

Stvaralaštvo u igri pretvaranja dece predškolskog uzrasta

Ana Gardašević¹ 

Predškolska ustanova „Dečja radost“, Čuprija, Srbija

Apstrakt

Koristeći potencijal fleksibilnosti u igri, dete uči da se prilagođava različitim situacijama menjajući sebe i okruženje, što je i zahtev savremenog sveta. Kada podržavaju igru, odrasli doprinose ispoljavanju stvaralačkog potencijala kod dece. U radu se prikazuje istraživanje realizovano sa ciljem uočavanja stvaralačkog potencijala u igri pretvaranja i doprinosa odraslog u razvijanju igre. Korišćena je tehnika analize sadržaja narativnih priča igara pretvaranja dece i odraslog, koje su zabeležene u jednoj vaspitnoj grupi vrtića. Analiza je usmerena na uočavanje stvaralačkih sposobnosti koje deca ispoljavaju u igri, kao i načine na koje odrasli, učestvujući u igri, doprinose njenom razvoju. Rezultati istraživanja pokazuju da fleksibilnost u igri, fluentnost ideja, kao i originalnost u rešavanju problema koji se u igri javljaju, omogućuju da se stvaralaštvo ispolji. Odrasli svojim učešćem doprinose razvoju igre i stvaralačkog potencijala na sledeće načine: pomažu da se započeta igra održi, smišljaju strategije i grade igru zajedno sa decom, održavaju igrovni kontekst, tumače vrednosti kroz dijalog sa decom (kao što je pravednost, odgovorno ponašanje, prijateljstvo...), osetljivi su za dečju inicijativu i ohrabruju ih. Na osnovu rezultata, može se zaključiti da je neophodno da vaspitači stalno preispituju i produbljuju svoje razumevanje povezanosti igre i stvaralaštva sa konceptom igre kao koautorskog prostora koji zajedno grade sa decom, podržavajući pri tom ostvarivanje i razvoj njihovog stvaralačkog potencijala. Na taj način mogu uticati da se menja i unapređuje igrovna praksa u vrtiću.

Ključne reči: dečja igra, stvaralački potencijal, igra kao koautorski prostor, podrška igri.

¹ ana.gardasevic@gmail.com

Uvod

Savremeno društvo odlikuju neizvesnost i brze promene, a „usklađivanje u promeni traži od ljudskog bića da sve potpunije koristi svoje kapacitete za promenu“ (Krnjaja, 2010:266). Kako bi čovek menjao svet i delovao u skladu sa promenama, potrebne su mu inovativne ideje, a njihovo stvaranje omogućava kapacitet fleksibilnosti. Kapacitet fleksibilnosti je sposobnost čoveka da „svet transformiše prema svojoj ideji i da sebe menja u skladu s tom transformacijom“ (Marjanović, 1987, prema; Krnjaja, 2012:253). Igra obezbeđuje različitu upotrebu kapaciteta fleksibilnosti i transformiše određene obrasce ponašanja iz realnog konteksta. Igra je „glavna prilika da se kapacitet za fleksibilnost praktikuje i glavni činilac u njegovom razvoju i diferencijaciji“ (Marjanović, 1987:88), zato je važno baviti se istraživanjem igre koju neki autori određuju kao pristup ili „odnos prema životu“ (Marjanović, 1987, Edmiston, 2005, prema; Krnjaja, 2012:254). Dete je u igri stvaralac svojih ideja, koristi prethodna iskustva, prilagođava ih, stiće nova i uči kako da gradi odnos prema okruženju. Uočljiva je veza između kapaciteta fleksibilnosti, kao suštinskog ljudskog svojstva, stvaralačkog potencijala kao osnove celokupnog razvoja čoveka i društva, i dečje igre, u kojoj se taj kapacitet ispoljava i razvija.

Igre pretvaranja dominantne su na predškolskom uzrastu, a ideje za ove igre deca dobijaju iz svog iskustva, od ljudi iz svoje okoline, dokumentarnih filmova i iz različitih priča. Neretko se dešava da deca zamišljaju situacije čiji su akteri izmišljena ili mitološka bića, čudovišta ili likovi iz realnog života. Razlog tome je kapacitet fleksibilnosti koji omogućava detetu da se izmesti iz sveta realnosti i doživi stvari koje u realnom svetu nisu moguće. Igra omogućava deci „da obrasce ponašanja izdvoje iz realnog konteksta i da ih praktikuju, variraju i usavršavaju odvojeno od mogućih stvarnih posledica“ (Reynolds et al., 1976, prema: Marjanović, 1987:88) i ona ima specifičnu ulogu u sazrevanju, a „tu i leži uloga stvaralačkog potencijala“ (Marjanović, 1987:145). U igri se javljaju novi obrasci ponašanja, koji postaju inovativni zahvaljujući fleksibilnosti, te mogu da posluže kao odgovor na promene u savremenom društvu.

Za ostvarivanje i razvijanje dečje igre važna je podrška odraslog. Ona podrazumeva obezbeđivanje neophodnih uslova za igru i aktivno učešće u igri, kao koautorskom prostoru koji deca i odrasli grade zajedno, u kojem tumače vrednosti u različitim kontekstima i razvijaju stvaralački potencijal. Međutim, u praksi vrtića nedovoljno se podržava otvorena igra u kojoj deca ispoljavaju stvaralački potencijal. Ovakav uvid ukazuje na potrebu preispitivanja prakse, kao i na potpunije razumevanje povezanosti igre i stvaralaštva, zatim i uloge odraslog u podržavanju igre, što je i svrha istraživanja koje se prikazuje u ovom radu.

Pristup problemu

Stvaralaštvo je „suštinsko svojstvo čoveka“ (Marjanović, 1987:135), može se razumeti kao način razmišljanja, pravljenje drugačijih izbora koji mogu da stvore drugačiji svet. Svaki čovek može da pomeri sopstvene granice da stvori nešto novo, da u stvaralačkom

činu krene u ispitivanje nepoznatog. Važan uslov za ispoljavanje stvaralaštva jesu učestvovanje, traganje, istraživanje – upuštanje u akcije u čijoj osnovi leži sloboda.

Stvaralaštvo može da se posmatra kao „produkt, kao proces i kao svojstvo ličnosti“ (Marjanović, 1987:116). Ako se posmatra kao spoljašnji proces kojim se stvara nešto novo, u tom slučaju kriterijum predstavlja originalnost, a ako se posmatra kao unutrašnji proces, kriterijum predstavlja jedinstvenost orijentisana na „unutrašnje transformacije, rešenja konflikta, uspostavljanje ravnoteže“ (Marjanović, 1987:122). Osobine ličnosti su povezane sa sposobnošću kreativnog delovanja. Kao najznačajniju osobinu ličnosti autori navode otvorenost prema iskustvu – „unutrašnja motivisanost da se čovek prepusti igri, sanjarenju, neobaveznom razmišljanju“ (Marjanović, 1987:136), što direktno govori o oslobađanju od konvencionalnosti. Mašta stvara imaginarne slike koje nas oslobađaju od realnih posledica, pri čemu „mašta čini vidljivim ono što je samo van vidokruga“ (Greene, 2013, prema: Dominey, 2021:52).

Iako je stvaralaštvo potencijal svakog čoveka, kreativnost se ne razvija kod svih. Sredina u kojoj dete odrasta može da podržava ili da sputava stvaralački čin. Potrebni su povoljni sredinski uslovi za stvaralaštvo, u kojima se prihvata inicijativa deteta, dozvoljava sloboda akcija, ukazuje poverenje i podržava spontanost (Marjanović, 1987), što uključuje i obezbeđivanje uslova za dečju igru.

Igra je „za dete stvaralačka prerada stvarnosti i čin zamišljanja iskustva“ (Godine uzleta, 2019:20). U njoj se ispoljavaju stvaralačke sposobnosti: pre svega fluentnost, kao „sposobnost da se o jednoj stereotipnoj stvari može proizvesti velika količina ideja“ (Marjanović, 1987:136), fleksibilnost, kao stvaralačka „pokretljivost misli“ (Marjanović, 1987:136) značajna za proizvodnju ideja, zatim i originalnost, kao proizvodnja originalnih ideja.

Stvaralačko delovanje dovodi do različitih „interpretacija, tumačenja i isprobavanja u akciji“ (Krnjaja, 2012:271), ono pomaže čoveku da menja sebe i menja svet u kojem živi i deluje. U igri pretvaranja, deca isprobavaju različite mogućnosti, pri čemu „fiksirane obrasce ponašanja smenjuje fleksibilnost u ponašanju“ (Marjanović, 1987:88), a fleksibilnost u ponašanju predstavlja važan faktor u procesu evolucije čoveka. U igri „igrački postupak se formalizuje i sam postaje nov način ponašanja“ (Marjanović, 1987:93), odnosno, javljaju se novi obrasci ponašanja koji bi se teže razvijali u stvarnosti. Dete u igri prerađuje događaje i situacije, istražuje različite identitete, doživljava sebe i gradi otvoren odnos za nova iskustva. Igra ima mogućnost istraživanja brojnih scenarija, koje dete prerađuje, doživljava i modifikuje. Dete tokom igre istražuje sebe i stvara sliku o drugima. Ono pravi izbore, donosi odluke, razmenjuje ideje. Igra je način da dete isproba, kombinuje i usvoji određene načine ponašanja, kojima može da menja svet i sebe.

Deca kroz igru uče da razvijaju vlastite ideje, isprobavaju ih, testiraju granice i grade temelje na svojim iskustvima. Kapacitet fleksibilnosti u igri omogućava da deca mogu da uvećavaju određene obrasce, isprobavaju rešenja, uče na koje načine mogu da deluju u okruženju, kako da se uspešno snalaze u svakodnevnim životnim situacijama.

Neki autori naglašavaju značaj zajedničkih igara dece i odraslih, u kojima oni prelažu stvarnost, dele „svakodnevni društveni prostor“ (Edmiston, 2008, prema; Krnjaja 2010:276), grade „zamišljen prostor“ (Edmiston, 2010:276), kao mogući prostor i „koautorski“, koji nastaje preklapanjem druga dva prostora (Edmiston, 2010:276). Prema autoru Živka Krnjaja, u koautorski prostor se unosi deo zamišljenog i deo realnog prostora, pri čemu se grade nove forme odnosa. Kada je odrasli u igri sa decom, dolazi do „promene odnosa „moći nad“ u odnose „moći sa“ u zamišljenom prostoru“ (Krnjaja, 2012a:258), gde niko nema odgovore, već deca i odrasli imaju podjednaku odgovornost u razvoju igre. U igri možemo „projektovati i istražiti sebe u zamišljenim svetovima“ (Edmiston, 2008:38), pa tako graditi lični identitet. Kada smo u igri sa decom, gradimo koautorski prostor u kojem kroz dijalošku interakciju ispitujemo etičnost, delujemo pozicionirano i mislimo u odnosu na svoj identitet. Stavljajući se u ulogu drugih u igri pretvaranja možemo se distancirati od ličnih stavova i uverenja i sagledati novu poziciju, diskutovati i delovati iz nje.

Dete i odrasli koriste svoja iskustva i stupaju u interakciju različitu od stvarnosti, što otvara mogućnosti da se istraži sve na svetu, kao i sve zamišljeno. U igri učesnici grade zajedničke slike, doprinose razvoju vizije i „dele osećanja pripadanja zajedničkoj viziji“ (Krnjaja, 2010:276). Igranje realnih događaja, ali u izmenjenim uslovima, dovodi do „rekombinovanja opažaja i razumevanja predmeta što omogućava suptilnije i kompleksnije tumačenje“ (Krnjaja, 2012a:256). U situacijama učenja, kada se podstiče dublje promišljanje i stvaralaštvo, stvaraju se prilike za raznovrsne doživljaje i mnogobrojna iskustva, koja doprinose da deca mogu izgrađivati nove ideje. Nove ideje podstiču kreativnost, otvaraju nove perspektive i načine razmišljanja, zatim i inspirišu da deca iznose pretpostavke i povezuju svoje iskustvo. Važno je da odrasli stvaraju prilike za aktivno učešće deteta, uvažavajući njegovu inicijativu i predanost onome čime se bavi. Igre pretvaranja pružaju mogućnost da dete stekne bogata iskustva i dovoljno doživljaja koji će hraniti njegov stvaralački potencijal. Kada odrasli primenjuju strategije zajedničkog razvijanja programa, što čini putem promišljanja zajedno sa decom o onome što je smisleno za njih, deljenja ideja sa njima i podržavanja njihovog doprinosa, na te načine se podržava učenje kroz igru i istraživanje.

Metodologija istraživanja

Predmet istraživanja su dečje igre pretvaranja i njihov doprinos ispoljavanju i razvijanju stvaralaštva. Istraživanje je fokusirano na igre pretvaranja u kojima učestvuju deca i odrasli, sa ciljem uočavanja stvaralačkog potencijala u igri i doprinosa odraslog razvijanju igre.

Zadaci na kojima se zasniva istraživanje su:

- Uočavanje stvaralačkih sposobnosti u igrama pretvaranja dece i odraslih;
- Utvrđivanje uloge odraslih u podržavanju igre pretvaranja.

Istraživanje je obavljeno u Predškolskoj ustanovi „Dečja radost“ u Čupriji. Korišćena je tehnika analize sadržaja narativnih priča igara pretvaranja dece i odraslih. Igre su beležene tokom dve radne godine 2022/23. i 2023/24, u vaspitnoj grupi dece uzrasta pet do sedam godina u vrtiću „Bambi“, a beležio ih je autor ovog rada, kao neposredni učesnik u igrama dece. Analiza narativnih priča usmerena je na ispoljavanje stvaralačkih sposobnosti dece u igri pretvaranja (fleksibilnost, fluentnost ideja i originalnost), kao i načine podrške odraslog u igri pretvaranja kojima se podstiče stvaralački potencijal.

Rezultati istraživanja sa diskusijom

Nalazi istraživanja predstavljeni su prema definisanim zadacima istraživanja i dokumentovani izvodima iz narativnih priča o dečjim igrama, kroz prikaz dijaloga dece i odraslog. Pri tome se u navođenju upravnog govora odraslog koristi skraćenica «O», a za navođenje upravnog govora dece skraćenica «D».

Ispoljavanje stvaralačkih sposobnosti u igri pretvaranja dece i odraslih

Na osnovu primera koji su predstavljeni u radu, uočava se isprepletenost fleksibilnosti, originalnosti i fluentnosti ideja u igri pretvaranja dece i odraslih. Primer igre u kome se uočava ispoljavanje stvaralačkog potencijala je igra pretvaranja „*Minotaur i Tezej*“, u kojoj su učesnici deca i odrasli. Igra je izvorno nastala inicijativom deteta koje prelaže svoja saznanja o mitološkom biću. Deca ulaze u svet mitoloških bića, stavljajući odraslog u ulogu minotaura, nestvarnog bića, a sebe u ulogu junaka koji može spasiti svet. U igri, zahvaljujući kapacitetu fleksibilnosti, deca nalaze načine kako da „pobede čudovište“ koje može ugroziti njihov svet.

D1: „Možeš li mi dati svoj mač?“ obraća se drugom detetu, pokazujući na komad drveta.

D2: „Evo, a zašto?“

D1: „Idemo da uhvatimo minotaura, krije se iza onog drveta“, pokazuje rukom dete, a odrasli se skriva iza drveta.

D2: „Ti idi sa one strane, a ja ću ga pojuriti“, trči prema minotauru glasom ga plaši, „aaaaaaa imam te!“

O: „Ne možete me uhvatiti, snažan sam i brz – ja sam minotaur!“

D1: „Mač je moj jači od tebe“, zamahuje granom, „predaj se!“

O: „Dobro, dobro, predajem se, ako me pustite, reći ću kako da izađete iz mog mračnog lavirinta.“

Igra je imala više završetaka i rešenja, gde se prepoznaje fluentnost ideja. Predlog odraslog da se koristi konopac kao pomoć u pronalaženju izlaza iz lavirinta, kao i predlog dece da koriste lampu koja osvetljava put, ukazuje na originalnost ideja. U igri su

se pojavljivali i drugi likovi koji su oplemenjivali igrovni tok, pa su vile i vilenjaci bacali čarobni prah i uspavljivali minotaura, krilati orlovi nosili učesnike igre na svojim krilima, a krtice pomagale da se kroz krtičnjake nađe put iz lavirinta. Svi ovi tokovi igre su mogućer jer igra omogućuje deci da isprobavaju različite obrasce ponašanja i da svoje akcije izvode odvojeno od realnih posledica. Igra može pomoći da u stvarnosti deca nalaze različita rešenja kada se nađu u opasnosti, pa je važna sposobnost stvaranja originalnih ideja u rešavanju primarnog sukoba u igri.

U primeru igre „zmaj“, dete pronalazi adekvatne načine ponašanja, odnosno, obrasce koji mogu biti prihvatljivi okruženju. U igri dete se poigrava moćima bića *gor-miti*, koja su predstavljena u istoimenom serijalu crtanih filmova. Deca zamišljaju da imaju moći junaka crtalog filma, da imaju moć vatre, leda, kamena, vetra. Koristeći svoje lično iskustvo, jedno dete ulazi u ulogu neobičnog zmaja i prilagođava se situaciji tražeći različita rešenja, što stvara uslove za metaforična i transformisana značenja. Odrasli prati igru deteta i podupire je, čime utiče na očuvanje igre. Igra koja se razvija nije sprovođenje planova odraslog i deteta, već nastaje pregovaranjem i doprinosom oba aktera u igri.

D: „Ja sam zmaj koji bljuje vatru, led, vodu i lavu!“

O: „Kako ispuštaš vodu, a kako vatru, pritisneš li neko dugme?“

D: „Zamislir u glavi šta da radim i to se i desi.“

O: „Kada izbacuješ vodu, a kada led?“

D: „Kada spašavam ljude od požara vodu, a led da napravim ledene skulpture.“

O: „A zašto izbacuješ vatru, a zašto lavu?“

D: „Vatra mi služi da otolim sneg da bude toplo, a lava da se branim ako me neko napadne, jer ja sam zmaj“, imitira glasom zmaja.

O: „Nekoga ćeš tako opečiti, boleće ga.“

D: „Onda ću samo dunuti kao vetar, to ga neće povrediti.“

Odrasli u igri razmatra adekvatno ponašanje u okruženju, odnosno, odbrane koja ne ugrožava drugu stranu. U igri se podstiče promena okruženja, ali i sopstvena promena učesnika u odnosu na nastalu promenu, što nam omogućava fleksibilnost u igri. Ukoliko se ova situacija igre poredi sa životnim okolnostima, moguće je da učesnik igre uzme u obzir različite načine reagovanja tokom odbrane i rešavanja sukoba u stvarnom životu.

U igri je dete mentalno angažovano, generiše veliki broj ideja i dovodi do kompleksnosti sadržaja igre vežbajući kako da otkriva svet i njime upravlja, što u realnosti nije moguće. U sledećem primeru igre deteta i odraslog, u igri „ronjenje“, stvaralački potencijal deteta je podržan, a dete na originalan način predlaže kako da se isprazni dno okeana. Divergentno mišljenje je zaslužno što dete daje veći broj ideja i pronalazi više rešenja. Tokom istraživanja ronjenja, dete i odrasli transformišu mentalne slike, stvaraju neku drugu realnost koja je neizvesna, ali moguća. Otvorenost za nova iskustva stavlja čoveka u poziciju istraživača, stvaraloca i kreatora.

D: „Napravio bih takvu kameru, koja može da upali jake reflektore i da se vidi šta je u toj rupi na dnu okeana.“

O: „Sila Zemljine teže nas vuče na dole, pa je teško isplivati.“

D: „Možemo istraživati dno iz podmornice, ona ima motore, ili iscrpeti svu vodu sunđerima i crevom, onda napraviti da rupa bude prazna bez vode, i tako istražiti dno okeana.“

O: „Onda da napravimo branu kako bismo okružili deo koji istražujemo.“

Razgovorom o padu meteora (projekat „Kako su nastali, kako nestali dinosaurusi“), deca i odrasli diskutuju o mogućim pronalascima živih organizama na Zemlji. Zamišljaju drugačiji svet, čiji životni prostor dele dinosaurusi sa ljudima.

D1: „Za 100 godina pašće meteor i napraviti rupu na zemlji.“

O: „Šta je u toj rupi?“

D1: „Duboko u zemlji ućaurena su druga bića, ona će izaći iz zemlje, čekaju da ih iskopaju“, govori sa oduševljenjem.

D2: „Oni liče na dinosauruse?“

D1: „Da, oni će biti kao dinosaurusi, hraniće se drvećem, biljkama i ljudi će živeti sa njima.“

Stvaralaštvo se ispoljava slobodom mišljenja koje nema granice. Dečje mišljenje nije podleglo pritiscima koje nameću društvene norme, pravila. Dečja razmišljanja su bogata, prodstaknuta bogatsvom iskustva, sačuvana od ograničenja. U igri ta sloboda mišljenja dozvoljava da je sve moguće. Ako se razmotri sledeći primer igre deteta i odraslog u igri (projekat „Kako su nastali, kako nestali dinosaurusi“), uočiće se koliko stvaralaštvo može da stvori nestvarno, a ipak moguće. Tokom kreativnog razmišljanja o životu na ostrvu, dete razmišlja kako da se ponaša u slučaju opasnosti, stvara smislena iskustva i ta iskustva ga transformišu.

D: „Ako krene cunami na ovom ostrvu, popeću se na visoku planinu.“

O: „Ali nema brda ostrvo je okruženo vodom, ima peska i drveća.“

D: „Napraviću planinu, nasipaću pesak, zemlju, i tako napraviti da bude visoko kada se popnem biću među oblake.“

Stvaralaštvo doprinosi da deca vide svet na drugačiji način, da ga drugačije sagledavaju i doprinesu kreativnim idejama. U igri je prisutan nekonvencionalan pristup rešavanja problema, koji izlazi iz okvira naučenog, nama poznatog postupanja. U nastavku je predstavljen dalji tok dijaloga iste igre. Uočavaju se nov način sagledavanja i originalnost ideja u nestvarnom.

O: „A kad budeš tako visoko među oblake?“

D: „Želeo bih da imam svoj oblak! Hoćeš da mi ga pokloniš?“

O: „Volela bih, ali ne znam kako da ga dohvatim i uhvatim.“

D: „Popneš se jako visoko, na najvišu planinu i onda si među oblake.“

O: „Da ga uhvatim uz pomoć kese ili kartonske kutije?“

D: „Ne može tako, oblak je vodena para onda će ti biti mokra kesa i kutija.“

O: „Kako onda da ga uhvatimo?“

D: „Možemo usisivačem – uperimo usisivač na gore i u džak ga usisamo“, imitira pokretima usisivača. „Onda ga brzo zatvorimo... staviš mašnu na džak, i to je poklon za mene.“

Ova igra je mogla da bude pokretač daljeg istraživanja dece. Mašta u igri čini da imaginarni procesi ožive igru. Nepredvidljivost toka igre utiče na emocionalni doživljaj tako što pojačava želju da se uživimo.

Kako bi dete stvaralo nove procese i ideje, potrebno je da se aktivira kreativnost, osećaj čuđenja i radoznalosti. Dete u igri pronalazi smisao, postavlja sebi pitanja kako svet funkcioniše, a kako bi mogao da funkcioniše. U igri pretvaranja podstaknutom istraživanjem vremena, dete povezuje svoju realnost sa mogućim.

D: „Kada se brzo kreće auto, meni deluje da se sporo kreće.“

O: „Šta misliš zašto?“

D: „Deluje mi da je tada vreme sporije... ne znam kako je to moguće.“

O: „Ako se vreme uspori, kako ćemo se mi ponašati?“

D: „Bićemo ovako zaleđeni“, stoji nepomično, „sporije govoriti i razmišljati.“

Uloga odraslog u podržavanju igre pretvaranja

Kroz dijalog mašte, odrasli i deca grade koautorski prostor razumevanja zajedničkih značenja. Svaka igra ima svoj kontekst koji se menja, nadograđuje i u kome se grade imaginarne slike. Odrasli doprinosi da se započeta igra održi, a neizvesnost u igri čini igru uzbudljivom. Igra „*ledeni zid*“ nastaje na ideju deteta, koje deli svoje impresije o zmaju nastale tokom gledanja delova televizijske serije „*Igre prestola*“. Uživljavajući se u lik ratnika, dete stupa u interakciju sa odraslim, želi da zaštiti svoju tvrđavu i improvizuje strategiju u odbrani od opasnosti od «ledenih hodača». Odrasli provocira situaciju koja može biti potencijalno opasna, ne narušavajući započetu igru.

D: „Ja sam Džon Snežni!“ zamahuje mačem, nosi ćebe preko ramena kao krzno. „Imam jezovuka, on me stalno prati.“

O: „Ja sam zmaj!“ širi ruke i imitira letenje.

D: „Idemo da štitimo ledeni zid od hodača!“

O: „Svojom vatrom otopiću zid!“ imitira izbacivanje vatre.

D: „Ako ga otopiš, onda će nas napasti beli hodači.“

O: „Onda ću stati na ledeni zid i štititi ga.“

D: „Pozvaću u pomoć još dva strašna zmaja, jednog ću ja jahati, a jednog devojka sa žutom kosom.“

Dete i odrasli smišljaju strategije, grade igru tražeći svrhu i smisao onoga što stvaraju. Otvorenost deteta za različita iskustva i maštovitost razvija različite strategije u igri, pa možemo u praksi uočiti različite zaplete sa zmajevima, mitološkim bićima, nestvarnom prirodom. Retke su situacije u vrtiću kada vaspitači podržavaju igre u koje su uključena nestvarna, mitološka bića. Takve igre pružaju mogućnost da se kroz dijalog sa decom tu-mače vrednosti, kao što su pravednost, istrajnost, odgovorno ponašanje, prijateljstvo, pri čemu podstiču i učenje o borbi protiv zla.

Odrasli u igri pretvaranja održavaju igrovni koncept, procenjuju kada i kako da postanu deo igrovnog plana dece. U igri „ronjenje“ deca se igraju na improvizovanom brodu od dušeka, plove i kreću u potragu za blagom zamišljajući da rone, a odrasli postaje ravnopravni učesnik u igri.

D1: „Ti drži ovaj kraj“, daje elastičan kanap i vezuje na ruku odraslom. „Mi idemo dole u vodu“, odlaze ispod zastora od tkanine.

O: „Šta ima u vodi?“

D2: „Ima puno školjki, ronimo i tražimo veliku školjku, a ti povuci kad kažemo vuci.“

O: „Vi ste ronioci, a gde vam je odelo za ronjenje i disaljka?“

D1: „Pa imam odelo za ronjenje, to je isto kao odelo spajdermena, imamo i disaljke“, pokazuje na kanap.

D1 i D2 stavljaju disaljku na usta, navlače peraja, odlaze u vodu. „Povuci!“, jedno dete izgovara, a odrasli vuče kanap, ali nema odgovora, odrasli stavlja disaljku i ulazi u vodu.

Praksa potvrđuje da su odrasli odgovorni za raznovrsnost ideja u igri dece. Deca koriste svoja iskustva u razvoju igre, a odrasli u igri idejno mogu doprineti da se igra oplemeni. U suprotnom može se u praksi videti da deca iznova koriste iste obrasce ponašanja, ne menjajući način igranja. Na primer, na isti način deca koriste konstruktore, po istom scenariju igraju se majstora, lekara. U igri pretvaranja je potrebna podrška odraslog, koji svoje iskustvo unosi u igrovni prostor.

Igre pretvaranja doprinose da se stvaralaštvo ispolji; deca koja se češće pretvaraju i maštaju bolje razvijaju svoju kreativnost. Putem maštanja, deca angažuju sopstvene mentalne procese, obrađuju informacije, dovode u vezu pojmove, upoređuju, analiziraju i stvaraju nove mentalne slike, čime se podstiče kreativno razmišljanje. Primer iz prakse koji nam može ukazati na originalnost, kreativno razmišljanje deteta i odraslog je igra „ruka koja gleda“. Zamišljajući kako bi bilo da naše ruke imaju moć u igri, odrasli sa detetom kreiraju igrovni prostor koji je neizvestan, koristi simbole i fantaziju, koja čini da igra nema granice i stvara utisak da se nalaze na drugom mestu i u drugom vremenu.

D: „Zamisli da možemo da produžimo ruku – naša ruka bi mogla da otvori vrata i kad smo daleko.“

O: „Kada bih imala takvu ruku, volela bih da moja ruka pođe do prodavnice, a ja da ostanem ovde.“

D: „Ali to nećeš moći, ruka ne vidi šta da kupi.. jedino da imaš oko na ruci“, iscrtava prstom zamišljeno oko na dlanu ruke, „onda bi okom videla gde da ide i šta da ti kupi.“

O: „Da ti imaš takvu ruku, šta bi radio?“

D: „Izdužio bih ruku do Marsa, da vidim kako izgleda zemlja gde su vanzemaljci... ako ih ugledam, odmah bih spustio ruku dole.“

O: „Zašto se ne bi upoznao sa njima... ovako rukovao sa njima?“, pruža ruku detetu, imitiraju rukovanje.

Istražujući svemir i planetni sistem (projekat „Svemir“), decu je posebno zainteresovalo pitanje nastanka crne rupe. U predstavljenom dijalogu deteta i odraslog, odrasli koriste informacije istražene u projektu, ali ne osporava ideje deteta iako su one u suprotnosti sa realnošću.

D: „Smislio bih način kako da me ne povredi crna rupa.“

O: „Sile unutar crne rupe su veoma jake... kako da ostanemo nepovređeni ako nas uvuče unutra?“

D: „Zakačio bih se na jake kanape, koji bi me kao trambolina odgurnuli“

O: „Prostor u svemiru je pun prašine, asteroida ...gde da zakačiš kanape?“

D: „Na četiri satelita četiri kanapa zakačim, i tako napravim trambolinu.“

Neizvesnost u igri čini da dete isprobava nova rešenja i da se poigrava sa nestvarnim. Uloga odraslog u igri je da čuva tok igre od sopstvenih znanja, činjenica i stavova. U takvim uslovima se dopušta detetu da ispolji kreativnost i ima kontrolu u igri.

Primer koji ukazuje na originalnosti u igri jeste igra „*zamišljen svet ispod vode*“ (projekat „Kako su nastali, a kako nestali dinosaurusi“). Istraživanjem vodenih dinosaurusu dete otvara novo pitanje o životu ljudi ispod vode, kako bi i ljudi i dinosaurusi mogli istovremeno da žive.

D: „Ispod vode možemo iskopati rupu duboko i napraviti tamo dva grada.“

O: „Neće imati Sunca, kako će ljudi i biljke živeti bez Sunca?“

D: „Možemo napraviti veštačko Sunce, tada će biti dovoljno svetlosti.“

O: „Veštačko Sunce ne može uticati da rastu biljke, kako onda da stvorimo uslove za život živih bića?“

D: „Možemo napraviti staklenik između dva grada i posaditi tu biljke... svi bi mogli tu da dolaze kada im nestane hrana.“

Dete iskazuje različite hipoteze i ideje koje nije imalo u svom iskustvu, pokazuje fleksibilnost u razmišljanju, jer mu je mišljenje elastično. Zamišlja i projektuje moguće, sprečava da određeni obrasci ostanu fiksirani. Odrasli ohrabruje dete i njegove ideje u igri i pokazuje osetljivost za dečiju inicijativu. On podržava igru ne menjajući igrovni tok, jer razume da kontekst igre utiče na razvoj stvaralaštva.

Prednost ovog istraživanja je neposredno učešće istraživača u igrama pretvaranja. Kao učesnik u igri pretvaranja, istraživač može da razvija kritički odnos u istraživanju igre, pa može da tumači situacije i kontekste u kojima se ona odvija. Neposredno učešće omogućilo je istraživaču da analizira verbalnu i neverbalnu reakciju učesnika u igri. Nedostatak istraživanja je izvesna subjektivnost istraživača, koja može da ometa objektivnu interpretaciju podataka. Iskustvo istraživača i njegov doživljaj uticali su na izbor predstavljenih igara pretvaranja. Specifičnost istraživanja je njegova neponovljivost, jer je uslovljeno kontekstom, iskustvom učesnika u igri pretvaranja i željom da se upusti u nepredvidljive situacije.

Zaključna razmatranja

Igra je dominantan način učenja dece na predškolskom uzrastu. Ona doprinosi prilagođavanju deteta na nove situacije i menja okruženje na osnovu dečjih stvaralačkih akcija. Ovo istraživanje pokazuje da deca u igrama pretvaranja usavršavaju stvaralačke sposobnosti, fleksibilnost, fluentnost ideja i originalnost, a njihovo ostvarivanje doprinosi razvoju stvaralaštva. Na razvoj stvaralaštva utiče otvorenost za inicijativu i originalnost u rešavanju različitih problema.

U datim primerima igre deca su istraživala nove situacije, preispitivala, isprobavala i procenjivala sopstvene zamisli. U igri dete pokazuje zainteresovanost za različite pojave, spremno je za nove izazove i prihvatanje rizika od novog i neočekivanog. Dete traži alternativne načine u rešavanju problema i time praktikuje divergentno mišljenje i nekonvencionalnost. U igri pretvaranja deca pokazuju brigu za druge, odupiru se nepravdi, pokazuju odgovorno ponašanje i pravednost u određenim situacijama igre i grade lični identitet. Kako bi deca razvijala stvaralaštvo, odrasli moraju da razumeju i podržavaju igru, kao kontekst za ispoljavanje stvaralačkih potencijala.

Odrasli svojim postupcima mogu da sprečavaju ili da doprinose razvoju stvaralačkih potencijala kod dece. Oni taj razvoj otežavaju ukoliko se ne uključuju u igru sa decom ili ukoliko onemogućavaju slobodu u igri. Gradeći koautorski prostor sa decom, odrasli doprinosi da dete ispituje različite obrasce i koristi ih kao strategije promene sebe i sveta u kome živi. Dete u igri ima moć da „mašta i koristi fleksibilnost, da improvizuje sukobe koji su u osnovi igre“ (Krnjaja, 2012a:252) i da stvara iluzorne planove. Maštovitost u rešavanju sukoba kroz igru svojstveno je dečijem razmišljanju. U igrama koje su obuhvaćene istraživanjem odrasli gradi koautorski prostor sa decom, govorom mašte preispituje svet od ustaljenih značenja, podstiče decu da prave izbore i deluju u svom okruženju u skladu sa vrednostima. Kako bi se podržalo ispoljavanje stvaralačkog potencijala, potrebno je razumevanje igrovne prakse konkretnog deteta i grupe dece od strane odraslih, kao i razumevanje sopstvenog postupanja u odnosu na igru, kako kroz učestvovanje u igri tako i kroz dijalog sa decom.

Stvaralaštvo, kao osnovni ljudski potencijal, razvija se u igri, a igra je prostor u kojem se ostvaruju i podupiru stvaralački procesi. Odrasli moraju da preispituju i produbljuju svoje razumevanje povezanosti igre i stvaralaštva, da „pomognu deci da se uspinu uz svoje planine“ (Rinaldi, 2000, prema: Krnjaja, 2010:267). Partnerstvo i zaigranost odraslih u igri mogu unaprediti igru dece, uticati na bogatstvo iskustava i kreativno razmišljanje. Odrasli u igri utiču na stvaranje emocionalnih doživljaja ključnih za otvorenost deteta, za nove izazove i nova iskustva. U igri se mogu preispitati odluke i akcije, stvarati odnos poverenja i prihvatanja u svakodnevnom životu. Odrasli mogu da procenjuju moralne vrednosti sa decom putem traženja drugačijih rešenja za osobe na koje se posledice nekih akcija odnose.

U vrtiću je potrebno da odrasli svojim učešćem i dijalogom u igri podstiču dečiji stvaralački potencijal, jer tako utiču da se dete oseća osnaženo za novu igru, novu situaciju, na nov način, sa novim pravilima koja nemaju granice. Predmet ovog istraživanja i primenjena metodologija nedovoljno su prisutni u našoj istraživačkoj praksi, usled čega ovo istraživanje može biti značajno, a rezultati istraživanja važni su za potpunije razumevanje uloga praktičara u odnosu na dečju igru i suštinske promene u njihovom delovanju.

Literatura

Godine uzleta: Osnove programa predškolskog vaspitanja i obrazovanja (2019). Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja. Prosvetni pregled.

- Dominey, H.(2021). Evoking Never Never Land: The Importance of Imaginative Play and Creativity. *LEARNing Landscapes*, 14(1), 5-66.
- Harris P. (2002). The work of the imagination. In E.. Subbotsky (Ed.), *Infant and Child Development* (278-287). Blackwell Publishers Inc.
- Hoffmann, J., & Russ, S. (2012). Pretend play, creativity and emotion regulation in children processes. *Psychology of Aesthetics creativity and the arts*, 6(2), 175–184. <https://doi.org/10.1037/a0026299>
- Edmiston B. (2007). *Forming ethical identities in early childhood play*. Routledge.
- Jovičić, N. (2019). *Dečja igra i razvoj stvaralačkih sposobnost darovitih*. Filozofski fakultet Univerziteta u Novom Sadu.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dečje igre*. Sveučilište u Zadru.
- Krnjaja, Ž. (2010). Igra, stvaralaštvo, otvoreni vaspitni sistem: Šta ih povezuje?. *Nastava i vaspitanje*, 59(2), 264-277.
- Krnjaja, Ž. (2012a). Igra kao susret: koautorski prostor u zajedničkoj igri dece i odraslih. *Etnoantopološki problemi*, 7(1), 251-267.
- Krnjaja, Ž.(2012b). Igra na ranim uzrastima. U A. Baucal (ur.), *Standrardi za razvoj i učenje dece ranih uzrasta u Srbiji* (str.113-132). Institut za psihologiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu i UNICEF.
- Marjanović, A. (1987). Dečji vrtić kao otvoreni sistem. *Predškolsko dete*, 1(4), 57-67.
- Marjanović, A. (1987). Dečja igra i stvaralaštvo. *Predškolsko dete*, 1(4), 85-101.
- Marjanović, A. (1987). Savremena shvatanja o stvaralaštvu. *Predškolsko dete*, 1(4), 113-131.
- Marjanović, A. (1987). Kako prepoznati i oplemeniti stvaralačku aktivnost predškolskog deteta. *Predškolsko dete*, 1(4), 133-148.
- Russ, S. W., & Wallace, C. E. (2013). Pretend play and creative processes. *American Journal of play*, 6 (1), 136-148.

Primljeno: 16.07.2024.

Korigovana verzija primljena: 26.03.2025.

Prihvaćeno za štampu: 31.03.2025.

Ana Gardašević

Predškolska ustanova „Dečja radost“, Čuprija, Srbija

<https://orcid.org/0009-0008-1286-2050>



Ovaj rad je objavljen pod licencom Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Dopušteno je da se delo kopira i distribuira u svim medijima i formatima, da se prerađuje, menja i nadograđuje u bilo koje svrhe, uključujući i komercijalne, pod uslovom da se na pravilan način citiraju njegovi prvobitni autori, postavi link ka originalnoj licenci i naznači da li je delo izmenjeno. Korisnici su pri tome dužni da navedu pun bibliografski opis članka objavljenog u ovom časopisu (autori, naslov rada, naslov časopisa, volumen, sveska, paginacija), kao i njegovu DOI oznaku, a u slučaju objavljivanja u elektronskoj formi takođe su dužni da postave i HTML link.

Creativity in the Pretend Play of Preschool Children

Ana Gardašević

Preschool institution "Children's Joy", Čuprija, Serbia

Abstract *By using the potential of flexibility in play, a child learns to adapt to various situations that the modern world often requires by changing themselves and their environment. When adults support play, they help children express their creative potential. This paper presents a study to identify creative potential in pretend play and explore how adults contribute to play development. The method used was content analysis of narrative stories from pretend play sessions between children and an adult, recorded in a kindergarten group. The analysis focused on identifying the creative abilities that children express during play, as well as the ways in which adults contribute to play development by participating in it. The findings show that flexibility in play, fluency of ideas, and originality in solving problems that arise during play all enable the expression of creativity. Adults participating in play contribute to its development and expression of children's creative potential by helping to sustain initiated play, co-creating strategies with children in building the play together, maintaining the play context, interpreting values (such as fairness, responsible behavior, friendship, etc.) through dialogue with the children, being sensitive to children's initiatives and encouraging them. The results suggest that preschool teachers need to continuously reflect on and deepen their understanding of the connection between play and creativity and approach play as a co-creative space built together with children, while supporting the realization and development of their creative potential. In that way, they can help improve and evolve play practices in kindergarten settings.*

Keywords: *child's play, creative potential, play as a co-authored space, supporting play.*