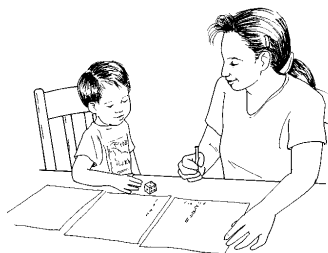


Razvojne igre za predškolsko dijete

Razvojne igre za predškolsko dijete



**Individualizirani
program igre i učenja**

Sally Goldberg, dr. sc.



OSTVARENJE

Biblioteka
RAZVOJ DJETETA

Naslov izvornika:
“**Make Your Own Preschool Games: A Personalized Play and
Learn Program**”

Copyright © 2002 by Sally R. Goldberg, Ph.D.

First published in the United States by Da Capo Press,
A Subsidiary of Perseus Books L.L.C.
Prvi izdavač je Da Capo Press, SAD, ogranak Perseus Books L.L.C.

© Za hrvatsko izdanje: Ostvarenje d.o.o.

Prevela: Ilona Posokhova, prof.
Lektura: Martina Sviben

Obrada i prijelom: Ostvarenje d.o.o.
Tisak: Kratis d.o.o.
I. izdanje: studeni, 2003.

Nakladnik:

OSTVARENJE d.o.o., Donji Vukojevac 12, 44272 Lekenik
tel/fax: 044 732-228, 732-230
<http://razvojdjece.crolink.net>
ostvarenje@hi.hinet.hr

CIP - Katalogizacija u publikaciji
Nacionalna i sveučilišna knjižnica - Zagreb

UDK 372.3(035)

GOLDBERG, Sally

Razvojne igre za predškolsko dijete: individualizirani program igre i učenja/
Sally Goldberg; <prevela Ilona Posokhova>. - Lekenik: Ostvarenje, 2003. -
(Biblioteka Razvoj djeteta) Prijevod djela: Make Your Own Preschool Games:
Personalized Play and Learn Program.

ISBN: 953-6827-16-6

I. Igre - Djeca predškolske dobi
II. Djeca predškolske dobi - Psihofizički razvoj

431014052

ISBN: 953-6827-16-6

Mojim kćerima, Cynthia i Deborah. Cynthia mi je pomogla stvoriti igre. Deborah mi ih je pomogla poboljšati. Zatim su Cynthia i Deborah odrasle i postale predivne mlade žene i odlične prijateljice, meni i jedna drugoj.

Sadržaj

<i>Predgovor Suzanne Gellens</i>	<i>ix</i>
<i>Predgovor autorice</i>	<i>xiii</i>
<i>Zahvale</i>	<i>xv</i>
<i>Uvod</i>	<i>xviii</i>

Prvi dio: Kognitivni razvoj 1

1. Matematičke igre	7
2. Znanstvene igre	23
3. Društvene igre	39

Drugi dio: Motorički razvoj 53

4. Igre za razvoj opće motorike	59
5. Igre za razvoj fine motorike	71
6. Igre za razvijanje usklađenosti prema središnjoj osi tijela	85

Treći dio: Društveni razvoj 99

7. Igre za razvoj društvenih vještina	103
8. Umjetničke igre	115
9. Glazbene igre	127
10. Dramske igre	139

Četvrti dio: Jezični razvoj 153

11. Igre čitanja	157
12. Igre pisanja	171
13. Igre slušanja	183
14. Igre govorenja	195

Peti dio: Kod kuće 207

15. Obogaćena okolina pogodna za učenje	211
16. Rad s odgojiteljima	223

<i>Podaci za izradu kartica za igre</i>	229
<i>Bibliografija</i>	237
<i>Kazalo</i>	239

Predgovor

Mala djeca su zaokupljena, zaokupljena, zaokupljena! Zanima ih sve što ih okružuje. Vaš trogodišnjak, četverogodišnjak ili petogodišnjak želi sve dodirivati, istraživati okolinu, postavljati pitanja "kako" i "zašto" baš o svemu. Imate jedinstvenu priliku. Osim što žele ugoditi svojim roditeljima, djeca ih doživljavaju kao uzor u svemu što rade. Oponašaju izraze lica i pokrete. Zanimaju ih stvari koje vi smatrate zanimljivima. To stavlja obitelj u poseban povlašteni položaj. Dok podižete i volite svoje dijete, postajete i njegov prvi učitelj. Dr. Sally Goldberg se poslužila tom prednošću i daje vam mnoštvo primjera kako proširiti djetetovo znanje kada ste s njim nasamo, a svako dijete to treba.

U 1990-im znanstvenici su uspjeli dokumentirati činjenice koje edukatori koji rade s malom djecom znaju već desetljećima. Prve godine su godine učenja! Oko 90 posto cjelokupnoga razvoja mozga se događa u prvih pet godina života. Kvaliteta djetetovog okruženja i raznolikost iskustava mu pomažu ostvariti puni potencijal. Znanje se stječe putem interakcije djetetovih osjetila s prizorima, zvukovima i mirisima u njegovom okruženju. Uloga roditelja je nenametljivo sudjelovanje u tom istraživanju. Odrasli pojačavaju iskustvo opisnim jezikom. Oni pomažu definirati rane godine. Atmosfera sigurnosti, ispunjena ljubavlju,

pomaže otvoriti vrata ka učenju. Djeca razvijaju svoj doživotni stav prema učenju.

U knjizi *Razvojne igre za predškolsko dijete*, dr. Goldberg daje mnoštvo ideja kako djetetu pomoći da se razvija fizički, kognitivno i društveno, dok svladava jezik. Najpozitivnija posljedica tog pristupa jest blizak odnos koji ćete uspostaviti sa svojim djetetom. Svakodnevni trenuci u kojima ste usredotočeni samo na dijete mogu biti vrlo korisni. Usporedno s djetetovim sazrijevanjem, ta interakcija iz ranog razdoblja se pretvara u otvorenu komunikaciju. To će uzajamno razumijevanje trajati godinama. A od vas se, dok je dijete malo, traži samo malo ulaganja vremena i materijala!

Pravi je užitak znati da možete unijeti promjenu u djetetovu spremnost za formalno, akademsko učenje! Zamislite kako je jednostavno sakupiti predmete iz domaćinstva kako biste stvorili razvojne igre. Reklamna i marketinška gungula nas navodi na razmišljanje da su skupocjene hi-tech igračke i igre najbolje za djetetovo obrazovanje. Ali žmirkajuća svjetla i baterijama poticani pokreti nisu toliko uzbudljivi djeci, koliko su odraslama. Djeca brzo gube zanimanje za njih. Ona stara izreka da djeca više vole kutije nego sadržaj pokazuje se istinitom. Jednostavnost je često najbolja. Vaših nekoliko minuta igranja takvih igara s djetetom nije samo produktivnije, već i osnažuje veze tako nužne za samopouzdanje. Ubirat ćete nagrade, ne samo promatrajući razvoj, već u bliskom odnosu koji uspostavljate s djetetom.

Sjedenje satima pred televizorom ili gledanje videa su pasivne aktivnosti. Djeca ne mogu učiti nove vještine, vježbati mišiće ili upotrijebiti svoju moć rasuđivanja. Nema proširivanja komunikacijskih vještina. Biranje igara i njihovo igranje s roditeljima bolji su izbor.

Maloj djeci nikada nije dosadno. Dosada je koncept odraslih. Kada se umore od jedne aktivnosti, djeca traže drugu. Jeste li ikada promatrali djecu u restoranu? Ona se vrpolje i meškolje, ali cijelo vrijeme istražuju srebrninu, pod, stolac, svoju odjeću, posudice za sol i papar ili bilo što drugo što im je na dohvat ruke. Savršeno provedeno vrijeme je kad odvojite nekoliko trenutaka i odigrate igru iz ove knjige. Odaberite igru koju dijete dobro poznaje i voli, što će vam ubrzati vrijeme. To će spriječiti razbuktavanje "nekontroliranog" ponašanja u situaciji koja zahtijeva disciplinu. Umjesto toga se između vas i vašeg djeteta stvara pozitivan trenutak.

Djeca vole ponavljanje i to je, u stvari, korisno. Ponavljanje aktivnosti pomaže da djeca postignu majstorstvo. Kombinirajući svoju kreativnost s igrama koje predlaže dr. Goldberg, možete ponavljati aktivnosti u različitim okolnostima i s različitim priborom.

Dr. Goldberg naglašava da igru za svaki pojedini dan trebaju birati djeca. Vaša fleksibilnost dopušta djetetu da upravlja vlastitim učenjem. Ta mu punomoć pomaže da se osjeća dobro u odnosu na sebe i svoje sposobnosti.

Stvaranje edukativnih trenutaka u prezaposlenim životnim uvjetima nije teško. Kratke interaktivne seanse s djetetom poučavaju ga temeljnim vještinama i pomažu u stvaranju dobrih obiteljskih veza. Mnogo je knjiga napisano ili o dječjem razvoju ili o igrama za djecu, a ova knjiga to dvoje udružuje. *Razvojne igre za predškolsko dijete* je vrijedan materijal jer ujedinjuje roditelja i njegovo dijete.

Suzanne Gellens,

izvršna direktorica

Early Childhood Association of Florida

Predgovor autorice

Kada se u veljači 1981. godine rodila moja druga kćer, Deborah, svi su me pitali: "Hoćeš li s njome raditi iste edukativne aktivnosti koje si radila s prvom kćerkom?" U to vrijeme nisam znala odgovor na to pitanje. Nisam bila sigurna što ću raditi dok nije došlo vrijeme za to. Ispalo je da sam odlučila raditi sve što i prije i više od toga. Deborah je bila u prednosti imajući na raspolaganju već gotovi program igre i učenja. Iz te rane zabave koju sam imala sa svoje dvije djevojčice proizišle su, prvo, *Zabavno učenje za bebe i mališane* i sada, *Razvojne igre za predškolsko dijete*.

Kada je mojoj prvoj kćeri, Cynthiji, bilo tri godine, počela sam sakupljati sve više informacija o vrijednim aktivnostima koje bih mogla s njome raditi. Radila sam popise, ali što sam se više bavila time, postajali su sve dulji. Na tom sam stupnju mogla vidjeti da su se aktivnosti počele dijeliti u kategorije. Zatim sam na poseban list papira ispisala igre za svaku kategoriju kako bih lakše mogla dodavati nove ideje. Taj mi je novi način omogućio da pratim svoj rad sa kćerkom. Zatim sam svaku igru stavila na karticu i grupirala sve prema kategorijama. Stavljajući svaku igru na karticu i pokazujući joj skupinu kartica iz koje je mogla birati, stvorila sam u njoj osjećaj za početak, kraj i postignuće u određenom skupu aktivnosti. Uz to,

zabavljala se birajući koju ćemo aktivnost obavljati zajedno. Prepoznavanje simbola kategorija samo za sebe je postalo edukativnim iskustvom. Na primjer, jednu kategoriju igara označavale smo kao "?" igre.

Kada je moja kćer navršila šest godina cijeli je sustav *Razvojnih igara za predškolsko dijete* već postao prilično čvrst. Kad god smo imale slobodnog vremena, ona bi rekla: "Mama, idemo se igrati." Vrijeme tomu posvećeno je variralo. Kada smo imale petnaest minuta, odigrale bismo samo nekoliko igara. Kada je bilo više vremena, igrale smo više. To nam nije bilo važno, važno je bilo da smo, u zajedničkom igranju, obje imale zadovoljavajući i produktivni smjer.

Četiri godine kasnije taj je sustav kućnih aktivnosti napredovao iz popisa i kartica i se pretvorio u izvornu knjigu *Razvojne igre za predškolsko dijete* koja je izašla 1986. Sadržavala je 124 aktivnosti. Sada, četrnaest godina kasnije, izvorna se knjiga *Razvojne igre za predškolsko dijete* pretvorila u ovo novo izdanje, prošireno na 168 aktivnosti i usavršena milenijskim materijalima i idejama. Sve izvorne aktivnosti su unaprijeđene i dodano je mnogo novih. Proširen je i izvorni sustav kategorija, a nova kategorija odgovara specifičnim razvojnim područjima. U ovoj je knjizi jasnije prikazan sustav kartica, što općenito olakšava upotrebu i unosi više zabave.

Zahvale

Ovo drugo izdanje proizašlo je neposredno iz prvog. Razliku stvaraju novi materijali i širi pogled na igru i učenje. Sadržaj je izravni nastavak na *Zabavno učenje za bebe i mališane*. To je sljedeći korak u procesu učenja kroz igru.

S obzirom na sve to, temelj ove knjige počiva na njenom srcu. A to proizlazi iz pozitivnog udruživanja s bliskim prijateljima, obitelji i kolegama stručnjacima. Hvala vam, Carol i Bill Rascoe, za izražavanje tolike ljubavi prema meni i mojem radu. Hvala ti, Beth Damon, za tvoj istinski duh koji je podržao moje nade i snove. Hvala vam, bratiću Barry Harrow i sestrično Ann Flood, za vaše zanimanje za moju misiju i trajnu podršku u njenom izvršavanju. Hvala vam, rođaci Cookie i George Berman, za vaše trajno podržavanje mojih stručnih težnji. Obilno se zahvaljujem Marnie Cochran, glavnoj urednici Perseus Booksa, za vjeru u vrijednost ove knjige. Cindy Randall, ti si mozak i ljepota u osnovi svega ovoga.

Ako vam se sviđaju crteži u ovoj knjizi, to je zato što su divni. Posebne zahvale Cathie Lowmiller koja ih je nacrtala i Karen Koenig te njenoj kćeri Amandi koje su pozirale za sve izvorne fotografije.

Uvod

Dok je knjiga *Zabavno učenje za bebe i mališane* namijenjena djeci u dobi od rođenja do tri godine, *Razvojne igre za predškolsko dijete* je vodič za dobnu skupinu od tri do pet godina. Ova knjiga započinje tamo gdje se prva zaustavlja. S otprilike tri godine u vašega se djeteta povećava svijest o ljudima i zanimanje za interakciju s njima. Dok je prije njegovo igranje bilo usmjereno na igračke, sada je igra postala središte i uključuje mnogo različitih vidova aktivnosti koje uključuju druge ljude. Kada planirate djetetovu dnevnu rutinu, imajte na umu da najbolje funkcionira ravnoteža aktivnih i tihih oblika igranja.

Kroz čitavu povijest roditelji su sudjelovali u životu djece na različite načine. Svaka nadolazeća generacija roditelja pokušava poboljšati način na koji su se njihovi roditelji odnosili prema njima. S najboljim namjerama, svaka se nova skupina mora suočiti s roditeljskim obavezama trenutnog doba i drugačijim stilom života.

Današnji roditelji su izuzetno zaposleni. Mnogi od njih obavljaju količinu posla jednaku trima zaposlenjima u punom radnom vremenu - zarađuju novac, podižu djecu i bave se domaćinstvom. Mnogi izvršavaju dodatne obaveze pohađajući diplomske i postdiplomske studije ili tečajeve stručnog usavršavanja.

S obzirom na takvu situaciju, vrijeme koje mogu provoditi sa svojom djecom je danas u mnogih roditelja ograničeno. Neki imaju samo toliko vremena da se prihvate najnužnijih pitanja hranjenja, odijevanja i osiguranja krova nad glavom svom djetetu. Drugi imaju ograničeno vrijeme, ali su u stanju odvojiti ga malo više kako bi stvorili obogaćeno edukativno okruženje. Malo njih je u stanju posvetiti mnogo vremena tome da se pobrinu kako bi njihov predškolarac većinu vremena bio sretno zaokupljen produktivnim, edukativno stimulativnim aktivnostima.

Bez obzira na vašu situaciju, bit će od koristi da znate što se smatra dobro oblikovanim dopunskim edukativnim programom za vaše dijete. Također je od koristi da imate preporučene igre i aktivnosti ponuđene u jednostavnom i razumljivom obliku koji je efikasan i ugodan.

Način na koji je ova knjiga oblikovana, ključ je njene upotrebljivosti. Za dijete s teškoćama u učenju ili razvoju, možete lako pronaći igru ili kategoriju igara koja će osobito pridonositi njegovom razvoju. Za napredno dijete, možete odabrati određene igre za njegovo veće napredovanje. Možete biti sigurni da će ponuđene igre poticati trajni razvoj svakoga djeteta. Svaka je igra oblikovana tako da pripomogne djetetovom razvoju u najmanje jednom području.

○ igrama

Pošto sve igre napravljene i odabrane za ovu knjigu imaju u sebi kreativni aspekt, moguće ih je povezati sa sposobnostima i osobnošću vašega djeteta. Svaka igra ima cilj koji se može postići njenom personaliziranom verzijom. Istom se igrom može više puta služiti s većim brojevima, težim

riječima, složenijim crtežima itd. Vaše će dijete rasti s igrama, a igre će rasti s njim. To je jedinstven i djelotvoran način igranja. To što ćete vidjeti jest vaše dijete koje "raste s igrama".

Iste se igre mogu upotrijebiti s dvoje različite djece i da pri tome svako uživa u zadatku na isti ili drugačiji način. Mogućnost ponavljanja igara važan je dio djelotvornosti. Većina igara se izrađuje iz dostupnih predmeta iz domaćinstva ili uopće ne zahtijeva nikakav materijal. One prikazuju kako se, na edukativan način, poslužiti mnogim predmetima koje već imate.

Postoji također dio o kućnom okružju koji uključuje informacije o tome kako poučavati svoje dijete kod kuće i raditi s odgojiteljima. Sati koje dijete provodi s vama kod kuće mogu biti produktivni. Ima mnogo edukativnih aktivnosti koje možete obavljati gotovo uvijek i na svakom mjestu. Ključ roditeljskog poučavanja jest da većinu toga možete obavljati u obliku igre. Sati koje dijete provodi u predškolskoj učionici također su važni. Mnoga djeca provode mnogo vremena u dječjem vrtiću i važno je imati uvid u to. U igranju vitalne igre roditelja pomoći će vam spoznaja o tome što možete, a što ne očekivati.

Teme i kategorije

Za ovu dobnu skupinu edukativne teme su sva razvojna područja - kognitivno, motoričko, društveno i jezično. Te se teme dijele na kategorije na sljedeći način:

- I. Spoznaja
 - a. Matematika
 - b. Znanost
 - c. Društvene studije

- II. Motorika
 - a. Opća motorika
 - b. Fina motorika
 - c. Središnja os tijela

- III. Društvo
 - a. Društvene vještine
 - b. Umjetnost
 - c. Glazba
 - d. Drama

- IV. Jezik
 - a. Čitanje
 - b. Pisanje
 - c. Slušanje
 - d. Govorenje

To su temeljne vještine za kasnije učenje. One slijede pripremne vještine svijesti o sebi, prepoznavanja boja, slova, brojeva, likova i početno čitanje, kao što je opisano u *Zabavnom učenju za bebe i mališane*. Pošto ćete možda osjetiti da neke igre više odgovaraju vašem djetetu nego druge, i pošto će dijete također dodijeliti nekima prednost, program ove vrste je fleksibilan. Ideja je pretvoriti mnoge interakcije roditelj-dijete u pozitivna podržavajuća iskustva.

Upotreba kartica

Svako od sljedećih poglavlja objašnjava igre iz jedne kategorije. Na kraju ove knjige se nalazi popis svih igara koji je moguće pretvoriti u kompletne kartice organiziranih

prema kategorijama. Za svaku igru treba napraviti posebnu karticu. Svaka kartica na prednjoj strani treba sadržavati naziv igre i broj stranice na kojoj se objašnjava, a na poledini naziv kategorije. Možete napraviti vlastiti komplet kartica posluživši se kataloškim karticama veličine 7x10 cm. Uzmite po jednu karticu za svaku igru.

Kada ste spremni zaigrati igre iz jedne od kategorija, potrebno je da pred sebe i dijete posložite na stol sve kartice te kategorije, poledinom prema gore. Kada su kartice jednom posložene, moguće ih je koristiti za bilo koju odgovarajuću vrstu aktivnosti iz brojanja ili matematike, čak i prije nego što će dijete, u stvari, odabrati karticu za igru. Kada je spremno, dijete može odabrati karticu. Čim odabere karticu, može imenovati kategoriju na poledini i zatim pokušati pročitati, prema svojim mogućnostima, naziv igre na prednjoj strani kartice. Možete mu pomoći u čitanju. Na taj način, mogućnost odabira igre iz niza kartica dodaje igri element iznenađenja.

Kada je dijete jednom odabralo igru, možete zajedno skupiti sav materijal potreban za igru. Za neke igre potrebno je vrlo malo materijala, a neke ga uopće ne trebaju. Neke trebaju nekoliko vrsta materijala. Neke su igre kratke i ne uzimaju mnogo vremena. Neke su dugačke i zahtijevaju više vremena. Kratke će igre dati djetetu osjećaj trenutačnog postignuća. Dulje će mu dati osjećaj da je podijelilo s vama duboko iskustvo zajedničkog igranja. Pošto ćete iz opisa igre brzo i lako uočiti svrhu svake aktivnosti, osjećat ćete zadovoljstvo što ste s djetetom proveli vrijeme na obogaćujućim način. Uz to, zbog raznovrsnosti kategorija i igara u svakoj kategoriji, možete osjećati opuštenost jer će dijete dobivati smjesu važnih razvojnih iskustava kroz igranje.



Odaberi igru.

Kada završite sve igre iz jedne kategorije, možete posložiti kartice iz druge. Ako redom obrađujete svaku kategoriju, trebat će vam dosta vremena da se ponovno vratite na bilo koju od kategorija. Takva će vrsta rotacije pridonijeti tome da će se sve igre iz bilo koje kategorije iznova činiti novima i zanimljivima. To će smanjiti potrebu za kupovanjem novih igara.

Individualizirani i fleksibilni program

Ako je vaše dijete slabije u nekom području ili se osobito zanima za jednu određenu kategoriju, možete češće igrati igre iz nje. Iako nije nužno da proradi sve igre u kategoriji, to može biti upravo ono što želi. Uz to, ono možda neće željeti igrati određenu igru jedan dan, ali će je

odlučiti igrati drugi dan. Taj pristup, koji nudi veliku fleksibilnost, namijenjen je zadovoljavanju potreba svakog pojedinog djeteta. Nikada nećete imati osjećaj da pokušavate uklopiti svoje dijete u specifičan program. Cijeli sustav igara napravljen je tako da se prilagodi jedinstvenosti vašega djeteta.

Druga prednost igranja ovih igara jest u tome što se materijal uglavnom sastoji od lako dostupnih predmeta iz domaćinstva. To pojeftinjuje igre i pojednostavljuje primjenu. Uz to, moći ćete ih igrati u razna doba dana, čak i kada nije planirano posebno vrijeme za igranje. Na primjer, tijekom kupanja možete ponavljati igru za razvoj fine motorike, poput izažimanja opranog rublja. Formalno doba za igranje može biti podsjetnik za aktivnosti koje možete obavljati kao dio drugih rutinskih svakodnevnih radnji.

Mnoge aktivnosti koje smo danas izdvojili kao korisne i edukativno stimulativne, povezane su s prirodnim životom obitelji u prošlim vremenima. U stara vremena, kada su obitelji živjele jedna blizu druge, bake i djedovi, strine, stričevi, bratći i sestrične su bili na raspolaganju i igrali su važnu ulogu u brizi za malu djecu. Ti su rođaci često razgovarali s djetetom, pjevali mu pjesmice, čitali priče - koristeći prirodne načine razvijanja jezika. Kasnije, kako su djeca odrastala i usvajala vještine rada u domaćinstvu i obitelji, pomagali su im i u tome. Većina tih aktivnosti pripomogla je u razvoju sva četiri razvojna područja:

- kognitivnog,
- motoričkog,
- društvenog i
- jezičnog.

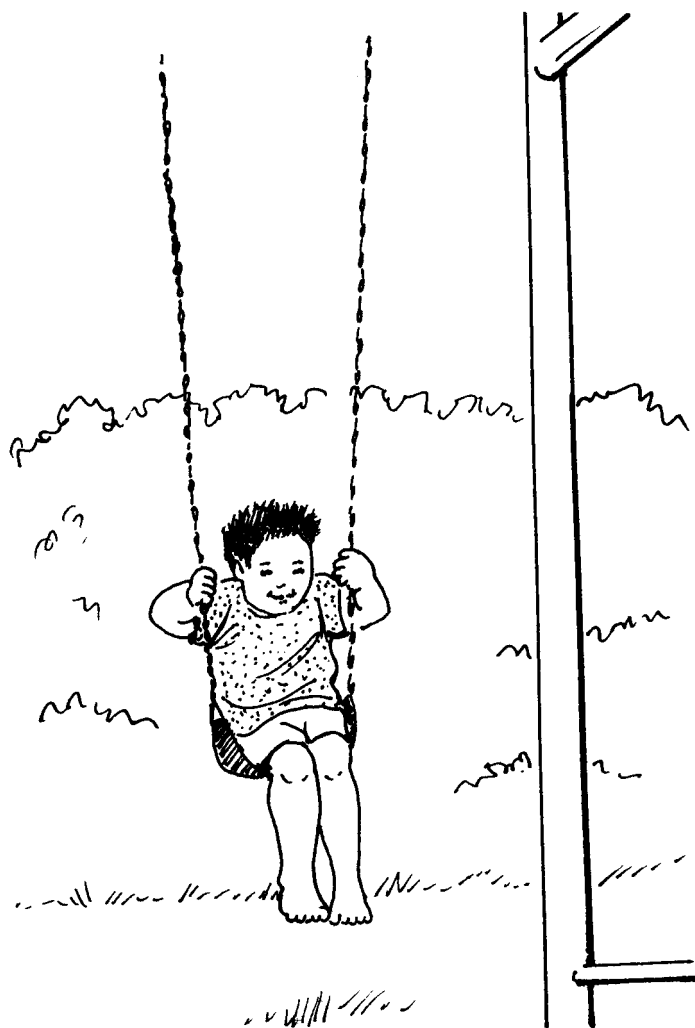
Kućna iskustva prirodno su uvodila djecu u vrste aktivnosti koje danas čine kategorije u ovoj knjizi:

- I. Matematika
- II. Znanost
- III. Društvene studije
- IV. Opća motorika
- V. Fina motorika
- VI. Središnja os tijela
- VII. Društvene vještine
- VIII. Umjetnost
- IX. Glazba
- X. Drama
- XI. Čitanje
- XII. Pisanje
- XIII. Slušanje
- XIV. Govorenje

Cijeli je proces bio edukativno stimulativan i prirodno vodio prema razvoju produktivnih pojedinaca.

Kretanje

Kretanje je za malu djecu osobito važno. Razvojno je odgovarajuće, stimulatивно i ugodno. Djeca su sretna kada imaju priliku da se kreću okolo. Nesretna su kada se nađu ograničena na jednom mjestu tijekom duljeg vremena. Što je dijete mlađe, to mu je potreban veći postotak vremena za kretanje. Nije čudno što mališani odbijaju sjediti u automobilskim sjedalicama. Iako je apsolutno nužno da putuju u odgovarajućim dječjim sjedalima, nije im ugodno kada se ne mogu kretati tijekom duljih vremenskih razdoblja.



Njihanje.

Kretanje počinje u maternici. Buduća majka to može lako osjetiti. Kada šeće ili se njiše u fotelji, njena je nerođena beba tiha i opuštena. Nakon što se beba rodi, kretanje je neprestano.

Kada zibate novorođenče i nježno ga bacate u zrak, vidite kako se smiješi i smije. Kada beba postane malo starija, pruža joj zadovoljstvo kada je držite u naručju za vrijeme šetnje ili vozite u kolicima. Zatim, kada nauči hodati, primjećujete kako je vaš mališan stalno u pokretu. Sada, kao predškolarac, željet će vam pomagati u poslu, energično će se igrati, biti aktivan vani njišući se u njihaljka i penjući se na sve vrste naprava na igralištu.

Znatiželja

Mala djeca imaju urođenu znatiželju koja usmjerava njihovu igru. Ona će prirodno tražiti prilike za istraživanje i istovremeno vježbanje tijela. Na primjer, prastare igre, poput skrivača, Crne kraljice i lovica uz korištenje lopte, pojavljuju se iz pokoljenja u pokoljenje. Novostvorene mehaničke igračke i najmodernija tehnološka revolucija u milenijским igračkama vrijedne su kada se njima služimo na pravi način, u pravo vrijeme i na pravom mjestu, ali one nikada ne smiju zamijeniti iskustva kreativnog igranja rukama s materijalima kao što su pijesak, voda, glina ili plastelin, kocke i mjehurići te važne aktivnosti trčanja i skakanja.

Poteškoće u učenju i iskustva ranog učenja

Danas imamo veliki postotak djece s teškoćama u učenju. Inteligencija im je prosječna do natprosječna, ali imaju poteškoće u učenju u jednom ili nekoliko od ovih područja - čitanje, pisanje, slušanje, govorenje ili matematika. Također, česta su djeca s poremećajem pomanjkanja pažnje

(ADD) ili (ADHD). Mnoga od te djece također imaju normalnu inteligenciju, ali doživljavaju velike teškoće u učenju zbog nesposobnosti da tijekom duljeg vremena ostanu usredotočena. Brzo se proširuje teorija da su mnogi od tih problema povezani s manjkom odgovarajućih stimulativnih aktivnosti tijekom ranijeg djetinjstva. Nisu krivi roditelji ili život kod kuće, nego naša cjelokupna promjena prema mehanički i tehnološki ubrzanom stilu života.

U ovoj knjizi, kao i u *Zabavnom učenju za bebe i mališane*, pronaći ćete širok raspon osnovnih aktivnosti koje su odabrane ili stvorene kako bi pružile djetetu važna iskustva u odnosu na osnovne edukativne vještine i sposobnosti. Takve su da ih možete individualizirati i oblikovati za vaše vlastito dijete. Znajući što vaše dijete već doživljava u životu, možete mu pomoći da odabere druge aktivnosti koje će zaokružiti njegova iskustva. Birajući zajedno aktivnosti iz tog širokog raspona, možete biti sigurni da ćete izložiti svoje dijete važnim razvojnim prilikama koje bi inače moglo propustiti. Sve te osnovne aktivnosti su same po sebi zabavne i daju dobre rezultate kod djece svih sposobnosti, interesa i podrijetla.

Svaki od četiri dijela knjige pokriva jedno područje razvoja. Svako je područje ukratko objašnjeno kako biste saznali važne podatke o njemu. U svakom ćete području pronaći teme koje se na njega odnose. Te su teme, zajedno s podtemama, također ukratko objašnjene kako biste došli do širih informacija o igrama koje ćete igrati. S razumijevanjem tema i podtema, bolje ćete smišljati nove igre koje će biti zabavne i vrijedne toga da ih vaše dijete iskusi. Na primjer, prvi dio knjige je područje kognitivnog razvoja. Teme unutar njega su matematika, znanost i društvene studije. Podteme u području matematike su pojam broja, mjerenje, geometrija i pojam prostora, algebra i analiza podataka te vjerojatnost.

PRVI DIO



Kognitivni razvoj

Kognitivni razvoj znači spoznavanje svijeta. Spoznavanje se odvija kroz doživljavanje okruženja na različite načine i razvijanje razumijevanja tih iskustava. Sva se spoznaja događa kroz naših pet osjetila.

Što je uključen veći broj osjetila, više će utjecaja imati spoznajna situacija. Dobar primjer je plaža. Doživljavate je gledanjem, slušanjem, dodirivanjem, kušanjem i mirisanjem. Možete vidjeti prizore, slušati valove i ljude, dodirivati pijesak i vodu, kušati hranu i mirisati more te druge mirise. Doživljavate cijelu atmosferu na mnogo razina. Također je, zbog tih snažnih senzoričkih utisaka, dobro pamtite.

Ovo su godine snažnog učenja. Djeca u ovoj dobi nastavljaju razvijati vještine i sposobnosti koje nastaju iz znatiželje i otkrivanja. U procesu učenja čine raznorazne stvari - izražavaju se pomoću jezika, grade od kocaka i drugih materijala te raznoliko stvaraju.

Važno je što se događa u tom trenutku. Predškolska djeca ne razmišljaju o prošlosti i ne umuju o budućnosti. Ako se nešto zbiva, dijete će poželjeti sudjelovati u toj aktivnosti. Ako drugo dijete ima zanimljivu igračku, vaše će dijete također poželjeti da se njome igra.

Aktivnosti i iskustva rukama ključni su za kognitivni razvoj. Tijekom tih godina objašnjavajte, poučavajte i, što je više moguće, dopuštajte djetetu da doživljava. Imajte na umu poznato životno pravilo: ljudi pamte 10 posto od onoga što čuju, 50 posto od onoga što vide i 90 posto od onoga što doživljavaju.

Na ovom stupnju moći ćete ponuditi djetetu aktivnosti koje imaju jednostavna pravila. Kada dijete napreduje, pravila i upute za igru mogu postati kompleksniji i opširniji. Faze "Zašto?" i "Kako?" su dijelovi te slike. Vaše će radoznalo dijete tražiti od vas odgovore. Kad god je moguće, budite mu na raspolaganju da objašnjavate što se zbiva, kako što funkcionira i koji su razlozi za raznorazna pravila i propise.

Kognitivni razvoj znači učenje. Nijedno dijete ne može učiti previše. Upravo kao što je svako dijete vrč za ljubav, vrč koji se može stalno puniti i uvijek ima prostora za još, isto tako je svako dijete vrč za znanje, isti vrč koji se može neprestano puniti i uvijek je u njemu prostora za još. Slobodno punitite te vrčeve iz dana u dan. Dijete će imati koristi od svega što radite.

Kategorije unutar ove teme su matematika, znanost i društvene studije. Ta tri područja učenja pružaju temelj za razumijevanje svijeta u kojem živimo. To su temelji pomoću kojih istražujemo prirodu. Matematika pruža važne strukturne programe za mnoga životna područja - konstruiranje, razvrstavanje, trgovanje, novac, mjerenje i čak vjerojatnost i statistiku. Znanost prekopava fizičku prirodu našeg univerzuma. Ona nam govori što je svijet i kako on funkcionira fizički i u odnosu na prirodu. Društvene studije govore o ljudima. Kroz psihološka i sociološka nastojanja učimo o tome kakvi su ljudi, na što su sposobni pojedinačno i kako žive zajedno u skupinama. Sva ta znanstvena područja

mogu i trebaju biti prezentirana predškolarcima na najjednostavnijoj razini, kao priprema za buduće učenje na naprednijim razinama.

1



Matematičke igre

Pripremanje djece za dobro snalaženje u svijetu brojeva je važno. To je složeno područje znanja koje čini temelj suvremenog života. Ima sličnosti s jezikom jer ima koncepte, teorije i sustave koji igraju ulogu u spoznavanju svijeta. Bez obzira na to koliko postajemo tehnološki napredni i koliko naših matematičkih aktivnosti mogu preuzeti računala, uvijek trebamo poznavati matematiku. Pojam broja, mjerenje, geometrija i pojam prostora, algebarsko razmišljanje i analiza podataka, te vjerojatnost - sve to igra ulogu u svakodnevnom životu. Što više pripremimo djecu u tim područjima znanja, život će im biti bogatiji i uspješniji.

Djeca koja razumiju osnove matematike, znat će da se brojevima prikazuje mjera veličine (koliko je veliko), udaljenosti (koliko je daleko) i količine (koliko mnogo). To se razumijevanje odnosi na sposobnost opažanja veličine, shvaćanja da brojevi imaju stabilne vrijednosti i spoznaje da su oni uvijek ili manji ili veći od drugih brojeva te odgovarajućih količina.

U *American Heritage Dictionary of the English Language* (str. 1110) pojam "matematika" definiran je kao: "Proučavanje mjerenja, svojstva i odnosa količina pomoću brojeva i simbola."

Odabrane su igre za sljedeća područja znanja:

Pojam broja - razumijevanje relativnih veličina brojeva i kako se njima služiti.

Mjerenje - određuje duljinu, površinu, obujam, novac, vrijeme i druge količine.

Geometrija i pojam prostora - uključuje prepoznavanje likova i razumijevanje njihovih različitih svojstava.

Algebra - područje aritmetike u kojem slova abecede predstavljaju brojeve te postoji analiza uzoraka, odnosa, simbola i klasifikacija.

Analiza podataka i vjerojatnost - analiza podataka uključuje skupljanje i tumačenje informacija. Vjerojatnost je određivanje mogućnosti koliko je vjerojatno da se nešto dogodi.

Pojam broja

1. Deset malih brojeva

Svrha: poučiti dijete pojmu broja i konceptima brojeva od jedan do deset.

O igri: od papira napravite kartice s brojevima kao što je prikazano na ilustraciji. Ako imate komplet naljepnica s brojevima poslužite se njime. Uspijete li pronaći naljepnice u obliku zvjezdica i točaka (često su dostupne u knjižarama), poslužite se i njima. Ako imate komplet bilo kakvih deset predmeta, možete ga, također, upotrijebiti za brojanje u ovoj aktivnosti. Povezivanje jednostavne pjesmice s brojkama, zvjezdicama, točkama i drugim predmetima u mnogome će potaknuti u djeteta osjećaj za pojam broja.

Kako igrati: svaki puta kada pjevate "Deset malih brojeva" pokažite prema jednoj od skupina i izbrojite svaki predmet u njoj izgovarajući pri tome svaki broj. Evo riječi koje treba pjevati uz melodiju "Deset malih Indijanaca":

1 mali, 2 mala, 3 mala broja,
4 mala, 5 malih, 6 malih brojeva,
7 malih, 8 malih, 9 malih brojeva,
10 malih brojeva na karti.

Promijenite riječ "brojevi" u zvjezdice, točke, papiriće ili što god brojite. Tom su se pjesmicom tradicionalno služili za brojanje deset prstiju. Kada to činite, obratite pažnju kako je dobra vježba kada se redom podiže svaki prst.

2. Pronađi broj

Svrha: poučiti dijete pojmu broja i konceptima brojeva od jedan do deset.

O igri: igrajući ovu manipulativnu igru, dijete će uvidjeti da je određeni broj uvijek u istom položaju na brojevnoj



Deset malih brojeva.

crti. Dijete će imati mnogo manipulativnih iskustava s karticama i zato će porasti njegovo poznavanje brojevnih konceptata.

Kako igrati: upotrijebite dva kompleta kartica (7x10 cm) s brojevima od jedan do deset, s velikim i jasno ispisanim brojkama. Na poleđini svake kartice nacrtajte ili nalijepite odgovarajući broj točaka. Jedan komplet kartica rasporedite na stolu, u uzlaznom nizu, brojevima prema van. Drugi komplet kartica promiješajte i složite u hrpicu, brojevima prema van. Neka dijete uzme prvu karticu s hrpice i izgovori napisani broj. Recite mu da na brojevnoj crti pronade isti broj i pokrije ga svojom karticom. Zatim ste vi na redu. Nastavite igru dok sve kartice ne budu ispravno spojene s odgovarajućim parom.

Naprednija verzija igre je traženje broja na brojevnoj crti koji odgovara količini točaka na poleđini kartica.

Dodatno možete sastaviti brojevnu crtu od točaka i tražiti za svaku količinu odgovarajući broj. Možete, također, napraviti više kartica i nastaviti ovu igru sve do dvadeset.

Igru možete podići na još višu razinu ako jedan komplet kartica složite u brojevnu crtu, a ispod njega u hrpicu stavite dva kompleta kartica s točkama od jedan do pet. Zatim, naizmjenice, izvlačite iz hrpice dvije kartice odjednom. Izbrojite točke na obje kartice i stavite ih na brojevnu crtu, na karticu s odgovarajućim brojem.

Mjerenje

3. Izmjeri

Svrha: poučiti dijete osnovama koncepta mjerenja.

O igri: pomoću jednostavnog ravnala dijete će dobiti ideju da predmeti imaju različitu dužinu. U odnosu na pojmove "centimetre", "decimetre" i "metre" dijete će se upoznati s osnovama linearnog mjerenja. Ta će ga vještina voditi prema sposobnosti da se posluži linearnim mjerenjem u rješavanju problemskih zadataka.

Kako igrati: naizmjenice pronalazite u sobi ravne predmete. Prvo vi imenujte jedan predmet, a zatim neka ga dijete izmjeri 30-centimetarskim ravnalom. Nakon toga dijete imenuje predmet, a vi ga mjerite ravnalom. Evo nekoliko primjera predmeta koje možete mjeriti:

- knjiga
- olovka

- kutija šibica
- razglednica
- maramica
- crtanka

Možda poželite izmjeriti i dijelove svog tijela, poput ruke, noge i stopala. U početku mjerite samo u centimetrima. Ako je predmet duži od deset, dvadeset ili trideset centimetara, recite da je *malo veći od* deset, dvadeset ili trideset centimetara. Kasnije uvedite pojmove decimetra i metra.

4. Izvaži

Svrha: poučiti dijete osnovama koncepta vaganja.

O igri: pronađite par potpuno jednakih praznih posuda. Dobro mjesto za potragu je košara za smeće. Evo nekoliko primjera što sve možete pronaći:

- plastične posude bilo koje veličine
- plastične boce bilo koje veličine
- kutije od plastike ili stiropora za gotovu hranu

Zatim napunite jednu posudu, a drugu ostavite praznom. Evo čime možete puniti:

- riža
- suhi grah
- spjalice za papir

Ovaj će uvod u vaganje kao mjerenje proširiti djetetovu spoznaju o mjerenju sa svrhom.

Kako igrati: naizmjenice uzimajte u ruku svaku posudu. Kada je podižete, odredite je kao tešku ili laganu. Zatim, ako imate priručnu vagu, izmjerite svaku posudu. Pokažite djetetu kako se težina prikazuje na vagi. Vaga iz kupaone je pogodna za ovu aktivnost. Možete, upotrijebiti i jeftinu vagu za vaganje pošiljaka kakve se prodaju u trgovinama uredskim priborom.

5. Posude za novac

Svrha: poučiti dijete vrijednosti kovanica.

O igri: pronađite pet posudica s poklopcima. Vjerojatno ćete otkriti da je dobro mjesto za takvu potragu vaša košara za smeće. U poklopcima izrežite male proreze veličine kovanica. Na svakoj od pet posuda napišite vrijednost i naziv određene kovanice. Preporučujemo naljepnice za pisanje dostupne u knjižarama. Zatim složite malu zbirku kovanica.

Kako igrati: naizmjenice uzimajte kovanicu iz hrpice na stolu i stavljajte je u odgovarajuću posudu. Na primjer, kuna treba ići u posudu s oznakom "1 kuna" a pet lipa treba ići u posudu označenu "5 lipa". Dok redom uzimate svaku kovanicu i stavljate je u odgovarajući prorez, izgovarajte njenu vrijednost i naziv.

U naprednijoj verziji ove aktivnosti otvorite kovanicama napunjene posude. Naizmjenice birajte kovanice iz dviju različitih posuda i izgovarajte njihovu zbirnu vrijednost.

6. Vrijeme na satu

Svrha: poučiti dijete početnim vještinama određivanja vremena.

O igri: Trebat će vam jednostavni bijeli papirnati tanjur, kartica u boji veličine 7x10 cm i mjedeni čavličić sa širokom glavom. Papirnati tanjur možete lako nabaviti u trgovini miješanom robom, a kartice i čavličiće u trgovini uredskim priborom.

Kako igrati: Odrežite traku širine 1 cm po duljoj strani kartice i zatim isto toliko široku traku po kraćoj strani iste kartice. Zatim odrežite kutove s jednog kraja svake trake kako bi izgledale poput duge i kratke kazaljke sata. Čavličićem pričvrstite kazaljke na papirnati tanjur. Zatim nacrtajte na tanjuru brojeve od 1 do 12 kako bi dobili jednostavan sat.

Zabavljate se pomičući kazaljke u različite položaje koje djetetu prikazuju "pune sate". Kada se počne lako snalaziti u ovoj aktivnosti, zamolite ga da vama namješta sat. Kada je spremno, slobodno mu nudite složenije zadatke. Tako su, nakon punih sati, na redu polovice, poput 1:30, 6:30 i druge. Nakon nekog vremena možete uvesti čak i "petnaest minuta". Konačno, možete se služiti tim jednostavnim satom za poučavanje vremenu u petominutnim i, zatim, jednominutnim sekvencama. Nema potrebe žuriti do tih viših stupnjeva, ali dobro je znati da ta jednostavna tehnika pruža jasan način poučavanja tim konceptima.

Na najvišem stupnju možete ispisivati vrijeme na karticama. Konačno, imat ćete komplet poznatih prikaza vremena. Možete redom izvlačiti kartice i namještati napisano vrijeme na vašem satu.



Određivanje vremena.

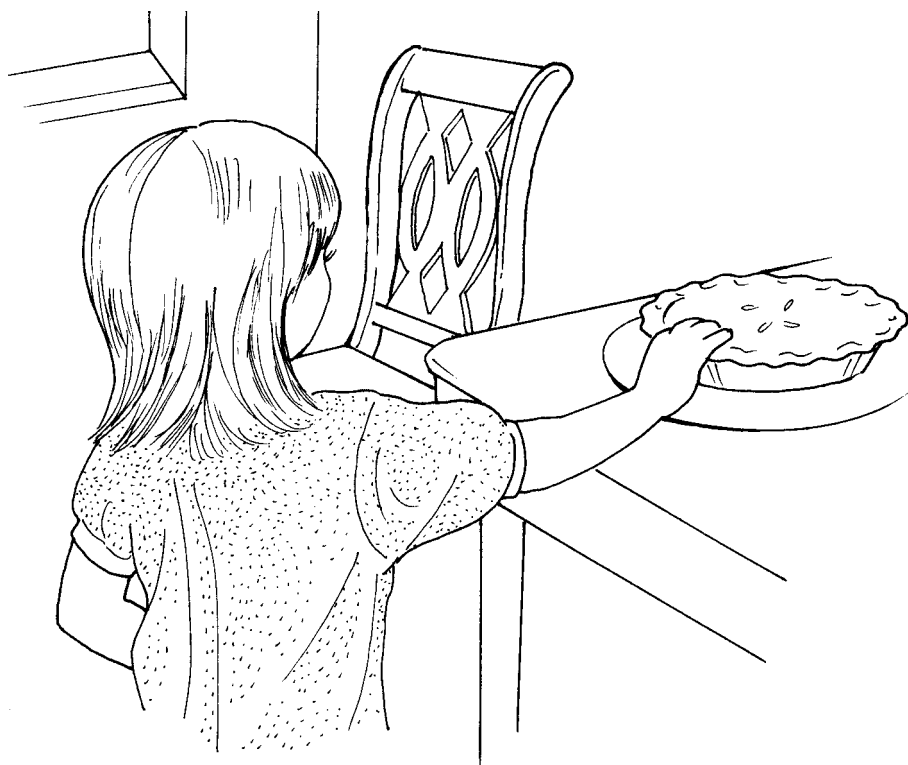
Geometrija i pojam prostora

7. Prepoznavanje likova

Svrha: poučiti dijete prepoznavanju osnovnih likova.

O igri: Krugovi, kvadrati i pravokutnici su posvuda. Trokuti, šesterokuti i drugi likovi također postoje, ali ih je teže naći. Taj detektivski zadatak položiti će početni temelj za uspjeh u geometriji.

Kako igrati: počnite od jednostavnog lika kao što je krug, kvadrat ili pravokutnik i krenite u potragu za blagom.



Ovo je krug.

Naizmjenice tražite primjere tih predmeta u vašoj sobi. Evo nekoliko primjera krugova koje možete pronaći:

- tanjuri
- gumbi
- čepovi za boce
- čaše
- stolovi

Evo nekoliko kvadrata:

- prozori
- kutije za CD
- kutije
- stolovi

Evo nekoliko pravokutnika:

- vrata
- prozori
- knjige
- stolovi

Mnogi predmeti imaju te oblike. Neke će u početku biti teško pronaći, ali dok tražite, nalazit ćete ih sve više i više.

8. Crtanje likova

Svrha: poučiti dijete početnom prepoznavanju likova.

O igri: u ovoj aktivnosti možete početi od osnovnih likova, ali kasnije, u igri, možete napredovati prema složenijima. Ovo će iskustvo potaknuti početak osvještavanja pojma prostora.

Kako igrati: presavijte list papira na četiri dijela. U gornjem lijevom dijelu nacrtajte lik. Zatim zamolite dijete da ga preslika u kutiju ispod. Zatim, neka dijete nacrtá lik u gornjem desnom dijelu da ga vi preslikate u kutiju ispod.

Ako oboje želite, možete obojiti likove pastelama. Nastavite aktivnost na drugim listovima papira sve dok ste oboje zainteresirani za igru.

Algebra

9. Stvaranje uzoraka

Svrha: poučiti dijete prepoznavanju i stvaranju jednostavnih uzoraka.

O igri: zabavljajte se tražeći različite predmete za ovu aktivnost. Taj proces polaže temelj za budući rad u području algebre.

Kako igrati: skupljajte materijale za stvaranje uzoraka. Evo nekoliko primjera:

- papirići različitih veličina i boja
- čačkalice različitih boja
- kapice različitih boja
- kuglice različitih boja

Počnite od stvaranja jednostavnih uzoraka koje će dijete ponavljati. Zatim, stvorite jednostavan uzorak i tražite od djeteta da ga nastavi. Kasnije ga potičete da stvara uzorke za vas, da ih ponavlja i nastavlja.

10. Otkucaj uzorak

Svrha: poučiti dijete prepoznavanju slušnih uzoraka.

O igri: auditivni uzorci su jednako važni kao i vizualni. Povezani su s budućim algebarskim razmišljanjem.

Kako igrati: počnite od tri jednostavna zvučna uzorka. Evo nekoliko varijanti koje savjetujemo:

- dug, kratak, kratak
- dug, dug, kratak
- dug, dug, dug
- kratak, kratak, dug

Prvo vi otkucajte uzorak. Zatim zamolite dijete da ga ponovi. Recite mu da smisli i otkuca svoj uzorak pa ga vi ponovite. Na primjer, možete uvesti slogove djetetova imena, a zatim i vašeg. Kucajte pjevušeći slogove iz imena drugih ljudi, ako želite. Kada se bolje snađete u igri, počnite eksperimentirati s drugim uzorcima, pljeskanjem dlanovima i upotrebom predmeta, poput žlica, zvečki ili zvončića.

Analiza podataka i vjerojatnost

11. Rezultati grafikona

Svrha: poučiti dijete čitanju jednostavnih grafikona.

O igri: potražite u kući predmete za grafikon. Evo nekoliko prijedloga:

- boje cipela
- broj različitih vrsta pribora za jelo
- boje čačkalica, papirića, špekula ili kapica
- boje košulja, čarapa, hlača i suknji

Izrađivanje i čitanje grafikona jedan je od načina polaganja temelja za složeniju analizu podataka. Proces sakupljanja podataka će učiniti ovu aktivnost još djelotvornijom.

Kako igrati: kada pronađete predmete za grafikon, izradite ga u jednostavnom formatu. U dnu napišite moguće boje. Kada uzmete neki predmet, iznad odgovarajuće boje stavite X. Nakon što ste zabilježili sve boje, izbrojite X-ove u svakoj kategoriji. Popričajte s djetetom o rezultatima upotrebljavajući riječi poput "najmanje", "najviše", "nijedan", "isto toliko". Nastavljajte sastavljati grafikone za različite predmete sve dok ste oboje zainteresirani za tu aktivnost.

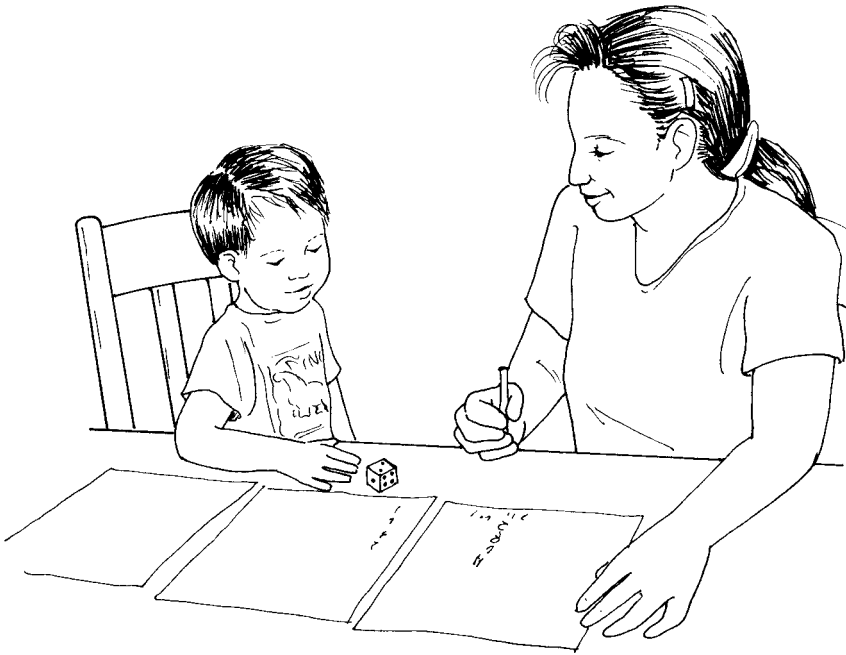
12. Predviđanje brojeva

Svrha: poučiti dijete predviđanju događaja koji će se vjerojatno, manje vjerojatno ili jednako vjerojatno dogoditi.

O igri: u ovoj se aktivnosti poslužite kockom. Ako nemate gotovu, napravite je sami od drvene kockice na koju nalijepite točkice u kombinacijama od jedne, dvije, tri, četiri, pet i šest na svakoj strani.

Kako igrati: namjestite situaciju za predviđanje. Zajedno predviđajte i zatim zabilježite rezultate u obliku grafikona. Evo nekoliko primjera za sastavljanje grafikona:

- Jedinice u usporedbi sa svim drugim brojevima. Čega će biti više? Čega će biti manje?
- Dvojke u usporedbi sa svim drugim brojevima. Čega će biti više? Čega će biti manje?



Koje su šanse?

- Šestice u usporedbi s četvorkama. Čega će biti više?
Čega će biti manje?

Ova će priručna aktivnost uvesti dijete u uzbuđljivo područje šanse i vjerojatnosti.