

# Metodika nastave likovne kulture: Igra u stvaralačkom procesu

---

**Pacak, Dorian**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:935502>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-27**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA  
NASTAVNIČKI ODSJEK

DIPLOMSKI RAD  
**IGRA U STVARALAČKOM PROCESU**

**Dorian Pacak**

Mentorica: izv. prof. mr. art. dr. sc. Sonja Vuk

Zagreb, lipanj 2023.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA  
NASTAVNIČKI ODSJEK

DIPLOMSKI RAD  
**IGRA U STVARALAČKOM PROCESU**

Studijski program: Diplomski sveučilišni program Likovna kultura

Student: Dorian Pacak

Matični broj: 3791/N

Mentorica: izv. prof. mr. art. dr. sc. Sonja Vuk

Zagreb, lipanj 2023.

# SADRŽAJ

<u>1. UVOD</u> .....	1
<u>2. TEORIJSKI DIO</u> .....	2
<u>2.1. Kreativnost i igra u obrazovanju</u> .....	2
<u>2.2. Dječji doživljaj lokacije</u> .....	8
<u>2.3. Sigurnost, dostupnost i zanimljivost igrališta</u> .....	9
<u>3. EMPIRIJSKI DIO</u> .....	12
<u>3.1. Uzorak istraživanja</u> .....	12
<u>3.2. Cilj istraživanja</u> .....	12
<u>3.3. Metoda i instrumenti istraživanja</u> .....	13
<u>3.4. Oblici rada i nastavne metode</u> .....	13
<u>3.5. Opis tijeka istraživanja</u> .....	14
<u>3.6. Radionice u osnovnoj školi 1 (Maksimir)</u> .....	15
<u>3.6.1. Prva radionica</u> .....	15
<u>3.6.2. Druga radionica</u> .....	16
<u>3.6.3. Treća radionica</u> .....	17
<u>3.6.4. Proces radionica</u> .....	18
<u>3.6.5. Rezultati radionica u osnovnoj školi 1 (Maksimir)</u> .....	22
<u>3.7. Radionice u osnovnoj školi 2 (Sveti Duh)</u> .....	27
<u>3.7.1. Prva radionica</u> .....	27
<u>3.7.2. Druga radionica</u> .....	28
<u>3.7.3. Treća radionica</u> .....	29
<u>3.7.4. Proces rada</u> .....	30
<u>3.7.5. Rezultati radionica u osnovnoj školi 2 (Sveti Duh)</u> .....	34
<u>4. RASPRAVA</u> .....	38
<u>5. ZAKLJUČAK</u> .....	42
<u>6. LITERATURA</u> .....	43
<u>7. PRILOZI</u> .....	45
<u>7.1. Sinopsis za diplomski rad</u> .....	45
<u>Radionice Osnovna škola 1 (Maksimir)</u> .....	46
<u>Radionice Osnovna škola 2 (Sveti Duh)</u> .....	49

## SAŽETAK

Svrha ovog diplomskog rada bila je potaknuti djecu na razmišljanje o važnosti njihove okoline za igranje i provođenje kvalitetnog slobodnog vremena. Istraživanje je krenulo od pretpostavke da su igrališta u gradskim četvrtima neadekvatna i da ne potiču u dovoljnoj mjeri razvijanje kreativnosti i socijalnih vještina. Cilj je ovog istraživanja bio potaknuti djecu na razmišljanje o tome na koji bi način mogli promijeniti igrališta da ona bolje funkcioniraju kao cjelina i kao centar druženja u gradskoj četvrti.

Provedeno je istraživanje koje se sastojalo od dva dijela, odnosno od dva provedena akcijska istraživanja u dvije zagrebačke osnovne škole. Prvi dio izveden je u 3 akcijska koraka u osnovnoj školi 1 (Maksimir), a sastojao se od učeničkog analiziranja postojećih igrališta i idejnog rješenja za nova igrališta. Idejna rješenja prikazana su u obliku maketa igrališta. Drugi dio također je izveden u 3 akcijska koraka i proveden je u osnovnoj školi 2 (Sveti Duh), a uključivao je pretvaranje zapuštenog dijela školskog dvorišta u igralište za igru i odmor. Idejna rješenja u ovome dijelu ostvarena su u obliku igrališta.

Rezultatima istraživanja odgovoreno je na sljedeća istraživačka pitanja:

1. Kako će učenici različitih dobnih skupina pristupiti problemu igrališta kao centra društvenog života jedne gradske četvrti?
2. Kako će učenici različitih dobnih skupina pristupiti problemu neiskorištenih prostora školskog dvorišta kao mjesta gdje provode značajan dio dana?
3. Kako učenici različitih dobnih skupina promišljaju potrebe različitih dobnih i rodni skupina?
4. Kako učenici promišljaju materijale i tehničke mogućnosti izvedbe igrališta?

Istraživanje je pokazalo da učenici u početku nisu bili svjesni važnosti igrališta kao centra druženja, ali su kroz radionice i promišljanja počeli uviđati prednosti takvog oblika socijalizacije. Učenici su također osvijestili važnost školskoga dvorišta kao potencijalnog mjesta za druženje na otvorenome, čak i u periodima dana kada nemaju nastavu. Učenici su uvidjeli važnost aktivnog kreiranja vlastitih sadržaja naspram pasivnog konzumiranja sadržaja kojima su svakodnevno okruženi.

Ključne riječi: društveni život gradske četvrti, igra, igrališta, kreativnost, socijalne vještine

## **SUMMARY**

The purpose of this master's thesis was to make children aware of the importance of their surroundings for playing and spending quality free time. The research started from the assumption that the playgrounds in their city districts are inadequate and that they do not sufficiently encourage the development of creativity and social skills. The goal of this research was to encourage children to think about the ways in which they could change playgrounds so that they function better as an entirety and social center of the city district.

The research was conducted as a quasi-experimental form of action research, and it consisted of two parts. The first part was conducted in elementary school 1 (Maksimir) and consisted of the students' analysis of existing playgrounds and conceptual solutions for the new playgrounds. Conceptual solutions are presented in the form of playground models. The second part was carried out in primary school 2 (Sveti Duh) and included the conversion of a neglected part of the school yard into a playground for games and recreation. Conceptual solutions in this part were accomplished in the form of a playground.

The results of the research answered the following research questions:

1. How will children of various age groups approach the problem of the playground as the center of social life in a city district?
2. How will children of various age groups approach the problem of unused spaces in the school yard as a place where they spend a significant part of the day?
3. How do children of different age groups consider the needs of different age and gender groups?
4. How do children think about the materials and technical possibilities of the playground?

The research showed that the students were initially unaware of the importance of the playground as a socializing center, but through workshops and reflection, they began to see the benefits of such a form of socialization. The students also became aware of the importance of the school yard as a potential place for socializing outdoors, even during the periods of the day when they do not have classes. The students realized the importance of actively creating their own content as opposed to passively consuming the content they are surrounded by on a daily basis.

Keywords: play, playgrounds, creativity, social skills, social life of the city district

## 1. UVOD

Ovo diplomsko istraživanje kreće od pretpostavke da su igrališta i školska dvorišta neadekvatno iskorištena, odnosno da nije iskorišten njihov puni potencijal. Stoga je zadaća učenika bila da primijete nedostatke postojećih igrališta i školskih dvorišta te da promisle na koje načine bi ih mogli prilagoditi vlastitim potrebama za igru.

Poveznica između igre i kreativnosti prepoznata je još u antičkim vremenima — Homer je igru s materijalima poput gline, kamenja i pijeska povezivao s umjetnošću, a Aristotel i Platon su govorili o povezanosti igre i kreativnosti kroz imitiranje i dramu. Temeljem toga, ovo istraživanje bavilo se poticanjem učenika da sami osmisle svoj prostor za igru.

Istraživanje je krenulo od pitanja kako učenici percipiraju igralište i na koji način bi ga promijenili da ono postane centar druženja gradske četvrti.

Istraživanje je provedeno u osnovnoj školi 1 (Maksimir) i osnovnoj školi 2 (Sveti Duh) s ciljem da učenici različitih rodni i dobnih skupina uvide da su igrališta i školska dvorišta mjesta za druženje i realiziranje kreativnih sadržaja, a ne samo za pasivno provođenje vremena.

Kako bi se ispitao problem, provedeno je akcijsko istraživanje u dvije škole u kojem su sudjelovali učenici šestih i sedmih razreda. U istraživanju se koristila kvalitativna metoda *Polakova igra*, čija je svrha bila poticanje rasprave i razvijanja mišljenja kod učenika. Korišteno je i performativno istraživanje poput šetnje i mapiranja lokacija u svrhu biranja neiskorištenih mjesta za rad na potencijalnom igralištu, i raspravljanje o iskoristivosti lokacija na licu mjesta.

Istraživanje je provedeno u suradnji s kolegicom Ivonom Poljak, studenticom diplomskog studija Krajobrazna arhitektura na Agronomskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Iskoristile su se prednosti njene struke u osmišljavanju i izrađivanju nacрта, mjera i prenošenja sprava iz idejnog rješenja u stvarnost, dok se kroz likovno-umjetničke prakse idejno i estetski promišljalo o prostoru i spravama kojima će se u prostor intervenirati.

## 2. TEORIJSKI DIO

### 2.1. Kreativnost i igra u obrazovanju

Čovjek kroz igru na prirodan i spontan način razvija maštu. Budući da se tijekom igre osoba uglavnom osjeća slobodno i otvoreno, igra pogoduje inovativnom i kreativnom razmišljanju. U članku *Art and Play* autor Julius A. Elias piše kako se igra uglavnom još uvijek smatra dječjom aktivnosti i kako je, pogotovo u stara vremena, zadobila relativno nizak status jer se smatra neozbiljnom, hedonističkom radnjom koja uzrokuje gubitak vremena. Autor spominje kako je još u Homerovo doba stvorena poveznica između igre i umjetnosti, kroz igru s glinom, pijeskom i kamenjem. Platon s druge strane govori kako je igra bezazlena kod jako male djece, ali vrlo brzo postaje iracionalna radnja koju obrazovanje treba ispraviti. Za njega je igra usko povezana s imitiranjem (dječaci imitiraju vojnike, djeca se igraju roditelja...) te govori kako bi se djeca u obrazovanje trebala uvoditi igrom, a ne prisilom. Aristotel govori o katarzi, do koje dolazi u drami čija je radnja ozbiljna, ali bezazlena, što su ujedno značajke umjetnosti i igre. Govori kako mašta nije vezana za realnost već ima raspon od mogućeg do vjerojatnog. Naravno, sukladno tome igra se razlikuje od stvarnosti i u antičkim dramama, s obzirom na to da je predstava u jednu ruku imitiranje stvarnosti ili moguće stvarnosti, kao što je to rekao Platon. Aristotel govori o tome da igra i umjetnost, u širem smislu, trebaju služiti tome da individua nauči iz situacije koja se nekom dogodila ili iz mogućih situacija koje se nekome mogu dogoditi.<sup>1</sup>

Autorica Romih A. u članku *Između igre i učenja* navodi da je aktivnost djece veća tijekom igre nego u drugim oblicima učenja. Autorica govori kako igra pomaže u razvijanju mašte i kako se igrom može zadovoljiti potreba za znanjem, kreativnošću i suradnjom, a istovremeno se uči, nadograđuju se vještine, razvija se natjecateljski duh i ustrajnost te se uči birati između različitih opcija kao i prihvaćati posljedice donesenih odluka.<sup>2</sup> Različite aktivnosti poput igara, umjetnosti ili nekih drugih oblika izražavanja mogu dovesti do stvaranja novih ideja, eksperimentiranja s drugačijim pristupima problemu i do novih i drugačijih rješenja problema.

Huizinga u knjizi *Homo Ludens* igru definira na sljedeći način: „Ukratko, u pogledu forme, igra se može definirati kao slobodna akcija koju prihvaćamo kao fiktivnu i izdvojenu iz

---

<sup>1</sup> Elias, J. A. *Art and Play. Dictionary of the History of Ideas*. Ur. P. P. Wiener. New York: Charles Scribner's Sons, 1973, str. 100-108.

<sup>2</sup> Romih, A. *Između igre i učenja, Varaždinski učitelj : digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, vol. 4 no. 7, 2021, str. 606-616.



svakodnevnog života, sposobnu, međutim, da potpuno obuzme igrača; aktivnost bez ikakvog materijalnog interesa i koristi; koja se odvija u namjerno ograničenom vremenu i prostoru, po redu predviđenom datim pravilima, potičući u životu odnose između grupa koje se namjerno okružuju misterijom ili prerusavanjem naglašavaju svoju izuzetnost u odnosu na ostali svijet.“<sup>3</sup>

Kreativnost postoji u svakoj osobi, ali pitanje je hoće li se njen potencijal realizirati. Postoje četiri kategorije kreativnosti koje uključuju: kreativnu osobu, kreativni proces, kreativnu okolinu i kreativni produkt.<sup>4</sup> U radu s djecom sve četiri kategorije vrlo su važne i utječu na njihov razvoj i rezultat. Somolanji i Bognar navode: „Zajednička definicija koja obuhvaća većinu gledišta mogla bi glasiti da je kreativnost urođena sposobnost svakog pojedinca da proizvodi određenu novinu na već postojeće stanje bilo u materijalnoj, bilo u duhovnoj sferi (rješenja, ideje, umjetnički oblici, teorije ili proizvodi), da je ta novina originalna, ekonomična i primjenjiva unutar određenoga socijalnoga konteksta te da je pozitivno usmjerena.“<sup>5</sup>

Kreativna osoba preuzima rizike, samopouzdana je i otvorena za nova iskustva bez obzira na to jesu li ona pozitivna ili negativna. Ako se o tome malo bolje razmisli, jasno je da proizvesti nešto novo, bilo u materijalnom ili nematerijalnom smislu, iziskuje veliku količinu napora i energije. Učenici u osnovnim školama, pogotovo u predmetnoj nastavi, polako prestaju imati doticaj s igrom koja njihovo učenje čini suptilnijim i lakšim. Dobivaju sve više obaveza kroz zadaće i razne školske predmete, ali i kroz zadatke koji često imaju vrlo jasan i jednosmjernan način rješavanja. Ukoliko se govori o rješavanju zadataka i poticanju kreativnosti, onda ti zadaci trebaju imati više načina na koje se mogu riješiti. Naravno, ponekad je to nemoguće jer za neke probleme postoji samo jedno egzaktno rješenje. Ipak, većina svakodnevnih situacija i problema može se riješiti na više načina. Kroz igru se učenici neizbježno susreću sa socijalnim problemima kao što su svađa ili rasprava, odnosno situacijama u kojima se moraju znati obraniti ili pak priznati pogrešku i smisliti način kako da se to više ne dogodi. Osim toga, igra je često fizički aktivna radnja pa samim time testira granice fizičkih mogućnosti tijela djeteta. Tu kreativnost može doći do izražaja u načinu snalaženja i korištenja alata ili tehnika kada granice tijela dosegnu svoj vrhunac. Moglo bi se reći da su igra i kreativnost dva pojma koji ne idu jedan bez drugoga.

---

<sup>3</sup> Huzinga, J. *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*. Boston: The Beacon Press, 1950/55, 34-35.

<sup>4</sup> Somolanji, I. i Bognar, L. Kreativnost u osnovnoškolskim uvjetima. *Život i škola*, 54 (19), 2008, str. 89.

<sup>5</sup> Isto, str. 90.

Poticanje kreativnosti u suvremenom obrazovanju počinje od samih učitelja<sup>6</sup> koji, prije svega, trebaju raditi na sebi, kontinuirano se poboljšavati i raditi na vlastitoj kreativnosti, znanjima i vještinama. Osim toga, potrebno je da je učitelj intrinzično motiviran kako bi rad s učenicima i u teškim okolnostima mogao imati smisla i kako bi se učenici mogli razvijati i rasti. S obzirom na to da su učenici danas izloženi enormnim količinama medijskih sadržaja i informacija, učiteljeva zadaća trebala bi biti da učenike<sup>7</sup> nauči pomoću kojih će alata te informacije filtrirati te kako da budu kritičniji prema sadržaju, a ne da ga samo pasivno usvajaju. Za poticanje kreativnosti u nastavi, ali i u izvanškolskim edukacijskim aktivnostima poput radionica, potrebni su kreativnost, znanje i sposobnost. Bob Jeffrey i Peter Woods kažu kako atmosfera unutar razreda povoljna za razvijanje kreativnosti sadrži karakteristike kao što su: iščekivanje, predviđanje i očekivanje, relevantnost koja uključuje sve rasne, kulturalne, socijalne i druge osobnosti pojedinoga razreda, osjećaje i osobna iskustva. Još neke od karakteristika koje spominju su postignuće, što se odnosi na visoka očekivanja, i povjerenje u učenikove sposobnosti, te zadovoljstvo koje rezultira osjećajem zadovoljstva učenika.<sup>8</sup> Zato od nastave treba napraviti kreativnu radionicu baš kao što je to u nekim izvannastavnim aktivnostima.

Djeci treba prilagoditi i približiti znanje na način da im informacije ne budu samo suhoparna faktografija ili nepotrebna količina informacija, već da ih smatraju korisnima i primjenjivima u svakodnevnom životu. "Kreativnost može razviti samo ona škola u kojoj se njeguje mišljenje, rasuđivanje, istraživanje, dijalog, rasprava, razmjenjivanje ideja i stvaranje novih ideja, pogleda i postupaka. „Klasične učionice“ tada se pretvaraju u „radionice“ znanja i kreativnosti."<sup>9</sup> Moglo bi se zaključiti kako je za kreativan proces u obrazovanju upravo jako važna rasprava kao nastavna metoda za razvijanje učničkih mišljenja, jer se kroz raspravu razvijaju nove ideje.

Vrlo je važno da učenici uče jedni od drugih i da primjenjuju svoje originalne ideje, ali i da ih zajedno analiziraju te pokušaju poboljšati. Osim toga važno je da međusobno uvažavaju tuđa mišljenja i ideje te da ih se ne obeshrabruje ukoliko su ponekad njihove ideje nedovoljno promišljene. To je osobito važno u učionici gdje učitelj ipak ima utjecaj i može poticati učenike da

---

<sup>6</sup> Riječ učitelj odnosi se na osobe oba spola.

<sup>7</sup> Riječ učenik odnosi se na osobe oba spola.

<sup>8</sup> Jeffrey, B. i Woods, P. Creating Atmosphere And Tone In Primary Classrooms. *Reshaping Education in the 1990's: Perspectives on Primary Schooling*, ur. R. Chawla-Duggan i C. J. Pole. London: Falmer Press, 1996, str. 155-168.

<sup>9</sup> Ozimec, S. *Odgoj kreativnosti: Kako prepoznati i poticati dječju kreativnost*. Varaždin: Općinski Savez društava „Naša djeca“, 1987.

iznose i argumentiraju svoje mišljenje. Ako učitelj na početku ne podrži učenikovu potrebu za izražavanjem i iznošenjem mišljenja, učenik se počinje povlačiti u sebe i dolazi do straha od iznošenja ideja koje imaju kreativni potencijal. Postavlja se pitanje kako raditi na razrednoj atmosferi i toleranciji te kako učenike konstantno poticati na snalaženje i stvaranje originalnih načina rješavanja problema. U formalnom obrazovanju učitelji, zbog manjka resursa, nerijetko pribjegavaju lakšim rješenjima što s vremenom rezultira ueničkom pasivnošću, dok se kroz razne igre i aktivnosti uenicima na lak i zabavan način mogu otvoriti mogućnosti za pronalazak originalnih rješenja.

Osim igara, u nastavi su za poticanje kreativnosti važne i nastavne metode i strategije. Zlata Tomljenović u članku *Nastavne metode kao čimbenik kvalitete u nastavi likovne kulture* piše:

“Nastava likovne kulture specifična je po svojoj teorijsko-praktičnoj, interdisciplinarnoj, dinamičnoj i fleksibilnoj prirodi; iz tog razloga primjena nastavnih metoda ne smije ograničavati nastavni proces, ne smije biti uvijek ista, već se na kreativan način treba prilagođavati pojedinoj nastavnoj situaciji.”<sup>10</sup>

„U nastavi likovne kulture potrebno je, pored općih, upotrebljavati i specifične (likovne) metode rada, budući da se jedino na taj način iskorištavaju svi metodički potencijali; primjenom specifičnih metoda u nastavi likovne kulture učenici dosljednije razvijaju sposobnosti opažanja i razmišljanja o likovnim pojavama, maštu, sposobnost rješavanja likovnih problema, divergentno i kritičko razmišljanje, kreativno izražavanje, samostalno i kreativno korištenje likovnih materijala i tehnika te sposobnost povezivanja spoznaja u svrhu stvaranja uporabnog znanja na području likovnosti.“ (Berce Golob, 1993; Karlavaris, 1991; Tacol, 2003)

B. Karlavaris uspostavlja jednu od najranijih podjela nastavnih metoda specifičnih za likovnu umjetnost: metodu likovno-estetske komunikacije (sadrži metodu estetskog kultiviranja i metodu umnožavanja i elaboriranja likovnog senzibiliteta), metodu istraživanja (sadrži metodu transponiranja i metodu posrednih stimulansa), metodu kompleksnosti (sadrži metodu preplitanja i metodu izmjeničnih utjecaja) i metodu autonomnih postupaka (sadrži metodu alternativa i varijanti i metodu osvješćivanja likovnog senzibiliteta).<sup>11</sup>

U svom istraživanju Zlata Tomljenović spominje prethodno navedene nastavne metode koje je uspostavio Karlavaris i navodi: „Naime, spomenuta terminologija i klasifikacija specifičnih

---

<sup>10</sup> Tomljenović, Z. *Nastavne metode kao čimbenik kvalitete u nastavi likovne kulture*. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, vol. 65, 2016, str. 262.

<sup>11</sup> Karlavaris, B. *Metodika likovnog odgoja 1*. Rijeka: Hofbauer p.o., 1991.

(likovnih) metoda rada gotovo je potpuno nepoznata u hrvatskoj školskoj praksi te se primjena navedenih metoda ne izvodi planirano (kao rezultat upućenosti u njihove značajke, svrhu i ciljeve), već načini i rezultati rada najčešće ovise o stručnosti i osobnom entuzijazmu pojedinih učitelja te o učestalosti primjene suvremenih pristupa učenju i poučavanju u nastavi likovne kulture, pri čemu postaje izglednije da će se primjenom takvoga načina rada primijeniti i neki postupci koji odgovaraju aktivnostima karakterističnima za uporabu specifičnih nastavnih metoda.<sup>12</sup> Ovaj podatak svakako upućuje na to da se učitelj kontinuirano mora poboljšavati i raditi na vlastitoj kreativnosti, znanjima i vještinama kako bi učenicima mogao pružiti kvalitetniji nastavni sadržaj i kako bi kod učenika mogao potaknuti divergentno razmišljanje.

Igre su odličan način za razvijanje i poticanje kreativnog načina razmišljanja jer učenika kroz zabavu potiču na pronalazak novih rješenja problema. Za igru nije od ključne važnosti lokacija na kojoj se odvija, ali lokacija svakako može utjecati na dojam kod učenika. Primjerice, ako učenik dođe u park ili na igralište već je naučio da je to mjesto namijenjeno za igru, dok se školsko okruženje najčešće ne smatra mjestom za igru, već primarno za obrazovanje i odgoj. Međutim, ne bi trebalo isključivati mogućnost igre kao pristupa u nastavi. Osim u nastavi, igra se može provoditi i na otvorenim prostorima kao što su igrališta ili školska dvorišta.

Djeci često ne trebaju nikakve složene sprave ili rekviziti kako bi osmislila igru. Igra poput školice, za koju je potrebna samo kreda i kamenčić, ili igra poput gumi-gumi, za koju je potreban komad gume, ne iziskuje puno materijala za realizaciju, čime se potvrđuje da je učenicima često najpotrebnija mašta da sami osmisle igru. Danica Nola u knjizi *Dijete i stvaralaštvo* navodi nekoliko vrsta stvaralačkih igara za poticanje kreativnosti kao što su: igre riječima, dramske igre, likovne igre, glazbene igre, pokretom tijela te matematičke igre.<sup>13</sup> Likovne igre i igre pokretom su upravo u direktnom odnosu s igralištem kao mjestom gdje djeca mogu razvijati svoju kreativnost, ali i socijalne vještine. Djeca mogu sudjelovati u uređivanju i oslikavanju igrališta i prostora oko njega, ali i u osmišljavanju i izradi sprava koje se na njemu nalaze. Na taj način mogu razviti dojam o prostoru i kompoziciji, naučiti nešto o materijalima i alatima, ali i o samom kreativnom procesu uređenja nekog vanjskog prostora.

---

<sup>12</sup> Tomljenović, Z. Nastavne metode kao čimbenik kvalitete u nastavi likovne kulture. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, vol. 65, 2016, str 264-265.

<sup>13</sup> Nola, D. *Dijete i kreativnost*. Zagreb: Globus, 1987.

Nastavni predmet Likovna kultura u sustavu obrazovanja ima jako malu satnicu što je ponekad problem u kvalitetnom izvođenju nastave. Upravo je iz tog razloga dužnost nastavnog predmeta Likovna kultura da djecu nauči razmišljati „izvan okvira“. Likovni radovi koje učenici izrađuju na nastavi likovne kulture ne moraju nužno biti izvedeni ili dovršeni, ali je jako važno da učenici nauče obrazložiti svoje postupke i primijetiti nedostatke u određenom projektu. Neke već dobro poznate kreativne tehnike koje mogu pomoći u nastavi likovne kulture, a uključuju i element igre, svakako su oluja ideja<sup>14</sup>, mentalne mape<sup>15</sup>, šest šešira<sup>16</sup> i druge. Kroz razne se radionice s učenicima može raditi na razvijanju njihovog senzibiliteta prema mjestima gdje se mogu sigurno igrati. Kroz raspravu o nedostacima i manama postojećih igrališta, ali i izradom maketa ili modela igrališta osvještava se odnos prema prostoru, rasporedu i funkciji elemenata za igru i učenje. Kada se govori o igralištu kao relativno sigurnom prostoru za provođenje vremena izvan školskih okvira, onda je zasigurno važno da ono bude dostupno, te da se elementi koji su na njemu mogu koristiti na više načina. Učeniku je puno veći izazov popeti se na drvo koje je organsko, nego na metalnu penjalicu koja se može vidjeti na većini dječjih igrališta. Ako se ovaj primjer uzme u obzir, lako je zaključiti kako je za razvoj učeničke kreativnosti važno da rješenje problema s kojim su suočeni nije prejednostavno, ali i da problem ima više načina na koje se može riješiti.

Neki od nedostataka formalnog obrazovanja koje se provodi u školama zasigurno su ograničenja poput prostora, broja učenika i motivacije učitelja. Svi ti faktori zasigurno mogu utjecati na sputavanje kreativnog razvoja kod učenika. Vrlo često se događa da učitelji forsiraju samo jedan način rješavanja problema i ne uzmu vremena da s učenicima rasprave o drugim potencijalnim načinima. Mora se naravno uzeti u obzir da je učitelj često vremenski i prostorno limitiran, a istovremeno zadužen za velik broj učenika. Tu svakako dolazi do izražaja njegova intrinzična motivacija kao osobe koja je puno iskusnija i može predvidjeti rezultate koji bi mogli doprinijeti uspješnijem razvoju učenika.

U neformalnoj edukaciji lakše je postići motivaciju i kreativnost kod učenika jer je atmosfera u početku opuštenija i nema ocjenjivanja, odnosno ekstrinzične motivacije koja kod učenika može izazvati negativne osjećaje. To je u strukturiranoj ustanovi poput škole teže postići. Kod neformalnih edukacija, poput radionica, obično se radi s manjim brojem polaznika što olakšava proces. Stoga zadaća nastavnika u formalnom obrazovanju treba biti da napravi najbolje

---

<sup>14</sup> Osborn, A. *Applied imagination principles and procedures of creative thinking*. New York: Scribner, 1953.

<sup>15</sup> Buzan, T. *Kako izrađivati mentalne mape*. Zagreb: Veble commerce, 2004.

<sup>16</sup> De Bono, E. *Six Thinking Hats*. England: Viking, 1986.

moguće uvjete i da u učenicima razvije kreativno razmišljanje koje im može pomoći u bilo kojem daljnjem zanimanju.

Igra se kod djece može potaknuti kroz radionice. Igra se ne mora smatrati nečime što služi isključivo u svrhu zabave, već pristupom koji kod djece može potaknuti kreativni proces. Kada dijete dobije zadatak, najčešće ga ne smatra zabavnim, ali ako se tom zadatku pristupi kroz igru onda kod djeteta to izaziva manji otpor prema pronalasku rješenja.

## 2.2. Dječji doživljaj lokacije

Od velike je važnosti unaprijed postavljen kriterij po kojemu djeca doživljavaju svoju okolinu i način na koji je osvješčuju. Sofia Cele u svojoj doktorskoj disertaciji *Communicating Place – Methods of Understanding Children's experience of Place* navodi kako je velik dio naše interakcije i komunikacije s okolinom apstraktan, nespoznatljiv, nedodirljiv i ponekad neobjašnjiv.<sup>17</sup> Upravo je radi toga važno da djeca izađu na teren i neposredno se suoče s problemima. Cele bira mjesto ne kao pasivni objekt, već kao nešto aktivno i promjenjivo<sup>18</sup>. Gradska četvrt i škola dva su vrlo dinamična socijalna područja koja se mijenjaju iz dana u dan i važno je da konstantno nude stimulativne sadržaje. Djeca vrlo brzo mogu prepoznati lokacije koje nisu adekvatno iskorištene i u njima vidjeti potencijal za promjenu. Ta činjenica govori da djeca samostalno promatraju svoju okolinu i da, iako ih ponekad treba potaknuti na razmišljanje, ponekad pasivno primjećuju probleme i za njih podsvjesno traže rješenja. Ako se govori o gradskoj četvrti i školi, ta dva mjesta se dosta razlikuju. Djeca su naviknuta da je škola prije svega mjesto za obrazovanje i odgoj, pa možda i neće u velikoj mjeri primijetiti ako je okolica škole nedovoljno dobro iskorištena. Gradsku četvrt kao širi pojam ipak doživljavaju drugačije jer tamo vrijeme često provode u igri. Cele još govori o tome kako šetnja omogućuje detaljnije razumijevanje prostora, odnosno kako je bivanje neposredno u prostoru nužno i za apstraktno shvaćanje tog prostora.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Sofia Cele. *Communicating Place – Methods of understanding Children's Experience of Place*, Academic dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy in Human Geography at Stockholm University, 2006, str. 9. "One difficulty is that much of our interaction and communication with our surroundings is abstract, unknowable, untouchable and sometimes also unexplainable."

<sup>18</sup> Isto, str. 13. "Here, I have chosen to regard place not as passive object to study, but as something that is active and transforming."

<sup>19</sup> Isto, str. 45. "There is an increasing interest in using walks in research, both as a theoretical means of understanding the city and as a methodology where participants are asked to take a walk in their surroundings. The reason for this is that it is assumed that walking facilitates understanding of place experiences and makes it possible

Izlazak na teren od neposredne je važnosti kada je u pitanju dječje shvaćanje prostora jer omogućuje bolju percepciju svega što se tamo nalazi. Tek kada je dijete u potpunosti svjesno svega što neki prostor sadrži može početi razmišljati o tome kako se i na koji način može promijeniti ili prilagoditi.

### 2.3. Sigurnost, dostupnost i zanimljivost igrališta

Susan G. Solomon u knjizi *The Science of Play: How to Build Playgrounds That Enhance Children's Development* za igrališta daje naziv KPC ili “kit, fence, carpet” (komplet, ograda, tepih). Komplet se odnosi na standardne sprave koje su naručene iz kataloga, ograda se odnosi na način na koji su igrališta, a samim time i djeca, isključena iz života zajednice, a tepih se odnosi na gumenu pod kojim je većina igrališta prekrivena. Osim toga Solomon se protivi roditeljima koji su konstantno uz djecu i ne dozvoljavaju im da sami istražuju svoje sposobnosti i interese. Piše kako je rezultat prethodno navedenog dosadno igralište koje ne podržava potrebe djeteta da se razvije u potpunosti.<sup>20</sup>

Jedan razlog zašto graditi igrališta je svakako dječja sigurnost i micanje od loših utjecaja koje gradske ulice nerijetko nude. Cele piše kako mnoga djeca odrastaju u gradovima i kako je od presudne važnosti za djecu da imaju pristup vanjskim prostorima kako bi razvila vlastiti identitet, te je stoga važno da gradovi budu primjereniji za djecu. Postavlja pitanje kako srž gradova, koja uključuje promet, gomile ljudi i ubrzan ritam življenja može pružati sigurno okruženje za djecu. Navodi kako je tradicionalno to rješavano na način da se određeno područje zatvori ogradom i služi toj svrsi, kao što je to u slučaju igrališta. Međutim, argumentira kako je dječja potreba za istraživanjem ipak veća i kako to nužno nije uvijek najbolje rješenje.<sup>21</sup> Colin Ward u svojoj knjizi *The Child in the City* istražuje načine na koje djeca koriste urbane sredine u kojima žive. On je promatrao i razgovarao s djecom o tome na koje načine koriste okruženje i shvatio da su to često načini koje bi odrasli ljudi smatrali neprimjerenima. Djeca često za igru koriste okruženje koje odrasli smatraju neprimjerenim kao na primjer napuštena mjesta, ruševine, pločnike, preskakuju

---

*to include detailed knowledge of the place as well as of abstract processes the place initiates within the participants.”*

<sup>20</sup> Solomon, S.G. *The Science of Play: How to Build Playgrounds That Enhance Children's Development*, London: University press of New England, 2014.

<sup>21</sup> Sofia Cele. *Communicating Place – Methods of understanding Children's Experience of Place*, Academic dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy in Human Geography at Stockholm University, 2006, str. 39-40.

ograda i slično <sup>22</sup>. Ward je zapravo želio prikazati kako će djeca naći način da se zabave svakodnevnim stvarima iako nemaju savršene životne uvjete i okolnosti. Ako se njegovo promatranje uzme u obzir, možda bi se takav svakodnevni sadržaj mogao, naravno ne u doslovnom smislu, primijeniti i na dizajn igrališta kao zona koje bi služile da djecu ipak malo zaštite od potencijalno težih ozljeda ili ostalih opasnosti.

KPC model igrališta o kojem piše Solomon to u jednu ruku pruža jer su elementi uglavnom predvidljivi i laki za korištenje. Naravno, i na takvim igralištima postoji mogućnost da dijete padne i ozlijedi se, ali s obzirom na to da je korištenje sprava već dobro poznato ishod je često jasan i lakši za prevenirati. Igrališta bi svakako trebala biti sigurna za korištenje te istovremeno služiti za razvijanje motorike i spretnosti kod djece, ali i za testiranje granica. Ukoliko dijete na jednoj spravi može izvoditi samo jednu repetitivnu radnju, to mu zasigurno ograničava mogućnosti za igru i isprobavanje te igralište ubrzo čini dosadnim. Djeci je u prirodi da se penju, skaču i trče pa je povezanost sprava na igralištu zasigurno bolja opcija, od toga da je svaka sprava zasebna i da služi samo za jednu repetitivnu radnju. Sprave koje služe za samo jednu radnju stvaraju obrasce i šablone učenja i razvijanja motorike u kojima djeca vrlo rijetko dolaze u nove situacije u kojima se trebaju snaći.

Treba uzeti u obzir da djeca nemaju potpunu slobodu jer su još uvijek pod velikim utjecajem i brigom roditelja pa je taj čimbenik isto važan kod izgradnje igrališta. Märit Jansson u svojem članku *Attractive Playground Some Factors Affecting User Interest and Visiting Patterns* govori kako su razlozi zašto se igrališta posjećuje brojni, ali je jedan od najvažnijih dostupnost igrališta. U članku navodi da odlasci roditelja s djecom na igrališta ovise o tome koliko su dobro opremljena igrališta dostupna na lokaciji na kojoj žive, koliko su roditelji ograničeni vremenom, kolika je uopće sloboda djeteta da se kreće samo itd.<sup>23</sup>

Osim sigurnosti i dostupnosti igrališta važno je da ono bude atraktivno za djecu, ali i za roditelje koji s njima tamo dolaze. Djeci često ne treba predložak jer vole sami smišljati igre. U svom članku Märit Jansson govori da su najposjećenije lokacije upravo one koje su najmanje razrađene, ali sadrže velike zelene površine, krošnje i drveće za penjanje. Navodi da su ta igrališta

---

<sup>22</sup> Ward, C. *The Child in the City*. London: Pantheon Books, 1978.

<sup>23</sup> Märit Jansson. *Attractive Playground Some Factors Affecting User Interest and Visiting Patterns*. Landscape Research, London, 2010, str.65



pokazivala jasne tragove igre štapovima po podu i na mjestima na koja se djeca mogu sakriti ili na kojima mogu izgraditi male nastambe.<sup>24</sup>

Moglo bi se zaključiti da je važno da djeca osim interakcije s igralištima imaju i mogućnost intervenirati u njih, ali i u prostoru koji ih okružuje jer na taj način mogu ispuniti potrebe za kreativnošću i izražavanjem.

### **3. EMPIRIJSKI DIO**

#### **3.1. Uzorak istraživanja**

Istraživanje je provedeno u travnju i svibnju 2022. godine u osnovnoj školi 1 (Maksimir) i u osnovnoj školi 2 (Sveti Duh) u Zagrebu. U istraživanju su sudjelovali učenici šestog razreda u osnovnoj školi 1 od kojih je bilo četiri djevojčice i dvoje dječaka te učenici sedmog razreda u osnovnoj školi 2 od kojih je bilo 7 djevojčica i 8 dječaka. Razlike u uzorku su u tome što je uzorak za osnovnu školu 1 prethodno određen prema interesu učenika za kreativno izražavanje i prema njihovoj aktivnosti na nastavi likovne kulture. U osnovnoj školi 2 uzorak je nasumičan te je odabrano otprilike pola razreda, a sudjelovala su djeca s različitim interesom za likovno i kreativno izražavanje.

#### **3.2. Cilj istraživanja**

Cilj ovog istraživanja bio je potaknuti djecu na promišljanje o oplemenjivanju četvrti u kojoj žive i njihovog školskog dvorišta kroz rekreativne, društvene i estetske sadržaje. Problem od kojeg polazi ovo istraživanje jest nedostatan odnos između funkcionalnosti i estetike postojećih dječjih igrališta i školskih dvorišta te neprilagođenost postojećih igrališta i školskih dvorišta različitim dobnim skupinama. Stoga je potrebno promisliti o različitim generacijama i onome što bi njima bilo korisno od sadržaja igrališta, njegove lokacije i estetske kvalitete.

Istraživačka pitanja na koja je odgovoreno u istraživanju su:

---

<sup>24</sup> Isto, str. 77.

- 1. Kako će djeca različitih dobnih skupina pristupiti problemu igrališta kao centra društvenog života gradske četvrti?**
- 2. Kako će djeca različitih dobnih skupina pristupiti problemu neiskorištenih prostora školskog dvorišta kao mjesta gdje provode značajan dio dana?**
- 3. Kako će djeca različitih dobnih skupina promišljati o potrebama različitih dobnih i rodni skupina.**
- 4. Kako će djeca promišljati o materijalima i tehničkim mogućnostima izvedbe igrališta?**

### **3.3. Metoda i instrumenti istraživanja**

Provedeno je akcijsko istraživanje, koje je uključivalo analizu postojećih igrališta i neiskorištenih prostora, mapiranje mogućih lokacija za nova igrališta i radionice s učenicima u kojima je primijenjena futuristička metoda *Polakova igra*.

Ovo istraživanje provedeno je u tri akcijska koraka u obliku tri nastavna dvosata u dvije osnovne škole.

U osnovnoj školi 1 analizirana su postojeća igrališta i vodila se rasprava o njihovom trenutnom stanju te na koji način bi se mogla poboljšati. Ideje učenika realizirane su u obliku maketa.

U osnovnoj školi 2, u suradnji s kolegicom Ivonom Poljak s Agronomskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu koristile su se vježbe mjerenja prostora. Učenici su svoje ideje za uređenje prostora raspravili i skicirali. Na kraju su ideje izvedene prilikom uređenja igrališta koje se nalazilo u njihovom školskom dvorištu.

Instrumenti korišteni u ovom istraživanju su: razgovor s učenicima, učenički radovi, fotografije te promatranje i bilješke s opažanjem.

### **3.4. Oblici rada i nastavne metode**

Oblici rada korišteni u obje škole su grupni i individualni rad. U radionicama provedenim u osnovnoj školi 1 naglasak je bio na individualnom radu učenika te na njihovom vlastitom pogledu na igralište kao na centar druženja u okviru gradske četvrti. U osnovnoj školi 2 naglasak je bio na radu u grupama: učenici su podijeljeni u tri grupe, a svaka je imala zaduženje osmisлити i izvesti

uređenje neiskorištenog i zapuštenog dijela školskog dvorišta (uređenje zida, poda i osmišljavanje interaktivnih elemenata). Cilj individualnog pristupa u prvoj skupini radionica u osnovnoj školi 1 bio je potaknuti individualna razmišljanja o vlastitoj gradskoj četvrti, o potrebama ljudi različitih dobnih i rodni skupina te o neadekvatno iskorištenim prostorima. U osnovnoj školi 2 cilj je bio potaknuti svaku od grupa na suradnju, ali i olakšati podjelu poslova s obzirom na veći broj sudionika (15). U svakoj od radionica učenici su raspravljali o idejnim i izvedbenim rješenjima, a vodila se i rasprava između studenata i učenika u svrhu boljeg promišljanja i razrade ideja.

### **3.5. Opis tijeka istraživanja**

Istraživanje je provedeno u osnovnoj školi 1 (Maksimir) i osnovnoj školi 2 (Sveti Duh). Prvi dio koji se provodio u osnovnoj školi 1 sastojao se od 3 radionice u trajanju od dva nastavna sata po radionici. U tom dijelu istraživanja sudjelovali su učenici šestih razreda, a bavilo se problemom igrališta kao centra društvenog života u okviru gradske četvrti. Naglasak je bio na njihovoj gradskoj četvrti i mjestima koja su loše iskorištena ili nisu iskorištena, odnosno na promišljanju kako bi se ta mjesta mogla prenamijeniti u igralište koje bi zadovoljio potrebe svih dobnih i rodni skupina stanovnika njihove gradske četvrti. Raspravljalo se o toj temi, a učenici su svoje ideje prikazali u obliku maketa za koje su koristili razne materijale kojima su pokušavali simulirati kako bi to izgledalo u stvarnosti.

Drugi dio istraživanja provodio se u osnovnoj školi 2 i također se sastojao od tri radionice u trajanju od dva školska sata po radionici. U ovom dijelu istraživanja radionice su realizirane u suradnji s kolegicom Ivonom Poljak, univ. bacc. ing. prosp. arch, a sudjelovali su učenici sedmoga razreda.

Ovaj dio istraživanja fokusirao se na uređenje loše iskorištenog i neuglednog dijela školskog dvorišta. Učenici su se fokusirali na loše iskorišten prostor školskog dvorišta s ciljem da ga se uredi kako bi postalo mjesto na kojem će se okupljati učenici svih dobnih i rodni skupina. Učenici su se podijelili u tri skupine, a svaka je imala zadatak osmisliti idejno i kreativno rješenje zida, poda i elemenata koji bi se na tom komadu zemlje postavili u svrhu preuređenja prostora. Nakon toga učenici su tijekom radionica sudjelovali u izvedbi tih idejnih i kreativnih rješenja te sami revitalizirali neugledan i zapušten prostor školskoga dvorišta.

### 3.6. Radionice u osnovnoj školi 1 (Maksimir)

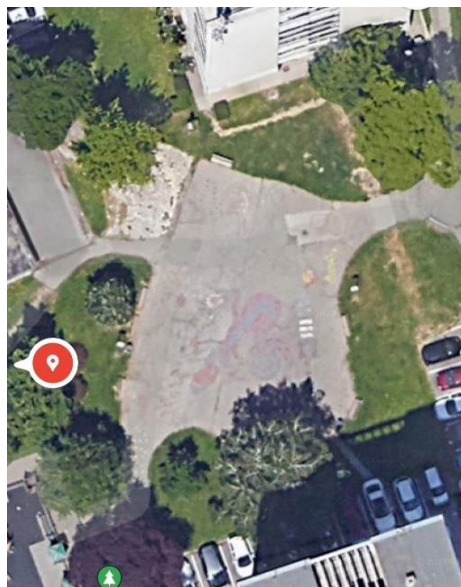
#### 3.6.1. Prva radionica

Tijekom prve radionice upoznali smo se s učenicima i njihovim interesima te smo zajedno s njima prošetali područjem gradske četvrti Maksimir. Tijekom šetnje uočavali smo terene koji su loše iskorišteni ili su zapušteni te samim time imaju potencijal da ih se revitalizira u igralište. Nakon upoznavanja i ispitivanja učeničkih interesa primijenjena je *Polakova igra* u svrhu poticanja rasprave među njima. Na podu je kredom iscrtana linija koja dijeli pod na dvije premise čime je započela rasprava.

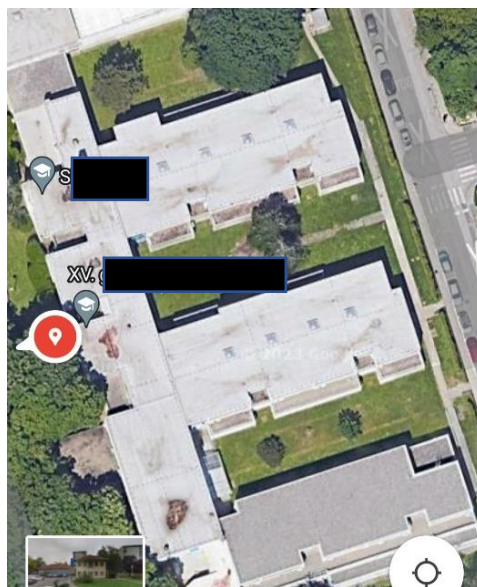
S učenicima smo raspravljali i o materijalima koje bi se moglo koristiti za izgradnju idealnog igrališta, a na primjeru postojećeg igrališta koje smo posjetili, učenici su vidjeli kako su uobičajeni materijali od kojih se grade igrališta drvo, plastika, špaga i željezo. Po završetku rasprave pitali smo učenike znaju li za neka mjesta u svojoj gradskoj četvrti koja su dovoljno blizu da ih se može obići pješice, a da odgovaraju prethodno opisanom loše iskorištenom prostoru. Većina je učenika imala neki prijedlog pa smo obišli nekoliko lokacija. Prva lokacija bila je mali trg (Slika 1.) na kojem je održan prvi sastanak i koji se nalazi u blizini njihove škole između kulturnog centra i kompleksa zgrada te ima potencijal da se pretvori u puno adekvatnije mjesto za druženje. Jedna nam je učenica pokazala dvorište 15. gimnazije (Slika 2.), odnosno prostre iza škole koji su prazni i mogli bi se bolje iskoristiti. Poslije toga smo otišli do napuštene i napola srušene građevine (Slika 3.) koja zauzima veliki komad zemljišta između kompleksa stambenih zgrada i kuća i kao takva je idealna za prenamjenu u igralište zbog povoljne pozicije i velikog broja ljudi koji tamo žive. Zadnja lokacija bila je plato između stambenih zgrada (Slika 4) koji je zapušten i već godinama neodržavan. Učenici su na terenu skicirali i zapisivali neke od prvih ideja za promjenu i prilagođavanje određenih prostora. Svaki je učenik izabrao jedan od četiri terena koje su obišli i skicirao tlocrt u bilježnicu. Za kraj je učenicima rečeno da pripreme i dorade ideje za idući put kada će se krenuti s izradom maketa.

## Satelitske snimke lokacija iz zraka

Slika 1. Trg u blizini škole



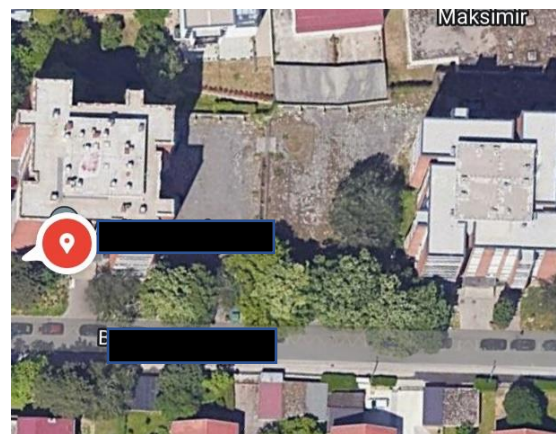
Slika 2. Dvorište 15. gimnazije



Slika 3. Napuštena građevina



Slika 4. Plato između stambenih zgrada



### **3.6.2. Druga radionica**

Druga radionica započela je rezimiranjem prve radionice. Svaki je učenik imao zadatak odabrati jedan od terena koje smo na prošloj radionici obišli kao bazu za izradu svoje makete. Neki učenici odlučili su raditi u paru, dok su neki radili sami. Prije nego što su počeli s izradom maketa učenike se uputilo u vrste materijala i načine njihova korištenja. Objasnilo im se kako je vrlo važno znati za što se koji materijal koristi i da probaju razmišljati koji njima dostupan materijal za izradu maketa bi najbolje mogao simulirati željeni materijal u stvarnosti. Koristili su materijale poput stiropora, žice, kartona, gumica, filca i slično. Osim upute o materijalima, učenici su upućeni i u načine rukovanja pojedinim alatima kao što su kliješta, skalpel, pištolj za vruće ljepilo i brusni papir. Stiropor su koristili kao podlogu za makete i rezali su ga u obliku tlocrta terena koji su odabrali kako bi jasnije dočarali prostorni raspored zamišljenih elemenata. Neki su učenici imali skice koje su radili kod kuće na papiru, dok su neki odluke donosili na licu mjesta. Krenuli su s osnovnim elementima poput penjalica, tobogana, ljuljačka i slično, ali su s vremenom počeli estetski promišljati i povezivati elemente pa čak i uključivati krajobrazne elemente kao što je brežuljak usred igrališta koji na sebi ima razne penjalice ili šareno drvo usred platoa. Počeli su koristiti i apstraktne oblike, odnosno razmišljati o tome kako na prostor može utjecati instalacija koja nema nužno uporabnu namjenu. Na drugoj radionici fokus je uglavnom bio na tome da učenici izrade elemente i prostorno ih razmjestite tako da funkcioniraju kao cjelina.

### **3.6.3. Treća radionica**

Treća radionica započela je gledanjem i komentiranjem prethodno napravljenih skica. Ova radionica bila je predviđena za dovršavanje maketa. Učenici su međusobno gledali svoje radove i predlagali jedni drugima eventualne izmjene koje bi mogle utjecati na bolju iskoristivost prostora ili namjenu elemenata. Raspravljali su o tome što predstavljaju pojedini dijelovi maketa, koji elementi mogu biti zanimljivi određenim dobnim i rodnim skupinama i zašto. Osim iskoristivosti i namjene u ovoj radionici naglasak je bio na estetici postojećih elemenata. Rasporedom samih elemenata već je jedan dio estetskog promišljanja bio riješen, no bilo je potrebno promisliti i o tome kako boja utječe na pojedini element, a kako na cjelinu. Učenici su koristili akrilne boje i sprej, dok su neki materijali već prethodno obojani pa su mogli iskoristiti i takvu opciju. Na kraju

ove radionice vidjeli su se završni rezultati učeničkih radova i prokomentiralo se na koji način svaki rad odgovara na početno pitanje dobne, rodne i estetske funkcije igrališta kao središta društvenog života gradske četvrti

### **3.6.4. Proces radionica**

*Slika 5. Učenike se uvodi u materijale i načine korištenja materijala*



*Slika 6. Materijali koji su se koristili u izradi maketa: stiropor, žice, karton, ljepila, boja itd.*



*Slika 7. Korištenje alata u oblikovanju maketa*





*Slika 8. Korištenje alata u oblikovanju maketa*



*Slika 9. Prikaz procesa bojanja elemenata*



*Slika 10. Prikaz procesa bojanja elemenata*



*Slika 11. Prikaz procesa bojanja elemenata*



### 3.6.5. Rezultati radionica u osnovnoj školi 1 (Maksimir)

Radionice su započele *Polakovom igrom* koja je poslužila za poticanje rasprave koja je razultirala uvidima potrebnim za daljnji nastavak procesa radionica. Tijek *Polakove igre* izgledao je ovako: prva premisa bila je: „Iako trenutno nemamo dovoljno sredstava za izgradnju „idealnog“ igrališta, u budućnosti ćemo imati, pa je stoga važno o tome promišljati.“ Prva je premisa predstavljala esencijalni optimizam, a druga: „Iako već imamo igrališta, teško ćemo ih moći poboljšati u budućnosti, stoga se time uopće ne isplati baviti.“ predstavljala je esencijalni pesimizam. U ovoj su fazi svi učenici izabrali esencijalni optimizam čime su u startu pokazali nezadovoljstvo trenutnom situacijom postojećih igrališta i loše iskorištenih prostora u njihovoj gradskoj četvrti. Postavilo im se pitanje „Zašto su izabrali tu stranu?“ Neki od odgovora bili su: „Ne sviđaju mi se trenutna igrališta“, „Bolje je promišljati, možda će netko iza nas biti potaknut našom idejom i krenuti graditi ako mi već ne možemo“ i „Postojećim igralištima fali boje.“ Zatim ih se pitalo „Na koji način bi po vama mogli dobiti odobrenja ili financije za izgradnju igrališta?, na što su odgovorili: „Javiti se vladi“, „Dobiti dozvole jer bi inače mogli dobiti kaznu“ i „Naći ljude koji znaju to raditi.“ Iduće pitanje bilo je „Zašto su igrališta važna za zajednicu?“, na što su odgovorili: „Bitno je biti vani“ i „Igralište je mjesto okupljanja i upoznavanja.“ Zatim im se dalo da kažu misle li da na donošenje takvih odluka djeluje ljudska aktivnost ili viša sila (duhovna, prirodna...). Od šest učenika koji su sudjelovali u radionici tri su zauzela stav da ljudska aktivnost utječe na donošenje odluka, a tri da na odluke utječe viša sila. Grupu koja je izabrala ljudsku aktivnost pitalo se: „Kako ljudi mogu utjecati na promjene?“, na što su dali odgovore: „Može se napraviti glasanje na kvartu“, „Može se provesti anketa“ i „Ljudi mogu izraditi višenamjenske predmete kao na primjer gol koji može biti klupica kada se ne koristi.“ Zatim se istu grupu pitalo „Moraju li to raditi visokopozicionirani članovi društva ili i mi možemo na neki način napraviti promjenu?“, na što su dali odgovore poput: „Ne moraju biti visokopozicionirani, ali njima je lakše“ i „Možemo recimo osvježiti klupe ili nešto obojati da izgleda ljepše.“ Zaključili su da ne mogu sasvim sami započeti s izgradnjom igrališta, ali da su njihove ideje vrlo važne za poticanje razmišljanja i širenje ideja te da na taj način mogu neposredno utjecati na promjene u svojoj okolini. Drugu grupu, koja je zauzela stav da na promjene utječe viša sila, pitalo se „Kako to viša sila utječe na nas?“, na što su dali odgovore poput: „Nemamo novaca“, „Nemamo dozvole“ i „Potres nam može sve srušiti.“ Nadovezujući se na njihovu brigu o prirodnim nepogodama, pitalo ih se zašto onda uopće išta graditi kada postoji opasnost od prirodnih katastrofa i „Moramo li se svakodnevno

tome prilagođavati?“ Ovo ih je pitanje malo zbunilo, ali nakon kraćeg razmišljanja zaključili su kako je važno graditi bez obzira na tu opasnost jer se nju ne može predvidjeti, ali isto tako važno ju je uzeti u obzir prilikom gradnje na način da koristimo primjerene čvrste i stabilne materijale.

Rezultati prvog dijela diplomskog istraživanja nadmašili su očekivanja u smislu kreativnog pristupa i rukovanja materijalima, a prikazani su na fotografijama (Slika 12. 13. 14. 15. i 16.). U ovom dijelu naglasak je bio na korištenju pojedinih materijala u izradi maketa te na načinu na koji bi učenici dočarali materijale koji bi se koristili u izradi pravih modela. Učenici su koristili materijale poput stiropora, metalne žice, kartona, drva itd. Posebno je zanimljivo na koji su način zamislili utjecaj krajobraza i krajobrazne arhitekture u oblikovanju igrališta. Učenik čiji je rad prikazan na fotografiji (Slika 14.) zamislio je jedan veliki brežuljak u centru već postojećeg prostora. Zamislio je čak i da su pojedini dijelovi tog brežuljka prekriveni drugačijom travom kako bi se dobio dodatan estetski zanimljiv dojam brežuljka. Element koji je također bitno istaknuti na ovom radu svakako je trampolin koji je učenik izradio od gumica i koji je na maketi simulirao ono što bi taj element radio u stvarnosti. Ostali su učenici isto koristili krajobraz kako bi dobili element suradnje s prirodom no koristili su ga na očekivani način. Rad s fotografije (Slika 15.) odlično je uklopio elemente u napušteni plato između dvije zgrade. Učenik je taj plato zamislio šarenijim i dao mu je dah života u inače dosta beživotnom okruženju. Plato se sam po sebi čini kao da nitko ne stanuje u blizini već desetljećima, a ovaj je učenik zamislio plato kao mjesto koje ima potencijal razviti se u središte druženja.

Slika 12.



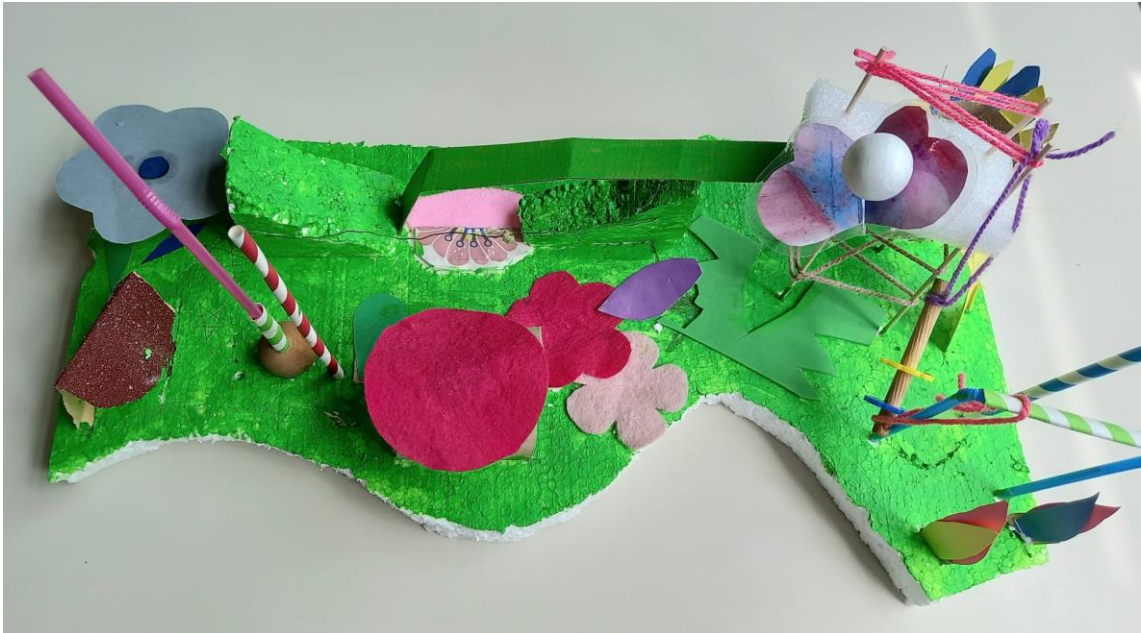
Slika 13.



Slika 14.



Slika 15.



Slika 16.



### 3.7. Radionice u osnovnoj školi 2 (Sveti Duh)

#### 3.7.1. Prva radionica

Radilo se s grupom od 15 učenika sedmog razreda osnovne škole. Na početku im se ukratko objasnilo da će se na radionici baviti uređenjem prostora koji se nalazi u dvorištu njihove škole (Slika 18.). Prije nego ih se podijelilo u grupe izašli su na teren kako bi dobili bolji dojam o kojem je prostoru riječ te koliko je on velik. Učenici su u ovom dijelu izvodili vježbu mjerenja prostora pomoću traka i koraka. Nakon toga su se vratili u učionicu i podijelili u tri grupe. Prva grupa dobila je zadatak osmišljavanja i uređenja zida koji se nalazi iza samog prostora. Druga grupa bavila se osmišljavanjem elemenata kojima bi se taj prostor ispunio. Treća grupa bavila se osmišljavanjem uređenja tla. Rečeno im je da će njihovi prijedlozi biti izvedeni u skladu s mogućnostima. Od učenika se tražilo da razmisle na koji način bi se taj prostor mogao koristiti (npr. kao prostor za igru, rekreaciju, odmor itd.) te tko će ga sve koristiti. Bilo je bitno da učenici osvijeste s kim dijele prostor te kako bi taj prostor mogao doprinijeti školskoj zajednici. Nakon toga svaka grupa krenula je s osmišljavanjem. Nakon skiciranja i rasprave, učenici su izabrali prijedloge koji su najviše

odgovarali postavljenim kriterijima te je svaki predstavnik grupe ukratko predstavio i objasnio odabrano rješenje .

*Slika 17.*



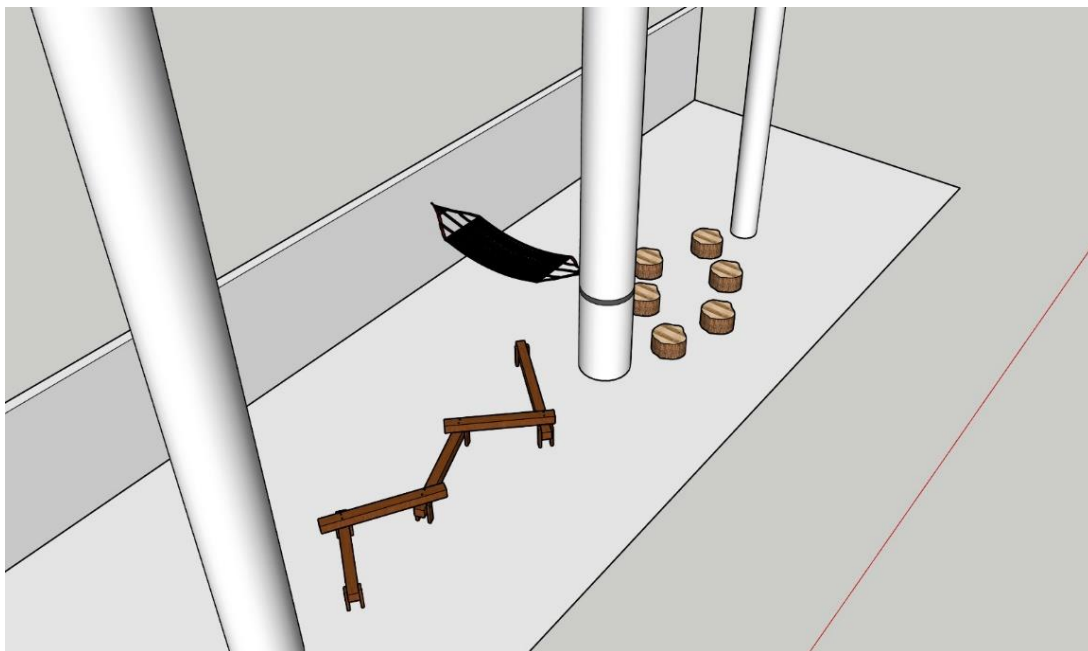
### **3.7.2. Druga radionica**

Na početku druge radionice u osnovnoj školi 2, učenici su međusobno komentirali idejne prijedloge za oslikavanje zida, interaktivne elemente i rješenje poda. Kolegica Ivona Poljak njihove skice interaktivnih elemenata pretvorila je u 3D skicu (Slika 19, Slika 20.) da bi dobili dojam kako će oni djelovati u prostoru.

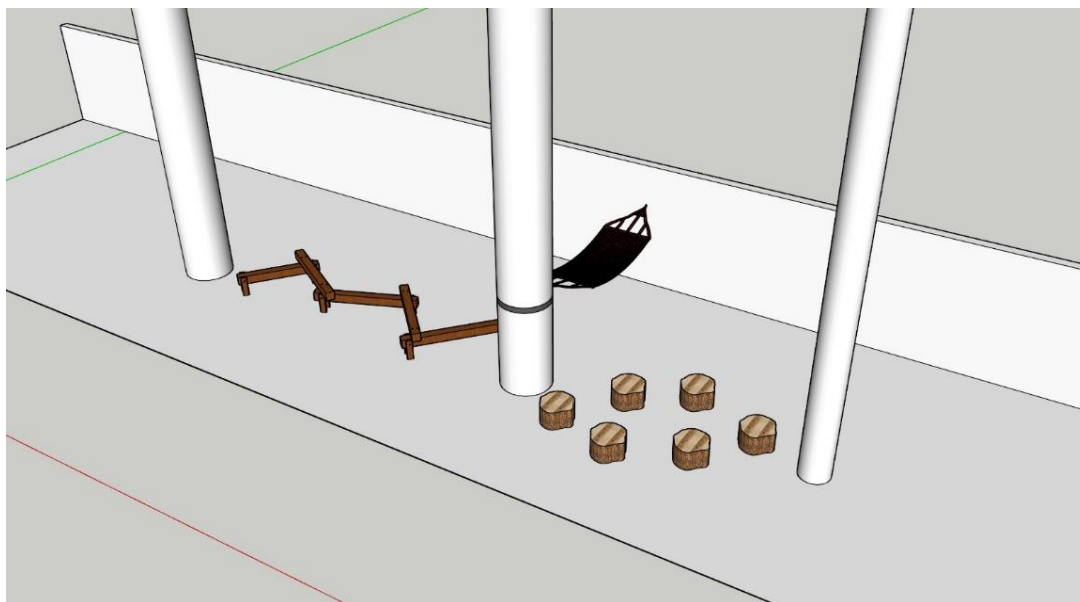
Nakon toga izašli su na školsko dvorište i počeli s oslikavanjem zida. Zid je bio prethodno pripremljen s temeljnom bojom. Učenici su oslikavali samostalno uz povremenu verbalnu pomoć mentora. Nisu imali prethodno iskustvo oslikavanja zida, odnosno većih površina, pa im je ovo bila dobra prilika da se okušaju u malo zahtjevnijem projektu za koji je potrebno prethodno planiranje. Kroz ovo oslikavanje učili su kako na većoj površini odrediti odnose i proporcije motiva te kako ih tematski i koloristički povezati u smislenu cjelinu. U oslikavanju su sudjelovali svi učenici iako je samo trećina njih bila odgovorna za idejno rješenje jer je površina zida bila dovoljno velika da se svi mogu uključiti.

*Slika 18.*





*Slika 19.*



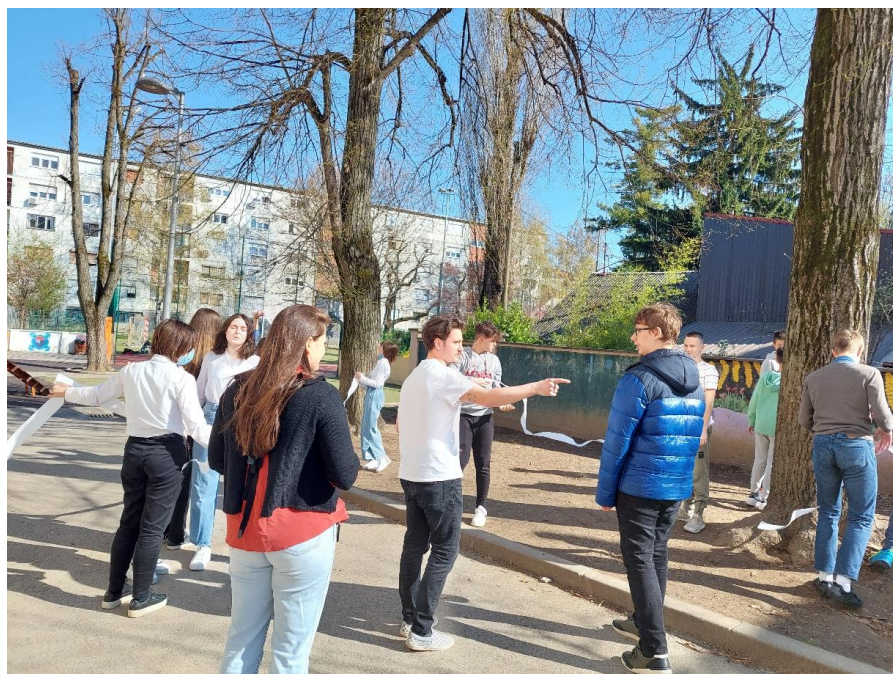
### **3.7.3. Treća radionica**

U trećem susretu postavljali su se interaktivni elementi koje su učenici predložili. Ti elementi sastojali su se od greda za balans, mreže za ležanje i odmaranje te panjeva koji se mogu koristiti za razne igre, poput popularne igre „pod je lava“, ili za odmaranje. Mreža je prethodno

pripremljena radi vremenskog ograničenja nastave, odnosno ograničenog vremena koje smo u okviru nastave imali predviđeno. Grede i panjeve postavljali su učenici i mentori zajedno. Učenici su određivali pozicije elemenata, bušili i povezivali grede te impregnirali panjeve. U ovom dijelu bilo je predviđeno i da će se baviti izradom poda, ali zbog nemogućnosti nabave materijala, pod na kraju nije izveden i ostaje samo u idejnom obliku.

#### **3.7.4. Proces rada**

*Slika 18. Učenici izvode vježbu mjerenja prostora pomoću traka i koraka*



*Slika 19. Učenici izvode vježbu mjerenja prostora pomoću traka i koraka*



*Slika 20. Učenici raspravljaju i izrađuju skice*



*Slika 21. Učenici biraju prijedloge koji najviše odgovaraju postavljenim kriterijima te svaki predstavnik grupe ukratko pokazuje i objašnjava odabrano rješenje*



*Slika 22. Učenici oslikavaju zid*



### 3.7.5. Rezultati radionica u osnovnoj školi 2 (Sveti Duh)

Rezultati radionica u osnovnoj školi 2 izvedeni su gotovo u cijelosti od začetka ideje i skice pa sve do gotovih i instaliranih sprava u prostoru školskoga dvorišta. Dio koji je ostao neizveden je tlo na kojem se nalazi komad zemlje u školskom dvorištu. Ostali elementi (grede za balans, panjevi i mreža) instalirani su i postavljeni kako je zamišljeno u skicama. Prikazani su na fotografijama (Slika 25., 26., 27.). Jedna je grupa učenika, kao što je objašnjeno ranije, bila zadužena za oslikavanje zida koji se nalazi iza spomenutog komada zemlje. Rezultati oslikavanja vidljivi su na fotografijama (Slika 28. i 29.).

#### Fotografije interaktivnih elemenata

*Slika 23.*



Slika 24.





Slika 25.



Slika 26.



Slika 27.



#### 4. RASPRAVA

Prvo pitanje postavljeno na početku istraživanja bilo je „Kako će djeca različitih dobnih skupina pristupiti problemu igrališta kao centra društvenog života jedne gradske četvrti?“, što je ujedno bio i polazni problem prvog dijela istraživanja koji se ticao njihove gradske četvrti i njenih stanovnika. Do početka našeg zajedničkog rada djeca su igralište percipirala kao nešto svakodnevno i uobičajeno i nisu mu pridavala naročitu važnost. Kroz daljnju raspravu i terenski rad djeca su pomalo počela uviđati potencijal koje igralište nosi kao centralno mjesto druženja. Kratko su raspravili i usporedili igrališta sa suvremenim mjestima druženja poput *shopping* centara ili kafića te pokušali ponuditi svoje ideje o prednostima igrališta kao što su boravak na zraku, više kretanja, igra, upoznavanje, aktivna stimulacija, za razliku od pasivnog konzumiranja sadržaja u *shopping* centrima. Sve su to bile osnove od kojih se polazilo u daljnjem tijeku radionica i te su rasprave uvelike doprinijele krajnjim rezultatima jer su učenicima omogućile da uzmu u obzir nešto što im je prisutno u podsvijesti, ali o čemu ne razmišljaju aktivno svakodnevno. Svako od učeničkih rješenja ticalo se boravka na zraku i aktivne stimulacije i zato su izabrane velike površine koje bi to omogućile. Učenici su kroz razne elemente doprinijeli boljoj iskoristivosti odabranih prostora. Primjer makete koji jako dobro odgovara na pitanje centra druženja unutar gradske četvrti svakako može biti rad s fotografije (Slika 14.). Učenik koji je izradio ovu maketu izabrao je plato između velikih stambenih zgrada, odlučio ga je zazeleniti, dodati elemente na kojima se može odmarati, ali i igrati, kao što su valjci u sredini platoa. Osim toga ponudio je na tom platou mjesto gdje se mladi mogu izolirati i stvoriti svoj svijet u obliku povišene nastambe. Odlučio je nastambu ostaviti praznom kako bi svatko mogao u nju donijeti neki svoj element koji bi doprinio razvoju zajedničkog prostora. Boravke u kafićima odlučio je zamijeniti velikom zelenom površinom na kojoj bi se mogli raditi piknici pored jezerca, u hladu koji bi davalo šareno drvo. Učenik je na jednostavan način uspio obuhvatiti brojne potrebe društvenog života i smjestiti ih na veliku otvorenu površinu koja je sigurna i dostupna svim stanovnicima gradske četvrti.

Iduće istraživačko pitanje bilo je „Kako će djeca različitih dobnih skupina pristupiti problemu neiskorištenih prostora školskog dvorišta kao mjesta gdje provode značajan dio dana?“. Ovo se pitanje ticalo drugog dijela istraživanja koje je provedeno u osnovnoj školi 2. Kao što je već prethodno opisano, učenici su dobili zadatak osmisliti i urediti dio neiskorištenog prostora u svom školskom dvorištu. Naravno, važno je bilo uzeti u obzir različite dobne skupine s obzirom na to da će različite dobne skupine taj prostor i koristiti. Učenici su imali mnoštvo ideja, a na kraju su

se odlučili da prostor pretvore u zonu za odmor, ali i aktivnu igru. Iskoristili su ga koristeći relativno jednostavne elemente koji mogu poslužiti i za igru i za odmor. Jedna vrlo pozitivna stvar kod naizgled jednostavnih elemenata poput grede za balans i panjeva je to što oko tih elemenata djeca mogu smisliti beskrajno mnogo igara i sadržaja jer potiču dječju kreativnost, za razliku od primjerice tobogana ili ljuljački. S druge strane, sprave su kompozicijski uravnoteženo raspoređeni i vizualni dojam prostora znatno je atraktivniji nego što je bio.

Posljednje pitanje koje smo postavili ovim istraživanjem je „Kako djeca različitih dobnih skupina promišljaju potrebe različitih dobnih i rodnih skupina te kako promišljaju materijale i tehničke mogućnosti izvedbe igrališta?“. Ovo je ujedno možda i najvažnije i najkompleksnije pitanje koje se tiče oba dijela istraživanja. Hodajući gradskom četvrti, učenici su obišli nekoliko postojećih igrališta na kojima su analizirali elemente, njihov raspored i funkciju, ali i materijale od kojih su sačinjeni. Raspravljalo se o mogućnostima materijala poput drva ili plastike, njihovim prednostima i nedostacima, pa su tako na primjer zaključili da je plastika jako izdržljiva, ali zagađuje okoliš, dok je drvo manje izdrživo, ali im se više sviđa jer je prirodan materijal. Učenici su očekivano u raspravu o igralištu krenuli iz vlastitih polazišnih točaka, ali uz malo poticaja počeli su uviđati da oni nisu jedini koji će ga koristiti te da iz tog razloga moraju uzeti u obzir i potrebe starijih i mlađih sugrađana. Krenuli su raspravljati o potrebama drugih, o pristupačnosti igrališta i o spravama koje bi se tamo trebale nalaziti da bi privukle veći broj njihovih sugrađana. Kroz terenski rad shvatili su da je izbor lokacije od ključne važnosti jer igralište, kao što je ranije opisano, mora biti svima dostupno, osobito ako je riječ o maloj djeci ili starijim građanima. Drugi problem ticao se sadržaja igrališta i na koji način zaokružiti cjelinu kako bi odgovarala različitim dobnim i rodnim skupinama. Odličan primjer za to je učenik koji je krenuo od vlastitog interesa, koji je bio pista za automobile na daljinsko upravljanje, ali je ubrzo shvatio da je to nešto što će vjerojatno zanimati manji broj ljudi. Naravno, to nije krivo, ali ideja igrališta je da okuplja veliki broj ljudi kako bi se mogli upoznati i družiti na relativno sigurnoj lokaciji. Dječak je stoga osmislio estetska rješenja u obliku čarobnog šarenog drva i kućice za skrivanje i penjanje koji bi se nalazili na platou između dvije zgrade. Drvo je u ovom slučaju odlično i zanimljivo rješenje za hlad u dugim ljetnim danima u kojem bi mogli uživati stariji građani, dok je kućica mjesto gdje bi se mladi mogli zavući i igrati se i dobiti prve osjećaje samostalnosti. Ovo je samo jedan od nekoliko primjera kako su učenici shvatili i izveli zadatak. Može se primijetiti kako su učenici u odnosu na početno polazište

dosta promijenili paradigmu igrališta i počeli na kreativan način osmišljavati sadržaje, ali i da su postali osjetljiviji prema potrebama svojih sugrađana i školskih kolega.

Ono što treba istaknuti je dječja kreativnost, odnosno nov način rješavanja problema. U ovom slučaju radi se o likovnom, odnosno estetskom i funkcionalnom rješavanju problema koji sami po sebi iziskuju znatnu dozu kreativnosti.

Primijetilo se da tijekom radionice djeca uzrasta između jedanaest i trinaest godina, koja su sudjelovala u istraživanju, bez vodstva često naginju prethodno usvojenim šablonskim rješenjima. Naginjanje šablonskim rješenjima moglo bi se protumačiti kao linija manjeg otpora. S druge strane, dijete nije nužno svjesno činjenice da su njegove radnje šablonske i da već postoje u takvom obliku. To se može zapaziti na primjeru rada koji su izradile učenice koje su radile u paru (Slika 16.). One su zamislile igralište u proljetnom duhu te su se u realizaciji zadržale na doslovnim, već viđenim prikazima, kao što uzorci gljive muhare ili bubamare. Sam je raspored elemenata zanimljiv, a ono po čemu je ovaj primjer najviše uspio je instalacija iznad klupice koju su prozvale „pčelin let“. Naravno, tu se može postaviti pitanje jesu li to u startu planirale ili im je ideja sinula kada su vidjele savijeni komad žice. Samim time što su tom detalju dale ime, jasno je da su o njemu promislile na kreativan način i uspješno stvorile asocijacije. Nimalo ne čudi da su djeca podložna šablonama jer se one nalaze svuda oko njih. Djetetu je zasigurno vrlo teško percipirati igralište, ukoliko nije riječ o tradicionalnom modelu igrališta, jer je naviklo na njemu poznato igralište s ljuljačkama, toboganima, klackalicama i slično. Ponekad vizualni stimulansi utječu na percepciju pojedinog pojma i jako se teško odvojiti od već postojeće ideje. Kroz ovo istraživanje polazilo se od kritike postojećih igrališta i od mišljenja učenika što tradicionalnim igralištima nedostaje. Učenici su dobili poticaj i da se bave krajobrazom, odnosno terenom na kojem bi se njihova igrališta nalazila. Primjer zanimljivog rješenja takvog pristupa prikazan je na Slici 12. Učenik je uspio stvoriti zanimljivu dinamiku prirode i već postojećih izrađenih elemenata kao što su penjalice ili trampolin. Malo se poigrao s terenom pa je zamislio jedan brežuljak koji raste usred njega, na koji se može popeti po cjevčicama koje iz njega vire. Čak je razmislio i o različitim vrstama trave koje bi doprinijele drugačijoj percepciji estetike brežuljka, a samim time i cijelog igrališta.

Djecu svakako treba poticati na razvijanje originalnih ideja. Zato je vrlo važno osvijestiti problem šablona. Djecu bi trebalo poticati na hrabrost prikazivanja vlastitih ideja i dojma svijeta koji ih okružuje pa makar je on i necjelovit. Kod djece je potrebno osvijestiti da je kreativnost

proces koji se razvija i usvaja te donosi nova i zanimljiva rješenja koja ponekad mogu utjecati na boljitak društva.

## 5. ZAKLJUČAK

Iz provedenog se istraživanja može zaključiti kako učenici na temeljnoj razini percipiraju igralište kao važno mjesto za provođenje vremena, te da aktivnim uključivanjem u promišljanje o nedostacima postojećih igrališta ostvaruju rezultate. To nije neočekivano jer je djeci potrebna struktura i vođeni proces u pristupu/obradi problemu/problema. U ovom istraživanju djeca su pozitivno pristupila problematici čime se pokazalo da i kod njih postoji želja i potreba za promjenama na bolje. To nije neočekivano jer je djeci potrebna struktura i vođeni proces u pristupu/obradi problema. U ovom istraživanju djeca su pozitivno pristupila problematici čime se pokazalo da i kod njih postoji želja i potreba za promjenama na bolje prema svojim afinitetima za likovno izražavanje. Rezultati prvog dijela istraživanja bili su iznenađujući u načinu na koji su likovno promišljeni i realizirani u smislu obrade materijala. Učenici prethodno nisu imali iskustvo u ovom području, a i inače se na predmetu Likovne kulture vrlo malo s njima obrađuje trodimenzionalno oblikovanje.

Drugi dio istraživanja omogućio je učenicima da iskuse kako je to biti odgovoran za neki prostor i kakav je osjećaj vidjeti svoje ideje realizirane u stvarnom prostoru. Učenici su uspjeli dotjerati prostor i realizirati gotovo sve svoje zamisli. Oslikavanje je bilo kaotično i kod tog dijela je zasigurno potrebna bolja struktura i organizacija. Veliki je izazov u istraživanju bila vremenska ograničenost na dva nastavna sata po radionici što je uvelike otežalo ostvarivanje željenih rezultata. Bez obzira na vremenski problem učenici su uspjeli realizirati zamišljeno, a istraživanje je zasigurno bilo korisno za razvijanje njihova odnosa prema prostoru koji ih okružuje i kritičko promišljanje o istom. Bez obzira na to što većina učenika vjerojatno u budućnosti neće aktivno sudjelovati u promjenama igrališta, školskih dvorišta ili drugih eksterijera, važno je da su razvili kritički stav o javnim površinama i da nisu samo pasivni potrošači svog okruženja, već da ga mogu kritički promišljati i kreativno preoblikovati.

## 6. LITERATURA

1. Berce Golob, H. *Likovna vzgoja: Načini dela pri likovni vzgoji*. Ljubljana: DSZ 1993.
2. Buzan, T. *Kako izrađivati mentalne mape*. Zagreb: Veble commerce, 2004.
3. Cele, S. *Communicating Place – Methods for Understanding Children’s Experience of Place*. Stockholm: Stockholm University, 2006.
4. De Bono, E. *Six Thinking Hats*. England: Viking, 1986.
5. Huzinga, J. *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*. Boston: The Beacon Press, 1950/55.
6. Jansson, M. Attractive Playgrounds: Some Factors Affecting User Interest and Visiting Patterns. *Landscape Research*, 35 (1), 2010, 63-81.
7. Jeffrey, B. i Woods, P. Creating Atmosphere And Tone In Primary Classrooms. *Reshaping Education in the 1990's: Perspectives on Primary Schooling* (ur. R. Chawla-Duggan i C. J. Pole). London: Falmer Press, 1996, 155-168.
8. Elias, J. A. Art and Play. *Dictionary of the History of Ideas* (ur. P. P. Wiener). New York: Charles Scribner's Sons, 1973, 100-108.
9. Karlavaris, B. *Metodika likovnog odgoja 1*. Rijeka: Hofbauer p.o., 1991.
10. Nola, D. *Dijete i kreativnost*. Zagreb: Globus, 1987.
11. Osborn, A. *Applied imagination principles and procedures of creative thinking*. New York: Scribner, 1953.
12. Ozimec, S. *Odgoj kreativnosti: Kako prepoznati i poticati dječju kreativnost*. Varaždin: Općinski Savez društava „Naša djeca“, 1987.
13. Romih, A. Između igre i učenja. *Varaždinski učitelj - digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4 (7), 2021, 606-616.

14. Solomon, S. G. *The Science of Play: How to Build Playgrounds That Enhance Children's Development*. London: University press of New England, 2014.
15. Somolanji, I. i Bognar, L. Kreativnost u osnovnoškolskim uvjetima. *Život i škola*, 54 (19), 2008, 87-94.
16. Tacol, T. i Tomšič-Čerkez, B. Poučevanje likovne vzgoje v novem kurikulumu. *Učitelj med zahtevami, možnostmi in pričakovanji* (ur. M. Resman i Z. Medveš). Ljubljana: Zveza društev pedagoških delavcev Slovenije, 2004.
17. Ward, C. *The Child in the City*. London: Pantheon Books, 1978.

## **7. PRILOZI**



## 7.1. Sinopsis za diplomski rad

Cilj ovog istraživanja je potaknuti djecu na promišljanje o oplemenjivanju četvrti u kojoj žive i njihovog školskog dvorišta kroz rekreativne, društvene i estetske sadržaje. Problem od kojeg polazi ovo istraživanje je nedostatan odnos između funkcionalnosti i estetike postojećih dječjih igrališta i školskih dvorišta te neprilagođenost postojećih igrališta i školskih dvorišta različitim dobnim skupinama. Stoga je potrebno promisliti o različitim generacijama i onome što bi njima bilo korisno od sadržaja igrališta, njegove lokacije i estetske kvalitete.

Cilj ovog istraživanja je osmisliti igralište kao centar druženja i rekreacije stanovnika unutar gradske četvrti, imajući na umu pritom da igralište estetski oplemenjuje prostor te utječe na boljitak djece, ali i svih drugih. Osim toga istražuje se kako učenici doživljavaju školsko dvorište i kako prilagoditi neiskorištene školsko dvorište kao mjesto druženja i kako prilagoditi neiskorištene prostore te ih prenamijeniti u prostor koji koriste različiti uzrasti. Istraživačka pitanja na koja će biti odgovoreno tijekom istraživanja su:

- 1. Kako će djeca različitih dobnih skupina pristupiti problemu igrališta kao centra društvenog života gradske četvrti?**
- 2. Kako će djeca različitih dobnih skupina pristupiti problemu neiskorištenih prostora školskog dvorišta kao mjesta gdje provode značajan dio dana?**
- 3. Kako će djeca različitih dobnih skupina promišljati o potrebama različitih dobnih i rodnih skupina.**
- 4. Kako će djeca promišljati o materijalima i tehničkim mogućnostima izvedbe igrališta?**

Istraživanje će biti provedeno kvalitativnom metodom koja će uključiti analizu postojećih igrališta i neiskorištenih prostora, mapiranje mogućih lokacija za novo igralište i radionice s djecom (tijekom koje će se primjeniti futuristička metoda *Polakova igra*, osmišljavanje i izrada maketa za prijedloge igrališta, materijali, sadržaji, forma) i realizaciju igrališta na neiskorištenom komadu zemlje osnovne škole.

Očekuje se da će svaki učenik svoje rješenje primarno podrediti vlastitim potrebama i estetici, ali da će u procesu početi razmišljati o potrebama zajednice te općoj korisnosti igrališta kao važnog društvenog aspekta gradske četvrti. Istraživanje je bitno radi promišljanja i osvještavanja društvene korisnosti igrališta i školskog dvorišta kao otvorenih površina za druženje i upoznavanje novih ljudi.

## Radionice Osnovna škola 1 (Maksimir)

### Hodogram rada – Radionice izrađivanja maketa „idealnog“ igrališta s učenicima osnovne škole

#### Prva radionica

Ovaj termin iskoristio bih za upoznavanje s učenicima, objašnjavanje sadržaja i šetnju njihovom gradskom četvrti u svrhu odabira lokacija koje ćemo koristiti kao predložak lokacije u koju bi oni smjestili svoja „idealna“ igrališta. Prije nego što krenemo u šetnju s učenicima bih odigrao prilagođenu verziju *Polakove igre* u svrhu rasprave problematike budućnosti i same realizacije igrališta. Prvo bih odredio jednu liniju i podijelio strane na: esencijalni optimizam (iako sada trenutno nemamo dovoljno sredstava za izgradnju „idealnog“ igrališta, u budućnosti ćemo imati, pa stoga je važno o tome promišljati) i esencijalni pesimizam (iako već imamo igrališta, teško ćemo ih moći poboljšati u budućnosti, stoga se time uopće ne isplati baviti). Nakon prve podjele učenici bi se dalje dijelili lijevo i desno s obzirom na to što misle o uzrocima takvih trendova - desno bi stali učenici koji misle da su ljudske aktivnosti uzrok promjena u svijetu, a lijevo učenici koji misle da su uzrok promjena u svijetu **više sile** (politika, duhovnost...), zadržavajući pritom prvu podjelu.

Shematski bi to izgledalo otprilike ovako:

#### 1. podjela

**(esencijalni optimizam)** Iako sada trenutno nemamo dovoljno sredstava za izgradnju „idealnog“ parka, u budućnosti ćemo imati, pa stoga je važno o tome promišljati

---

**(esencijalni pesimizam)** Iako već imamo parkove, teško ćemo ih moći poboljšati u budućnosti, stoga se time uopće ne isplati baviti

## 2. podjela



Nakon podjele učenika ovisno o njihovim stajalištima pokrećem kratku raspravu o stavovima i potičem ih da međusobno argumentiraju svoje i probaju razumjeti tuđe stavove. Nakon igre krećemo u šetnju gradskom četvrti. Nemam prethodno određene lokacije već njima zadajem da odaberu lokacije koje su dovoljno blizu da se do njih može pješačiti. Same lokacije ne moraju nužno biti čista polja, već se na njima mogu nalaziti objekti. Prilikom dolaska na lokaciju upućujem da zabilježe prostor (fotografijom ili crtežom) i zamisle (putovanje u mašti) objekte kojima daju neku svrhu, npr. učenici zamisle objekt koji simbolizira njihovo idealno provođenje slobodnog vremena te skiciraju objekta koje bi tamo postavili uzimajući pritom u obzir estetiku, funkcionalnost, uzrast i spol korisnika. Učenici rade skice cjeline, prostora i objekata koje bi u tom prostoru realizirali.

## **Druga radionica**

Na početku našeg drugog susreta gledamo skice i raspravljamo o potrebama učenika. Koristimo metodu *brainstorminga* kako bismo međusobno podijelili ideje i proširili poglede o svačijim potrebama.

Zamišljene objekte združujemo u cjelinu i osmišljavamo „idealno igralište“ koje ćemo zatim predočiti u obliku makete.

Zatim razgovaramo o materijalima pomoću kojih bismo te predmete realizirali u stvarnosti te pomoću kojih ćemo pojedine elemente realizirati u maketi. U drugom dijelu ovog termina započinje izrada maketa. Uvodim ih u materijale i alate kojima ćemo se koristiti (karton, žica, folija, stiropor, kliješta, drvo, čavlići, čekić...). Prvo ćemo izraditi bazu makete na koju ćemo kasnije slagati elemente. Baza će dimenzijama i odnosima podsjećati na teren, odnosno lokalitet koji su učenici odabrali. Nakon baze učenici kreću s izradom elemenata koje odmah slažu u prostor.

## **Treća radionica**

Na početku trećeg susreta rezimiramo sve što smo radili na drugom terminu. Učenici se vrednuju i međusobno savjetuju kako nešto prilagoditi, promijeniti, poboljšati. Nakon toga vraćamo se na dovršavanje i slaganje elemenata. Za ovaj termin predviđeno je da makete budu gotove. Radionicu zaključujemo usporedbom rezultata s prvotnim mišljenjima i idejama izrečenim u *Polakovoj igri*.

## **Radionice Osnovna škola 2 (Sveti Duh)**

### **Hodogram rada – Radionice izrađivanja igrališta s učenicima osnovne škole**

#### **Prva radionica**

Na početku radionice nalazimo se s učenicima, predstavljamo se i upoznajemo. Radit ćemo s grupom od 15 učenika. Za početak im ukratko objašnjavamo kako je riječ o uređenju prostora koji se nalazi u dvorištu njihove škole. Nakon toga dijelimo ih u 3 grupe. Prva grupa bavit će se osmišljavanjem uređenja zida koji se nalazi iza samog prostora. Druga grupa bavit će se

osmišljavanjem elemenata kojima bismo taj prostor ispunili. Treća grupa bavit će se osmišljavanjem poda, odnosno mogućnostima uređenja poda. Ideja je njihove prijedloge izvesti u skladu s mogućnostima. U ovom terminu napominjemo učenicima da razmišljaju na koji način bi se taj prostor mogao koristiti (prostor za igru, rekreaciju, odmor...) te tko će ga sve koristiti. U ovoj fazi je bitno da učenici osvijeste s kim dijele prostor te kako bi taj prostor mogao doprinijeti školskoj zajednici. Nakon detaljnijeg objašnjavanja zadatka s učenicima izlazimo u prostor školskog dvorišta u kojem se nalazi komad zemlje koji treba urediti. Učenici će dobro pregledati i izmjeriti prostor. Nakon mjerenja vratit će se u učionicu. U svakoj od tri grupe svaki učenik crtat će svoj prijedlog, a zatim ćemo zajedno izabrati one za koje smatramo da najbolje ispunjavaju zadane kriterije.

### **Druga radionica**

Gledamo skice učenika kako bismo se prisjetili njihovih prijedloga. Krećemo s oslikavanjem zida. Učenici sami oslikavaju zid bez asistiranja studenata. Studenti ih riječima navode na korekcije ukoliko je to potrebno. Svi učenici sudjeluju u oslikavanju zida iako nisu svi u toj grupi jer je zid dovoljno velik da se svi uključe.

### **Treća radionica**

Postavljamo elemente koje su učenici osmislili. Neki elementi bit će unaprijed pripremljeni ukoliko je to potrebno radi vremenskih ograničenja. Naglasak je na samostalnosti učenika koliko je to moguće, a studenti pomažu oko dijelova koji su fizički zahtjevniji. Osim s elementima, u ovoj radionici bavit ćemo se i uređenjem poda i realizirat ćemo uređenje prema skici koju su izradili učenici iz grupe za uređenje poda. Svi učenici sudjeluju u ovoj radionici, ali podijelit će se u dvije grupe radi lakše realizacije ideja. Studenti asistiraju ukoliko je potrebno.