

# Uloga igre u odrastanju djeteta

---

**Jakolić, Lorena**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2020**

*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:147:426446>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-25**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**LORENA JAKOLIĆ  
ZAVRŠNI RAD**

**ULOGA IGRE U ODRASTANJU  
DJETETA**

**Petrinja, lipanj 2020.**

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

**ZAVRŠNI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Lorena Jakolić

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Uloga igre u odrastanju djeteta

MENTOR: doc. dr. sc. Irena Klasnić

**Petrinja, lipanj 2020.**

# SADRŽAJ

## SAŽETAK

## SUMMARY

UVOD .....	1
1. ODREĐENJE IGRE .....	2
2. KLASIFIKACIJA IGRE.....	4
2.1. Funkcionalna igra .....	5
2.2. Simbolička igra.....	6
2.3. Igra s pravilima.....	8
3. STRUKTURA IGRE .....	9
3.1. Trajni elementi igre .....	9
3.2. Pravila.....	9
3.3. Tip odvijanja igre .....	10
3.4. Propisana igrova interakcija .....	11
3.5. Simbolička komponenta .....	11
3.6. Započinjanje igre .....	12
3.7. Kraj igre.....	13
4. ULOGA IGRE U RAZVOJU DJETETA.....	14
4.1. Igra i tjelesni razvoj .....	14
4.2. Igra i kognitivni razvoj .....	15
4.3. Igra i emocionalni razvoj.....	16
4.4. Igra i socijalni razvoj .....	18
4.5. Igra i moralni razvoj .....	20
5. RAČUNALNE IGRICE I VIDEOIGRE .....	21
ZAKLJUČAK .....	23
LITERATURA.....	24
Izjava o samostalnoj izradi završnog rada .....	26

## SAŽETAK

Igra je aktivnost koju djeca vole i u njoj uživaju. Ona predstavlja dječji unutarnji nagon te je odrasli (roditelji, odgojitelji) trebaju poticati, a ne sputavati. Postoje razne teorije i definicije igre te se fenomen igre ne može objasniti samo jednom rečenicom. Dijete se u igri zabavlja i najčešće se vraća njemu najdražoj igri. Funkcionalna igra, simbolička igra i igre s pravilima kategorije su dječje igre. Svaka igra ima svoju strukturu koju čine osnovni elementi, a to su: trajni elementi igre, pravila, tipovi odvijanja igre, propisana igrovna interakcija, simbolička komponenta, početak i kraj igre. Kroz igru djeca obogaćuju postojeća znanja koja se mogu sagledati kroz holistički razvoj svakog djeteta. Svojom dinamikom i pokretima, različite igre pozitivno utječu na tjelesni razvoj djeteta. Komunikacija tijekom igre omogućuje djeci da uče i usvajaju jezik slušajući ostalu djecu i odrasle. Igra ima utjecaj i na emocionalni razvoj djeteta, što je temelj za dječji psihološki i socijalni razvoj. Tijekom igre, dijete je u interakciji s drugom djecom te s njima dijeli svoja iskustva, gradi odnose te usvaja pravila i norme ponašanja. Igra omogućuje uvid u unutarnji svijet svakog djeteta, odnosno način na koji dijete doživljava svijet oko sebe. Dječji moralni razvoj promatra se kroz načine na koje dijete razmišlja o vlastitim i tuđim postupcima. Računalne igrice i videoigre koje privlače sve više djece imaju svoje pozitivne i negativne utjecaje, no djeci je potrebna slobodna igra kojoj će se oni rado vraćati i u kojoj će biti u interakciji s drugima.

Ključne riječi: dječji razvoj, igra, utjecaj igre

## SUMMARY

A game is an activity which children both love and enjoy. It represents the child's inner instinct which adults (parents, educators) have to encourage and not restrain. There are different theories and definitions of the term 'game' and therefore the phenomenon of the term 'game' cannot be explained in only one sentence. While playing, the child is having fun and he/she most likely always returns to his/her favourite game. The categories of children's plays are: functional play, symbolic game and a game with rules. Every game has its own structure which is made of the next core elements: constant elements of play, rules, types of game development, listed game interaction, symbolic component, the beginning and the end of the game. With games, children are developing their knowledge which can be seen throughout the holistic development of each child. With its dynamics and movements, different games are positively affecting the child's physical development. Communication during the game enables children to learn the language while listening to other children and adults. The game also has an impact on the emotional development of a child which is the base of the child's psychological and social growth. During the play, the child is in an interaction with other children and is sharing his experiences and building relationships with them while also adopting rules and norms of behaviour. The game is enabling an insight into the inner world of every child, that is, the way the child sees the world around him. The child's moral development is observed through ways the child thinks about both his own actions and the actions of others. Computer games and video games which are drawing more and more children each day have both a positive and a negative impact. However, children need free play to which they will gladly come back to and in which they will be in an interaction with others.

Key words: a game, child's development, impact of the game

## UVOD

Djeca se vode svojim unutarnjim nagonima, a jedan od njih je potreba za igrom. Dječja kultura obilježena je igrom u kući ili izvan nje. U igri dijete uživa, zabavlja se te je u interakciji sa vršnjacima. Danas postoje mnoge teorije i definicije igre, a Bruner (1976) navodi kako se fenomen igre ne može obuhvatiti samo jednom rečenicom, odnosno definicijom. Prema Else (2014) igra je samostalni izbor svakog djeteta te uključuje cjelokupno iskustvo. Ona djetetu pruža uvid u svijet koji ga okružuje, putem nje dijete uči, razvija vještine te se socijalizira. U djetinjstvu se pojavljuju raznolike igre, a Duran (2001) ih dijeli u tri kategorije: funkcionalnu, simboličku i igru s pravilima. Kategorije igre poredane su obzirom na spoznajnu razinu, od jednostavnijih (funkcionalna igra) u kojoj dijete već od najranije dobi ispituje svoje funkcije i osobnosti objekta, prema složenijim (igre s pravilima) u kojima se djeca trebaju pridržavati pravila. Dječjih igara je mnogo, no bez obzira na raznolikost među njima, sve igre dijele osnovne elemente koji se javljaju u strukturi igre te su trajni i ponovljivi (Duran, 2001). Kroz igru se nadograđuju postojeća znanja djece na područjima tjelesnog, kognitivnog, emocionalnog, moralnog i socijalnog razvoja. Još od daleke povijesti igra prati razvoj čovječanstva, kao dio opće kulture. Olimpijske i Rimske igre pa sve do Sinjske alke koja je najpoznatija viteška igra u Hrvatskoj, igra je svakodnevno prisutna u životima kako odraslih, tako i djece. Ona pruža razonodu i biološki je nagon, a jednako je važna kao i spavanje i prehrana (Brown i Patte, 2013).

Rad se sastoji od pet poglavlja. Prvo poglavlje odnosi se na određenje igre, tj. definiranje igre od strane različitih autora, a slijedi ga klasifikacija igre, koja igru dijeli na funkcionalnu, simboličku i igru s pravilima. U sljedećem poglavlju navodi se struktura igre koja se sastoji od trajnih elemenata igre, pravila koja se tijekom igre pojavljuju, propisana igrovna interakcija, simbolička komponenta igre te početak i kraj igre. U četvrtom poglavlju razrađuje se uloga igre u razvoju djeteta, odnosno kako ona utječe na: tjelesni, kognitivni, emocionalni, moralni i socijalni razvoj. Posljednje poglavlje čine računalne igrice i videoigrice te njihov pozitivan i negativan utjecaj na dijete. Cilj ovog rada je ukazati na važnost igre za rast i razvoj djeteta.

*"Temeljna, iskonska i jedina aktivnost koja potpuno odgovara dječjoj prirodi je igra." (Lazar, 2007b, str. 19)*

## 1. ODREĐENJE IGRE

Igra je bogatstvo za dječju dušu, a posebno je važna i značajna u predškolsko doba. Lazar (2007b) ističe da igra proizlazi iz djetetove unutarnje potrebe i treba je poticati, a ne sputavati. Ona je dugotrajna i najvažnija je pojava o kojoj treba brinuti u radu s djecom predškolske dobi (Findak, 1995). Dijete u igri uživa, zabavlja se i putem igre možemo uočiti što je djetetu važno. Klarin (2017) naglašava kako je djetetu potrebno vrijeme kako bi razvilo igru, a u nju unosi vlastite interpretacije različitih situacija, događaja i iskustava.

Kakva god igra bila, postoje karakteristike koje su zajedničke. Rubin, Fein i Vandenberg (1983, prema Klarin, 2017) nude zajedničke karakteristike igre, a to su: intrinzična motivacija, spontanost, oslobođenje vanjskih pravila te uključivanje pitanja: Što ja mogu s ovim predmetom ili osobom?. Važna karakteristika također je i ta da igra nije ozbiljna izvedba aktivnosti ili ponašanje te ona uključuje aktivni angažman.

Postoje razne teorije i definicije igre, a Bruner (1976) smatra kako se samo jednom definicijom ne može obuhvatiti fenomen igre. Mnogi autori različitih pravaca koji se bave igrom daju opisno određenje igre. Matejić (1978, prema Duran, 2001) definira igru kao otvorenu i vanjsku aktivnost djeteta, a neke njezine karakteristike su:

- a) stimulativno ponašanje koje se veže uz divergentnosti, nekompletnost i neadekvatnost,
- b) autentična aktivnost koja posjeduje vlastite izvore motivacije, a proces igre važniji je od ishoda akcije, dominacija sredstva nad ciljevima i izostanak neposrednih pragmatičnih posljedica,
- c) igra ispunjava privatne funkcije igrača, odnosno oslobađa ga od napetosti i rješava sukob te dovodi u ravnotežu fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj,
- d) stanje optimalnog motivacijskog tonusa u kojem se javlja igra koja nije pod utjecajem bioloških prisila i socijalnih prijetnji te umjerene psihičke tenzije igrača.

Igra kao proces koji je samostalan izbor koji je dovoljno siguran te uključuje cjelokupno iskustvo koje je oslobođeno od vremena u kojoj prevladava znatiželja,



zadovoljstvo te je različita za svakoga i sama je sebi svrha osnovne su karakteristike prema kojima Else (2014) definira igru. Karakteristike dječje igre mogu se razvrstati u tri ključna elementa: dobrovoljnost, aktivna uključenost i satisfakcija.

Huizinga (1992) navodi formalna obilježja igre, a to su:

- a) sloboda koja se ne nameće kao dužnost,
- b) neophodnost igre kao funkcije kulture,
- c) završenost i omeđenost igre u kojoj se igra od svakodnevnog života razlikuje po mjestu i trajanju,
- d) ponovljivost kao jedno od najbitnijih svojstava igre,
- e) ispunjena je ritmom i harmonijom,
- f) napetost igre.

Duran (2001) naglašava kako je igra aktivnost koja se veže za djetinjstvo, no ona je i mogućnost čovjeka. U njoj dijete koristi vlastite mogućnosti kako bi pronašlo one igre koje mu omogućuju psihički i tjelesni razvoj.

## 2. KLASIFIKACIJA IGRE

Neke od igara mogu se vidjeti u različitim razvojnim razdobljima, a vrsta igara i njezinih klasifikacija je mnogo (Klarin, 2017). Danas postoji veliki broj klasifikacija, no valja izdvojiti podjelu igara s obzirom na društvenu razinu i spoznajnu razinu. Parten (1932, prema Vasta, Haith, i Miller, 2000) naglašava klasifikaciju igre s obzirom na društvenu razinu, a to su: promatranje, samostalna igra, usporedna, povezujuću i suradnička igra. Promatranje je prvo te uključuje promatranje druge djece kako se igraju, a ne uključuju se u igru. Dok se dijete igra ono je koncentrirano na aktivnost te ne primjećuje ostalu djecu. Takva igra naziva se samostalna igra putem koje dijete istražuje svijet promatranjem, slušanjem, opipom... Usporedna igra je ona u kojoj se dijete bez potrebe za suradnjom i druženjem, igra pokraj druge djece. Kada se dijete počinje igrati sa drugom djecom bez zajedničkog cilja, takvu igru nazivamo povezujućom igrom. Posljednja u nizu klasifikacije igre s obzirom na društvenu razinu je suradnička igra koja uključuje suradnju djece koja su postavila ciljeve te prilagodila pravila kako bi se tijekom zajedničke aktivnosti ponašali kao skupina.

Klasifikacija dječje igre s obzirom na spoznajnu razinu dijeli se na epistemičke igre, zabavne igre i igre s pravilima (Hutt, Tyler, Hutt i Christopherson, 1989, prema Klarin, 2017). Epistemičke igre su vođene pitanjem: Što to objekt radi? Ove igre usmjerene su na usvajanje znanja i informacija, rješavanje problema te istraživanje. Igre koje uključuju elemente simbola i fantazije nazivaju se zabavne. Dijete tijekom takve igre treba odgovoriti na pitanje: Što mogu učiniti s tim objektom? One igre koje uključuju dječje vještine i pravila nazivaju se igre s pravilima.

Dijete je motivirano osjećajima i mislima te se vođeno njima uključuje u igru. Igra je epizodična i ne mora strogo slijediti navedene klasifikacije, a najčešće se vraća najdražoj igri. Putem igre se može uočiti kako dijete vidi svijet oko sebe jer je ona odraz njegovog unutarnjeg doživljaja svijeta. Od igre se ne očekuje korist ili dobit, ona je sama sebi svrha. Igru je teško odrediti te zbog toga postoji mnogo klasifikacija dječje igre, a Klarin (2017) ističe bogatstvo dječjeg zanimanja i igrovnu aktivnost kao neki od razloga za to. "Cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva najčešće se u literaturi razvrstava u tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra i igre s pravilima" (Duran, 2001, str. 16).

## 2.1. Funkcionalna igra

Igra kojom dijete ispituje svoje funkcije te osobitosti objekta naziva se funkcionalna igra. Duran (2001) ističe kako se ova igra obično određuje kao igra funkcijama koje su kod djeteta nove i u sazrijevanju, a one mogu biti motoričke, osjetne i perceptivne. Za ovu igru su važne stavke određenosti socijalnom interakcijom i senzomotoričkom inteligencijom kod djeteta. Funkcionalna igra javlja se u najranijoj dobi djeteta, kada dijete koristi vlastito tijelo i npr. igru prstićima kako bi ovladalo funkcijama svoga tijela te na taj način uči o sebi i svijetu oko sebe.

Funkcionalna igra započinje između prvog i trećeg mjeseca starosti djeteta tako što dijete uvježbava motoričke sheme i igra se glasovima kričenja i gukanjem. Ova igra dominira kod djeteta u dobi između šestog i dvanaestog mjeseca kada dijete ponavlja izvođenje motoričkih radnji te angažira osjetila. Dijete kroz igru istražuje tako što opipava predmete, razgledava, okreće i lupa predmetima, stavlja ih u usta, gura po podu i stolu itd. Između prve i druge godine djetetova života funkcionalna igra se javlja kroz uvježbavanje onih funkcija koje u tom razdoblju sazrijevaju, a to su: uspravljanje, hodanje, hvatanje vrhovima prstiju uz opoziciju palca, stavljanje predmeta na određeno mjesto, bacanje, umetanje u određene otvore, ponavljanje zvukova, govorne igre itd. Tijekom ovog razdoblja djeca se najčešće koriste igrom eksperimentiranja, odnosno bacaju predmete s određene visine, stavljaju te vade iz kutije, zatvaraju – otvaraju te skrivaju – traže. Koriste se još i taktilne igre, igre skrivanja, igre u pijesku te šaranje olovkom bez obzira na podlogu. Funkcionalna igra nastavlja se kroz djetinjstvo jer dijete kroz igru provjerava svoju spretnost. Tipovi takvih igara vidljivi su u sportskim i društvenim igrama, natjecateljskim i igrama na spravama te na igralištu kada se dijete koristi rekvizitima koji se ondje nalaze (Starc, Čudina-Obradović, Pleša, Profaca i Letica, 2004).

## 2.2. Simbolička igra

Definiranje simboličke igre predmet je mnogobrojnih istraživanja kojima se pokušava odrediti struktura simboličke igre, mehanizmi njenog javljanja te važnost koju ona ima na aspekte razvoja djece (Šagud, 2002). Simboličku igru stručnjaci nazivaju još i imaginativna igra, igra mašte, igra uloga, igra dramatizacije... Whitebread i sur. (2017) simboličku igru nazivaju semiotičkom igrom zato što se odnosi na igranje s različitim simboličkim reprezentacijskim sustavima koje se koristi za komuniciranje. Simbolička igra je igra uloga u kojoj dijete, vođeno željom da živi društveni život s odraslim članovima društva, uzima uloge odraslog, stvara situacije u kojima prenosi značenje jednog predmeta na drugi te prikazuje djelatnosti odraslih (Elkonin, 1975, prema Duran, 2001).

Pojava simboličke igre ima veliki napredak u djetetovim kognitivnim sposobnostima te je važan preduvjet za kasniji kognitivni razvoj (Šagud, 2002). U simboličkoj igri dijete prerađuje iskustva iz stvarnosti i na taj način postupno ovladava simboličkom reprezentacijom svijeta pa se smatra pretečom apstraktnog mišljenja (Petrović-Sočo, 2014). Vigotsky (prema Šagud, 2002) naglašava imaginativno stanje tijekom simboličke igre. Tijekom igre neki predmet dobiva značenje drugog te na taj način dijete počinje prevladavati značenje predmeta, odnosno smisao. Također, važna je i socijalna sredina kako bi se razvila simbolička igra. Dijete na individualan i sebi svojstven način rješava probleme tijekom simboličke igre. Ona će mu omogućiti da bolje shvati svijet oko sebe. Tijekom tog procesa dijete primjenjuje razne tipove ponašanja te se stavlja u nove i neobične kontekste u kojima se koristi poznatim obrascima (Šagud, 2002).

Poticajna sredina pozitivno će utjecati na pojam i strukturu simboličke igre, a nezainteresiranost odraslih, rijetke interakcije s djecom te nepostojanje zajedničke igre, ohrabrivanja i prihvaćanja negativno utječu na igru. Duran (2001) ističe kako simbolička igra nema osnovnih pravila koja određuju redoslijed događaja. Ova igra ima specifična i opća pravila te za istu vrijedi razgranati tip odvijanja, bez utvrđenog redoslijeda.

Starc i sur. (2004) ističu da se simbolička igra ili igra pretvaranja javlja u razdoblju od prve do druge godine života, kada djeca koriste predmete ili osobu kao simbol koji

predstvalja nešto drugo te tako prerađuju svoja iskustva. Dijete na lutki ili na sebi tada oponaša situacije koje su mu se dogodile. Razvoj simboličke igre odvija se s obzirom na spoznajnu razinu, u dobi od druge do treće godine djetetova života. Dijete koristi predmete te im daje simbole nečega drugoga, a sadržaj igre rezultat je iskustva koje dijete ima u interakciji s odraslima. Radnje tijekom simboličke igre iz prethodne faze dijete sada povezuje te se koristi redosljedom realnih aktivnosti. Dijete tijekom igre lutki pere ruke, hrani je, uspavljuje... U dobi od tri do četiri godine predmet potiče dijete na radnju, odnosno uloga tog predmeta određena je karakterom radnje, a ne obrnuto. Logika radnje tijekom igre lako se remeti, no radnja igre sastoji se od niza aktivnosti koje se ponavljaju. U ovom razdoblju javlja se imitiranje koje je rezultat djetetovog učenja standarda u svakodnevnom životu. Tijekom igre mogu se pojaviti imaginarni prijatelji u igri te djeca razgovaraju s igračkom ili sa samim sobom. Djeca koriste predmet samo kao sredstvo za igru u razdoblju od četvrte do pete godine. U igri pretvaranja u ovom razdoblju djeca imenuju uloge te se javlja podjela funkcija, a uloga koju je dijete preuzelo može se prepoznati prema radnjama djeteta tijekom igre. Redosljedi tih radnji slijede realni život, odnosno način na koji ih je dijete doživjelo. Dijete u dobi od pete do šeste godine života tijekom simboličke igre ili igre pretvaranja preuzima ulogu u potpunosti te ih imenuje prije početka igre. Logika i karakter radnje tijekom igre određena je ulogom koju je dijete prihvatilo te dijete ne dopušta narušavanja logike radnje i pravila igre. Starc i sur. (2004) naglašavaju kako u ovom razdoblju djeca kroz preuzete uloge prikazuju svoje doživljaje u svakodnevnom životu, a važna funkcija igre pretvaranja je proigravanje konfliktima.

### 2.3. Igra s pravilima

Dijete igre s pravilima upoznaje u već gotovom obliku, no sudjeluje i u stvaranju novih (Duran, 2001). Igre s pravilima imaju svoja poznata i ustaljena pravila, no kada dijete ovlada njima, ono može sudjelovati i u stvaranju novih pravila. Whitebread i sur. (2017) naglašavaju kako mlađa djeca većinu vremena tijekom igre posvećuju uspostavljanju, prihvaćanju, izmjeni i međusobnom podsjećanju na pravila. Piaget (1962, prema Duran, 2001) ističe kako su igre s pravilima one igre u kojima se senzomotoričke i intelektualne kombinacije koriste kako bi se pojedinci natjecali te su regulirane kodeksom koji je preuzet od starijih ili pak privremenim sporazumom. U senzomotoričke kombinacije pripadaju igre kao što su trke, pikulanje, loptanje... Intelektualne kombinacije čine igre kao što su karte, šah...

Igre s pravilima mogu se dovesti u vezu s dječjim moralnim razvojem jer se unutar te igre koriste pravila, kodeksi časti, *fair play* te kolektivna disciplina. Starc i sur. (2004) ističu kako se igra s pravilima počinje javljati kod djece u dobi od tri do šest godina. U tom razdoblju djeca se upoznaju sa pravilima, a u dobi od šest godina, djeca igre s pravilima počinju razumijevati te slijede pravila igre.

Dječje igre s pravilima imaju dvije velike funkcije: socijalnu integraciju i socijalnu diferencijaciju. Socijalna integracija obuhvaća približavanje članova grupe, podređivanje pravilima i socijalnim normama te kontrolu vlastitih želja i impulsa. Socijalna diferencijacija odnosi se na povećanje rastojanja među članovima grupe, segregaciju podgrupa te individualizaciju (Duran, 2001).

### 3. STRUKTURA IGRE

Struktura je termin koji označava odnos među dijelovima ili elementima koji čine neku cjelinu. Dječje igre koje se godinama prenose s generacije na generaciju dio su dječje subkulture koja je dio djetinjstva. Igre se razlikuju po interakciji, pravilima, simbolima, rekvizitima itd., no unatoč tim razlikama, sve igre vežu osnovni elementi. Duran (2001) navodi kako veliki broj igara ima zajedničke osnovne elemente koje karakterizira trajnost i ponovljivost, a one se javljaju u strukturi igre.

#### 3.1. Trajni elementi igre

Struktura igre sastoji se od stalnog dijela i varijabilnog dijela igre. Stalni dio je onaj koji igru čini ponovljivom i prepoznatljivom, a varijabilni dio igru čini promjenjivom, odnosno igra se prilagođava različitoj dobi djece. Tako se neke igre mogu protezati od vrtićke, pa sve do kraja osnovno školske dobi.

Duran (2001) navodi trajne elemente koji sudjeluju u građenju strukture različitih igara, a to su:

- a) pravila
- b) tip odvijanja igre
- c) propisana igrovnna interakcija
- d) simbolička komponenta
- e) započinjanje igre
- f) kraj igre

#### 3.2. Pravila

Pravila su element strukovne igre, a Duran (2001) ih dijeli u tri skupine: osnovna pravila, specifična pravila i opća pravila. Osnovna pravila igre su ona koja određuju osnovni tijek igre, odvijanje, odnosno građenje igre. Ona se moraju znati prije aktivnosti jer određuju bit igre. Primjer osnovnog pravila u igri "Ringe, ringe, raja" odnosi se na pokret odnosno čučanj svih igrača kada se kaže "čuč".

Specifična pravila čine drugu grupu pravila te se njima određuju pojedinosti u igranju (Duran, 2001). Ova pravila mogu se razlikovati od igre do igre, a dogovaraju se prije ili tijekom igre, no nije ih potrebno znati kako bi ona započela. U ponekim dječjim grupama ustale se specifična pravila te grupe koja postaju tradicija u ulici, kvartu ili naselju. Primjer specifičnog pravila u simboličkoj igri jest određenje simbola kako bi igra mogla započeti - npr. "Ove stolice biti će nam autobus."

Opća pravila pripadaju trećoj grupi pravila, ujedno i posljednjoj. Ona se odnose na ponašanje u igri i za vrijeme igranja. Pravilo da za vrijeme igranja nitko od igrača ne smije varati, primjer je općeg pravila.

### 3.3. Tip odvijanja igre

Duran (2001) razlikuje tri tipa odvijanja igre:

- a) linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu "zatim",
- b) razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu "ako da onda",
- c) razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda.

U linearnom tipu odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu "zatim" nema neizvjesnog ishoda. Smjer igre je linearan, a osnovna pravila su ta koja određuju kako će se odvijati igra. Cijeli tijek igre točno je određen i propisano je što se iza čega događa. Fiksiran je jedan smjer koji određuje slijed igre (kada se odigra jedno, slijedi drugo) (Duran, 2001).

Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu "ako da onda" određuju osnovna pravila o kojima ovisi daljnji tijek igre. U ovom tipu igre tijek može imati više različitih smjerova, a on ovisi o ishodima pojedinih segmenata igre.

Posljednji tip odvijanja igre, odnosno razgranati tip odvijanja igre bez fiksnog redoslijeda nalazimo kod simboličke igre (Duran, 2001). Kod ovakve igre nema osnovnih pravila, pa se tijek igre može kretati u najrazličitijim smjerovima. Za igru ovoga tipa potrebna je zajednička komunikacija koja omogućuje djeci da se dogovore oko pravila i smjera igre.



### 3.4. Propisana igrovna interakcija

Duran (2001) ističe kako je igra u svojoj biti komunikacija, a u procesu igranja moguće je razlikovati dva plana prema kojima se odvija interakcija među sudionicima. To su realni i igrovni plan. Realni plan odnosi se na interakciju među igračima koja je izvan zadanih tj. propisanih pravila, a igrovni plan određen je pravilima igre. Tijekom igre stvaraju se socijalni odnosi, a neke igre iziskuju od igrača da na temelju svojih stvarnih osjećaja i simpatija npr. izaberu nekoga. Duran (2001) navodi da u takvim igrama socijalna interakcija može se podijeliti na tri razine: komunikacija i interakcija igrača na realnom planu, zadana igrovna komunikacija i interakcija te iskazivanje stvarnih odnosa koji su postali predmet igre.

Interakcijskim matricama mogu se izraziti različiti mehanizmi interakcije u igri, a Duran (2001) ih dijeli na:

- a) igrovna interakcija uređena odnosom među pojedincima – "JA i TI",
- b) igrovna interakcija uređena odnosom između izdvojenog centralnog igrača i ostalih – "JA i DRUGI ili MI i ONI",
- c) igrovna interakcija uređena odnosom između grupa – "MI i ONI".

### 3.5. Simbolička komponenta

Duran (2001) razlikuje tri razine pojave simboličkih komponenata u dječjoj igri. Na prvoj razini simboli imaju ulogu reprezentacije, a dijete ih koristi svjesno i intencionalno. Djeca koriste simbole kako bi u igri označavala stvari, odnose i ideje, a pri tome koriste vlastito tijelo kako bi te sadržaje prikazali (npr. djeca pokretima tijela oponašaju kretanje pijetla koji je u borbi).

Pojava simbola na drugoj razini vezana je uz igru koja je proučavana kao dio kulture i narodne tradicije te "mrtvih simbola". Igre koje su generacijama prisutne kod djece te se prenose s koljena na koljeno, simbole vide kao dio ritualnog simbolizma. Simboli koje stručnjaci nazivaju "mrtvi simboli" postoje kao dio tradicije u dječjoj igri, no njih dijete ne razumije, iako ih oponaša, a preneseni su kao nasljeđe iz djetinjstva neke druge djece ili svijeta odraslih.

Nesvjesni simboli treća su vrsta simbola u dječjoj igri. Duran (2001) ističe kako kod nesvjesnih simbola, veza između simbola i objekta nije otkrivena. Ovi simboli spominju se u igri kada dijete ponavlja neugodne događaje te ih često prikazuje iako toga nije svjesno. Na taj način igra ima sredstvo prirodne terapije uz pomoć koje dijete prevladava strah i anksioznost. Duran (2001) navodi primjer djevojčice koju je pas ugrizao te ona nekoliko dana ponavlja igru u kojoj psa prikazuje kao dobru životinju koja pomaže djeci. Ta igra koja se danima ponavlja kod djevojčice smanjiti će neugodno iskustvo koje s vremenom može i nestati.

### 3.6. Započinjanje igre

Svaka igra ima svoj početak koji je određen specifičnim pravilima koja se razlikuju od osnovnih pravila, a početak se može mijenjati za svako novo igranje iste igre. Poziv na igru i podjela uloga, dijelovi su koji se mogu uočiti prilikom započinjanja igre. Kod poziva na igru razlikuju se: otvoreni i "igrovni", odnosno direktan ili indirektan poziv. Otvoreni ili direktan poziv odnosi se na situacije kada dijete pita druge žele li sudjelovati u igri. Dijete može započeti igru izazivajući drugu djecu, a ostali će shvatiti kako se ono želi igrati. Takav način započinjanja igre naziva se "igrovni" ili indirektan poziv.

Podjelu uloga Duran (2001) dijeli na neformaliziran i formaliziran način. Neformaliziranim načinom podjela uloga, djeca se bore za željenu ulogu ili onu ulogu koju žele izbjeći, a koriste se različitim socijalnim umijećima, tučnjavom, svađom ili socijalnim statusom u grupi. Kako bi dijete na početku igre dobilo ulogu koju želi, koristi se raznim strategijama koje uključuju ljutnju te dijete odbija sudjelovanje u igri, nasilno pokušava preuzeti željenu ulogu ili moli grupu da mu prepusti željeno mjesto. Formaliziran način odnosi se na dijeljenje uloga tehnikama koje su dio dječje tradicije. Korištenje brojlica kako bi se odredilo tko će dobiti koju ulogu najrašireniji je formalizirani način. Duran (2001) navodi kako uspješnost ili neuspješnost u nekoj aktivnosti također može biti način dodjele uloga. Kod igara natjecateljskog karaktera koja uključuju dvije ekipe, djeca prvo odrede kapetane koji zatim biraju igrače za svoj tim.

### 3.7. Kraj igre

Način na koji će se igra završiti povezan je s tipom odvijanja igre, a Duran (2001) ističe dva načina. Prvi tip odnosi se na linearno odvijanje igre koja ima fiksirani redoslijed, a kraj te igre ima ishod koji je svima poznat. Neizvjestan ishod ima igra razgranatog tipa odvijanja s fiksiranim redoslijedom. Takav ishod može biti konačan ili lančan. U konačnom ishodu pobjednik ili pobjednici su poznati i utvrđuju se osnovnim pravilima (postignuti bodovi, igrač s najboljim postignućem...) Kod lančanog ishoda pobjednik nije poznat i takve igre završavaju umorom, dosadom ili opadanjem interesa kod djece.



Slika 1. Djeca se igraju igre "Skrivača"<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Internetska stranica: <http://www.thegamewiz.com/childrens-games-2/summer-outdoor-games-kids-used-play/> (preuzeto 7.3.2020)

## 4. ULOGA IGRE U RAZVOJU DJETETA

Igra ima neprocjenjivu ulogu kod djece rane dobi, a kroz nju se obogaćuju i nadograđuju postojeća znanja (Rogulj, 2018). Način na koji igra utječe na tjelesni, kognitivni, emocionalni, socijalni i moralni razvoj detaljnije ćemo opisati u nastavku rada.

### 4.1. Igra i tjelesni razvoj

Igra je aktivnost koja djetetu omogućuje razvoj tjelesne snage i usavršavanje motorike, a različite igre svojom dinamikom i pokretima pozitivno djeluju na fizički razvoj djeteta (Klarin, 2017). Pojam motoričke sposobnosti uključuje grubu i finu motoriku, spretnost, koordinaciju oka i ruke, koordinaciju prstiju, očiju i ruku. Razina zrelosti motoričkog razvoja kod djece faktor je na temelju kojeg dijete spontano bira aktivnost za koje je spremno.

Dječja samostalna igra nudi mogućnost djeci da istražuju, razvijaju samopouzdanje, jačaju koncentraciju, snalažljivost, osjećaj identiteta te kreativnost, a roditelji i ostali odrasli trebali bi djecu u tome poticati i ohrabrivati. Tijekom prve tri godine djetetova života razvijaju se motoričke sposobnosti koje se s vremenom usvajaju te postaju sofisticiranije. Fizičke igre usmjerene su na poticanje brzine, koordinacije, jakosti i fleksibilnosti te potiču razvoj motoričkih sposobnosti. Dva su temeljna razvojna smjera kroz koje se promatra motorički razvoj u ranom djetinjstvu, a Klarin (2017) ističe kako su to: razvoj grube motorike i razvoj fine motorike.

Gruba motorika djetetu omogućuje razvoj ravnoteže koja ima funkciju smanjivanja gornjeg tijela i tako težište pomiče prema trupu, a time se postiže skladnost i razvijaju se motoričke spretnosti. Gruba motorika važnu ulogu ima i u razvoju velikih mišićnih skupina kojima se razvijaju motoričke mogućnosti djeteta (Klarin, 2017). Tako dijete u razdoblju između dvije i tri godine razvija hod koji je ritmičan te počinje transformacija ubrzanog hoda u trčanje. Razvojem hoda, dijete postiže spretnost i elastičnost te nakon nekog vremena počinje sa složenijim radnjama, kao što su skakanje na obje noge, poskakivanje na jednoj nozi, penjanje... Razvoj grube motorike omogućuje djetetu kasnije sve veću stabilnost pa se ono počinje služiti rukama kako

bi uvježbao nove vještine kao što su bacanje i hvatanje lopte, vožnja bicikla. Usavršavanje pokreta ruku i nogu javlja se oko pete i šeste godine djetetova života, a vode izvođenju sve savršenijih vještina. Lazar (2007a) naglašava kako su vrlo važne igre s loptom. Hvatanje i bacanje lopte te upravljanje triciklom samo su neki primjeri kako dijete razvija koordinaciju gornjeg i donjeg dijela tijela.

Lazar (2007a) ističe kako fina motorika uključuje vještine koje razvijaju preciznost i finu motoriku šake, a one uključuju sve aktivnosti u kojima se dijete koristi prstima. Neke od aktivnosti za razvoj fine motorike su: crtanje, rezanje škare, presavijanje papira, nizanje sitnih predmeta, presipavanje, vezanje vezica, otkopčavanje i zakopčavanje te pisanje. Klarin (2017) razvoj fine motorike promatra kroz dva temeljna područja: razvoj crteža i djetetova briga o vlastitom tijelu. Autorica ističe kako dijete od dvije i tri godine može samo skidati jednostavne dijelove odjeće, koristi i drži žlicu pravilno te slaže konstrukcije od manjih kockica. Usvajanje finih motoričkih vještina odvija se postupno i traje dugo.

Pravilan tjelesni razvoj utječe na kognitivni razvoj djeteta, a nesigurnost i nespremnost mogu ga omesti (Klarin, 2017).

#### 4.2. Igra i kognitivni razvoj

Djetinjstvo djeteta obilježeno je igrom kroz koju dijete uči i razvija svoje sposobnosti. Tijekom igre se javljaju kognitivni procesi koji su jednaki onima koji se javljaju u procesu učenja (Klarin, 2017). Igra utječe na usvajanje jezika kao i na razvoj govora. Riječ ima prvotnu ulogu orijentacije djeteta u prostoru, odnosno određeni sadržaji izdvajaju se iz šireg konteksta. Klarin (2017) ističe kako tijekom rane dobi djeteta ono uočava razliku između značenja i onoga što vidi, a značenje može biti drugačije od objekta, odnosno onoga što vidi (primjer je kamen koji za dijete može predstavljati automobil). Igra omogućuje djetetu da kroz nju uči pridavati stvarima smisao, a ono uključuje razvoj simboličkog predočavanja. Realni objekti u igri označeni su riječima te dobivaju smisao. Klarin (2017) ističe da dijete polaskom u školu počinje igru pretvarati u unutarnje procese koji uključuju unutarnji govor, logičko pamćenje te apstraktnu misao, a prisutnost objekta nije nužno za djetetovo korištenje pojmovima. Čitanje, socijalne vještine i kreativnost razvijaju se kroz igre

pretvaranja, a igra omogućuje savladavanje osnovnih matematičkih sposobnosti kao što su: zbrajanje, računanje, izdvajanje, mjerenje, klasificiranje, planiranje te jednakost (Fisher, Hirsh-Pasek, Newcombe i Golinkoff, 2013, prema Klarin, 2017).

U sociodramskim igrama dijete se pretvara da je druga osoba, netko iz njegove uže ili šire okoline (Berk, 2015), a takve igre važne su za razvoj kreativnosti kod djeteta. "Za dječji kognitivni razvoj važan je odnos djeteta i okoline, tj. kvaliteta i količina posredovanog iskustva učenja" (Miljević-Riđički i Pavin Ivanec, 2009, str. 310). Klarin (2017) ističe kako djeca uče i usvajaju jezik slušajući ostalu djecu i odrasle te tako razmjenjuju riječi i rečenice te uče nove riječi. Odrasli imaju ulogu u poticanju i usmjeravanju visoke razine igre, čime se potiču kognitivne funkcije.

Russ (2004, prema Klarin 2017) navodi nekoliko kognitivnih procesa koji se tijekom igre pojavljuju, a to su: organizacija, divergentno mišljenje, simbolizam i fantazije. Organizacija uključuje igru kroz koju dijete uči pričati priče logičkim redoslijedom te definiranje uzroka i posljedice. Divergentno mišljenje odnosi se na igru kroz koju dijete uči generirati veliki broj različitih ideja. Simbolizam se odnosi na igru putem koje dijete uči transformirati objekte, preoblikovati i redefinirati objekte iz svoje okoline. Posljednji kognitivni proces koji se pojavljuje tijekom igre su fantazije koje se odnose na igru kroz koju dijete zamišlja, stavlja se u različite vremenske i prostorne dimenzije te razvija maštu i imaginaciju.

#### 4.3. Igra i emocionalni razvoj

Emocije su osjećaji, odnosno stanje uzbuđenosti koje se manifestira kao reakcija na neki vanjski podražaj, a ta unutarnja stanja koja se javljaju kod djeteta utječu na tjelesne promjene i uzrokuju određena ponašanja. Dijete prve emocije izražava reakcijama ugone koje uključuju smijeh, gugutanje i pozorno gledanje te reakcije neugode koje dijete izražava plačem, mrštenjem i izrazom gađenja (Rezić, 2006). Emocionalno stimulativna okolina važna je za zdrav emocionalni razvoj kod djeteta. Igra omogućava djetetu da ono razvije socioemocionalne sposobnosti kao što su društvenost, odnos prema vršnjacima i odraslima, suradnju, odgovornost, samostalnost, empatiju, solidarnost, komunikativnost te samokontrolu (Klarin, 2017). Emocije koje dijete stječe tijekom igre uključuju suradnju s drugom djecom te dijete

uči pravila i uči prihvatiti pobjedu ili poraz u nekoj igri, odnosno razvija socijalna ponašanja.

*"Kroz igru se razvija i formira volja, samostalnost i odgovornost prema određenoj aktivnosti, jer dijete u igri slobodno bira i donosi odluku."* (Klarin, 2017, str. 26).

Pojam socijalizacija emocija odnosi se na utjecaj okoline na djetetovo izražavanje emocija. Okolina uči dijete kako da se izražava emocijama, a da je to društveno prihvatljivo te se na taj način dijete priprema za svijet odraslih. Proces socijalne emocije događa kroz promatranje i oponašanje, u okviru modela ponašanja ljudi iz bliske okoline te namjernim odgajanjem kontrole emocija od strane odraslih (roditelja, odgojitelja) (Rezić, 2006).

U prvoj godini djetetova života emocionalni razvoj uključuje razvijanje osjećaja povjerenja, ljutnje i radosti, prestanak plakanja kada mu se netko približi, praćenje pogledom osobe koja mu se obraća, početak otkrivanja vlastitog temperamenta te plakanje kada se odvaja od majke (Klarin, 2017). Između prve i treće godine dijete ulazi u fazu razvoja "ja" koja se javlja kao otpor na pokušaje kontroliranja. Dijete svojim reakcijama pokazuje nezadovoljstvo te želi biti samostalno. Pojavom prvih simpatija između četvrte i pete godine, dijete razvija emocije kojima se vezuje za drugu djecu - javljaju se sram, nada, ponos, strah od imaginarnih bića te je dijete sposobno sve više kontrolirati svoje emocije. U ovom razdoblju dijete je sposobno odgoditi zadovoljavanje svojih potreba te na taj način razvija samoregulaciju čiji se razvoj potiče u igrama s pravilima. Između šeste i sedme godine dijete prepoznaje emocije ljubavi, sreće i bijesa, a strah od imaginarnih bića zamjenjuje se strahom koji je povezan s realnim mogućnostima. Igra djetetu pruža mogućnost istraživanja i učenja vlastitih emocija na prikladan način. Klarin (2017) naglašava kako dijete igranjem uči pokazivati emocije na društveno prihvatljiv način, rješavati konflikte, prihvaćati tuđe potrebe te ih uskladiti sa svojim. Također, bolje poznavanje djetetovog unutarnjeg svijeta važno je za prevenciju eventualnih emocionalnih poteškoća, a kako Rezić (2006) naglašava, emocionalno zdravlje je temelj za dječji psihološki i socijalni razvoj.

#### 4.4. Igra i socijalni razvoj

Tijekom djetinjstva djeca razvijaju mnoge vještine, a jedna od njih je i socijalizacija putem koje djeca usvajaju pravila i norme ponašanja. Klarin (2017) ističe kako je pojam socijalizacija prvi upotrijebio sociolog E. Durkheim kako bi opisao na koji način društveni uvjeti oblikuju ljudske sposobnosti. Socijalizacija djece je proces kojim društvo utječe na dijete te na taj način ono oblikuje svoja uvjerenja, ponašanja i očekivanja. Jedan od aspekata socijalnog razvoja djece je njegov odnos s vršnjacima, a taj odnos se mijenja sukladno s dobi djeteta.

Struktura socijalnih odnosa s vršnjacima može se podijeliti u dvije različite dimenzije, a Klarin (2017) ih dijeli na odnose u skupini i odnose u dijadi. Interakcija između djeteta i njegovih vršnjaka važna je za socijalni razvoj djeteta, a putem nje dijete zadovoljava potrebu za pripadanjem te potrebu za intimnošću. Odnos u skupini odnosi se na zadovoljavanje djetetove potrebe za pripadanjem, a prethodi odnosu u dijadi koji uključuje potrebu za prijateljstvom. Djeca imaju potrebu za komunikacijom i druženjem, a oko treće godine djetetova života javljaju se prvi socijalni odnosi. U ranom djetinjstvu djeca imaju izraženu potrebu za druženjem, a u vrijeme polaska u školu, ta potreba postaje sve intenzivnija. Kada se dijete nalazi u školskoj dobi ono je tek tada spremno na suradnju te rješavanje konflikata, što mu omogućuje sve uspješnije druženje s vršnjacima. U predškolskom i ranom školskom razdoblju važan je odnos u skupini, tijekom kojeg dijete uspoređuje drugu djecu sa samim sobom te mu je važan njegov status u skupini i prihvaćenost od ostatka skupine (Klarin, 2017). Kod djece koja nisu prihvaćena i odbačena su od skupine, javljaju se neprihvatljiva ponašanja kao što su: usamljenost, agresija, povučенost... Klarin (2017) ističe kako je odnos s vršnjacima povezan sa razvojem ostalih aspekata ličnosti, pa tako djeca do šeste godine života za prijatelje smatraju onu djecu s kojom se igraju. Zajedničko vrijeme provedeno u nekoj aktivnosti osobina je prijateljskih odnosa, a oni se s odrastanjem ne mijenjaju već se mijenja zajednička aktivnost. Igra čini zajedničku aktivnost djece predškolske dobi, a kod djece školske dobi to su: učenje u skupini, odlazak u kazalište, igra na igralištu... Seliman (1981, prema Klarin, 2017) klasificira razinu razumijevanja odnosa s vršnjacima. Nulta razina ove klasifikacije odnosi se na razdoblje ranog djetinjstva kada se dijete nalazi u egocentričnoj fazi, odnosno ne može razlikovati sebe od ostalih, a prijatelj mu je dijete s kojim se igra te njihovo prijateljstvo



traje sve dokle i igra. Nadalje, prva razina uključuje razumijevanje osjećaja druge djece koja se javlja u predškolskoj dobi. Djeca tada smatraju za prijatelja onoga koji im pomaže ili čini nešto za njega. Tijekom rane školske dobi javlja se druga razina u kojoj djeca smatraju kako je prijateljstvo uzajaman odnos. Treća razina javlja se u srednjem i kasnom djetinjstvu kada u prijateljskim odnosima važnu ulogu ima intimnost. Posljednja razina javlja se u adolescentskoj i odrasloj dobi koja uključuje uzajamnost i individualnost.

Igra je vrlo važna aktivnost koja obilježava rano djetinjstvo, a socijalne interakcije od druge do pete godine postaju sve češće i složenije. U toj dobi djeca za prijatelja smatraju onoga s kim se igraju. Parker i Gottman (1989, prema Klarin, 2017) navode kako djetetovo zadovoljstvo u igri s prijateljem ovisi o razini suradnje koja je tijekom igre ostvarena. Suradnja se odnosi na stupanj međuovisnosti unutar dijade, a najnižu razinu uključuje koordinirana, ali paralelna igra u kojoj ne dolazi do konflikata i rezultat je mirnog druženja. Iduća razina suradništva uključuje obilježje zajedništva, a javlja se u igri fantazije, u kojoj se naglasak stavlja na aktivnost između prijatelja. Tijekom predškolskog razdoblja, djeca sve više žele ostvariti socijalne kontakte, a pozitivni oblici ponašanja dominantniji su od konflikata i agresivnog ponašanja. Prijateljstvo tijekom ovog razdoblja utječe na socijalni i emocionalni razvoj.

Razinu razvoja socijalnih interakcija u vršnjačkoj skupini, autori Coplan, Rubin i Finflay (2006, prema Klarin, 2017) dijele na:

- a) nesocijalnu aktivnost,
- b) usporednu igru,
- c) povezujuću igru,
- d) suradničku igru.

Nesocijalna aktivnost odnosi se na samostalnu igru u kojoj se djeca igraju jedan pored drugog, no bez interakcije. U usporednoj igri sudjeluje veći broj djece, no isto bez socijalne interakcije. Kod povezujuće igre djeca međusobno komuniciraju i dijele, ali ne sudjeluju u zajedničkim aktivnostima. Prva socijalna interakcija javlja se kod suradničke igre u kojoj djeca surađuju u aktivnostima koje su zajedničke. Kroz igru djeca uče dijeliti, surađivati te poštivati jedni druge, a socijalni razvoj povezan je sa kognitivnim razvojem te razvojem govora.

#### 4.5. Igra i moralni razvoj

Dječji moralni razvoj promatra se kroz moralno ponašanje i moralno rasuđivanje, odnosno način na koje dijete razmišlja o vlastitim i tuđim postupcima (Veselinović i Sindik, 2009). Piagetova teorija moralnog razvoja podijeljena je na četiri faze. Prva faza javlja se kod djece u dobi od dvije do četiri godine kada djece ne shvaćaju što je to moralnost. Djeca igraju igre kod kojih nema formalnih pravila, no ponekad unose ograničenja koja su dio igre. Starc i sur. (2004) naglašavaju kako dijete u dobi od četiri do pet godina nerado mijenja pravila iako bi mu to odgovaralo i činilo igru zabavnijom. Djeca u dobi od pet do sedam godina smatraju kako su pravila igre nepromjenjiva, izvana su nametnuta te ne preispituju njihov smisao ili ispravnost, a javlja se u drugoj fazi koja se naziva fazom moralnog realizma. Moralne procjene djece u ovoj fazi temelje se na objektivnim aspektima situacije (objektivna odgovornost), odnosno djeca smatraju moralno lošima one postupke koji uzrokuju veću štetu bez obzira na motive ili namjere likova. Moralni relativizam posljednja je faza koja se javlja kod djece u dobi od osam do jedanaest godina, kada djeca tijekom igre stvaraju nova pravila. Moralno rasuđivanje kod djece odnosi se na zamišljanje situacija koje su moguće i na pitanja koja se odnose na cijelo društvo.

Kohlbergova teorija moralnog razvoja sadrži tri stupnja, odnosno pretkonvencionalni ili predmoralni, konvencionalni i načelni ili autonomni stupanj. U prvoj fazi pretkonvencionalnog stupnja dijete se orijentira na izbjegavanje negativnih posljedica kod moralnih dilema, a u drugoj fazi želi postići priznanje ili nagrade. U konvencionalnom stupnju moralnog razvoja, dijete u trećoj fazi nastoji biti "dobro" te je u stanju staviti se u tuđu kožu. Četvrta faza odnosi se na nastojanja djeteta da rukovodi postojećim pravilima. Furlan (1984, prema Veselinović i Sindik, 2009) ističe kako se u trećoj godini djetetova života javlja moralno rasuđivanje, odnosno dijete na događaje i ljude gleda kao na dobre i zle. U dobi od tri do četiri godine dijete nema postojanog osjećaja krivice te ono po reakcijama ostalih može prepoznati naneseu štetu drugom djetetu. Djeca u ovoj dobi mogu poštovati dogovorena pravila, ali ih ne mijenjaju i ne ispituju njihov smisao i ispravnost. Djeca se u šestoj i sedmoj godini života prilikom procjena postupka koriste načelom bezuvjetne pravde.

## 5. RAČUNALNE IGRICE I VIDEOIGRE

Razvijanjem novih tehnologija, djeca 21. stoljeća sve više vremena provode igrajući videoigre. Bilić, Gjukić i Kirinić (2010) naglašavaju kako se pojmovi videoigre i računalne igre poistovjećuju, što je i točno, osim što se računalne igre igraju pomoću računala, a videoigre pomoću konzole koja je priključena na televizor. U videoigrama djeca aktivno sudjeluju te igrajući ovu vrstu igrica dobivaju osjećaj da sukreiraju radnju. Djecu privlači brzina i iluzija moći te svijet u koje ih videoigrice vodi. U tom svijetu dijete djeluje putem simbola ili zadanih likova te se tako oslobađa od svakodnevice. Bilić i suradnici (2010) ističu kako i dječaci i djevojčice igraju računalne igre, no dječaci ih igraju češće i dulje te su skloniji nasilnim igrama. Djevojčice su sklonije intelektualnim i kreativnim videoigrama.

Računalne igrice i videoigre možemo podijeliti u dvije vrste, a to su:

- a) igre za učenje i zabavu,
- b) akcijske igre i igre igranja uloga.

Bilić i suradnici (2010) ističu kako veliki broj računalnih i videoigara pripada skupini *Edutainment* (izraz je nastao spajanjem dviju engleskih riječi koje označavaju - odgoj, obrazovanje i zabavu). Ova vrsta videoigara služi za učenje, no također pružaju i zabavu. *Edutainment* igre počinju s interaktivnim bajkama za najmlađe, pa sve do složenih grafičkih programa. U ovu skupinu ubrajaju se različite sportske igre (nogomet, košarka...) te igre simulacije (upravljanje avionom, automobilom...).

Druga vrsta računalnih igrica i videoigara su akcijske igre i igre igranja uloga. Bilić i suradnici (2010) navode kako akcijske igre uključuju igre uništenja ili "pucačine". Lanaido i Pietra (2005) ističu da su to najstarije igrice u kojima igrač pobjeđuje ukoliko uništi sve protivnike, pritom koristeći oružje. Akcijske igre su ujedno i borilačke igre u kojima se junak bori golim rukama ili tradicionalnim oružjem protiv svojih neprijatelja, a pred igračem su sve zahtjevnije razine koje treba savladati. Bilić i suradnici (2010) ističu kako su igre strategije inteligentne igre u kojima igrači trebaju taktički razmišljati kako bi porazili protivnike. U ovim igrama igrači grade svoju vojsku te se bore protiv računala ili prijatelja. Igre igranja uloga ili RPG (*role-playing game*) su igre u kojima igrač odabire svoj simbolički prikaz (avatar) te one nude iluziju kretanja u trodimenzionalnom prostoru. Lanaido i Pietra (2005) ističu kako igrači u

igramama uloga trebaju pronaći određene stvari, otkriti formule čarobnih napitaka ili naučiti rukovati oružjem, a igra se može obogatiti dodavanjem novih dijelova i pravila. RPG igre nemaju kraj, pa mogu trajati mjesecima ili godinama, a time se vrijeme igranja produljuje. Bilić i suradnici (2010) naglašavaju kako to može dovesti do stvaranja ovisnosti o igranju računalnih i videoigrica.

Lazar (2007b) navodi kako je dijete od tri godine sposobno za igranje igrica na računalu. Računalo ima brojne mogućnosti učenja, pa tako dijete može pogriješiti te pokušati ponovno, sve dok ne uspije. Autorica naglašava kako roditelji imaju ulogu u ograničavanju vremena koje djeca provode za računalom te bi trebali pomno birati sadržaj kojem su djeca izložena. Pozitivne strane korištenja računala kod djece predškolske dobi su: početak računalne pismenosti, novi načini učenja te poticanje divergentnog mišljenja, savladavanje nekog problema u igrici vlastitim tempom te na koncu svega, računalo predstavlja pomoć i djeci s tjelesnim poteškoćama (Lazar, 2007b). Lanaido i Pietra (2005) navode kako video igrice potiču misaone procese, asocijativno mišljenje, podupiru intuiciju i hipotetičko mišljenje, pospješuju koordinaciju pokreta, predstavljaju učitelje koji su strpljivi, oslobađaju emocije, mogu se koristiti kao pomagala u učenju te nude trenutačne nagrade.

Osim pozitivnih utjecaja računalnih igrica i videoigrica, postoje i negativni koji upozoravaju na rizike i opasnosti. Bilić i suradnici (2010) naglašavaju da su nasilje i ubijanje u videoigramama, socijalna izolacija nastala prekomjernim igranjem videoigara te patološko igranje istoga, negativne strane računalnih i videoigara. Mlađa djeca teško razlikuju svijet računalnih i videoigara od stvarnog svijeta te kopiraju ponašanje likova iz igara. U igrama u kojima se nasilje ponavlja i nagrađuje bodovima te je uvjet za nastavak igre, postoji opasnost pouke koju ta videoigra nosi, a to je nemilosrdno ubiti protivnika kako bi pobijedio (Lanaido i Pietra, 2005). Neosjetljivost na nasilje, koje je moguće razviti kroz igre, dovodi do sklonosti ka opravdavanju realnog nasilja (Goldstein, 2001, prema Bilić i sur., 2010). Lazar (2007b) navodi kako je dijete tijekom igranja računalnih igrica motorički pasivno te se mogu javiti zdravstvene tegobe kao što su: loše držanje, naprezanje očiju, opterećenje pojedinih mišićnih skupina zbog položaja tijela i pretilost. Pretjerano igranje videoigrica može dovesti do izoliranosti od vršnjaka te tako dijete nema mogućnost ostvarivanja bliskih odnosa s drugom djecom, stvaranja novih prijateljstava te savladavanje socijalnih vještina što može dovesti do asocijalnog ponašanja.

## ZAKLJUČAK

Igra znatno utječe na dijete u ranoj i predškolskoj dobi te je dio svakodnevice tijekom njegovog odrastanja. Ona je aktivnost putem koje dijete izražava svoje unutarnje potrebe. Kroz igru dijete uči o svijetu koji ga okružuje te o sebi samome. Utjecaj igre na dijete sagledava se kroz tjelesni, kognitivni, emocionalni, moralni i socijalni razvoj. Tjelesni razvoj koji uključuje finu i grubu motoriku, omogućit će djetetu usavršavanje pokreta cijeloga tijela, poticanje koordinacije, jakosti, brzine i fleksibilnost. Od rane dobi djeca uočavaju razliku između značenja i onoga što vide, a igra im omogućuje da kroz nju uče pridavati stvarima smisao. Igrajući se, dijete razvija socijalna ponašanja, uči kako izražavati svoje emocije i kako prepoznati tuđe te se na taj način priprema za svijet odraslih. Djeca 21. stoljeća sve više vremena provode igrajući računalne igrice ili videoigre. Usprkos tome što igranje igrice na računalu ili konzoli pružaju mnoštvo pozitivnih utjecaja, za cjelokupni razvoj djeteta ipak je najpotrebnija spontana, slobodna i aktivna igra koja im omogućuje interakciju sa vršnjacima i drugom djecom.

## LITERATURA

- Berk, L. E. (2015). *Dječja razvojna psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Bilić, V., Gjučić, D., i Kirinić, G. (2010). 'Mogući učinci igranja računalnih igrice i videoigara na djecu i adolescente', *Napredak*, 151(2), str. 195-213. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/82847> (Datum pristupa: 13.04.2020.)
- Brown, F. i Patte, M. (2013). *Rethinking Children's Play*. London: Bloomsbury.
- Bruner, J. (1976). Nature and Uses of Immaturity. U: J. Bruner, A. Jolly, K. Sylva (Eds.), *Play Its Role in development and Evolution*. New Yourk: Penguin Books.
- Duran (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Else, P. (2014). *Making Sense of Play*. New York: McGraw-Hill.
- Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju: priručnik za odojitelje*. Zagreb: Školska knjiga.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
- Laniado, N. i Pietra, G. (2005). *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija (Što učiniti ako ga hipnotiziraju?)*. Rijeka: Studio TiM.
- Lazar, M. (2007a). *Igra i njezin utjecaj na tjelesni razvoj*. Đakovo: Tempo.
- Lazar, M. (2007b). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo.
- Miljević-Ridički, R. i Pavin Ivanec, T. (2009). 'Važnost socijalnog konteksta za kognitivni razvoj predškolske djece – usporedba kognitivne uspješnosti djece koja odrastaju u različitom obiteljskom i institucionalnom okruženju', *Suvremena psihologija*, 12(2), str. 309-322. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/82956> (Datum pristupa: 06. 03. 2020.)
- Petrović-Sočo, B. (2014). 'Symbolic Play of Children at an Early Age', *Croatian Journal of Education*, 16(Sp.Ed.1), str. 235-251. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/117860> (Datum pristupa: 02. 03. 2020.)
- Rezić, L. (2006). 'Emocionalni razvoj djeteta - Kako pomoći djetetu da se snađe s onim što se događa u njemu i oko njega?', *Dijete, vrtić, obitelj*, 12(45), str. 7-9. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/177722> (Datum pristupa: 07. 03. 2020.)

- Rogulj, E. (2018). Prikaz knjige: The SAGE handbook of Outdoor Play and Learning autora Waller, T., Årlemalm-Hagšér, E., Hansen Sandseter, E.B., Lee-Hammond, L., Lekies, K. i Wyver, S. (2017), *Educatio biologiae*, (4.), str. 110-114. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/216501> (Datum pristupa: 04. 03. 2020.)
- Starc, B., Čudina-Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B., Letica, M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
- Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
- Vasta, R., Haith, M. M. i Miller, S. A. (2000). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Veselinović, Z., i Sindik, J. (2009). Neke karakteristike doživljajnih aspekata pojmova «dobar», «loš» i «zao» kod predškolske djece, *Metodički obzori*, 4(2009)1-2(7-8), str. 73-93. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/45743> (Datum pristupa: 06. 04. 2020.)
- Whitebread, D., Neale, D., Liu, H. J. C., Solis, L. S., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K. i Zosh, J. (2017). *The role of play in children's development: a review of the evidence*. Denmark: The LEGO foundation.

## Izjava o samostalnoj izradi završnog rada

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

---

(Lorena Jakolić)

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

Lorena Jakolić

Petrinja, 2020.