

# Igre i razvoj govorne komunikacije

---

**Raspudić, Maria**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2020**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:584437>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-29**



*Repository / Repozitorij:*

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARIA RASPUDIĆ

IGRE I RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE

Završni rad

Pula, 2020.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARIA RASPUDIĆ  
IGRE I RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE  
Završni rad

JMBAG: 0303077829, redoviti student

Studijski smjer: Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Predmet: Igre i djeca

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Znanstvena grana: Opća pedagogija

Mentor: doc. dr. sc. Marina Diković

Pula, 2020.

## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Maria Raspudić, kandidatkinja za stručnu prvostupnicu predškolskog odgoja (bacc. praesc. educ.) ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega ne citiranog rada, te da i koji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

Maria Raspudić

U Puli

## IZJAVA o korištenju autorskog djela

Ja, Maria Raspudić dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom „Istarska tradicijska glazba u predškolskoj ustanovi“ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama. Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, (datum)

Potpis

Maria Raspudić

## SADRŽAJ:

UVOD	6
1. RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE U PRVOJ I DRUGOJ GODINI ŽIVOTA	7
1.1. Prva godina djetetova života	8
2. PRVA RIJEČ DJETETA	9
2.1. Čimbenici koji utječu na djetetov rani rječnik	11
2.2. Načini koji pomažu djeci u učenju upotrebljavanja riječi u prvoj i drugoj godini života	11
2.2.1. Čitanje	11
2.2.2. Igranje	13
3. RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE U TREĆOJ I ČETVRTOJ GODINI ŽIVOTA	14
3.2. Načini koji pomažu trogodišnjacima i četverogodišnjacima u razvijanju jezika	15
3.2.1. Čitanje, igranje i izlasci	15
4. RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE U PETOJ GODINI ŽIVOTA	17
5. IGRE	19
Igre za proširivanje vokabulara	21
Igre za razvoj smislenog govornog izražavanja	23
a. Razvoj fonološke komponente govora	25
b. Igre za razvoj fonološke svjesnosti	27
a. Igre za poboljšanje izgovora glasova	30
6. UTJECAJ TELEVIZIJE I RAČUNALA NA RAZVOJ JEZIKA	32
b. Televizija i razvoj jezika	32
c. Računala i razvoj jezika	34
d. Računalne igre za razvoj govorne komunikacije	35
Slika 1. Pješčanik i slovo/glas na kantici	36
Slika 2. Pješčanik i kopanje predmeta na glas „S“	37
Slika 3. Svi predmeti su nađeni	38
7. RADIONICA I AKTIVNOSTI DJECE S RODITELJIMA	39
8. ZAKLJUČAK	44
9. LITERATURA	45
10. POPIS SLIKA	47
Slika 1. Pješčanik i slovo/glas na kantici (str. 30)	47
Slika 2. Pješčanik i kopanje predmeta na glas „S“ (str. 31)	47
Slika 3. Svi predmeti su nađeni (str. 32)	47

11. SAŽETAK	48
SUMMARY	49

## UVOD

Kroz završni rad protežu se teme koje su vezane za razvoj govorne komunikacije od rođenja pa sve do polaska djeteta u školu te igre koje potiču razvoj jezika i pridonose napretku u području govorne komunikacije. Komunikacija se može opisati kao proces razmjene informacija, znanja, iskustava, želja i potreba. U početku, kada dojenče još ne zna govoriti te riječima izreći ono što želi, proces započinje plakanjem na koji upozorava te od roditelja traži da mu ispuni osnovne fiziološke potrebe. To je popraćeno kontaktom očima, stoga je u prvoj fazi jako bitno uspostaviti kvalitetan kontakt očima. Kako dijete iz dana u dan postaje sve starije, tako se i njegova govorna komunikacija razvija. Nakon procesa brbljanja dolazi proces gugutanja te na samom kraju prve godine i izgovaranje prve riječi koja donosi veliku radost i sreću u obitelj. Svakim danom djetetova želja za razvoj govora i govorne komunikacije neprestano raste što je moguće i primjetiti u njegovom govoru. Djetetov vokabular svakodnevno se povećava, ono teži listanju slikovnica, razgovoru o likovima iz slikovnica, igranju raznih igara, slušanju priča te komentiranju određenih i njemu zanimljivih situacija. Također, roditelji i odgojitelji su oni koji će poticati razvoj govorne komunikacije postavljanjem otvorenih tipova pitanja koji zahtijevaju duže odgovore te smišljanjem i provođenjem igara. Kada dijete, uz pomoć okoline te potencijalnih načina učenja (igranja igri za razvoj govorne komunikacije, čitanja slikovnica, nastavljanje priče bez kraja, itd. ) nauči pričati, tada je vrijeme da se pažnja obrati na njegovo jezično izražavanje te na pravilan redoslijed riječi u rečenici. Kroz razne poticajne igre moguće je primjetiti kako se djetetova govorna komunikacija razvija i poboljšava te dolazi do stupnja koje je prikladno za njegovu dob. Uz igre koje se fizički mogu igrati u vrtiću i kod kuće, usko su vezane i igre putem računala koje imaju isti, zajednički cilj, a to je razvoj govorne komunikacije.



## 1. RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE U PRVOJ I DRUGOJ GODINI ŽIVOTA

Kvaliteta djetetova života uvelike ovisi o njegovoj sposobnosti za komunikaciju. Kroz nju se dijete povezuje s drugima, izražava sebe kao ličnost te vodi brigu o svojim potrebama. Također, uporabom riječi dijete upućuje na ono što misli, osjeća i želi. Komunikacija s djetetom roditelju omogućuje usmjeravanje djeteta kroz svoja vlastita iskustva te mu prenosi što svoje tako i tuđe životne vrijednosti.

### 1.1. Prva godina djetetova života

Kada je riječ o vještinama slušanja dojenče je naučilo prepoznati majčin glas već u utrobi. Roditeljski glas te razgovor s nježnim glasom uvelike smiruje dojenče kada je uzrujano više nego li glazbene kutije, razne igračke te mobilni uređaji, tableti i računala. No, sposobnost prepoznavanja majčinog glasa već od rođenja, nije jedina slušna sposobnost koju dojenče ima. Također, u ovom razdoblju fiziološki ritmovi sve više postaju pravilniji. Na primjer rad srca (poklapa se s majčinim otkucajima, odnosno majčino i djetetovo kucanje srca iste su brzine), disanje i temperatura. Ponašanja koja su dio neverbalne komunikacije koja je u ovom razdoblju najizraženija, a to su gledanje osobe koja ga presvlači, hrani, igra se s njim, socijalni osmijeh te pokreti tijela, djetetu omogućuju uspostavljanje prvih kvalitetnih odnosa sa svojim prirodnim okruženjem, najčešće su to njemu bliske osobe, majka, otac, sestra, brat te baka i djed. U jednom od istraživanja, istraživači su otkrili kako dojenče prepoznaje razliku između jednostavnih glasova govora, između glasova „ba“ i „pa“. Kako bi ispitali početne slušne vještine, istraživači su se poslužili zvučnim dudama. Kada je dojenče sisalo dudu stvarao se prvo glas „pa“. Nedugo zatim, dojenčetu je dosadilo ponavljanje glasa te je prestalo sisati dudu. Nakon toga istraživači su uveli novi glas, glas „ba“. Tada je dojenče počelo snažno sisati dudu što rezultira tome da je dojenče primjetilo razliku između ta dva glasa. Kada je riječ o vokalnim vještinama, u početku su to plakanje i podrigivanje te zvukovi koje dijete stvara neće sadržavati „stvarne“ samoglasnike i suglasnike kako ih odrasli upotrebljavaju. No, unutar tri do četiri mjeseca dojenče će početi stvarati samoglasnike te počinje govoriti glasove poput „ku“ i „gu“ što nazivamo gugutanje (Apel i Masterson, 2004.).

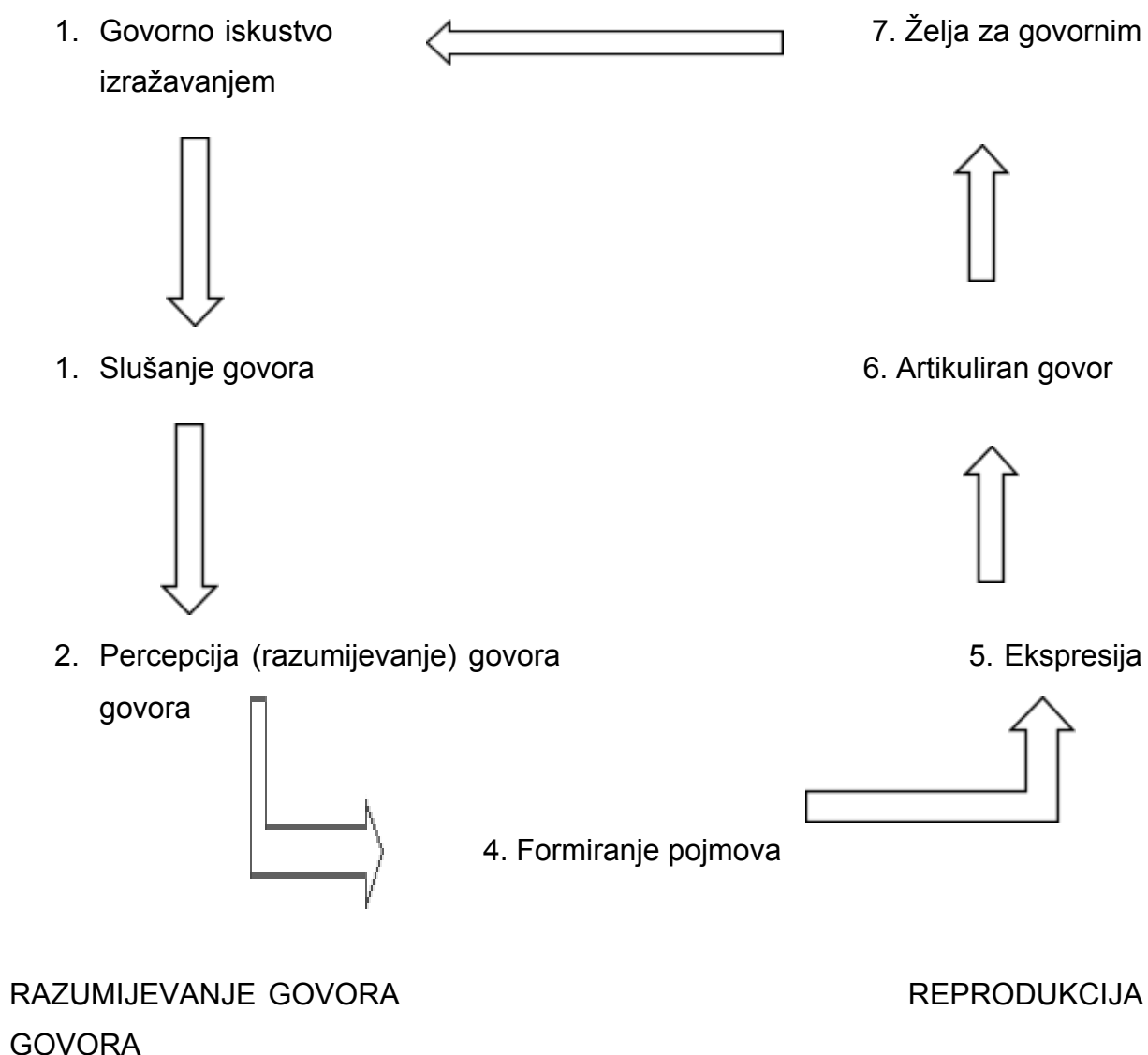
Također, ono najčešće promatra ima li predmet kuteve ili valovite linije te sadrži li predmet kontrast svjetlosti i tame. Isto tako, kao i sam predmet dijete promatra lice

roditelja pod raznim kutevima, promatra njegove linije lica te kontrast svjetlosti i tame, ovisno o položaju u kojem se dijete nalazi. Nakon određenog vremena, dijete se počinje smješhati roditelju te će roditelj s njim češće razgovarati. Na taj način roditelj će dojenčetu pokazati važnost interakcije licem u lice i razmjene osmijeha, zvukova i pogleda. Sve ove interakcije bit će od velike lekcije za dojenče te će mu dobro poslužiti jer počinje ovladavati jezikom i vještinama komuniciranja.

Nakon faze gugutanja, sada prelazi u tzv. brbljanje koje se sastoji od nizova suglasnika i samoglasnika. Počinje gukati jedan ili dva sloga, pjeva, služi se glasom da bi izrazio ljutnju ili negodovanje. Često brblja kada je samo i imitira glasove odraslih, sluša svakodnevne šumove i prepoznaje razne modulacije glasa (Šikić i Ivičević-Desnica, 1988.). Vrlo je važno da to brbljane bude popraćeno uzvratnim brbljanjem i pričanjem djetetu. Na taj način djetetu se pokazuje na važnost ljudskih interakcija. Oko šestog mjeseca počeo će izgovarati nizove suglasnika i samoglasnika ili lančice glasova koji održavaju sve veću zrelost (kontrolu) njegova vokalnog sustava (usta, jezika, grla, itd.) (Apel i Masterson, 2004.). Tako će oko prve godine života početi koristiti glasove koji su sve sličniji glasovima koje odrasli upotrebljavaju kao prave riječi. U osmom i devetom mjesecu života možemo primjetiti da će dijete krenuti posezati za igračkama istodobno gledajući u roditelja. Tada se stvara dijalog roditelja i djeteta zato što dijete prvo gleda u igračku, zatim u roditelja zatim opet u igračku (ili drugi željeni predmet) kao da mu govori da ju želi.

## 2. PRVA RIJEČ DJETETA

Prva izgovorena djetetova riječ javlja se u razdoblju od devetog do dvanaestog mjeseca života. Postoji i nekoliko čimbenika koji utječu na prvu izgovorenu riječ djeteta te na njegov prvi rječnik. Uz čimbenike postoji i nekoliko faza govornog razvoja. A to su:



Slika 1: Faze govornog razvoja<sup>1</sup>

Tumačenje:

1. Maloj je djeci nužno iskustvo govora da bi sami razvili normalne govorne i jezične sposobnosti.
2. Uredna sposobnost slušanja preduvjet je govornom razumijevanju.
3. Percepcija odnosno razumijevanje govora nužni su da bi se stvorile osnovne jezično/govorne razine: semantička, sintaktička, fonetska i leksička.

<sup>1</sup> Izvor: ŠIKIĆ, N. i IVIČEVIĆ – DESNICA, J. (1988.) *Govorno/jezični razvoj i njegovi problemi*, Zagreb; Centar SUVAG

4. Formiranje koncepata obuhvaća koreliranje, modificiranje, ili novostvaranje pojmova iz različitih perceptivnih izvora.

5. Stvoreni pojmovi i simboli moraju biti kodirani u odgovarajuće obrasce koji se mogu govorenjem izraziti.

6. Govorno se izražavanje temelji na dobroj govornoj artikulaciji.

7. Ovaj stupanj karakterizira želja djeteta da s okolinom komunicira govorom kao najkvalitetnijim oblikom komunikacije. (Šikić i Ivičević-Desnica, 1988.)

## 2.1. Čimbenici koji utječu na djetetov rani rječnik

Neki, kao i najvažniji čimbenici koji utječu na djetetov rani rječnik su na primjer okolina. Do određene mjere djeca izgovaraju riječ koju čuju, na što nam ukazuje činjenica da će dijete koje živi na selu izgovarati riječi poput „pile“ ili „traktor“, dok će dijete koje živi u gradu prije reći riječ poput „kompjuter/računalo“. Razlog tomu je što roditelji djece koji žive u gradu više rukuju s računalima i mobilnim uređajima te više ih koriste tokom dana (najčešće u svrhu posla), dok roditelji djece na selu često se bave poljoprivredom te su riječi poput pile i traktor neizbježne. Ako se osvrnemo na vrste riječi u ranom rječniku, to će većinom biti imenice, imena ljudi (s kojima dijete najviše vremena provodi), nazivi predmeta te glagoli poput „pa-pa“ kako bi opisali trenutnu okolnost (da ide kući iz vrtića te se na taj način pozdravlja s ostalom djecom i odgojiteljicom). Dolazimo do praktične koristi u kojoj se može primjetiti da će dijete prije krenuti izgovarati odjevne predmete koje svaki dan koristi, oblači i svlači poput čarapa, dok će odjevne predmete poput košulja ili rijeđe koristiti upravo iz tog razloga što košulju ne nosi svaki dan.

## 2.2. Načini koji pomažu djeci u učenju upotrebljavanja riječi u prvoj i drugoj godini života

### 2.2.1. Čitanje

Kao prvi i najvažniji način koji pomaže djeci u učenju kako rabiti riječi u prvoj i drugoj godini života može se istaknuti čitanje. Iako se vokabular obogaćuje čitav život,

najvažnija dob za njegov razvoj te kada je ono u najvećem usponu jest upravo predškolska dob. U dobi od 3. do 4. godine vokabular od petstotinjak riječi gotovo utrostručuje. Od 4. do 5. godine vokabular raste od tisuću i petsto do dvije tisuće riječi. Petogodišnjak koristi čak do tri tisuće riječi, a do navršene šeste godine vokabular se opet udvostručuje do šest tisuća riječi. Taj se razvoj najvećim dijelom događa zahvaljujući kvalitetnoj komunikaciji s djetetom u obitelji (Posokhova, 2009.) Čitanjem kod djeteta potičemo razvoj govora na način da potičemo govorne vještine, obogaćujemo fond riječi, učimo nove činjenice i pojmove te dopuštamo djetetu da jasno izrazi svoje misli, osjećaje i iskustva. U drugoj godini života čitanje djetetu traje oko pet minuta, odnosno oko pet minuta dijete je koncentrirano na ono što mu se čita i pokazuje. Iako nam se to čini jako malo za dijete je to puno više od pet minuta stoga je jako važno odabrati kvalitetnu knjigu/slikovnicu koja izaziva interes kod djeteta. Na taj način ono od malih nogu čitanje shvaća kao važnu aktivnost. Stoga, uspostavljanjem rutine čitanja knjiga, bilo prije spavanja, prije ručka ili ujutro, pridodajemo knjizi veliku važnost u djetetovim očima te uspostavljamo rutinu koja će trajati i kada dijete samo postane čitač. Prva knjiga s kojom se dijete susreće je slikovnica. U razdoblju u kojem dijete hvata predmete, sisa ih, potrebno mu je ponuditi mekanu, šuškvu slikovnicu koja ga neće ozlijediti kako bi mogao manipulirati s njom. Takve slikovnice sadrže samo slike bez teksta te obično u sebi sadrže šuškalice i zvečkalice i služe za igru i istraživanje. Odmah nakon njih slijede gumene slikovnice (kada dijete dođe u fazu stavljanja stvari u usta) s kojima se također lako manipulira, mogu se prati pa se dijete može i kupati s takvim slikovnicama.<sup>2</sup>

Nakon toga, dolazi razdoblje od šest do sedam mjeseci, kada dijete već može samostalno sjediti te na red dolaze slikovnice s fotografijama. One su manjih dimenzija s tvrdim koricama kako bi bile otporne na trganje i žvakanje. Na fotografijama se nalaze predmeti iz djetetove okoline kao npr. slike psa, mačke, igračkaka, namještaja i tome slično koji djetetu olakšavaju prepoznavanje i imenovanje pojmova. Također, ove slikovnice često sadrže samo jednu riječ te su aktualne sve do kraja prve godine djetetova života. U dobi od dvije godine, djetetu se može ponuditi edukativna slikovnica kao i one koje imaju razne prozorčiće i

---

<sup>2</sup> <https://carobnisvijetbajki.blogspot.com/2018/01/slikovnice-koje-bi-treala-sadrzavati.html>, 6. kolovoz, 2020.

preklapalice kako bi se djetetu dala mogućnost samoistraživanja pipanjem (meke žice obložene čupavim materijalom, razni sjajni predmeti poput šljokica te cirkona, zavjese od tila i svile itd.), otvaranjem prozorčića, traženjem predmeta u prozorčićima te ostale zanimljivosti koje ta slikovnica nudi. Također čitajući slikovnicu potrebno je razgovarati o predmetima koji se nalaze u njoj, izgovarati njihove nazive te naposljetku i nakon nekoliko čitanja povremeno zamoliti dijete da imenuje predmete koji se nalaze u slikovnici. No, zašto je samo povremeno potrebno tražiti od djece da imenuju predmete? Upravo iz tog razloga što djeca žele da njihovi roditelji budu roditelji a ne učitelji. Ako će se interakcija između djeteta i roditelja ili osobe koja mu čita slikovnicu pretvoriti u često postavljanje pitanja, tada će dijete početi gubiti volju i želju za čitanjem i slušanjem slikovnice što nikome nije cilj. Zato je potrebno, kada dijete samovoljno krene ponavljati neku riječ, proširiti ju.

### 2.2.2. Igranje

U početku dojenče svakodnevno istražuje svoju okolinu. Isto kao što je slučaj sa čitanjem knjiga i slikovnica, tako je slučaj i u igranju, potrebno je slijediti djetetove interese. Ako se dijete na primjer, želi igrati s kućom za lutke i njenim stanovnicima, potrebno je slijediti djetetov interes i igrati se s tim komentirajući igru, dijete, njegove lutke (što one rade, kakvu odjeću i obuću nose) te kuću (kako izgleda, od kojih je materijala izgrađena, koje boje se nalaze na njoj i opipavanje raznih materijala s kojima je kuća napravljena te pričanje o njima). Takva pozornost koja je usmjerena na dijete, a ne na roditelja koji uvodi u aktivnost, aktivnost koja ostavlja određene zadatke te nudi igračke na koje dijete nije fokusirano najbolja je za poticanje uporabe riječi. Kroz igranje može se slijediti djetetov jezični stil. Postavljanjem pitanja poput „Što je to?“ ili „Gdje je tvoj nos/uho?“ može se prepoznati djetetova sklonost prema npr. imenicama. Također, postoje i mnoge igre koje proširuju djetetov vokabular te razvijaju govor na zabavan način.

### 3. RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE U TREĆOJ I ČETVRTOJ GODINI ŽIVOTA

U ovoj dobi djetetov rječnik stabilno se povećava iz dana u dan te doživljava svoju eksploziju. Dolazi do stvaranja prvih rečenica. Počinje koristiti i neke riječi koje do sad nije koristio, što ne znači da ih nije znao. Do sad jednostavno korištene riječi poput „lijepo“, i „vruće“ zamijenit će se sofisticiranim riječima „zgodan“ i „bolestan“. Uz to, počinju se koristiti riječima koje se odnose na pojam broja (puno, malo, dva, tri, četiri...) i pojam vremena (sada, poslije) te spaja dvije riječi u jednu rečenicu što znači da više neće govoriti samo „još“ već „još soka“ te na taj način ovladavaju jednim po jednim zadatkom koji se primjećuje u njihovoj govornoj komunikaciji. Jedna nezaobilazna riječ koju dijete u prvoj i drugoj fazi koristi kao odbijanje jela, odbijanje odlaska u krevet, jest riječ „ne“. Sada, u trećoj fazi dijete riječ „ne“ više ne koristi samo u znak odbijanja neke radnje već ako na primjer, iz kutije s igračkama želi izvući figuricu motora, a umjesto motora izvuče figuricu automobila tada kaže „ne“ no ovaj put to više nije jednostavno „ne“ već sofisticirano „ne“, što bi značilo da je dijete reklo „ne“, ne u znak odbijanja već u znak toga da je izvukao krivu figuricu. Također, često se služe drugačijim registrom kada se obraćaju djeci i životinjama (nerijetko krenu tepati, imaju viši ton te muzikalniji ritam), dok se u razgovoru s odraslima pojavljuje više formalnosti, uljudnosti i kompleksnosti. Na području društvenog jezika djeca kreću primjenjivati riječi „ja/ti“, „moje/tvoje“, „ovdje/tamo“ ovisno o perspektivi govornika. To bi značilo da dijete počinje shvaćati, a ujedno to i koristiti, da samo naprimjer majka za svoju cipelu može reći „moja cipela“, dok će dijete reći „tvoja cipela“ shvaćajući da majčina cipela ne može biti njegova cipela te da za majčinu cipelu ne može reći „moja cipela“. U ovom periodu dijete ima svima razumljiv govor, osim nešto teškoća u izgovoru duljih riječi. Izvještava o nedavnim događajima. Postavlja mnogo pitanja i počinje upotrebljavati „zašto“ i „kada“. Služi se svim vrstama riječi te želi razgovarati sa svojom okolinom. Također ono započinje s drugima maštovite igre uloga, npr. liječnici, zubar, bolesnici te se u igrama u većoj mjeri služi govorom (Šikić i Ivičević-Desnica, 1988.)

## 3.2. Načini koji pomažu trogodišnjacima i četverogodišnjacima u razvijanju jezika

### 3.2.1. Čitanje, igranje i izlasci

U razdoblju treće i četvrte godine, potrebno je postepeno se udaljavati od slikovnica koje potiču imenovanje predmeta (samo automobil na jednoj stranici, krava, mačka, miš, lopta..) prema knjigama u kojima se radi o zbivanjima u svakodnevnom životu djeteta kao na primjer, odlazak kod zubara, odlazak k liječniku, itd. Čitanje takvih vrsta knjiga potiče povećanje djetetovog razumijevanja kompleksnijih rečeničnih struktura i razumijevanje toga kako logično u vremenskom redosljedu (prošlost, sadašnjost, budućnost) složiti neku informaciju. Pojmovne slikovnice, one sa slikama predmeta, ljudi i okruženja, preporučuju se kao prvi odabir. To su ujedno i prve lekcije koje će vaše dijete učiti iz knjiga – kako prepoznati, izgovoriti i opisati određenu stvar.<sup>3</sup> Kada se djetetu čita knjiga ponekad je potrebno ponuditi pogrešan odgovor kako bi ga dijete samo ispravilo te ispričalo onako kako on u zbilji i jest te ga pitati da samo nastavi priču. Takva iskustva djetetu pomažu u promišljanju te priča o doživljenim zbivanjima logički po ispravnom vremenskom slijedu. Ovaj stupanj igranja sastoji se od poučavanja djece određenim pojmovima kao što su suprotnosti “toplo-hladno“, „gore-dolje“, boje i slova. Djeca, kada uče suprotnosti, ne uče ih zajedno već za početak kažu samo „ vruće“ te se u početku za riječ „hladno“ služe riječi „ ne vruće“. Slična situacija je i s učenjem boja. Tijekom cijele treće godine mališani uče da se riječ crvena, žuta, plava i zelena odnose na boju nekog predmeta, odnosno povezuju da se boje odnose na predmete što za njih u toj dobi nije lak zadatak. Kada je riječ o učenju slova, djetetu nije potrebno nametati učenje istoga ako ono samo to ne traži. No kada ono to samo zatraži, ono se treba temeljiti na igri te izbjegavati vježbanje. Kada dijete prvi put ide u kino, kazalište ili restoran za njega je to novina te ne zna što se unutra točno događa, kako se treba ponašati te na što sve treba obratiti pozornost. Stoga, roditelji i odgojitelji su ti koji mu pričom, iz vlastitog iskustva, mogu olakšati početno iskustvo. Prije odlaska na određeno mjesto potrebno je s djetetom pričati o tom mjestu te mu reći što se sve tamo događa te kakve sve situacije može očekivati. Ako je osoba s djetetom već na licu mjesta, potrebno je s djetetom komentirati radnje koje se trenutno događaju. Djeci se mora

---

<sup>3</sup> [https://mamaonica.com/knjige-za-djecu/#3\\_8211\\_5\\_godina](https://mamaonica.com/knjige-za-djecu/#3_8211_5_godina), 8. kolovoz 2020.



omogućiti stjecanje različitih iskustava (jer problemi ne razumijevanja konteksta mogu nastati npr. zato što djeci nedostaju neke informacije iz svakodnevnog života, odnosno životno iskustvo). (Šego, 2009.). Nakon završenog zbivanja potrebno je opet ići na to mjestu te se prisjetiti svih predmeta, osoba i radnji koje se tamo nalaze. Nakon nekoliko posjeta i svakodnevnog razgovora s djetetom, ono će samo razviti bolje razumijevanje (što se, kako i kada događa) što će mu omogućiti da priča o tome s više logike i ispravnosti u poretku.

Na samom kraju ovog razdoblja dijete je postiglo jako velik napredak. Naučilo je ispravno izgovarati većinu glasova, počelo je sklapati riječi u rečenice, razvilo je odlične strategije za vođenje razgovora, počinje shvaćati što su suprotnosti te ih uči imenovati.

#### 4. RAZVOJ GOVORNE KOMUNIKACIJE U PETOJ GODINI ŽIVOTA

Daljnijim razvojem govornog jezika dijete počinje pokazivati znakove učenja čitanja i pisanja. No, to može biti djelomično vidljivo. Kada kažemo djelomično, misli se na to da je dijete u stanju "pročitati" rečenicu riječ po riječ iz svoje omiljene knjige koja mu je pročitana već tisuću puta. Tijekom četvrte i pete godine dijete će produbljivati neke od govorno-jezičnih vještina s kojima se već neko vrijeme i ono samo služilo, dok će se istodobno služiti novima. Takva vrsta novine bit će prisutne u gramatici, glasovima i društvenim jezičnim vještinama. Rečenične strukture trebaju biti raznovrsne i kompleksne te sadržavati više od jednog glagola. Uporaba više od jednog glagola omogućuje djetetu prenošenje puno veće količine informacija u kraćem vremenu. No, okrenemo li se glasovima, možemo primjetiti kako se izgovor djeteta sve više približava izgovoru odrasle osobe te postaje potpuno razgovjetan i sve precizniji, što ne mora značiti da ponekad neće doći do „zapetljanja“ u duljim riječima poput „Trnoružica“. Spretno se služi složenim rečenicama, vremenskim, uzročnim itd., primjerice: „Pojeo sam kolač jer sam bio gladan“. „Kad odem baki, igrat ću se s mačkom.“ (Šikić i Ivičević-Desnica, 1988.). U petoj godini događa se još jedna zanimljivost, a to je suptilan prijelaz s teme na temu bez pomoći roditelja. Također, u svojim pričama djeca će početi pokazivati uzročno-posljedične odnose, što znači da će priče imati radnju ili opis već proživljenih iskustava i situacija. No, u početku to će se događati samo u onim situacijama koje je dijete već puno puta doživjelo kao naprimjer, kupovina sladoleda. Za ovu situaciju dijete će ispričati kako je prvo tražiti novac od roditelja za sladoled, dobio je novac te je zajedno s prijateljima otišao u trgovinu, izabrao sladoled po svom izboru, došao na blagajnu te ga platio novcem koje je dobio od roditelja. (Apel i Masterson, 2004.) Kako bi se produbile vještine govornog jezika potrebno je biti aktivan slušatelj te aktivni sudionik u razgovorima koje dijete želi voditi. Čitanje u ovoj fazi, temelji se na tome da dijete puno toga uči o samoj knjizi. Dok mu roditelj čita, ono promatra kako mu se čita, kako se i na koji način drži knjiga, kako se okreću stranice te s koje se prve stranice čita. Kada mu se čita, potrebno mu je pokazivati slike i riječi prstom kako bi ono uočilo razliku između slike i riječi Tada sama knjiga kao predmet postaje tema razgovora. Petogodišnjaci uživaju u duljim knjigama s manje slika i složenijim zapletom, s uputama o tome kako

što činiti. Raduju se igrama riječi, humorističnim pjesmicama i sl. Atlas ili prvi rječnik korisni su dodatak njihovoj dječjoj knjižnici (Šego, 2009.)

## 5. IGRE

Kroz igru predškolsko dijete najprirodnije spoznaje svijet. Igra motivira izražavanje misli i osjećaja, divergentno mišljenje, razvija jezične sposobnosti, stvara svijest o mogućnostima jezika (dijete shvaća npr. da jezikom može izraziti svoje mišljenje, razumjeti drugoga, suosjećati s drugima). Igra pruža zadovoljstvo, omogućuje komunikaciju i socijalizaciju, tj. interakciju s odraslima i vršnjacima. Dijete se u igri može osloboditi negativnih iskustava njihovim ponavljanjem. Prema Šego (2009.) provođenjem igara s djecom potrebno je nuditi i razne igračke i zvečke kako bi ono moglo oponašati zvukove koje čuje, stvarati zvukove i na taj način razvijati sluh koji je jako bitan na području govorne komunikacije. Uz razvoj sluha takve igre često znaju imati i pozitivan utjecaj na razvoj mišića (podizanje predmeta kako bi stvorili određeni zvuk), razvoj motorike šake i prstiju te cijeloga tijela (ako je predmet veći te je potrebno da se dijete sagne po njega prednjim dijelom trupa te ga baci na pod kako bi se stvorio određeni zvuk.). Kao bitna stavka može se navesti to da dijete u igri mora uživati, smijati se, zabavljati, na njegovu licu potrebno je vidjeti osmijeh koji nije pod prisilom te koji otkriva zadovoljstvo prilikom igranja, a time i stvaranju novih znanja i iskustava. Okolina u kojoj se ono nalazi mora biti poticajna kako bi dijete samo težilo ka provođenju aktivnosti, također, bitno je da aktivnosti (koliko je moguće) budu praćene glazbom koja stvara pozitivno ozračje u skupini. Često se zna dogoditi da djeca koja imaju siromašniji rječnik dolaze u problem sa samopoštovanjem, jer se ne znaju izraziti na ispravan način, ne znaju riječima opisati ono što žele ili na što točno misle. Kako bi se siromašan rječnik obogatio, s djecom je potrebno igrati se jezičnim igrama koje potiču jezičnu strukturu (Šego, 2009.).

Važno je napomenuti da je prema Pravilniku o sadržaju i trajanju programa predškole (NN 107/14) potrebno razvijati govornu komunikaciju koja će se u školi razvijati i pripremati djecu na složenije oblike govorne i pisane komunikacije. Djeca će čitanje i pisanje naučiti u školi. No kako bi dijete naučilo pisati slova u prvom razredu osnovne škole, u predškolskoj ustanovi potrebno je razvijati finu motoriku šake i naučiti ga kako pravilno držati olovku (u vrtićkoj dobi djeca neispravno drže olovku, bojicu, flomaster...), a da bi naučilo čitati i zavoljelo tu aktivnost, odgojitelj je dužan dijete motivirati na izvješćivanje, opisivanje i prepričavanje onoga što čuje i vidi u svojoj svakodnevnoj okolini.

Kada dijete nauči pravilno držati olovku tada postaje sposobno za pisanje slova. Kako bi taj posao odradio što lakše, s njim je potrebno igrati razne igre za razvoj fine motorike šake i prstiju kao naprimjer, ulijevanje tekućine iz posude u posudu, iz čaše u čašu, davati mu da svakodnevno crta flomasterima, pastelama, da modelira raznim materijalima i tako dalje. Kao zanimljiva igra za razvoj pisanja može se istaknuti igra zvana „Sastavi popis“. Igra je socijalna praksa (događa se u kooperaciji s drugima ili uz pomoć uvjeta koje drugi stvaraju) i kao takva specifičan je oblik socio-kulturne stvarnosti u kojoj dijete zbog nemogućnosti potpunog razumijevanja i participiranja samo djelomično objektivno reflektira svoj realni prostor, a više ga interpretira i „mijenja“. Dijete restrukturira iskustvo i svakodnevnu stvarnost u imaginarnom svijetu igre, ali gotovo uvijek s prepoznatljivim socijalnim pravilima i uz kontrolu događanja. (Šagud i Petrović Sočo, 2014.)

Čim počne crtati, dijete pokušava i pisati. Kada odrasla osoba npr. sastavlja popis za kupovinu, treba i djetetu dati papir i olovku da i ono napravi svoj popis u obliku crteža te ga pohvaliti. Igra je primjerena djeci od tri godine nadalje. (Šego, 2009.). Uporabu jezika za igru najbolje možemo primjetiti u simboličkoj igri, zato što u njoj dijete želi u potpunosti biti kao osoba koju glumi. Time ono mijenja glas, oponaša zvukove kao ta osoba, ponaša se identično kao ta osoba te izvodi pokrete kao osoba koju glumi. Stoga se važnost jezika kao alata za igru vidi u igrama s pravilima u kojima djeca, prije igre, jezično dogovaraju i izmjenjuju pravila (najčešće u igrama s kartama poput igre „Uno“) te međusobno dijele uloge tako da svatko od prisutnih bude zadovoljan svojom ulogom te da se igra provodi sa zadovoljstvom koje je popraćeno dječjim osmijehom. Ako postavimo pitanje imaju li igra i spol veze s razvojem govorne komunikacije, ono će najčešće biti da, itekako ima. Od malena djevojčice se više igraju s lutkicama što izaziva veću uporabu riječi i sklapanja rečenica u kojima su prisutne obiteljske scene kao na primjer pričanje roditelja s djetetom, šetanje psa, dogovor oko odlaska u kupovinu te ostali događaji koji se događaju u stvarnom životu. Na taj način djevojčice često postavljaju pitanja poput: „Što trebamo kupiti u dućanu?“ ili „ Tko će ići sa mnom u kupovinu?“, dok s druge strane imamo dječake koji se igraju autićima, kamionima, vlakovima i garažama koji sami po sebi stvaraju bučne zvukove te takve igre ne zahtijevaju pretjeranu komunikaciju.

Na odabir igračkaka, pogotovo dok su djeca još malena, utječu upravo roditelji. On su ti koji djevojčicama kupuju lutkice, a dječacima autiće i na taj način nameću i dijele

igračke na one za djevojčice i na one za dječake. No, važno je zapamtiti da je djetetu potrebno ponuditi sve vrste igračaka i igara. Sadržaj, programske zadaće i organizacija provedbe programa predškole moraju omogućavati zadovoljavanje svih djetetovih potreba, a posebno njegovih potreba za sigurnošću, pripadnošću, ljubavlju, samopoštovanjem i poštovanjem drugih osoba te potrebe za samoostvarenjem njegovih osobnih potencijala. (Pravilnik o sadržaju i trajanju programa predškole, NN 107/14). Ovdje ćemo predstaviti igre koje doprinose razvoju vokabulara, rječnika, sklapanja riječi u rečenice te razvoju govorne komunikacije općenito, koje su preuzete iz knjige „145 logopedskih igara“ koju je napisala Ilona Posokhova.

Igre za proširivanje vokabulara

### 1. IZ ORMARA

Cilj igre je obogaćivanje vokabulara (imenice i pridjevi) na temu „Odjeća“.

Pravilo igre: igru je najzanimljivije igrati s pravim odjevnim predmetima i raznim kostimima koje je potrebno poslagati na vješalice da izgleda kao trgovina s odjećom. Ako se za to nema vremena, potrebno je otvoriti ormar u kojem će odjeća biti uredno poslagana kako bi dijete uočilo svaki komad te ga moglo precizno opisati. Zatim dolazi maleni kupac (dijete) kako bi kupilo neki odjevni predmet. Željeni predmet kupac mora opisati što bolje može, kao naprimjer: kako se zove, od kojeg je materijala napravljen ( pamuk, svila, vuna, baršun...), koje sve detalje na sebi ima, u koje se godišnje doba nosi, je li za djevojčice ili za dječake. Ista igra može se igrati na temu „Povrće“, „Voće“...

### 2. KUHAREVO POVRĆE

Cilj igre je obogaćivanje vokabulara (opisni pridjevi).

Pravilo igre: Kada dijete već samo usvoji nazive povrća i zna kako koje povrće izgleda tada možemo preći na igru. Osoba kaže djetetu da zamisli sebe kao neko povrće te da mu ne govori koje povrće je zamislio, već osoba to treba sama pogoditi uz pomoć djetetovog opisivanja „sebe kao povrće“. Zato je potrebno da dijete sebe što preciznije opiše i na kraju opisa treba reći: „Kuharu, pogodi tko sam!“. To izgleda npr. ovako: „Ja sam velika, okrugla, narančasta, tvrda, slatka, ukusna sam dok sam pečena. Kuharu pogodi tko sam!“.

Druga varijanta igre „Kuharevo povrće“ – Osoba treba zamisliti neko povrće, a dijete pogađa koje je povrće osoba zamislila na taj način da mu postavlja pitanja na koja osoba smije odgovarati samo sa „da“ ili „ne“. Primjer pitanja: „ Jesi li zelene boje?“, „ Jesi li okrugla?“, „ Rasteš li ispod zemlje?“ i mnoga druga.

### 3. Igra uspoređivanja

Cilj igre: proširivanje vokabulara (opisni pridjev) i logičkog mišljenja.

Pravila igre: ovo je igra uspoređivanja različitih predmeta prema istoj karakteristici (boji, okusu, čvrstoći, širini, dužini, obliku..).

Primjer zadatka: Usporedi!

Prema boji – krastavac i rajčicu, ljubičicu i tratinčicu, jabuku i marelicu

Prema okusu – limun i med, sol i papar, lijek i bombon

Prema čvrstoći – kamen i plastelin, drvo i staklo

Prema visini – neboder i kolibu, grm i drvo

Prema obliku – nogometnu loptu i kutiju za cipele, olovku i papir

Odgovori: Krastavac je zelene boje dok je rajčica crvene boje, neboder je visok dok je koliba niska, limun je kiseo dok je med sladak, kamen je tvrd, a plastelin je mekan...

### 4. Tko te gleda?

Cilj igre je razvoj slušno-verbalne pažnje razlikovanje imenica koje označavaju živo i neživo.

Pravila igre: Osoba djetetu kaže „Gleda te..“. Kada se imenuje neko živo biće, dijete izvodi neku dogovorenu radnju naprimjer pljesne rukama, a kada osoba kaže neku besmislicu (neživo) tada dijete ne reagira.

Primjer jednog kruga:

Gleda te majmun. PLJESAK.

Gleda te tepih. DIJETE NE REAGIRA.

Gleda te pas. PLJESAK.

Gleda te leptir. PLJESAK

Gleda te cipela. DIJETE NE REAGIRA.

Igre za razvoj smislenog govornog izražavanja

Dobro razvijen i logički smislen govor omogućuje djetetu aktivno komuniciranje s okolinom i osobama kojima je okružen. Razvoj smislenog govora u neraskidivoj je vezi s razvojem logičkog mišljenja, pamćenja, percepcije i pažnje. Kako bi bilo sposobno pričati o nekoj temi, dijete treba biti u stanju razmišljati o njoj, odabirati činjenice, uočavati detalje, pamtiti događaje i uspostaviti uzročno-posljedične veze. (Posokhova, 2009.). Sada ćemo se upoznati s igrama koje su posvećene razvoju vještine gramatičkog oblikovanja rečenica i razvoju smislenog govornog izražavanja u kojemu je potrebno pravilno oblikovati jednostavne proširene i složene rečenice kako bi govor bio smislen.

## 1. LUCKASTE REČENICE

Cilj igre je vježbanje razumijevanja na razini rečenice, razvoj logičkog mišljenja, općih znanja i smislenog govora.

Pravila igre: djeca jako vole besmislice u govoru te luckaste verbalne zagonetke. Potrebno je smisliti različite rečenice s greškom koje će dijete ispraviti. Složenost tih



rečenica i greške potrebno je prilagoditi dobi djece te njihovoj jezičnoj sposobnosti i općim znanjima. Kako bi se poticao smisleni govor potrebno je pitati dijete zašto je rečenica pogrešna te je nakon toga moguće i zamijeniti uloge.

Primjeri:

Dječak je prozorom razbio loptu.

Poslije gljiva u šumi raste kiša.

Turisti su na more doletjeli vlakom.

U vrtu su jabuke skupljale djecu u košare.

Volim kruške, jabuke, šljive i ostalo povrće.

Odgovori: Dječak je loptom razbio prozor, poslije kiše u šumi raste gljiva, turisti su na more doletjeli avionom.

## 2. INTERVJU

Cilj igre je razvoj smislenog govora, vježbanje postavljanja smislenih pitanja i odgovaranja na postavljena pitanja logički povezanim, smislenim, proširenim rečenicama.

Pravila igre: Za početak je potrebno djecu upoznati s pojmom „intervju“ i pojmom „novinar“. Treba mu objasniti da je intervju razgovor u kojem novinar postavlja pitanja osobi koja na njih odgovara. Kada dijete u zbilji shvati značenje te dvije riječi, možemo krenuti na igru. Potrebno je podijeliti uloge (tko će intervjuirati, a tko odgovarati). Također, potrebno je odabrati temu intervjuja npr. posjeta zoološkom vrtu, a zatim djetetu, u početku, pomoći da osmisli dobra pitanja kako bi intervju bio što zanimljiviji. Intervju se može i snimati kako bi se kasnije mogao poslušati te raspravljati o njemu.

## 3. ZATO ŠTO...

Cilj igre je vježba dopunjavanja složenih rečenica s prijedlogom “zato što...“, razvoj logičkog mišljenja.

Pravila igre: potrebno je da osoba izgovara prvi dio rečenice. Kada kaže „zato što“ tu se zaustavlja te dijete izmišlja logičan završetak. Također, može se i promijeniti redosljed, odnosno da dijete smišlja rečenicu, a osoba daje smislen logički završetak.

Primjer:

Na granama nije ostala ni jedna jabuka, zato što...(ih je baka Mara ubrala.)

Baka sadi puno cvijeća u dvorištu, zato što... ( želi šareno dvorište.)

Marija je kupila sladoled od jagode, zato što ...( ne voli od čokolade.)

Zvonimir je obukao kapu, šal i rukavice, zato što ...(vani pada snijeg.)

#### 4. POGODI TKO JE GLAVNI LIK

Cilj igre je razvoj smislenog govora, vježbanje vještine prepričavanja i pričanja kratkih priča iz mašte.

Pravilo igre: Igru je najzanimljivije igrati na nekoj rođendanskoj proslavi. Potrebno je odabrati nekoliko igračaka ili drugih predmeta i staviti ih u red. Jedno dijete će izaći iz prostorije dok će odrasla osoba pričati djeci kratku priču u kojoj je glavni lik odabrana igračka ili predmet. Nakon toga dijete može ući u prostoriju, a ostala djeca mu, jedno po jedno, prepričavaju kratku priču koju im je ispričala odrasla osoba, ne imenujući glavni lik (zovu ga zamjenicom „on“ ili „ona“). Slušajući priču dijete treba pogoditi tko je glavni lik. Ako pogađanje ne bude uspješno, djeca će u priču dodati nove pojedinosti koje bi trebale pomoći.

##### a. Razvoj fonološke komponente govora

Sposobnost koncentriranja na zvuk, odnosno slušna pažnja nužna je za slušanje i razumijevanje govora. Usvajanjem glasovnog sustava materinskog jezika malo dijete razvija fonemski sluh – spontano uči slušno razlikovati glasove (foneme) koji slično zvuče, tj. slušno razlikuje riječi poput „koza“ i „kosa, a da nije svjesno toga da se riječi sastoje od glasova (jer će to naučiti u školi). (Posokhova, 2009.) Za igre kojima se razvija sposobnost slušanja važno je pripremiti djetetove govorne i slušne organe za

pravilno percipiranje i ispravan izgovor glasova, te radi skladnijeg razvoja cjelokupnog govornog sustava. (Šego, 2009.)

## 1. BLIZU ILI DALEKO

Cilj igre: razvijanje vještine slušanja i razlikovanja jačine glasa, od glasnog do tihog.

Pravila igre: Za početak potrebno je zamoliti dijete da zamisli željezničku postaju. Jedan vlak upravo kreće s postaje i trubom najavljuje odlazak, drugi vlak već se udaljio, a treći je već dosta daleko. Osoba će različitom jačinom glasa oponašati trubljenje vlaka: „Tu-tuu“ a dijete, prema jačini trubljenja treba reći koji vlak, od ova tri trubi.

Ako se vlak još uvijek nalazi na postaji, potrebno je izgovarati glasno. Ako je onaj koji se malo udaljio od željezničke postaje, potrebno je izgovarati normalno te ako je onaj koji je daleko potrebno je izgovarati jedva čujno. Kada izgovorimo „Tu-uu“ zamolit ćemo dijete da nam kaže gdje se vlak nalazi.

## 2. TKO JE TO?

Cilj igre: razlikovati i oponašati različite zvukove, vježbanje ispravnog izgovora; usklađivanje glasanja i pokreta; razvijanje opće motorike.

Pravilo igre: Dijete, po svom izboru zamišlja neku životinju, ali ne kaže osobi (ili djeci u skupini s kojima se igra) koju je životinju zamislio, već oponašana njezine pokrete i glasanje te životinje. Dijete koje pogodi o kojoj životinji se radi je sljedeće na redu za izmišljanje.

Primjer: Dijete zamisli zmiju te cijelim tijelom legne na pod i počinje gmizati kao zmija što je popraćeno zvukovima „Ksss-ksssss!“.

Dijete zamisli kravu, prednji dio trupa nagne do poda te se glasa „Muuuuu-muuuuuu!“.

## 3. PRONAĐI RIJEČ – igra za razvoj fonemskog sluha

Cilj igre: razvoj slušne pažnje, slušnog pamćenja i fonemske percepcije.

Pravilo igre: Potrebno je da osoba izgovara kratke rečenice u kojima će dijete izdvojiti riječ u kojoj čuje zadani glas (npr. glas S). U svakoj rečenici za početak treba biti samo jedna riječ sa zadanim glasom. Važno je reći da dijete koje ne čuje glas odmah, uz vježbu u prvom razredu osnovne škole, čut će glas. Ovdje se radi o igri za darovitu djecu koja bez problema čuju glasove.

Primjer igre sa glasom S:

Tata je Marti kupio sanjke.

U četvrtak slavimo moj rođendan.

Matija je pojeo sladoled.

#### 4. UZMI IGRAČKU

Cilj igre: razvijanje oštrine sluha i sposobnosti primanja te razlikovanja slušnih poruka.

Pravilo igre: ovo je nešto zanimljivija verzija igre „Pokvareni telefon“. Igra se tako da ćemo pred djecu koja sjede u krugu staviti razne igračke poput autića, loptice, kamiona i lutke te prvom djetetu do sebe potrebno je šapnuti neku od izloženih igračaka. Tako će se predmet šapatom prenositi sve do kraja kruga te dijete koje je zadnje čulo riječ, treba na stolu pronaći odgovarajuću igračku i glasno izgovoriti njezino ime.

##### b. Igre za razvoj fonološke svjesnosti

Za usvajanje početnog čitanja i pisanja djetetu je potrebno puno više od samog slušnog prepoznavanja glasova govora. Jako je važno da dijete postane svjesno da se riječi sastoje od glasova te da teži k razvijanju fonološke svjesnosti uz pomoć odgojitelja, oca, majke, bake i djedova. To će djeca naučiti u školi. Pod pojmom razvijanja fonološke svjesti smatra se da dijete ima sposobnost prepoznavanja, izdvajanja i međusobnog uspoređivanja glasova u riječi. Također, ono će učiti kako odvojiti riječ koja se sastoji od određenog broja glasova od onoga što ta riječ znači. To bi značilo da dijete koje je toga svjesno, odgovori da je riječ „pernica“ duža od

riječi „vlak“ iako je vlak u stvarnosti puno veći od pernice. Fonološka svjesnost kod djece ne razvija se spontano već je kod djece predškolske dobi moramo razvijati kroz igru.

U predškolskoj ustanovi, prije polaska u školu, osnovna zadaća je razvijanje i unapređivanje tjelesnih, emocionalnih, socijalnih i spoznajnih potencijala djeteta te poticanje komunikacijskih vještina potrebnih za nove oblike učenja. Također, kompetencije koje dijete u godini dana prije polaska u osnovnu školu treba steći i/ili unaprijediti odnose se na komunikaciju na materinskom jeziku, elementarnu komunikaciju na stranim jezicima te njegovo okruženje mora biti poticajno kako bi i ono samo težilo ka uspjehu.<sup>4</sup> No, prije nego li krenemo na igre, potrebno je naglasiti da čitanje djece u predškolskoj dobi nije obvezno kao i samo pripremanje za čitanje. Također, spomenute igre odnose se na naprednu djecu predškolske dobi i na djecu koja polaze u školu.

## 1. DUGO ILI KRATKO

Cilj igre: razvijanje fonološke percepcije riječi, upoznavanje s pojmom dugih i kratkih riječi u odnosu na broj glasova u riječima, apstrahiranje od značenja i skretanje pozornosti na fonološku sliku riječi.

Pravilo igre: Za početak je djetetu potrebno reći da će uspoređivati riječi. Osoba će izgovoriti dvije riječi, a dijete će morati reći koja je od te dvije riječi duža. Također, potrebno je objasniti da treba uspoređivati riječi (nazive predmeta), a ne predmete koje ih označavaju.

Prijedlog riječi za uspoređivanje:

Rep – repić (duža je riječ repić)

Nos – nosić (duža je riječ nosić)

Stol – stolić (duža je riječ stolić)

Zmija – zmijica ( duža je riječ zmijica)

Vrt – vrtić (duža je riječ vrtić)

---

<sup>4</sup> [https://www.azoo.hr/images/razno/Pravilnik\\_o\\_sadrzaju\\_i\\_trajanju\\_programa\\_predskole.pdf](https://www.azoo.hr/images/razno/Pravilnik_o_sadrzaju_i_trajanju_programa_predskole.pdf), 10. rujna 2020.

## 2. PUTOVANJE

Cilj igre: određivanje početnog glasa u riječima, aktivizacija i proširivanje vokabulara

Pravilo igre: Zajedno s djetetom potrebno je zamisliti da idemo na daleki put te da trebamo ponijeti jako puno stvari. Osoba djetetu kaže: „Idemo na put i nosimo sa sobom predmete na glas (D). Što ćemo sve spremili u torbu?“ Dijete će na to odgovoriti: deku, dasku, dudu, dupina... kroz putovanje potrebno je mijenjati slova te pomagati djetetu ako će za to biti potrebe. Također, ovdje je potrebno naglasiti da su ove igre primjenjene za djecu predškolske dobi.

## 3. DODAVALICA

Cilj igre: proširivanje vokabulara, razvoj slušnog pamćenja, koordinacija pokreta i govora.

Pravilo igre: djecu je za početak potrebno rasporediti u veliki krug. Nakon toga uzmemo lopticu te djeci objasnimo da ćemo reći jedan glas (npr. V) i svako to dobije lopticu u ruke mora reći jednu riječ koja počinje na dogovoreno slovo.

Primjer: Ako je zadan glas „V“ dijete koje ima lopticu u ruci reći će „vuk“ te baciti lopticu drugom djetetu koje će reći „vlak“ i tako sve dok svako dijete u krugu nije reklo jednu riječ/predmet. Tada se mijenja glas te se igra nastavlja.

Glas „L“ – lula, luk, lignja

Glas „M“ – marelica, mandarina, marama

Glas „F“ – frula, flauta, Fanta

## 4. OD REPA DO GLAVE

Cilj igre: proširivanje vokabulara, slogovna analiza riječi.

Pravilo igre: Djetetu je potrebno reći da pogodi riječ koju smo zamislili te koju ćemo mi reći naopako kao naprimjer „zako“ (koza), „ćaku“ (kuća). Nju je najbolje igrati u skupini djece. Kada se igra u skupini, jedno dijete izlazi i sobe dok ostala djeca

smišljaju riječ koja će se izgovoriti naopako. Zatim pozivaju dijete koje je izašlo te kada dijete dođe, glasno naopako izgovaraju riječ koje dijete treba pogoditi. Pažnju treba obratiti na to zadaju li djeca jednostavne riječi i griješe li pri njihovom okretanju kako ne bi došlo do nesporazuma. Igra će biti zabavnija ako se djecu podijeli u dva tima koja će se natjecati.

#### a. Igre za poboljšanje izgovora glasova

Igre iz ovog poglavlja odnose se na vježbe gibanja govornim organima, ponajviše usana i jezika s ciljem pripreme za pravilan izgovor glasova. Dijete koje ima poteškoća prilikom izgovora glasova najvjerojatnije neće posjećivati logopeda više od dva do tri puta tjedno stoga je jako važno artikulacijsku gimnastiku provoditi kod kuće (uz dogovor s logopedom) kako bi se pokreti na kojima se radi stabilizirali. Važno je pred polazak u školi uočiti i prepoznati što više izgovornih problema te u dogovoru sa stručnjacima odrediti terapiju. Uloga odgojitelja je vježbanje s djetetom kako bi se što bezbolnije otklonio (ili ublažio) problem u izgovoru.

#### IGRE:

##### 1. OSMIJEH

Cilj igre: vježba usnama koja pomaže djetetu razlikovati pokrete usana od pokreta jezikom, da samostalno osjeti tu razliku te pokrete obavlja zasebno. Također, cilj je naučiti držati usne u opuštenom osmijehu, ogoljujući gornji i donji red zuba. Trajanje je od pet do deset sekundi.

Opis: Potrebno je učiniti opušteni osmijeh tako da položaj usana bude isti kao pri izgovoru glasa „L“ te se trebaju vidjeti i gornji i donji red zubi. Osmijeh ne smije biti napet te nijedna usna ne smije pokrivati zube.

##### 2. LJULJAČKA

Cilj igre: Uvježbati brzo mijenjanje položaja jezika gore-dolje, vježba je potrebna za spajanje gornjih zubnih suglasnika sa samoglasnicima.

Opis igre: Za početak je potrebno osmjehnuti se, lagano otvoriti usta te jezik staviti iza donjih zuba do pet sekundi. Nakon toga potrebno je podići jezik i staviti ga iza gornjih zuba (s unutarnje strane) i držati tako najduže pet sekundi. Mijenjati položaj četiri do šest puta. U igri samo jezik smije biti pokretan, dok donja vilica i usne miruju.

3. Vježba za pravilan izgovor glasa „R“ – Za izgovor glasa „R“ potreban je složen rad mišića jezika.

IGRA: Obojimo kućicu

Cilj igre: uvježbati podizanje jezika prema gore i njegovu pokretljivost.

Opis igre: Potrebno je otvoriti usta, osmjehnuti se te vrškom jezika pogladiti tvrdo nepce pokretima naprijed-natrag. Pri izvedbi potrebno je pozornost usmjeriti na to da je samo jezik u pokretu te da ne izlazi iz usta. Vježbe mogu biti sljedeće riječi: „Loptice, poleti“, „Konjiću, poskoči!“ i „Mmm, ukusno je!“.

4. Vježbe za pripremu glasa „L“ – pri izgovoru glasa „L“ također je potreban precizan i složen rad jezikom.

IGRA: Puran

Cilj igre: Uvježbati podizanje jezika prema gore i pokretljivost prednjeg dijela.

Opis igre: Potrebno je lagano otvoriti usta zatim staviti široki jezik na gornju usnu i pokretati ga gore dolje tako da se ne odvaja od usne. Za početak tu radnju potrebno je izvoditi polako, nakon toga ubrzati tempo i dodati glas sve dok se ne bude čulo „BL-BLL“ (nalik glasanju purana). U ovoj igri pozornost je potrebno obratiti na to da se jezik mora kretati gore-dolje po usni, a ne iz strane u stranu te mora oblizivati usnu, a ne se izbacivati naprijed.



## 6. UTJECAJ TELEVIZIJE I RAČUNALA NA RAZVOJ JEZIKA

### b. Televizija i razvoj jezika

Djeca su aktivni televizijski gledatelji. Tijekom gledanja televizije dječji um zaokupljen je likovima i radnjama koje se na njoj prikazuju. Kao dobra strana gledanja televizijskih programa može se reći da su oni, u nekim slučajevima ekvivalent pokretnim slikovnicama, zato što je djetetu, gledajući programe potreban netko tko će s njim komentirati, pojašnjavati mu što je nejasno te voditi dublji razgovor o likovima te scenama koje se odigravaju. Ako pažnju usmjerimo na poticajne govorno-jezične modele, možemo zaključiti da dječje emisije poput „Teletubbies“ i „Ulice Sezam“ imaju govor koji je usmjeren na dijete. Takvim govorom roditelji se služe kada se ophode prema svojoj maloj djeci. Takav govor potiče obogaćivanje rječnika i razvoj predčitačkih vještina npr. prepoznavanje slova (što je korisno za školu). Kada uzmemo u obzir „Teletubbies“ i filmove ili emisije koji su namijenjeni za odrasle, možemo zaključiti da će se dijete gledajući film ili emisiju za odrasle nasmijati na neku smiješnu scenu poput one da likovi padaju i doživljavaju razne nezgode, no od takvih emisija malo je koristi za djetetovu govorno-jezičnu vještinu zato što jezik koji se u njima upotrebljava nije prikladan za mlađu populaciju. Dok s druge strane imamo „Teletubbies“ u čijoj se svakoj epizodi nude riječi koje su poznate djeci, glumci govore sporim, laganim i djeci lako razumljivim govorom. Informacije koje se u njemu nude u skraćenom su obliku te se ponavljaju po dva puta dok se radnje i predmeti odvijaju sada i ovdje za razliku od filmova u kojima se radnja na kraju i na samom početku može razlikovati čak i do nekoliko godina. Također, televizija može biti korisna za razvoj djetetove pozitivne maštovite igre. Često glume likove iz svojih omiljenih crtića, za maškare oblače razne kostime, također, iz crtića te viđeno na televiziji upotrebljavaju kao osnovu za igranje s prijateljima.

Stoga, možemo reći da je gledanje emisija koje su prikladne za djetetovu dob pozitivno utječu na razvoj njegovih jezično-govornih vještina. No, s druge strane postoje i negativne strane koje škode jezičnom razvoju. Prva od njih je ta da dijete što više vremena/sati provodi pred malim ekranom to su njegove jezične sposobnosti sve niže. Proveden je jedan zanimljivi eksperiment vezano uz televiziju koja radi u pozadini dok se roditelj igra s djetetom. Televizija koja radi u pozadini dok se igra s djetetom, također, može usporiti razvoj govora. Znanstvenici su promatrali interakciju

49 roditelja i njihove djece u dobi od jedne, dvije i tri godine, tijekom igre koja je trajala sat vremena. Pola sata je televizor radio i prikazivao program namijenjen starijoj djeci ili odraslima, a pola sata je bio ugašen. Broj riječi i fraza koje su roditelji govorili dok je televizor radio bio je manji nego kada je bio ugašen, što pokazuje da su roditelji gledali televizor, čak i ako njihova djeca nisu.<sup>5</sup>

Pretjerano i "nepravilno" (predugo) gledanje televizije može utjecati na djetetov društveni i jezični razvoj na više negativnih načina. Međutim, gledajući razvojno primjerene televizijske emisije, dijete može učiti nove jezične vještine i primjenjivati one koje već posjeduje. Kao još nekoliko negativnih strana gledanja televizije može se navesti i usporavanje metabolizma koji dovodi do pretilosti, gubitak čitalačkih navika i smanjenje razumijevanja pročitanog, usporavanje motoričkih refleksa i slično. Neka su istraživanja čak pokazala da predugo gledanje televizije može utjecati i na jezični razvoj djeteta, tj. što više sati djeca dnevno gledaju televiziju, to su njihove jezične sposobnosti niže. To vrijedi barem za proučavane aspekte jezika, kao što su dužina i kompleksnost rečenica te predčitačke vještine. Može se dogoditi da djeca gledaju emisije koje nisu prikladne njihovoj razini razumijevanja jezika. (Apel i Masterson, 2004.).

Također, dijete neće uvijek imati jasno razumijevanje razlikovanja između onoga što u zbilji postoji i između onoga što ne postoji, pa će dijete povjerovati da zemlja „Teletubbisa“ uistinu postoji te da njegovi likovi uistinu postoje, da ih mogu čuti i razgovarati s njima. To je najčešći slučaj u dobi od dvije do tri godine. Ono što se može zaključiti na temu televizije i razvoja govorne komunikacije jest to da pretjerano i nepravilno (gledanje emisija i filmova koji nisu prikladni za njihovu dob) može utjecati na djetetov društveni i jezični razvoj na mnogo negativnih načina (neželjenog oblika ponašanja, nasilja..) dok je s druge strane kroz mnoga provedena istraživanja dokazano da 15 minuta ispred televizije djetetu uvelike pomaže i postaje korisno u svrhu komunikacijske kompetencije. Zato, djetetu treba dozvoliti gledati televiziju u ograničenom vremenskom intervalu kako bi se postigao pozitivan, a izbjegao negativan učinak te je važno pokazivati mu emisije i crtiće prikladne njegovoj dobi (Apel i Masterson, 2004.).

---

<sup>5</sup> <https://klinfo.rtl.hr/roditelji-3/roditelji/utjeci-li-televizija-na-jezicne-sposobnosti-djeteta/>, 7. rujna 2020.

### c. Računala i razvoj jezika

U današnje vrijeme gotovo je nezamislivo da se dijete već od najranije dobi ne zna služiti računalom. To se događa zbog toga što svaka druga obitelj u svom kućanstvu ima barem jedno računalo s kojima su njihovi najmlađi članovi često jako dobro upoznati. Djeca mogu imati najviše koristi od upotrebe računala kada rade s programima koji su razvojno primjereni razini njihovog jezičnog razvoja. (Apel i Masterson, 2004.) To znači da mora biti primjeren i razumljiv na osnovi jezika te da djetetu omogućuje istraživanje njegova sadržaja. Također, ako dijete koristi računalo postoji pet zlatnih pravila koje je potrebno prilagoditi djetetovom uzrastu, a to su: ekran bi trebao biti u ravnini djetetovih očiju, a dijete bi na stolici trebalo sjediti pravilno (ne iskrivljeno), stopala trebaju biti oslonjena na malu klupicu (ako računalo nije smješteno na dječjem stolu i dijete koristi svoju radnu stolicu), laktovi trebaju biti savijeni pod pravim kutom što omogućuje pravilno korištenje tipkovnice, poželjno bi bilo „veliki“ miš i „veliku“ tipkovnicu zamijeniti manjim mišem i ergonomskom tipkovnicom kako bi se smanjio broj ozljeda i naprezanje šake. (Tatković, Ružić-Baf, 2010.)

Najčešće, dijete je samo pasivni izvršitelj koji odgovara računalu, umjesto da bude aktivno uključen u proces učenja. Kako bi se to izbjeglo postoje i računalni programi koji od djeteta zahtijevaju aktivno sudjelovanje. Takvi programi stimuliraju djetetov fizički, emocionalni i društveni rast putem raznovrsnosti na koje dijete može i na koje je u stanju odgovoriti te u njima djeca mogu istraživati. Kao odličan primjer možemo uzeti program „Knjiga koja priča“ u kojem se na ekranu nalazi tekst iz priče uz animacijske elemente koje je moguće birati ovisno o djetetovim interesima. Na taj način dijete zajedno s roditeljima može komentirati slike koje vidi, zahtijevati od roditelja da mu čita tekst koji se nalazi pored slike te na taj način pozitivno utjecati na razvoj govorne komunikacije. Također, na računalu možemo pronaći mnoštvo igrica koje utječu na poboljšanje govorne komunikacije, od jednostavnijih pa sve do onih složenijih. Dobro oblikovane računalne jezične igre omogućuju da djeca usvajaju nove riječi, povezuju misli u rečenice, oblikuju priče i sl. Kvalitetne multimedijalne igre mogu oplemeniti i poboljšati djetetov izgovor i predčitačke sposobnosti. Računalne igre međutim smatramo samo sredstvom za poboljšanje i razvoj dječjih jezičnih sposobnosti, a ne komunikacijsku kompetenciju djece surogatom roditeljske brige o

djetetu. (Šego, 2009.) Kao negativna strana korištenja računala i računalnih igara, kao kod televizije, je upravo pretjerano korištenje koje uvelike oduzima vrijeme za igru s vršnjacima te može doći do problema u socijalnom i društvenom razvoju jer dijete nedovoljno komunicira s okolinom i više se bazira na računalo, odnosno šuti. Kao i televizija, računalo je korisno ako se koristi u ograničenom vremenu (od 15 minuta do pola sata dnevno). Važno je znati da je računalo danas nova „igračka“ koja za dijete ima toliku moć da nerijetko zamjenjuje igru na otvorenom, druženje s prijateljima i roditeljima. Kao i svako drugo didaktičko sredstvo, ono ima svoje prednosti, ali i slabosti koje se mogu izbjeći adekvatnom edukacijom odgojitelja u visokoškolskim institucijama za rad i igru djece s računalom te edukacijom roditelja za djetetovo korištenje računala u kući. (Tatković, Ružić-Baf, 2010.)

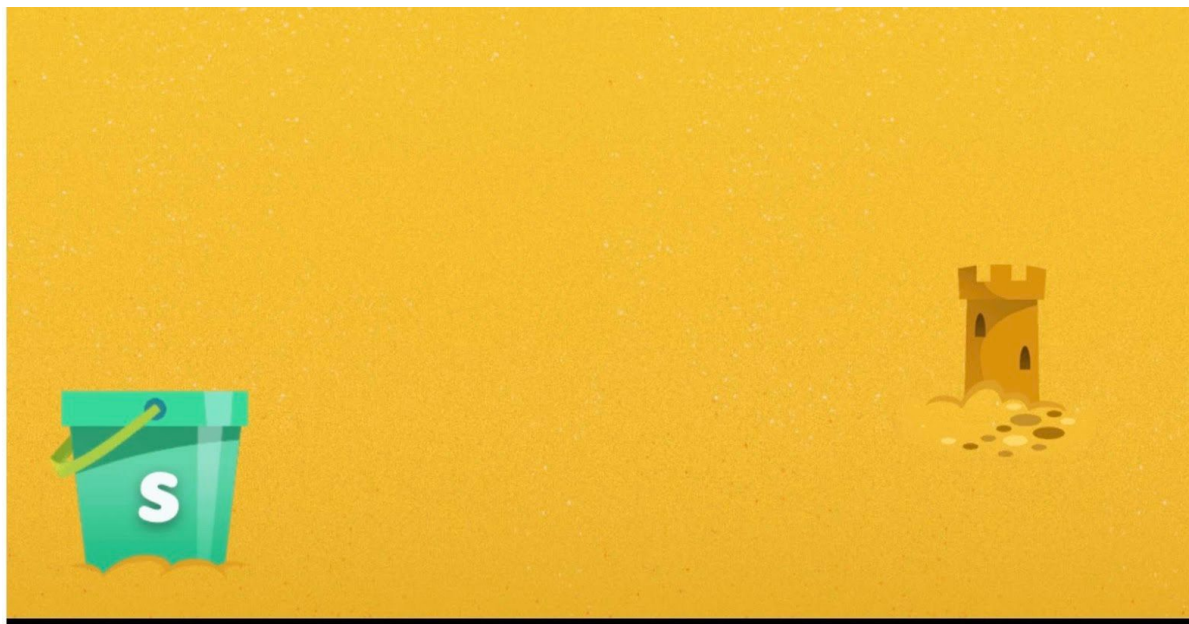
## PILOT ISTRAŽIVANJE

U dječjem vrtići i jaslicama "Radost" u Poreču, provedeno je pilot istraživanje 11 na uzorku od 60 ispitanika (roditelji djece u 3. 4. 5. i 6. godini života). Ispitanici su bili podijeljeni u dvije skupine. Prva skupina obuhvaćala je uzorak od 30 ispitanika, tj. roditelje djece u trećoj i četvrtoj godini života, a druga skupina uzorak od 30 ispitanika, tj. roditelje djece u petoj i šestoj godini života. Istraživanje je pokazalo da djeca u trećoj i četvrtoj godini života koriste računalo za igranje edukativnih igara u 95% slučajeva. Druga skupina ispitanika, tj. djeca u petoj i šestoj godini života također koriste računalo u svrhu igranja edukativnih igara i to u 74% slučajeva. (Ružić-Baf, Radetić-Paić, 2010.)

Zaključak autora na temelju ovog istraživanja je zapravo jako pozitivan. Kada kažemo pozitivan mislimo na to da djeca predškolske dobi koriste računalo u edukativne svrhe, koja nemaju tragova nasilja i neželjenog sadržaja što je zapravo i cilj korištenja računala za djecu.

### d. Računalne igre za razvoj govorne komunikacije

Igra: Abbyjev pokušaj pješčanika – igra se odnosi na naprednu djecu predškolske dobi.



Slika 2: Pješčanik i slovo/glas na kantici

6

Na slici je prikazan Abbyjev pješčanik u kojem se nalazi kantica s određenim glasom/slovom. U ovom slučaju to je glas „S“.

---

<sup>6</sup> Izvor: <http://hr.qwertygame.com/9299/> (27. kolovoza 2020.)



7

Slika 3. Pješčanik i kopanje predmeta na glas „S“

Na slici je prikazana kantica na kojoj je napisan glas „S“, što bi značilo da je potrebno, pomoću lopatice, iskopati sve predmete koji se nalaze u pješčaniku te počinju na slovo „S“. Kada se iskopa jedan predmet, naprimjer sunčane naočale, tada će Abby glasno i jasno reći: „SUNČANE NAOČALE!“, te čekati da dijete ponovi za njim pravilno izgovoriti ime svakog predmeta koje iskopa.

<sup>7</sup> Izvor: <http://hr.qwertygame.com/9299/> (27. kolovoza 2020.)



8

Slika 4. Svi predmeti su nađeni

Na slici je prikazan Abbyjev pješčanik u kojem su iskopani svi predmeti koji počinju na glas „S“. Sada kada nas je Abby proveo te naučio kako ispravno izgovoriti ime svakog predmeta možemo prijeći na sljedeće slovo.

Igra je vrlo korisna i poučna za djecu u polasku u školu zato što dijete na zanimljiv način uči kako pravilno izgovarati imena predmeta. Ono samostalno istražuje te u ovoj igri može biti vidljiv i problem pri izgovaranju određenih glasova kao što su to „R i L“ te daje odgojiteljima i roditeljima mogućnost za brzo reagiranje, odnosno odlazak s djetetom kod logopeda. Također, na ovaj način dijete se upoznaje s abecedom te zajedno s Abbyjem prolazi kroz sva slova abecede. Igra se može koristiti u prvom razredu osnovne škole.

---

<sup>8</sup> Izvor: <http://hr.qwertygame.com/9299/> (27. kolovoza 2020.)

## 7. RADIONICA I AKTIVNOSTI DJECE S RODITELJIMA

Za početak ćemo uzeti u obzir da imamo skupinu djece u dobi od 5-6 godina. Ovu radionicu provest ćemo s kolegama odgojiteljima. Napraviti ćemo radionicu s roditeljima koja će se sastojati od nekoliko izuzetno zanimljivih aktivnosti kako za djecu, tako i za roditelje. U radionicu ćemo uključiti i roditelje te zajedno, uz njihovu pomoć, potruditi se kako bi komunikacijska kompetencija kod naših mališana dostigla višu razinu.

Glavni zadaci su:

1. Komunikacijsku kompetenciju dovesti do više razine kod svakog pojedinog djeteta
2. Stvoriti pozitivno ozračje u skupini zajedno s roditeljima, ranije stečena znanja proširiti novim znanjima (riječima, slovima, bojama...)
3. Potaknuti interes kod djece za listanjem i vođenjem razgovora oko slikovnica i knjiga
4. Potaknuti djecu za stvaranje svoje vlastite slikovnice (svatko će zajedno s roditeljima izraditi svoju slikovnicu te ju predstaviti ostalima u skupini, roditeljima i odgojiteljicama).
5. Učiti djecu da budu strpljivi
6. Izradom „Prodavaonice slova“ potaknuti komunikaciju među vršnjacima.

Dodatni zadaci radionice su:

1. Razvijati djetetovu svijest o važnosti čitanja slikovnica
2. Potaknuti dječju radoznalost
3. Stjecati spoznaje o predčitalačkim vještinama
4. Stjecati spoznaje o slovima, slikama, bojama, suprotnostima
5. Razvijati samostalnost
6. Poticati na aktivno sudjelovanje i slušanje



## TJELESNI RAZVOJ

1. „Okreni i uskoči“ – igra bojama: odgojiteljica će u rukama držati okrugli karton s kazaljka, na kojem će pisati određena boja, dok će se na podu nalaziti veliko platno s poljima. U svakom polju nalaziti će se neki predmet, npr. ljubičica. Svaka boja bit će napisana flomasterom (ako npr. piše LJUBIČASTA, tada će to biti napisano ljubičastom bojom i pored toga će biti nacrtan predmet koji je ljubičaste boje npr. ljubičica.) Tako će se na satu nalaziti 12 različitih boja te 12 različitih predmeta. Dijete treba zavrtiti kazaljku te kada kazaljka stane treba reći na kojoj boji mu je stala, koji predmet se nalazi uz tu boju te reći još jedan predmet koji je te boje koju pokazuje kazaljka. Kada to napravi može stati na polje koje mu je kazaljka pokazala. Igra je gotova kada sva polja budu popunjena.
2. Podne puzzle – djeca će biti podijeljena u dva tima zajedno s roditeljima. Svaki roditelj drži karticu na kojoj piše neka riječ poput „PAS“, „MIŠ“, „IGRA“ koje će djeca izvlačiti. Ispred sebe na podu (kako bi se morali sagnuti prednji dijelom trupa) imat će složene velike puzzle. Svako dijete iz tima će izvući jednu karticu te gledajući u nju puzzle na podu spojiti će tako da dobije traženu riječ. Pobjedio je onaj tim koji prvi iskoristi sve kartice te sve riječi ispravno spoji. Ako bude potrebno, djeci mogu pomoći roditelji.

## SOCIOEMOCIONALNI RAZVOJ

1. Poticati razvoj pozitivnih emocija
2. Odgojiteljice i roditelji pohvaljuju djecu kako bi djeca imala osjećaj vrijednosti sebe kao i svog rada
3. Stvaranje pozitivne slike o sebi
4. Posjet kinu – zajedno, u dogovoru s roditeljima i njihovim novčanim mogućnostima dogovoriti ćemo da svatko svoje dijete odvede u kino te da pogleda neki crtani film koji je primjeren njihovoj dobi. Period u kojem je potrebno odvesti djecu u kino bit će 10 dana. Kada svako dijete posjeti kino i pogleda crtani film tada će, zajedno uz roditeljevu pomoć prepričati

crtani film koji je gledao. Kronološki (koliko je u njihovoj mogućnosti) ispričat će događaje i radnje koje su gledali. Neki od njih gledat će isti film te će svatko, na svoj način ispričati kako je doživio crtani te kako mu se svidio. To će biti jako zanimljivo zato što se svakom djetetu neće jednako svidjeti te će svako dijete imati različite komentare. Crtani film može se pogledati i na TV-u.

## GOVOR, KOMUNIKACIJA, IZRAŽAVANJE I STVARALAŠTVO

1. Razgovor o posjeti kinu
2. Crtež „Najboljeg trenutka“ – nakon razgovora o crtanom filmu djeca će dobiti zadatak nacrtati koja mu se scena najviše svidjela. Kada ju nacrtaju, mora ju opisati roditelju, zašto je baš to odabrao, što je nacrtao, koje likove je nacrtao te će nakon toga roditelj podignuti crtež te ga predstaviti ostalima u skupini, roditeljima i odgojiteljima, detaljno će opisivati što se sve na crtežu nalazi, koji likovi se nalaze na njemu te zašto je njegovo dijete baš to nacrtalo. Ako roditelj nešto zaboravi reći, dijete će se uključiti te ispričati ostatak priče.
3. Slikovnica – čitanje i pažljivo slušanje
4. „Moja slikovnica“ – svako dijete, zajedno s roditeljima će dobiti zadatak izraditi svoju vlastitu slikovnicu, kronološki od rođenja pa sve do polaska u školu. Tako će se na prvoj stranici nalaziti slika kada je iz rodilišta došao/došla doma, na drugoj kada je prohodao, na trećoj njegov rođendan itd. Ispod svake slike roditelj će dobiti zadatak da velikim tiskanim slovima napiše npr. „MOJ DOLAZAK IZ RODILIŠTA“ te će se ispod toga nalaziti dugačka crta na koju će dijete napisati isto što je napisao njegov roditelj. Kada dođe u vrtić, zajedno uz majčinu ili očevu pomoć (ako bude potrebno) prolistat će te ispričati nešto o slici koju predstavlja.
5. Tržnica slova i predmeta – pokazati ćemo roditeljima u koji bismo dio sobe u kojoj djeca svakodnevno borave smjestili tržnicu slova i predmeta. Tako bismo zamolili roditelje da zajedno izrade tržnicu za djecu po mjeri. Ta tržnica treba se sastojati od pulta, nadstrešnice i blagajne u kojoj će biti novci. Izrada tržnice pripast će očevima, dok će majkama biti zadatak napraviti kutu (one majke koje imaju djevojčice) te šešir i kravatu (one majke koje imaju dječake). Također, očevima će biti zadatak da izrade slova i predmete raznih veličina

(od grana drveta) koje će njihova djeca zajedno s njima obojati. Svako dijete donijet će svoja šarena slova i predmete na kojima su naljepljene cijene. Za početak će djevojčice u kutama biti te koje će prodavati slova i predmete, a zatim će se zamijeniti. Svaki put kada dijete pokuša kupiti neko slovo i predmet mora reći koje slovo i predmet želi kupiti.

6. „Moja priča“ – zajedno s drugom odgojiteljicom plastificirat ćemo slike na kojima će biti primjerice, plaža, palme i pijesak, more, ribe i jato ptica. Na stol ćemo poslagati plastificirane slike okrenute na stranu da se ne vidi što je na njima. Tako će svako dijete izvući 4-5 slika i na temelju toga što je izvukao sve spojiti u jednu smišljenu priču. To bi izgledalo ovako: Dijete izvuče sliku plaže, palme i pijeska, mora riba i jata ptica. Izmišljena priča: Nalazim se na plaži koju prekriva pijeska i na kojoj rastu palme. Ispred mene nalazi se veliko plavo more puno riba iznad kojeg leti jato ptica.

#### TIJEK AKTIVNOSTI:

Radionica započinje čitanjem slikovnice slovarice pomoću koje djeca šire znanje o slovima, njihovom izgledu i pravilnom pisanju. Nakon toga slijedi dogovor s roditeljima o posjetu kinu (razgovor o novčanoj mogućnosti te dogovor roka do kada bi djeca trebala posjetiti kino i pogledati crtani film). Kada djeca pogledaju crtani film u kinu, slijedi prepričavanje istog (kronološki), ubacivanje roditelja po potrebi i ako to dijete samo zatraži (ako se ne može sjetiti nekog dijela) te dijeljenje vlastitog stava i mišljenja o pogledanom. Nakon toga slijedi crtanje „najboljeg trenutka“ u kojem će dijete nacrtati što mu se najviše svidjelo. Sve o svom crtežu ispričat će svom roditelju koji će kasnije svima predstaviti djetetov rad i ispričati što mu je dijete reklo o njemu.

Kako bismo se malo razgibali, krećemo na podne puzzle nakon kojih ćemo prijeći na igru „Okreni i uskoči“ te glasno navijati za određeni tim te pohvaljivati djecu kako bi stvorili pozitivnu sliku o sebi. Nakon toga prelazimo na „Moju slikovnicu“ koju su djeca zajedno s roditeljima izradila kod kuće. Svako dijete izaći će pred skupinu i odgojiteljice te opisivati što se sve nalazi u njegovoj slikovnici, koji događaji iz njegova života te će pokazati kako je napisao određeni događaj ispod slike. Nakon toga na stolu će biti posložene plastificirane slike pomoću kojih je potrebno osmisлити priču. Te na samom kraju dolazimo do tzv. „Tržnice slova“. U

njoj će sudjelovati djeca koja to žele (prikladno obučena, djevojčice kute, dječaci šešir i kravatu). Prodavat će svoja slova i predmete koja su izradila kod kuće zajedno s roditeljima te će djetetu od kojeg želi kupiti slovo i predmet morati reći koje slovo i predmet i zašto želi kupiti.

## 8. ZAKLJUČAK

Nešto što nam je već poznato, a o čemu govore i autori koji proučavaju govornu komunikaciju je to da kvaliteta djetetova života uvelike ovisi o njegovoj sposobnosti za komuniciranje, što bi značilo da dijete koje ima dobro razvijene komunikacijske vještine, bolje i brže rješava probleme, dolazi do logičnih zaključaka, lakše izražava svoje unutarnje stanje, želje, misli i potrebe.

Praćenjem razvoja djetetova jezika od rođenja pa sve do polaska u školu, u ovome radu, možemo vidjeti koliko dijete iz godine u godinu napreduje i teži k proširivanju vokabulara, riječi koristi kao izraz svog unutarnjeg stanja, želja i potreba. Kao vrlo važnu, ako ne i najvažniju ulogu potrebno je istaknuti ulogu roditelja u razvijanju govorne komunikacije kod djece. Također, okolina u kojoj dijete svakodnevno boravi mora biti poticajna kako bi dijete bilo u mogućnosti razviti svoje tjelesne, emocionalne, socijalne, komunikacijske i stvaralačke vještine na pravoj razini, primjerenoj njegovoj dobi.

Svakodnevno im je potrebno čitati, razgovarati s djecom o pročitanim, o nekim novim iskustvima koje je dijete doživjelo ili koje će tek doživjeti kao i svoje vlastito iskustvo kako bi mu bilo lakše suočiti se sa svime što ga čeka već u skorijoj budućnosti. Uz to, važnu ulogu u razvoju govorne komunikacije ima igra. Kroz nju dijete na zanimljiv način uči o svijetu oko sebe, proširuje vokabular i rječnik te izražava svoje misli i osjećaje.

Također, odlazak na izlet, bilo u planinu ili na more potrebno je iskoristiti tako da se djetetu postavljaju pitanja otvorenog tipa na koje će odgovarati punim rečenicama te ponekad i od roditelja zahtijevati da s njim podijeli svoje mišljenje ili iskustvo. No, ako pozornost usmjerimo na utjecaj televizije i računala na govornu komunikaciju, možemo primjetiti da ograničeno vrijeme, od 15 minuta pozitivno utječe na razvoj govora, ne može naškoditi djetetu i izazvati neželjeno i nasilno ponašanje te sadržaj i stil jezika koji djeca prate treba biti primjeren njegovoj dobi.

Jako je važno imati na umu da su upravo roditelji i odgojitelji modeli koje dijete oponaša, stoga je potrebno pažnju obratiti na stil govora kojim se koristimo pred djecom i birati riječi.

## 9. LITERATURA

### Knjige:

- 1) APEL, K. i MASTERSON, J. J. (2004). *Jezik i govor od rođenja do 6.godine*, Lekenik: Ostvarenje.
- 2) POSOKHOVA, I. (2009). *145 logopedijskih igara, Zabavne igre i aktivnosti za razvoj govora*, Zagreb: Planet Zoe.

### Članci:

1. Ružić Baf, M., Radetić Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 56(24), 9-18.
2. Šego, J. (2009). Utjecaj okoline na govorno-komunikaciju djece; jezične igre kao poticaj dječjem govornom razvoju. *Govor*, 26(2), 119-149.
3. Šagud, M., Petrović Sočo, B. (2014). Igra–medij razumijevanja, interpretacije i transformacije neposredne stvarnosti. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16(Sp. Ed. 1), 279-289.
4. Tatković, N., Ružić-Baf, M. (2011). Računalo-komunikacijski izazov djeci predškolske dobi. *Informatologia*, 44(1), 27-30.

### Pravilnik:

1. Pravilnik o sadržaju i trajanju programa predškole (NN 107/14). Dostupno na: [http://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2014\\_09\\_107\\_2081.html](http://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2014_09_107_2081.html) (10 . 9. 2020.)

### Mrežni izvori:

- 1) Čarobni svijet bajki (siječanj, 2018.). Dostupno na : <https://carobnisvijetbajki.blogspot.com/2018/01/slikovnice-koje-bi-treala-sadrzavati.html>  
[Pristupljeno: 6. kolovoza 2020.]
- 2) Mamaonica, Dostupno na: [https://mamaonica.com/knjige-za-djecu/#3\\_8211\\_5\\_godina](https://mamaonica.com/knjige-za-djecu/#3_8211_5_godina)  
[Pristupljeno: 8. kolovoza 2020.]

- 3) Priručnik za prepoznavanje i obrazovanje djece s jezičnim teškoćama (2015.), Dostupno na: [https://bib.irb.hr/datoteka/825631.Jezini\\_govorni\\_i\\_komunikacijski\\_poremeaji\\_djec\\_e\\_predkolske\\_i\\_kolske\\_dobi.pdf](https://bib.irb.hr/datoteka/825631.Jezini_govorni_i_komunikacijski_poremeaji_djec_e_predkolske_i_kolske_dobi.pdf)  
[Pristupljeno: 7. kolovoza 2020.]
- 4) ABC igre, Dostupno na: <http://hr.qwertygame.com/9299/>  
[Pristupljeno: 27. kolovoza 2020.]
- 5) Klinfo, Dostupno na: <https://klinfo.rtl.hr/roditelji-3/roditelji/utjece-li-televizija-na-jezicne-sposobnosti-djeteta/>  
[Pristupljeno: 7. rujna 2020.]

## 10. POPIS SLIKA

Slika 1. Pješčanik i slovo/glas na kantici (str. 30)

Slika 2. Pješčanik i kopanje predmeta na glas „S“ (str. 31)

Slika 3. Svi predmeti su nađeni (str. 32)



## 11. SAŽETAK

Kvaliteta djetetova života ovisi o njegovoj sposobnosti za komunikaciju, zato što se kroz nju dijete povezuje s drugim osobama, izražava sebe kao ličnost te vodi brigu o svojim potrebama. U prvoj i drugoj godini dijete iz faze gugutanja prelazi na fazu brbljanja. Od velike je važnosti da to brbljanje bude popraćeno uzvratnim brbljanjem i pričanjem, jer se na taj način djetetu pokazuje važnost ljudskih interakcija.

U trećoj i četvrtoj godini života na red dolazi stvaranje prvih rečenica. Iz dana u dan djetetov rječnik naglo se povećava te doživljava svoju eksploziju. Također, dijete se počinje koristiti riječima kojima se do sada nije koristilo, a kako bi se razvijala njegova govorna komunikacija, potrebno mu je puno čitati knjige, listati slikovnice te odlaziti na izlete i u prirodu kako bi mogli komunicirati o svemu što može vidjeti (životinje, more, okoliš, cvijeće). U petoj godini djeca nerijetko počinju pokazivati znakove učenja čitanja i pisanja. Rečenice se počinju sastojati od više glagola, a izgovaranje postaje sve sličnije izgovaranju odrasle osobe.

U razvoju govorne komunikacije veliku važnost ima igra. Kroz nju dijete najprirodnije upoznaje svijet u kojem živi. Igra motivira izražavanje njegovih misli, osjećaja, želja te razvija njegovu jezičnu sposobnost.

Kada pozornost usmjerimo na računala i televiziju, važno je znati da na dijete, kao i na sam njegov govor utječu pozitivno jedino ako se koriste u ograničenom vremenu.

Na kraju završnog rada nalazi se radionica i aktivnosti za roditelje s raznim zanimljivim aktivnostima, što za djecu tako i za roditelje, kojima je cilj kroz igru razvijati govornu komunikaciju.

Ključne riječi: razvoj govorne komunikacije, igra, računalo, televizija, radionica za roditelje

## SUMMARY

The quality of a child's life depends on his ability to communicate, because through it the child connects with other people, expresses himself as a person and takes care of his needs. In the first and second year, the child goes from the cooing phase to the chattering phase. It is of great importance that this chatter is accompanied by reciprocal chatter and talking, because in this way the child is shown the importance of human interactions.

In the third and fourth year of life, it is time to create the first sentences. Day by day, the child's vocabulary increases sharply and experiences its own explosion. Also, the child begins to use words that have not been used before, and in order to develop his verbal communication, he needs to read a lot of books, flip through pictures and go on trips to nature to be able to communicate about everything he can see (animals, sea , environment, flowers).

At the age of five, children often begin to show signs of learning to read and write. Sentences begin to consist of more verbs and pronunciation becomes more and more similar to adult pronunciation.

In the development of speech communication, play is of great importance. Through it, the child gets to know the world in which he lives most naturally. The game motivates the expression of his thoughts, feelings, desires and develops his language ability.

When we focus on computers and television, it is important to know that the child, as well as his speech itself, is positively affected only if they are used for a limited time.

At the end of the final work there is a workshop and activities for parents. It contains various interesting activities, both for children and parents, whose goal is to develop verbal communication through play.

Keywords: development of speech communication, game, computer, television, workshop for parents