

# Uloga igre u razvoju djeteta

---

**Paić, Ivana**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2018**

*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:147:800086>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-20**

*Repository / Repozitorij:*

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**IVANA PAIĆ**

**DIPLOMSKI RAD**

**ULOGA IGRE U RAZVOJU DJETETA**

**Petrinja, rujan 2018.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**  
**(Petrinja)**

**DIPLOMSKI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Ivana Paić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Uloga igre u razvoju djeteta

MENTOR: doc. dr. sc. Marina Đuranović

**Petrinja, rujan 2018.**

## Sadržaj

SAŽETAK .....	5
SUMMARY .....	6
1. UVOD .....	7
2. ŠTO JE IGRA? .....	8
3. POVIJEST IGRE.....	10
4. IGRA .....	11
4.1. Značenje igre.....	11
4.2. Karakteristike igre .....	12
4.3. Obilježja igre .....	13
5. VRSTE IGARA.....	14
6. KLASIFIKACIJA IGARA.....	20
6.1. Interakcija kao mogući kriterij klasifikacije igara.....	20
6.2. Igra odraslog i djeteta .....	20
6.3. Igre u kojima je igrovna interakcija uređena među pojedincima .....	20
6.3.1. Igre s odnosom suradnje među pojedincima.....	20
6.3.2. Igre s odnosom suprotstavljanja među pojedincima .....	21
6.3.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja među pojedincima ...	21
6.4. Igre u kojima je igrovna interakcija uređena odnosom između centralnog igrača i ostalih .....	22
6.4.1. Igre s odnosom suradnje između centralnog igrača i ostalih .....	22
6.4.2. Igre s odnosom suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih ...	22
6.4.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih.....	22
6.5. Igre u kojima je igrovna interakcija uređena odnosom između igrovnih grupa .....	23
6.5.1. Igre s odnosom suradnje između igrovnih grupa .....	23
6.5.2. Igre s odnosom suprotstavljanja među igrovnim grupama .....	23
6.5.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između igrovnih grupa .....	23
7. IGRA I RAZVOJ DJETETA .....	24
7.1. Igra i tjelesni razvoj djeteta .....	26
7.2. Igra i kognitivni razvoj djeteta .....	29

7.3. Igra i socijalni razvoj djeteta .....	33
7.4. Igra i emocionalni razvoj djeteta .....	37
8. ULOGA ODRASLIH U IGRI.....	40
9. IGRA U NASTAVI.....	44
9.1. Igra u nastavi Hrvatskoga jezika .....	45
10. ZAKLJUČAK .....	48
LITERATURA.....	49
IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA .....	51

## SAŽETAK

Igra je jednostavna i dobrovoljna aktivnost svakog djeteta, ali i najvažniji put razvoja ličnosti. Ima važnu ulogu od samoga početka djetetova života. Igram dijete upoznaje svoju okolinu, uči o sebi, o drugima i o svijetu općenito. Igra je najprirodniji i najlakši oblik učenja jer je dijete u igri motivirano i angažirano. Njome razvija osjećaj sigurnosti, samokontrole, samostalnosti, razvija vještine te jača samopouzdanje. Važno je da dijete istražuje i otkriva, da dodirne, rastavi, isproba, pomiriše jer svojim iskustvom i zaključivanjem se intelektualno razvija. Tijekom igre dijete testira i iskušava svoje sposobnosti, a ponavljanjem ih usavršava te uči nove. Cilj ovoga rada je prikazati značenje igre u životu djeteta, razvoj tijekom povijesti, karakteristike i obilježja, njen utjecaj na tjelesni, kognitivni, socijalni i emocionalni razvoj djeteta te kakvu ulogu igra ima u nastavi. Važnu ulogu u djetetovu razvoju imaju odrasli koji trebaju poticati dječju igru, osigurati adekvatan prostor, vrijeme i materijale potrebne za igru. Uloga učitelja je također jako važna jer potiče razvoj djetetovih vještina i sposobnosti, potiče ga na komunikaciju i suradnju s vršnjacima te ga uključuje u aktivnosti u razredu. Igram se dijete priprema za budućnost te je ona zbog toga neophodna za njegov daljnji razvoj.

Ključne riječi: dijete, igra, razvoj, učitelj

## SUMMARY

The play is a simple and voluntary activity of every child, but also the most important way of personality development. It has an important role since the very beginning of the child's life. The child with the play acquaints himself, learns about the world and generally. The play is the most natural and the easiest way of learning because the child is motivated and engaged in the game. It develops a sense of security, self-control, independence, develops skills and strengthens self-confidence. It is important for a child to explore and discover, to touch, to disassemble, to try and to smell, because with his experience and inference develops intellectually. During the play, the child tests and tries his abilities, improves by repetition and learning new ones. The aim of this work is to show the importance of play in the life of the child, its development during history, characteristics and features, his interests on the physical, cognitive, social and emotional development of the child and what role the play has in teaching. Important roles in child development have adults who need to encourage children's play, provide adequate space, time and materials to play. The role of the teacher is also very important because it promotes the development of the child's skills and abilities, encourages him to communicate and collaborate with his peers and engages him in classroom activities. The play is a child preparing for the future and therefore it is necessary for its further development.

Keywords: child, game, development, teacher

## 1. UVOD

Igra je najautonomnija čovjekova aktivnost i najizrazitiji oblik dječje aktivnosti. Prisutna je u djetetovom životu još od njegova rođenja. Predstavlja jednu od temeljnih djetetovih potreba i osnovnu aktivnost u kojoj provodi većinu svoga vremena. Igra mora biti primjerena razvojnim karakteristikama djece, lako provedljiva, sadržajem mora biti jednostavna, spontana, zabavna, uzbudljiva, ali što je još najvažnije korisna za djetetov razvoj (Lazar, 2007).

Igrom dijete otkriva sebe, ali i svijet oko sebe. Uči o svemu, o stvarima koje ga okružuju. Dijete igrom stvara samokontrolu što je vidljivo u igrama s pravilima gdje dijete mora prihvatiti pravila igre kako bi se moglo igrati s drugom djecom. Također, uči o socijalizaciji, razvija svoju emocionalnost, empatiju i kroz igru uči riješiti konflikte nastale u njegovoj interakciji s okolinom. Zato je igra jedna od temeljnih pretpostavki za pravilan rast i razvoj dječjeg organizma.

Različitim vrstama igara dijete razvija svoju kreativnost i maštu, ali se potiče i njegov intelektualni razvoj, budući da se kroz razne igre razvija pamćenje, sposobnost koncentracije i sposobnost pažnje. Također, dolazi do razvijanja i tjelesnih sposobnosti koje su neophodne za djetetov razvoj. Tjelesna aktivnost omogućuje djetetu tijekom igre orijentiranost, snalaženje u prostoru te stjecanje raznih iskustava (Stevanović, 2003).

Kroz igru dijete stvara svoj vlastiti svijet, svijet u kojem ono igra glavnu ulogu, gdje je daleko od svih i gdje će sam odlučivati o pravilima igre. Odrasli mogu na razne načine poticati i direktno utjecati na dječju igru. Djetetu treba stvoriti uvjete za igru, ponekad sudjelovati u igri, poticati ga i biti strpljiv. Igrajući se ono stječe znanja i uči ponašanje, a da to i ne zna. Ne treba ga sputavati jer se time sputava i njegov razvoj.



## 2. ŠTO JE IGRA?

Igra je fenomen koji se ne može potpuno obuhvatiti jednom definicijom. Ona je predmet proučavanja psihologije, pedagogije, antropologije, etnologije, sociologije itd. (Bruner, 1976, prema Duran, 2011). Većina autora koji se bave igrom zadovoljava se time što pokušava odrediti i sistematizirati svojstva igre po kojima bi se ona razlikovala od ostalih aktivnosti. Ostali autori tvrde da je posebna važnost igre u uzbuđenju koji se rađa u igri. Reynolds (1976, prema Duran, 2011) kaže da je igra sustav čiji je output privremeno izdvojen od normalnog inputa. To znači da je igra vezana za druge sustave ponašanja.

„Sigurno je da se dijete igra otvorenije, nepatvorenije i manje maskirano nego odrasli, ali igra nije samo mogućnost djeteta nego i čovjeka ... uvijek bivamo protjerani iz svake sadašnjosti, vučeni naprijed silom unutrašnjeg nacrtu života ... žrtvujemo svaku dobru sadašnjost nekoj boljoj budućnosti. Igra nema ciljeve kojima služi, ona svoje ciljeve i svoj smisao ima u samoj sebi. Igra nije radi nekog budućeg blaženstva ona je u sebi već sreća.“ (Fink, 1984, prema Duran, 2011, str. 16)

Autorica Došen Dobud (2016) navodi kako je teško naći opću zadovoljavajuću definiciju pojma igre, jer je ona prebogata svojim značenjima i ulogama u razvoju ljudskog bića. Kant (prema Došen Dobud, 2016) govori o igri kao o aktivnosti koja je sama sebi svrha.

Igra je oblik i sredstvo odgoja djeteta, tj. ona je oblik ranog obrazovanja djeteta. Piaget (prema Duran, 2011) promatra igru kroz kognitivni razvoj i povezuje ju sa strukturom misaonih aktivnosti, kao multifunkcionalnu, nejednoznačnu, nespecializiranu aktivnost. Platon (prema Stevanović, 2003) igru smatra oblikom kretanja i načinom učenja. Dijete je rođeno s igrom, pa mu igru treba i omogućiti. Aristotel (prema Stevanović, 2003) isto vidi igru kao oblik dječjeg kretanja, koja ne smije biti ni previše laka ni previše zamorna. Komensky (prema Stevanović, 2003) zahtjeva da djeca promatraju, pitaju i traže odgovore za sve što ih zanima u neposrednoj okolini, a također cijeni igru roditelja s djecom. Igru je smatrao zabavom i da ju treba unijeti i u školu te je sam pripremao različite igre za nastavu. Frobel (prema Stevanović, 2003) smatra igru kao početak dječjeg razvoja i obrazovanja. Izradio je cijeli sistem igračaka koje su se po određenom redu trebale davati djeci radi razvijanja pojedinih sposobnosti te su imale i obrazovni učinak. Igra je multifunkcionalna aktivnost koja stvara napetost, uzbuđenje, koja se ostvaruje u

verbalnim i neverbalnim komunikacijama. Igra je iznutra motivirana pa je zato slobodna, otvorena i jako vrijedna za dijete.

Huizinga (1970) ističe kako je glavno obilježje igre njena sloboda. Slobodna je aktivnost koja se igra u slobodno vrijeme. Osim slobode obilježavaju je završenost i omeđenost. Odigrava se u određenim vremenskim i prostornim granicama, a što je najvažnije ona je ponovljiva.

„Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona nešto drugo, nego obični život“ (Huizinga, 1970, str. 44).

Za autora Lazara (2007) igra je temeljna, iskonska i jedina aktivnost koja potpuno odgovara dječjoj prirodi. Iako je sveprisutna u svim životnim dobima posebno je važna, značajna i dominantna u predškolsko i školsko doba.

„Igra, ta osnovna aktivnost, životna potreba djeteta i njegova urođena osobina, snažno je sredstvo odgojnog djelovanja. Ona svakom djetetu omogućuje izraziti što osjeća: radost, zadovoljstvo, nezadovoljstvo, smijeh, plač, strah, razočarenje, uspjeh, sigurnost, nesigurnost, potrebu za djecom, strepnju. Pomaže svakom djetetu u afirmiranju među drugom djecom, omogućuje mu pokazivanje vlastite sposobnosti, sklonosti, pozitivne i negativne doživljaje, spretnost, snalažljivost u određenim situacijama i čitav niz drugih obilježja. Obogaćuje, oslobađa, pomaže, povezuje, okupira, otkriva te dijete u igri sazrijeva, razvija se i rasterećuje“ (Peteh, 2018, str. 96).

Igra ovisi o razvoju djeteta, kako se ono razvija i mijenja tako dolazi do razvijanja igre. Ona je slobodno djelovanje koje je izvan običnoga realnoga života. Dijete u igru unosi vlastite zamisli, događaje i iskustva. Klarin (2017) ističe još neke definicije igre: da je igra dobrovoljna aktivnost koja se izvodi bez prisile, u cijelosti, s uživanjem; igra uključuje samostalnu igru koja uključuje objekte, koja uključuje borbu i sukob, lokomotornu igru, konstruktivnu igru, sociodramsku igru, jezičnu igru i igru s pravilima; igra je jedinstvena, a njezina jedina svrha je ona sama.

Bez obzira kojem teorijskom pravcu pripadali, autori se slažu u jednom, a to je da je igra aktivnost vezana za djetinjstvo. Lazar (2007) ističe da je djetinjstvo doba u kojem su igra, rad i učenje međusobno isprepleteni i upotpunjuju se.

### 3. POVIJEST IGRE

Igra je prisutna od davnina te ju možemo smatrati najosnovnijim elementom života. Dio je opće kulture i prisutna je na svim stupnjevima društvenoga razvoja. Prema Huizinga (1970) igra ukrašava život, dopunjuje ga i zbog toga je potrebna pojedincu kao biološka funkcija i potrebna je društvu zbog svoga smisla, značenja te duhovnih i socijalnih veza koje stvara, tj. potrebna je kao funkcija kulture.

Pranjić (2015) ističe kako igra kod Grka također nije bila zanemarivana. Uz nadzor oca i roba, dijete je raslo igrajući se loptom, kockama, puštanjem zmajeva i ostalim igračkama. U osnovnoj školi veliku ulogu imao je tjelesni odgoj koji se sastojao od igara koje su se djeci sviđale kao što su: penjanje, loptanje, jahanje, ali i bacanje koplja ili diska koji su bili prilagođeni njihovoj dobi.

Kod Rimljana igra je označavala sreću, veselje i bila je temelj opstanka jer bez igara rimsko društvo nije moglo živjeti. Huizinga (1970) navodi kako se rimski igrački element očitovao u poviku: „Panem et circenes!“ tj. Kruha i igara, a to je bilo jedino što je narod zahtijevao od države.

Igra je dugo vremena smatrana kao ispunjenje prostora do dolaska pravih obaveza, a ne prirodnom i osnovnom potrebom djeteta. I danas postoje ljudi koji misle da djecu treba čim prije odvojiti od igre kao gubljenja vremena. Takav odnos nanosi veliku štetu djetetu i djetinjstvu. Prerano uključivanje u svijet odraslih nameće mu prevelike zahtjeve koje dijete ne može ispuniti. Posljedica toga je isfrustrirana i nesretna osoba, koja se ne može nositi s kasnijim životnim problemima (Stevanović, 2003).

Huizinga (1970) smatra da je igra starija od kulture, a ljudske igre se razvijaju od rođenja i rastu na slojevima kulture. Dijete je od rođenja okruženo predmetima koji su također određeni kulturom. Igra svoja glavna obilježja ostvaruje u igri životinje jer one se igraju isto kao i ljudi. Smisljena je funkcija i svaka igra ima svoje značenje. Pri kraju 19.stoljeća elementi igre su postali sport, tada se igra počela ozbiljnije shvaćati, pravila su postala stroža, a igrači su se podijelili na profesionalce i amatere.

## 4. IGRA

### 4.1. Značenje igre

Već je opće poznato da igra u djetinjstvu ima najveće značenje. Razna znanstvena istraživanja i današnje iskustvo dokazuju nam da igra kao metoda rada s djecom ima veliko značenje, ali i prednosti prema drugim oblicima i metodama rada.

Potrebno je navesti neka pozitivna značenja igre:

- Igra kao aktivnost za učenje;
- Igra kao priprema za budućnost;
- Pomoću igre dijete isprobava i razvija svoje sposobnosti (funkcionalna igra);
- Pomoću igre dijete upoznaje materijalni svijet, istraživanjem, provjeravanjem, manipulira predmetima s ciljem stvaranja (konstruktivna igra);
- Igrom upoznaje svijet odraslih i njihove odnose (simbolička igra);
- Igrom uči, poštuje i pridržava se pravila igre;
- Igrom stječe samopouzdanje;
- Igrom razvija sve svoje tjelesne, psihičke, socio-emocionalne, stvaralačke sposobnosti i vještine;
- Igra kao slobodna aktivnost;
- Igra kao početna interakcija s okolinom;
- Igra kao pravo djeteta;
- Igra kao priprema za školu;
- Raznovrsnost igre doprinosi raznovrsnosti i bogatstvu ličnosti djeteta (Lazar, 2007).

Igra je spontana aktivnost i osnova dječjeg života i razvoja praćena uzbuđenjima, ostvarenim i neostvarenim ambicijama svakog pojedinca. Ona je oblik i sredstvo odgoja djeteta. Igra je temelj za razvitak i izgradnju cjelokupne ličnosti djeteta (Stevanović, 2003).

## 4.2. Karakteristike igre

Igre predškolske djece imaju svoje karakteristike po kojima se razlikuju od igara odraslih.

To su:

1. Igra je simulativno ponašanje s odlikama:
  - divergentnost (organizacija ponašanja na neki novi način),
  - nekompletnost (sažeto ponašanje, bez dostizanja nekog cilja),
  - neadekvatnost (ponašanje se suprotstavi danom situacijom).
  
2. Igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi:
  - da posjeduje vlastite izvore motivacije,
  - da je proces igre važniji od ishoda akcije,
  - dominacija sredstava nad ciljevima,
  - odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka.
  
3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača:
  - oslobađa od napetosti, rješava konflikte,
  - pozitivno regulira fizički, psihički i socio-emocionalni razvoj.
  
4. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa:
  - igra se razvija u odsutnosti prisile i prijetnji,
  - igra je u stanju umjerene psihičke tenzije (Stevanović, 2003).

Else (prema Klarin, 2017) navodi osnove karakteristike igre, a to su: igra je proces, samostalan je izbor, iskustvo je cijelog uma i tijela, dovoljno je sigurna, oslobođena je od vremena, prevladava znatiželja, zadovoljstvo, različita je za svakoga i sama sebi je svrha.

### 4.3. Obilježja igre

Prema Huizingi (1970) igra je slobodni čin. Sloboda i nedeterminiranost karakteriziraju svaku igru. Osim toga, ona se događa u nekom vremenu i prostoru istodobno prisutna u realnosti i odvojena od nje. Djeca otputuju u svoj svijet tajnovitosti, što dalje od utjecaja odraslih i tamo se igraju prema svojim zamislama i pravilima. U nekim igrama postoje pravila koja djeca moraju poštovati, a ona služe kao regulator tijekom igre kako ne bi došlo do neki povreda.

Dječja igra je spontana, ali tijekom odrastanja ta spontanost se smanjuje pa se kao odrasli igramo ili zabavljamo na za to predviđenim prostorima, smisljeno i organizirano. Kao važna obilježja igre treba istaknuti osjećaj radosti i zadovoljstva. Djeca se igraju radi igre same dok se odrasli zabavljaju, relaksiraju treniraju i sl. Međutim, i djeca i odrasli u igri traže neko zadovoljstvo. Igra je ponavljajuća aktivnost i svaki put kreće od slobodne volje i dogovaranja pravila. U nju se uvijek ulazi slobodno i zainteresirano (Zagorac, 2006).

„Mnoge djelatnosti koje nazivamo igrom izgubile su neke svoje konstitutivne elemente. S druge strane u mnogim aktivnostima prepoznajemo elemente igre, iako bismo ih teško nazvali tim imenom. Dio nepodudaranja pojmova leži u već dotaknutom mišljenju da se igraju samo djeca, dok odrasli imaju tendenciju da sve rade s važnim i smislenim razlogom“ (Zagorac, 2006, str. 9).

Igra je vrlo složena, multifunkcionalna, spontana i samomotivirajuća aktivnost koja proizlazi iz djetetove unutrašnje potrebe i najviše odgovara njegovoj naravi i razvoju. Djetetu je igra dragocjena aktivnost zbog samog procesa igranja koji može ostvarivati i usmjeravati po vlastitoj želji (Rajić, 2015).

## 5. VRSTE IGARA

Postoji mnogo različitih vrsta klasifikacija dječjih igara, a najčešća klasifikacija igara podijeljena je u 3 kategorije:

- a) Funkcionalna igra
- b) Simbolička igra
- c) Igre s pravilima (Duran, 2011).

### Funkcionalna igra

Funkcionalna igra prema Piagetu nastaje u dječjoj interaktivnosti s okolinom, tj. u dodiru djeteta s fizičkom okolinom. Javlja se u 3 oblika, a to su: osjetilno-motorne aktivnosti vlastitim organima, rukovanje materijalom i pokretne igre uz korištenje rekvizita (Stevanović, 2003). Duran (2011) smatra kako dijete s jedne strane ispituje svoje funkcije, a s druge strane osobitosti objekata. Primjer takvih igara je: djeca tresu zvečkom, guraju loptu, skaču gore-dolje, povlače igračke koje sviraju, bacaju predmete na pod i sl.

### Simbolička igra

Postoje brojni nazivi zbog neslaganja oko terminologije, a to su: simbolička igra, imaginativna igra, igra mašte, igra dramatizacije, igra uloga. Simboličku igru obilježavaju neke opće odrednice kao što su: unutarnja motivacija, fleksibilnost, povezanost igre s pozitivnim emocijama, usmjerenost na proces, a ne na rezultat. Piaget, najistaknutiji predstavnik kognitivne teorije, simboličku igru razmatra unutar svog kognitivnog modela. Simbolička igra djetetu omogućava stapanje svijeta s vlastitim egom (Šagud, 2002). Za Piageta ona je oblik reprezentacije stvarnosti (Duran, 2011). Za razliku od Piageta, psiholog Vigotski se slaže da je igra u kojoj se reprezentira stvarnost važan čimbenik kognitivnog razvoja, ali odbacuje intelektualiziranje igre i također ističe važnost socijalne sredine za razvoj simboličke igre (Šagud, 2002). Vigotski iznosi i svoju kritiku usmjerenu kognitivnom pristupu dječje igre.

„Simbolička igra nije aktivnost vezana samo za simboličko i kognitivno. Naglašava opasnost ukoliko se u sagledavanju igre ne poštuje emocionalan faktor i općenito motivi zbog kojih je nastala ta aktivnost, a oni ne leže u simbolima nego u potrebi za imaginativnim stanjem“ (Šagud, 2002, str. 12).

Prema Stevanoviću (2003) simboličke igre se razvijaju usporedno s psihičkim razvojem djeteta. Tom igrom dijete imitira društveni život i identificira se s odraslima u njihovim svakodnevnim aktivnostima. Petrović-Sočo (1999) smatra simboličku igru intelektualnom vježbom, a ona je djeci i način asimiliranja znanja o svijetu i o njima samima. Također, simbolička igra je djetetovo emocionalno zadovoljenje, pomaže djetetu istraživati socijalne vještine i uči ih kako napredovati u odnosu s drugima.

### Igre s pravilima

Prema Stevanoviću (2003) ove igre se javljaju kod djece mlađe školske dobi (7 do 11 godina) jer ona tada razumiju pravila i pridržavaju ih se tijekom igre. Pravila igara su prethodno dogovorena ili preuzeta od starijih generacija. Tim se igrama dijete uspješnije socijalno integrira.

„Igre s pravilima najčešće se odnose na motoričke sheme ljudskog ponašanja (igre ravnoteže, skakanja, preskakanja), aktivne sheme, opće obrasce interakcije i komunikacije (igre skrivanja i pronalaženja), kao i opće obrasce govornog ponašanja (pitalice, igre dijaloga)“ (Stevanović, 2003, str. 122).

Piaget (prema Duran, 2011) igre s pravilima dijeli na igre sa senzomotoričkim kombinacija (trke, loptanje) ili intelektualnim kombinacijama (karte, šah). Za razliku od njega Stevanović (2003) ih dijeli na: igre u kojima pravila nastaju u toku igre, u kojima već postoje tradicionalna pravila i novoformirana pravila da bi se nešto naučilo.

Autor Ivić smatra igre s pravilima oblikom komunikacije, tj. regulacijskim mehanizmom socijalnih odnosa. Imaju dvije funkcije i to: socijalnu integraciju i socijalna diferencijacija (Duran, 2011).



Igra se promatra s obzirom na spoznajnu i društvenu razinu, a složenost igre mijenja se ovisno o dobi djeteta (Vasta i sur., 1998). Igre s obzirom na te dvije razine prikazane su tablicama 1. i 2.

Tablica 1. Vrste igre s obzirom na spoznajnu razinu (Vasta i sur., 1998)

Vrsta igre	Opis
Funkcionalna	Jednostavni mišićni pokreti koji se ponavljaju s predmetima ili bez njih.
Konstruktivna	Baratanje predmetima s namjerom da se od njih nešto stvori.
Igra pretvaranja	Upotreba predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što oni inače nisu.
Igre s pravilima	Igranje igara u skladu s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima.

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

Vrsta igre	Opis
Promatranje	Gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja drugih u igru.
Samostalna	Samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci.
Usporedna	Igranje pokraj druge djece sa sličnim materijalom, ali bez pravog druženja ili suradnje.
Povezujuća	Igranje s drugom djecom nečeg sasvim bliskog, ali bez podjele rada ili podređenosti nekom općem grupnom cilju.
Suradnička	Igranje u grupi koja je stvorena radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, gdje su postupci pojedinih članova usklađeni radi ostvarivanja zajedničkog cilja.

Hughesova klasifikacija dječjih igara sastoji se od šesnaest tipova igara:

- Simbolička igra – igra uz kontrolu, postupno istraživanje i razumijevanje bez rizika.

- Gruba igra – odnosi se na naguravanje, diranje, šakljanje, ne odnosi se nužno na tuču.
- Sociodramska igra – sadrži realna ili potencijalna iskustva (npr. odlazak u kupnju, igranje mame i tate).
- Socijalna igra – suradnička igra u kojoj djeca razgovaraju i pokušavaju postići zajednički cilj.
- Kreativna igra – dijete dizajnira, istražuje, producira nove ideje koristeći imaginaciju.
- Igra komunikacijom – uključuje igru riječima, pantomimu, šale, debate.
- Dramska igra – sudjelovanje u dramskom događaju u kojem dijete ne mora biti direktno uključeno, npr. prikazivanje predstave, događaja na ulici.
- Lokomotorna igra – primarno uključuje motoriku (penjanje, vješanje, skakanje, preskakanje).
- Duboka igra – odnosi se na rizična ponašanja koja su opasna za život, takvom igrom dijete razvija vještine za preživljavanje i suočavanje sa strahom.
- Istraživačka igra – uključuje manipulativno ponašanje kao što je bacanje, lupanje, rukovanje s predmetima.
- Igra fantazije – dijete re-kreira stvarnost na svoj način, koristeći informacije i iskustva iz stvarnog života (let avionom oko svijeta).
- Imaginarna igra – igra u kojoj pravila ne moraju biti korištena (dijete zamišlja da je...).
- Majstorske igre – igranje izvan kuće (gradnja tunela, kopanje rupa...).
- Igre objektima – uključuje korištenje fizičkih vještina, koordinacije u osmišljavanju novih oblika.
- Igranje uloga – dijete ulazi u različite uloge i to najčešće u uloge odraslih, npr. vozača, liječnika, učiteljice.
- Rekapitulacijska igra – djetetu omogućuje istraživanje porijekla, povijesti, rituala, priča (Klarin, 2017).

Stevanović (2003) ističe važnost didaktičkih igara jer se njima proširuje i bogati dječje znanje. Djeca tim igrama rješavaju zadatke koji se odnose na sam život, život i rad ljudi, život biljaka i životinja, upotreba različitih predmeta u domaćinstvu, godišnja doba, prometne znakove i sl. Djeca u tim igrama nisu toliko slobodna jer slijede unaprijed određeni tok igre, unaprijed određeni redoslijed i sustav igre. Te

igre od djece zahtijevaju veću koncentraciju pažnje, sposobnost samosvladavanja, zahtijevaju da dijete pamti sadržaj i pravila igre, da ih ponavlja, da aktivira svoje intelektualne sposobnosti i ulaže svoj napor.

„Didaktičke igre imaju prvenstveno zadatak da utječu na intelektualni razvoj djeteta u čijoj osnovi je umni napor, koncentracija i sposobnost shvaćanja. Ove igre mogu biti s igračkama i raznim predmetima, stolne tiskane igre i igre riječima“ (Stevanović, 2003, str. 121).

Stevanović (2003) ističe još neke vrste igara:

Dramske igre karakteristične su po svojim emocionalnim i intelektualnim obilježjima. Zahtijevaju posebnu pripremu. Dijete takvom igrom izražava svoje želje i emocije te svoj odnos prema okolini putem pokreta, zvuka i riječi. U tom svijetu igre dijete se identificira s nekim likom koji na njega ostavlja utisak. Utjecaj odgajatelja ili učitelja mora biti nenametljiv, a djecu moraju neprimjetno promatrati i osluškivati.

Igre riječima se izvode i počinju u najranijoj dobi. Pričanje priča je djeci posebno zanimljivo, a jezično stvaralaštvo dolazi do izražaja u izmišljenim pričama. U njima se dijete poistovjećuje s nekom osobom. Igre riječima imaju veliki značaj zbog vježbe izgovaranja glasova, slogova, riječi, kombinacije raznih riječi, stvaranja brojalica, zagonetki i sl.

Igra tijelom podrazumijeva pokret, kretanje, ples. Dijete ima potrebu izraziti se pokretom, ono se vrti, skače, baca, hvata i na taj način komunicira sa svijetom. Može se reći da stvara maštoviti svijet kretanja. U pokretima vlastitog tijela vidljivi su elementi slobodne dječje igre.

Pokretne igre su značajne za tjelesni razvoj. Podrazumijevaju trčanje, hodanje, hvatanje, bacanje, skakanje i puzanje. Prilikom izvođenja treba jasno obrazložiti igru, objasniti pravila i pobuditi interes kod djece. Djeca najviše vole pokretne igre kao npr. „lovice“, skakanje s loptom, igre s konopom i sl.

Igre pogađanja su igre koje se mogu zasnivati na „čistom pogađanju“, na praćenju promjena u situaciji ili na osnovi zaključivanja. Djeci su zanimljive jer do izražaja dolazi njihovo predznanje i takmičarski duh. Primjer takvih igara je „Pogodi u kojoj je ruci“, „Pogodi gdje je lopta“, „Pogodi gdje se što čuje“ i sl.

Igre materijalom imaju veliko značenje za razvoj stvaralaštva. Važno je djeci priuštiti različite materijale kojima bi konstruirali različite oblike iz svoje mašte. Također, slobodnim materijalima razvijaju svoje stvaralačke sposobnosti. Djetetu je potrebno dopustiti da kombinira, sastavlja, rastavlja, stvara, a na kraju će biti radosno i sretno te imati novo iskustvo koje će moći primjenjivati u daljnjem razvoju.

Likovne igre izvode se na različitim prostorima, asfaltu, zidovima ili ogradama. Odlikuju ih maštovitost, ljepota jer je potekla iz dječje potrebe da se izrazi crtežom. Slobodan i neograničen prostor djecu potiče na maštu, kreativnost i stvaralačko izražavanje.

Glazbene igre omogućuju djeci da se što spontanije izražavaju. Tim igrama djeca će svirati na instrumentima, stvarati stihove za sviranje i pjevanje, ritmizirati, samostalno izrađivati instrumente i sl. Treba ga poticati, davati mu ideje, omogućiti mu samostalnost, spontanost i želju za izražavanjem. Važno je da dijete samo izabere instrument koji želi svirati, a ne mu nametati nešto što ono ne želi.

## **6. KLASIFIKACIJA IGARA**

### **6.1. Interakcija kao mogući kriterij klasifikacije igara**

Igrovna interakcija je važna komponenta koja određuje organizaciju igrovne skupine, smjer interakcije i suprotstavljanje ili suradnju. Za shvaćanje suštine igre važna je komunikacija i interakcija. Igrovna interakcija strukturirana je na tri osnovna načina što podrazumijeva i tri grupe igara: 1. igre u kojima je interakcija uređena među pojedincima (Ja i Ti); 2. igre u kojima je interakcija uređena odnosom između glavnog igrača i ostalih (Ja i Drugi); 3. igre u kojima je interakcija uređena odnosom između igrovnih grupa (Mi i Oni).

### **6.2. Igra odraslog i djeteta**

To su tradicionalne igre koje predstavljaju stvaralaštvo odraslih za djecu. Dio su igrovne kulture u kojoj dijete započinje svoje igrovno ponašanje. Primjer takvih igara su: Buba plazi pupu traži, Ovaj ide u lov i sl.

### **6.3. Igre u kojima je igrovna interakcija uređena među pojedincima**

#### **6.3.1. Igre s odnosom suradnje među pojedincima**

To su igre u kojima među igračima nema suprotstavljanja, pobjednika ni poraženih, nema glavnog igrača niti skupina. Vrste igara u kojima prevladava suradnja među igračima su:

#### Unisone igre

Igre u kojima je cijeli smisao unisono izvoditi akcije, govor ili pjesmu. Nemaju neizvjesni ishod, a osnovna pravila određuju kako će se igra odvijati. Važan element pogodan za takvu vrstu igara je pjevanje. Najpoznatija igra je „Ringe, ringre, raja“. Za izvođenje potrebno je brzo motoričko reagiranje, koordinacija pokreta ruku i sposobnost korištenja obje ruke. Sve navedeno treba se uskladiti s izgovaranjem stihova i pokretima igre.

## Teatarske igre

U tim igrama svako dijete dobije određenu ulogu kojom predstavlja druge ljude, predmete, životinje i sl. Za te igre karakteristična je stalna dramska kompozicija koja ih razlikuje od simboličke igre. Postaju tradicionalne jer ih djeca odigravaju otprilike onako kako su ju zadnji put igrala.

## Interakcijske igre

Razlikuju se dva plana komunikacije i integracije s igračima: igrovni i realni. Irovni plan određen je pravilima igre, a u realnom planu djeca iskazuju simpatije ili se udružuju protiv nekoga. Važne su jer dijete otkriva svoj subjektivni svijet, osluškuje sebe te kritički ocjenjuje sebe i druge.

### **6.3.2. Igre s odnosom suprotstavljanja među pojedincima**

Glavna karakteristika ovih igara je suprotstavljanje među sudionicima iako se ponekad mogu udruživati za i protiv nekoga. Uspješnost igre ovisi o različitim osobinama ličnosti, o sposobnostima (psihomotoričkim, senzornim, intelektualnim), o znanjima, osobinama i o sreći.

### **6.3.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja među pojedincima**

To su igre u kojima se isprepliću suradnja i suprotstavljanje između igrača. Pravila igara su jasno definirala, ali i dalje postoje sporovi među djecom. Poznata je igra „Magarac“. Sastoji se od najmanje tri igrača koji se međusobno dobacuju loptom, onaj tko ne uhvati loptu piše mu se glas „M“ i tako sve dok ne skupi sve glasove koje tvore riječ MAGARAC i ispadne iz igre.

#### **6.4. Igre u kojima je igrovna interakcija uređena odnosom između centralnog igrača i ostalih**

U igrama s uređenim odnosom među pojedincima postoji relacija „Ja i ti“, a u ovim igrama je obrnuto jer postoji relacija „Ja i drugi“ ili „Mi i oni“. Odnos u igrama ponekad je zasnovan na suradnji, suprotstavljanju ili nekada na njihovoj kombinaciji. Razlikuju se tri vrste odnosa:

##### **6.4.1. Igre s odnosom suradnje između centralnog igrača i ostalih**

Odnos između centralnog igrača i ostalih u ovim igrama, zasnovan je na suradnji. Ulogu centralnog igrača najčešće ima starije dijete, a kod mlađe djece tu ulogu preuzimaju odrasli. U igrovnim interakcijama centralni igrač izvodi radnju uz pjesmu ili govor, a ostali igrači ponavljaju za njim (npr. igra „Svi činite kao ja“). Za razliku od takvih igara, postoje igre u kojima centralni igrač ostvaruje suradnju sa svakim igračem posebno (npr. igra „Učiteljica“).

##### **6.4.2. Igre s odnosom suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih**

Odnos između centralnog igrača i ostalih zastupljen je na suprotstavljanju. Važna su dva elementa u ovim igrama i to podjela moći centralnom igraču i ostalima i priroda odnosa između ostalih igrača. Socijalno-psihološka odrednica karakteristična za ove igre je podjela moći, a igre u kojima centralni igrač ima apsolutnu moć nazivaju se igrama vođe (npr. igra „Bako, bako koliko ima sati?“). Starija djeca u igre uvode elemente kojima slabe moć centralnog igrača.

##### **6.4.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između centralnog igrača i ostalih**

Ove igre imaju poseban odnos između centralnog igrača i ostalih igrača jer se u igri istovremeno surađuje i suprotstavlja, a ponekad se izmjenjuju. Tako je u jednom dijelu igre potrebna suradnja između igrača dok u drugom dijelu dolazi do suprotstavljanja (npr. igra „Car govedar“).

## **6.5. Igre u kojima je igrovnna interakcija uređena odnosom između igrovnih grupa**

### **6.5.1. Igre s odnosom suradnje između igrovnih grupa**

Igrači se dijele u dvije grupe te se njihov odnos temelji na suradnji. Igre su povezane s folklorom odraslih (npr. igra „Došla majka s kolodvora“). Pojedinaac ne nosi odgovornost za izvođenje već se oslanja na cijelu grupu.

### **6.5.2. Igre s odnosom suprotstavljanja među igrovnim grupama**

Igrači se dijele u dvije grupe među kojima postoji odnos suprotstavljanja. Postoje igre u kojima uspjeh jedne grupe igrača ovisi o postignuću pojedinca (npr. igra „Maslanje“) i igre čiji uspjeh ovisi o njihovom timskom djelovanju (npr. rukomet, nogomet).

### **6.5.3. Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja između igrovnih grupa**

To su igre koje istovremeno podrazumijevaju i suradnju i suprotstavljanje između grupa. Neke igre u jednoj etapi sadrže suradnju dok u drugoj suprotstavljanje. Takva igra je „Japan dida“ gdje se djeca dijele u dvije skupine. Jedna grupa se skriva, ali mora ostaviti tragove kako bi pomogla drugoj grupi u pronalaženju (Duran, 2011).



## 7. IGRA I RAZVOJ DJETETA

Igra je neizostavni dio ljudskoga života. Ljudi se ne igraju samo u djetinjstvu, nego i u ostalim razdobljima svoga života. Kako se razvija ljudsko društvo, tako se mijenja i način igranja. Došen Dobud (2016) smatra kako igra dovodi do unutrašnjeg i vanjskog mijenjanja djeteta, tj. da ga čini životno jačim, sposobnijim, društvenijim i razvijenijim. Dokazano je da je igra temelj dječjeg razvoja, tjelesnih, socijalnih, intelektualnih i socio-emocionalnih sposobnosti (Lazar, 2007).

Igra potiče razvoj moralnih osobina djeteta, prijateljstvo, suradnju, inicijativnost, pomaganje, izdržljivost, ustrajnost, toleranciju i samodiscipliniranje. Za psihofizički razvoj djeteta važne su pokretne i didaktičke igre. Kako bi se ono normalno razvijalo, mora vježbati i usavršavati svoje sposobnosti. Svojoj vlastitom aktivnošću stječe iskustva, ulazi u različite odnose, uči komunicirati i ponašati se što mu omogućuje da kao pojedinac djeluje u društvu. Djeca predmete i pojave u okolini trebaju opipati, osjetiti, isprobati, mirisati, rastaviti i sastaviti kako bi uočili njihova svojstva, razlike ili primjenu. Takvi doživljaji potiču djecu na razmišljanje i zaključivanje, što je osnova intelektualnog razvoja (Stevanović, 2003).

Dječji razvoj ovisi o kvaliteti, kvantiteti i raznovrsnosti dječjih igara. Igra nadograđuje, proširuje dječje sposobnosti te je važna za razvoj tjelesnih sposobnosti. Osim što je potrebno zadovoljiti osnovnu dječju potrebu za kretanjem, treba intenzivno razvijati govor i bogatiti rječnik (Lazar, 2007).

Igra je za dijete osnovni i najvažniji oblik njegova života i aktivnosti. U njoj se doživljavaju radost i uspjeh, ali i neugode i porazi. Dijete njome uči svladavati prepreke, ulaže napor, druži se i surađuje s drugima, usvaja pravila i moralne norme i formira pogled na život i svijet. Uskraćivanje igre u životu djeteta može biti štetno za njegov psihofizički, emocionalni i socijalni razvoj. Razvoj djeteta nije moguć bez njegove vlastite aktivnosti. Ona je potrebna za njegov intelektualni razvoj, razvoj osjetila, motoričkih sposobnosti, socijalnih odnosa i emocionalnih stabilnosti (Stevanović, 2003).

„Vlastita aktivnost djetetu omogućuje da osim svijeta upoznaje i sebe, svoje sposobnosti i mogućnosti, a o utjecaju onih koji se djetetom bave – roditelja, odgojitelja i drugih odraslih – ovisi kakvu će sliku dijete stvoriti o sebi, koliko će biti sigurno u sebe, kritično prema sebi i drugima, zadovoljno sobom i sretno“ (Stevanović, 2003, str.118).

Igra je djetetov posao kroz koji upoznaje svijet, istražuje okolinu, daje značenje okolini, uživljava se i zamišlja. Također, uči pravila ponašanja, različite socijalne uloge, rješavati sukobe, suočavati se s ograničenjima, uspoređuje se s drugima tj. uči se biti odrastao. „Dijete s igrama raste, a igre rastu s njim. One su jedinstven i djelotvoran način prirodnog učenja“ (Klarin, 2017, str. 32).

## 7.1. Igra i tjelesni razvoj djeteta

Dijete igrom razvija tjelesnu snagu i motoriku. Ona mu omogućuje razvijanje svih motoričkih sposobnosti i to: grube i fine motorike, spretnosti, koordinacije oka i ruke, koordinacije prstiju, očiju i ruku; pravilno držanje, tjelesno zdravlje. Dijete bi trebalo spontano izabirati aktivnosti i trebalo bi izbjegavati intervencije za vrijeme igranja kako se ne bi narušila djetetova koncentracija. U igrama u kojima dijete eksperimentira potrebno je puno strpljenja i ne trebaju se nuditi gotova rješenja, nego ga treba ohrabrivati i poticati da samo dođe do rješenja jer to znanje i snalažljivost će moći primijeniti u drugim situacijama. Treba ga pustiti da bude samostalno u igri jer ona je osnova na kojoj se gradi samopouzdanje, jača koncentracija, osjećaj identiteta, snalažljivost i kreativnost. Razvoj motoričkih sposobnosti javlja se u prve tri godine života i temelji se na jednostavnijim motoričkim obrascima, a daljnjim tjelesnim razvojem motoričke vještine se mijenjaju i usavršavaju (Klarin, 2017).

Smatra se da motoričke aktivnosti pridonose učenju, tj. da pružaju stimulaciju za mozak. „Iako se u našoj kulturi motorički razvoj odvaja od učenja i razvoja mozga, u stvarnosti su oni tijesno povezani. Mozak je potpuno odgovoran za sve pokrete i svi su oni zabilježeni u njemu“ (Goldberg, 2003, str. 56).

Prema Klarin (2017) motorički razvoj u ranom djetinjstvu promatra se kroz dva razvojna smjera:

- razvoj grube motorike
- razvoj fine motorike.

Razvoj grube motorike omogućuje razvoj ravnoteže i razvoj velikih mišićnih skupina koje djetetu pružaju veće motoričke mogućnosti. U drugoj i trećoj godini djetetov hod je ritmičniji i prelazi u trčanje. Razvojem hoda postaje spretnije te može skakati na obje noge ili poskakivati na jednoj nozi. Kako postaje stabilnije ono se služi rukama za uvježbavanje novih vještina kao što je bacanje i hvatanje i vožnja tricikla. U petoj i šestoj godini dolazi do velikog napretka jer je koordinacija gornjeg i donjeg dijela tijela sve bolja što dovodi do savršenijih vještina. Osim toga, uvelike se razvija i fina motorika. Dijete pravilno drži žlicu, skida jednostavne dijelove odjeće, slaže konstrukcije od kocaka, služi se kistovima, škarama i upotrebljava olovku za izradu svojih crteža. Napredak fine motorike prati se kroz djetetovu brigu

o vlastitom tijelu i razvojem crteža. Usavršeni stupanj fine motorike djetete postiže tek oko osme godine (Klarin, 2017).

„Kroz igru djetete zadovoljava vrlo važnu potrebu, potrebu za kretanjem u osnovi koje je ne samo tjelesni razvoj već i drugi aspekti razvoja. Kroz pokret djetete zapaža, predočava, misli, mašta i pamti. Stoga je za kognitivni razvoj vrlo važan nesmetan tjelesni razvoj. Posljedice izostanka i usporenosti motoričkog razvoja su nespremnost i nesigurnost koje mogu omesti kognitivni razvoj“ (Klarin, 2017, str. 23).

Peteh (2018) smatra da se raznim sadržajima i oblicima rada razvijaju ruke i prsti te su stoga oni izvor spoznaje, radosti i zadovoljstva. Na razvoj fine motorike djeluje se mnogobrojnim aktivnostima u odgojno-obrazovnom radu s djecom i to igrama igračkama i konkretnim predmetima, raznovrsnim didaktičkim igrama, igrama pomagalicama, igrama na igralištu i u slobodnom prostoru, slikovnim aktivnostima, pantomimom, radom po zadatku (lijepljenje, nizanje, građenje, izrezivanje, slaganje, svrstavanje), izrada radnih listova i mnoge druge aktivnosti.

Prema Vasti i suradnicima (1998) postoje tri temeljne skupine pokreta u dobi između dvije i sedam godina, a to su: pokreti kretanja, pokreti baratanja predmetima i pokreti održavanja ravnoteže. Pokreti kretanja podrazumijevaju hodanje, trčanje, skakanje, preskakivanje, skakutanje na jednoj nozi i penjanje. Pokreti baratanja predmetima obuhvaćaju bacanje, hvatanje i udaranje. Pokreti održavanja ravnoteže podrazumijevaju savijanje, istezanje, okretanje, njihanje, kotrljanje, izmicanje, držanje glave i hodanje po gredi. Navedene temeljne vještine pojavljuju se kod sve djece, a usavršavaju se kod adolescenata koji razvijaju sportske vještine, npr. vješti klizači, gimnastičari. Usavršavanje motoričkih vještina ovisi o razvoju mišića i živčanih vlakana koji njima upravljaju, ali ovisi i o osjetnim, perceptivnim, socijalnim sposobnostima djeteta.

Osnovne motoričke sposobnosti čiji se razvoj može pratiti već u predškolskoj dobi su: ravnoteža, koordinacija, snaga, brzina, gipkost, preciznost i izdržljivost.

- Ravnoteža je sposobnost održavanja tijela u izbalansiranom položaju i na nju se može samo djelomično utjecati vježbanjem. Razlikujemo statičku ravnotežu u fazi mirovanja tijela, dinamičku ravnotežu u kretanju i balansiranje predmetima.

- Koordinacija ili okretnost odnosi se na spretnost i usklađenost pokretanja cijelog tijela. Ovisi o neurološkim strukturama i nasljednim faktorima.
- Snaga se odnosi na mišićne sile koje pokreću tijelo ili neki predmet. Razvija se vježbanjem i povezana je s ostalim motoričkim sposobnostima.
- Brzina je sposobnost brzog izvođenja jednostavnih motoričkim zadataka, kao što su brzo trčanje ili brzo lupkanje rukom.
- Gipkost je sposobnost izvođenja pokreta s velikom amplitudom koja ovisi o elastičnosti mišića i ligamenata te pokretljivosti zglobova.
- Preciznost je sposobnost izvođenja točno usmjerenih i odmjerenih pokreta, a ovisi o perceptivnoj kontroli mišićne aktivnosti, procjeni vremena i udaljenosti. Ovisi i o emocionalnom stanju jer je za precizne i točne pokrete potrebna smirenost.
- Izdržljivost je sposobnost dužeg izvođenja neke aktivnosti nesmanjenim intenzitetom, a vezana je za stanje krvožilnog i respiratornog sustava (Starc i sur., 2004).

U djetetovu izvođenju pokreta vidljiva je razvijenost sveukupnih i pojedinih motoričkih sposobnosti. Potičući dijete da se što više kreće i vježba, utječemo na razvoj svih motoričkih sposobnosti. Razvoj motorike je važna motivacija za djetetovo kretanje i bavljenje tjelesnom aktivnošću. Važnu ulogu imaju odrasli i vršnjaci koji uključuju dijete u razne aktivnosti (Starc i sur., 2004).

## 7.2. Igra i kognitivni razvoj djeteta

Kognitivni razvoj znači učenje. Dijete nikada ne može učiti previše, koliko god mu informacija davali ono će ih pohraniti i ostaviti dovoljno prostora kako bi primilo nove informacije i znanja koja će mu biti korisna u životu. Dijete najviše uči kroz igru koja je dobar temelj za daljnje učenje (Goldberg, 2003).

Kognitivni razvoj podrazumijeva mentalne procese pomoću kojih dijete pokušava razumjeti i shvatiti svijet koji ga okružuje. Dva glavna procesa ovog razvoja su razvijanje unutarnjih zamjena (simbola) za osobe i predmete te postupno razvijanje misaonih operacija. U početku dijete je svjesno samo konkretne stvarnosti koja mu je u vidokrugu, a postupno razvija zamjenu za stvarnost (motorička shema, slika i riječ/pojam). Dijete postaje svjesno da postoje ljudi i predmeti i kada nisu u njegovom vidokrugu (Starčević i sur., 2004).

Prema Klarin (2017) kognitivni procesi koji su prisutni tijekom igre isti su kao i kognitivni procesi prisutni u učenju. Psiholog Vigotski ističe da igra ima značajnu ulogu u razvoju govora te da igra olakšava učenje jezika. Osim toga, dijete u djetinjstvu uočava razliku između značenja i onoga što vidi. Dijete kroz igru stvarima pridaje smisao, tj. razvija simboličko predočavanje. Da bi razumjelo i ovladalo novostečenim iskustvom potrebno je djelovanje odraslih koji će mu svaki novi doživljaj imenovati i objasniti. Igra pozitivno utječe na čitanje, razvijanje socijalnih vještina i kreativnosti, na učenje novih riječi, rečenica tj. uvelike utječe na jezičnu razvijenost djece.

Russ (prema Klarin, 2017) navodi kognitivne procese koji se pojavljuju tijekom igre:

- Organizacija – dijete uči pričati priče s logičnim redoslijedom, definiranjem uzroka i posljedica.
- Divergentno mišljenje – dijete uči generirati brojne različite ideje.
- Simbolizam – dijete uči transformirati objekte, preoblikovati predmete i igračke koje ga okružuju.
- Fantazije – dijete zamišlja da je u različitom vremenu i prostoru, razvija maštu i imaginaciju.

Dijete aktivnim djelovanjem u prostoru, služenjem različitim predmetima (diranjem, pomicanjem, bacanjem, slaganjem, umetanjem, trganjem) opaža promjene koje su se dogodile, odnose među predmetima i njihove sličnosti i razlike. Prema teoriji J. Piageta ono asimilira ta opažena svojstva i promjene koje su se dogodile te ih akomodira na novostečeno iskustvo (Starc i sur., 2004).

J. Piaget je opisao četiri razvoja razdoblja (Tablica 3.) u usvajanju misaonih struktura kroz koje dijete prolazi tijekom djetinjstva (Vasta i sur., 1998).

Tablica 3. Piagetova četiri razvojna razdoblja (prema Vasta i sur., 1998)

Razdoblje	Dob (godine)	Opis
Senzomotoričko	0-2	Dijete spoznaje svijet kroz izravno djelovanje. To djelovanje održava se u senzomotoričkim shemama. Tijekom ranog djetinjstva te sheme postaju sve složenije i povezanije. Dijete počinje shvaćati stalnost predmeta.
Predoperacijsko	2-6	Dijete može rješavati probleme pomoću predočavanja, umjesto izravnim djelovanjem. Mišljenje je brže, učinkovitije, pokretljivije i više socijalno uklopljeno. Pokušaji predočavanja pokazuju određena ograničenja kao što su egocentrizam i centracija.
Konkretno	6-12	Pojava operacija omogućava djetetu operacijsko nadvladanje ograničenja predoperacijskog mišljenja. Operacije su sustavi unutrašnjeg mentalnog djelovanja koje se nalazi u podlozi logičkog rješavanja problema. Dijete počinje shvaćati različite oblike konzervacije, klasifikacije i odnosnog rasuđivanja.
Formalno	12-odraslo	Daljnji razvoj operacija dovodi do sposobnosti hipotetičko-deduktivnog rasuđivanja. Misao započinje s pretpostavkom i kreće se sustavno i logično prema stvarnosti. Primjer takvog logičkog rasuđivanja je znanstveno rješavanje problema.

Senzomotoričko razdoblje traje od 0 do 2. godine djetetova života. Podrazumijeva niz mogućnosti jednostavnog spoznavanja okoline koje je temeljeno na izravnom djelovanju djeteta na okolinu. U tom razdoblju dijete ne razlikuje sebe od okoline. Sastoji se od podstupnjeva tijekom kojih se razvijaju sva djetetova spoznajna postignuća, a to su: vježbe refleksa, razvoj shema, postupci otkrivanja, namjerno ponašanje, novost i istraživanje i mentalno predočavanje (Starc i sur., 2004).

Predoperacijsko razdoblje traje od 2. do 6. godine djetetova života. Dijete postupno koristi simbole kako bi kognitivno reprezentiralo svijet oko sebe. Koristi riječi i brojeve, a akcije se ne moraju izvoditi tjelesno već uporabom unutrašnjih simbola, tj. mentalno. Tri važne karakteristike koje obilježavaju ovo razdoblje su: egocentrizam u čijem se ranijem obliku dijete poistovjećuje s okolinom, ali postupno spoznaje granice između sebe i okoline, dok se u kasnijem obliku razlikuje od nje, ali ne može razumjeti i spoznati tuđe stajalište; centracija u kojoj je dijete nesposobno usredotočiti se na nekoliko svojstava predmeta istodobno jer je centrirano samo na jedno svojstvo (npr. ne može zajedno staviti zečice koji su mali i crni); te nemogućnost konzervacije u kojoj dijete ne shvaća da predmet ne mijenja masu ako promijeni oblik (npr. da će tekućina prelivena iz visoke čaše u nisku posudu ostati ista tekućina, iako ima drugačiji oblik). Još se javlja i ireverzibilnost mišljenja, odnosno djetetova nesposobnost da se u mišljenju vraća unatrag na početno stanje (npr. gleda kako se balon povećava napuhivanjem, ali ne može zamisliti kako se ispuhivanjem smanjuje). Dijete je ograničeno onim što vidi i percepcijom predmeta, nesposobno je promotriti situaciju objektivno. Sva navedena ograničenja dječjeg mišljenja onemogućuju djetetu zrelo i logičko mišljenje (Starc i sur., 2004).

Period konkretnih operacija traje od 6. do 11. godine djetetova života. U ovom razdoblju dijete prevladava sva ograničenja predoperacijskog razdoblja, a mentalne operacije mu omogućuju logičko rješavanje problema s konkretnim objektima.

Period formalnih operacija koji dolazi nakon djetetove 11. godine je period mentalnih operacija višeg stupnja te mu omogućava logičko i apstraktno mišljenje.

Prema Starc i suradnici (2004) dijete neposrednim istraživanjem okoline razvija svoje sposobnosti i kreira svoje znanje. Važnu ulogu imaju odrasli koji potiču djetetov kognitivni razvoj, također omogućuju djetetu da postigne višu razinu



moćeg razvoja jer u interakciji s odraslom osobom dijete može puno više učiniti nego samostalno.

### 7.3. Igra i socijalni razvoj djeteta

Socijalizacija je proces usvajanja normi, pravila, konvencija, tj. prilagodba je na socijalni kontekst. Vršnjački odnosi imaju veliku važnost za socijalni razvoj i psihološku prilagodbu djeteta. U interakciji s vršnjacima dijete zadovoljava dvije socijalne potrebe i to potrebu za pripadanjem i potrebu za intimnošću. Djeca predškolske dobi imaju veliku potrebu za druženjem te su prvi pravi socijalni odnosi kod djece vidljivi oko treće godine života dok je u školskoj dobi spremno na suradnju (Klarin, 2017).

„Dijete se uspoređuje s drugom djecom i važan mu je status u skupini, odnosno djetetu je važno u kolikoj mjeri je prihvaćeno od vršnjaka. Odbačena djeca najčešće pokazuju neadekvatne, neprilagodljive oblike ponašanja poput agresije, socijalne povučeniosti, usamljenosti, neuspjeha u svladavanju školskog gradiva“ (Klarin, 2017, str. 28).

Djetetova socijalizacija počinje rođenjem i traje cijeli život. Greenspan (2003) ističe kako djeca igru doživljavaju ozbiljno te da mogu biti netolerantna prema onome tko mijenja pravila, a gubitak osobno prihvaćaju. Postepeno uče o svom položaju u grupi i shvaćaju da je razočarenje samo osjećaj i da zbog toga neće prekinuti svoj odnos s prijateljima. U razdoblju od desete do dvanaeste godine djeca su suosjećajnija i počinju razumijevati tuđe potrebe te su sposobnija moralnu i emocionalnu snagu crpiti iz sebe samih, a ne od roditelja ili prijatelja.

„Opća definicija kompetencije Watersa i Sroufea tvrdi da su socijalno kompetentna mala djeca ona koja se upuštaju u zadovoljavajuće interakcije i aktivnosti s odraslim osobama i vršnjacima i kroz takve interakcije unapređuju osobnu kompetenciju“ (Katz i McClellan, 1997, str. 15).

Rano djetinjstvo obilježava igra kao dominantna aktivnost. Uče se pravila, socijalne uloge i različiti socijalni odnosi. Stupanj uživanja i zadovoljstva u igri s prijateljem ovisi o stupnju ostvarene suradnje. U predškolskom razdoblju konflikti i agresivno ponašanje više nisu toliko izraženi jer se igra temelji na zajedništvu i suradnji. Djeca u predškolskom razdoblju uče na koji način priči jedni drugima te kako ostvariti komunikaciju, a sve to uče neposrednim iskustvom. To će im olakšati socijalnu interakciju na početku osnovne škole (Klarin, 2017). Autorica Mahmutović

(2013) ističe da predškolska djeca u procesu igre prihvaćaju uloge u međusobnim odnosima, postavljaju ciljeve aktivnosti i trude se da ih zajedno ostvare.

„U dobi od otprilike 7 godina djeca postaju mnogo svjesnija sebe i počinju se izravnije uspoređivati s vršnjacima. Dijete koje ima zdravo samopoštovanje i socijalne vještine primjerene dobi obično će lako prolaziti kroz ovo razdoblje pronalazeći zdravu ravnotežu između stvaranja grupa prijatelja i oslanjanje na vlastite snage. Međutim, ako djeca nemaju solidne temelje, povećana svijest o sebi može dovesti do osjećaja jake ranjivosti zbog toga što ga drugi „procjenjuju““ (Plummer, 2010, str. 24).

Za socijalni razvoj razlikuju se dva aspekta socijalne kompetencije, a to su vršnjački status ili popularnost i prijateljstvo. Stoga, dijete može biti popularno, a da ne razvije prijateljstvo, i obrnuto, može biti nepopularno i imati jednog ili više prijatelja. Za uspješnu interakciju unutar vršnjačke skupine potrebno je naizmjenično sudjelovanje u aktivnostima i sposobnost regulacije emocija (Katz i McClellan, 1997).

Djeca već od ranog djetinjstva moraju naučiti kako se nositi s frustracijama, prepoznati opasnost, prevladati strah te kako razvijati prijateljstva. Autorice Katz i McClellan (1997) objašnjavaju da socijalno kompetentna mala djeca usklađuju svoje ponašanje s tuđim tako što nalaze zajednički jezik, razmjenjuju informacije i ispituju sličnosti i razlike. Međutim, Došen-Dobud (2005) govori kako dječje osamljivanje u igri najčešće ima svoj uzrok u socijalizacijskom kontekstu djetetova djelovanja i da ne bi trebalo forsirati i poticati suradničko djelovanje.

Jedan od najvažnijih utjecaja na socijalni razvoj djeteta je iskustvo u obitelji, ali također je važan i odnos s vršnjacima kako bi se djeca socijalno razvijala i osiguravala si temelje za buduće odnose. Svoj socijalni razvoj djeca pospješuju kroz igru jer u igri djeca daju svoje prijedloge, nadovezuju se na tuđe zamisli i razlike. Od igara veliku ulogu imaju igre zamišljanja i dramatizacije koje omogućuju uvježbavanje socijalnih umijeća. Osim toga, za intelektualni i socijalni razvoj važan je i grupni rad na projektu u kojem djeca istražuju teme koje ih zanimaju, zajedno izrađuju predmete te izvješćuju drugu djecu o svom radu (Katz i McClellan, 1997).

„Budući da je igra tako dominantno obilježje predškolske dobi i prvih nekoliko razreda osnovnog školovanja, a socijalna interakcija tako dominantno obilježje igre, logično je pretpostaviti da je to razdoblje u kojem je dijete osobito osjetljivo na razvoj socijalnog znanja i razumijevanja i vještina“ (Katz i McClellan, 1997, str. 50).

„Odrasla osoba iz dječje blizine je i poželjan partner ili bar vidno zainteresirani promatrač u njegovoj igri, koja tako najčešće prestaje biti solitarna igra. Baš te osobe iz dječje blizine osiguravaju djetetu i potrebne uvjete i poticaje razvoju njegove igre. Način odnosa između djeteta i osoba koje osiguravaju njegovu egzistenciju ne samo da su uvjet nego i odrednice dječjih odnosa prema drugoj djeci“ (Došen Dobud, 2016, str. 44).

Igre pružaju velike mogućnosti kojima se ideje i važne životne vještine uče na zabavan način. Treba pažljivo odabrati igre te znati kakav učinak one imaju na djecu. Igrom uče prihvatiti životne teškoće kao izazov, a ne kao nepremostivu prepreku. Također djeca razvijaju svoju socijalnu svijest i savjest, ali uče o poštenju i jednakosti. različite igre pružaju djeci da uče kroz oponašanje, iskuse posljedice svojih postupaka i eksperimentiraju s različitim vještinama bez straha od negativnih komentara drugih ljudi (Plummer, 2010).

Plummer (2010) navodi različite vrste igara za razvoj socijalnih vještina kojima djeca:

kontroliraju svoje osjećaje i misli (npr. igra „Pospani divovi“, igrači se pretvaraju da su divovi i po prostorijski stupaju teškim koracima dok koordinator ne da znak zvoncem ili podizanjem ruke i tada svi divovi legnu na pod i zatvore oči. Za to vrijeme koordinator hoda pokraj njih i provjerava „spavaju“ li svi, ako se netko od njih miče mora ustati i traži druge divove koji se isto miču. Nakon igre vodi se razgovor o tome je li teško ostati miran, zašto su se pomaknuli, je li lako ili teško čekati znak druge osobe i sl.);

pozorno slušaju druge (npr. igra „Pokvareni telefon“, igrači sjede u krugu, prvi igrač šapne kratku rečenicu osobi do sebe, a ona ju šapne sljedećoj osobi i tako sve dok se ne vrati do osobe koja je započela igru i tada se posljednja rečenica uspoređuje s početnom rečenicom. Vodi se razgovor o tome je li bilo lako ili teško zapamtiti ono što su čuli, što treba učiniti ako ih je netko krivo razumio, kada treba drugim ljudima ponoviti nešto što smo rekli i sl.)

prepoznaju i razumiju različite emocije (npr. igra „Prati moj korak“, igrači stoje u krugu, a dobrovoljac prolazi kroz krug nekoliko puta dok ostali daju pozitivne primjedbe o njegovu hodu. Nakon toga svi hodaju na taj isti način kako bi osjetili kako je hodati kao ta osoba. Razgovara se o sličnostima i

razlikama u načinu hodanja, kakav bi svijet bio kad bi svi razgovarali i hodali na isti način, što bi se tada dogodilo, kakav je osjećaj „biti u koži neke druge osobe“ i sl.)

poštivaju različitost (npr. igra „Drugačija igra lovice“, igrač lovac trči za ostalim igračima kada uhvati drugog igrača njih dvoje se uhvati za ruke i love trećega,. Kada se skupi grupa od četiri igrača, razdvajaju se na dva para i nastavljaju loviti ostale. Svaki put kada se stvori grupa od četiri igrača, razdvajaju se na parove sve dok ne ostane jedna neulovljena osoba. Razgovara se o suradnji, kako su odlučili u kojem će smjeru trčati, je li važno ostati zajedno ili uhvatiti nekoga drugog i sl.

sposobni su rješavati probleme (npr. igra „Samo naprijed“, grupe djece od šest do osam igrača moraju prijeći označeni prostor skačući s kamena na kamen (napravljen od papira ili kartona), a nijedan član grupe ne smije dotaknuti pod. Razgovara se o načinu rješavanja problema, suradnji između članova, jesu li se osjećali sigurno i sl.).

## 7.4. Igra i emocionalni razvoj djeteta

Jedan od najvažnijih procesa u razvoju ličnosti je emocionalni razvoj. Nakon rođenja djeteta vrlo brzo počinje pokazivati svoje emocije. Prve emocije koje izražava su „sviđanje“ (ugoda) i „nesviđanje“ (neugoda). Sviđanje kao pozitivno emocionalno stanje izražava smiješkom, a nesviđanje kao negativno emocionalno stanje izražava plačem, mrštenjem ili gađenjem. Postoji šest temeljnih emocija, a to su: strah, srdžba, veselje, tuga, znatiželja i gađenje. Njima djeteta upozorava okolinu na ono što mu odgovara, a što ne, budući da se još ne služi govorom (Starc i sur., 2004).

„U emocionalnom razvoju djeteta uočavamo neke tipične razvojne faze u doživljavanju i izražavanju emocija do kojih dolazi zbog bioloških sazrijevanja organizma, povećanja složenosti socijalnih situacija i razvoja intelektualnih sposobnosti koje omogućuju razumijevanje situacije“ (Starc i sur., 2004, str. 35).

Shapiro (1997) navodi skup emocionalnih osobina važnih za uspješnost pojedinca:

- empatija,
- izražavanje i shvaćanje vlastitih osjećaja,
- samosvladavanje,
- neovisnost,
- prilagodljivost,
- omiljenost,
- sposobnost rješavanja problema u suradnji s drugima,
- upornost,
- prijateljsko ponašanje,
- ljubavnost,
- poštovanje.

Socijalizacija emocija događa se na tri načina (Andrilović i Čudina-Obradović 1994, prema Starc i sur. 2004):

1. Dijete promatranjem i oponašanjem osoba u svojoj okolini uči koje situacije, predmeti, pojave trebaju izazvati pojedine emocije kao strah, radost, a koje ne.

2. Socijalna okolina daje modele za oponašanje načina i intenziteta emocionalnog izražavanja. To su mimika, kretnje, govor i njihov intenzitet u

izražavanju i priopćavanju drugima npr. tuge, veselja, straha.

3. Socijalnim učenjem se postiže kontrola emocija (samoregulacija). Okolina uči dijete da neke emocije prekriva, a da neke izražava na društveno prihvatljiv način.

Emocije djeteta predškolske dobi razlikuju se od emocija odrasle osobe:

- jednostavne su, spontane i odmah nalaze odgovarajući izraz,
- česte su i kratkotrajne,
- snažne su i nestabilne,
- dijete se za suzdržati i pokazuje svoje emocije otvoreno, što omogućuje lakši uvid u njegov svijet (Starč i sur., 2004).

Klarin (2017) smatra kako dijete igrom razvija svoje socioemocionalne sposobnosti: društvenost, odnos prema vršnjacima i odraslima, suradnju, odgovornost, samostalnost, poštivanje pravila, empatiju, samokontrolu, komunikativnost. Osim toga kroz igru uči o emocijama, sječe iskustva emocionalnog ponašanja, komunicira s drugom djecom, uči pravila, uči biti prvi i posljednji i usvaja društvene oblike ponašanja. Dijete kroz igru razvija volju, samostalnost i odgovornost prema određenoj aktivnosti, jer dijete u igri slobodno bira i donosi odluke. Također igrom uvježbava različite uloge koje ga pripremaju za svijet odraslih.

„Emocionalno stimulativna okolina omogućuje zdrav emocionalni razvoj u prvom redu povezan s uspostavljanjem sigurne privrženosti između djeteta i roditelja. Prevladavanje negativnih emocija u ranijim razvojnim razdobljima može uvjetovati ozbiljne psihičke i socijalne probleme u kasnijoj dobi“ (Klarin, 2017, str. 26).

Vrlo je važno da dijete razvije osjećaj empatije, tj. osjećaj za drugoga. Roditelji i učitelji/odgojitelji imaju veliku ulogu u razvoju toga osjećaja koji se mora poticati kako bi djeca postala manje agresivna te kako bi potaknuli djecu na razumijevanje tuđih osjećaja (Shapiro, 1997).

Samoregulacija je jedan od temeljnih pojmova koji je vezan za emocije i igru. Vigotski smatra da kroz igru koja ima pravila, dijete uči odgađati zadovoljstvo i time stječe kontrolu nad vlastitim emocijama i ponašanjem. Samoregulacija omogućuje djetetu da svlada strahove, nauči naizmjeničnosti, da drugima prednost i slično.

Razvija se postupno i važna je karakteristika razvoja jer pomaže djetetu da se prilagodi svijetu oko sebe (Klarin, 2017).

Starci i suradnici (2004) navode oblike postupnog razvoja samokontrole:

1. Razvoj unutarnjeg govora. Dijete prvo glasom oponaša vanjsku kontrolu roditelja, zatim tihim govorom i šaptanje i na kraju govor potpuno nestane, a kontrolu preuzimaju unutarnji procesi.
2. Odupiranje iskušenju.
3. Ogdoda zadovoljenja.

Verbalna uputa odraslih je pomogla djeci u stjecanju samokontrole, a također pomažu i različite strategije za postizanje samokontrole kao što su: brojanje u sebi, razmišljanje o nečemu drugom, zamišljanje povoljnih rezultata odgađanja zadovoljenja i postizanja veće nagrade.

Russ (prema Klarin, 2017) navodi emocionalne procese koji su se istraživali tijekom dječje igre:

- Ekspresija emocija – moguće je izražavanje ugodnih i neugodnih emocija u igri pretvaranja.
- Ekspresija emocionalnih sadržaja (strah od zubara) – u igri dijete izražava emocije koje se događaju u stvarnim situacijama.
- Uživavanje u igri.
- Regulacija emocija – upravljanje ugodnim i neugodnim emocijama.
- Integracija emocija u kognitivni kontekst – npr. dopuštena grubost u nekim sportovima.



## 8. ULOGA ODRASLIH U IGRI

Obitelj kao prva i najvažnija odgojna sredina predstavlja zajednicu roditelja i djece u kojoj se odvijaju interakcijski procesi uz snažnu emocionalnu povezanost, daje se potpora djeci u razvoju i učenju, u preuzimanju društvenih uloga, razvijanju odgovornosti prema sebi i okolini. Kako bi se održala kvalitetna komunikacija toplo ozračje te obiteljska povezanost, potrebno je svakodnevno izdvojiti vrijeme za zajedničko druženje i igru (Nenadić-Bilan, 2014). Autor Winnicott (2004) ističe kako je u razvoju djeteta potrebna uloga starije osobe koja unosi nove elemente u odnos djeteta i vanjskoga svijeta te da se nakon nekog vremena stariji počinju gubiti iz igre, a dijete se i dalje nesmetano igra s osjećajem sigurnosti, kao da je odsutna osoba prisutna.

Svaki roditelj i učitelj/odgojitelj želi djetetu priuštiti radosno djetinjstvo ispunjeno mnoštvom raznolikih igara koje potiču tjelesni, socio-emocionalni i spoznajni razvoj te stvaralaštvo i tako stvaraju temelje za kasnije uspješno učenje. Uspije li učitelj/odgojitelj „usaditi“ predanost, zadovoljstvo i radost u igri odnosno učenju, životni uspjesi djeteta bit će razvoj u zadovoljnu i odgovornu odraslu osobu (Lazar, 2007).

Stevanović (2003) smatra da dječju igru treba stručno planirati, usmjeravati, koordinirati, a ponekad u njoj i sudjelovati. Djecu treba učiti igrati, predlagati im dodatna rješenja ili neke nove ideje. Time se dječja slobodna igra ne sputava nego stručno vodi i usmjerava. Autorica Mlinarević (2000) ističe kako odgojitelj mora reagirati na dječje potrebe, interes i poruke. Treba pripremati okolinu za dječje učenje aktivnim istraživanjem i doživljavanjem u konkretnim situacijama i na taj način razvijati samopouzdanje i pozitivne stavove prema učenju u interakciji s vršnjacima, odraslima i materijalom.

„Igra ovdje služi kao sredstvo za dječji tjelesni, afektivni, kognitivni i voljni razvoj, ali i za razvijanje crta ličnosti bitnih za stvaralaštvo, kakve su otvorenost, radoznalost, inicijativnost, sloboda, autonomija, faktori divergentne produkcije, samopouzdanje, uključivanje u proces u dovođenje procesa do završetka“ (Stevanović, 2003, str. 133).

Odrasli trebaju djeci stvoriti uvjete za igru (igračke, razni materijali, prostor, vrijeme i suigrači) i biti spremni sudjelovati u njezinu odvijanju na nenametljiv

način. Njihov indirektan odnos tijekom igre omogućuje djetetu učenje kako biti zajedno, kako dijeliti, pregovarati, rješavati sukobe i zauzimati se za sebe (Klarin, 2017). Međutim, Šagud (2002) smatra kako bi primarni zadatak sudjelovanja odgojitelja u dječjoj igri trebalo biti „učenje načina igranja“ kako bi se djeca osposobila za samostalnu igru. Trebao bi znati procijeniti u kojem trenutku i na koji način bi mogao obogatiti dječju igru.

Postoje odrasli koji se zaštitnički odnose prema djeci, a takvim ponašanjem smanjuju mogućnost da se dijete spontano igra. Klarin (2017) navodi posljedice ograničavanja dječje igre i prostora u kojem se igra odvija:

- nedostatak socijalne kompetencije – nemogućnost djeteta da se igra izvan kuće ograničava ga u socijalnim interakcijama, smanjena mu je mogućnost učenja komunikacijskih vještina i usvajanja sposobnosti samokontrole;
- učestalost poremećaja pažnje – sve veći naglasak je na uspjeh u školi prilikom čega djeca moraju velik dio vremena sjediti;
- ranjivost djeteta – roditelji stvaraju pritisak zbog uspjeha te se zbog toga kod djece javlja ranjivost i osjetljivost;
- pretilost – igra izvan kuće zahtijeva korištenje veće tjelesne aktivnosti nego igra u zatvorenom prostoru, stoga je više pretile djece i mladih;
- anksioznost i depresivnost – javlja se kada je dijete deprivirano igrom i kada mu je onemogućena potreba za njom;
- smanjene kreativnosti i imaginacije – nedostatak igre smanjuje razvoj kreativnosti i imaginacije, a istraživanja pokazuju da je igra stimulativna za razvoj kreativnosti;
- nefleksibilnost – igrom uči prilagođavati svoje ponašanje i uči poštovati potrebu drugoga, no ako je mogućnost učenja i vježbanja fleksibilnosti smanjena tada je smanjena i mogućnost prilagodbe;
- izbjegavanje rizika – djeca koja su prezaštićena od strane roditelja nisu spremna testirati svoje granice, posljedica toga je nemogućnost prilagodbe djeteta na uvijete okoline.

Stav odraslih prema igri treba biti pozitivan, a to znači:

- osigurati djetetu uvjete za igru (prostor, vrijeme, igračke, razni materijali i suigrači),
- biti spreman sudjelovati u igri ukoliko dijete to želi (dijete ne treba prekidati intervencijama, savjetima ili preuzimanjem inicijative; sudjelovanje u igri bi trebalo biti poticajno kako se igra ne bi pretvorila u vodstvo; djetetu treba dati dovoljno vremena da samo dođe do rješenja; roditelj kao najbolji poznavatelj djeteta treba procijeniti kada i koliko je potrebna njegova prisutnost u dječjoj igri),
- biti strpljivi, uvažavajući i potičući, te imati povjerenja u djetetove sposobnosti (Lazar, 2007).

Šagud (2002) navodi negativna ponašanja odgojitelja/učitelja: ponavlja djetetov iskaz, ne slaže se s djetetovom idejom, rješava konflikt (čestim ulaženjem u konflikte sprječava dijete da stječe socijalno iskustvo i gradi socijalnu kompetenciju), traži red i disciplinu, postavlja pitanja (kada se postavljaju pitanja za vrijeme igre, dolazi do diskontinuiteta igre jer dijete mora prekinuti igru i prebaciti se iz svog imaginarnog svijeta u realnost), određuje temu igre, određuje djetetovu radnju (tim činom potiče nesamostalnost i nesposobnost djece), umjesto djeteta obavlja zadatak te ga kritizira (često kritiziranje djetetovih postupaka može razviti sumnju u njegove vlastite sposobnosti).

Else (prema Klarin, 2017) navodi kako sve odrasli mogu poticati igru:

- pokazivanjem zanimanja za dječju igru, davanjem odobrenja za igru,
- osiguravanjem fizičke i psihološke sigurnosti,
- osiguravanjem raznovrsnosti igara,
- pozornim praćenjem igre, reagiranjem na zahtjeve te prepoznavanjem potreba,
- poznavanjem zakonitosti razvoja,
- spremnošću za preuzimanje rizika,
- kreativnošću,
- razumijevanjem vrijednosti dječje igre,
- razumijevanjem da vanjsko vrednovanje može izostati,
- posjedovanjem smisla za humor.

Učitelj ima mnogo uloga, a neke od njih su da kontrolira, nagrađuje, procjenjuje i ocjenjuje, tješi i poučava odgovornosti. Također ima važnu ulogu u emocionalnom, socijalnom i kognitivnom razvoju djeteta, pomaže mu razviti pozitivan odnos s drugim odraslim osobama i vršnjacima, pomaže mu u reduciranju problema u ponašanju, razvijanju samopoštovanja i više uključuje dijete u školske aktivnosti. Temeljna učiteljeva osobina je sposobnost uspostavljanja brižnog odnosa s djetetom. Treba biti osjetljiv na djetetove potrebe, odgovarati na njegove osjećaje te biti podrška u istraživanju okoline i uspostavljanju odnosa s drugom djecom. Odnos učitelja i djeteta može biti različit, može biti blizak i osjećajan, isto tako udaljen i formalan (Klarin, 2006).

„Školsko okruženje je mjesto u kojem se učitelji u učenici brinu jedan za drugoga, aktivno sudjeluju i doprinose u različitim aktivnostima, odlučuju, imaju osjećaj pripadanja, identificiraju se jedan s drugim i dijele iste ciljeve i vrijednosti“ (Klarin, 2006, str. 101).

Učitelj kroz igru ostvaruje nekoliko funkcija i to ulogu opservatora koja je karakteristična za vrijeme dječje igre i prilikom stvaranja iskustva koje je važno za djetetovo učenje i razvoj; kao medijator učitelj potiče dijete na suradnju s drugom djecom i služenje različitim materijalima; kao rukovoditelj i facilitator organizira igru, osigurava potreban materijal, prostor i vrijeme te aktivnosti prikladne za izvođenje igre; može imati ulogu suigrača i aktivno sudjelovati u igri (Klarin, 2017).

„Da bismo razvijali stvaralačke sposobnosti djece, a koje u igri dolaze do punog zamaha, moramo dati djeci mogućnost da se slobodno izražavaju i eksperimentiraju, da stvaraju složene i izvorne odgovore u problemskim stanjima, da slobodno iskušavaju, improviziraju i da u tome budu poticani i ohrabrivani od strane odrasle osobe“ (Šagud, 2002, str. 37).

## 9. IGRA U NASTAVI

Igra je prirodni oblik učenja i razvoja djeteta koja bi se trebala koristiti i koristi se u nastavi. Istraživanja su potvrdila da je učenje kroz igru efikasnije od klasičnog načina poučavanja, što dovodi do veće aktivnosti učenika, bolje atmosfere u razredu, a sadržaji naučeni kroz igru ostaju u dugoročnom pamćenju učenika. Nakon najveće uporabe u predškolskom razdoblju, u školskom razdoblju igra se najčešće javlja u nastavi hrvatskoga jezika, matematike, prirode i društva, tjelesne i zdravstvene kulture i glazbene kulture. U nastavi se igra može primjenjivati u svim etapama nastavnog procesa, osobito kao motivacija učenika u uvodnom dijelu sata ili kod ponavljanja ili utvrđivanja gradiva. Može se koristiti u individualnom, radu u paru ili grupnom radu učenika.

Nikčević-Milković i suradnici (2011) navode prednosti učenja kroz igru: bolja koncentracija i pažnja učenika, pozitivni stavovi učenika prema takvom obliku rada, veća aktivnost djece, manji umor, veća motivacija, veće zanimanje djece, učenje postaje zanimljivije, pasivni učenici postaju aktivniji, učenici s teškoćama se više uključuju i tako dolaze do izražaja njihove mogućnosti, pamćenje i učenje činjenica djelotvornije je kroz igru.

Za korištenje igre u nastavi učitelj se mora dobro pripremiti. Mora znati zašto igru uvodi u nastavni proces te koji se nastavni cilj želi njom postići. Međutim, važno je učenike upoznati o tome kako bi znali svrhu i cilj igre. Svaku igru učitelj bi trebao prilagoditi dobi, sposobnostima, zanimanjima i potrebama učenika. Trebali bi pripaziti na dinamičnost igre, vrijeme trajanja i nastavna sredstva i pomagala. Isto tako, trebaju paziti da se igra ne pretvori u natjecanje s ciljem postizanja pobjede.

„Učenje ne mora biti suprotno igri, iako najčešće jest, i to zato što se učenje u školi razvijalo kao neprirodna i stoga prisilna djelatnost, a ne kao prirodna i time slobodna, mladom čovjeku nužna aktivnost. Odatle ona stalna dilema o odnosu igre i učenja ima smisla u sadašnjoj školi. Ali u školi u kojoj će dominirati prirodno učenje, između igre i učenja neće biti neke razlike“ (Bognar, 1986, str. 68).

## 9.1. Igra u nastavi Hrvatskoga jezika

Nastavna praksa potvrđuje da je učenje uspješnije što je učenik motiviraniji i aktivniji u učenju. Pavličević-Franić (2011) navodi kako je igra, kao djeci imanentna aktivnost, praćena zadovoljstvom i osjećajem ugone, ispunjena ritmom i harmonijom, što olakšava usvajanje veće količine informacija u kraćem vremenu, a uz manji zamor. Upravo je to bio razlog što se u komunikacijsko-humanističkom sustavu učenja, kao osnovni oblik nastavne djelatnosti, afirmira didaktička igra.

Pavličević-Franić (2011) u svojoj knjizi „Jezikopisnice“ navodi kako je didaktička igra sustavan i metodički vođen proces tijekom kojega se uči igrajući. Autorica navodi kako razvojna psihologija definira igru kao unutarnju potrebu djeteta za aktivnošću koja prati osjećaj ugone i zadovoljstvo. Ona ističe da mnogi autori smatraju igru važnim čimbenikom u stvaranju uspješnog procesa učenja u ranoj razvojnoj dobi. Djeca se igrajući razvijaju, istražuju, otkrivaju, uče komunicirati, kretati se i razumijevati svijet oko sebe. Igra je izvor radosti i većina djece se instinktivno želi igrati. Igra je aktivna i nije ograničena stvarnošću. Pomoću mašte, igra omogućuje djeci da imaju kontrolu nad svojim svijetom.

Učenicima mlađe dobi uz pomoć didaktičke igre lakše je približiti nerazumljivo ili apstraktno gradivo, kao npr. neki gramatički sadržaj. Može se reći da se didaktičkim igrama potiče motivacija i interes učenika te dijete tako razvija svoje sposobnosti, vještine, maštu i kreativnost. Didaktičku igru trebalo bi koristiti kao metodu u hrvatskom jeziku, jer tako djeca uče nesvjesno (Pavličević-Franić, 2011).

„Ostvaruju se svi obrazovni ciljevi i zadaće, a izrazito se potiče razvoj komunikacijskih sposobnosti, zatim lingvističkog mišljenja, logičkog zaključivanja te natjecateljski duh. Polazi se od jednostavnoga ka složenome, od poznatoga ka nepoznatome, od pojedinačnoga ka općenitom (primjerena komunikacija).“ (Pavličević-Franić, 2011, str. 157)

Kroz igru će učenje materinskog jezika postati aktivnost koju će dijete zavoljeti i prema čemu će razviti pozitivan odnos. Hrvatski jezik smatra se temeljnim predmetom u osnovnim školama. Prije polaska u školu djeca su već razvila svoj govor u prirodnom komunikacijskom okruženju. Djeca su naučila govoriti kroz igru, spontano i s radošću. Tako bi trebalo ostati i u školama, sadržaj se treba prilagoditi

kognitivnim sposobnostima djece, ali i njihovim interesima. Uz pozitivne emocije i stavove djeci će učenje biti lakše i uspješnije (Pavličević-Franić, 2011).

Prema Pavličević-Franić (2011) tako bi trebalo biti i usvajanje materinskog jezika, treba biti povezano s životnim situacijama, veselo i razigrano, ali isto tako poučno i učinkovito, drugačije od nastave prema klasičnim predavačkim pravilima. Autorica dalje navodi kako se gotovo svi sadržaji u osnovnim školama mogu uspješno obrađivati kroz igru. Općenito, učenicima je zanimljiva igra antonimskih parova jer trebaju izdvajati riječi suprotna značenja.

„Primjer igre: Igrajmo se igru! Sve je to naš dogovor. Kad ja kažem pitanje, ti kažeš odgovor. Igrajmo se igru, igraymo se tako: Kad ja kažem teško, a ti kažeš lako. Igrajmo se igru, nemoj biti tužan. Kad ja kažem lijep, a ti kažeš ružan. Igrajmo se igru, tada sve je bolje. Kad ja kažem gore, a ti kažeš dolje...“ (Pavličević-Franić, 2011, str.38).

„Igra je dobra i svrhovita metoda u izvođenju nastavnoga sata hrvatskoga jezika. Kako je riječ o aktivnosti koja je djeci mlađe školske dobi imanentna i u kojoj uživaju, valjalo bi što češće rabiti u nastavi, osobito u sadržajima koji su apstraktni i učenicima teški. Na taj se način uči brže, lakše i uz manji zamor. Dijete ima dojam da se igra, a edukativni se učinak ostvaruje nesvjesno“ (Pavličević-Franić, 2011, str. 31).

Prema istraživanjima hrvatski jezik se nalazi na začelju po omiljenosti predmeta u osnovnoj školi. S time, naravno, ne mogu biti zadovoljni ni učitelji, a ni zajednica jer ipak je riječ o materinskom jeziku koji se koristi svakodnevno. Učitelji su nerijetko krivi zbog tromosti nastave. Naime, učiteljima je problem što nisu dovoljno educirani za takvu provedbu obrazovnog postignuća ili imaju nedostatak sredstava i pomagala, ali isto tako vidi se i nedostatak kreativnosti samih učitelja. Ovakvom pristupu radu trebao bi doći kraj i stav prema nastavi bi trebao doživjeti promjenu. Budući učitelji bi se trebali bolje educirati na fakultetima, a učitelji u praksi bi se trebali educirati kontinuirano (Pavličević-Franić, 2011).

„Cilj je ostvariti zanimljivu i primjerenu, a ipak svrhovitu i učinkovitu nastavu materinskog hrvatskoga jezika. Stoga bi rješavanje postojećega problema trebala biti važna zadaća odgojno-obrazovnih institucija i školskog zakonodavstva u cjelini“ (Pavličević-Franić, 2011, str. 37).

Igra oslobađa dijete i daje mu mogućnost da bude socijalno osviješteno. Pavličević-Franić (2011) ističe kako dijete oponaša određene situacije, ono ulazi u svijet odraslih i tako usvaja norme društva u kojem pripada. Zato treba dobro

organizirati nastavni proces kako bi učenik imao prostora biti aktivan. Raznim načinima i zanimljivim sadržajima moguće je učenike aktivirati i uključiti u nastavu. Kada je učenje praćeno osobnim interesom, nastava je dinamična, motivirajuća, zanimljiva jer nemaju osjećaj kao da nešto uče.

„... uz svaku nastavnu jedinicu, u nekoj etapi realizacije, preporučuje se osmisliti novu ili preoblikovati postojeću zanimljivu didaktičku igru (npr. Čovječe, ne ljuti se! Pogodi što sam zamislio!, lego-kockice, pantomima, igranje uloga, slagalice, brojalice, mozgalice...)“ (Pavličević-Franić, 2011, str. 41).

Takvi sadržaji, osim što nastavu čine zanimljivom, potiču djecu na logička zaključivanja, mišljenja te potiču svijest o vlastitim osobinama i ličnosti.



## 10. ZAKLJUČAK

Igra je djetetova primarna aktivnost, način na koji ono uči i upoznaje svijet, tj. izgrađuje samog sebe. Ona je od velike važnosti za djetetov život jer ga od najranijeg razdoblja priprema za budućnost. Iako je u čovjekovoj prirodi da se igra tijekom cijelog života, ona je ipak najintenzivnija i najvažnija u djetinjstvu. Važna je za sva područja djetetova razvoja. Kroz igru dijete jača svoje motoričke sposobnosti, razvija svoje kognitivne, socijalne i emocionalne vještine te stvara pravilne temelje u odnosu i komunikaciji s drugima. Prije svega djetetu igra predstavlja zabavu i užitak koju nikako ne bismo smjeli pokvariti. Veliku ulogu u životu djeteta imaju roditelji i učitelj/odgajatelj. Učitelj kao kompetentna osoba mora odabrati i prilagoditi igru djetetovu uzrastu, ali i njegovim mogućnostima. Svako dijete je drugačije i zanimaju ga različite stvari, isto tako drugačije se razvija od ostalih pa bi prema tome trebalo izabrati igre u kojima bi svako dijete moglo sudjelovati i u kojima bi došle do izražaja njegove mogućnosti i sposobnosti. Budući da je igra važan dio djetetova života, na odraslima je da osiguraju mjesto, vrijeme i materijale za igru, a po potrebi mogu biti i suigrači. Odrasli su ti koji djetetu trebaju osigurati dovoljno igre i poticati ih u igri. Tako će dijete moći izrasti i razviti se u motorički sposobnu, socio-emocionalnu i društvenu osobu. Važna je igra u nastavi kojom učenici nesvjesno uče nastavne sadržaje i na taj ih način lakše pamte.

## LITERATURA

- Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
- Došen Dobud, A. (2005). *Malo dijete - veliki istraživač*. Zagreb: Alinea.
- Došen Dobud A. (2016). *Dijete – istraživač i stvaralac - Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alinea.
- Duran, M. (2011). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Goldberg, S. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete*. Lekenik: Ostvarenje.
- Greenspan S. (2003). *Vještine igrališta - razumijevanje emocionalnog života vašeg djeteta školske dobi*. Lekenik: Ostvarenje.
- Huizinga J. (1970). *Homoludens*. Zagreb: Matica hrvatska.
- Katz G., L. i McClellan E., D. (1997). *Poticanje razvoja dječje socijalne kompetencije*. Zagreb: Educa.
- Klarin, M. (2006). *Razvoj djece u socijalnom kontekstu*. Jastrebarsko: Naklada Slap
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
- Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo.
- Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 82(18), 21-33.
- Mlinarević, V. (2000). Igra - učenje u socijalnim interakcijama. E. Slunjski, *Učiti zajedno s djecom – učiti* (str. 97-101). Čakovec: Dječji vrtić; Visoka učiteljska škola.
- Nenadić-Bilan, D. (2014). Roditelji i djeca u igri. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 63(1-2), 107-117.
- Nikičević-Milković, A., Rukavina, M. i Galić, M. (2011). Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi. *Život i škola*, 25(1), 108-121.
- Pavličević-Franić, D. (2011). *Jezikopisnice*. Zagreb: Alfa.
- Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alineja.
- Petrović-Sočo, B. (1999). Važnost igre. *Dijete, vrtić, obitelj*, 4(16), 10-13.
- Plummer, D. (2010). *Dječje igre za razvoj socijalnih vještina*. Zagreb: Naklada Kosinj.
- Pranjić, M. (2015). Sustav odgoja i obrazovanja u Ateni. *Anali za povijest odgoja*, 14(38), 7-30.
- Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 64(4), 603-620.

- Shapiro, E. L. (1997). *Kako razviti emocionalnu inteligenciju djeteta*. Zagreb: Mozaik knjiga.
- Starc, B. et al. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
- Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.
- Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
- Vasta, R., (Haith, M.) i Miller, S. (1998). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13(1), 69-80.
- Winnicott W.,D. (2004). *Igra i stvarnost*. Zagreb: Prosvjeta.

## **IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA**

Ja, Ivana Paić, izjavljujem da sam isključivi autor diplomskog rada pod naslovom „*Uloga igre u razvoju djeteta*“. Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mogega rada te da se u njegovoj izradi nisam koristila drugim izvorima od onih navedenih u radu.

Potpis

---