

Mišljenje odgojitelja o igri u ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja

Heraković, Katja

Master's thesis / Diplomski rad

2022

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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:147:135497>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-13**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKE STUDIJE

Katja Heraković

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, rujan, 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKE STUDIJE

Katja Heraković

**MIŠLJENJE ODGOJITELJA O IGRI U USTANOVAMA
RANOG I PREDŠKOLSKOG ODGOJA I OBRAZOVANJA**

Diplomski rad

Zagreb, rujan, 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKE STUDIJE

Katja Heraković

**MIŠLJENJE ODGOJITELJA O IGRI U USTANOVAMA
RANOG I PREDŠKOLSKOG ODGOJA I OBRAZOVANJA**

Diplomski rad

Mentorica rada:

Doc.dr.sc. Adrijana Višnjić Jevtić

Zagreb, rujan, 2022.

Zahvala

Prije svega od srca zahvaljujem svojoj mentorici doc. dr. sc. Adrijani Višnjić Jevtić koja mi je od samog početka pružala prilike i otvarala mi brojne mogućnosti za napredak i vlastiti razvoj. Rad s Vama je bio užitak, od prve godine studija pa sve do diplome, a najviše od svega me raduje naš budući zajednički rad. Neizmjereno Vam hvala za svaku naučenu definiciju i pojam, za svaki put kada ste me potaknuli na promišljanje, za svaku lijepu riječ i utjehu koju ste mi pružili. Hvala Vam što ste bili dio početka mog profesionalnog razvoja te se nadam da ćete biti i dalje uz mene. Hvala.

Zahvaljujem se i svojim roditeljima Jasminki i Željku. Hvala vam što ste mi bili podrška u životnim promjenama i odlukama. Hvala što ste podržavali moje ideje i pomogli mi da uspijem. Ova diploma je i vaša zasluga. Hvala i mom bratu Petru što je, osim podrške, svaku moju pauzu od učenja sadržajno ispunio kako bih zaboravila na količinu obveza koja me čeka.

Na posljetcu, hvala mom budućem suprugu Josipu. Bez tebe ništa od ovog ne bi imalo smisla. Hvala ti što uvijek vjeruješ u mene i pružaš mi bezuvjetnu snagu i podršku. Hvala i mojim prijateljima s kojima sam dijelila sve svoje probleme i nedaće i koji su mi uvijek bili podrška i gurali me prema naprijed. Hvala vam što smo zajedno išli kroz sve što nas je snašlo.

Vi ste sve što jesam. Hvala vam na tome.

Sažetak

Igra je najvažnija aktivnost djece koju istražuju i objašnjavaju brojni stručnjaci. Svako dijete se igra zbog urođenog impulsa i unutrašnje motivacije za igrom. Kao odgojno-obrazovna aktivnost, igra je vrlo važno sredstvo za učenje u najranijoj dobi. Djeca igrom upoznaju sebe i svijet koji ih okružuje, izražavaju želju za zajedništvom, suradnjom i fizičkom aktivnošću. Igrajući se djeca prerađuju vlastita iskustva i društvene odnose čime shvaća svoju ulogu u svijetu i otkriva svoj identitet. Kroz igru izražava svoje strahove, proživljava ono što nije, a želi doživjeti i pokazuje ono što mu je istinski važno. Odgojitelji imaju značajnu ulogu u razvoju dječje igre opremanjem prostora s materijalima koji moraju pratiti dječje interese i razvojne faze, raspoređivanjem prostora, uključivanjem u dječju igru, osiguravanjem dovoljnog vremena za igru te pažljivim slušanjem i promatranjem djece u igri. Period ranog djetinjstva je razdoblje u kojem djeca aktivno uče i razvijaju vještine. Ispravnim poticanjem dječje igre, odgojitelji djeci stvaraju podlogu za nesmetano učenje. Kako bi se aktivno poticalo dječje učenje, uz slobodnu igru, odgojitelji i učitelji kao sredstvo učenja koriste i didaktičku igru. Didaktička igra rezultira učenjem, a prati ju zadovoljstvo i uгода. Cilj ovog istraživanja je bio ispitati mišljenja odgojitelja djece rane i predškolske dobi o igri u ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja te utvrditi razlike u stavovima odgojitelja. Razlike su se procjenjivale u odnosu na inicijalno obrazovanje, mjesto rada, sudjelovanje na usavršavanjima te procjeni vlastitih kompetencija za podupiranje igre. Pretpostavljeno je da odgojitelji procjenjuju vlastite kompetencije s visokom ocjenom te da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na prethodno nabrojane karakteristike. Uzorak su sačinjavali odgojitelji djece rane i predškolske dobi na području Republike Hrvatske (N=200), pri čemu su ispitanici većinski više stručne spreme (70,5%, f=141), zatim slijedi visoka stručna sprema (28%, f=56) te na posljatku srednja stručna sprema (1,5%, f=3). Najviše ispitanika radi na području malog grada (do 50 000 stanovnika, 28,5%, f=57) i velegrada (više od 500 000 stanovnika, 25,5%, f=51), 19% ispitanika (f=38) radi u ruralnoj sredini, 18% (f=36) u srednje velikom gradu (od 50 000 do 100 000 stanovnika) te 9% (f=18) u velikom gradu (od 100 000 do 500 000 stanovnika). Utvrđeno je da postoje statistički značajne razlike u barem jednoj tvrdnji za sve

pretpostavljene hipoteze. Odgojitelji se slažu s time da igra pridonosi dobrobiti djeteta ($M=6,95$, $SD=0,26$) te da organiziranje poticajne okoline pozitivno utječe na razvoj djetetove igre ($M=6,91$, $SD=0,37$), a ne slažu s tvrdnjom da dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru ($M=3,16$, $SD=1,87$) te s tvrdnjom da se tijekom didaktičke igre djecu treba ispravljati ($M=3,45$, $SD=1,86$).

Ključne riječi: igra, uloga odgojitelja, važnost igre, učenje temeljeno na igri, didaktička igra

Summary

Play is the most important activity for children, which is researched and explained by numerous experts. Every child plays because of an innate impulse and inner motivation to play. As an educational activity, play is very important mean of learning at an early age. Through play, children get to know themselves and the world around them and express their desire for community, cooperation, and physical activity. While playing, children process their own experiences and social relationships, thus understanding their role in the world and discovering their identity. Through play, they express their fears and show what is truly important to them. Educators have a significant role in the development of children's play by equipping the space with materials that must follow the children's interests and developmental stages, arranging the space, involving them in the children's play, ensuring sufficient time for play, and carefully listening and observing the children at play. Early childhood is a period in which children actively learn and develop skills. By properly encouraging children's play, educators create a foundation for children to learn without hindrance. To actively encourage children's learning, in addition to free play, educators and teachers also use didactic games as a means of learning. A didactic game results in learning, and it is accompanied by pleasure and enjoyment. The aim of this research was to examine the opinions of educators of early and preschool education about play in institutions of early and preschool education and to determine the differences in educators' attitudes. Differences were assessed to initial education, place of work, participation in training, and assessment of one's competencies to support the game. It was assumed that the educators evaluate their competencies with a high rating and that there is a difference in the assessment of the game concerning the previously listed characteristics. The sample consisted of educators of early and preschool children in the territory of the Republic of Croatia (N=200), with the majority of respondents having bachelor degree education (70.5%, f=141), followed by master degree education (28%, f=56) and finally highschool education (1.5%, f=3). Most respondents work in small towns (up to 50,000 inhabitants, 28.5%, f=57) and big cities (more than 500,000 inhabitants, 25.5%, f=51), 19% of respondents (f=38) work in a rural area, 18% (f=36) in a medium-sized city (from 50,000 to 100,000 inhabitants) and 9% (f=18)

in a large city (from 100,000 to 500,000 inhabitants). It was found that there are statistically significant differences in at least one statement for all hypothesized hypotheses. Educators agree that play contributes to the child's well-being ($M=6.95$, $SD=0.26$) and that organizing a stimulating environment has a positive effect on the development of the child's play ($M=6.91$, $SD=0.37$), and do not agree with the statement that the child must be aware that he has to learn through a didactic game ($M=3.16$, $SD=1.87$) and with the statement that children should be corrected during the didactic game ($M=3.45$, $SD=1.86$).

Key words: play, role of preschool educators, importance of play, play-based learning, didactic games

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. IGRA.....	3
2.1 Vrste igara.....	5
2.1.1 Funkcionalna igra.....	5
2.1.2 Simbolička igra.....	5
2.1.3 Igre s pravilima.....	6
2.1.4 Podjela igara prema novijim klasifikacijama.....	6
3. ULOGA IGRE U DJEČJEM RAZVOJU.....	7
3.1 Važnost igre za kognitivni razvoj.....	8
3.2 Važnost igre za tjelesni razvoj.....	9
3.3 Važnost igre za socio-emocionalni razvoj.....	10
4. ULOGA ODGOJITELJA U DJEČJOJ IGRI	12
5. PLAY-BASED LEARNING ILI UČENJE TEMELJENO NA IGRI.....	15
6. DIDAKTIČKA IGRA	17
6.1 Didaktički materijal.....	18
6.2 Vrste didaktičkih igara.....	19
7. METODOLOGIJA.....	21
7.1 Cilj.....	21
7.2 Hipoteze	21
7.3 Ispitanici i metode.....	21
7.4 Instrument	22
8. REZULTATI I RASPRAVA.....	24
9. ZAKLJUČAK.....	36
10. LITERATURA	38
Prilozi i dodaci.....	41
Popis tablica i ilustracija.....	47

1. UVOD

Igra je najvažnija i temeljna aktivnost djece. O njoj su napisano mnoštvo knjiga i priručnika te je kontinuirano proučavana od strane stručnjaka. To je fenomen koji se ne može u potpunosti obuhvatiti i objasniti jednom definicijom jer zauzima značajno mjesto u svim aspektima djetetova razvoja. Igra je zabavna, uzbudljiva, prisutna kroz cijeli život, a najveći značaj ima u ranoj i predškolskoj dobi. Ono što svako dijete potiče na igru je urođeni impuls i intrinzična motivacija, odnosno sloboda i spontanost procesa. Igranje je temelj zdravog razvoja i dobrobiti pojedinca.

Prema Aladrović Slovaček i suradnici (2013) djeca kroz igru otkrivaju svoje mogućnosti, razvijaju sposobnosti i vještine, stječu iskustva i uče. Glavni motiv za sudjelovanje u igri je uživanje čime se prenosi pozitivno raspoloženje i na učenje. Autorice igru opisuju kao najizrazitiji oblik dječje aktivnosti, spontanu i dobrovoljnu, a njezina dobrobit leži u fizičkom, spoznajnom i socijalno-emocionalnom razvoju djeteta. Dijete igrom izražava radoznalost, osjetljivost, fizičku aktivnost i potrebu za suradnjom i zajedništvom. Dijete kroz igru stječe nove spoznaje o sebi i svijetu oko sebe.

„Što ima prirodnijeg za dijete od igre, pretvaranja, zamišljanja, i prikazivanja života putem fiktivnoga, izmaštanog svijeta? To je magično područje u kojem dijete može ispuniti sve svoje neostvarene potrebe i želje... Dijete se igra dugo, koncentrirano, angažirano, cijelo se predaje ovoj čudesnoj, za nas odrasle još i sad nedovoljno poznatoj i istraženoj aktivnosti“ (Šagud, 2002, str. 9).

S obzirom na to da je igra neophodan dio života djeteta, to za odgoj ima poseban značaj. Zato igri odgojem treba dati odgovarajuće mjesto i njome pedagoški upravljati (Stevanović, 2003). Odgojitelji kao profesionalci imaju veliku ulogu u razvoju dječje igre. Oni konstruiraju prostor odgojno-obrazovne skupine u kojoj dijete svakodnevno boravi, opremaju ju s materijalima i igračkama potrebnim za ispunjenje dječjih želja i potreba. Kroz dobro konstruiranu igru djeca uče brojne sadržaje. Igra je pretpostavka za socijalni, emocionalni, kognitivni i psihološki razvoj djeteta. Pramling i suradnici (2019) ističu kako je učenje kroz igru

neosporno, ali pod upitnik stavljaju sadržaj učenja, osim ako ne postoji intervencija odrasle osobe. Stoga na primjer u didaktičkoj igri vodeću ulogu ima odgojitelj. On koristi razne tehnike kako bi privukao dječji interes za aktivnost, stvara situaciju za igru, uvodi elemente natjecanja, postavlja pitanja, daje upute i objašnjenja. Didaktička igra je i edukacijskog i zabavnog karaktera te ima visok edukacijski učinak koji se pokazuje u većoj održivosti znanja.

2. IGRA

Igra je intrinzično motivirana, slobodna, spontana aktivnost koja u potpunosti odgovara dječjoj prirodi. Stevanović (2003) objašnjava da je igra gotovo uvijek tjelesna, ali i intelektualna aktivnost.

„Igra je jedna od osnovnih aktivnosti kojom dijete ulazi u svijet i otkriva ga, a koja mu, između ostaloga, pruža uživanje u osjećaju prihvaćenosti, ljubavi i topline, ali i uživanje u igranju samom, u kretanju i izgovaranju, u sporazumijevanju s drugima“ (Peti -Stantić i Velički, 2009, str. 5).

Dijete u igri iskušava razne uloge i sadržaje. Fiktivni svijet u kojem se dijete pruža djetetu mogućnost mijenjanja i prilagođavanja stvarnosti prema vlastitim željama i potrebama (Šagud, 2002). Igrajući se dijete pokazuje odnos pojedinca prema drugim osobama, predmetima i pojavama. Dječja igra je ogledalo onoga što je djetetu istinski važno i sredstvo komunikacije s odraslima. Turner (1989, prema Duran, 2001, str. 15) objašnjava specifičnost zanosa (*flow*) koji prati igru:

„To je stanje u kojem akcija slijedi akciju prema određenoj unutrašnjoj logici kojoj naizgled nije potreban udio svijesti; to stanje doživljavamo kao jedinstven tijek od jednog trenutka k drugome, kada potpuno gospodarimo svojim pothvatima, i kada postoji neznatna razlika između Ja i okoline, između poticaja i odgovora, ili između prošlosti, sadašnjosti i budućnosti.“

Igra nastaje jer dijete ima potrebu ispuniti unutrašnju želju za tom aktivnošću. Duran (2001) smatra da dijete odabire igre koje potiču njegov razvoj. Iznosi da je proces važniji od samog ishoda te da sredstva dominiraju nad ciljevima. Igra ispunjava osobne potrebe djeteta, oslobađa ga od napetosti te regulira fizički, spoznajni i socio-emocionalni razvoj. Zbog toga zaključuje da se fenomenom igre bave brojni autori koji pripadaju raznim pravcima i granama znanosti. Piaget (prema Duran, 2011) promatra igru kroz kognitivni razvoj i povezuje ju sa strukturom misaonih aktivnosti. Aristotel određuje igru kao aktivnost koja ne smije biti ni previše laka ni previše zamorna. Komensky (prema Stevanović, 2000) kao najvažniji aspekt igre naglašava zabavu te upozorava na iznimnu važnost igre roditelja s djecom. Za Frobela je igra početak dječjeg razvoja i obrazovanja (prema

Stevanović, 2000). Dijete se igrajući odgaja i odgajajući se igra, stoga je sredstvo i oblik odgoja (Stevanović, 2003).

U igri dijete uživa, zabavlja se i uči. Samostalno odabire aktivnost, provodi vlastite ideje, slijedi vlastite instinkte i igra se na svoj jedinstven način. „Dijete samostalno ulazi i izlazi iz igre prema vlastitim potrebama i željama, ali i prema utjecaju okoline“ (Sheridan, 2011, str. 8). Igra može biti smatrana igrom samo ako ju dijete doživljava kao igru (Stevanović, 2000). U igri prevladava zadovoljstvo, radoznalost, kreativnost i improvizacija. Prema Kamenov (2009) igra dugo nije smatrana kao jasna biološka i socijalna potreba, već kao ponašanja koja su izgledala dobrovoljno. Objašnjava kako je igra s jedne strane utkana u svaku ljudsku aktivnost, a s druge strane kada se detaljno promatra je iznimno samostalna. Igra također dozvoljava djeci da budu kreativna. Roditeljima pruža vrijeme da se potpuno povežu sa svojom djecom i da vide svijet iz perspektive njihovog djeteta.

„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 1975, prema Duran 2011, str. 16).

Stoga je igru, njezine motive i svojstva teško racionalno objasniti i razumjeti. Duran (2011) objašnjava igru kao aktivnost pretežno vezanu za djetinjstvo, ali ona nije samo u mogućnosti djeteta, već je vezana za čovjeka. Kao multifunkcionalna aktivnost, igra u odrasloj dobi gubi neke funkcije, odnosno djeca se igraju otvorenije od odraslih.

Sheridan (2011) pretpostavlja da je osnovni sastojak za zdrav razvoj djece upravo sloboda i izbor koji pripadaju spontanoj igri. Igru definira kao ponašanje, proces i pristup zadatku. Ona je željeni, ugodan fizički i/ili mentalni napor u svrhu postizanja emocionalnog zadovoljstva. Definicije koje u rječniku objašnjavaju igru koriste pojmove poput zabave, opuštenosti, neozbiljnosti, međutim kada se promatra dijete u igri vrlo često je moguće vidjeti duboku ozbiljnost i usredotočenost. Stoga autorica naglašava kako je važno igru promatrati kroz određena svojstva poput dobrovoljnog sudjelovanja, unutrašnje motivacije, užitka, pretvaranja te usredotočenosti na proces. Kao problem, ističe činjenicu da su u

nekim situacijama jasno vidljive ove karakteristike dok ih je u nekima vrlo teško prepoznati.

Huizinga (1970) igru definira kao dobrovoljnu aktivnost koja sadrži dobrovoljna ili obvezna pravila, ostvaruje cilj u sebi samo, a u potpunosti je popraćena napetostima i radosti. Najvažnije objašnjenje je da je igra sloboda. Kao razliku od svakodnevnog života, autor navodi obilježje omeđenosti vremenom i prostorom. Kamenov (2009) postavlja neponovljivost kao jedno od najvažnijih obilježja igre. Isto tako, u važne oznake igre svrstava i napetost, odnosno neizvjesnost. Svaka igra ima nepoznate ishode i njoj svojstvena pravila. Samostalno određuje norme koje vrijede u privremenom svijetu igre.

2.1 Vrste igara

Brojni autori klasificiraju igru prema različitim obilježjima. Osnovna podjela igara je podjela u tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra te igre s pravilima.

2.1.1 Funkcionalna igra

Funkcionalna igra je oblik igre koji se javlja u najranijoj dobi kada dijete započinje svoju interakciju s okolinom. Dijete isprobava nove funkcije koje mu se razvijaju poput motorike, percepcije i osjeta (Duran 2011). Dijete funkcionalnom igrom ispituje svoje funkcije, odnosno što ono može, te funkcije objekta kojim manipulira. U periodu funkcionalne igre, stvaraju se temelji za onu pravu igru u kojoj će dijete biti inicijator i u kojoj neće biti isključivo orijentirano na odraslu osobu (Lazar, 2007).

2.1.2 Simbolička igra

Simbolička igra ili igra uloga je igra imitacije u kojoj djeca koriste vlastito tijelo kako bi predstavili neki predmet, odnosno koriste predmet kako bi predstavili drugi predmet. Simboličkom igrom djeca razvijaju kognitivne sposobnosti jer predstavljaju ono što nije prisutno na simboličkom nivou (Kamenov, 2009). Djeca se prebacuju u zamišljenu situaciju, provode imaginarne radnje te koriste igračke koje zamjenjuju predmete. Simboličkom igrom dijete oponaša društveni život i rad

u okolini i poistovjećuje se s odraslima u njihovim svakodnevnim aktivnostima. Isto tako, djeca obnavljaju vlastita iskustva koja su doživjela, prerađuju doživljene traumatske događaje te pokazuju svoje želje, strahove i potrebe (Lazar, 2007).

2.1.3 Igre s pravilima

Prema Duran (2011), djeca igre s pravilima ovladavaju kao element kulture, zatiču ih u već gotovom obliku, ali sudjeluju i u stvaranju novih. Piaget (1962, prema Duran, 2011) igre s pravilima dijeli na igre sa senzomotoričkim kombinacijama ili intelektualnim kombinacijama, a kao važnu stavku pretpostavlja moment natjecanja jer u bi u suprotnom pravila bila beskorisna.

2.1.4 Podjela igara prema novijim klasifikacijama

Klarin (2017, str. 17) igru klasificira uvažavajući različite aspekte razvoja:

1. Fizičke igre – fizičke igre, istraživačke igre, manipulativne igre i konstruktivne igre
2. Igre pretvaranja – igre pretvaranja, dramske igre, igranje uloga, igre fantazije, početno pisanje i računanje, sociodramske igre
3. Jezične igre – igre koje uključuju zvuk i riječi
4. Igre s pravilima – igre koje zahtijevaju dogovaranje, pregovaranje, samokontrolu
5. Kreativne igre – igre u kojima dijete istražuje, koristi se tijelom i materijalima kako bi nešto učinilo, izrazilo svoje osjećaje, ideje i misli

3. ULOGA IGRE U DJEČJEM RAZVOJU

Igra je dobrovoljna i slobodna aktivnost, usredotočena na proces, različita za svakog, neponovljiva, sama sebi svrha, ispunjena zadovoljstvom i znatiželjom te uzbuđenjem. Igra je arena u kojoj se iskušavaju različiti aspekti socijalnog, emocionalnog, tjelesnog i spoznajnog razvoja djeteta (Starc i suradnici 2004). Osnovna je pretpostavka za socijalnu, emocionalnu, kognitivnu i psihološku dobrobit djeteta.

„U odgoju i obrazovanju djeteta rane dobi igra ima neprocjenjivu ulogu. Ona predstavlja «zonu sljedećeg razvoja» djeteta i mogući prijelaz u višu fazu njegova kognitivnog i socijalnog razvoja pa je u ustanovi ranog odgoja valja shvaćati kao integralni dio odgojno-obrazovnog procesa“ (Slunjski i Ljubetić, 2013, str. 15).

Dijete raste i razvija se preko igre. Djeca razvijaju otpornost dok uče kako surađivati s drugom djecom, pregovaraju, traže načine kako prevladati izazove na koje nailaze. Prema Stevanović (2003), djeca se zahvaljujući igri psihički i emocionalno razvijaju, stječu iskustva socijalnog ponašanja, razvijaju i jačaju svoje tjelesne sposobnosti i usavršavaju motoriku. Prema Lazar (2007) dijete kroz igru uči o okruženju u kojem se nalazi, o sebi i o drugima, o svijetu općenito, prerađuje i lijepe i ružne doživljaje te se priprema za budućnost. Igra, kao djeci imanentna aktivnost, praćena je zadovoljstvom i osjećajem ugone, ispunjena je ritmom i harmonijom, što olakšava usvajanje veće količine informacija u kraćem vremenu, a uz manji zamor (Miljević-Ridički i suradnici, 2003). Autorice objašnjavaju da djeca stječu svoja prva iskustva, vještine, sposobnosti i znanja upravo u spontanoj igri: uče hodati, govoriti, stječu prve spoznaje o svijetu oko sebe. U takvoj igri učenje se odvija na nesvjesnoj razini, bez obzira o kakvoj vrsti aktivnosti se radi. U igrama je najvažnije zadržati osnovnu značajku igre, a to je sloboda bez koje igra prestaje biti igrom. Svaka igra, pa čak i ona spontana, sadrži jasna i unaprijed dogovorena pravila (Aladrović Slovaček i suradnici, 2013).

Dijete se igra iz različitih razloga. Ako je radoznalo, istražuje ili uči nove stvari, uvježbava različite vještine (Klarin, 2017). Također, uči i uvježbava

socijalne odnose. Dijete u igru unosi vlastite interpretacije različitih iskustava i situacija. Djetetu trebaju vrijeme, prostor i druga djeca ili odrasli da razvije igru. Trebaju mu igračke, realni objekti ili simboli kojima se koristi tijekom igre (Klarin, 2017).

3.1 Važnost igre za kognitivni razvoj

Kognitivni razvoj su mentalni procesi pomoću kojih dijete pokušava razumjeti svijet koji ga okružuje (Starč i suradnici, 2004). Duran (2011) navodi da je igra značajna za spoznajni razvoj jer stvara poticajnu situaciju, situaciju s umjerenom dozom novosti, optimalnom dozom ponavljanja, opuštenu, bez elemenata prisile.

Djeca najviše uče kroz igru. Kognitivni procesi koji se odvijaju tijekom igre odvijaju se i tijekom učenja. Dijete igrajući se stvarima daje smisao čime razvija simboličko predočavanje. Goswami (2015) objašnjava da djeca koja provode više vremena u igri postižu bolje rezultate na mjerama kognitivnog razvoja. Djeca kroz igru uče pričati priče u određenom redoslijedu, definiraju uzroke i posljedice, generiraju razne ideje, transformiraju objekte, redefiniraju predmete i objekte koji ga okružuju, zamišljaju, prave se da su u različitom vremenu i prostoru te razvijaju maštu (Russ 2004). Singer i suradnici (2014) ukazuju na važnost razine angažmana u igri. Igra s niskom razinom angažmana je stereotipna, ponavljajuća, površna i s mnogo prekida te ne nudi bogato iskustvo učenja. Igra s visokom razinom angažmana nudi duboku razinu učenja. Tijekom visokog angažmana djeca rade punim kapacitetom. Usredotočenost, pažnja i interes za igru važni su čimbenici i za razvoj jezika i za kognitivni razvoj.

Piaget (prema Kamenov, 2009) igru shvaća kao integraciju dječjih iskustava u njihovo shvaćanje okoline kao pripremu za kasniju prilagodbu na nju, a preko promjena u načinima igranja razlikuje stupnjeve intelektualnog razvoja. Isto tako, Kamenov (2009) naglašava da igra ima integrativnu ulogu, odnosno da dijete velik broj činjenica s kojima se susretalo u raznim situacijama izdvaja iz konteksta i u igri povezuje u smislene cjeline. U igri dijete prerađuje društvene odnose čime

shvaća društvo i svoju ulogu u njemu, otkriva svoj identitet, izražava strahove i doživljava ono što nije, a želi doživjeti.

Dijete predškolske dobi kroz igru spoznaje brojne informacije, stječe razna iskustva i na temelju toga usvaja nova znanja. Način na koje dijete misli tijekom igre osnovni je pokretač intelektualnog razvoja (Kamenov, 2009). U igri, djeca prelaze s konkretnog na apstraktni način razmišljanja. Djeca uklanjaju realnu situaciju u kojoj se nalaze kako bi stvorili fiktivnu situaciju, odnosno svijet mašte u kojem se odvija igra.

„U njoj se aktiviraju sve psihičke snage i načini funkcioniranja ljudske svijesti kod djeteta (pamćenje, zamišljanje, predstavljanje, saznavanje i dr.), ako i složenije strukture koje objedinjuju ove funkcije (mašta i mišljenje) zbog čega se pruža mogućnost za njihov razvoj i usavršavanje“ (Kamenov, 2009, str. 46).

Još jedan važan utjecaj igre na dječji razvoj je razvoj sposobnosti generaliziranja predmeta i radnji te korištenje riječi i predmeta koji se ne odnose na konkretne stvari, već ono što predstavljaju (Kamenov, 2009). Dijete mijenja značenje realnom predmetu čije osnovno značenje nije više važno, već je isključivo važno ono što predmet predstavlja. Na taj način djeca započinju s razvojem sposobnosti djelovanja na mentalnom planu.

3.2 Važnost igre za tjelesni razvoj

Tjelesni razvoj je vrlo usko vezan uz kognitivni razvoj. S obzirom na količinu tjelesne aktivnosti tijekom igre, igra pruža mogućnost potpunog motoričkog razvoja. Prema Goldberg (2003) motoričke aktivnosti stimuliraju mozak jer je mozak u potpunosti odgovoran za sve pokrete koje izvodimo. Brojni autori iznose istraživanja koja potvrđuju da je intelektualni razvoj usko vezan uz razvijenost sinapsi u kori velikog mozga, a jačanje sinapsi povezano je s podražajima koji dolaze iz okoline.

Igra je skoro uvijek tjelesna aktivnost, ali i intelektualna (Stevanović, 2003). Nastaje kao potreba ispunjenja neke unutrašnje želje za tom aktivnošću. Motorički obrasci stvaraju se u prve tri godine života, a kasnije usvojene vještine postaju

složenije i profinjenije. Igrajući se dijete zadovoljava iznimno veliku potrebu za kretanjem u kojoj, uz tjelesni razvoj, stoje i drugi aspekti razvoja. Kroz pokret dijete zapaža, predočava, misli, mašta i pamti. Stoga je za kognitivni razvoj usko povezan i vrlo važan nesmetan tjelesni razvoj. U početku djeca istražuju i upoznaju vlastito tijelo i njegove mogućnosti poput trčanja, skakanja, održavanja ravnoteže (Kamenov, 2009). Zatim započinju igre s određenim predmetima, odnosno istraživanjem funkcija istih. Kada stekne određene socijalne vještine, dijete će započeti s razumijevanjem pravila te će se igre postepeno pretvarati u sportske igre. Kamenov (2009) objašnjava da sve to doprinosi usavršavanju općih tjelesnih sposobnosti (usmjerenost na kvalitetu izvršavanja pokreta, brzinu, snagu, spretnost) i specifičnih tjelesnih sposobnosti u starijoj dobi (usmjerenost na postignuća, usavršavanje djelovanja prema modelu kojim se procjenjuje uspješnost izvođenja pokreta). Stoga igre utječu na prilagođavanje sredini, harmonično razvijanje tjelesne funkcije i organizma u cjelini, jačanje zdravlja i poticanje osobina poput ustrajnosti, odvažnosti, spremnosti na suradnju i poštivanje pravila. Kamenov (2009) također naglašava da se igrom zadovoljava jedna od osnovnih potreba svakog organizma, potreba za kretanjem, posebice u najranijoj dobi kada je organizam u razvoju. O zadovoljenju te potrebe ovisi kako će dijete rasti i razvijati se. Kretanje kroz igru potiče rad lokomotornog, krvožilnog i dišnog sustava.

Pridržavanjem pravila u igri dijete razvija sposobnost samokontrole i suradnje s drugim članovima igre u svrhu postizanja zajedničkih ciljeva. Pravila mogu, ali ne moraju biti nametnuta od odrasle osobe, već ih se djeca pridržavaju zbog svjesnosti da bi u suprotnom mogli pokvariti igru (Kamenov, 2009).

3.3 Važnost igre za socio-emocionalni razvoj

Socijalizacija je proces u kojem dijete usvaja norme i pravila okruženja u kojem živi. Okolina u kojoj se dijete odgaja oblikuje djetetova uvjerenja i ponašanja te ga usmjerava kako joj se što bolje prilagoditi. Emocionalni razvoj je vrlo utjecajan proces u razvoju osobnosti djeteta. On je rezultat međusobnih utjecaja naslijeđenih mehanizama reagiranja na emocionalne situacije i procesa socijalizacije u neposrednoj djetetovoj okolini (Starc i suradnici, 2004).

Igra pruža djetetu mogućnost da razvija socio-emocionalne sposobnosti poput razvijanja i zadržavanja odnosa i suradnje s vršnjacima i odraslima, odgovornosti, društvenosti, empatije, samokontrole i samostalnosti, komunikativnosti, i još brojne druge (Klarin, 2017). „Igra kao društvena aktivnost pruža izvanredne mogućnosti za razvoj socijalne svijesti kod djece i izazivanje pozitivnih emocija koje djeluju integrativno na njihovu sposobnost“ (Isaacs, 1967, prema Kamenov, 2009, str. 36). Igrajući se djeca ulaze u odnose s drugom djecom i odraslima, otkrivaju zadovoljstvo društvenog života i zajedništva te stvaraju temelj za prilagodbu društvenom svijetu koji ih okružuje.

Igra djeci nameće potrebu za razvojem suradnje. Djeca moraju brinuti o sebi, ali i o drugoj djeci koja sudjeluju u igri. U igrama s pravilima djeca se udružuju u timove i suprotstavljaju protivničkim timovima. Socijalni odnosi i emocije koji se javljaju tijekom igara s pravilima nastaju u simboličnom kontekstu. Djeca ulaze u konflikte koje moraju rješavati, usklađivati svoje potrebe i potrebe tima, izražavati emocije na prikladan način čime uvježbavaju različite društvene uloge koje ih pripremaju za svijet odraslih (Klarin, 2017). Simboličke igre daju najveći doprinos u osmišljavanju emocija i prerađivanju socijalnih odnosa te dovode dijete do shvaćanja društva i svoje uloge u njemu (Kamenov, 2009).

4. ULOGA ODGOJITELJA U DJEČJOJ IGRI

Nakon roditelja, odgojitelji su nosioci najznačajnije uloge u procesu odgoja djeteta. Tijekom boravka u odgojno-obrazovnoj ustanovi dijete je pod stalnim utjecajem odgojitelja. Odgojitelj skrbi za dijete, njeguje ga, provodi proces odgoja i obrazovanja te brine o njegovom zdravlju. Kao konstantni uzor, odgojitelj ima veliku ulogu u razvoju djetetove osobnosti. Svojim postupcima potiče i razvija dječju igru koja utječe na danji razvoj djeteta.

Uloga odgojitelja u dječjoj igri je iznimno važna. Odgojitelji su ti koji konstruiraju adekvatan prostor odgojno-obrazovne skupine u kojoj dijete boravi, odnosno opremaju ju s materijalima i igračkama potrebnim za ispunjenje dječjih želja i potreba. Na odluke o igri koje dijete donosi utječu kvaliteta oblikovanja prostora, raspored centara aktivnosti, raznovrsnost i bogatstvo materijala koji im se nude (Vanjak i Karavanić, 2013). Odgojitelj je taj o kojem ovisi koliko će vremena dijete provoditi u aktivnostima, ali i kakvim će se vrstama aktivnosti djeca baviti.

„To implicira osiguranje adekvatnih uvjeta za igru i razvoj iskustava igranja, što uključuje kreiranje sigurnog mjesta i pozitivnog ozračja za igru, ponudu „otvorenih” materijala primjerenih različitim razvojnim razinama djece, uvažavanje i osnaživanje individualnih značajki i specifičnih mogućnosti djece, osiguravanje dovoljno neprekinutog vremena, iskazivanje iskrenog interesa za aktivnosti i postignuća djece, osnaživanje suradnje među djecom, osiguravanje dovoljno vremena za samoorganizaciju aktivnosti i osiguravanja vremena za pažljivo slušanje i promatranje djece u igri“ (Slunjski i Ljubetić, 2013, str. 15).

Vanjak i Karavanić (2013) ukazuju da je moguće iz svakodnevne prakse dobiti uvid u odgojiteljevo mišljenje o važnosti igre, odnosno razumije li i cijeni važnost igre za dječji razvoj, odgoj i obrazovanje. Posebno uzimaju u obzir i način sudjelovanja odgojitelja u igri, tj. u kojoj je odgojitelj ulozi.

Šagud (2002) mogućnosti odgojitelja u dječjoj igri dijeli na 4 skupine:

- paralelni suigrač – odgojitelj nije u izravnoj igrovnoj interakciji s djetetom, već se igra istodobno radi pokazivanja mogućnosti uporabe sredstava za igru
- suigrač – igra se ili „zamišlja“ okolnosti ili aktivnosti s djecom i neizravno sugerira pravac igre uz zajedničku provjeru toka igre
- tutor – podučava i izravno usmjerava i određuje pravac igre uz dominantnu ulogu
- predstavnik realnosti – instruiira, podučava i ukazuje na realnije rekonstruiranje stvarnosti u igri.

Vanjak i Karavanić (2013) ponašanja odgojitelja dijele na ona koja potiču, odnosno ne potiču dječju igru. U pozitivna ponašanja svrstavaju davanje informacija djeci, predstavljanje pravila igre, pohvaljivanje, osiguravanje novih sredstava i reorganiziranje prostora. Nasuprot tome, kao negativne postupke navode one koji ograničavaju igru, poput različitih oblika neslaganja s djetetovom idejom, inzistiranja na redu i disciplini, pokazivanja samo formalnog interesa za igru, prekidanje igre zbog nekih ustaljenih rutina, određivanje teme igre, obavljanje zadataka umjesto djeteta i kritiziranje. Šagud (2002) u poželjna ponašanja svrstava kategorije koje ostavljaju dovoljno prostora djeci, fleksibilne su, kreativne i daju slobodu u stvaranju igrovnog ponašanja. Ovakvi obrasci ponašanja aktiviraju, obogaćuju i razvijaju dječju igru. U kategoriju poželjnih ponašanja pripadaju ponašanja poput: elaboriranje dječje igre, razrađivanje djetetove ideje, vrednovanje aktivnosti, poticanje samostalnosti, davanje informacija, pravila i novih sredstava, ispravljanje netočnih spoznaja, uključivanje besposlene djece i slično. Odgojitelji koji provode nepoželjna ponašanja na krut i direktivan način određuju postupke djece, prekidaju igru i svode ju na imitaciju. Primjeri takvih ponašanja su: ponavljanje djetetova iskaza, rješavanje konflikata, traženje reda i discipline, ne slaganje s djetetovom idejom, kritiziranje, određivanje teme igre i djetetove radnje, obavljanje zadataka umjesto djece i slično.

„Jedan od primarnih zadataka sudjelovanja odgojitelja u dječjoj igri trebalo bi biti „učenje načina igranja“ radi postupnoga i kontinuiranog osposobljavanja djece za slobodniju i samostalniju igru... Nastojanja odgojitelja trebala bi biti

usmjerena prema manje izraženoj ulozi zainteresiranog promatrača koji zna procijeniti u kojem trenutku i na koji način može obogatiti dječju igru.“ (Šagud, 2002, str. 120-121).

5. *PLAY-BASED LEARNING* ILI UČENJE TEMELJENO NA IGRI

Visković i Višnjić Jevtić (2019) razdoblje ranog djetinjstva opisuju kao razdoblje intenzivnog (aktivnog i participativnog) učenja, razvoja osobnosti, vještina i socijalizacije te naglašavaju ulogu djeteta kao sukreatora vlastitog razvoja. Proces učenja u ranom djetinjstvu usko je povezan s dječjom igrom. Rousseau, Frobel i Dewey (prema Cutter-Mackenzie i suradnici, 2014) su zagovarali igru kao ključan segment za učenje i razvoj djece. Naglašavali su da djeca najbolje uče kao promatrajući i u interakciji s prirodom i životom. U djetinjstvu se igra, rad i učenje isprepliću. I učenje i rad daju efikasne rezultate ako se provode kroz aktivnosti s elementima igre. Dijete je više motivirano a zadatke koje ispunjava u igri te ih manje osjeća kao nametnute pa mu ne izazivaju frustracije (Stevanović, 2003). Iako se vrlo često igra karakterizira kao aktivnost koja se provodi tijekom slobodnog vremena, a učenje kao organizirana aktivnost, suvremeni autori ukazuju na važnost razumijevanja djeteta kao prirodno znatiželjnog i poduzetnog organizatora vlastitog učenja (Višnjić Jevtić, 2021). „Igra je način na koji dijete uči ono što ga nitko ne može naučiti.“ (Matterson, 1975, prema Kamenov 2009, str. 46). U igri dijete isprobava, manipulira i kombinira i fizičkim objektima i na simboličkoj razini. Zato igra ima prednost u odnosu na druge obrazovne metode.

Danniels i Pyle (2018) daju opću definiciju odnosa između igre i učenja: "učiti dok se igraš". Pramling Samuelsson i Björklund (2022) iznose da je učenje kroz igru, u kojem djeca imaju slobodu djelovanja i kontrolu nad svojim iskustvom, temelj u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. Kada djeca biraju čime i kako će se igrati razvijaju intelektualne, emocionalne, socijalne i fizičke vještine. Igra može se provoditi i organizirati na različite načine, od aktivnosti koje pokreću djeca do aktivnosti koje osmišljavaju odgojitelji. Prema Višnjić Jevtić (2021) igra djeci daje mogućnost da konstruiraju nova znanja na temelju stečenih iskustava i razvijaju nove načine razumijevanja prijašnjih ideja.

Pramling i suradnici (2019) objašnjavaju kako je učenje kroz igru neosporno, ali ističe upitnost sadržaja učenja osim ako ne postoji intervencija odrasle osobe. Kao ulogu odraslih u dječjoj igri ističe odgovornost osiguravanja poticajnog okruženja te vremena i prostora za igru. Višnjić Jevtić (2021) daje primjer kako neki znanstvenici smatraju da je slobodna igra vrijeme u kojem se događa učenje, dok drugi smatraju da je za to potrebna didaktička igra. Naglašava kako se obje strane slažu da je za učenje i cjelokupan razvoj djeteta u najranijoj dobi važan kontekst igre. Fleer (2011) postavlja pitanje u kojoj mjeri bi igra trebala biti otvorena, a koliko bi trebala uključivati fokusirane interakcije između djece i odraslih u odnosu na određeni sadržaj. Ističe da je otvorena igra važan aspekt obrazovanja u djetinjstvu, ali da je vrlo važno da odgojitelji razumiju kontekst dječje igre kako bi pravilno mogli podupirati učenje.

„Odrasli stvaraju očekivanja o poželjnim (potrebnim) sadržajima i načinima učenja istih te prema njima očekuju određene ishode učenja. Moguće je da se perspektiva odrasle osobe o potrebama djeteta razlikuje od onog što su stvarne potrebe djeteta. Isto tako, moguće je i da odrasli krivo protumače djetetove sposobnosti i organiziraju okruženje za učenje u skladu sa željenim, a ne stvarnim razvojnim mogućnostima“ (Višnjić Jevtić, 2021, str. 120) Autorica pretpostavlja da je ovakav pristup vjerojatno doveo do zapostavljanja uloge igre u učenju, a fokus stavio na akademski mjerljive vještine. Van Oers (2003) primjećuje da se cjelokupan razvoj djeteta ne može mjeriti jedinstveno. Pretpostavlja da je stavljanje naglaska na mjerljive ishode učenja utjecalo na smanjenje vremena za igranje te postavljanje percepcije uspjeha kao akademski mjerljivog postignuća.

6. DIDAKTIČKA IGRA

Didaktička igra je složena aktivnost koja predstavlja igru kao metodu podučavanja predškolske djece, oblik obrazovanja, samostalnu igrovnu aktivnost te sredstvo za formiranje djetetove osobnosti. U didaktičkoj igri vodeću ulogu ima odgojitelj koji koristi razne tehnike kako bi privukao dječji interes za aktivnost, stvara situaciju za igru, uvodi elemente natjecanja, postavlja pitanja, daje upute i objašnjenja. Didaktička igra je i edukacijskog i zabavnog karaktera. Fučkar (1955) didaktičke igre definira kao igre koje utječu na razvoj pažnje, sposobnosti zapažanja, mišljenja, pravilnog zaključivanja i pamćenja, govora. Prema Romih (2021) didaktička igra je igra sa specifičnim ciljem i zadatkom u kojoj su pravila i sadržaji izabrani, organizirani i usmjereni na način da potiču određene aktivnosti koje pomažu u razvoju vještina i učenja. Naglašava da djeca često nisu ni svjesna ciljeva koje didaktička igra sadrži. Didaktička igra ima visok edukacijski učinak koji se pokazuje u većoj održivosti znanja.

Prema Pavličević-Franić (2005) igra kojoj je svrha poučiti naziva se didaktičkom igrom. Ona kod djece povećava motivaciju, zahtjeva aktivno sudjelovanje, čini učenje zanimljivijim, povećava pažnju i koncentraciju. Didaktička igra rezultira uspjehom, a praćena je zadovoljstvom i osjećajem ugone. Mlađe generacije su izložene sve većem broju informacija i sadržaja koje moraju savladati, a harmonija i ritam didaktičke igre im u tome znatno olakšava.

U didaktičke igre ubrajaju se one igre koje uz opća svojstva igre sadrže i posebne aktivnosti (koje ovise o pravilima igre, npr. logičke, govorne, glazbene aktivnosti) zbog unaprjeđivanja općeg i intelektualnog razvoja djece (Kamenov, 2009). Kroz didaktičke igre dijete je motivirano da na spontan, stvaralački i sebi primjeren način djeluje na svijet oko sebe i usavršava svoje mentalne sposobnosti. Kamenov (2009) kao specifičnost učenja kroz didaktičku igru ističe nenamjernost od strane onoga koji uči. Igra je didaktička ako svojim sadržajem i pravilima potiče provođenje intelektualnih operacija poput uspoređivanja, klasificiranja, analize, sinteze, koordiniranja, zaključivanja, pamćenja, itd. (Kamenov, 2009). Procesi u igri su emocionalno snažno motivirani što dovodi do odgojno-obrazovnih rezultata

(uz pretpostavku da su sadržaji u skladu s dječjim potrebama i mogućnostima). Didaktičke igre imaju već unaprijed određena pravila te određen zadatak koji predstavlja izazov koji igrač treba što brže, bolje i točnije izvršiti.

„Pridržavajući se pravila prilikom rješavanja raznih zadataka, kod mlade osobe se razvija logično hotimična pažnja i pamćenje, mišljenje, govor, kao i sposobnost opažanja raznih osobina predmeta ili materijala. U didaktičkim igrama se uspoređuju obilježja raznih predmeta i pojava, stvaraju se zaključci, klasificiraju se predmeti po oznakama, vrši analiza i sinteza, generalizira se ili uopćava – stvara pojmove. U didaktičkim igrama djeca trebaju biti dosjetljiva, brzo reagirati, znati svoje misli izraziti smislenim i povezanim govorom razumljivo, jasno i književnim jezikom“ (Fučkar, 1955, str. 7).

Prema Aladrović Slovaček (2018) didaktička igra utječe na razvijanje pozitivnih osobina ličnosti. Djeca se uče odgovornosti, pravednosti i pravilnom ponašanju. Didaktička igra trebala bi se sastojati od zadatka kojeg treba izvršiti, cilja i pravila igre te aktivnosti gdje učenici samostalno izvršavaju zadatke.

Prema Fučkar (1955) osobi koja provodi didaktičku igru mora biti jasan cilj i zadatak i pravila igre koji su važni da bi se postigli željeni rezultati. Naglašava da je važna raznolikost u odabiru igara kako bi se izbjegla jednostranost u odgojnim rezultatima. Osoba koja provodi igru mora djecu upozoriti ako dođe do nepravilnosti u igri te inzistirati na pridržavanju pravila.

6.1 Didaktički materijal

Didaktički materijal predstavlja skup praktičnih sredstava koja pomažu pri učenju i savladavanju složenih životnih vještina (Škrbina, 2013). Pravilno odabrane didaktičke igračke potiču djecu na razvoj logičko mišljenja, mašte i kreativnosti, stimuliraju vizualnu percepciju, poboljšavaju koncentraciju i radnu memoriju, razvijaju i uče matematičke vještine te govorno-jezične sposobnosti. Prema Škrbina (2013) konačni cilj korištenja didaktičkih igračaka je poticanje fizičkog, psihičkog, intelektualnog, socijalnog i emocionalnog razvoja.

„Didaktičke igračke i materijali se odabiru prema specifičnostima razvoja svakog djeteta, njegovih interesa, te ciljeva odgojno obrazovnog programa. Prilikom odabira materijala mora se eliminirati svaki rizik koji je moguć kao posljedica manipulacije određenim materijalom“ (Škrbina, 2013, str. 154).

6.2 Vrste didaktičkih igara

Prema Kamenov (2009) didaktičke igre su one igre koje imaju odgojno-obrazovnu vrijednost, potiču razvoj osjetila, usvajanje, preradu i primjenu novih znanja, razvoj intelektualnih sposobnosti, unaprjeđenje govora i stvaralaštva te doprinose socio-emocionalnom razvoju, odnosno razvoju dječje osobnosti. Didaktičke igre djecu pokreću na niz intelektualnih aktivnosti i postupaka poput:

- Vježbe osjetilnih organa, vježbe svjesne pažnje i usmjerenosti na pojedina svojstva stvari, pojava i procesa koji se mogu opaziti, vježbe promatranja u otežanim uvjetima,
- Rješavanje problema koji zahtijevaju opažanje i zaključivanje na osnovu opaženog,
- Upoznavanje svojstava predmeta uz uviđanje razlika i sličnosti,
- Identifikacija, sparivanje i razlikovanje prema jednom svojstvu predmeta, od većih prema manjim razlikama,
- Evaluacija, odnosno svrstavanje predmeta prema određenoj osobini te usporedba s drugim predmetima (ima li iste osobine više ili manje u drugim predmetima),
- Klasifikacija (grupiranje po sličnosti, odvajanje po različitosti određenih svojstava),
- Serijacija (uspoređivanje predmeta, otkrivanje razlika i njihovo grupiranje),
- Reprodukcijske osobine predmeta na različite načine,
- Kombiniranje pojedinih svojstava,
- Strukturiranje vremena i prostora,
- Reprezentacija (npr. putem govora – opisivanje, kodiranje, prenošenje),
- Pamćenje (kratkoročno i dugoročno),
- Korištenje perceptivnog iskustva (Kamenov, 2009, str. 127).

Uz nabrojane postupke, Kamenov (2009) didaktičke igre kategorizira kao igre predmetima, igre stolnim igračkama i igre riječima, zvucima i gestama. Igre predmetima sadrže razne igračke i predmete iz svakodnevne uporabe i prirodni materijali. Djeca takve materijale uspoređuju i razvrstavaju prema određenim osobinama koje sadrže. Stolne igračke se, kao što je primjetno iz naslova, igraju na stolu, odnosno određenoj tabli, uz pomoć raznih figurica, sličica, pločica, karata i slično. U igrama riječima djeca uz pomoć riječi rješavaju različite misaone probleme. Opisuju predmete, analiziraju i izdvajaju njihova svojstva, pogađaju prema opisu i slično (Kamenov, 2009).

7. METODOLOGIJA

7.1 Cilj

Cilj ovog rada je ispitati mišljenja odgojitelja djece rane i predškolske dobi o igri u ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja i utvrditi razlike u stavovima odgojitelja ovisno o inicijalnom obrazovanju, mjestu rada, sudjelovanju na usavršavanjima te procjeni vlastitih kompetencija za podupiranje igre.

7.2 Hipoteze

H1: Odgojitelji ocjenjuju vlastite kompetencije za podupiranje igre s visokom ocjenom.

H2: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na inicijalno obrazovanje.

H3: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na mjesto rada.

H4: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na sudjelovanje na usavršavanjima na temu dječje igre.

H5: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na procjenu vlastitih kompetencija za podupiranje igre.

7.3 Ispitanici i metode

Istraživanje je provedeno od 1. do 8. srpnja 2022. godine putem platforme *Google obrasci*. Uzorak obuhvaća odgojitelje djece rane i predškolske dobi u Republici Hrvatskoj (N=200) (Tablica 1. i 2.). Među sudionicima, 98,5% (f=197) ispitanika čine odgojiteljice, dok 1,5% (f=3) čine odgojitelji. Sudionici su prosječne dobi 38,32 godine (M=38,32, SD=10,77) pri čemu najmlađi sudionik ima 23, a najstariji 63 godine. Ispitanici su većinski više stručne spreme (70,5%, f=141), zatim slijedi visoka stručna sprema (28%, f=56) te na poslijetku srednja stručna sprema (1,5%, f=3). Najviše ispitanika radi na području malog grada (do 50 000 stanovnika, 28,5%, f=57) i velegrada (više od 500 000 stanovnika, 25,5%, f=51), 19% ispitanika (f=38) radi u ruralnoj sredini, 18% (f=36) u srednje velikom gradu

(od 50 000 do 100 000 stanovnika) te 9% (f=18) u velikom gradu (od 100 000 do 500 000 stanovnika).

Tablica 1. *Prikaz sociodemografskih karakteristika sudionika (N=200).*

Demografsko obilježje	Kategorija	f	%
Rod	Muško	3	1,5
	Žensko	197	98,5
Stupanj obrazovanja	Srednja	3	1,5
	Viša	141	70,5
	Visoka	56	28
Mjesto rada	Velegrad: više od 500 000	51	25,5
	Veliki grad: 100 000 – 500 000	18	9
	Srednje veliki grad: 50 000 – 100 000	36	18
	Mali grad: do 50 000	57	28,5
	Ruralna sredina	38	19

Tablica 2. *Dob sudionika.*

	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Dob	23,0	63,0	38,32	10,77

7.4 Instrument

Za potrebe istraživanja konstruiran je anketni upitnik koji se sastojao od tri dijela (Prilog 1). Prvi dio upitnika se sastojao od pet tvrdnji vezanih uz dob, spol, stupanj obrazovanja, i mjesto rada. Drugi dio se sastojao od šest tvrdnji te je ispitivao odgojiteljska iskustva. U ovom dijelu ponuđena su pitanja o samoprocjeni vlastitih kompetencija za podupiranje igre, pohađanju usavršavanja na temu dječja igra te što su ona uključivala, najzastupljenije vrste igara u vlastitoj praksi te upoznatosti s pojmom didaktičke igre. Treći dio istraživao je stavove sudionika u odnosu na igru i didaktičku igru kroz 26 ponuđenih tvrdnji. Stavovi su se

procjenjivali pomoću sedmodijelne skale Likertova tipa pri čemu je broj jedan označavao potpuno neslaganje, a broj sedam potpuno slaganje s navedenim tvrdnjama. Neutralan odgovor nije bio ponuđen. Sedmodijelna ljestvica je najtočnija Likertova ljestvica, lakša je za korištenje te daje bolji odraz prave procjene ispitanika, odnosno izbjegava davanje poželjnih odgovora. Anketni upitnik je pripremljen na temelju relevantne znanstvene literature. Pouzdanost skale provjerena je Cronbach Alpha koeficijentom te se pokazala visokom ($\alpha = ,90$).

8. REZULTATI I RASPRAVA

Analizom deskriptivnih pokazatelja visine procjena tvrdnji (Tablica 3.) vidljivo je kako su procjene usmjerene ka višim vrijednostima, što znači veći stupanj slaganja u odnosu na tvrdnje unutar upitnika. Ispitanici najveći stupanj slaganja iskazuju s tvrdnjom da igra pridonosi dobrobiti djeteta ($M=6,95$, $SD=0,26$) te s tvrdnjom da organiziranje poticajne okoline pozitivno utječe na razvoj djetetove igre ($M=6,91$, $SD=0,37$). Pretpostavlja se da su svi sudionici istraživanja kroz svoje inicijalno obrazovanje i radni staž upoznati s brojnom literaturom, sadržajima i iskustvima koja potvrđuju ove tvrdnje. Sudionici su iskazali neslaganje s tvrdnjom da dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru ($M=3,16$, $SD=1,87$) te s tvrdnjom da se tijekom didaktičke igre djecu treba ispravljati ($M=3,45$, $SD=1,86$). Brojni autori pišu o tome da se u djetinjstvu igra, rad i učenje isprepliću. I učenje i rad imaju pozitivne rezultate ako se provode kroz aktivnosti s elementima igre, a dijete će zadatke koje ispunjava u igri osjećati kao manje nametnute. Stoga se pretpostavlja da su ispitanici procijenili da dijete uvijek uči kroz igru te da za taj proces nije potrebna razina svjesnosti i točnosti.

Tablica 3. Deskriptivni pokazatelji procjena stavova o igri.

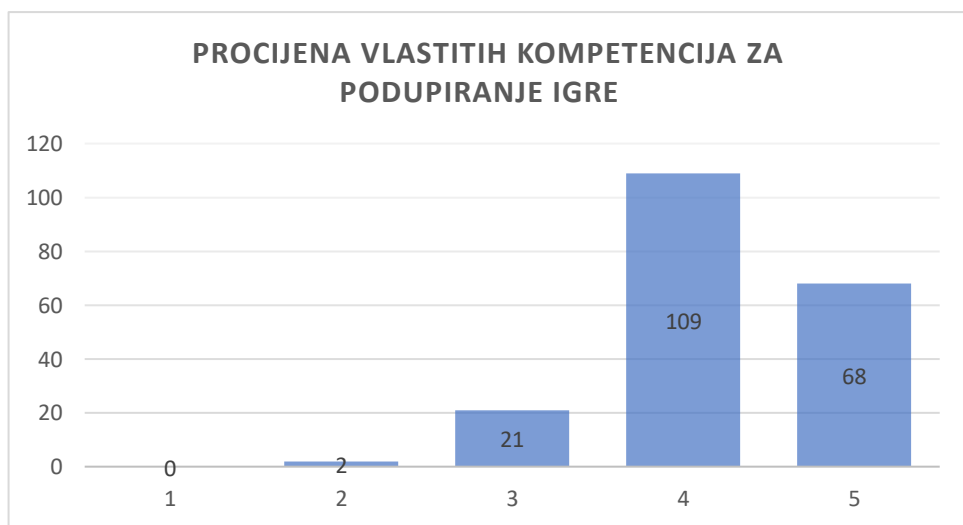
	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Igra pridonosi dobrobiti djeteta.	5,0	7,0	6,95	0,26
Organiziranje poticajne okoline pozitivno utječe na razvoj djetetove igre.	5,0	7,0	6,91	0,37
Osnovni cilj igre je proces, a ne ishod.	2,0	7,0	6,73	0,68
Najvažniji segment igre je uživanje i zadovoljstvo.	2,0	7,0	6,51	0,86
Djecu treba pustiti da se igraju koliko dugo žele i ne požurivati ih.	3,0	7,0	6,46	0,86
Djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju.	1,0	7,0	6,35	1,03
Prilikom odabira didaktičkih igara, važno je uzeti u obzir sposobnosti, mogućnosti i interese djeteta.	1,0	7,0	6,35	1,07

Didaktičke igre pozitivno utječu na razvoj koncentracije.	3,0	7,0	6,33	0,88
Pravila u igrama potiču razvoj pažnje i pamćenja.	1,0	7,0	6,24	1,06
Didaktičke igre pozitivno utječu na sposobnost pravilnog zaključivanja.	3,0	7,0	6,16	0,97
Didaktičke igre usmjeravaju djecu ka poštivanju tuđih interesa i potreba.	1,0	7,0	5,65	1,31
U didaktičkim igrama, uz zabavu, najvažnija je komponenta učenje.	1,0	7,0	5,63	1,36
Didaktičke igre potiču djecu na brzo reagiranje i korištenje jasnog razumljivog govora.	1,0	7,0	5,53	1,37
Didaktičke igre zahtijevaju visoku psihičku angažiranost i koncentraciju.	1,0	7,0	5,46	1,44
U kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje?	2,0	7,0	5,43	1,39
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima logičkog prosuđivanja i zaključivanja.	1,0	7,0	5,36	1,29
Vrlo je važno djeci pravilno organizirati didaktičke igre.	1,0	7,0	5,26	1,66
Didaktičke igre kod djece razvijaju apstraktno mišljenje.	1,0	7,0	5,23	1,44
Didaktičke igre pružaju sliku o razini dječjeg znanja.	1,0	7,0	5,20	1,54
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima zapažanja.	1,0	7,0	4,86	1,44
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima uspoređivanja.	1,0	7,0	4,83	1,45
Didaktičke igre su igre koje sadržavaju točno određena pravila koja se moraju poštovati.	1,0	7,0	4,72	1,74

Na kraju didaktičke igre, postavljeni ciljevi se kvalitativno određuju i vrednuju.	1,0	7,0	4,68	1,72
Djeca se treba usmjeravati na ono što se radi, kako se radi i koji je cilj didaktičke igre.	1,0	7,0	4,53	1,76
Tijekom didaktičke igre djeca se treba ispravljati.	1,0	7,0	3,45	1,86
Dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru.	1,0	7,0	3,16	1,87

Analizom rezultata dobivenih za pitanje samoprocjene vlastitih kompetencija za podupiranje dječje igre, prihvaćena je prva hipoteza H1: Odgojitelji ocjenjuju vlastite kompetencije za podupiranje igre s visokom ocjenom. Odgojitelji su procjenjivali vlastite kompetencije u skladu sa školskim ocjenama, od 1 – nedovoljan, do 5 – odličan. Čak 177 ispitanika (88,5%) procjenjuje vlastite kompetencije s ocjenom vrlo dobar i odličan, 21 ispitanik (10,5%) s ocjenom dobar te dva ispitanika (1%) s ocjenom dovoljan (Grafikon 1.). S obzirom na to da je 98,5% ispitanika više ili visoke stručne spreme, pretpostavlja se da su ispitanici fakultetskim obrazovanjem stekli potrebne kompetencije za podupiranje dječje igre te se procjenjuju visokim ocjenama.

Grafikon 1. Procjena vlastitih kompetencija za podupiranje igre.



Legenda: 1-nevovoljan, 2-dovoljan, 3-dobar, 4-vrlo dobar, 5-odličan

Analizom razlike u procjenama s obzirom na inicijalno obrazovanje sudionika (Tablice 4. i 5.), utvrđena je statistički značajna razlika za tvrdnju: djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju ($F=4,84$; $p=,01$). Primjenom Bonferroni postupka utvrđena je statistički značajna razlika između srednje i visoke stručne spreme ($p=,01$) te srednje i više stručne spreme ($p=,02$) pri čemu su ispitanici visoke i više stručne spreme pokazali viši stupanj slaganja s tvrdnjom. Pretpostavlja se da ispitanici koji imaju više stupnjeve obrazovanja su kroz visokoškolsko obrazovanje detaljnije upoznati s teorijskim sadržajima te zbog toga iskazuju viši stupanj slaganja s tvrdnjom. Također, statistički značajna razlika potvrđena je i za tvrdnju: u didaktičkim igrama, uz zabavu, najvažnija komponenta učenje ($F=3,60$, $p=,03$) te je razlika potvrđena između visoke i više stručne spreme ($p=,04$) gdje su ispitanici više stručne spreme pokazali viši stupanj slaganja s tvrdnjom. Time se djelomično prihvaća hipoteza H2: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na inicijalno obrazovanje.

Tablica 4. Razlike u procjenama s obzirom na inicijalno obrazovanje.

		F	p
Igra pridonosi dobrobiti djeteta.	Između grupa	0,19	,83
Organiziranje poticajne okoline pozitivno utječe na razvoj djetetove igre.	Između grupa	0,13	,88
Osnovni cilj igre je proces, a ne ishod.	Između grupa	0,46	,63
Najvažniji segment igre je uživanje i zadovoljstvo.	Između grupa	0,51	,60
Djecu treba pustiti da se igraju koliko dugo žele i ne požurivati ih.	Između grupa	0,32	,73
Djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju.	Između grupa	4,84	,01
U kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje?	Između grupa	0,04	,96
Didaktičke igre su igre koje sadržavaju točno određena pravila koja se moraju poštovati.	Između grupa	1,09	,34

Didaktičke igre pozitivno utječu na razvoj koncentracije.	Između grupa	0,04	,97
Didaktičke igre pozitivno utječu na sposobnost pravilnog zaključivanja.	Između grupa	1,32	,27
Didaktičke igre pružaju sliku o razini dječjeg znanja.	Između grupa	0,53	,59
Pravila u igrama potiču razvoj pažnje i pamćenja.	Između grupa	1,33	,27
Didaktičke igre potiču djecu na brzo reagiranje i korištenje jasnog razumljivog govora.	Između grupa	2,43	,09
Didaktičke igre usmjeravaju djecu ka poštivanju tuđih interesa i potreba.	Između grupa	0,55	,58
U didaktičkim igrama, uz zabavu, najvažnija je komponenta učenje.	Između grupa	3,60	,03
Didaktičke igre zahtijevaju visoku psihičku angažiranost i koncentraciju.	Između grupa	2,74	,07
Dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru.	Između grupa	1,83	,16
Vrlo je važno djeci pravilno organizirati didaktičke igre.	Između grupa	1,46	,23
Djecu se treba usmjeravati na ono što se radi, kako se radi i koji je cilj didaktičke igre.	Između grupa	1,19	,31
Na kraju didaktičke igre, postavljeni ciljevi se kvalitativno određuju i vrednuju.	Između grupa	1,41	,25
Prilikom odabira didaktičkih igara, važno je uzeti u obzir sposobnosti, mogućnosti i interese djeteta.	Između grupa	0,24	,79
Tijekom didaktičke igre djecu se treba ispravljati.	Između grupa	1,74	,18
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima zapažanja.	Između grupa	2,35	,10
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima uspoređivanja.	Između grupa	2,10	,13
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima logičkog prosuđivanja i zaključivanja.	Između grupa	1,40	,25

Didaktičke igre kod djece razvijaju apstraktno mišljenje.	Između grupa	0,18	,84
---	--------------	------	-----

Tablica 5. Razlike u procjenama između grupa s obzirom na inicijalno obrazovanje.

Zavisna varijabla	(I) Stupanj obrazovanja	(J) Stupanj obrazovanja	Razlika aritmetičkih sredina (I-J)	p
Djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju.	1	2	-1,65*	,02
		3	-1,83*	,01
	2	3	-0,18	,78
U didaktičkim igrama, uz zabavu, najvažnija je komponenta učenje.	1	2	0,58	1,00
		3	1,10	,50
	2	3	0,53*	,04

Legenda: 1-visoka stručna sprema, 2-viša stručna sprema, 3-srednja stručna sprema

Nadalje, analizom razlike u procjenama s obzirom na mjesto rada (Tablica 6. i 7.), utvrđena je statistički značajna razlika ($F=2,46$; $p=,05$) za tvrdnju: dijete mora biti svjesno da uči kroz didaktičku igru. Primjenom Bonferroni postupka utvrđena je značajna statistička razlika između ispitanika zaposlenih u velegradu i srednje velikom gradu ($p=,03$) pri čemu su ispitanici zaposleni u srednje velikom gradu pokazali značajniji stupanj slaganja s tvrdnjom. S time je djelomično prihvaćena hipoteza H3: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na mjesto rada. Pretpostavlja se da su zaposlenicima u velegradu dostupnija stručna usavršavanja i literatura koja objašnjava didaktičku igru te igru općenito pa se zaposlenici velegrada izjašnjavaju skladnije s teorijskim pretpostavkama.

Tablica 6. Razlike u procjenama s obzirom na mjesto rada.

	F	p
Dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru.	2,46	,05

Tablica 7. Razlike u procjenama između grupa s obzirom na mjesto rada.

(I) Mjesto rada	(J) Mjesto rada	Razlika aritmetičkih sredina (I-J)	p
1	2	-0,23	1,00
	3	-1,20*	,03
	4	-0,64	,75
	5	-0,68	,65
2	3	-0,97	,70
	4	-0,41	1,00
	5	-0,46	1,00
3	4	0,56	1,00
	5	0,52	1,00
4	5	-0,44	1,00

Legenda: 1-velegrad (više od 500 000 stanovnika), 2-veliki grad (od 100 000 do 500 000 stanovnika), 3-srednje veliki grad (od 50 000 stanovnika), 4-mali grad (do 50 000 stanovnika), 5-ruralna sredina

Istraživanje razlike u procjenama s obzirom na pohađanje usavršavanja (Tablica 8. i 9.) pokazalo je statistički značajnu razliku ($F=3,84$; $p=,02$) u procjeni tvrdnje: u kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje? Oni ispitanici koji su pohađali dva ili više usavršavanja u posljednje dvije godine su izrazili viši stupanj slaganja s navedenom tvrdnjom ($p=,03$) od onih ispitanika koji nisu pohađali niti jedno usavršavanje. Pretpostavlja se da se na usavršavanjima tumači tematika Nacionalnog kurikuluma te da se ispitanici koji su češće sudjelovali na istima imaju više razumijevanje sadržaja Nacionalnog kurikuluma. Sljedeća statistički značajna razlika pronađena je u tvrdnji: vrlo je važno djeci pravilno organizirati didaktičke igre ($F=6,87$; $p=,00$). Viši stupanj slaganja izrazili su oni ispitanici koji su imali jedno usavršavanje od onih ispitanika koji su usavršavanja pohađali dva ili više puta ($p=,03$). Unatoč tome što je jednosmjernom analizom varijance utvrđena statistički značajna razlika za tvrdnju: uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima logičkog prosuđivanja i zaključivanja ($F=3,24$; $p=,04$), *post hoc* analiza primjenom Bonferroni testa ju nije potvrdila (Tablica 8. i 9). Time je djelomično prihvaćena hipoteza H4: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na sudjelovanje na usavršavanjima na temu dječje igre.

Tablica 8. Razlike u procjenama s obzirom na pohađanje usavršavanja na temu dječje igre.

		F	p
Igra pridonosi dobrobiti djeteta.	Između grupa	1,79	,17
Organiziranje poticajne okoline pozitivno utječe na razvoj djetetove igre.	Između grupa	0,46	,63
Osnovni cilj igre je proces, a ne ishod.	Između grupa	2,93	,06
Najvažniji segment igre je uživanje i zadovoljstvo.	Između grupa	3,28	,04
Djecu treba pustiti da se igraju koliko dugo žele i ne požurivati ih.	Između grupa	0,08	,91
Djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju.	Između grupa	1,38	,25
U kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje?	Između grupa	3,84	,02
Didaktičke igre su igre koje sadržavaju točno određena pravila koja se moraju poštovati.	Između grupa	1,51	,22
Didaktičke igre pozitivno utječu na razvoj koncentracije.	Između grupa	0,14	,87
Didaktičke igre pozitivno utječu na sposobnost pravilnog zaključivanja.	Između grupa	1,12	,33
Didaktičke igre pružaju sliku o razini dječjeg znanja.	Između grupa	2,34	,10
Pravila u igrama potiču razvoj pažnje i pamćenja.	Između grupa	1,44	,24
Didaktičke igre potiču djecu na brzo reagiranje i korištenje jasnog razumljivog govora.	Između grupa	1,32	,27
Didaktičke igre usmjeravaju djecu ka poštivanju tuđih interesa i potreba.	Između grupa	0,66	,52
U didaktičkim igrama, uz zabavu, najvažnija je komponenta učenje.	Između grupa	1,71	,18
Didaktičke igre zahtijevaju visoku psihičku angažiranost i koncentraciju.	Između grupa	0,65	,53
Dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru.	Između grupa	2,17	,12
Vrlo je važno djeci pravilno organizirati didaktičke igre.	Između grupa	6,87	,00
Djecu se treba usmjeravati na ono što se radi, kako se radi i koji je cilj didaktičke igre.	Između grupa	1,55	,21
Na kraju didaktičke igre, postavljeni ciljevi se kvalitativno određuju i vrednuju.	Između grupa	2,74	,07
Prilikom odabira didaktičkih igara, važno je uzeti u obzir sposobnosti, mogućnosti i interese djeteta.	Između grupa	0,24	,79
Tijekom didaktičke igre djecu se treba ispravlјati.	Između grupa	3,03	,05

Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima zapažanja.	Između grupa	2,28	,11
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima uspoređivanja.	Između grupa	0,91	,40
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima logičkog prosuđivanja i zaključivanja.	Između grupa	3,24	,04
Didaktičke igre kod djece razvijaju apstraktno mišljenje.	Između grupa	0,31	,74

Tablica 9. Razlike u procjenama između grupa s obzirom na pohađanje usavršavanja na temu dječje igre.

Zavisna varijabla	(I) Pohađanje usavršavanja	(J) Pohađanje usavršavanja	Razlika aritmetičkih sredina (J-I)	p
U kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje?	1	2	0,40	,23
		3	0,65*	,03
	2	3	0,25	,98
Vrlo je važno djeci pravilno organizirati didaktičke igre.	1	2	-0,95*	,03
		3	-0,68	,06
	2	3	0,27	1,00
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima logičkog prosuđivanja i zaključivanja.	1	2	-0,45	,10
		3	-0,48	,10
	2	3	-0,03	1,00

Legenda: 1- dva ili više puta, 2-jednom, 3-niti jednom

Tvrdnja: djecu treba pustiti da se igraju koliko dugo žele i ne požurivati ih pokazala je statistički značajnu razliku ($F=3,30$; $p=,02$) između ispitanika koji procjenjuju vlastite kompetencije za podupiranje igre s ocjenom odličan i ocjenom dobar ($p=,02$). Ispitanici koji procjenjuju kompetencije s ocjenom odličan izražavaju viši stupanj slaganja s tvrdnjom. Nadalje, tvrdnja: djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju ($F=2,69$; $p=,05$) je pokazala je neslaganje između iste skupine ispitanika sa stupnjem statističke

značajnosti $p=,04$. Također, ispitanici koji procjenjuju vlastite kompetencije s ocjenom odličan, izrazili su viši stupanj slaganja s navedenom tvrdnjom. Sljedeća analizirana tvrdnja koja je pokazala statistički značajnu razliku među ispitanicima je: u kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje? ($F=8,02$; $p=,00$). Ispitanici koji ocjenjuju vlastite kompetencije s ocjenom odličan izražavaju viši stupanj slaganja s tvrdnjom od ispitanika koji procjenjuju vlastite kompetencije s ocjenom vrlo dobar ($p=,01$) i ocjenom dobar ($p=,00$). Pretpostavlja se da se kao kompetentniji ispitanici izjašnjavaju oni koji su detaljno upoznati sa stručnom literaturom i sadržajima Nacionalnog kurikuluma stoga se očekuje njihovo slaganje s tvrdnjama korištenim u brojnim literaturama i na raznim usavršavanjima. Za tvrdnju: dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru ($F=4,81$; $p=,00$) viši stupanj slaganja pokazuju oni koji vlastite kompetencije ocjenjuju s ocjenom dovoljan, od onih koji ih procjenjuju s ocjenom dobar ($p=,02$) i odličan ($p=,03$). Unatoč tome što je jednosmjernom analizom varijance utvrđena statistički značajna razlika za tvrdnju: Na kraju didaktičke igre, postavljeni ciljevi se kvalitativno određuju i vrednuju ($F=2,80$; $p=,04$), *post hoc* analiza primjenom Bonferroni testa ju nije potvrdila (Tablica 10. i 11.). Time je djelomično prihvaćena hipoteza H5: Očekuje se da postoji razlika u procjeni igre s obzirom na procjenu vlastitih kompetencija za podupiranje igre.

Tablica 10. Razlike u procjenama s obzirom na samoprocjenu kompetencija za podupiranje dječje igre.

		F	p
Igra pridonosi dobrobiti djeteta.	Između grupa	1,27	,29
Organiziranje poticajne okoline pozitivno utječe na razvoj djetetove igre.	Između grupa	0,39	,76
Osnovni cilj igre je proces, a ne ishod.	Između grupa	0,20	,90
Najvažniji segment igre je uživanje i zadovoljstvo.	Između grupa	2,54	,06
Djecu treba pustiti da se igraju koliko dugo žele i ne požurivati ih.	Između grupa	3,30	,02
Djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju.	Između grupa	2,69	,05

U kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje?	Između grupa	8,02	,00
Didaktičke igre su igre koje sadržavaju točno određena pravila koja se moraju poštovati.	Između grupa	0,53	,66
Didaktičke igre pozitivno utječu na razvoj koncentracije.	Između grupa	2,16	,09
Didaktičke igre pozitivno utječu na sposobnost pravilnog zaključivanja.	Između grupa	1,22	,30
Didaktičke igre pružaju sliku o razini dječjeg znanja.	Između grupa	0,88	,45
Pravila u igrama potiču razvoj pažnje i pamćenja.	Između grupa	2,52	,06
Didaktičke igre potiču djecu na brzo reagiranje i korištenje jasnog razumljivog govora.	Između grupa	0,28	,88
Didaktičke igre usmjeravaju djecu ka poštivanju tuđih interesa i potreba.	Između grupa	1,19	,32
U didaktičkim igrama, uz zabavu, najvažnija je komponenta učenje.	Između grupa	0,24	,87
Didaktičke igre zahtijevaju visoku psihičku angažiranost i koncentraciju.	Između grupa	0,73	,54
Dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru.	Između grupa	4,81	,00
Vrlo je važno djeci pravilno organizirati didaktičke igre.	Između grupa	0,65	,58
Djecu se treba usmjeravati na ono što se radi, kako se radi i koji je cilj didaktičke igre.	Između grupa	0,63	,60
Na kraju didaktičke igre, postavljeni ciljevi se kvalitativno određuju i vrednuju.	Između grupa	2,80	,04
Prilikom odabira didaktičkih igara, važno je uzeti u obzir sposobnosti, mogućnosti i interese djeteta.	Između grupa	0,29	,83
Tijekom didaktičke igre djecu se treba ispravljati.	Između grupa	2,36	,07
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima zapažanja.	Između grupa	1,55	,20
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima uspoređivanja.	Između grupa	2,28	,08
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima logičkog prosuđivanja i zaključivanja.	Između grupa	0,95	,42
Didaktičke igre kod djece razvijaju apstraktno mišljenje.	Između grupa	0,38	,77

Tablica 11. Razlike u procjenama između grupa s obzirom na samoprocjenu kompetencija za podupiranje dječje igre.

Zavisna varijabla	(I) samoprocjena vlastitih kompetencija	(J) samoprocjena vlastitih kompetencija	Razlika aritmetičkih sredina (I-J)	p
Djecu treba pustiti da se igraju koliko dugo žele i ne požurivati ih.	2	3	0,45	1,00
		4	0,10	1,00
		5	-0,18	1,00
	3	4	-0,36	,48
		5	-0,63*	,02
	4	5	-0,27	,23
Djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju.	2	3	0,64	1,00
		4	0,20	1,00
		5	-0,06	1,00
	3	4	-0,45	,41
		5	-0,70*	,04
	4	5	-0,26	,63
U kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje?	2	3	-1,12	1,00
		4	-1,79	,35
		5	-2,46	,06
	3	4	-0,68	,20
		5	-1,37*	,00
	4	5	-0,66*	,01
Dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru.	2	3	4,02*	,02
		4	3,07	,12
		5	3,68*	,03
	3	4	-0,96	,17
		5	-0,35	1,00
	4	5	0,61	,19
Na kraju didaktičke igre, postavljeni ciljevi se kvalitativno određuju i vrednuju.	2	3	2,14	,54
		4	1,10	1,00
		5	1,46	1,00
	3	4	-1,04	,07
		5	-0,69	,64
	4	5	0,36	1,00

Legenda: 2-dovoljan, 3-dobar, 4-vrlo dobar, 5-odličan

9. ZAKLJUČAK

Nedvojbeno je da je igra najznačajnija dječja aktivnost. Praćena zadovoljstvom i osjećajem ugođe te je ispunjena ritmom i harmonijom. Igrajući se dijete upoznaje predmete i pojave u svojoj okolini, ali i svoje mogućnosti i uloge u okruženju. U ranom djetinjstvu djeca stvaraju temelje za daljnji rast i razvoj. Igra je aktivnost koja utječe na njihov cjelokupan razvoj. Igrom dijete uči o socijalnim odnosima, pravilima, stječu iskustva socijalnog ponašanja, psihički i emocionalno se razvijaju, razvijaju i jačaju svoje tjelesne sposobnosti i usavršavaju motoriku. Zato je to period u kojem bi djeca većinu svog vremena trebala provesti igrajući se. Dijete u igri uživa i zabavlja se, ali i prerađuje i lijepe i ružne doživljaje te se priprema za budućnost. Kroz igru djeca stječu svoja prva iskustva, vještine, sposobnosti i znanja: uče hodati, govoriti, stječu prve spoznaje o svijetu oko sebe. U igri se učenje odvija na nesvjesnoj razini, bez obzira o kakvoj vrsti aktivnosti se radi. Kao profesionalci na području ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, odgojitelji su nosioci značajne uloge u dječjoj igri. Oni konstruiraju adekvatan prostor odgojne skupine, opremaju ju s materijalima i igračkama, donose odluke o rasporedu centara aktivnosti i raznovrsnosti materijala uz praćenje dječjih interesa i mogućnosti. Neki autori pretpostavljaju slobodnu igru kao vrijeme u kojem se događa učenje, dok drugi smatraju da je za to potrebna didaktička igra. Didaktička igra je igra i edukacijskog i zabavnog karaktera koja utječe na razvoj pažnje, mišljenja, pamćenja, govora i zaključivanja. U didaktičkoj igri pravila su unaprijed postavljena, a sadržaji su organizirani i usmjereni ka poticanju razvoja vještina i učenja što dovodi do visokog edukacijskog učinka te veće održivosti znanja.

Istraživanje predstavljeno u ovom radu imalo je za cilj utvrditi mišljenje odgojitelja o igri u ustanovama ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja. Istraživanjem su prihvaćene i djelomično prihvaćene pretpostavljene hipoteze. Utvrđeno je kako se stavovi odgojitelja djelomično razlikuju s obzirom na pretpostavljene tvrdnje. Kao važan prediktor pokazala se samoprocjena vlastitih kompetencija za podupiranje dječje igre te pohađanje usavršavanja na temu dječje igre. Sudionici su prepoznali važnost igre za cjelokupan razvoj djeteta što se može iščitati iz stupnja slaganja s više tvrdnji anketnog upitnika.

U ovom radu više puta je naglašena važnost uloge odgojitelja u poticanju dječje igre te uloge igre u dječjem razvoju. Odgojitelji kao profesionalci, koji provode značajan vremenski period s djecom, svojim postupcima mogu potaknuti, ali i ograničiti dječju igru. Kao što se mijenja i svijet oko nas, tako se mijenja i dječja igra i interesi. Odgojitelji bi se trebali konstantno razvijati i usavršavati kako bi uvijek mogli i znali djelovati u skladu s dječjim potrebama. Rezultati ovog istraživanja pokazuju da postoji nesrazmjer u mišljenjima o igri između odgojitelja ovisno o mjestu rada, obrazovanju, pohađanju usavršavanja i na posljepku samoprocjeni vlastitih kompetencija. Ovakvi rezultati otvaraju pitanje djeluje li se ispravno kada je u pitanju dječja igra, ako gotovo svi ispitanici prepoznaju njezinu važnost, ali se ne slažu u tvrdnjama koje ju opisuju? Usavršavaju li se odgojitelji i samostalno kroz čitanje nove literature i istraživanja ili isključivo kroz usavršavanja koja se organiziraju dovoljno, odnosno za neke nedovoljno često?

10. LITERATURA

- Aladrović Slovaček, K., Srzentić, D., Ivanković, M. (2013) Jezične igre u nastavnoj praksi. U B. Petrović-Sočo, A. Višnjić Jevtić (Ur.), *Play and Playing In Early Childhood* (str. 14-23). Zagreb: OMEP Hrvatska i Alfa
- Aladrović Slovaček, K. (2018). Kreativne jezične igre. Zagreb: Alfa
- Cutter-Mackenzie, A., Edwards, S., Moore, D., Boyd, W. (2014). *Young Children's Play and Environmental Education in Early Childhood Education*. Springer.
- Danniels, E., Pyle, A. (2018). *Defining play-based learning*. Encyclopedia of early childhood development (Online), 1–5. Centre of Excellence for Early Childhood Development. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/defining-play-based-learning>.
- Duran, M. (2001). *Dijete i igra, 2. prošireno izdanje*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Duran, M. (2011). *Dijete i igra, 4 izdanje*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Fleer, M. (2011). 'Conceptual Play' foregrounding imagination and cognition during concept formation in early years education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 12(3), 224–240.
- Fučkar, S. (1955). *Didaktičke igre*. Zagreb: Savez društava Naša djeca.
- Goldberg, S. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete*. Lekenik: Ostvarenje.
- Goswami, U. (2015). *Children's cognitive Development and Learning*. Cambridge: Cambridge Primary Review Trust.
- Huizinga, J. (1970). *Homo ludens*. Zagreb: Matica hrvatska.
- Kamenov, E. (2009). *Dečja igra, vaspitanje i obrazovanje kroz igru*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.

- Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo.
- Miljević-Ridički, R., et al. (2000). *Učitelji za učitelje*. Zagreb: UNICEF i IEP d.o.o.
- Pavličević – Franić, D. (2005). *Komunikacijom do gramatike*. Zagreb: Alfa
- Peti -Stantić, A. i Velički, V. (2009). *Jezične igre za velike i male*. Zagreb: Alfa.
- Pramling, N., Wallerstedt, C., Lagerlöf, P., Björklund, C., Kultti, A., Palmer, H., Magnusson, M., ... Pramling Samuelsson, I. (2019). *Play-Responsive Teaching in Early Childhood Education*. New York: Springer Open.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-15958-0>
- Pramling Samuelsson, I., Björklund, C. (2022). The relation of play and learning empirically studied and conceptualised, *International Journal of Early Years Education*, <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2079075>
- Romih, A. (2021). Između igre i učenja. *Varaždinski učitelj – digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*. 4 (7), 606-616.
- Russ, S. W. (2004). *Play in Child Development and psychotherapy*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sheridan, M. D. (2011). *Play in Early Childhood from Birth to Six Years*. London, New York: Routledge.
- Singer E., et al. (2014) The teacher's role in supporting young children's level of play engagement. *Early Child Development and Care*, 18 (8), 1233–1249.
<http://dx.doi.org/10.1080/03004430.2013.862530>
- Slunjski, E., Ljubetić, M. (2014) Play and Its Pedagogical Potential in a Preschool Institution. *Croatian Journal of Education*, 16 (1), 127-141.
<https://hrcak.srce.hr/117857>

Starc, B., Čudina Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B., Letica, M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Goleden marketing – Tehnička knjiga.

Stevanović, M. (2000). *Predškolska pedagogija*, 2. knjiga. Rijeka: Express digitalni tisak.

Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.

Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.

Škrbina, D. (2013). Pedagoška struktura i senzorička organizacija okruženja za igru djeteta s autizmom. U B. Petrović-Sočo, A. Višnjić Jevtić (Ur.), *Play and Playing In Early Childhood* (str. 144-164). Zagreb: OMEP Hrvatska i Alfa

van Oers, B. (2003). Learning resources in the context of play. Promoting effective learning in early childhood. *European Early Childhood Education Research Journal*, 11(1), 7-26. <https://doi.org/10.1080/13502930385209031>

Vanjak, I., Karavanić, M. (2013). Uloga odgojitelja u igri djeteta rane i predškolske dobi. U B. Petrović-Sočo, A. Višnjić Jevtić (Ur.), *Play and Playing In Early Childhood* (str. 14-23). Zagreb: OMEP Hrvatska i Alfa

Visković, I., Višnjić Jevtić, A. (2019). *Je li važnije putovati ili stići!? Prijelazi djece rane i predškolske dobi iz obitelji u odgojno-obrazovne institucije*. Zagreb: Alfa

Višnjić Jevtić, A. (2021). Parent's perspective on a children's learning. *Journal of Childhood, Education & Society*. 2 (2), 117-125. <https://doi.org/10.37291/2717638X.20212266>

Prilozi i dodaci

Prilog 1. Upitnik za ispitivanje mišljenja odgojitelja o igri.

Poštovani,

Molim vas da sudjelujete u istraživanju za diplomski rad čija svrha je utvrditi mišljenja odgojitelja o igri u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Za ispunjavanje upitnika potrebno je najviše 10 minuta.

Istraživanje provodi studentica Učiteljskoga fakulteta Katja Heraković pod mentorstvom doc. dr. sc. Adrijane Višnjić Jevtić.

Sudjelovanje u istraživanju je dobrovoljno i anonimno, a vaši će se odgovori koristiti isključivo u znanstvene svrhe.

Unaprijed vam zahvaljujem na izdvojenome vremenu i odgovaranju na pitanja!

Spol

- a) M
- b) Ž
- c) Ne želim se izjasniti/nije primjenjivo

Dob (upisati cijeli broj, primjerice 34)

Zanimanje

- a) Odgojitelj djece rane i predškolske dobi
- b) Ostalo

Stupanj obrazovanja

- a) Srednja stručna sprema
- b) Viša stručna sprema/prvostupnik
- c) Visoka stručna sprema/magistar

Mjesto rada

- a) Beograd (više od 500 000 stanovnika)

- b) Veliki grad (100 000 – 500 000 stanovnika)
- c) Srednje veliki grad (50 000 – 100 000 stanovnika)
- d) Mali grad (do 50 000 stanovnika)
- e) Ruralna sredina

Kako bi procijenili svoje kompetencije za podupiranje igre koja doprinosi dobrobiti djeteta (u skladu sa školskim ocjenama)?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4
- e) 5

Jeste li u posljednje dvije godine sudjelovali na usavršavanjima na temu dječja igra?

- a) Da, više puta
- b) Da, jednom
- c) Niti jednom

Usavršavanje na temu igre je uključivalo (moguće više odgovora):

- a) Čitanje stručne literature
- b) Sudjelovanje na radionicama
- c) Sudjelovanje na predavanjima
- d) Sudjelovanje na webinarima
- e) Praćenje grupa na društvenim mrežama
- f) Umrežavanje (sudjelovanje u grupama odgojitelja namijenjenim razmjeni i procjeni prakse)
- g) Praćenje mrežnih objava s prikazima dobre prakse
- h) Nije primjenjivo

Koja vrsta igre je najzastupljenija u Vašoj praksi?

- a) Fizičke igre – fizičke igre, istraživačke igre, manipulativne igre i konstruktivne igre
- b) Igre pretvaranja – igre pretvaranja, dramske igre, igranje uloga, igre fantazije, početno pisanje i računanje, sociodramske igre
- c) Jezične igre – igre koje uključuju zvuk i riječi
- d) Igre s pravilima – igre koje zahtijevaju dogovaranje, pregovaranje, samokontrolu
- e) Kreativne igre – igre u kojima dijete istražuje, koristi se tijelom i materijalima kako bi nešto učinilo, izrazilo svoje osjećaje, ideje i misli
- f) Simbolička igra - igre u kojima dijete oponaša društveni život i rad u okolini i poistovjećuje se s odraslima u njihovim svakodnevnim aktivnostima

Jeste li upoznati s pojmom didaktička igra?

- a) Da
- b) Ne
- c) Nisam siguran/sigurna

U Vašoj praksi više je zastupljena

- a) Didaktička igra
- b) Slobodna igra
- c) Podjednako
- d) Nisam siguran/na

Sljedeće tvrdnje procjenjivane su skalom od 1 do 7 pri čemu je 1 u potpunosti se ne slažem, a 7 u potpunosti se slažem.

Igra pridonosi dobrobiti djeteta.	1	2	3	4	5	6	7
Organiziranje poticajne okoline pozitivno utječe na razvoj djetetove igre.	1	2	3	4	5	6	7

Osnovni cilj igre je proces, a ne ishod.	1	2	3	4	5	6	7
Najvažniji segment igre je uživanje i zadovoljstvo.	1	2	3	4	5	6	7
Djecu treba pustiti da se igraju koliko dugo žele i ne požurivati ih.	1	2	3	4	5	6	7
Djecu ne treba prekidati u igri jer to narušava koncepciju igre i koncentraciju.	1	2	3	4	5	6	7
U kojoj mjeri Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje podržava okruženje za igru u ustanovama za rani i predškolski odgoj i obrazovanje?	1	2	3	4	5	6	7
Didaktičke igre su igre koje sadržavaju točno određena pravila koja se moraju poštovati.	1	2	3	4	5	6	7
Didaktičke igre pozitivno utječu na razvoj koncentracije.	1	2	3	4	5	6	7
Didaktičke igre pozitivno utječu na sposobnost pravilnog zaključivanja.	1	2	3	4	5	6	7
Didaktičke igre pružaju sliku o razini dječjeg znanja.	1	2	3	4	5	6	7
Pravila u igrama potiču razvoj pažnje i pamćenja.	1	2	3	4	5	6	7
Didaktičke igre potiču djecu na brzo reagiranje i korištenje jasnog razumljivog govora.	1	2	3	4	5	6	7

Didaktičke igre usmjeravaju djecu ka poštivanju tuđih interesa i potreba.	1	2	3	4	5	6	7
U didaktičkim igrama, uz zabavu, najvažnija je komponenta učenje.	1	2	3	4	5	6	7
Didaktičke igre zahtijevaju visoku psihičku angažiranost i koncentraciju.	1	2	3	4	5	6	7
Dijete mora biti svjesno da mora učiti kroz didaktičku igru.	1	2	3	4	5	6	7
Vrlo je važno djeci pravilno organizirati didaktičke igre.	1	2	3	4	5	6	7
Djecu se treba usmjeravati na ono što se radi, kako se radi i koji je cilj didaktičke igre.	1	2	3	4	5	6	7
Na kraju didaktičke igre, postavljeni ciljevi se kvalitativno određuju i vrednuju.	1	2	3	4	5	6	7
Prilikom odabira didaktičkih igara, važno je uzeti u obzir sposobnosti, mogućnosti i interese djeteta.	1	2	3	4	5	6	7
Tijekom didaktičke igre djecu se treba ispravljati.	1	2	3	4	5	6	7
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima zapažanja.	1	2	3	4	5	6	7

Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima uspoređivanja.	1	2	3	4	5	6	7
Uspješnost djeteta u didaktičkim igrama ovisi o djetetovim sposobnostima logičkog prosuđivanja i zaključivanja.	1	2	3	4	5	6	7
Didaktičke igre kod djece razvijaju apstraktno mišljenje.	1	2	3	4	5	6	7

Ako postoji nešto što biste željeli prokomentirati, a nije obuhvaćeno pitanjima, slobodno ovdje dopišite.

Popis tablica i ilustracija

Tablica 1. *Prikaz sociodemografskih karakteristika sudionika (N=200).* (str. 22)

Tablica 2. *Dob sudionika.* (str. 22)

Tablica 3. *Deskriptivni pokazatelji procjena stavova o igri.* (str. 24-25)

Tablica 4. *Razlike u procjenama s obzirom na inicijalno obrazovanje.* (str. 27-28)

Tablica 5. *Razlike u procjenama između grupa s obzirom na inicijalno obrazovanje.*(str. 28)

Tablica 6. *Razlike u procjenama s obzirom na mjesto rada.* (str. 29)

Tablica 7. *Razlike u procjenama između grupa s obzirom na mjesto rada.* (str. 29)

Tablica 8. *Razlike u procjenama s obzirom na pohađanje usavršavanja na temu dječje igre..* (str. 30-31)

Tablica 9. *Razlike u procjenama između grupa s obzirom na pohađanje usavršavanja na temu dječje igre.* (str. 31)

Tablica 10. *Razlike u procjenama s obzirom na samoprocjenu kompetencija za podupiranje dječje igre.* (str. 32-33)

Tablica 11. *Razlike u procjenama između grupa s obzirom na samoprocjenu kompetencija za podupiranje dječje igre* (str. 33-34)

Grafikon 1. *Procjena vlastitih kompetencija za podupiranje igre.* (str. 26)

Izjava o izvornosti diplomskog rada

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mog rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.
