

# Uloga igre u razvoju djeteta

---

Šipuš, Ema

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:336332>

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

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

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**EMA ŠIPUŠ**

**ZAVRŠNI RAD**

**ULOGA IGRE U DJETETOVOM RAZVOJU**

**Čakovec, lipanj, 2023.**

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ  
(Čakovec)

**ZAVRŠNI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Ema Šipuš

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Uloga igre u djetetovom razvoju

MENTOR: doc. dr. sc. Adrijana Višnjić - Jevtić

**Čakovec, lipanj 2023.**

## SAŽETAK

Igra je neizbježan dio života svakog djeteta. Djetetu se to sviđa, spontano je, lagano. Igra djetetu daje osjećaj sigurnosti i što duže traje to se dalje razvija. Kroz igru se dijete oporavlja i stječe nova znanja o sebi i drugima. Izražena je znatiželja, osjetljivost i potreba za suradnjom. Dijete to shvaća ozbiljno dok se različite strategije istražuju, testiraju i primjenjuju. Što je dijete starije, to je igra složenija i radnje smislenije. Zabava pomaže bržem učenju i razvija komunikaciju koja je važna za stjecanje društvenih vještina. Omogućuje rani razvoj pamćenja, fokusiranje pažnje i produljenje koncentracije. Igra povećava samopouzdanje i djeca imaju više povjerenja u ono što govore i rade. Igra pruža informacije o djetetovom unutarnjem svijetu, odnosno o tome kako dijete percipira svijet oko sebe. Kroz igru dijete kontrolira svoje emocije i vježba samoregulaciju, uči dijeliti i prihvaćati okolinu, razvija se veza između roditelja i djeteta, smanjuju se granice u ponašanju djeteta. Vrlo je važno da se dijete igra slobodno, bez roditeljskih zahtjeva, naredbi ili kazni. Kroz slobodnu igru djeca uče dijeliti, raditi u grupama, rješavati probleme i braniti svoje interese. Važno je znati da nema dobre ili loše igre: svaka je igra dobra i prava ako je dijete sretno.

Ključne riječi: utjecaj igre, dječji razvoj ,igra

## **SUMMARY**

Play inevitably occurs in the life of every child. The child enjoys it. It is spontaneous, simple and versatile. The game gives the child a sense of security, and the longer it lasts, the more developed it is. Through play, the child asserts himself, acquires new knowledge about himself and others. Curiosity, sensitivity, and the need for cooperation are expressed. The child takes it seriously because it explores, tries out and uses different strategies. The older the child, the more complex the game and the more meaningful the actions. Through fun, you learn faster and develop communication, which is important for acquiring social skills. It enables the early development of memory, directing attention and prolonging concentration. Self-confidence increases through play and children are more confident in what they say and do. The game provides insight into the child's inner world, that is, the way the child perceives the world around him. Through play, the child manages his emotions and exercises self-regulation, learns to share things and accept the people around him. The relationship between parent and child develops and limits in the child's behavior are eased. It is very important that the child plays freely without any demands and rules of the parents or punishment. Through free play, children learn sharing, teamwork, problem solving and standing up for their interests. It is important to know that there is no wrong or right game. Every game is good and right if the child is happy in it.

Key words: impact of the game , childs' development, a game

## SADRŽAJ

SADRŽAJ .....	5
UVOD .....	6
1. ODREĐENJE IGRE .....	7
2. TEORIJE DJEČJE IGRE .....	9
2.1 Teorije ličnosti .....	9
2.2 Teorija kognitivnog razvoja .....	10
2.3 Teorija socijalnog učenja .....	11
2.4 Teorije biološke evolucije .....	12
2.5 Etološke teorije .....	13
2.6 Teorija socijalizacije .....	13
2.7 Suvremena teorija igre .....	13
1. VRSTE IGARA .....	14
3.1 Funkcionalna igra .....	16
3.2 Simbolička igra .....	17
3.3 Igra s pravilima .....	19
4. DJEČJA STRUKTURA IGRE .....	20
4.1 Pravila igre .....	21
4.2. Tip odvijanja igre .....	21
4.4. Simbolička komponenta .....	22
4.5. Početak igre .....	22
4.6. Kraj igre .....	22
5.1. ULOGA IGRE U DJETETOVOM RAZVOJU .....	23
5.1. Tjelesni razvoj .....	23

5.2. Kognitivni razvoj .....	25
5.3 Emocionalni razvoj u igri.....	26
5.4 Socijalni razvoj .....	28
ZAKLJUČAK.....	29
LITERATURA .....	30

## UVOD

Igra je sastavni i najvažniji dio djetetova života. Ona čini prostor u kojem Istražujemo sebe, svoju maštu i druge oko nas. Dijete treba prostor za igru kako bi se moglo razvijati u zone koje njemu odgovaraju uz malu dozu pomoći. Slobodna i bezbrižna igra donosi osjećaj užitka i potrebu da se dijete izrazi. Prema Reynolds(1976) igra je sustav čiji izlaz privremeno izdvojen od normalnog ulaza. Igra se veže za druge sustave ponašanja . U društvenim zajednicama koje nisu razvijene djetinjstvo kraće traje, a igra nije razvijena (Elkonin, 1975). Igru možemo razvrstati u tri kategorije: simbolička, funkcionalna i igra s pravilima. Igra je složena i višenamjenska aktivnost. To je područje zone s najvećim razvojem psihičkih funkcija. Roditelji djetetu dopuštaju samostalnost u slobodnoj igri. Igra sadrži sve tendencije razvoja (Vigotsky, 1966). Cilj ovog rada je pokazati važnost igre za rast i razvoj djeteta.

*“Prava svrha ljudskog života je igra“ (G.K.Chesterton, str.13)*



## 1. ODREĐENJE IGRE

Igra predstavlja ono što je djeci važno. Dijete i igra istovremeno se razvijaju i mijenjaju se njegovi interesi. Dijete u igru unosi vlastita iskustva, stavlja se u različite uloge, bira načine na koje želi igru prikazati. Djetetu je za igru najvažniji prostor koji će biti opremljen različitim igračkama i didaktičkim sredstvima kako bi dijete razvilo maštu i imalo mogućnost slobodne igre. Djetetu je bitno da ga nitko ne sputava u onome što je naumio nego da mu se pruži podrška i potiče na razvijanje.

Igra je aktivnost po izboru djeteta koja je rezultat radosti i zadovoljstva (Lindon, 2001).



**Slika 1.** Dječja igra

<https://djecja-igra.hr/>

Igre su ključne za zdrav razvoj i dobrobit pojedinaca i zajednica. Sva djeca i mladi ljudi trebaju se igrati (Lester i Maudsley, 2007). Posebno značenje igara leži u buđenju koje u njima nastaje. Reynolds (1976., nakon Duran, 2011.) tvrdi da je igra sustav u kojem je izlaz privremeno odvojen od normalnog ulaza. To znači da je igranje igara povezano s drugim sustavima ponašanja. Djeca su rođena za igru, zato im treba dozvoliti da se igraju. To je višenamjenska aktivnost koja stvara napetost kroz verbalnu i neverbalnu komunikaciju. Glavna značajka igre je sloboda. Rekreativne aktivnosti su aktivnosti koje se prakticiraju tijekom slobodnog vremena. Događa se u granicama

vremena i prostora, a prije svega se ponavlja. Igra je modalitet, specifičan skup ponašanja. Igra je jedinstvena i sama sebi svrha (Sturrock, 2011). Igra ovisi o djetetovom razvoju, a kako dijete raste tako se način igre mijenja. Djeca donose vlastite događaje, ideje, iskustva s kojima se igraju. Klarin (2017) je dala neke definicije igre: Igra je potpuno ugodna, neprisilna aktivnost koja uključuje samostalnu igru, konstruktivnu igru, igru pokreta, igru jezika i igru pravila. Karakteristike igre su: samostalna je odluka, ona je proces, sigurna je, dominira znatiželja, zadovoljstvo. Time se otvara mogućnost grupiranja karakteristika u tri ključna elementa: volontiranje, aktivno sudjelovanje i zadovoljstvo.

**Tablica 2.** Karakteristike dječje igre (Else, 2014)

DOBROVOLJNOST	Sigurna je
AKTIVNA UKLJUČENOST	Cjelovito iskustvo, oslobođeno od vremena
SATISFAKCIJA	Igra je proces i ugodno iskustvo

Komensky (prema Stevanović, 2003) traži od djece da promatraju i pronalaze odgovore na sve što ih zanima u njihovoj blizini, te podržava igru roditelja i djeteta. Igra je važna za razvoj djetetove osobnosti (Stevanović, 2003). Igra je slobodan pokret iz stvarnog života. Dijete koristi svoje mogućnosti kako bi potaknuo svoj tjelesni i psihički razvoj. Igra je sastavni dio našega zdravlja i osnovni biološki nagon kao i spavanje i prehrana.

## 2. TEORIJE DJEČJE IGRE

### 2.1 Teorije ličnosti

U teoriji ličnosti mogu se razlikovati tri teorije: psihoanalitička teorija, teorija osobnog razvoja i simbolički interakcionizam. Prva teorija odnosi se na komunikaciju između roditelja i djece i njihovog ponašanja s djetetom, a ne u odnosima s vršnjacima. Govoreći o vršnjačkim odnosima, Peter Blos ističe važnost roditeljskog odnosa i izgradnje novih vršnjačkih odnosa. Odnosi s vršnjacima temelje se na sposobnosti mladih ljudi da upravljaju emocijama i razviju dobre odnose s vršnjacima. (Bowlby, 1969, prema Rubin, Bukowski i Parker, 2007) govori kako je taj pristup utjecao na pojavu teorije privrženosti. U odnosima s drugima smanjuje tjeskobu i potiče pozitivne društvene odnose. Privrženost djeca pokazuju toplinu, privrženost, povjerenje, empatiju i suradnju s drugima u odnosima s vršnjacima, dok nesigurna djeca pokazuju strah, sramežljivost, povlačenje, agresivnost i nepovjerenje. Igra djece koja su razvila privrženost fleksibilnija je, bogatija i sigurnija od one kod djece koja su razvila otpornu privrženost bez prisutnosti čovjeka. Dijete stvara sliku o sebi i drugima u odnosu na svoje bližnje. To se najbolje uočava tijekom igre uloga, gdje dijete razvija svoje kognitivne vještine kroz socijalne interakcije (Klarin, 2017.).

### 2.2 Teorija kognitivnog razvoja

Jean Piaget naglašava da se interakcije s vršnjacima razlikuju od onih među odraslima. U odnosu na roditelje otac je dominantan i određuje pravila ponašanja. Takav odnos karakteriziraju ideje i uvjerenja te je manje otvoren i spontan. U odnosima s vršnjacima djeca imaju jednaka prava, zajedno odlučuju i postavljaju pravila. U interakciji s vršnjacima dijete ima priliku rješavati sukobe, izražavati mišljenja i donositi odluke. Kroz igru dijete usklađuje kognitivne sustave kroz asimilaciju i akomodaciju. Dijete ne mora učiti kroz igru, već može biti odraz onoga što je naučilo. Tijekom igre dijete otkriva nova znanja, formira kognitivne konstrukcije i razumije svijet oko sebe. Igra može se objasniti značajkama kognitivnog razvoja, naime:

- Kognitivni sukob – borba za organizaciju i red

Samorefleksija: Stalni napor da se razumije trenutna situacija

- Samoregulacija: Pronalaženje rješenja kroz asimilaciju i prilagodbu.

Asimilacija podrazumijeva nastojanje djeteta da postojećim kognitivnim shemama doda nove, dok akomodacija podrazumijeva razvoj novih shema koje se transformiraju u nova znanja. Zabava kao značajka igre je prekinuta. Postoje i igre koje ne moraju nužno dovesti do zadovoljstva. Vigotski je rekao da se uloga odraslih objašnjava time što roditelji djeluju kao promatrači djetetovih potreba sve dok dijete ne razvije samostalnu igru. Roditelji moraju podržavati i zagovarati dijete i sudjelovati u zadovoljavanju djetetovih potreba. Roditelj mijenja interakciju s djetetom i tako počinje promišljanje i novo promatranje. Za Piageta je bitan sukob u prilagodbi, dok je za Vygotskog važna suradnja.

*Djeca se razvijaju kognitivno surađujući i raspravljajući o konfliktnim perspektivama s drugom djecom*

*Zajedničkom igrom djeca mogu riješiti probleme koje zasebno ne bi mogli*

*Razgovor o problemu sa vršnjakom može izazvati intrapersonalni konflikt i kognitivni napredak u većoj mjeri nego razgovor s manje kompetentnim vršnjakom*

### Slika 3. Socijalne interakcije među vršnjacima

#### 2.3 Teorija socijalnog učenja

Ova teorija naglašava kako je uloga okoline važna za razvoj međuljudskih odnosa. Djeca uče pravila vrijednosti društva. Igrom djeca razvijaju znanja i vještine za interakciju sa okolinom. Usvajanje rodni uloga je u prvom planu. Okolina djeci nametne što je spolno prihvatljivo, a što nije. Djevojčice i dječaci uče na drugačiji način. Djevojčice dulje i nepravilnije prihvaćaju rodne uloge od dječaka. Djevojčice se neće kazniti ako se ponašaju kao dječaci, dok se dječaci kažnjavaju za tipično ponašanje djevojčica. Ako se dijete ponaša u skladu sa pravila biti će prihvaćeno od drugih, a ako se neprihvatljivo ponaša s obzirom na spol biti će odbačena. U jasličkoj dobi javlja se sklonost prema igračkama. Tijekom igre dijete bira igračke koje odgovaraju njegovoj rodnoj ulozi, poput lutke za djevojčicu i autića za dječaka, jer su rodno specifičnije. Između drugog i trećeg razreda održavaju se igre uloga u kojima dječaci i djevojčice biraju različite teme. Djevojčice uglavnom biraju obiteljske teme, dok dječaci biraju akcijske igre. Dječacima je važno rješavanje zadatka i natjecanje, a djevojčicama suradnja i pomoć. Dijete treba shvatiti kao jedinku s individualnim karakteristikama, bez obzira na spol. Zadatak odraslih nije definirati spol djeteta, već pustiti dijete da ga samo otkrije. Djevojčicama i dječacima mogu se ponuditi iste igračke bez obzira za koji su spol opredijeljene.



Slika 4. Rodne stereotipne igračke

## 2.4 Teorije biološke evolucije

Biološka potreba organizma osnova je svake igre (Bateson i Martin 1999, Goncu i Gaskins, 2007). Igra ima funkciju za preživljavanjem. To je zadovoljstvo, radost, udobnost. Suprotnost je tuga, depresija (Hughes, 2002). Spolne razlike utječu na igru. Hormon androgen je važan je kod odabira igračaka za djevojčice koje se smatraju muškima, rodni identitet i odabir suigrača (Klarin, 2017).

## 2.5 Etološke teorije

Naglašavaju biološku osnovu ponašanja, uključujući evoluciju, funkciju i razvoj. Ponašanje djeteta povezano je s prilagodbom ili evolucijom. Tinbergen smatra da svako ponašanje ima svoj motiv. Kako bismo shvatili zašto se osoba ponaša na određeni način, moramo razmotriti zašto se ponaša tako, koji je razlog i zašto se ponaša tako u baš tom trenutku (Rubin, Bukowski, Parker, 2007).

## 2.6 Teorija socijalizacije

U socijalizaciji prihvaćaju se zahtjevi, običaji, norme koje su društveno prihvatljive. Naglasak je na ulozi vršnjaka razvoju djeteta, a ne roditelja. Uloga vršnjaka u razvoju veća je od uloge roditeljskog ponašanja. Dijete koristi ponašanje za koje zna da će biti prihvaćeno od vršnjaka.

Tri su postavke ove teorije:

- Uloga roditelja u razvoju je mala
- Uloga gena je velika
- Uloga vršnjaka i njihovih odnosa je vrlo velika

Da bi pripadao skupini dijete mijenja svoje ponašanje kako bi se uklopio s ostalim vršnjacima.

## 2.7 Suvremena teorija igre

Igru je nemoguće točno definirati. Igra ovisi o načinu kako neka teorija ili područje vezano za znanost vidi igru. Igru možemo podijeliti na sedam karakteristika, a to su:

STARO SHVAĆANJE IGRE	SUVREMENO SHVAĆANJE IGRE
<ul style="list-style-type: none"><li>• IGRA KAO SUDBINA</li><li>• IGRA KAO ISKUSTVO MOĆI</li><li>• IGRA KAO IDENTITET</li><li>• IGRA KAO OBLIK LAKOMISLENOSTI</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• IGRA KAO IMAGINACIJA</li><li>• IGRA KAO OBLIK PROGRESIJE</li><li>• IGRA KAO, „JA“ MANIFESTACIJA OSOBNOG ISKUSTVA</li></ul>

**Slika 5.** Staro i suvremeno shvaćanje igre

## 1. VRSTE IGARA

Postoji mnogo različitih vrsta igara i ocjena igara. Dijete može igrati različite vrste igara u isto vrijeme. Najstariji poredak dolazi od Parten (1932, Vasta i sur.,2000.):

- Promatranje - Dijete promatra kako se drugi igraju, ali ne sudjeluje
- Samostalno - dijete se igra samo bez druge djece
- Povezujuća -Djeca se igraju jedno uz drugo, ali bez suradnje.
- Suradnički – zajednički rad na zajedničkim aktivnostima, prilagođavanje pravila  
Nova klasifikacija predlaže klasifikaciju koja uzima u obzir različite aspekte razvoja;
- Tjelesne igre
- Igre simulacije
- Igre s pravilima
- Jezične igre
- Kreativne igre

Bez obzira što je igru teško odrediti moguće je izvesti sljedeće zaključke prema (Lindon , 2001):

- Igra ima svrhu sama po sebi, ne očekuje se korist od nje
- Ponavlja se. Dijete se vraća najdražoj igri
- Dijete se u igru uključuje svojom voljom
- U igri dijete uključuje maštu

Igru se promatra na spoznajnoj razini i razini društva. Igre s obzirom na te dvije razine prikazane su tablicama 1. i 2.



Suradnička	Djeca međusobno surađuju, ali bez prevelike želje za samom igrom nego zbog određene nagrade
Promatranje	Promatraju jedni druge, ali se neće pridružiti igri
Samostalna	Igra u kojoj se dijete igra sa samim sobom
Usporedna	Djeca se igraju u neposrednoj blizini svako sa svojom igračkom
Povezujuća	Igranje s drugom djecom, ali bez podjele rada

Tablica 2. Vrste igre s obzirom na razinu društva(Vasta i sur., 1998).

VRSTA IGRE	OPIS
Funkcionalna	Dijete koristi i isprobava
Konstruktivna	Dijete se služi predmetima, rukuje s njima.
Igra pretvaranja	Djeca se koriste predmetom kao simbolom
Igre s pravilima	Igre u kojima se znaju točna pravila koja se moraju poštivati

Ostale vrste igara mogu se prema Stevanović (2003) podijeliti na: dramske igre, igre riječima, igra tijelom, igre pokretom, igre pogađanja, igre umjetnosti , igre glazbe, materijalne igre Didaktičke su igre jako važne jer pomoću njih možemo vježbati različite vještine djece a istovremeno oni stječu određena znanja. U takvim igrama dijete treba biti skoncentrirano, uložiti određeni trud i pokazati interes.

Cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva razvrstava se u tri kategorije na koje ćemo se malo više usredotočiti, a to su: funkcionalna igra, simbolička igra i igra s pravilima.

### 3.1 Funkcionalna igra

Igre u kojima učestalo vršenje pokreta doprinosi razvoju dječjih funkcija. Dijete ispituje svoje funkcije i osobitosti objekata. Funkcionalna igra djeteta određena je ranom socijalnom interakcijom.

Odlike funkcionalne igre su:

- do 6. mjeseca života: pokreti tijela (njihanje tijela, pokreti gore-dole...);
- od 6. mjeseca do kraja prve godine: počinje razvoj funkcije ruke(sisanje prsta, držanje zvečke, bacanje predmeta na pod; pljeskanje po vodi u kadi); igre zvečkom omogućuju i razvoj čulne funkcije.
- na početku druge godine ,posebno kad prohoda, dijete intenzivno „promatra da bi upoznalo okolinu" (razvoj vizualne i perceptivne funkcije...

U takvoj vrsti igre dijete je aktivno i otkriva koliko može podnijeti i kako pomaknuti svoje granice da bi moglo podnijeti još više. Dijete se igra jer mu je zabavno i jer pronalazi zadovoljstvo u usvajanju novih vještina.



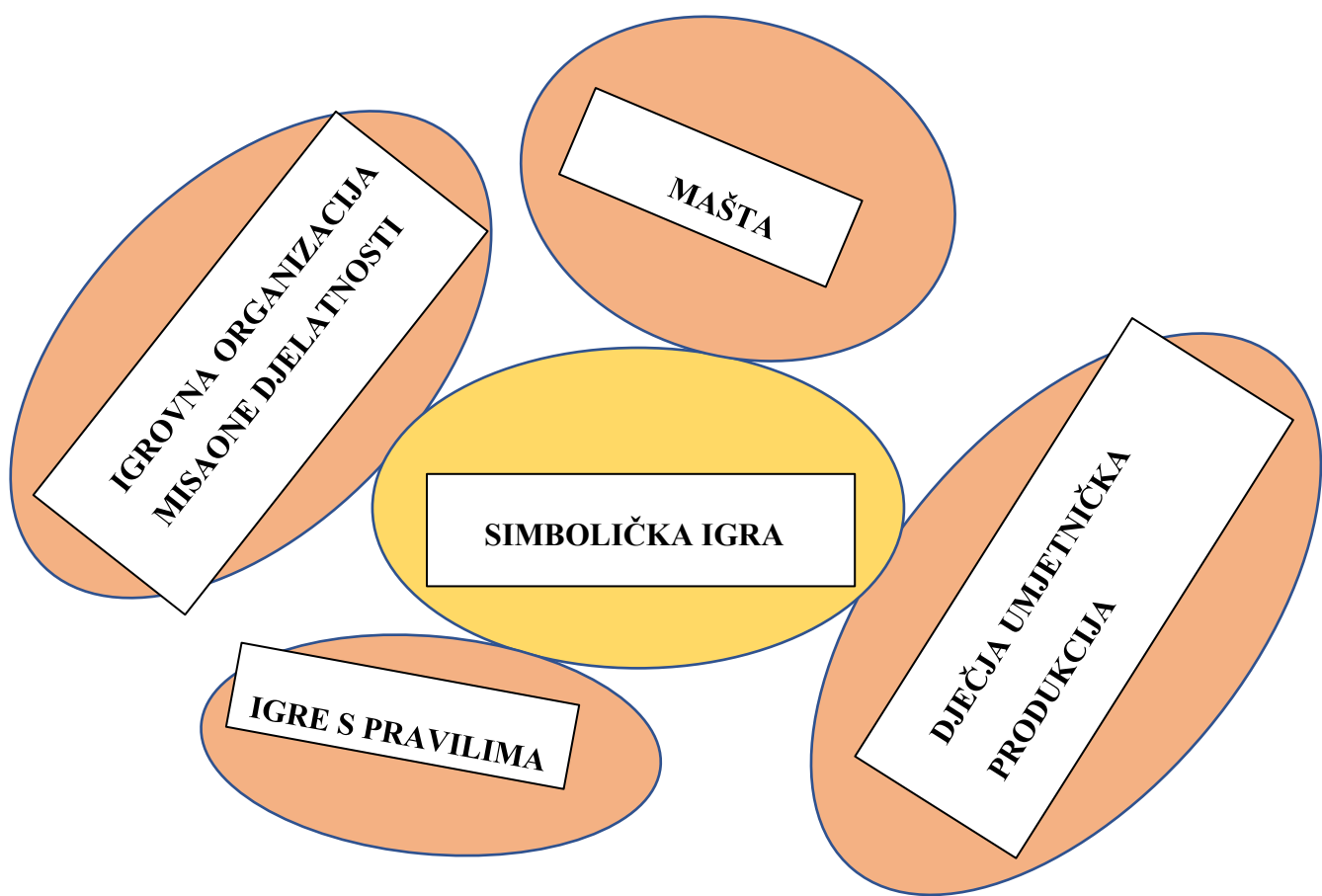
**Slika 6.** Funkcionalna igra

### 3.2 Simbolička igra

Simbolička igra odgovara predoperacijskom mišljenju. Javlja se oko 18 mjeseci i razvija se kao jedinstvena pojava u djetinjstvu. Simbolička igra počinje kada dijete izvodi neku simboličku radnju koju mu roditelj nije pokazao niti je to vidio od njega. Takva igra podržava djetetov razvoj i njegovu sposobnost izražavanja i razmišljanja o vlastitim idejama i osjećajima. Vigotski, Elkonin, Leontjev, Zaporožec i drugi. Simbolička igra se smatra igrom uloga. Igranje uloga je aktivnost u kojoj dijete, preuzima ulogu neke druge osobe i imitira određene situacije. Igre s igranjem uloga povezane su s nekoliko psiholoških procesa: emocionalno, kreativnost, simbolička funkcija, Izvođenje, opći kognitivni razvoj. Piaget ističe tezu da u igri “sve može zamijeniti sve”. Istraživanje Ivića i Davidovića (1972) pokazalo je da mlađa djeca ne mogu igrati ulogu s nestrukturiranim materijalom. Stoga ništa ne može predstavljati ništa u simboličkoj igri, pogotovo za djecu mlađu od 5 godina. Razvijeni oblik igre karakterizira: sadržaj, uloga i pravila, igrovna aktivnost, predmeti, razvijeni odnosi među djecom. U simboličkoj igri pravila su specifična i nema određenog redoslijeda igre.



**Slika 7.** Simbolička igra



**Slika 8.** Faktori igre

### 3.3 Igra s pravilima

Igre s poznatim pravilima i ograničenjima. Pravila djetetu omogućuju učenje čekanja na red, prihvaćanje poraza i pobjede, međusobno poštivanje ostalih igrača i komuniciranje. Dijete takve igre pronalazi svuda i stvara nove. Piaget kaže da se rijetko

pojavljuju u srednjoj dobi, a najčešće se javlja u školskoj dobi. Prema Piagetu, igrama s pravilima dominira asimilacija. Igre s pravilima služe za natjecanja između pojedinca i prihvaćanje određenog ishoda. Ivić (1983) igre s pravilima smatra oblikom komunikacije, vrstom socijalne prakse djece. (Roberts, 1959) klasificira igre s pravilima u tri kategorije:

- Igre tjelesnih spretnosti
- Mogućnosti
- Strategije

Caillois (1979) sve igre dijeli u četiri kategorije: natjecanja, prilike, simulacije, prijevare. Dvije su podjele igre s pravilima: socijalna integracija i socijalnu diferencijacija. Društvena integracija podrazumijeva učenje normi, zblizavanje i kontrolu želja. Socijalna diferencijacija odnosi se na odvajanje između članova grupe.



**Slika 9.** Igra s pravilima

[Društvene igre u "Noticama" - Dječji vrtić 'Cvrčak' \(dvc-mali-losinj.hr\)](http://dvc-mali-losinj.hr)

## 4. DJEČJA STRUKTURA IGRE

Nove se igre izmišljaju svaki dan dok se stare samo prenose. Razlikuju se po načinu igranja, vremenu i prostoru gdje se igra. Sudjeluju u izgradnji strukture različitih igara. Elementi odgovorni za izgradnju strukture različitih igara su:

- pravila
- tip odvijanja igre
- propisana igrovna interakcija
- simbolička komponenta
- započinjanje igre
- kraj igre

### 4.1 Pravila igre

- osnovna → glavna pravila po kojima se igra odvija
- specifična → djeca ih dogovore prije igre ili za vrijeme
- opća → vezana su uz ponašanje za vrijeme igranja.

### 4.2. Tip odvijanja igre

Duran (2003) razlikuje tri osnovna tipa odvijanja igre:

- Linearna igra koja se nastavlja s fiksnim redoslijedom prema načelu "tada"
- nema neizvjestan ishod i ono što se događa nakon postavke i smjera igre je fiksno i predvidljivo.
- Razgranati tip razvoja igre s fiksnim redoslijedom po principu "ako da, onda", - smjer igre može ići u različitim smjerovima ovisno o rezultatu pojedinih dionica igre.
- U razgranatom tipu igre bez fiksnog redoslijeda nema osnovnih pravila, tj. potrebna je komunikacija pomoću koje se djeca dogovore o pravilima.

### 4.3. Propisana igrovna interakcija

Razlikujemo dva plana prema kojima se interakcija odvija. To su realni i plan igre. Realni se plan odnosi na pravila izvan igre, a plan igre određen je svojim osnovnim pravilom. Interakcijske matrice mogu se koristiti za izražavanje različitih mehanizama interakcije u igri, a Duran (2001) ih dijeli na:

- interakcija uređena odnosom među pojedincima – "JA i TI",
- interakcija -"JA i DRUGI ili MI i ONI",
- interakcija između grupa – "MI i ONI".

### 4.4. Simbolička komponenta

U dječjoj igri postoje tri razine simboličkih komponenti (Duran, 2001). Na prvoj razini dijete simbole koristi namjerno i svjesno. Simboli im predstavljaju određenu stvar, a pokretom tijela samo više dočaraju sadržaj. U drugoj razini simboli su proučavani kao dio kulture i tradicije. Igre se prenose s generacije na generaciju i prisutne su oduvijek. Treći simboli ne otkrivaju povezanost s objektima. Oni se spominju kada dijete ponavlja određeni tijek radnje. Na taj način igra ima prirodno terapeutsko sredstvo koje djetetu pomaže u svladavanju straha.

### 4.5. Početak igre

Na početku igre znaju se već neka osnovna pravila koja se moraju poštivati. Djeca se međusobno zovu na igru ili se samo priključe. Na različite će načine doći do uloge koju žele ili izbjeći onu koja im se ne sviđa. Postoji nekoliko strategija kojima se djeca služe, a neke od njih uključuju da dijete tvrdi da ako ne dobije ulogu koju želi, pokušava je dobiti na silu, tvrdi da se neće igrati. Za razliku od neformalnog oblika, formalni oblik uključuje različite tehnike dodjele uloga. Na temelju uspjeha ili neuspjeha u nekoj aktivnosti ili u natjecateljskim igrama između dva tima, djeca biraju kapetane i biraju svoj tim između igrača (Duran, 2003).

#### 4.6. Kraj igre

Na kraju igra završava da jedan tim pobjedi, a drugi izgubi ili npr. kod igranja nogometa može biti neriješeno. Prvi se odnosi na linearan način razvoja igre i po pravilima je svima poznat ishod i zna se kako će igra završiti. Ako je krajnji rezultat neizvjestan, igra završava kada dijete postigne zadani cilj. Tko god dođe, doživljava se kao pobjednik. Međutim, u lančanoj igri pobjednik nije poznat i u takvim igrama dolazi samo do zamjene uloga i igra završava kada djeci postane dosadno i izgube interes za igru.



## 5.1. ULOGA IGRE U DJETETOVOM RAZVOJU

### 5.1. Tjelesni razvoj

Dijete kroz igru razvija fizičku snagu i poboljšava motoričke sposobnosti. Motorika uključuje sitnu i krupnu motoriku te jačanje motoričke koordinacije. Ako dijete ne može koordinirati svoje pokrete vezane uz određenu aktivnost, izbjegavat će te aktivnosti. Dječja igra zahtijeva strpljenje, posebno u igrama u kojima dijete eksperimentira i istražuje. Ako ne znate sami pronaći rješenje, ali vam se gotovo nudi rješenje, onda ne znate zašto i ne možete ga primijeniti na nove situacije. Motorički razvoj temelji se na obrascima kretanja koji se javljaju u prve tri godine života. Motoričke sposobnosti usavršavaju se i mijenjaju zbog tjelesnog razvoja i sve zahtjevnijih zahtjeva okoline. Razvijaju se koštani i neuromuskularni sustav. Dijete uči trčati, hodati, bacati se, penjati se. Motorički razvoj promatramo u dva smjera razvoja: fine motorika i gruba motorika. Fina motorika, koja se odnosi na finije, preciznije pokrete, uključuje manipulativne vještine kao što su hranjenje, igranje, a zatim pisanje i crtanje. Razvoj počinje u djetinjstvu, kada se dijete još smatra dojenčecom, odnosno u prvoj godini života. Dvogodišnje i trogodišnje dijete barata gustim masama, koristi škare, drži olovku, spušta loptice na konac, služi se priborom za jelo, crta prepoznatljive slike.



**Slika 10.** Razvoj fine motorike(hvatanje i prebacivanje kuglica)

Grubom se motorikom razvija ravnoteža, gornji dio tijela se smanji i pomiče se težište prema trupu. Taj proces omogućuje razvoj motoričkih sposobnosti .U razdoblju od tri godine djetetov hod je razvijeniji i pretvara se u trčanje. S

vremenom dijete postaje stabilnije i može vježbati nove vještine rukama (bacanje, hvatanje). Koordinacija donjeg i gornjeg dijela tijela gotovo je razvijena u predškolskoj dobi.



**Slika 11.** Igra za razvoj grube motorike

[Značaj razvoja fine motorike \(bigbrain.rs\)](http://bigbrain.rs)

## 5.2. Kognitivni razvoj

Igra ne doprinosi kognitivnom razvoju nego ga i sama potiče. Dječji kognitivni razvoj možemo podijeliti u četiri razvojna razdoblja to su:

- senzomotoričko
- predoperacijsko
- konkretno
- formalno

Kraj kognitivnog razvoja počinje kada se dijete koristi simbolima i uključuje maštu. Simbolička igra najviše potiče djetetov razvoj. Ovo je oblik igre u kojem se dijete pretvara da određeni predmeti predstavljaju nešto drugo. U igri pretvaranja dijete bez straha rješava određene probleme, stavlja se u uloge odraslih i izražava svoje mišljenje. Prema Berku (2008), simbolička igra vrlo je važna za razvoj mentalne reprezentacije u ranom djetinjstvu. Sociodramska igra jako je važna jer se djeca

stavljaju u uloge druge osobe koje su im poznate npr. braća, roditelji, baka.. pozitivno utječe na djetetove sposobnosti, a neke i unaprjeđuje , kao što su jezik, mašta, kreativnost, kontinuirana pažnja. Kognitivna igra djeluje na četiri načina:

- omogućuje pristup više informacija
- služi za učvršćivanje ovladavanja vještinama i pojmovima;
- održava funkcioniranje kroz kognitivne operacije
- Potiče maštu kroz razigranu upotrebu simbola

U igrama uloga djeca prevladavaju strah, nauče biti svoja i izražavati mišljenje te uključuju maštu i stavljaju se u uloge iz stvarnih odraslih života.



**Slika 12.** Igra i kognitivni razvoj

[Djeca 2 godine: Kognitivni razvoj | Bebe.hr](#)

### 5.3 Emocionalni razvoj u igri

Dijete emocijama iznosi svoje potrebe i želje, a isto tako možemo shvatiti što mu smeta. Emocije su na početku usmjerene prema majci a kasnije dijete pažnju usmjerava prema ostalim članovima obitelji. Okolina omogućuje zdrav emocionalni

razvoj koji je povezan s privrženosti koja se razvila između roditelja i djeteta .Igra pruža mogućnost da dijete razvoje svoje socioemocionalne sposobnosti:

- Društvenost
- Odnos prema vršnjacima
- Odgovornost
- Suradnju
- Empatiju
- Samokontrolu
- Poštivanje pravila

O emocijama dijete uči kroz igru, komunicira s ostalima. Dijete staro tri ili četiri mjeseca pokazuje tugu i ljutnju te izražava gađenje. Anksioznost se javlja oko sedmog mjeseca (Vasta i sur., 2005). Kada dijete shvati emocije tj. njihovo značenje počinje ih primjenjivati u odnosu s roditeljima.



**Slika 13.** Igra i emocionalni razvoj

[Astreja Kategorija: Socio - emocionalni razvoj | Astreja \(astrejaplus.hr\)](http://astreja.com/kategorija/socio-emocionalni-razvoj)

Za normalan emocionalni razvoj djeteta odgajatelji su neophodni i moraju sudjelovati u djetetovoj igri. Kontakt između odraslih i djece prisutnih u igri kod djeteta stvara

osjećaj sigurnosti i pripadnosti. Roditeljeva briga o djeci uči ih da se prilagode na okolinu te ponašanju. Poznavanjem emocija dijete shvaća kako se druga osoba osjeća i kako se treba ponašati u određenoj situaciji. Pozitivni aspekti igre za emocionalni razvoj su: smanjuje stres, tjeskobu, a stvara radost i samopoštovanje. Igra poboljšava razvoj emocija i može izliječiti emocionalnu bol (Goldstein, 2012).

#### 5.4 Socijalni razvoj

Prilagodba društvenom kontekstu je proces koji nazivamo socijalizacijom. To je proces u kojem društvo oblikuje djetetova uvjerenja, očekivanja i ponašanje (Vasta i sur., 2000.). Odnosi s vršnjacima vrlo su važni u životu djeteta. Kako starimo, odnosi s vršnjacima se mijenjaju prema većoj bliskosti i povezanosti. U odnosima s vršnjacima dijete stječe osjećaj prihvaćenosti. Djeca predškolske dobi imaju veću potrebu za socijalnom interakcijom. Od malena djeca imaju potrebu za druženje s drugima, ali u socijalne odnose ulaze s nekih tri godine kada su svjesni drugih. Pojedinačno dijete školske dobi spremno je na suradnju i samo tako može rješavati sukobe, povećavajući šanse za uspješniju socijalizaciju. Za dijete je važno prihvaćanje od strane vršnjaka. Kada je dijete odbijeno, ono pokazuje znakove nezadovoljstva kroz neprimjereno ponašanje kao što su agresija, povlačenje, usamljenost, neuspjeh u školskom radu. Dijete svu djecu koja se s njime druže nazivaju prijateljem dok tek kasnije shvaćaju pravo značenje prijateljstva. Razvojna klasifikacija za razumijevanje međuljudskih odnosa je Selamova klasifikacija (1981). sastoji se od različitih socijalnih odnosa koje ovise o djetetovoj dobi. Nulti nivo Selamove klasifikacije sastoji se od egocentrične perspektive i karakterističan je za rano djetinjstvo.

Karakteristike Nulte razine:

- Nemogućnost razlikovanja sebe od drugih
- Nema razvoja empatije
- Nerazumijevanje drugih

Iduća razina je karakteristična za djecu rane školske dobi. Za ovo razdoblje bitno je:

- međusobno pomaganje

- vjerovanje jedni u druge
- toleriranje

Ako se djeca ne mogu dogovoriti oko nečega često dolazi do sukoba i njihovo prijateljstvo prestaje. Treća se razina odnosi na djecu srednje i predškolske dobi. To je odnos između djece kojima su podrška, bliskost i razumijevanje najvažniji. Četvrta razina povezana je sa adolescencijom i odraslom dobi. Osnova prijateljstva je ravnoteža između prijateljstva i uzajamnosti, kao i očuvanje individualnosti osobe. Između šeste i osme godine uzajamnost je jednostavna i konkretna. Djeca se međusobno družu kako bi zadovoljili svoje potrebe. U odnosima s vršnjacima dijete uči vještine kao što su : motoričke, emocionalne, kognitivne, komunikacijske. Ako dijete ne zadovolji osnovne potrebe to se odrazi u odrasloj dobi.



**Slika 14.** Igra i socijalni razvoj

[Šest aktivnosti za razvoj socijalnih vještina kod djece | roditelji.me](https://roditelji.me)

## ZAKLJUČAK

Igre imaju velik utjecaj na život djeteta i sastavni su dio njegova razvoja. Kao rezultat toga, dijete uči o sebi, svijetu oko sebe, predmetima i ljudima u njemu. Igra pomaže djetetu da se lakše tjelesno i kognitivno razvija te tako lakše socijalizira. Djeca kroz igru istražuju i razvijaju razne senzomotoričke vještine, istražuju svijet, kritički zaključuju, razmišljaju, zamišljaju i razvijaju mnoge druge vještine. Djeca kroz igru uče samoregulirati svoje emocije, predviđati emocije drugih, rješavati probleme i prepoznavati probleme. Kompromis koji rješava postojeći sukob. Osim toga, važno je i za dijagnozu i liječenje, budući da se djeca češće suočavaju s teškim životnim uvjetima. Sve u svemu igra uvelike olakšava i pospješuje rast djeteta, a bez igre se ne može zamisliti život djeteta jer je ona nezamjenjiva i vrlo važna aktivnost u životu djeteta. Igra je djetetova glavna aktivnost, način na koji uči i spoznaje svijet, odnosno izgrađuje sebe. Ono je od velike važnosti u životu djeteta jer ga od prve faze priprema za budućnost. Igra je prisutna tijekom cijelog života, ali je ipak najintenzivnija i najvažnija u djetinjstvu. Kroz igru dijete jača svoje motoričke sposobnosti, razvija kognitivne, socijalne i emocionalne vještine te kroz nju gradi odnose i komunikaciju s drugima. Igra je djetetu zabava koju mu ne smiju uskratiti i pokvariti je. Važnu ulogu u djetetovom životu imaju roditelji. Svatko je dijete drugačije i posebno za sebe. Potrebno je da im omogućimo prostor i igračke koje će potaknuti njihov razvoj. Odrasli su ti koji djetetu trebaju dati dovoljno prostora i potaknuti ga na igru. To djetetu omogućuje rast i razvoj. U nastavi je važna igra uz koju učenici nesvjesno usvajaju određeno gradivo i tako ga lakše pamte.

## LITERATURA

### Knjige:

1. Duran , M. , Plut, D. , Mitrović ,M.(1988). *Simbolička igra i stvaralaštvo*.  
Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd
2. Duran , M. (2001). *Dijete i igra – 2.izdanje – Jastrebarsko: Naklada Slap*
3. Findak , V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture*.  
Priručnik za nastavnika razredne nastave. Zagreb: Školska knjiga
4. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru
5. Petrović- Sočo, B. , Višnjić -Jevtić , A. (2013). *Igra u ranom djetinjstvu*.  
Međunarodna stručno- znanstvena konferencija. Zagreb: Omep , Alfa d.d.
6. Sandahl Dissing , I. (2019). *Igra na danski način - kako igrom odgojiti uravnoteženu, otpornu i zdravu djecu*. Zagreb: Egmont d.o.o.



## Izjava o samostalnoj izradi završnog rada

Ovim potpisom potvrđujem da sam samostalno pisala svoj završni rad te da sam njegov autor.

---

(Ema Šipuš)

Svi dijelovi rada koji su u radu citirani ili se temelje na drugim izvorima (knjige, mrežni izvori, znanstveni, stručni ili popularni članci) su jasno označeni kao takvi i adekvatno navedeni u popisu literature.

Ema Šipuš

Čakovec, 2023.