NEKUVANIM JAJETOM

Cilj: Podsticanje senzornih aktivnosti, radoznalost, želje za otkrićem, sticanje iskustva.

Uzrast: Tri do šest.

Materijal: Jaje, posude.

NA širu, plitku i ravnu posudu staviti kuvano jaje i nekuvano jaje. Obojiti ih različitim bojama i dete upoznati koje je kuvano, a koje nije. Zavrteti istovremeno vertikalno postavljena jaja na posudi (ovo čini dete) i pratiti šta se događa. Kuvano jaje će se duže vrteti-rotirati. Dete tumači zašto je to tako; kuvano jaje ima veću inerciju, jednom pokrenuto, teže se zaustavlja. Ali, ako se ova ista jaja zavрте na isti način, pa rukom naglo zaustave i odmah puste, nekuvano jaje i posle zaustavljanja nastavlja da se vrti. Šta se sada dogodilo? Inercija mirovanja kuvanog jajeta je veća i obrnuto, nekuvano jaje ima veću inerciju kretanja.

KAKO UBACITI JAJE U ČAŠU VODE BEZ DODIRA?

Cilj: Rešavanje problema, manipulacija, sticanje iskustva.

Uzrast: Pet do sedam godina.

Materijal: Jaje, daščica ili kartončić, čaša, voda, navlaka za šibice.

Za ovu igru iskoristiti priliku kada su za obrok oredviđena kuvana jaja. Detetu obezbediti čašu, ne potpuno punu vodom, daščicu koja prelazi ivice čaše. Na daščicu staviti vertikalno navlaku za šibicu (spoljna kutija) i na njoj uravnotežiti jaje. Postaviti problem: kako ubaciti jaje u čašu a da se ne dodirne i ne razbije? Isprobati predlog dece. Rešenje: Naglo izvući daščicu, navlaka od šibice pada u stranu, a jaje upada u čašu. Inercija jajeta je velika, srazmerno njegovoj masi, pa nagli pokret daščice ne može da ga povuče sa sobom.

KAKO OTKRITI KUVANO JAJE?

Cilj: Otkriće, sticanje iskustva.

Uzrast: Tri do sedam godina.

Materijal: Jaja, plitka posuda.

Ako je dete izvodilo predhodne igre sa jajima ovo će biti jednostavno rešiti. Ima iskustva da se kuvano jaje duže vrti-rotira od nekuvanog. Međutim, ova se igra može organizovati kao igra otkrića: Kako pogoditi koje je kuvano jaje? Isprobati sve predloge deteta i beležiti na ljosci olovkom kako se ponaša jedno, a kako drugo jaje. Razbijanjem jednog i drugog jajeta proveriti iskustva iz predhodne igre, kuvano jaje duže se vrtelo, jednom zaustavljeno nije se ponovo pokrenulo, dok je kod nekuvanog bilo obrnuto.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

IGRA ČAŠOM I SVEĆOM

Cilj: Posmatranje, predviđanje, eksperimentisanje, rešavanje problema

Uzrast: Tri do sedam godina.

Materijali: Čaša za vodu, sveća, šibice.

U praznu veću čašu za vodu bebisiterka je stavila manji komad zapaljene sveće, zatim je postavila preko čaše vlažan upijajući papir, da pokrije otvor čaše, a zatim poklopila čašom iste veličine. Ubrzo posle poklapanja sveća je prestala da gori, čaše su se „zalepile“ jedna za drugu. Postavljen je problem: Šta se dogodilo? Zbog utroška kiseonika u obema čašama, u čašama je nastao niži pritisak i čaše su se zalepile jedna za drugu.

IGRA ČAŠOM I PAPIROM

Cilj: Eksperimentisanje, predviđanje, rešavanje problema.

Uzrast: Tri do sedam godina.

Materijal: Čaša, papir, razglednica.

Napuniti čašu vodom, poklopiti je čvršćim papirom, može razglednicom i postaviti problem: Šta će se dogoditi ako se čaša lagano okrene na dole zajedno sa papirom?

IGRA VODOM I SVEĆOM

Cilj: Rešavanje problema, sticanje iskustva, eksperimentisanje.

Uzrast: Tri do sedam godina.

Materijali: Tanjir, sveća, šibica.

Predhodne aktivnosti: Sve igre sa vodom koje su navedene.

Pred detetom bebisiterka postavi problem: Kako iz tanjira u kome se nalazi novčić potopljen u vodu uzeti ga, a da se ne pokvase prsti, niti da se pokvasi predmet, ako se koristi. U blizini je postavljena prazna čaša za vodu, šibice i sveća. Detetu je rečeno da sve može koristiti u rešavanju problema. Razmotriti predloge. Zapali se sveća i učvrsti na tanjiru u vodi i poklopi čašom. Voda se uvuče u čašu, a novčić ostaje na suvom i može se uzeti. Usled sagorevanja kiseonika, pritisak u čaši se smanjio, spoljašnji vazduh je težio da prodre u unutrašnjosti čaše i tako u čašu potiskivao vodu.

PUCANJ IZ FLAŠE

Cilj: Posmatranje, eksperimentisanje, rešavanje problema.

Uzrast: Tri do sedam godina.

Materijal: Flaša, papir, delovi puknutog balona.

Predhodne radnje: Igra balonima.

U staklenu flašu sa širim grlićem ubačen je komad zapaljenog papira. Još dok je papir sagorevao, bebisiterka je na grlić zategla parče gume od balona. Dete prati šta se događa. Posle kraćeg vremena sagorevanje papira se zaustavilo, a zategnuta guma se jako uvukla u grlić flaše. Postaviti pitanje: Zašto se to dogodilo? Sagorevanjem papira u flaši vazduh se zagreva i širi. Istovremeno se troši kiseonik, kako sastavni deo vazduha. Ostali sastojci vazduha su razređeni, hlade se kada prestane sagorevanje i bivaju potisnuti od



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

spoljašnjeg pritiska vazduha, zato se guma na flaši jako zategne i uvuče u grlić flaše. Ako se guma probuši iglom, čuje se prilično jak pucanj.

ZAŠTO VODA NE IZLAZI IZ FLAŠE?

Cilj: Sticanje iskustva, eksperimentisanje, rešavanje problema, manipulacija.

Uzrast: Tri do sedam godina.

Materijal: Flaša, providna posuda.

Pripremiti veću staklenu posudu, providne plastične ili staklene čaše. U posudu sipati do polovine vodu, a flaše napuniti do vrha grlića vodom. Postaviti problem: Kako isipati vodu iz flaše, ali tako da se flaša stavi brzo grličem u bodu u posudi i drži sasvim uspravno (vertikalno)? Tražiti odgovor od deteta i isprobati njegova rešanja. Ako se grlić flaše oslobodi malo iznad nivoa vode u posudi i ne stavi pod pravim uglom, voda počinje da ističe, a vazduh da ulazi u flašu. Isprobati različite uglove nagiba flaše i pratiti isticanje vode.

UHVATI VAZDUH

Cilj: Rešavanje problema, korišćenje iskustva, eksperimentisanje.

Uzrast: Od tri do sedam godina.

Materijal: Plastična kesa.

Detetu dati plastičnu providnu kesu. Tražiti od njega da je napuni vazduhom. Utvrditi činjenicu da je vazduh tu jednostavnim zatvaranjem otvora na kesi. Zavrtati otvor na kesi što je moguće više. Postaviti problem: Dokle se kesa može zatvarati i šta će se dogoditi sa kesom ako se vazduh jako sabije? Sabijeni vazduh kod pucanja kесе se oslobađa i nastaje pritisak, jer dolazi do mešanja – izjednačavanja sabijenog vazduha sa spoljašnjim pritiskom vazduha.

VI DEO: DETE I JEZIČKA KOMUNIKACIJA

Aktivnom jezičkom praksom u svakodnevnom životnim situacijama dete ovladava raznovrsnom upotrebom govora, spontano ovladava složenim jezičkim komponentama (glasovima, značenjem, sintaksama) i uči za šta i kako se upotrebljava jezik. U kontaktu sa drugima ono razvija komunikativne (socijalne) funkcije govora. Da bi dete razvilo komunikativnu prilagodljivost (eksplicitan govor) nužno je praktikovanje svih funkcija govora, posebno onih koje se razvijaju u kontaktu sa drugima.

ŽIVOTNO-PRAKTIČNE I SLOBODNE AKTIVNOSTI

Svakodnevne životno-praktične situacije jesu osnovni okvir koji je najpogodniji za praktikovanje I raznovrsnu upotrebu govora. Zato se koriste sve situacije za govorno aktiviranje dece. Takve situacije sun a primer:

- Nega I pomoć detetu, govor prilikom uzimanja obroka, svlačenja, oblačenja.
- Pričanje o sadržajima iz porodične sredine.
- Razgovori koji se vode prilikom planiranja I dogovaranja.
- Odgovaranja na mnoga dečija pitanja.
- Pričanje doživljaja I događaja.
- Razgovor prilikom šetnji, poseta.
- Obaveštenja različitih sadržaja.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

- Stvarna telefoniranja.
- Pričanje o onome šta dete interesuje...

Sve ovo I mnogobrojna događanja jesu prvi životni kontekst za odvijanje prirodne komunikacije u kojoj dete koristi govor I uči za šta ga sve može upotrebiti.

NEVERBALNE IGRE I AKTIVNOSTI

IGRE PREPOZNAVANJA I UOČAVANJA različitih signala na sebi I kod drugih: kod deteta, druge dece, kod bebisiterke, roditelja, bake, deke, kod odraslih u okolini. Kako pokazujemo da smo ljuti? Kako kad smo veseli? Kako kad smo zamišljeni? Kako se pozdravljamo? Koje načine pozdravljanja smo uočili? Kako tražimo tišinu?

IGRE OPONAŠANJA NA NEVERBALNOM PLANU:

- Prikazivanje različitih zanimanja ljudi i pogađanja o kome je reč.
- Prikazivanje različitih radnji.
- Pričanje priča pantomimom i prevođenje na jezički plan.
- Slanje signala: Jedno dete izvodi pokret, ostala deca prihvataju (slanje može da se ubrzava ili usporava)
- Gluma izgovora: Igra se organizuje tako da bebisiterka otvara usta ali ne izgovara reči. Dete treba da dešifruje šta govori. Nakon toga uloge se menjaju.

IGRE SLUŠANJA U KOMUNIKACIJI

Cilj: Razvijanje slušanja kao bitne komponente komunikacionog procesa – usmeravanje pažnje na smisao poruke da bi dete razumelo šta drugi kažu.

Da bi se učilo slušanje dete treba staviti u situacije u kojima, da bi bio aktivni učesnik, mora, pre svega biti aktivni slušaoc.

IGRA DOŠAPNI

Bebisiterka jednom detetu došapne jednu reč. To dete tu reč prenese drugom detetu takođe šapatom. Tako do kraja. Poslednje dete kaže glasno šta je čulo. Šta se desilo sa reči dok je prešla ceo krug? Zašto? Igra se ponavlja jer će deca biti motivisana da se aktivnije uključe.

Varijanta: Isti postupak ali sa rečenicom, sa dve reči, sa dve rečenice (za stariji uzrast)

PRENOŠENJE PORUKE – IZVRŠAVANJE NALOGA

Organizacija igre je ista, samo se u ovom slučaju šapatom prenosi nalog. Poslednje dete izvršava nalog.

Razgovor: Kako glasi pravi nalog? Šta je čulo poslednje dete? Šta se dogodilo sa rečenicom?

SLUŠANJE PARA



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

U igri učestvuje najmanje dvoje dece. Jedno dete pita drugo dete, na primer, šta voli da radi, ili da se igra i sl. Zadatak drugog deteta je da vrlo pažljivo sluša bez prekidanja. Posle ovoga saopštava bebisiterki šta je čuo.

CRTANJE SLIKA

Igra se organizuje tako da bebisiterka opisuje sliku (slika, crtež treba da bude jednostavna), a dete je crta, a da pre toga sliku nije video. Nakon crtanja razgovara se o tome koliko je dete pažljivo slušalo i koliko je opis slike bio dobar.

PISANJE PISAMA

Čin pisanja pisma može da bude vrlo poželjno za ostvarivanje različitih ciljeva na komunikacionom planu. Bebisiterka može da predloži da se napiše pismo jednom roditelju o aktivnostima koje su dete i bebisiterka obavljale toga dana ili nekim drugim interesantnim dešavanjima. Dete mora samo da formuliše šta će pisati. Ukoliko je prisutno više dece potrebno je da se među sobom dogovore šta je najvažnije da se napiše u pismu. Bebisiterka (ili ako dete zna da piše, on piše) u saradnji sa detetom piše pismo. Na sličan način koriste se i druge pogodne situacije, kao na primer:

- Izrada i sastavljanje čestitki (praznici, rođendani)
- Pisanje posveta (na knjigama)
- Ostavljanje poruka (roditeljima, drugovima...)
- Izražavanje zahvalnosti nekome (druhu, komšijama...)

HEURISTIČKA UPOTREBA GOVORA

U procesu vaspitanja treba uvažiti dečju potrebu da postavljaju pitanja, jer „zadržavanjem pitanja zadržavamo dečiji razvoj“. Uvažavanjem dečjih potreba za postavljanjem pitanja uključuje odgovor na dečije pitanje. Odgovor treba da bude prilagođen dečjim mogućnostima (intelektualno podnošljiv), dovoljno informativni i po mogućnosti zanimljivi.

ODGONETANJE NEPOZNATOG PREDMETA

Iz „čarobne torbe“ bebisiterka izvlači jedan predmet, sakriva ga u ruci, iza tela ili paravana, a deca postavljaju pitanja sa ciljem da pogode o kojem predmetu je reč.

IGRE TIPRA KVIZA – DA, NE

Bebisiterka zamisli jedan predmet ili sakrije predmet. Dete treba da odgonetne o kom je predmetu reč, opisuje predmet u formi pitanja: Da li je to predmet koji... Bebisiterka odgovara samo sa „da“ ili „ne“. Kada dete pogodi zamenjuju se uloge. Ova igra, ako se dovoljno osmišljeno izvodi, razvija kod dece logičko mišljenje.

PITANJA SUPROTNOG ZNAČENJA

Ovo je igra u kojoj su uključene reči suprotnog značenja. Može se igrati sa sličicama, ali može i izvođenje na verbalnom planu. U početku inicira bebisiterka, a kasnije dete može da izmišlja različite mogućnosti za igru. Bebisiterka počinje time što pita dete šta je, na primer, „prvo“. Dete nabraja, a zatim pita „A šta je oislednje?“, „Šta je blizu, a šta je daleko?“, „Šta je plitko, a šta je duboko?“. Aktivnost poprma inovativni karakter kada se



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

pređe na pitanja koja se rimuju ili se slažu: „Ja vama nešto kratko, a vi meni nešto slatko“, „Šta je kratko, a šta je slatko?“ i slično.

IMAGINATIVNA UPOTREBA GOVORA

Imaginativna upotreba govora je korišćenje govora za stvaranje igrovne, izmišljene situacije. Polazi se od shvatanja da su imaginacija i stvaralaštvo opšte ljudske sposobnosti i bitni činioci u razvoju ličnosti, koje kao takve treba negovati i kultivisati od najranijeg detinjstva.

STVARANJE IMENA; PESAMA; BESMISLICA

Od deteta se traži da izmišlja imena gradova na prema nekom cveću (Nevengrad, Lalagrad), da pravi kombinacije sa imenima životinja (Ježograd, Nojgrad) i slično.

Slične su i igre izmišljanja imena stvarima prema njihovoj upotrebnoj vrednosti, kao na primer: Nož Sekalović, Stolica Sedeljković, Olovka Pisarević...

Smišljanje besmislica predstavlja namerno okrenut red stvari. Njihova saznajna vrednost je nesumnjiva, jer iza svakog „ne tako“ dete jasno oseća „tako“, svako odstupanje od normi – jača uverenje deteta u normu. Evo nekoliko primera: Zec pušku lovi, puška nosi zeca; Krava kukuriče, a petao nosi mleko; Kokoška juri lisicu; Ovakve igre mislima i rečima pružaju i dobru, opuštajuću atmosferu obogaćenu humorom.

STVARANJE PRIČA

Postoji više mogućnosti za stvaranje i izmišljanje priča, što omogućava praktikovanje govora na imaginarnom i stvaralačkom planu. Na primer:

- Bebisiterka priča priču, ali ne do kraja. Ostavlja detetu da on završi priču onako kako želi.
- Ovo isto može da se kombinuje sa dramskim izvođenjem.
- Detetu se mogu dati reči od kojih će smisliti priču. To mogu biti njegove najlepše reči, reči koje on odabere, tri stvari koje se izvuku iz torbe isl.
- Detetu se mogu dati sličice ili delovi ilustracije neke slikovnice od kojih može da razvija priču.
- Stvaranje priča uz pomoć lutaka kao motivacionog sredstva.
- Posebnu grupu čine takozvane fantastične priče. Od deteta se može tražiti da izmisli neku neobičnu životinju, da izmisli oblik tela te životinje, kako se kreće, da li je velika ili mala, čime se hrani.
- Treba tražiti od deteta da izmišlja priče o čarobnim zemljama, ko tamo živi, kako se živi, ko vlada tom zemljom. Priče može i da ilustruje.

IGRE ZA BOGAĆENJE DEČIJEG REČNIKA

Bogaćenjem dečijeg rečnika, otvara se put razvoju deteta uopšte, a u okviru toga i jezičkom razvoju. Igre i aktivnosti kojima se može obogatiti, proširiti i aktivirati dečiji rečnik:

- Izmišljanje poređenja: lep kao... vredan kao...
- Nalaženje sličnih reči.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

- Nalaženje istih reči koje različito znače.
- Stvaranje deminutiva (ptičica, cvetić).
- Stvaranje argumentativa (div ima ručendu).
- Stvaranje i pronalaženje onomatopejskih reči (reči koje oponašaju zvukove iz prirode).
- Građenje novih reči dodavanjem nastavaka.
- Uočavanje i beleženje čudnih reči, novih reči.
- Uočavanje različitih osobina jednog istog pojma. Na primer: Olovke nisu uvek iste. Mogu biti: dugačke, kratke, oštre, tupe, hemiske, obične, drvene, plastične...
- Nabranjanje staništa životinja: štenara, golubarnik...
- Nabranjanje ko šta radi.
- Izmišljanje neobičnih reči.
- Traženje najdužih reči.
- Značenje naših imena.

VII DEO: ISTRAŽIVAČKE LIKOVNE IGRE I AKTIVNOSTI

U svom likovnom razvoju dete prolazi kroz određene faze koje se odvijaju u kontinuitetu i međusobno se prožimaju. Teme koje su iz dečijeg doživljaja i iskustva mogu da pokrenu dečije emocije i da budu pravi stimulans za likovnu kreaciju. Bolje je ne davati temu, nego je nametati iz drugih oblasti, u okviru tematskog planiranja (opšte teme: proleće, radovi u polju, voće i povrće... Uske teme: cvet za mamu, puška za vojnika, brojimo do tri...).

CRTAMO (SLIKAMO) TAČKICE

Pripremiti čvršće podloge, kao i tehnike: olovke u boji, grafitne olovke, voštani ili uljani pastel, ali ne i flomastere koji će udarcem u podlogu postati neupotrebljivi. Pustiti dete da slobodno, tačkicama prvi šare po podlozi. Teme nisu poželjne. Kasnije se može predložiti da nešto konkretno napravi.

Varijante: Slikamo tačkicama (tempera – prstićima, četkicama); Slikamo tačkicama (tuš – prstićima, četkicama). Obe varijante odgovaraju svim uzrastima.

CRTAMO NEOBIČNO

Grupa igara koja sledi prevashodno su igre opuštanja i relaksacije. Poželjno ih je više puta primenjivati jer podsticajno deluju na onu decu koja su u fazi adaptacije, a koja najčešće odbijaju likovne aktivnosti. Ovim igrama deca stiču samopouzdanje i sigurnost u svoje likovne sposobnosti, što je značajno za dalji vaspitno-obrazovni rad na likovnom vaspitanju.

- Crtamo levom rukom;
- Crtamo levom i desnom rukom istovremeno;
- Crtamo sa više olovaka, pastela, flomastera četkica, itd;



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

- Crtamo žmureći;
- Crtamo desnom nogom;
- Crtamo levom nogom;
- Crtamo istovremeno obema nogama sedeći, ležeći;
- Crtamo desnom rukom i levom nogom istovremeno i obrnuto;
- Crtamo ispod stola, stolice (podloga je zalepljena na unutrašnjem delu; dete crta sedeći, čučajući, ležeći...);
- Slikamo celom šakom;

Otvoriti što šire mogućnosti, tako da dete samo otkriva kako se sve može crtati. Ove igre odgovaraju svim uzrastima.

PRSKANJE BOJAMA

Istražujemo zajedno sa detetom i eksperimentišemo čime se sve može prskati. Od sredstava za prskanje otkrivati najneobičnije.: Četkica za zube, češljevi, četka za odela (trljanjem jedne o drugu), prskalica za cveće, bočica od parfema, i td. Najpogodnije boje za korišćenje u ovoj igri su tuševi u boji, jer zadovoljavaju potrebe dece za čistim i intenzivnim bojama. Mogućnosti prskanja bojama:

- Posmatramo i uočavamo razlike pre i posle prskanja.
- Prskamo boju preko boje.
- Prskamo jednom bojom.
- Prskamo čistom vodom, a zatim bojama: posmatramo i uočavamo kako izgledaju boje pre i posle prskanja...

Ovim igrama otvaramo šire mogućnosti istraživanja, eksperimentisanja i traganja, kao i čime se sve može prskati. Igra odgovara svim uzrastima.

CRTAMO – SLIKAMO NA RAZLIČITIM PODLOGAMA

Podsticati i podržavati istraživačke tendencije kod dece za otkrivanjem i eksperimentisanjem sa novim podlogama za likovni izraz. Može se crtati – slikati na drvetu, novinskoj hartiji, plastičnoj foliji, boci, poklopcu, na starom tatinom šeširu, starom kišobranu, majci itd. Podsticati i usmeravati radoznalost u otkrivanju novih podloga za rad. Odgovara svim uzrastima.

IZGUBLJENA ČETKICA

Razgovorom omogućiti detetu da otkrije čime sve može da crta, osim četkicom. Omogućiti mu da slobodno iznosi svoje predloge, zatim predloge i oprobajte. Pribor za rad može biti: krpica, sunđer, pipete za kapi, komadići krompira, cela šaka, prst, pero, četkica za zube, pertle, gužvica hartije i slično. Odgovara svim uzrastima.

OTISKIVANJE STOPALA

Pripremiti veliki papir (hamer) i veće plitke posude sa razmućenom bojom. Mogući tok:



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

- Skakutanje obema nogama po papiru, ostavljajući tragove.
- Prepoznamo i otkrivamo levo od desnog stopala.
- Hodamo sitnim korakom... krupnim...

Podstičemo dete da samo izmišlja kako se još može otiskivati (u ritmu muzike). Ovu igru je najbolje organizovati kada je toplo vreme – na otvorenom. Odgovara svim uzrastima.

NAŠE TAJNE

Ponuditi detetu belu podlogu (papir) i bele voštane – uljanje pastelne boje (može i bela sveća). Podsticati dete da se stvaralački izrazi, treba da nacrti svoju tajnu. Tajna će biti otkrivena ako se oboji tačnim bojama. Ne insistirati da nam dete otkrije svoju tajnu, ako za to nije spremno. Odgovara svim uzrastima.

IGRA GLINOM

Ova igra je jedan od sigurnih načina da se dete oslobodi straha od ovog „prljavog“ materijala koji dovoljno ne poznaje. Deca koja bolje poznaju glinu, kasnije se vrlo rado igraju sa njom. Pre nego što organizujemo ovu igru, potrebno je da pripremimo glinu to jest da je zamesimo tako da se ne lepi za prste i ostavimo je u vlažnoj kрпи. Takođe pripremimo i posudu za vodu, kako bi dete u toku rad amoglo da kvasi glinu. Bebisiterka detetu postavlja brojne zadatke: da napravi loptu od gline, debelu i tanku glistu, đevrek, da mesimo glinu kao da smo ljuti, udaramo glinu obema rukama, bupimo rupe kroz glinu i slično.

MOKRO NA MOKRO

Pripremimo nešto veći papir, a zatim čistom vodom premazati celu podlogu (većim četkama, vlažnim sunđerom ili krpom). Po mogućnosti nakvasiti podlogu i sa druge strane. Ponuditi detetu da na ovako mokroj podlozi slika nekim od tačnih slikarskih materijala, igrajući se bojama kako on želi. Ova eksplozija različenih boja privlači i još više podstiče decu na nova eksperimentisanja i otkrivanja. Naknadnim vlaženjem tamo gde je voda isparila produžavamo igru, sve dok dete ne zadovolji svoju radoznalost. Ako se u toku igre kod deteta javi ideja da nešto konkretno ostvari, potrebno je tu ideju podržati i usmeravati dete kako bi oformilo svoju vizuelnu zamisao. Odgovara svim uzrastima.

NIZANJE

Koristiti bogatstvo materijala za pravljenje venčića, ogrlica, narukvica, minđuša... Za nizanje se mogu koristiti: različiti listovi biljaka, cvetici različitih boja i oblika, meki plodovi (šumske jagode, višnjem trešnje idr) idr. Takođe za nizanje ogrlica i narukvica mogu se koristiti i testenine (makarone), koje je najpre moguće ofarbati. Uz promenu materijala igra je uvek nova i zanimljiva za dete posebno ako se organizuje u prirodi. Ogrlice, narukvice od jestivih plodova mogu se na kraju probati. Odgovara svim uzrastima.

SLIKANJE PRSTIĆIMA

Za svu onu decu koja tek počinju da slikaju, ova igra je posebno privlačna, jer podstiče njihove istraživačke tendencije (mogu da razmazuju, dodaju nove boje, isprobavaju, eksperimentišu). Ukoliko se ova igra organizuje sa mališanima do tri ipo godine, po mogućnosti pripremiti domaći štirak od brašna u koji stavljamo malo boje, a ostalim uzrastima ponuditi tempere razmućene u gustini jogurta u plitkim posudama. Takođe



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

pripremiti čvršće glatke podloge kao i vlažne sunđere i vlažne krpe. Teme nisu poželjne. Odgovara svim uzrastima.

SLIKA NA KAMENU

Pokupiti zajedno sa detetom veće kamenčiće na kojima može da se slika. Poželjno je, pre upotrebe, dobro oprati vodom i osušiti. Posmatramo pažljivo kamenčiće sa svih strana i pokušavamo da otkrijemo na šta nas podsećaju (cipela, drvo, cvet, brod, riba, auto...). Podstičemo detetovu maštu da opazi i druge slike, okrećući kamenčiće sa svih strana. Šta bi još mogli da budu? Kada dete opazi kamenčić na nov način, ponuditi mu da ih ukraši kako on želi. Po završetku rada, kada se boja osušila, izlakirati (bezbojnim lakom) ovu sliku na kamenu. Odgovara svim uzrastima.

PRILOG I: RAZVOJNA MAPA INTELEKTUALNIH SPOSOBNOSTI DETETA OD ROĐENJA DO SEDME GODINE

- | | |
|------------------|---|
| 1 mesec | Osnovni oblik učenja. Klasično uslovljavanje. |
| 3 meseca | Osnovni oblik učenja. Instrumentalno uslovljavanje. |
| 5 meseci | Sve stavlja u usta (ispituje svet oralno). Manipuliše predmetima i razgleda ih. Namerno pomoću predmeta proizvodi zvukove. |
| 8 meseci | Igra se bacajući predmete na pod. |
| 9 meseci | Traži neposredno sakriven predmet. Privlači predmet pomoću vrpce. Učenje putem imitacije. Asocijativno učenje. |
| 12 meseci | Pronalazi sakriveni predmet. Traži predmete izvan vidljivog polja. Daje predmet na zahtev. Učenje putem pokušaja i pogrešaka. |
| 18 meseci | Na zahtev pokazuje predmete iz neposredne okoline. Pokazuje na sebi tri dela tela na zahtev (oko, glava, nos). Posle pokazivanja stavlja 4 šoljice na 4 tanjirića. Počeci simbolicke igre "kao da", "kobajagi". |
| 19 meseci | Koristi sredstva u resavanju problema. Dovodi predmete u međusobni odnos i deluje jednim predmetom na drugi. |
| 24 meseca | Savlađuje jednostavne prepreke. Pokazuje 5 delova tela na zahtev. Izdvaja jedan predmet iz gomile na nalog. Pridružuje indentične oblike i boje u odgovarajući skup (dva oblika ili |



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

boje). Učenje uviđanjem.

- 28 meseci** Daje "jos jedan". Gradi most od tri kocke po modelu.
- 30 meseci** Slaže 4 kocke u kvadrat. Razlikuje i razvrstava veliko i malo. Grupiše identične oblike i boje. U odgovarajući skup (3 oblika ili boje), izvršava 3 naloga.
- 36 meseci** Uočava količinu malo-mnogo. Daje 2 predmeta na zahtev. Igra "kobajagi". Igra uloge vaspitača, prodavca, doktora. Ponavlja 3 broja ili rečenicu od 4 reči, postavlja pitanja: "Šta je ovo", "Ko je to", "Kako". Prepoznaje najdužu liniju od 3 i najveću od 3 lopte.
- 40 meseci** Prebrojava 4 predmeta u nizu. Posle pokazivanja razvrstava logičke blokove prema dva atributa ("nađi crveni krug"). Rešava jednostavne problemske situacije (Šta radis kada si gladan).
- 42 meseca** Ponavlja 4 broja ili rečenice od 6 reči. Gradi most od tri kocke po unapred datom modelu. Sastavlja sliku od 2 dela Nastavlja započeti niz boja oblika ili velicina.
- 46 meseci** Iz gomile deset elemenata odbrojava četiri predmeta. Posle pokazivanja razvrstava logičke blokove prema 3 atributa ("Daj mi veliki crveni krug").
- 5 godina** Sastavlja sliku od 4 dela. Orjentiše se u vremenu (dan-noć, jutro, podne, večer; sada, pre, posle). Rešava zadatak tipa "ko ima više". Prebrojava do deset i odbrojava traženi broj predmeta (do deset). Prepoznaje i piše brojeve do 5. Ponavlja rečenicu od 8 reči ili niz od 5 brojeva. Uviđa sličnosti bilo koje prirode (boje, oblika, veličine, svetlosti).
- 6 godina** Zna koja je njegova leva a koja desna ruka. Izvršava tri naloga data zajedno.
- 7 godina** Broj elemenata u skupu adekvatno označava brojkom. Na verbalni nalog može razvrstati logičke blokove prema 4 atributa (boja, oblik, veličina, debljina). Izbroji 13 kocaka. Pravi stepenice od 10 kocaka. Nakon što mu je model sklonjen navodi razlike (po čemu se razlikuju: ptica-pas, drvo-staklo).

PRILOG II: RAZVOJNA MAPA SOCIJALNOG I EMOCIONALNOG RAZVOJA DETETA OD ROĐENJA DO SEDME GODINE

- 0-1 mesec** Spava oko 20 sati. Prestaje da plače kada mu se približite. Gleda netremice majku dok mu priča.
- 1-2 meseca** Ljudski glas i podizanje na ruke smiruju dete kada plače.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

- 2-3 meseca** Reakcija oživljavanja kada gleda ljudsko lice. Facijalna ekspresija (grimase).
- 3 meseca** Spava oko 18 sati. Različito plače kada je gladno, kada ga nešto boli i kada mu je neugodno.
- 4 meseca** Glasno se smeje. Traži pogledom majku koja ga zove.
- 5 meseci** Pozitivna emoticionalna reakcija na svaki ljudski lik.
- 6 meseci** Spava oko 16 sati. Razlikuje poznate od nepoznatih. Ljuti se ako mu se uzme igračka.
- 7 meseci** Smeje se liku u ogledalu.
- 8 meseci** Igra se skrivača (ku-ku).
- 9 meseci** Spava oko 15 sati. Hrani se keksom. Privlači pažnju okoline različitim aktivnostima. Reaguje na svoje ime. Oponaša radnje "pa-pa". Pruža ruke da bi ga podigli. Plače kada se odvoji od majke. Afektivno vezivanje: vezano za jednu osobu. Strah od stranih lica: rezervisano ponašanje.
- 10 meseci** Pije iz šoljice uz pomoć odraslog. Pruža igračku, ali je ne pušta.
- 11 meseci** Taši rukama na poznate pesmice. Reaguje na zabranu prekidom započete aktivnosti.
- 12 meseci** Spava 13-15 sati. Žvače hranu. Pomaže pri oblačenju. Samostalno prinosi hranu ustima. Oponaša jednostavne radnje ukućana (plazi se, žmirka, kašljuca). Pokazuje prstom u željenom pravcu. Daje predmete majci. Pokazuje interes za decu i odrasle.
- 12-15 meseci** Strah od nepoznatih osoba doseže vrhunac.
- 15 meseci** Reaguje na svoje ime. Imitira jednostavne aktivnosti ukućana. Ponavlja aktivnosti kojima se ukućani raduju.
- 18 meseci** Skida cipele i čarape. Otkopčava rajfešlus. Pridržava čašu dok pije. Pokušava da jede kašikom. Jak strah pri odvajanju od bliskih osoba. Igra se samo u prisustvu druge dece. Javlja se znaci ljubomore. Negoduje kada drugo dete privlači pažnju na sebe.
- 24 meseca** Skida gacice, pantalone, kaput i jaknu. Zatvara rajfešlus. Pije samo iz solje. Početak paralelne igre. Igra se pored vršnjaka. Poveremeno im daje ili pokazuje igračku. Uživa u igrama borbe i premetanja sa vrsnjacija. Početak interesovanja za grupne aktivnosti. Izražena ljubomora i ponos. Reaguje na emocionalni izraz odraslog (empatija).
- 25 meseci** Ostaje kraće vreme sa nepoznatom osobom.
- 26 meseci** Oblači delove odece (cipele, čarape, gaćice).
- 28 meseci** Inicira vlastitu igu. Prihvata igru JA-TI. Zna svoje ime.



Agencija OSMEH
Smiljanićeva 35, Beograd
tel. 060-72-77-488

www.cuvanjedece.rs; office@cuvanjedece.rs

- 29 meseci** Na vreme traži nošu.
- 30 meseci** Ne mokri noću. Nosi čašu sa vodom bez prosipanja. Pomaže odraslima u aktivnostima (briše prašinu). Pridružuje se grupno vođenoj igri ("ringe ringe raja").
- 36 meseci** Kaže svoj pol i godine starosti. Koriste fraze učtivnosti: molim, hvala, izvini. Igru često proprati govorom. Pokušava da pospremi svoje igračke. Napadi besa pri sputavanju.
- 3-4 godine** Uspostavljena kontrola defekacije i mokrenja (potrebna mu je pomoć u toaletu). Prvo zaljubljuvanje.
- 4 godine** Kooperativna igra sa vršnjacima. Počinje da prihvata jednostana pravila igre. Samoinicijativno se pozdravlja sa odraslima. Samostalno se priprema za spavanje. Počinje emocionalno povezivanje. Pojava emocija: stida, zavisti, nade i ponosa; Prva estetska osećanja.
- 4-5 godina** Interesovanje za polne organe, moguća masturbacija. Kompletno ovladavanje toaletom. Strhovi od mraka, imaginarnih bića.
- 5 godina** Postavlja sebi sto. Organizuje igre sa vršnjacima. Preferira igru sa istim polom. Uključuje se u razgovor sa odraslima. Može da odloži zadovoljavanje potrebe.
- 6 godina** Koristi kompletan pribor za hranjenje. Pravi sebi sendvič. Čisti svoje cipele. Ide samo u komsiluk. Može mu se poveriti manja suma novca. Bira omiljenog druga. Pokazuje zastitničko ponašanje prema mladoj deci. Poštuje pravila igre sa vršnjacima. Prepoznaje svoja osećanja ljubavi i sreće, besa i razočarenja. Situaciju može da sagleda i iz ugla druge osobe. Realistični strahovi i strahovi od natprirodnih bića. Sposobnost za saradnju i zajedničke aktivnosti.