

Važnost simboličke igre u razvoju djeteta predškolske dobi

Crnković, Ela

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

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:147:096255>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-12**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Ela Crnković

VAŽNOST SIMBOLIČKE IGRE U RAZVOJU DJETETA
PREDŠKOLSKE DOBI

Završni rad

Zagreb, srpanj 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Ela Crnković

VAŽNOST SIMBOLIČKE IGRE U RAZVOJU DJETETA
PREDŠKOLSKE DOBI

Završni rad

Mentor:

doc.dr.sc. Diana Olčar

Sumentor:

Staša Kukulj, predavač

Zagreb, srpanj 2021.

SADRŽAJ

SAŽETAK	
SUMMARY	
1. UVOD	1
2. POJAVA SIMBOLIČKE IGRE	3
2.1. Zašto i kada se javlja simbolička igra?	4
2.2. Faze razvoja simboličke igre.....	5
2.3. Kognitivni aspekti simboličke igre	5
2.4. Važnost govora u simboličkoj igri.....	7
3. RODITELJI U SIMBOLIČKOJ IGRI	8
3.1. Uloga roditelja u simboličkoj igri	8
3.2. Očevi kao manje prisutni.....	10
3.3. Prepreke za uključivanje roditelja u igru	11
4. ODGOJITELJI U SIMBOLIČKOJ IGRI	12
4.1. Uloge odgojitelja.....	13
4.2. Utjecaj stavova odgojitelja na uključivanje u simboličku igru	15
4.3. Dokumentiranje simboličke igre i važnost kvalitetnog okruženja	16
5. SIMBOLIČKA IGRA LUTKOM	18
5.1. Lutka kao pomoć djeci.....	18
5.2. Važnost igre lutkom za razvoj djeteta.....	19
5.3. Kako lutka utječe na pozitivnu klimu u skupini	22
6. ZAKLJUČAK	23
LITERATURA	25
Izjava o izvornosti završnog rada	27

SAŽETAK

Igra je važan dio odrastanja jer djetetu omogućuje učenje i spoznaju o stvarima koje ga okružuju dok u isto vrijeme razvija svoju kreativnost i koristi maštu. Kroz simboličku igru dijete prikazuje događaje iz svakodnevnog života, koristeći se pritom simbolima. Na taj način ponovno proživljava situacije, ali ovoga puta samo bira koju ulogu želi imati. Ponovno proživljavanje situacije pomaže djetetu da shvati svoje osjećaje te osjećaje drugih.

S dobi djeteta mijenja se i njegova igra. Mlađe dijete prikazivat će situacije iz svakodnevnog života koje su mu dobro poznate, pri tome će kao simbol koristiti predmet što sličniji predmetu koji predstavlja. Starije dijete prikazivat će i ljudske odnose te koristiti simbole koji nisu ni približno slični onome što predstavljaju. Naposljetku, simbol će izostati u potpunosti te će dijete kada dostigne najviši stupanj simboličke igre biti u mogućnosti zamisliti predmet u svojoj ruci.

Iako se na igru gleda kao na dječju aktivnost od velikog je značaja uključivanje odraslih osoba. Roditelji i odgojitelji, kao osobe koje najviše vremena provode s djecom, odgovorni su za njegov razvoj u svim aspektima. To uključuje i sudjelovanje u igri. Odrasle osobe bi se trebale riješiti uvjerenja kako je igra samo za djecu i samo onda kada za nju ostane vremena. Ukoliko odrasli shvate da je simbolička igra prilika za učenje i način upoznavanja sa svijetom, stvarat će prilike i situacije za igru, odnosno učenje. Jednako je važno i uključivanje u igru jer na taj način odrasla osoba ulazi u svijet mašte djeteta gdje može saznati o djetetovim osjećajima, strahovima i stavovima.

Ovaj rad prikazuje važnost simboličke igre za razvoj govora, shvaćanje emocija i učenje o društvu kojem dijete pripada, ali i za sve ostale aspekte razvoja djeteta. Odgojitelji i roditelji sudjelovanjem u simboličkoj igri svojim znanjem igru mogu dovesti na višu razinu pri tome upoznavajući dijete i provodeći kvalitetno vrijeme s njim. U ovome radu iznosi se i važnost igre s lutkom kao sredstvo povezivanja djeteta s okolinom. Lutka je odličan način da dijete razgovara o svojim osjećajima i strahovima te da se uključi u aktivnost s drugom djecom. Iz svega navedenog ostaje jasno kako je simbolička igra aktivnost bogata prilikama za učenje i upoznavanje okoline, ali i sebe samih.

Ključne riječi: igra, simbolička igra, odrasli, učenje, lutka

SUMMARY

The importance of symbolic play in the development of preschool children

Play is an important part of growing up because it allows a child to learn about the things that surround him while at the same time developing his creativity and using his imagination. Through symbolic play, the child depicts events from everyday life, using symbols. That's how he relives situations, but this time he chooses what role he wants to play. Re-experiencing situations helps the child to understand his own feelings and the feelings of others.

As a child grows, his play also changes. The young child will depict situations from everyday life that are well known, using as a symbol an object as similar as possible to the object it represents. The older child will also portray human relationships and use symbols that are not even remotely similar to what they represent. Eventually, the symbol will be absent altogether as the child, when he reaches the highest degree of symbolic play, will be able to imagine the object in his hand.

Although play is seen as a children's activity, the involvement of adults is of great importance. Parents and educators, as the people who spend the most time with their children, are responsible for its development all aspects. This includes participation in the game. Adults need to stop believing that play is only for children and only when there is time left for it. If adults understand that symbolic play is an opportunity to learn and a way of getting to know the world, they will create opportunities and situations for play, i.e. learning. Equally important is involvement in the game because in this way the adult enters the world of the child's imagination where he can learn about the child's feelings, fears and attitudes.

This paper shows the importance of symbolic play for the development of speech, understanding emotions and learning about the society to which the child belongs, but also all other aspects of the child's development. Since learning takes place best in a natural environment, play is the best way to learn. Educators and parents, by participating in the symbolic play with their knowledge, can bring the game to a higher level while getting to know the child and spending quality time with him. This paper also presents the importance of playing with a doll as a means of connecting the child with the environment. A doll is a great way for a child to talk about his feelings and fears and to get involved in an activity with other children. From all the above, it remains clear that the symbolic play is an activity rich in opportunities to learn and get to know the environment, but also yourself.

Key words: play, symbolic play, adults, learning, doll

1. UVOD

Simbolička igra od velikog je značaja za dijete. Ona mu omogućuje istraživanje i učenje o stvarima i pojavama sukladno njegovim interesima, omogućuje mu razvoj samopouzdanja kada dođe do rješenja ili nauči novu vještinu te mu pomaže u oporavku od teških situacija. Igrom svakodnevnih situacija odraslih i preuzimanjem uloge majke i oca, djeca uče o svijetu odraslih. Taj im je svijet novi, a djeca pokazuju veliki interes za sve što je novo i nepoznato.

Kroz simboličku igru djeca se upuštaju u ponovno proživljavanje situacija bilo da su one loše ili dobre, prerađuju svoje strahove te iskazuju potrebe i želje. U početku, dok je dijete manje, koristi igračke koje su slične onome što predstavljaju, kasnije kako odrasta veći je fokus na procesu igre, a ne na predmetu kako je to bilo u mlađoj dobi. Upravo zbog toga starija djeca u simboličkoj igri koriste predmete koji su izgledom sve manje slični onome što predstavljaju, dok na kraju dolazi do izostanka predmeta u potpunosti.

Za vrijeme simboličke igre djeca proživljavaju razne emocije, od ljutnje, frustracije do sreće i zadovoljstva. Igra je odlična prilika da dijete iskusi osjećaje i situacije koje u stvarnom životu ne bi toliko često iskusilo. Simbolička igra djeci omogućuje da ovladaju svojim strahovima jer se ponovno suočavaju sa situacijama koje su bile stresne, uči ih preuzimanju rizika te tijekom igre isprobavaju načine rješavanja problema koje u stvarnom životu ne bi isprobali. Djeca su hrabrija, kreativnija i samopouzdanija. Važnost simboličke igre za cjelokupni razvoj djeteta, a ponajviše za onaj spoznajni, objašnjava Petrović-Sočo koja navodi da je simbolička igra "intelektualna vježba" (Petrović-Sočo, 1999). To objašnjava na način da dijete kada započne simboličku igru ulazi u svijet mišljenja na simbolični način. Drugim riječima, dijete, koje se upustilo u simboličku igru i koristi simbole kako bi reprezentiralo neki događaj, zamišljanjem čini veliki korak u spoznajnom razvoju. Upravo zbog toga na simboličku igru uistinu možemo gledati kao na svojevrsnu vježbu.

Tijekom simboličke igre dijete uzima uloge osoba iz svog okruženja (roditelji, vršnjaci, odgojitelji, odrasle osobe iz susjedstva...) te izlazi iz vlastite uloge. Koristi govor kako bi objasnilo svoju ulogu te zadalo uloge ostalima koji sudjeluju u igri, pregovara s vršnjacima i koristi predmete iz svoje okoline na načine različite od onih od strane odrasle osobe. Upravo se zbog toga često spominju odrasli kao osobe koje se ne znaju igrati kao djeca. Iako, nekada davno i sami djeca, odrasle osobe više nemaju tu slobodu i kreativnost da i svakodnevnih stvari pretvore u čudnovate pojave prepune mašte (Cohen, 2011). To je jedan od razloga teškog shvaćanja važnosti igre od strane roditelja. No, ukoliko odrasle osobe, kao opskrbljivači

materijalima i situacijama za igru, ne shvaćaju njen pozitivan učinak, igra neće postati dječja glavna aktivnost već aktivnost koja se događa kada za nju imaju vremena.

Odgojitelj može na razne načine doprinijeti simboličkoj igri. Njegov je zadatak prepoznati kada je njegovo uključivanje poželjno, a kada bi trebao samo promatrati i pustiti djeci da sama provode zamišljenu situaciju. Također, odgojitelj i bez izravnog uključivanja može sudjelovati u simboličkoj igri. Opskrbljivanje materijalima, idejama, osiguravanje poticajnog i sigurnog okruženja, prihvaćanje uloga publike, načini su na koje se odgojitelj može uključiti u simboličku igru.

Uz gore navedenu važnost uključivanja odraslih osoba u simboličku igru, jednako je važno spomenuti i pozitivne učinke igre lutkom. Dijete kroz simboličku igru lutkom koristi svu svoju kreativnost i maštu kako bi svoj glas i pokrete prilagodilo zamišljenoj situaciji, te na taj način daje osobine lutki (Ivon, 2014). Lutka djetetu može služiti i kao pomoć za uključivanje u interakcije s okolinom, posebno ako se radi o sramežljivoj djeci koja teže stupaju u socijalne interakcije. S lutkom u rukama djeca se osjećaju sigurnije kada pričaju o svojim osjećajima ili iznose mišljenje. Razlog tome je lutka koja je manji autoritet od odraslih. Djeca sama odlučuju žele li lutku primiti u ruke i što joj žele ispričati. Izostaje onaj dio gdje odrasli ispituju pitanja i traže od djeteta da im ispriča o nekom problemu. Upravo zbog gore navedene sigurnosti lutka je često način da djeca govore o svojim osjećajima i problemima bez da se osjećaju odgovornima za ono što govore jer sve što govore dolazi od lutke, a ne njih samih (Kroflin i Majaron, 2004).

Iz navedene važnosti simboličke igre za cjelokupni razvoj djeteta, ali i za razvoj pozitivnih veza između djeteta i odraslih, ovaj rad prikazuje svu čar simboličke igre kao aktivnosti kojom djeca upoznaju svijet oko sebe, ali i sebe same. Simbolička igra djeci omogućuje razvoj govora, tolerancije i pozitivnih socijalnih interakcija s čitavom okolinom, ali i razvoj u svim drugim aspektima. Upravo zbog toga simbolička igra treba naći svoje mjesto u svakodnevnom radu sa djecom. Kroz pozitivnu atmosferu i sigurno okruženje, kako u vrtiću, tako i kod kuće, odrasle osobe stvaraju važne preduvjete za nastanak simboličke igre. U ovom radu iznose se važnosti simboličke igre za cjelokupni razvoj djeteta uz važnost uključivanja odraslih (roditelja i odgojitelja), kako bi simbolička igra na cjeloviti način pozitivno utjecala na djecu, ali i sve ostale sudionike.

2. POJAVA SIMBOLIČKE IGRE

Igra je glavna dječja aktivnost, ona je nešto poput “rada za odrasle“ (Petrović-Sočo, 2014). Koliko je igra važna govori njeno spominjanje u Konvenciji o pravima djeteta (1989) kao pravo svakog djeteta koje se treba poštivati od strane svih osoba uključenih u odgoj i obrazovanje djece. Igra nije jednostavna aktivnost, kako je odrasli često znaju percipirati, već je ona proces koji obuhvaća niz područja djetetova razvoja.

Jednako kako se dijete kroz vještine usvojene u djetinjstvu priprema za buduću odraslu dob, tako se i kroz igru priprema kroz sve ono što ga čeka u budućnosti. Simbolička igra jedan je od najvažnijih procesa u dječjem razvoju. Ona je korak ka odrastanju. Kroz nju dijete koristi razne predmete iz okruženja, geste i zvukove kako bi prikazalo neki događaj ili situaciju. Upravo je zato simbolička igra vjeran pokazatelj djetetove mašte i slobode. Simbolička igra aktivnost je u kojoj dijete reprezentira proživljene događaja, ali to čini na svoj način. Dijete u simboličkoj igri ponovno proživljava proživljenu situaciju kako bi je shvatilo ili kako bi je ponovno proživjelo jer u njemu budi ugodne osjećaje. Upravo je zbog toga česta simbolička igra u kojoj dijete preuzima uloge roditelja. Preuzimanjem uloge majke dijete u vrtić vraća svoju majku koja je otišla na posao i na taj se način nosi s njenom odsutnošću. Petrović-Sočo (2014) govori kako simbolička igra nije rezultat dječjih neispunjenih želja i potreba već jednostavna želja djece da uđu u svijet odraslih. Odrasli djeci služe kao model ponašanja, a djeca tijekom svakodnevnog boravka s odraslima promatraju odrasle i njihove geste koje kasnije reprezentiraju u imitativnoj igri. Kada dijete tijekom simboličke igre reprezentira svakodnevne situacije (posao roditelja, kupovina...) ono uči o stvarima važnima za razvoj u društvu kao što su spolne uloge, učenje o pravilima, razumijevanje viših emocija te razumijevanje kulture u kojoj dijete odrasta (Sočo, 2014).

U simboličkoj igri dijete uči kako predmete i aktivnosti koje ga okružuju može zamijeniti simbolima. Učenje zamjene predmeta njegovim simbolima događa se u potpuno prirodnom okruženju koje je odabralo i organiziralo samo dijete. Važnost simboličke igre očituje se i u načinima rješavanja problema. U simboličkoj igri dijete na vlastiti način dolazi do rješenja problema. Iako djeca, u problemskim situacijama, najčešće koriste već od prije poznate načine rješavanja problema, u simboličkoj igri su opuštenija i spremnija isprobavati nove strategije. Zbog novijih i opuštenijih načina rješavanja problema učenje se odvija na prirodan način i brže nego u nametnutim situacijama (Petrović-Sočo, 2014).

Jednako kako je i za ostale vrste igara dijete motivirano iznutra, odnosno ima želju igrati se, dijete je i za simboličku igru intrinzično motivirano. Ona uključuje kognitivni razvoj, razvoj društveno prihvatljivih, kooperativnih ponašanja, apstraktno i kritičko mišljenje te zbog toga dijete u simboličkoj igri može iskusiti ono što u stvarnosti ne može ili postoji mala šansa za to (Duran, 2001). Na ovaj način simbolička igra uistinu daje bezbroj mogućnosti za učenje i cjelokupni razvoj djeteta. Simbolička igra može imati i terapijski učinak. Kada dijete kroz simboličku igru reprezentira i ponovno proživljava situaciju koja ga je uzrujala ili uplašila (npr. injekcija kod doktora) ono bira ulogu u kojoj nije uplašeno. Sada dijete može biti osoba ili stvar koja ga je uplašila, te na taj način preuzima nadmoć nad situacijom. Dijete postaje gospodar u simboličkoj igri i prevladava osjećaj straha jer u igri nije nemoćno kakvo je bilo u realnoj situaciji (Duran, 2001).

2.1. Zašto i kada se javlja simbolička igra?

Jedan od glavnih uzroka pojave simboličke igre je pokušaj ponavljanja i prikazivanja djetetu dragih situacija koje bi ono htjelo ponovno proživjeti. Dijete tijekom simboličke igre ponavlja radnju nekoliko puta odnosno rekonstruira situaciju i događaj.

Prema Duran (2001) simbolička se igra javlja oko 18. mjeseca starosti djeteta kada se pojavljuje i simbolička funkcija. „Sposobnost upotrebe jedne stvari za predočavanje nečeg drugog, tj. uporaba jednog simbola za nešto drugo, početak je razvoja simboličke funkcije. Jedan od pokazatelja simboličke funkcije je simbolička igra.“ (Duran, 2001, str. 147). Najmanja razina očitovanja simboličke funkcije je pojavnost znaka ili simbola. Pojavnost simbola u igri se prepoznaje kroz rečenice u kojima dijete uzima neki predmet i „kao da“ izvodi neku radnju s tim predmetom. Viša razina simboličke funkcije je pojava semiotičkih sustava. Oni podrazumijevaju složenije igrovne situacije i strukture, u kojima dijete počinje s lakoćom povezivati simbole u cjelinu kako bi reprezentiralo neki događaj ili situaciju.

Prva semiotička ponašanja javljaju se u drugoj godini života, istovremeno sa simboličkom igrom, koja koristi oblike semiotičkog ponašanja. Simbolička igra koristi oblike semiotičkog ponašanja na način da dijete predmetom, odnosno simbolom, predstavlja neki drugi predmet. Tijekom simboličke igre dijete izvodi radnju koju je vidjelo od odrasle osobe, a motivirano je za ovakvu radnju upravo zbog zadovoljenja spoznajnog interesa i radosti koju osjeća onog trenutka kada uspješno ispita vlastite sposobnosti. No, poticaj za takve aktivnosti dolazi u socijalnom okruženju, tijekom interakcije s odraslima i zbog njihove pažnje. Duran (2001)

također napominje kako se u izolaciji od socijalnog kontakta simbolička igra ne pojavljuje, a u ustanovama s lošom brigom i odgojem kasni. Upravo je zbog ovoga, za razvoj simboličke igre, potrebna prava okolina koja djetetu pruža mogućnosti za upuštanje u simboličku igru. Važno je poticajno okruženje, no to se ne odnosi samo na okruženje u domu djeteta. Jednako je važno poticajno i bogato okruženje i u sobi dnevnog boravka u vrtiću. Bogato okruženje podrazumijeva raznolikost materijala, odnosno bogatstvo predmeta koji djetetu mogu poslužiti kao simboli. Pri tome je važno da u početnim fazama simboličke igre predmeti budu realistični i da na dobar način prikazuju stvarni predmet.

2.2. Faze razvoja simboličke igre

Duran (2001) navodi kako postoje četiri stupnja u razvoju igre djeteta do tri godine starosti. U prvom stupnju (od 10 do 16 mjeseci) djeca ne mogu prenositi prije izvedenu radnju na drugi predmet (npr. hranjenje lutke na hranjenje medvjedića) te mogu izvoditi samo one radnje koje je odrasla osoba pokazala. Djeca u ovom razdoblju izvode radnje koje je odrasli pokazao, a motivacija takvom ponašanju je dječja želja za komunikacijom s odraslima i ulazak u svijet odraslih. U drugom stupnju (od 15 do 24 mjeseca) dijete je u mogućnosti prenijeti igrovnu radnju, koju je odrasli pokazao, na drugi objekt. Tada je dijete sposobno odigravati situacije iz života koje odrasla osoba nije prikazala. U ovom razdoblju dolazi do velikog bogaćenja dječjeg rječnika i napretka u razvoju simboličke funkcije. „Dakle, od onog trenutka kada dijete počinje proigravati neke momente iz života koje odrasli nije igrovno reprezentirao počinje simbolička igra koja nije samo imitacija, a to se poklapa s pojavom simboličke funkcije.“ (Duran, 2001, str. 51) Svaki će predmet dijete potaknuti na neku aktivnost, te ono bira predmete iz svakodnevnog života čija mu je namjena poznata. Prema Duran (2001) u ovom se razdoblju motivacija za igru premješta s komunikacije s odraslima na predmete koji imaju određenu namjenu. U trećem stupnju (od 22 mjeseca do 2 godine i 6 mjeseci) dijete gradi igrovnu situaciju i formira elemente zamišljene situacije. „Od trenutka kada se dijete počinje igrati onim igračkama koje nije upotrebljavao odrasli, u igri s njim, ono nekada uzima za igru predmete neadekvatne predmetnom sadržaju djelovanja.“ (Duran, 2001, str. 177). Djeca u ovom stupnju pokazuju radnje odraslih, ali pri tome ne preuzimaju njihovu ulogu. U četvrtom stupnju (od 2 godine i 6 mjeseci do 3 godine i 2 mjeseca) dijete predmetima koje koristi u igri daje igrovne nazive, a sebe naziva imenom odraslih. Dijete do kraja treće godine na osnovu viđenog predmeta pokreće igru, odnosno „...nađeni predmet određuje temu igre.“ (Duran, 2001, str 109). S obzirom da ne postoji zamišljena situacija dijete tek kada vidi predmet dobije ideju za igru,

što znači da dijete prvo uzme određeni predmet koji ga podsjeti na određenu situaciju te zatim taj predmet koristi na način da on predstavlja određenu stvar, predmet, osobu iz te situacije, odnosno postaje simbol. Kako se dijete razvija njegove akcije su određene idejama. To znači da su u višim fazama simboličke igre akcije djeteta pokrenute idejama, a ne predmetima. Dijete će dobiti ideju o tome što želi prikazati i odglumiti, a tek će tada tražiti predmete koje će mu pomoći u realizaciji istog.

Može se reći da je uz dob djeteta, za odabir objekata zamjene važan i igrovni kontekst. Slučaj da dijete zamijeni bilo što za predmet koji želi reprezentirati, postoji kod onih s izrazito razvijenom igrom. No, kada je u fokusu igre prikazati ljudske odnose onda djeca često ne biraju što će uzeti kao objekt zamjene jer je tada cilj prikazati određen odnos među ljudima, a ne same predmete.

2.3. Kognitivni aspekti simboličke igre

Prema Duran (2001) u području kognitivnog razvoja fokusiramo se na dva aspekta: razvoj simboličke funkcije te razvoj metakognicije, u relaciji s igrom. Simbolička igra omogućuje djetetu da stvori vlastito značenje pojedinog predmeta, koje će izraziti kroz riječi, geste i predmete koje koristi. Zamjena koju dijete vrši tijekom simboličke igre kada se ponaša kao da ponašanje i objekti nisu ono što predstavljaju u stvarnosti, dovodi do nove sposobnosti, a to je mentalna reprezentacija, važna za apstraktno mišljenje (Duran, 2001). No, nije moguće doći do mentalnog reprezentiranja akcije ili predmeta sve dok dijete ne prođe kroz proces internalizacije, odnosno dok ne razvije sposobnost odvajanja vanjskog, fizičkog dijela predmeta od njegove unutarnje, mentalne slike (Petrović-Sočo, 2014). To su početci simboličke igre, odnosno faza kada dijete reprezentira situacije iz vlastitog iskustva s obzirom na promatranja okruženja i ljudi iz okruženja. To je takozvana solitarna simbolička igra kada dijete prikazuje situacije iz svakodnevnog života (šetnja, hranjenje...). Dijete u njoj ne koristi cijelu akciju, već samo određene elemente (Petrović-Sočo, 2014).

Prilikom korištenja simboličkih sredstava dijete treba ostvariti neke preduvjete (shvaćanje uvjetnosti znaka, korištenje nekih tipova rečenica, mora prevladati spoznajni egocentrizam, nemogućnost shvaćanja tuđeg doživljaja objekta), no dijete ne mora nužno imati sve preduvjete da bi se igralo. Ono se kroz motivaciju izbori sa svim izazovima koju igra donosi. No, neke preduvjete dijete ipak mora zadovoljiti. Simbolička igra od djeteta zahtjeva da prevlada spoznajni egocentrizam jer ne može prihvatiti tuđe uloge bez decentracije. Sukladno tome, bez

shvaćanja djeteta da je njegovo gledište i gledište druge osobe odvojeno ne može doći do simboličke igre. Upravo se zbog toga simbolička igra javlja oko 2.godine života kada dijete sebe počne doživljavati kao zasebnu osobu. Decentracija podrazumijeva odvajanje djeteta od okoline, najčešće majke, no, osim spoznajne decentracije u igri dolazi i do one emocionalne (Duran, 2001). Emocionalna decentracija dovodi do razumijevanja emocionalnih stanja drugih, ali i razvijanja vlastitih viših emocija. Igra uloga način je da dijete doživi tuđe emocije i stanja kao svoje. Simbolička igra zahtjeva i prenošenje radnje, koja će se reprezentirati u igri, na verbalni plan. Time se dijete odmiče od trenutne situacije, tijekom toga dijete prevodi igrovno ponašanje svome partneru, kako bi mu bilo jasnije što treba učiniti tijekom igre. Tada dječji govor mora prethoditi samoj radnji, odnosno dijete mora objasniti što će raditi u određenoj ulozi prije nego uđe u tu ulogu (Duran, 2001). Prenošnje radnje na verbalni plan zahtjeva određeni stupanj razvoja govora djeteta te je povezan s kasnijim fazama simboličke igre.

2.4. Važnost govora u simboličkoj igri

Dijete tijekom igre govor koristi na razne načine. Može ga koristiti u igri kao dio uloge, to je tzv. „tobože“ govor, može se izravno obraćati partneru u igri kako bi mu objasnio igrovnu situaciju, može koristiti egocentričan govor koji nije upućen partneru i teško je razumljiv ili koristi govor kako bi prikazao međuljudske odnose. U simboličkoj se igri može javiti nekoliko vrsta govora. Egocentričan, nerazumljiv govor npr., javlja se kada dijete vrši monolog i ne obraća se nikome izravno već za sebe komentira radnju koju izvodi. Tijekom simboličke igre javlja se i situacijski govor, odnosno govor koji je vezan za situaciju, te je upravo zato jasan samo djeci koja su uključena u igru.

Kada je igra na visokoj razini dijete koristi govor kako bi partneru u igri prepričalo neki događaj, a da ga ne igra ili da ga nije prije govora odigrao. Količina govora povećava se sukladno dječjoj dobi. Jedan od razloga tome je i već prije spomenuta činjenica da mlađa djeca prikazuju radnje odraslog, a tek kasnije odnose među ljudima. Tako u početku dijete više koristi simbolička sredstva, a pri reprezentiranju međuljudskih odnosa, motorička. „Ovo povećanje sudjelovanja govora odvija se paralelno sa skraćivanjem i shematiziranjem radnji i sa sve češćom upotrebom predmeta koji su manje slični (bilo funkcionalno, bilo perceptivno) predmetima koje zamjenjuju.“ (Duran, 2001, str.193) Iz svega navedenog jasno je vidljivo kako se s povećanjem dobi količina govora u igri povećava, motorička radnja skraćuje, a objekt zamjene ima sve manju funkcionalnu i perceptivnu adekvatnost.

3. RODITELJI U SIMBOLIČKOJ IGRI

Igra je djetetu najdraža aktivnost. Ono što za dijete predstavlja igru za roditelje može predstavljati niz akcija koje se uzastopno ponavljaju bez neke svrhe. No, dijete kroz ponavljanje igrovnih situacija upoznaje predmete i uči o svom okruženju. Dijete tijekom simboličke igre s roditeljima uživa u vremenu provedenom sa njima jer su tada majka i otac samo njegovi i u potpunosti posvećeni tome što rade. Uključivanje roditelja u igru ne podrazumijeva samo sudjelovanje u aktivnostima ili preuzimanje uloge u simboličkoj igri, već i niz drugih načina kojima roditelj doprinosi kvaliteti igre. Uloga roditelja u igri je omogućiti djetetu situacije u kojima će dijete započeti aktivnost. Materijalni i vremenski kontekst za igru važni su te bi ih roditelji trebali osigurati djetetu. Sigurnost, povjerenje i emocionalna povezanost važni su za uključivanje roditelja u igru. Dijete će tako važno i posebno iskustvo kao što je igra htjeti podijeliti samo s osobom kojoj vjeruje i u čijem se okruženju osjeća sigurno i slobodno. Prema Cohenu roditelj, kako bi se uključio u igru na pravilan način, mora imati određenu vrstu "razigranosti" (Cohen, 2011). Razigranost govori o adekvatnom načinu roditeljskog prihvaćanja dječjih pravila i uloge tijekom igre, a to često može biti teško za odraslu osobu koja je zaboravila kako se igrati. Roditelj se mora, ukoliko želi uistinu sudjelovati, osloboditi predrasuda i uvjerenja kako je igra samo za djecu i samo onda kada nije vrijeme za učenje ili obaveze. Isto tako bi bilo dobro da roditelj razumije kako je simbolička igra proces kojim dijete istražuje, stvara spoznaje i uči o svijetu i predmetima oko sebe, te da prihvati kako ga je dijete pozvalo u taj proces jer mu vjeruje i želi ga uza sebe.

Bez obzira na važnost uključivanja roditelja u simboličku igru oni ne bi smjeli preuzeti glavne uloge u igri ili davati uloge ostalim sudionicima u igri. Oni su uključeni jer ih je dijete pozvalo ili im zadalo ulogu. Preuzimanjem igre roditelji mogu prekinuti dječju igru koja će uključivanje roditelja shvatiti kao preuzimanje glavne riječi, a to će uvelike utjecati na smanjenje kreativnosti i želje za igrom.

3.1. Uloga roditelja u simboličkoj igri

Pravo na igru temeljno je pravo svakog djeteta, a roditelji kao primarni odgojitelji djeteta osobe su koje moraju poštivati to pravo i biti svjesni njegove važnosti za pravilan razvoj djeteta. Uz to, nije važno samo razumjeti važnost igre, pa tako i one simboličke, već i shvatiti važnost uključivanja roditelja u vrijeme koje provode s djetetom igrajući se. Dok je za roditelje igra aktivnost koja se događa u slobodno vrijeme, za dijete je igra glavna aktivnost kojoj žele posvetiti najviše vremena. Cohen na odličan način objašnjava razliku u shvaćanju igre za djecu

i roditelje. „Roditeljima igra znači slobodno vrijeme, a za djecu je igra više kao njihov posao. Za razliku od većine nas odraslih, oni obično vole svoj posao i rijetko žele slobodan dan.“ (Cohen, 2011, str.16)

Roditelj promatrajući simboličku igru djeteta dolazi do spoznaja do kojih možda ne bi došao uobičajenim razgovorom s djetetom. Dobar primjer je simbolička igra u kojoj roditelj uzima ulogu koju mu je dijete zadalo. Roditelj ponovno proživljava situaciju u kojoj su sudjelovali i dijete i roditelj, no sada je doživljava iz perspektive djeteta. Izravnim sudjelovanjem u simboličkoj igri roditelj dolazi do spoznaja o tome kako je pojedini događaj utjecao na dijete. Na taj način roditelj upoznaje svoje dijete i pokušava ga razumjeti. Jednako tako u samom promatranju simboličke igre roditelj svjedoči mašti svog djeteta, njegovoj kreativnosti i učenju, a za sve je to potrebno podržavajuće okruženje. „Pozitivno emocionalno ozračje, prihvaćanje i potpora predstavljaju bitne čimbenike za održavanje obiteljske povezanosti.“ (Nenadić Bilan, 2014, str. 111). Sukladno tome, važne su pretpostavke i za pojavu simboličke igre.

Simbolička igra s roditeljem nije jednosmjernan proces u kojem dijete uživa dok roditelj nema nikakve koristi od toga. Igra s roditeljima prilika je za ponovnim povezivanjem i građenjem povjerenja. Privrženost između roditelja i djeteta javlja se u svakoj kvalitetnoj interakciji, no ponekad je povezanost teško održavati. Ukoliko se javi problem u odnosu, igra je jedan od najboljih načina kako ponovno uspostaviti izgubljenu povezanost.

Jednako kako postoji razlika u igri dječaka i djevojčica, postoje razlike u načinu uključivanja roditelja u dječju igru. Dok su majke više uključene u igre u kojoj je tema njega, očevi su uključeni u konstruktivne igre (Feldman i sur., 2005). Roditelji mogu utjecati na igračke koje djeca koriste tijekom igre, pa tako i tijekom simboličke igre. Keren i sur. (1990) navode kako roditelji kupovinom lutkica za djevojčice i odbijanja kupovine istih za dječake uvelike stvaraju pritisak na djecu da se igraju sukladno društveno prihvaćenim stereotipima o muško-ženskim igračkama. Rezultati istraživanja, koje su proveli Keren i sur. (2005), ukazuju na to kako se preferencije za uključivanjem roditelja u igri ne mijenjaju tijekom odrastanja. Istraživanje je uključivalo 35-ero djece s roditeljima, istražujući igru s oba roditelja i samo s jednim. Rezultati ukazuju na to kako su se u svim dobnim kategorijama majke više uključivale u igre u kojima je tema njega, dok su očevi uključeni u igre građenja i popravljivanja. Također, simbolička je igra pozitivno povezana s podržavajućim i olakšavajućim sudjelovanjem roditelja tijekom igre, bez obzira radi li se o igri djeteta i jednog roditelja (dijada) ili o igri s oba roditelja (trijada). Zanimljiv rezultat istog istraživanja ukazuje na to kako se preferencija u igri kod oba

spola ne mijenja. Tako će se djevojčice igrati kuhanja, oblačenja i njegovanja zajedno s majkom koja se također uključuje u igre ovih tematika. Dječaci preferiraju igre građenja i agresivnije igre što se, iz ovog istraživanja, primjećuje i kod očeva. Drugim riječima, preferencije u igri, s obzirom na spol, ne mijenjaju se s godinama, a ni obrazovanjem, s obzirom da su u istraživanju sudjelovale majke različitog stupnja obrazovanja.

Simbolička igra također zahtjeva određeni stupanj samopouzdanja i spremnost na preuzimanje rizika. Upravo je ovdje potreba za roditeljskom uključenosti i potporom izrazito važna. Oni su osobe u koje djeca imaju najviše povjerenja, pa nije ni iznenađujuće da se upravo njima obrate kada imaju neki problem ili kada se igrom žele oporaviti od osjećaja tuge. Dijete najčešće želi igru upravo s oba roditelja. Keren i sur. (2005) objašnjavaju pozitivne učinke ove vrste igre. Ističu kako dijete u trijadi mora koristiti više inteligencije i koncentracije, kako bi pratilo oba roditelja. Sukladno tome veća razina inteligencije uočena je kod igre s oba roditelja, nego u igri samo s jednim. Ovo ukazuje kako trijada pokreće drugačije procese u djetetu od dijade.

3.2. Očevi kao manje prisutni

Promatranjem dječje igre možemo saznati puno stvari o djetetu, ona je “prozor u njegov ili njezin unutarnji svijet.” (Keren, i sur., 2005, str. 75). No, uključenost roditelja u simboličku igru nema samo pozitivne učine na razvoj igre već i na roditelje. Očevi često ostaju “zakinuti” u igri sa djetetom, a važan su prediktor zdravog razvoja dječje igre. U suradničkoj igri s majkom očevi utječu na razvoj simboličke igre djeteta, a to zatim utječe na bračno zadovoljstvo (Keren i sur., 2005). Iako se često ističe majka kao prvi roditelj djeteta, otac je jednako važna figura i upravo je on, kao partner majci, osoba koja joj treba pomoći uravnotežiti obiteljski i poslovni život (Cohen, 2011).

Vrijeme koje dijete provede s roditeljima dragocjeno je i puno važnije od materijalnih stvari kojima su djeca danas sve više okružena. Druženje, pa i igra roditelja i djeteta dovodi do učvršćivanja njihovih veza kao temelja zdrave obiteljske zajednice. U današnje vrijeme roditelji često imaju osjećaj da ne provode dovoljno vremena s djetetom; taj osjećaj pojačan je kod očeva koji često izbivaju iz obitelji zbog posla.

Nenadić Bilan (2014) navodi kako su očevi više s djecom tijekom vikenda nego preko tjedna, a to se odnosi i na vrijeme u kojem očevi sudjeluju u igri s djetetom. Razlog tome je, gore spomenuta, česta odsutnost očeva zbog posla. Njihovu odsutnost dijete itekako osjeti, a to

se vidi u pomanjkanju “rekreacijske aktivnosti“ (Nenadić Bilan, 2014) u kojima očevi često sudjeluju.

3.3. Prepreke za uključivanje roditelja u igru

Odrastanjem se izgubi interes za igru, zato je opravdana izreka da se odrasli ne mogu igrati kao djeca (Cohen, 2011). Odrastanjem nestaje sloboda i kreativnost koju djeca pokazuju tijekom igre. Također, roditelji sa sobom nose i neka iskustva iz djetinjstva koja mogu utjecati na igru s djetetom. Ukoliko roditelj u djetinjstvu nije imao osigurane uvjete za igru ili igra nije bila potaknuta od strane odraslih osoba, na igru može gledati kao nešto nepotrebno i nekorisno. Postavlja se pitanje kako će roditelj koji u djetinjstvu nije iskusio pozitivna iskustva s igrom izrasti u odraslu osobu koja shvaća važnost igre i zna je poticati kod svog djeteta.

U posljednjih nekoliko desetljeća struktura obitelji se promijenila. Odrasli kasnije stupaju u brak, a broj članova obitelji se smanjuje. Jedna od glavnih promjena, s obzirom na prošlo stoljeće, je povećan broj žena koje nastavljaju raditi i nakon poroda. Sve manje je domaćica te žene jednako kao i muškarci sudjeluju u privređivanju za obitelj. Sve to dovodi do promjena u igri roditelja i djeteta.

Jedna od glavnih prepreka za svakodnevno uključivanje roditelja u igru, kako navodi Nenadić Bilan (2014) jest nemogućnost rada majki na pola radnog vremena, odnosno teškoće pronalazjenja takvog radnog vremena u Hrvatskoj. Rad na pola radnog vremena bilo bi jedno od rješenja da roditelji provode kvalitetno vrijeme s djetetom, pogotovo ukoliko otac dugo ostaje na poslu. Rezultati istraživanja koje je provela Nenadić Bilan (2014) govore kako je, od 350 roditelja, 22,7% u svakodnevnoj zajedničkoj igri s djecom, a 58,9% izjavljuje kako uglavnom sudjeluju u igri s djetetom. Onih koji nemaju vremena za zajedničku igru ili uglavnom ne sudjeluju u igri je 18,6%. Sve je to rezultat pretpanog dnevnog rasporeda sve više roditelja. S obzirom da je igra kontekst u kojem je dijete opušteno i sretno, igrovne situacije najbolje su za razvijanje povezanosti i kvalitetnih interakcija. Upravo zbog toga važnost zajedničke igre roditelja i djeteta spoznaja je koja bi se trebala prenositi na sve odrasle osobe (roditelje, odgojitelje i buduće odgojitelje).

Uz posao, obaveze, skrb i brigu za djecu nije ni iznenađujuće kako roditeljima igra postaje još jedna dodatna obaveza za koju ionako nemaju vremena. Kako bi se ovo promijenilo roditelji moraju promijeniti svoja uvjerenja o igri. Mišljenje da je igra samo za djecu roditelje često udaljava od sudjelovanja u ovim aktivnostima. Ne žele prekidati djecu i ometati ih u aktivnosti

koje im svakako dobro idu i bez njihove prisutnosti. Također, kod roditelja se može javiti strah od gubitka autoriteta, ukoliko dijete tijekom simboličke igre preuzme ulogu koja ima nadmoć nad ulogom roditelja. Ono što roditelji često ne shvaćaju jest svjesnost njihovog djeteta da igrovna situacija nije jednaka stvarnoj. Drugim riječima, dijete shvaća da u igri s roditeljem mogu vrijediti pravila drugačija od onih u realnom životu. No, ono što roditelje najviše odbija od igre je osjećaj srama koji osjećaju kada se igraju. To je posljedica društvenih pravila koja igru vežu isključivo za djecu, a posao i obaveze za odraslu dob. Takvo je mišljenje potpuno pogrešno, jer djeca tijekom igre istražuju, uče i igra im postaje svojevrsan posao. Pa zašto onda, ako djeca uzimaju uloge odraslih (posao), odrasli ne bi uzeli uloge djece (igra)? Nakon toliko vremena koje je roditelj uložio kako bi dijete naučio određenim vještinama i znanjima, igra je način na koji dijete uči roditelja. Dijete roditelja uči vratiti izgubljenu kreativnost, uključiti maštu u simboličku igru kako bi mogao potpuno preuzeti ulogu, te ga uči kako izaći iz svakodnevice i vratiti se u neki događaj koji je možda zaboravio. Ponos i sreća koju djeca osjećaju kada roditelji prihvate njihovu igru i dozvole im da ih pouče od velike su važnosti za razvoj samopouzdanja.

Ako roditelj promijeni viđenje igre te se potruži ući u svijet u koji ga njegovo dijete zove i treba, zajednička igra postat će vrijeme u kojem uživaju obje strane, pa čak i onda kada je roditelj zaboravio kreativno razmišljati i maštati. Ukoliko postoji problem u organizaciji vremena provedenog s djetetom odgojitelji su, kao stručnjaci i partneri roditeljima, osobe koje trebaju pružiti odgovarajuću potporu i pomoć roditeljima u rješavanju ovog problema. Nije važna količina vremena provedena s djetetom koliko je važna njena kvaliteta, a odgojitelji su profesionalci koji svojim znanjima i iskustvima mogu uvelike pomoći roditeljima u ostvarivanju kvalitetno provedenog vremena s djecom.

4. ODGOJITELJI U SIMBOLIČKOJ IGRI

S obzirom da djeca u današnje vrijeme provode veći dio dana u vrtiću odgojitelji, kao osobe s kojima djeca provode najviše vremena tijekom boravka u vrtiću, također nose dio odgovornosti za razvoj djeteta. Vrijeme koje djeca provode s odgojiteljima podrazumijeva i njihovo uključivanje u razvoj stvaralaštva, slobode i kreativnosti. Pri uključivanju u aktivnosti s djetetom odgojitelj bi trebao prihvatiti dječja pravila i uloge koje mu je dijete zadalo. Pri tome ne bi smio nametati svoje ideje, postavljati previše pitanja i mijenjati igrovnu situaciju. Ukoliko se odgojitelj često postavlja kao vođa aktivnosti, kontrolira i nabacuje svoje ideje tijekom aktivnosti, to znači da ne vjeruje djetetu, njegovom znanju, sposobnostima i mogućnostima. Na

taj način djeca gube želju za zajedničkom igrom i često odustaju od aktivnosti jer osjete kako odrasli preuzimaju igru. No, djeca postaju otvorenija za suradnju ukoliko im se dopuste samoinicirane aktivnosti bez nametanja ideja (Đuranović i Klasnić, 2020).

Pitanja odgojitelja od velike su važnosti za poticanje simboličke igre. Otvorena pitanja koja odgojitelj tijekom igre postavlja djeci omogućuju tijekom simboličke igre u novom smjeru, što može rezultirati novim temama za simboličku igru. Odgojitelj na nenametljiv način doprinosi igri ukoliko ne rješava problemske situacije, već pitanjima djecu dovodi do promišljanja i samostalnog rješavanja problema (Badurina, 2015). Kako Jurčević-Lozančić (2014) postavlja, „igranje je izvor kreativnosti i inventivnosti svakog djeteta.“ (Jurčević-Lozančić, 2014, str. 110). Upravo su odgojitelji osobe koje potiču kreativnost, ali stvaraju i situacije i okruženje koje djetetu omogućuju da svu svoju kreativnost i stvaralaštvo iskoristi tijekom igre.

4.1. Uloge odgojitelja

Uloge odgojitelja mogu biti raznolike. Ukoliko odgojitelj ima ulogu opskrbljivača materijalima onda će on biti osoba koja će u sobi dnevnog boravka omogućiti bogatstvo materijala i poticaja. Raznolikost materijala djecu će potaknuti na istraživanje i uključivanje u simboličku igru. Uloga promatrača jedna je on najvažnijih za simboličku igru jer odgojitelj na taj način prikuplja sve bitne informacije o dječjim potrebama i interesima. Odgojitelj bi trebao svakodnevno promatrati djecu tijekom svih aktivnosti, pa i tijekom igre.

Zbog znanja i vještina koje posjeduje odgojitelj se u aktivnosti uključuje na način da koristi intervencije u igri kojima dovodi igru do više razine. Tako često može igru odvesti u potpuno drugom smjeru i omogućiti djeci prelazak na višu kognitivnu razinu. No, kako Jurčević-Lozančić (2014) kaže, uključivanje odrasle osobe u dječju igru poželjno je, od strane djeteta, jedino ako odrasli poštuju pravila postavljena u igri.

Opservacija, odnosno promatranje djece, proces je koji se provodi svakodnevno, tijekom dječjih aktivnosti. Promatranje djece od izrazite je važnosti jer na taj način odgojitelj prikuplja informacije o djeci i njihovoj igri, promatra interakcije među djecom, dobiva korisne informacije o dječjim interesima i preferencijama te olakšava sam sebi proces planiranja daljnjeg rada s djecom. Informacije koje prikuplja opservacijom odgojitelj će dokumentirati (fotografije, video, bilješke) te ih kasnije koristiti kao ideje za projekte i aktivnosti.

Kompetentan će odgojitelj simboličku igru koristiti kao priliku za upoznavanje djeteta, njegovih strahova i interesa (Klarin, 2017).

Tijekom simboličke igre odgojitelj ne mora preuzeti samo pasivnu ulogu, već se može i izravno uključiti u igrovnu situaciju. Tako odgojitelj postaje suigrač koji svojim znanjima i vještinama simboličku igru može dovesti do više razine. Tijekom uključivanja u igru odgojitelj mora voditi računa o tome da svojim uključivanjem ne smanji sudjelovanje i kreativnost djece. Nametanjem ideja i čestim postavljanjem pitanja odgojitelj u očima djeteta preuzima igru zbog čega dijete gubi interes i želju za sudjelovanjem. Kvalitetan odgojitelj prepoznaje u kojim je situacijama njegova uključenost poželjna, a u kojima je opservacija i pasivna uloga najbolje rješenje.

Prema Rengel (2014) postoje dvije vrste uključenosti odgojitelja u igri. Prvi je regulacija igre, odnosno vođenje, a podrazumijeva igru koja je inicirana od strane odgojitelja. Druga vrsta uključenosti je potpora igri, a ona uključuje aktivnost koja je inicirana od djece i nije nametnuta od druge strane. Svaka aktivnost koja nije nametnuta od strane odraslih rezultirat će motivacijom djeteta da razmišlja o prijašnjim iskustvima i načinima kako da ih poveže sa novima (Jurčević-Lozančić, 2014). Tijekom regulacije igre može doći do prevelikog miješanja i vođenja odgojitelja. Razlog zbog kojih odrasle osobe često interferiraju u igru djece je kako bi ih nešto naučili i prenijeli im nove spoznaje i znanja. Problem u prevelikom uključivanju odgojitelja navodi Rengel (2014) gdje tvrdi da „igra, koju reguliraju odgojitelji, ne zahtijeva istu razinu vještina, inicijative i odlučivanja, a samim time ne nudi isto iskustvo učenja.“ (Rengel, 2014, str.115). No, odrasli često zaborave kako igra nije samo prilika za učenje djece već i njih samih. Ukoliko osjeti da odgojitelj preuzima glavnu ulogu i mijenja smjer igre namećući svoja pravila i ideje, dijete se može povući iz igre ili igra može izgubiti na kreativnosti i slobodi.

Odrastanjem odgojitelji gube kreativnost u sagledavanju situacije i materijala, ne osjećaju se toliko slobodni i sigurni da preuzmu bilo koju ulogu, kao što se osjećaju djeca. Iako, neki zadrže “dijete“ u sebi i spretniji su u igrovnim situacijama, odgojitelji, jednako kao i roditelji, suočavaju se s mnogim teškoćama kada je u pitanju bezbrižno igranje. Odrasle osobe teže ulaze u igrovne situacije i preuzimaju uloge jer, za razliku od djece, razmišljaju o tome kako igra nije stvarna, a scenarij koji proživljavaju nije u realnom vremenu (Cohen, 2011). Upravo zbog nepotrebnog analiziranja i promišljanja o igri, odgojitelji se teže upuštaju u igru. Djeca, s druge strane shvaćaju kako se situacije ne događaju trenutno te kako preuzimaju uloge drugih osoba, no bez obzira na to upuštaju se u igru i potpuno, bez teškoća, prihvaćaju zadane uloge.

4.2. Utjecaj stavova odgojitelja na uključivanje u simboličku igru

O stavovima odgojitelja prema igri ovisi njihovo uključivanje i poticanje igre, pa sukladno tome i njegova uloga (Badurina, 2015). Uvjerenja o igri i njenoj važnosti za razvoj kreativnosti duboko su ucrtani u identitet svakog odgajatelja (Cohen, 2011). Ljudi se općenito teško odriču svojih uvjerenja i odbijaju ih mijenjati. Stoga je od velike važnosti, tijekom inicijalnog obrazovanja odgojitelja, ova uvjerenja mijenjati i razvijati uvjerenja o važnosti kreativnosti i simboličke igre.

Kvalitetno sudjelovanje odgojitelja u aktivnosti od njega zahtjeva mogućnost ulaska u uloge, prihvaćanje igrovne situacija, kreativno i maštovito razmišljanje i upuštanje u aktivnost bez straha i predrasuda da je igra samo sa djecu. Kada bi odgojitelji na simboličku igru gledali očima djeteta proces uključivanja u igru bio bi puno slobodniji, a krajnji rezultat bila bi kreativna, maštovita igra koja pruža obostrano zadovoljstvo djeci i odgojiteljima. Za uključivanje u igru važni su stavovi odgojitelja o igri, odnosno kako Rengel kaže „bez uvida u stavove odgajatelja prema igri i njihovoj ulozi u njoj, ne možemo razmatrati praksu igre u institucionalnom obrazovanju u ranom djetinjstvu“ (2014, str.116). Rengel (2014) navodi kako je prvi korak ka kvalitetnoj suradnji odgajatelja i djeteta, spoznaja o vjеровanjima i uvjerenjima odgojitelja prema važnosti interakcije dviju strana. „Odgojitelji balansiraju između izravnog i neizravnog sudjelovanja i između regulacije i potpore.“ (Rengel, 2014, str. 117).

Babić i Irović (2005) istraživali su vezu između igre odgojitelja u djetinjstvu i njihovih stavova prema igri. Rezultati istraživanja govore kako postoji velika povezanost između odgojiteljevog iskustva s igrom (u vrtiću i školi) i njegovih uvjerenja o igri. Pretpostavka da odrasla osoba, u ovom slučaju odgojitelj, koji je tijekom djetinjstva imao prilike za igru i razvoj u igri te odrastanjem ima pozitivne stavove o igri, nije iznenađujuća. Naime, ukoliko odgojitelj za igru veže pozitivna iskustva znat će cijeliti igru kao glavnu dječju aktivnost. Suprotno tome, ukoliko odgojitelj nije imao prilike za igru ili okolina nije bila takva da potiče igru, smatrat će igru nepotrebnom djelatnošću bez koje se može odrasti. U potonjem slučaju odgojitelj djeci oduzima priliku za razvoj i interakciju s vršnjacima koja je uistinu važna za pravilan razvoj djeteta u svim njegovim aspektima.

4.3. Dokumentiranje simboličke igre i važnost kvalitetnog okruženja

Dokumentiranje je posebno važno kada se radi o uspješnosti uloge odgojitelja u simboličkoj igri. Odgojitelj dokumentiranjem i promatranjem djece dobiva uvid u njihove interese i u stupanj poznavanja ponuđenih materijala i predmeta. Promatranje odgojitelju pomaže da shvati simboličku igru djeteta, te mu daje izravne informacije o stupnju razvoja simboličke igre. Uz to, praćenje simboličke igre može biti od velike koristi kada se radi o organizaciji poticajnog okruženja. „Općenito, razumijevanje postojećeg znanja i razvojnih sposobnosti djeteta, stvaranje i obogaćivanje poticajnog okruženja, te pružanje odgovarajuće potpore dječjoj igri čini suštinu pedagoškog pristupa odgojitelja.“ (Jurčević-Lozančić, 2014, str. 83)

Važno je stvoriti okruženje koje će djecu poticati na istraživanje (Badurina, 2015). Prostor koji je materijalno kvalitetno uređen, a njegov raspored omogućuje djeci istraživanje i sudjelovanje u svim aktivnostima simboličku će igru poticati na neizravan način. Organizacija prostora još je jedan od načina na indirektno poticanje i obogaćivanje simboličke igre od strane odgojitelja. Kako bi odgojitelji poticali razvoj kreativnosti okruženje u kojem sami odgojitelji borave također bi trebalo biti poticajno i kreativno. Ukoliko odgojitelj tijekom svog razvoja nije prikupio pozitivna iskustva s igrom i maštom, a zatim ni na radnom mjestu, teško će tu kreativnost i maštu prenijeti na okruženje, a zatim i na djecu. Uloga odgojitelja je da djeca u prostoru u kojem borave i aktivnostima u kojima sudjeluju uključuju sva svoja osjetila. Igra, kako bi iskoristila sav svoj potencijal, mora biti multisenzorična. Taj aspekt igre osigurava sam odgojitelj kao osoba koja prostoriju osigurava s dovoljno materijala, podražaja i aktivnosti koje će potaknuti istraživački duh djece. Autorica Jurčević-Lozančić to objašnjava kao zadaću odgojitelja da „stvari poticajno okruženje koje će osigurati djeci slobodan izbor aktivnosti, korištenje svih osjetila i upotrebu kvalitetne komunikacije, kao i raznolikost interakcije.“ (Jurčević-Lozančić, 2014, str. 81)

Prostori u ustanovi ranog i predškolskog obrazovanja trebao bi biti organiziran tako da potiče interakcije među djecom, a centri aktivnosti trebali bi biti organizirani na način koji će poticati djecu na igru. Upravo je zato važno sustavno praćenje i dokumentiranje simboličke igre. Centar koji nije dovoljno obogaćen materijalima neće omogućiti djeci da zamišljenu situaciju i realiziraju. Stoga su odgojitelji osobe koje će, saznanjima i informacijama prikupljenim u procesu dokumentiranja, to omogućiti. Dodavanje materijala i igračaka u centre za aktivnosti potaknut će djecu na uključivanje u aktivnosti u tim centrima. Primjer toga može biti igra majke za što je djeci često potrebna lutka. Iz iskustva djeca znaju da majka hrani dijete,

presvlači ga i vodi u šetnju. Ukoliko se djeci omogući odjeća, bočice, malena kolica za bebu, simbolička će igra postati složenija i privlačnija djeci. Centar bez tih materijala mogao bi omogućiti samo određene situacije, no na ovaj je način igra obogaćena te će djeca zasigurno više uživati u ulozi majke.

Dokumentiranje je proces koji bi se trebao provoditi sustavno u svakodnevnom radu s djecom. Odgojitelj pri tome ima razne načine dokumentiranja (slike, video, bilješke) koje može istraživati i isprobavati tijekom prakse kako bi upoznao djecu iz skupine i njihove interese, ali i uvidio promjene koje su se dogodile tijekom procesa dokumentiranja. Dokumentiranje nažalost nije uvijek proces koji glatko teče. Prevelik broj djece u skupinama, nedovoljno ili u potpunosti izostavljeni alati za dokumentiranje te nedovoljno znanja o važnosti i načinu dokumentiranja problemi su velikog broja odgojitelja. Bez obzira na veliki broj djece, koji odgojiteljima često predstavlja izazov u dokumentiranju, organizacija vremena odgojitelja može biti čest razlog nedovoljnog dokumentiranja.

S obzirom da dokumentiranje odgojitelju pomaže u organizaciji okruženja ono ujedno pomaže i u realizaciji simboličke igre koja djetetu omogućuje stupanje u interakcije s drugom djecom. Sukladno tome, poticajno okruženje ne samo da privlači djecu da se upuste u simboličku igru već ih i potiče da u toj igri koriste mnoštvo materijala i uloga koje dijele s drugom djecom (Rinaldi, 2014). Djeca, jednako kao odrasli, imaju urođenu potrebu za druženjem i socijalizacijom s drugom djecom i odraslima. Potreba za socijalizacijom najbolje se osigurava kroz interakcije sa drugom djecom u kontekstu predškolske ustanove. Važno je da dijete razvija socijalne vještine, pogotovo tijekom igre s drugom djecom. To će mu biti omogućeno ukoliko se igra odvija u poticajnom i primjerenom okruženju. Također, odgojitelj, da bi poticao razvoj socijalnih vještina, mora poznavati načine na koje djeca uče i razvijaju te vještine, te kroz intervencije podržati i ohrabriti djecu prema razvoju socijalnih vještina.

Uz kvalitetno okruženje, za razvoj simboličke igre jednako je važna i kvaliteta odnosa između odgojitelja i djece. Klarin (2017) objašnjava utjecaj kvalitetnog odnosa odgojitelja prema djeci i kvaliteti njihovih aktivnosti. Ovu ovisnost objašnjava na način da kvalitetna briga odgojitelja za djecu dovodi do kvalitetnih interakcija s djecom, a zatim i do stvaranja privrženosti, što dalje dovodi do kvalitetnih kognitivnih aktivnosti, odnosno do igre. Klarin ovaj model naziva "model kognitivne stimulacije" (Klarin, 2017). Ukoliko dijete s odgojiteljem stvori kvalitetan odnos osjećat će se sigurno i željno istraživanja i učenja. Samo će na taj način simbolička igra zasjati u svom punom sjaju. „Predloženi model pretpostavlja indirektnu vezu

između kvalitete privrženosti i kognitivne aktivnosti, dok su kvaliteta brige za dijete i kvaliteta dječje igre direktno povezani.“ (Klarin, 2017, str. 40).

5. SIMBOLIČKA IGRA LUTKOM

Simbolička igra lutkom podrazumijeva korištenje lutke u igrovnoj situaciji. Igra s lutkom smatra se simboličkom upravo zbog toga što dijete, tijekom igre lutkom, govori i ponaša se na određeni način. Kada dijete primi lutku u ruke ono je oživi, prenese svoju energiju na lutku, pri tome samo određuje kakvim će glasom lutka pričati ili kako će se ponašati. Ovakva igra uključuje mnogo aspekata dječjeg razvoja i upravo je zbog toga bogata i puna kreativnosti (Ivon, 2014). Dijete koristi lutku kao simbol i to na način da svojim pokretima, bojom glasa lutki daje određene karakteristike (Ivon, 2011). Tijekom igre lutkom dijete uistinu koristi kreativnost kako bi lutki dalo osobine koje odgovaraju situaciji.

S lutkom u rukama dijete odlučuje kakvu ulogu lutka ima u igri, predstavlja li lutka njega ili neku drugu osobu iz reprezentirane situacije. No, ono što dijete posebno povezuje s lutkom je osjećaj sigurnost koji mu ona pruža tijekom komunikacije sa njom. S obzirom da djeca lutku smatraju sebi ravnopravnom, odnosno nekim tko ima veću moć od njih, lakše će stupiti u komunikaciju s njom, a onda kasnije i s okolinom te će ta komunikacija svakako biti dvosmjerna (Korošec, 2004). Lutka pomaže djetetu da s okolinom komunicira kroz drugu osobu, odnosno gleda svijet drugim očima, očima lutke. Samim time dijete ulazi u početak učenja o tuđim stajalištima i percepcijama, što će mu kasnije pomoći da shvati tuđe osjećaje, mišljenja i razvije toleranciju nad drugima (Ivon, 2011)

5.1. Lutka kao pomoć djeci

Djeca se razlikuju po stupnju usvojenosti socijalnih kompetencija. Neka djeca na odličan se način uključuju u aktivnosti sa vršnjacima, dok druga djeca pokazuju teškoće u tom području. Igra s lutkom, kroz simboličku komunikaciju, velika je pomoć djeci koja imaju poteškoća pri uključivanju u aktivnosti ili komunikaciju s drugom djecom. Neverbalna komunikacija koju ostvaruju korištenjem lutke pomoći će djeci da stvore kontakt s osobama u okruženju (Korošec, 2004). Kako Ivon navodi „Lutka je djetetu neka vrsta utočišta u koje se može skloniti.“ (Ivon, 2011, str. 13).

Lutka u rukama svakog djeteta dobiva novo simboličko značenje, nove karakteristike. Svako dijete oživljava lutku na svoj način, dajući joj glas i pokrete koje želi. Na taj način lutka nikada nije ista u rukama različite djece. Upravo je to sva njena čar, jer omogućuje toliku slobodu i kreativnost u komunikaciji djeteta s lutkom. Sloboda, zadovoljstvo i samopouzdanje koje dijete osjeti kada izrekne svoja znanja i stavove, neke su od glavnih prednosti igre s lutkom. Lutka djetetu, također, omogućuje i izražavanje osjećaja i mišljenja bez da se osjeća odgovorno za to što govori jer to ne govori ono već lutka. Bez obzira što se dijete kroz posuđivanje glasa lutki s njom poistovjećuje ono je svjesno da je cijela ta igra zamišljena igrovna situacija. Dijete zna da je ono odvojeno od lutke, no to ga ne sprječava da kroz nju izrazi sve svoje želje i osjećaje. Ona mu služi kao oklop protiv ostatka svijeta. Dijete lutku stavi ispred sebe, sakrije lice i tada osjeća sigurnost i samopouzdanje da kaže sve što želi i misli. S obzirom da lutka podsjeća dijete na stvarnu osobu nije iznenađujuće da dijete želi stupiti u interakciju s lutkom. Osjeća se sigurno i možda će stupiti u interakciju puno brže nego što bi u svakodnevnim situacija s odraslima ili vršnjacima. Zbog toga što se dijete osjeća sigurno i slobodno u igri s lutkom, često koristi nove, izmišljene riječi, stoga je neupitno kako simbolička igra s lutkom pozitivno utječe na razvoj govora. Razgovor o osjećajima i brigama prije će se dogoditi u prisustvu lutke nego odrasle osobe. Razlog toga leži upravo u sigurnosti koju lutka pruža. No, sigurnost ne pruža samo lutka u rukama djeteta već i u rukama odrasle osobe. Kada odgojitelj uzme lutku u ruke djeca smatraju kako je lutka postala nova osoba iako je oživjela kada ju je odgojitelj uzeo u ruke. Djeca imaju povjerenja u lutku i reći će joj svoje tajne i probleme te u njoj ne vide autoritet kao u odrasloj osobi koja ju je oživjela (Korošec, 2004). Kada odrasla osoba u ruke primi lutku djeca će joj početi više vjerovati, a razlog tome je gore navedeno povjerenje koje djeca imaju u lutku. Teškoće, pa čak i strah koji su djeca osjećala prema komunikaciji s odgojiteljem sada će biti umanjene jer ako odgojitelja gledaju “ kao osobu koja donosi radost, zadovoljstvo i uzbuđenje“ (Korošec, 2004., str.32), osjećat će se slobodni za otvorenu komunikaciju i želju da podijele svoje misli i osjećaje. Pri komunikaciji s djetetom i odrasla osoba također koristi lutku na jednak način kao i dijete. Prilagođavajući glas, izraz lica i pokrete odrasla osoba određuje osobine i ulogu lutke jednako kao i djeca.

5.2. Važnost igre lutkom za razvoj djeteta

Simbolička igra lutkom traži od djeteta da prevlada spoznajni egocentrizam. Prevladavanje egocentrizma mu omogućuje da se sa lutkom igra kao da je ta osoba koju lutka predstavlja. U početku je to najčešće roditelj jer djeca ponavljaju svakodnevne aktivnosti

odraslih, tj. najčešće roditelja. Prevladavanjem spoznajnog egocentrizma dijete će moći shvatiti tuđi pogled na neku situaciju i tuđe emocije, pa će tako emocije i mišljenja lutke ponekad biti drugačije od dječjeg. Razlika u mišljenju događa se ukoliko lutka predstavlja roditelja koji u igrovnoj situaciji ima mišljenje i osjećaje drugačije od djeteta. Dijete će kroz lutku prikazati da razumije kako se roditelj osjećao drugačije od njega, te da ono i roditelj nisu jedna osoba već da dijete uvelike shvaća decentraciju. Također, dijete shvaća da su i ono i lutka dvije odvojene osobe, s različitim načinom govora, različitim osjećajima i mišljenjima. Upravo zbog toga što su dijete i lutka dvije različite "osobe" djetetu je omogućeno da promišlja o tuđoj perspektivi i pogledu na određene stvari. Stavljajući se u "tuđe cipele" i situaciju gleda kroz više leća. Također, dijete može uvidjeti da lutka ima drugačije osjećaje od njega što može dovesti do razvoja nekih viših emocija, kao što su suosjećanje i empatija.

Tijekom igre lutkom djeca često koriste lutku kako bi ispričali priču. Tada prilagođavaju glas lutki i scenariju iz priče, izmišljaju pojedine dijelove priče ili čak cijelu priču, koriste riječi i fraze, izokreću riječi i koriste nove (Ivon, 2014). Upravo je zbog toga igra lutkom veliki pomoćnik u razvoju govora. Dijete, s obzirom da se u prisustvu lutke osjeća dovoljno sigurno, vrlo lako započinje komunikaciju s lutkom te joj govori o svojim osjećajima i mišljenjima. Dijete se osjeća dovoljno sigurno da lutki dozvoli ulazak u svoj unutarnji svijet, također se osjeća dovoljno sigurno da na kreativan način koristi govor kao sredstvo oživljavanja lutke. S obzirom da su mašta i kreativnost izrazito važni u procesu odrastanja, te je svakako važno poticati ova dva elementa, nije ni iznenađujuće što igra s lutkom ima značajne koristi za djecu. Ona im služi kao partner, pomagač u izražavanju mišljenja o svemu što ih okružuje. Može se reći da je ona njihov unutarnji glas koji u sebi sadržava sve djetetove želje, potrebe i mišljenja (Hicela, 2014).

Igra s lutkom usko je povezana s kreativnošću. Dijete kada promotri lutku izmišlja odgovarajući glas, postaje kreativno biće koje na temelju vizualne percepcije lutki daje karakteristike poput glasa, osjećaja, razmišljanja. Te karakteristike mogu biti povezane s vlastitim, ali i ne moraju. Uz pomoć lutke dijete postaje kreativnije i svijet gleda na slikovitiji način. Razvija samopouzdanje, pogotovo kada je lutka njegov vlastiti produkt, te se više povezuje s vršnjacima i odgojiteljem.

Posebno pozitivan učinak imaju lutke na tijelu djeteta. Njihovo kretanje ovisi o kretanju djeteta pa će djeca na taj način naučiti različite načine komunikacije tijelom, odnosno vježbat će neverbalnu komunikaciju. Možda je i najzanimljivija stvar o lutkama ta što lutka uistinu može biti sve što nas okružuje. Od obične tkanine kojoj se dodaju oči i usta, pa sve do dječjih

prstiju. Ivon (2014) govori kako se razvojem simboličke igre mijenja i način korištenja lutke. Odnosno, prelaskom na višu fazu simboličke igre, lutku može zamijeniti običan štap ili čak dječja ruka. Iako je lutka iz perspektive djeteta živa, stvarna osoba i ona kasnije može postati samo predmet dječje imaginacije i pretvoriti se u običnu dječju ruku.

Djeca često sama izrađuju svoje lutke; na taj će način povezanost lutke i djeteta biti na još višoj razini. Kada dijete samo izradi lutku osjeća samopouzdanje što je lutka produkt njegovog rada. Na taj način dijete lutki uistinu daje sve karakteristike koje želi, a igra s lutkom će tada biti inicirana od strane djeteta. Kroz igru s lutkom dijete često govori o situacijama iz svog života, interpretira situaciju kako ju je ono doživjelo i otvorenije govori o onome što ga brine. Ukoliko odgojitelj promatra i sluša dijete tijekom igre lutkom može saznati puno stvari koje mu ne bi bile omogućene kroz izravnu komunikaciju s djetetom. Djeca kroz igru lutkom postaju verbalno i emocionalno slobodnija, a ako se na lutku gleda kao na “sredstvo motiviranja i obogaćivanja djetetovog emocionalnog i socijalnog potencijala“ (Korošec, 2004, str. 39), uvidjet će se velika važnost u primjeni lutke u odgojnoj skupini. Upravo zbog toga lutka bi trebala biti omogućena djeci, ne samo kao prijelazni objekt, već kao i partner u igri.

Partner u igri lutka može biti kroz lutkarske predstave koje Ivon (2014) navodi kao igru u kojoj djeca preuzimaju kontrolu nad lutkom i razvijaju “jezičnu kreativnost“ (Ivon, 2014, str. 36). Tijekom lutkarskih predstava dolazi do razvoja govora i glumaca i publike, jer djeca promatrači iz publike često komentiraju ili se uključuju u predstave svojim idejama, te često dodatno obogaćuju scenu ili radnju usmjeravaju u drugom pravcu. Važan način razvoja govora tijekom predstave je onomatopeja i korištenje zvukova iz svakodnevnog života, kako bi se dočarala scena koja se igra na pozornici (Ivon, 2014). Također djeca koja sudjeluju u lutkarskim predstavama uče uspostavljati pozitivnu interakciju s drugom djecom, prihvaćaju njihove ideje i mišljenja i sve to u svrhu uspješnosti lutkarske predstave. Igra s lutkama omogućuje im da prožive ono što još nisu iskusili tako da uvelike utječe na razvoj novih znanja i spoznaja (Ivon, 2011). Vygotsky smatra da takve igre poboljšavaju sve korake u djetetovu razvoju. Lutkarstvo integrira gotovo sve discipline koje su važne za taj razvoj: percepciju, shvaćanje, pokret, koordinaciju, interakciju s okolinom, govor i priču. “Teško je objasniti činjenicu da lutke ostvaruju bolji kontakt s djecom nego odgojitelji i roditelji.“ (Kroflin i Majaron, 2004, str. 78)

5.3. Kako lutka utječe na pozitivnu klimu u skupini

Kako bi tijek igrovne situacije tekao što kvalitetnije, te kako bi simbolička igra uistinu izvršila svoju funkciju, važna je kvaliteta ozračja, odnosno okruženja vrtića. Kvaliteta se ne odnosi samo na materijalnu opremljenost vrtića, već i na socijalni kontekst, odnosno na interakcije sa svim sudionicima procesa (odgojitelji, vršnjaci, stručni tim). Kvalitetna interakcija između djece i odgojitelja uvelike će potaknuti dijete da primi lutku u ruke i kaže joj svoje osjećaje jer se osjeća dovoljno sigurno da to napravi u odgojnoj skupini (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Okruženje u kojem se dijete osjeća sigurno, poželjno i ravnopravno jedino je okruženje u kojem će dijete iskusiti svu čar i mogućnost takve igre.

Kako je Obrenović navela „korištenje lutke u odgojno-obrazovnom procesu može značajno doprinijeti humanijem i manje stresnom uključivanju djeteta u proces socijalizacije...“ (Obrenović, 2021, str. 390). Manje stresno uključivanje u interakcije i cjelokupnu socijalizaciju pozitivno će utjecati i na klimu u odgojnoj skupini. Ovo je posebno važno za djecu koja teže stupaju u interakcije s vršnjacima i odraslim osobama, pa će takva djeca osjećati veću sigurnost ukoliko se u aktivnost uključe preko lutke, a ne izravno. Na taj način lutka pomaže pri stvaranju mreže socijalizacije djece u skupini. Simboličkom igrom s lutkom djeca će izgraditi samopouzdanje jer, prije svega lutku dijete može napraviti samo, a zatim je i koristiti na slobodan način, bez pravila. Time dijete uistinu na sasvim slobodan, samoiniciran način sudjeluje u simboličkoj igri u kojoj nema ograničenja. Dijete gradeći samopouzdanje i socijalne vještine gradi zdravije i kvalitetnije odnose s vršnjacima, ali i odgojiteljima. Na ovaj način lutka pomaže cjelokupnom ozračju u skupini.

6. ZAKLJUČAK

Igra, pogotovo ona slobodna kao što je simbolička, nije planirana aktivnost koja je usmjerena na krajnji rezultat. Simbolička igra je aktivnost koja je inicirana od djece i njihovih želja i potreba. Samim time što je unutarnje motivirana ona je aktivnost koja djecu uveseljava i ispunjava. No, uz svu zabavu koju djeca proživljavaju tijekom ove aktivnosti, ona svakako ima i pozitivan utjecaj na razvoj i to na način da djetetu omogućuje prijelaz u viši stupanj razvoja. Viši stupanj razvoja podrazumijeva napredak u govoru, socijalnim vještinama te svakako i u onim kognitivnim. Uz napredak u razvoju, djeca tijekom simboličke igre postaju sigurnija u sebe, ne osjećaju strah od poraza i pogrešaka. Upravo je zbog toga simbolička igra aktivnost u kojoj djeca izlaze iz svojih okvira i sigurnija su u sebe, pa je učenje različitih vještina, uključujući i socijalizacijskih, sastavni dio simboličke igre. Sreća i zadovoljstvo koju djeca osjećaju tijekom simboličke igre objašnjavaju se i činjenicom da ona omogućuje djetetu da preuzme uloge koje želi, a samim time i nadmoć nad situacijom. U ovom slučaju dijete postaje autoritet kakav želi, a nema prilike biti u svakodnevnim situacijama.

Roditelji i odgojitelji mogu potaknuti spoznajni, tjelesni i socio-emocionalni razvoj djeteta i to na način da mu omoguće djetinjstvo prepuno različitih igara i samoiniciranih aktivnosti. Na taj način odrasli potiču stvaralaštvo djeteta, radost istraživanja, učenja i igranja. Pri tome zadaća odraslih je djetetu osigurati potrebne uvjete za igru, kao što je prostor pun različitih materijala, vrijeme u kojem je djetetu dozvoljeno bez pritiska i požurivanja uživati u igri. Roditelji i odgojitelji bi također trebali biti spremni na sudjelovanje u igri. Ovdje se ne misli na preuzimanje glavne uloge davanjem savjeta, intervencijama ili preuzimanjem inicijative. Dijete treba pustiti da samo dođe do rješenja, da samo odredi pravila igre i da svojom kreativnošću realizira igru. Samo će na taj način igra ispuniti svoje razvojne zadaće.

Dijete često traži od roditelja da sudjeluje u simboličkoj igri, a roditelj mora dopustiti da mu dijete odredi ulogu i nenametljivo prihvatiti igru. Na taj se način roditelj upušta u igru u kojoj može dijete poučiti željenim ponašanjima u raznim situacijama, može saznati njegova razmišljanja i osjećaje, i otkriti na koji je način situacija koju prikazuje utjecala na dijete.

Tijekom simboličke igre djeca se stavljaju u različite situacije i uloge. Pri tome koriste različite emocije i uče prihvatiti tuđe emocije. Promišljaju o tome kako bi postupila osoba čiju ulogu uzimaju, a stavljanje u "tuđe cipele" omogućuje im učenje o toleranciji i empatiji. Prihvatanje tuđih savjeta, ideja i osjećaja čest je dio simboličke igre, posebice ako se radi o simboličkoj igri lutkom. U tom slučaju dijete uistinu ulazi u drugi svijet i novu ulogu te govor prilagođava toj ulozi, u ovom slučaju lutki. Lutka djetetu može služiti kao pomoć da se izrazi,

uključi u igru ili mu jednostavno može biti prijatelj kojemu će se povjeriti. Ukoliko je lutka u rukama odgojitelja ona može povezati odgojitelja s djecom na način da ih privuče i olakša komunikaciju između te dvije strane.

Uz sve navedeno, jasno se da zaključiti kako je simbolička igra prilika djeteta da upozna sebe, svijet oko sebe, ali i sve osobe koje ga okružuju te neka pravila i uloge društva kojemu pripada. Također, simbolička igra omogućuje mu prirodan način učenja govora i ostalih vještina koje ga pripremaju za odraslu dob. Simbolička igra prilika je djetetu da stvori kvalitetne odnose s obitelji, vršnjacima i odgojiteljima kao osobama najvažnijima za njegov razvoj. Ukoliko se najpozitivniji učinak igre događa u slobodnoj, nenametnutoj, nestrukturiranoj igri, odnosno u igri koja je inicirana od strane djeteta, možemo slobodno reći da nema boljeg načina za igranje od one koju djetetu pruža simbolička igra. Igra toliko slobodna, kreativna, unutarnje motivirana i prepuna pozitivnog učinka.

LITERATURA

Badurina, P. (2015). Uloge odgajatelja u simboličkoj igri djece rane dobi. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*. 1-2 (156), 47-75.

Cohen, L. (2011). *Razigrano roditeljstvo*. Zagreb: Mozaik knjiga

Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Đuranović, M., Klasnić, I. (2020). Poticanje dječje kreativnosti u predškolskim ustanovama. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*. 1(69), 89-110.

Feldman, R., Keren, M., Namdari-Weinbaum, I., Spitzer, S., Tyano, S. (2005). Relations between parents' interactive style in dyadic and triadic play and toddlers' symbolic capacity. *American Journal of Orthopsychiatry*. 4(75), 599-607

Golež, S. (2021). Važnost igre na djetetov razvoj. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*. 5(4), 182-194.

<https://hrcak.srce.hr/file/358257>

Ivon, H. (2011). Obilježja i razvojne mogućnosti dječje lutkarske igre. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*. 1(60), 7-24

Ivon, H. (2014). Obilježja ponašanja u dječjoj igri i simbolička igra lutkama. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*. 1(16), 161-180.

Ivon, H., Sindik, J. (2008). Povezanost empatije i mašte odgojitelja s nekim karakteristikama ponašanja i igre predškolskog djeteta. *Magistra Iadertina*. 1(3), 21-38.

Jurčević Lozančić, A. (2014). Pedagoški aspekti socijalizacijskih procesa u igri djece. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*. 1(16), 81-93.

Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Sveučilište u Zadru

Korošec, H. (2013). Studija procjene upotrebe lutke kao nastavnog sredstva u slovenskim školama. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu*. 4(62), 496-520.

Kroflin, L., Majaron, E. (2004). *Lutka...Divnog li čuda!* Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi

Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo.

Maleš, D. (1991). Druženje djece i odraslih: poziv na zajedničku igru. Zagreb: Školska knjiga.

Mrnjaus, K. (2014). The Child's Right to Play?! *Croatian Journal of Education*. 1(16), 217-233.

Nenadić Bilan, D. (2014). Roditelji i djeca u igri. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*. 1-2(63), 107-117.

Obrenović, M. (2021). Pozitivna klima uz pomoć lutke. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*. 5(4), 389-393.

<https://hrcak.srce.hr/file/359816>

Petrović-Sočo, B. (1999) Važnost igre. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*. 16(4), 10-13.

Petrović-Sočo, B. (2014). Simbolička igra djece rane dobi. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*. 1(16), 235-251.

Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*. 4(64), 603-620.

Rengel, K. (2014). Preschool Teachers' Attitudes towards Play. *Croatian Journal of Education*. 1(16), 113-125.

Stegelin, D. (2007). Zašto je važno zagovarati stav o važnosti igre na razvoj djeteta. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*. 47(13), 2-7.

Tomasović, J. (2016). Lutka u odgoju obrazovanju. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*. Tematski broj(65), 357-367.

Izjava o izvornosti završnog rada

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istog nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

(vlastoručni potpis studenta)