

Stručni rad

S IGRAMA DO PROMJENE SLIKE O SEBI

mag. Sunčica Marušić Dalić
Osnovna škola IV, Murska Sobota

Sažetak

Djeca s posebnim potrebama imaju slabije samopouzdanje i lošiju sliku o sebi od svojih vršnjaka bez teškoća u razvoju. Da bi razvili pozitivnu sliku o sebi moraju doživljavati uspjeh, uspješno sklapati prijateljstva te biti prihvaćeni u zajednici. Odnosi s vršnjacima izuzetno su važni za svu djecu uključujući i djecu s posebnim potrebama. Stoga je inkluzija jedan od načina da učenici s posebnim potrebama imaju mogućnost stvaranja odnosa unutar skupine. Učenici bez teškoća zapravo imaju izuzetno važnu ulogu u procesu inkluzije za učenike s posebnim potrebama. Uključivanje učenika s posebnim potrebama u redovan razred ne osigurava automatski socijalnu integraciju i prihvaćanje tih učenika. Iz mnogih istraživanja vidljivo je da kontakti između učenika s posebnim potrebama i učenika bez teškoća ne nastaju sami, već ih treba poticati. Stoga ćemo u ovom radu prikazati igre koje utječu na bolje prihvaćanje učenika s posebnim potrebama u uvjetima inkluzije i na razvoj pozitivnije slike o sebi.

Ključne riječi: igre, slika o sebi, socijalizacija , inkluzija

1. Uvod

Za istraživanje slike o sebi i mogućnosti pozitivne promjene slike o sebi odlučila sam se jer već gotovo 25 godina radim s djecom s posebnim potrebama. U svom radu primjećujem da ova djeca imaju niže samopouzdanje i lošiju sliku o sebi od svojih vršnjaka jer se često susreću s neuspjesima u raznim područjima života. Tek posljednjih nekoliko godina proširila se svijest o važnosti inkluzije djece s posebnim potrebama (lat. *inclusio* - uključivanje, sadržavanje, obuhvaćanje, znači biti uključen, obuhvaćen, pripadati, biti s drugima). Pretpostavlja višu razinu uvažavanja djece s teškoćama u razvoju kao ravnopravnih sudionika u sustavu, ne izdvajajući ih u posebne uvjete, a istovremeno svakom djetetu pružati posebnu pomoć kad god je potrebna u društvu [3]. Istraživanja pokazuju da djeca s posebnim potrebama imaju niže samopoštovanje i lošiju sliku o sebi od svojih vršnjaka bez teškoća u razvoju. Tih istraživanja nema puno jer smo svi fokusirani na školski uspjeh i napredak djece s posebnim potrebama. Učitelji moraju voditi računa o situacijama u kojima će i učenici s posebnim potrebama doživjeti uspjeh. Puno truda ulažemo na području obrazovanja, ali smo zaboravili područje koje je vrlo važno za djecu s posebnim potrebama; područje uspostavljanja odnosa s vršnjacima. Upravo su u tom području naša djeca najmanje uspješna. U svom radu želim prikazati niz aktivnosti koje su utjecale na promjenu odnosa djece bez problema prema djeci s posebnim potrebama, sociometrijski položaj djece s posebnim potrebama i promjene te pozitivne promjene koje su se dogodile u području slike o sebi djece s posebnim potrebama. Istraživanje smo prvi put proveli 2000. godine. Prije nešto više od pet godina ponovili smo istraživanje, jer smo modificirali i smanjili broj aktivnosti koje utječu na promjene. Istraživanje je provedeno u dvije zagrebačke škole. Sudjelovalo je 700 učenika od četvrtog do osmog razreda. Eksperimentalnu skupinu činilo je 340 učenika, a kontrolnu 360 učenika. Osnovni uvjet za odabir odjela bio je da u njima bude barem jedan učenik s posebnim potrebama. Sa učenicima eksperimentalne grupe proveli smo 10 radionica u deset tjedana. Rezultati istraživanja pokazali su da aktivnosti kroz igru utječu na pozitivnu promjenu stava djece bez teškoća u razvoju prema djeci s posebnim potrebama, sociometrijskog položaja djece s posebnim potrebama i njihove slike o sebi u eksperimentalnom razdoblju. U kontrolnoj skupini nije bilo promjena u tim područjima. Cilj ovog rada je predstaviti igre koje mogu utjecati na poboljšanje stavova učenika bez teškoća u razvoju prema učenicima s posebnim potrebama [3]. koje koristim u svom radu, s krajnjim ciljem; razvoj pozitivne slike o sebi djece s posebnim potrebama.

2. Razrada

Upoznavanje sebe je težak i složen proces i najprije se gradi u obiteljskom okruženju. Dijete počinje upoznavati sebe u prvom mjesecu života, kada uspostavlja povjerenje u roditelje. Osjećaji povezani s tim spoznajama s vremenom sazrijevaju u ono što je poznato kao "slika o sebi". Slika o sebi ili samospoznaja odnosi se na to kako dijete vidi i opisuje sebe. Za stvaranje slike o sebi koja će biti izvor samopouzdanja potrebni su podaci dobiveni iz rezultata vlastite aktivnosti, odnosno učinka u aktivnosti te podaci dobiveni iz komentara djetetove okoline (što drugi misle o meni). Samopoštovanje se velikim dijelom razvija kroz odnose s drugim ljudima [6], a za njegov uspješan razvoj nužni su međuljudski odnosi [2]. Djeca s posebnim potrebama doživljavaju neuspjeh u raznim područjima života. Jedno od tih područja je uspostavljanje odnosa sa

vršnjacima. Unatoč naporima da inkluzija djece bude što uspješnija, još uvijek imamo velike poteškoće u uspostavljanju prijateljstva između djece bez teškoća u razvoju i djece s posebnim potrebama. Dakle, dijete s posebnim potrebama uključeno je u razrednu zajednicu, ali nije „prihvaćeno“ među vršnjacima u pravom smislu te riječi. Ova „isključenost“ utječe na razvoj negativne slike o sebi kod djeteta s posebnim potrebama. Učenici bez teškoća u razvoju, a naročito njihovi stavovi prema djeci s posebnim potrebama ovdje imaju izuzetno važnu ulogu. Na promjenu stavova utječu osim informacija i osobna iskustva. Potrebno je naglasiti da se stavovi učenika bez teškoća neće promijeniti samom informacijom i integracijom. Potrebno je stvoriti situacije u kojima ćemo potaknuti stvaranje odnosa. S obzirom da djeca uče i stvaraju prijateljstva tijekom igre istu ćemo upotrijebiti za ostvarivanje naših ciljeva.

2.1. Igre za poboljšanje slike o sebi

Djeca većinu svojih životnih spoznaja usvajaju kroz igru i one im pomažu pri shvaćanju odnosa među ljudima, usvajanju pravila, upoznavanju i prihvaćanju sebe i drugih te je stoga njezina primjena u školi utemeljena. Istraživanja su pokazala da je djetetu igra ugodna, dobrovoljna, smisljena aktivnost.

Tablica 1 Igre

Št.	Područje i naziv igara	Autor
I.	Igre upoznavanja	
1.	Predstavljanje	Sunčica Dalić Pavelić
2.	Imena	Bunčić i sur.
3.	Upoznavanje	Bunčić i sur.
II.	Igre za razvijanje povezanosti u razredu	
1.	Simbol	Bunčić i sur.
2.	Godišnja doba	Bunčić i sur.
3.	Mozaik	Bunčić i sur.
III.	Igre za bolje socijalno učenja	
1.	Deset godina kasnije	Bunčić i sur.
2.	Photo brainstorm – što utječe na moje zadovoljstvo	Bunčić i sur.
3.	Tehnika crtanja i pisanja	Gash, Coffey
4.	Igra za kraj	Gash, Coffey

Cilj je svih aktivnosti međusobno bolje upoznavanje učenika jednog razreda, a posebno bolje upoznaju učenika s posebnim potrebama. Prvi skup aktivnosti nosi naziv “Igre upoznavanja” i sastoji se od tri radionica čija je svrha da se učenici što bolje upoznaju te zapamte hobije i želje suučenika. Time se posebno pasivni učenici i učenici s posebnim potrebama nastoje potaknuti da aktivno sudjeluju u stvaranju razrednog okružja. Istodobno, učenici bez posebnih potreba eksperimentalne skupine igrom i druženjem upoznaju hobije i ciljeve svojih suučenika s posebnim potrebama, neopterećeni učenjem i svladavanjem gradiva.

Prva radionica iz skupa Igre upoznavanja nosi naziv “Predstavljanje”, a njezin je cilj predstaviti svakog učenika u tom razredu. Ova se aktivnost također provodi u športskoj dvorani jer se tako osigurava prikladan prostor. Na početku rada svaki učenik dobiva flomaster (različite boje) i bedž sa svojim imenom. Učenici sjede na podu u krugu. Svaki učenik kaže svoje ime. Voditelj baca loptu na sredinu kruga a

učenik koji prvi uhvati loptu izgovara svoje ime i zapisuje ga na loptu. Potom na loptu zapisuje ime učenika kojem želi baciti loptu, na glas kaže to ime i dobacuje loptu. U slučaju da učenik pogriješi trči krug oko učenika koji sjede. Ova radionica završava kada svaki učenik jedanput dobije loptu. Druga radionica iz ovog skupa naziva se "Imena – sposobnosti", a njezin je cilj da učenici zapamte što više imena i različite aktivnosti učenika. Provodi se također u športskoj dvorani. Učenici sjede na podu u krugu te svatko govori svoje ime i aktivnost u kojoj je uspješan. Nakon što su se svi predstavili i naveli svoje aktivnosti, prvi učenik ponavlja što više imena i aktivnosti svojih suučenika. Zatim slijedi drugi pa treći, i tako redom do posljednjeg učenika u krugu. Učenik s posebnim potrebama ima unaprijed pripremljenu tablicu za upisivanje podataka koju priprema voditelj.

Treća radionica iz ovog skupa igara pod naslovom "Uzajamno upoznavanje" omogućava učenicima da dobro upoznaju barem jednog učenika iz razreda kojeg do tada nisu dobro poznavali. Na taj se način omogućava razvijanje povjerenja među učenicima. Učenici se povezuju u parove prema brojatici. Svaki se učenik predstavlja (ime, obitelj, hobiji, želje itd.) svom paru (3 min.). Nakon toga uloge se mijenjaju. Kada su se predstavili, učenici oblikuju krug i svaki predstavlja učenika s kojim je bio u paru. Učenik s posebnim potrebama ima unaprijed pripremljenu tablicu za unošenje potrebnih podataka o svom suučniku. Drugi skup aktivnosti s nazivom "Igre za razvijanje povezanost u skupini" sastoji se od tri radionice. Njihov je cilj upoznavanje i stvaranje povezanosti u skupini, razvoj suradnje i povjerenja.

Prva radionica iz skupa Igre za razvijanje povezanosti u razredu nosi naziv "Simbol". Njezin je cilj osvještavanje odnosa prema drugima, te stvaranje povezanosti u skupini. Radionica se provodi u učionici. Na početku svaki učenik na papiru crta simbol koji ga predstavlja. Nakon toga učenici sjede u krugu od stolaca i predstavljaju svoje simbole. Kada svi učenici objasne simbole razgovara se o svakom simbolu pojedinačno, pristaje li on učeniku koji ga je izabrao, koji bi oni simbol tom učeniku izabrali, jesu li svi zadovoljni, bi li ga rado koristili, i slično. Druga radionica iz ovog skupa nosi naziv "Godišnja doba". Njezin je cilj stvaranje povezanosti u skupini. Radionica se provodi u učionici, klupe se slože u četiri skupine. Na prvu klupu postavi se napis "Jesen", drugu "Ljeto", na treću "Zima", na četvrtu "Proljeće". Učenici odabiru klupu s obzirom na to koje im je godišnje doba najdraže. Nakon toga međusobno razgovaraju zbog čega vole baš to godišnje doba, koje su njegove prednosti a koji nedostaci (7 min). Svaka skupina dobiva jedan veći papir i bojice kako bi svoja razmišljanja prenijeli na papir. Unutar skupine dogovaraju se što će napisati, što nacrtati i tko će to predstaviti ostalim učenicima – odabiru vođu (15 min). Slijedi iznošenje i predstavljanje plakata ostalim učenicima razredne zajednice. Drugi članovi skupine mogu nadopunjavati vođu. Kada sve skupine predstave svoje plakate, slijedi razgovor o tome na koji su način birali vođu, kako su napravili sam plakat, kakva pravila vladaju kada se radi u skupini. Treća radionica zove se "Mozaik". Njezin je cilj razvijanje suradnje i bolje povezanosti u razrednoj zajednici. Voditelj unaprijed priprema nekoliko kartona izrezanih tako da složeni čine neko geometrijsko tijelo. Radionica se provodi u učionici. Nakon što podijeljeni u skupine učenici sjedaju za stolove a voditelj im daje izrezane likove. Njihov je zadatak da od tih likova sastave geometrijska tijela. Kada sve skupine sastave dijelove, slijedi razgovor o tome kako je tekao njihov rad. Razgovara se o tome postoje li i kakva su pravila kada se radi u skupini, je li se teško pridržavati tih pravila i ako je/nije zašto je tome tako.

Treći skup aktivnosti nosi naziv "Igre za bolje socijalno učenje" i sastoji se od četiri radionice kroz koje se uči kako ostvariti što kvalitetnije međusobne odnose,

te kako utjecati na učenike bez posebnih potreba da onim što su naučili i vlastitom inicijativom, neopterećeni predrasudama, stvaraju odnose s osobama koje su drukčije od njih. Prva radionica ima naziv "Deset godina poslije". Njezin je cilj razvijanje svijesti o vlastitim željama, mogućnostima i planovima te razvijanje razredne povezanosti. Radionica se provodi u učionici. Klupe i stolci slaže se u četverokut. Učenici imaju zadatak da razmisle u nekoliko minuta što bi željeli postati za deset ili petnaest godina. Tada sjedaju za stolove i počinje predstavljanje kao da se nisu vidjeli desetak godina. Učenici najprije kažu svoje ime i prezime, zamišljeno zanimanje, što rade, gdje žive, imaju li obitelj, te jesu li ostvarili svoje snove. Učeniku koji se predstavlja i učenici i voditelj mogu postavljati pitanja. Kad su se svi učenici predstavili tada slijedi razgovor jesu li su od nekog učenika očekivali da će postati ono što je ovaj zamislio, što su mislili da će postati, kako su se osjećali kao odrasli. Druga radionica iz ove skupine aktivnosti zove se "Photo-brainstorm – Što utječe na moje zadovoljstvo". Cilj je ove radionice osvijestiti niz čimbenika koji mogu utjecati na mentalno i emocionalno zdravlje. Prije radionice potrebno je pripremiti slike dječaka i djevojčica iz časopisa, papire, ljepilo i olovke. Radionica se provodi u učionici. Učenici se dijele u skupine po četiri do pet učenika po vlastitu izboru. Svaka skupina dobiva veći komad papira, sličice koje treba zalijepiti na papir i olovke. Od polovine učenika u skupini traži se da napišu na papir što misle kako bi mladi na fotografijama odgovorili na pitanje: "Koje stvari činim da se osjećam dobro?". Od druge polovine skupine traži se da napišu na papir što misle bi li mladi sa slika odgovorili na pitanje: "Koje me stvari čine nesretnim, zabrinutim?". Nakon toga slijedi čitanje odgovora i razgovor je su li i njihova razmišljanja slična ovim koja su zapisali njihovi suučenicima. Voditelj pitanjima potiče manje aktivne učenike i učenike s posebnim potrebama ("Što misliš što ovog dječaka na slici čini nesretnim/sretnim?", "Što tebe može rastužiti?").

Treća radionica ima naziv "Tehnika crtanja i pisanja". Njezin je cilj razvijanje svijesti o vlastitim potrebama, željama i planovima. Ova radionica se provodi u učionici. Sjedi se u klupama. Svaki učenik dobiva papir i olovke a njihov je zadatak da nacrtaju vodoravnu crtu po sredini papira. Tada slijedi slušanje prvog dijela priče koja govori o tome da na putu iz škole sretnu svog vršnjaka koji izgleda sretno i zadovoljno. Nakon toga učenici na gornji dio papira crtaju osobu koja izgleda sretno. Kada svi učenici nacrtaju tu osobu slijedi drugi dio priče koji govori o tome da im vršnjak priča zbog čega je on sretan i zadovoljan. Nakon ovog dijela priče učenici oko sretne osobe crtaju i pišu što ih čini sretnima. Tada se priča nastavlja i govori o tome da su u nastavku puta sreli osobu koja je tužna i nije zadovoljna sa sobom. Učenici dobivaju zadatak da na donji dio papira nacrtaju osobu koja je nesretna i nezadovoljna. Kada su je svi učenici nacrtali priča se nastavlja. Ta im osoba ispriča zašto je nesretna. Tada učenici oko nesretne osobe crtaju što tu osobu čine nesretnom. Kada su svi gotovi tada se na ploču lijepi papir na koji učenici pišu odgovor na postavljeno pitanje "Tko ili što ti može pomoći kada si tužan, nesretan, zabrinut?". Na kraju radionice odgovori se čitaju a plakat se ostavlja izložen do kraja radionice kada se daje učenicima.

Zadnja radionica nosi naziv "Igra za kraj". Sastoji se od jedne radionice kojoj je cilj izražavanje mišljenja o svim dosadašnjim radionicama i vlastitu napretku. Radionica se provodi u učionici te traje oko pedeset minuta. Učenicima su za rad potrebne olovke i papir. Učenici pismeno iznose svoje mišljenje o radionicama, iznose svoja pozitivna i negativna iskustva, pišu svoje želje za buduće radionice i sve aktivnosti vezane uz njih, svoje prijedloge i ako imaju poruke za kraj (25 min.).

Sastavci se nepotpisani stavljaju u kutiju, a učenici ih izvlače i čitaju. Na kraju se sastavci stavljaju na pano i nakon nekog vremena uručuju se razrednoj zajednici.

3. Zaključak

Uključivanje djeteta s posebnim potrebama u redovan razred ne osigurava se automatski i socijalna integracija i prihvaćenje učenika [7] [8]. Iz mnogih istraživanja vidljivo je da kontakti između djece s posebnim potrebama i djece bez teškoća ne nastaju sami, već ih treba poticati. Potrebno je stvarati situacije koje se temelje na iskustvu, te tako djecu približiti jednu drugima. Neki od rezultata istraživanja [9] na uzorku adolescenata bez teškoća u razvoju pokazuju da su ti kontakti povećali povjerenje u osobnosti osoba s teškoćama u razvoju. Favazza i Odom [4] navode da se stavovi djece prema osobama s oštećenjima stvaraju vrlo rano, s oko 4 ili 5 godina, pa ističu važnost ranih predškolskih programa kako bi se pozitivno usmjerili ovi stavovi. Kod pripremanja djece za prihvaćanje djeteta s posebnim potrebama u redovan razred mogu se koristiti odgovarajući materijal i iskustva (dječje knjige, igre, filmovi i aktivnosti). Ako djeca bez teškoća u razvoju prihvate dijete integrirano u njihov razred kao ravnopravnog partnera u učenju i igri, takvom će djetetu biti omogućena inkluzija u punom smislu te riječi.

4. Literatura

- [1.] Bunčić, K., Iveković, Đ., Janković, J., Penava, A., (1998): Igram do sebe, Alinea, Zagreb
- [2.] Baumeister, R. F., Campbell, J. D., Krueger, J. I., Vohs, K. D. (2003). Does high self-esteem cause better performance, interpersonal success, happiness, or healthier lifestyles? Psychological science in the public interest
- [3.] Dalić Pavelić, S., (2002.): Utjecaj Programa strukturiranih igara na promjenu položaja učenika s posebnim potrebama u uvjetima integracije, Magistarski rad, Edukacijsko rehabilitacijski fakultet, Zagreb
- [4.] Favazza, P.C., Odom, S.L., (1997): Promoting Positive Attitudes of Kindergarten-Age, Children Toward People with Disabilities, Exceptional Children, 63, 3, 405-418.
- [5.] Gash, H., Coffey, D. (1995.): Influences on Attitudes Toward Children With Mental Handicap, European Journal of Special Needs Education, 10.,1.
- [6.] Miljković, D., Rijavec, M. (2001). Razgovori sa zrcalom. Zagreb: IEP.
- [7.] Richardson, S.A., Emerson, P., (1970): Race and Physical Handicap in Childrens Performance for Other Children, Human Relations, 23.
- [8.] Rosenberger, B., Gaier, E.L., (1977): The Self Concept of the Adolescent with Learning Disabilities, Adolescenci, 12.
- [9.] Stephan, W.G., (1984): Intergroup Relations. in: Lindsey, G. and Aronson, E. (Eds) Handbook of Social Psychology, 2, New York, Random House. Tekst Arial font 12