

Didaktički materijali i dječja igra

Ćesić, Lidija

Master's thesis / Diplomski 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:147:237983>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-27**

Repository / Repozitorij:

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

LIDIJAČESIĆ
DIPLOMSKI RAD

DIDAKTIČKI MATERIJALI I DJEČJA IGRA

Zagreb, rujan 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
Zagreb

DIPLOMSKI RAD

Ime i prezime pristupnika: Lidija Česić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Didaktički materijali i dječja igra

MENTOR: doc.dr.sc. Višnja Rajić

Zagreb, rujan 2020.

SADRŽAJ

SAŽETAK.....	4
SUUMMARY.....	5
1. UVOD.....	6
2.DIDAKTIČKI MATERIJALI.....	7
2.1.Osnovne igračke ili grupe igračaka (tablica 1.).....	8
2.2. Igračke u dječjem vrtiću.....	8
2.3. Specifičnost didaktičkih materijala, Montessori pribor.....	14
2.3.1.PODRUČJE VJEŽBI PRAKTIČNOG ŽIVOTA.....	15
2.3.2.PODRUČJE VJEŽBI OSJETILNOSTI.....	16
2.3.4..PODRUČJE VJEŽBI ZA GOVOR.....	17
2.3.5.PODRUČJE VJEŽBI ZA MATEMATIKU.....	17
2.3.6.KOZMIČKI ODGOJ.....	18
3. DJEČJA IGRA.....	19
3.1.Teorije dječje igre.....	19
3.2.Razine igre.....	20
3.2.1..FUNKCIONALNA IGRA.....	21
3.2.2. KONSTRUKTIVNE IGRE.....	21
3.2.3. SIMBOLIČKA IGRA.....	21
3.2.4. IGRE S PRAVILIMA.....	21
3.3.Karakteristike igre.....	22
3.4. Vrste dječje igre.....	23
3.5.Hugesova tipologija.....	24

3.6. Uloge igre u razvoju djeteta.....	26
3.6.1. Igra i tjelesni razvoj.....	26
3.6.2. Igra i kognitivni razvoj.....	26
3.6.3. Igra i emocionalni razvoj.....	29
3.6.4. Igra i socijalni razvoj.....	30
3.7. Važnost igre za dijete.....	31
3.8. Igre prema dobi.....	32
3.8.1. Tablica 3. Igre prema dobi.....	32
4. ZAKLJUČAK.....	35
LITERATURA.....	36
Izjava o samostalnosti.....	38

SAŽETAK

Cilj ovog rada je prikazati teorijske odrednice igračkaka i igre.

Mnogi autori koji se bave igrom, u različitim područjima žele razlikovati igru od ostalih vidova aktivnosti.

Igrajući se, djeca uče, a igračkama stimuliraju um. Upravo je to bila vodilja pri sastavljanju ovoga rada.

Rad je podijeljen u dva glavna dijela : didaktičke materijale/igračke i igru.

Od osnovne grupe igračkaka, kako su raspoređene u dječjem vrtiću te specifičnosti „igračaka“ u Montessori programu do raznih teorija dječje igre, razina dječje igre, njene uloge u razvoju djeteta i na koncu važnosti igre za dijete.

Također, jedan od ciljeva bio je da se na jednom mjestu nađu sve podjele, klasifikacije i važnosti koji se odnose na igru. Fenomen igre gotovo je nemoguće svesti u jednu definiciju, zato se njena važnost puno istražuje, proučava, bilježi.

Djeca kada se odluče igrati sa onim što vole, zapravo razvijaju vještine u svim područjima razvoja : fizičkom, kognitivnom, emocionalnom i socijalnom.

Igračke kojima se dijete igra mogu biti „ulaznica“ u svijet igre jer u svim fazama „upijaju“ poruke igračkaka.

SUMMARY

The aim of this paper is to present the theoretical determinants of toys and games. Many authors who deal with the game, in different areas want to distinguish the game from other activities. By playing, children learn and stimulate the mind with toys. This was the guiding principle in compiling this paper. The work is divided into two main parts: didactic materials / toys and a game. From the basic group of toys, how they are arranged in kindergarten and the specifics of "toys" in the Montessori program to various theories of children's play, the level of children's play, its role in child development and finally the importance of play for children. Also, one of the goals was to find in one place all the divisions, classifications and importance related to the game. The phenomenon of the game is almost impossible to reduce to one definition, so its importance is much researched, studied, recorded. When children choose to play with what they love, they actually develop skills in all areas of development: physical, cognitive, emotional and social.

Toys that a child plays with can be a „ticket“ to the world of play because they „absorb“ the messages of toys at all stages.

KEY WORDS: game, toys, development

1. UVOD

Ovaj rad sadrži važne komponente još važnijih odrednica djetetova života – dječje igre i materijala kojima se igra – igračkaka.

O njima je puno pisano, mnogi autori su pokušali definirati igru, proučiti njenu važnost za dijete kao i igračke koja su sredstva za razvoj.

Igra se ne može u potpunosti svesti na jednu definiciju.

Ovdje su izdvojene neke definicije, klasifikacije, igre i igračke koje prate dob te karakteristike, vrste i neizostavna važnost za dijete.

Djeca su po prirodi razigrana. Njihova najranija iskustva koja istražuju pomoću osjetila navode ih na igru, najprije sami, a na kraju i s drugima. Kad uče i igraju se s radošću, to je pozitivno iskustvo. Oni razvijaju pozitivan pristup učenju.

Igra je jedan od najvažnijih načina na koji mala djeca stječu osnovna znanja i vještine. Iz tog su razloga mogućnosti za igranje i okruženja koja promiču igru, istraživanje i praktično učenje u osnovi predškolskih programa.

Kad se djeca odluče igrati, ne razmišljaju: "Sad ću naučiti nešto iz ove aktivnosti." Ipak, njihova igra stvara moćne mogućnosti učenja u svim područjima razvoja. Razvoj i učenje su složeni i cjeloviti, a opet se kroz igru mogu poticati vještine u svim razvojnim domenama, uključujući motoričke, kognitivne i socijalne i emocionalne vještine.

2. DIDAKTIČKI MATERIJALI - IGRAČKE

Igračka može biti svaki predmet, materijal, dio tijela koji u određenoj situaciji služi djetetu za igru. (Lazar 2007.)

Komensky je isticao da je bolje praviti igračke i davati ih djeci nego da se igraju gotovim predmetima koje mogu pokvariti.

J. Locke navodi da odgajatelj treba da čuva igračke kod sebe i da djeci daje samo po jednu igračku. Bio je protiv mnogo igračaka i tražio je da ih djeca sama prave.

F.Frobel, koji se smatra ocem predškolske pedagogije igru smatra početkom dječjeg razvoja i stvaralaštva koja vodi obrazovanju ličnosti. Razradio je čitav sistem darova – igračaka i svaka igračka je imala posebnu ulogu.

M.Montessori uradila je raznovrsne materijale, igračke i radna sredstva s konkretnim uputama za korištenje. Cilj igračaka bio je probuditi kod djeteta samoaktivnost i samopoštovanje. (Stevanović 2003.)

Autorica Došen Dobud u svojoj knjizi Dijete – istraživač i stvaralac ističe kako igračke u dječjim rukama postaju stimulanse dječjeg sveopćeg razvoja, posebno složene strukture mozga, tog centra ljudske djelatnosti, koji traži i vrijeme i djelovanje do svog nekog razvojnog optimuma. Igračkama, ali i svime onime što dijete pretvara u igračke i predmete svog raznovrsnog djelovanja.

Kako je igra osnovna dječja aktivnost, tako je i igračka neizbježno i važno pomagalo u dječjem svijetu. U najranijoj dobi igračka je djetetu često oslonac, utjeha, „prijelazni objekt“ koji mu je veza s obitelji.

Što je igračka jednostavnija, pruža djetetu više mogućnosti za razne vrste igara, razvija maštu i kreativnost. (Lazar, 2007.)

Autorica dalje navodi kako tržište nudi igračke i uređaje za igru u različitim materijalima i bojama. Prednost bi svakako trebale imati igračke od prirodnih materijala (lagano drvo)

naspram onih na izgled atraktivnih (na primjer plastičnih) materijala u živim bojama. Nikako, nikad i ničim se ne bi smjelo ugroziti dječje zdravlje.

Pojedine igračke prate dijete od najranije dobi, ali se mijenjaju počevši od materijala od kojeg su izrađene, veličine i težine preko njihove igrovne funkcije. Uzmimo samo primjer lutke koja je u početku vrlo jednostavna, najčešće od tkanine, kako bi djetetu pružila osjećaj topline i sigurnosti, a kasnije imamo razne „varijante“ (sa spolom, kosom, rase, s punom „opremom“).

Postoji i niz drugih materijala koji razvijaju dječju maštu i kreativnost – različiti neoblikovani, potrošni i otpadni materijali (tkanine svih vrsta, kartonska i PVC ambalaža, žica podatna za savijanje, papiri raznih vrsta, grančice, slamčice, glina, voda, pijesak...) Većina ovih materijala nije poput igračaka ograničena dječjom dobi. Atraktivni su i prihvatljivi svakom djetetu jer ih ono koristi u skladu sa svojim mogućnostima. Od njih se isto tako uz pomoć mašte i kreativnosti napraviti univerzalne igračke.

2.1 . Tablica 1. Osnovne igračke ili grupe igračaka koje su poželjne za određenu dob (Lazar, 2007.)

DOB	VRSTA IGRAČAKA	OSOBINE RAZVOJA
1 do 6 mj.	Različite igre i predmeti koji se objese iznad krevetića, a trebaju biti u osnovnim bojama kako bi ih dijete lakše uočilo, moglo dotaknuti i koje proizvode određeni ugodni zvuk (zvečke, baloni, vrpce, gumeni oblici...) zovemo ih senzorne igračke – igračke koje razvijaju osjetila	-prva dječja igračka je njegovo tijelo – ručice, prstići, nožice - prati pogledom predmet - osluškuje izvor zvuka i okreće se prema njemu - pokušava uhvatiti igračku i staviti ju u usta

<p>6 do 12 mj.</p>	<p>-i dalje dominiraju senzorne igre koje se sada nadopunjuju motoričkima</p> <ul style="list-style-type: none"> - igračke trebaju biti od različitih materijala (neopasnih za dijete) kako bi ih doživjelo putem svih osjetila i moglo njima i malo grublje manipulirati (udarati, bacati, trljati, gristi) - manje lopte, zvončići, životinje ili lutke od tkanine (bez kose, lako perive), kuglice spojene u nizu, kolutovi, vrpce, kocke i košarice za umetanje jedne u drugu ili slaganje (poput stepenaste piramide), igračke za igru vodom... 	<ul style="list-style-type: none"> - intenzivno hvata predmete sada već s obje ruke – ciljano - prebacuje ih iz ruke u ruku - baca namjerno na pod, osluškuje - traži skrivenu igračku - promatra se u ogledalu - pruža igračku ali ju ne ispušta
<p>1-2god.</p>	<p>-I dalje senzorne, zatim motoričke te konstruktivne i imitativne igračke</p> <ul style="list-style-type: none"> - životinje, lutke, lopte, kocke, igračke za vuču i guranje, igračke prijevozna sredstva, igračke za nizanje, umetanje, slaganje, (do 4 elementa), igračke za pijesak, slikovnice tvrdog uveza, papir, voštane boje ili velike olovke u boji, razni dopunski materijali, ambalaža, prirodni 	<ul style="list-style-type: none"> - motorički izrazito aktivno -javljaju se početci simboličke igre „kao da - slaže određenu konstrukciju (4 do 6 elemenata) - izdvaja igračke po obliku i boji - počinje s paralelnom igrom ali je rijetko u interakciji

	materijali, odjeća i obuća za presvlačenje	
3 god.	<ul style="list-style-type: none"> -igračke na pedale (tricikl, automobil...) -prostirke, madraci (nešto po čemu se može valjati) - knjige i slikovnice s pričama - priče, pjesme i drugi zvučni zapisi -glazbene igračke – instrumenti - slagalice do 9 elemenata - razna prijevozna sredstva, lopte, sanjke, različiti krupniji elementi za građenje (lego kocke i sl.) - bojanke, makete kuća, razne PVC figure (životinje, ljudski likovi itd.) - lutke, odjeća, lutkina kuća... - časopisi za izrezivanje i trganje - ginjol lutke, igračke tipa lotto 	<ul style="list-style-type: none"> - gradi, slaže ciljane konstrukcije do 7 elemenata(zna reći što gradi) - slaže kocke, autiće, životinje u niz -upotrebljava nepreccizno škarice - koristi tekuću boju - može presavijati papir („harmonika“) -modelira jednostavne oblike(„glistu“) - igre uloga (oponaša mamu liječnika...) -klasificira po određenom svojstvu - surađuje u igri
4 god.	<ul style="list-style-type: none"> -penjalice, ljuljačke, dječji tobogan, strunjača, velika lopta,tramolin, skate, guma za preskakanje, reketi, role ili koturaljke, kompleti alata i razne vrste pribora (za 	<ul style="list-style-type: none"> -Dijete sve igračke koje je do sada koristilo koristi i dalje samo sa znatno većim i maštovitijim kombinacijama i uz dopunjavanje novim...

	određena zanimanja), stol za igre vodom, materijali za modeliranje, PVC kolutovi za bacanje, čunjevi....	
5 god.	- koš za košarku, bicikl, obruč za hulahop, uže za preskakanje, ploča, kreda, PVC posuđe, različiti konstruktivni materijali, radne liste za grafomotoriku, nedovršeni crteži, igračke koje daju mogućnost provjere uspješno realiziranog zadatka (npr. zvučni ili svjetlosni signal), pijesak u plitkoj posudi za „pisanje“	- kulminacija razvoja motorike - eksperimentira s raznim materijalima - precizno izrezuje, boja, precrtava kvadrat i trokut - samo čita slikovnicu - organizira igru, a u njoj daje prednost istom spolu - hvata loptu objema rukama
6do 7 god.	- igračke za ovu dob nadopunjuju se „specijaliziranim“ dodacima za različite konstruktore, igre lutkama, priborom i alatima, igračke za razne eksperimente, globus, karte, društvene igračke... - didaktičke igračke- igračke koje uvode djecu u jednostavne oblike učenja, imaju određeno pravilo koje dijete slijedi (domino, lotto, parne slike, slagalice, memory...)	- sve samostalnije u životno praktičnim aktivnostima - u igri slijedi dogovoreno i planirano - direktna i indirektna priprema za školu

2.2. Igračke u dječjem vrtiću

Igračke raznovrsnih namjena i osobina u dječjim rukama postaju stimulansi dječjeg sveopćeg razvoja.

Didaktičke igračke i danas su sadržajni dio inventara za učenje i razvoj djece u svim dječjim vrtićima. Dakako, one manje ili više imaju svoje određene okvire i namjene. Najčešće su u prostorijama dječjih vrtića i na raspolaganju djeci i onda kada ona spontano posegnu za takvom igračkom bilo u njezinom izvornom značenju i namjeni, ali i ako joj pridaju neko vlastito značenje i svrhu. (Došen Dobud, 2016.)

U predškolskim ustanovama sobe su raspoređene po kutićima, odnosno centrima aktivnosti. Svaki od centara sadrži **različite materijale za istraživanje i igru**.

Centri aktivnosti razlikuju se od SDB do SDB, no oni osnovni su:

1. CENTAR ZA LIKOVNO IZRAŽAVANJE potiče djecu na razvijanje i istraživanje vlastite kreativnosti, zabavljanje s novim, materijalima te razvijanje taktilnih sposobnosti. Materijali koji se ovdje koriste su boje, papir, škare, drvene bojice, krede, tkanine, ljepilo itd. Mogu se pridodati i različiti prirodni materijali, kao što su lišće, drvo, pijesak. Ovo područje potiče kreativnost i razvija verbalnu i neverbalnu komunikaciju, samopoštovanje, motoriku i intelektualne vještine djece.

2. CENTAR ZA GRAĐENJE ispunjen je kockama različitih veličina i oblika kojima se mogu izgraditi maštovite doživljene ili izmišljene strukture, npr. zgrade, gradovi, farme, zoološki vrtovi. Igrajući se kockama, djeca mnogo uče. Razvijaju se matematičke vještine, širi vještina razmišljanja, povećavaju društvene vještine, kao i vještine rješavanja problema. Razvijaju se kreativnost i koncentracija. U centar se mogu dodati različiti zanimljivi predmeti : automobili-igračke, kamioni, životinje, ljudi, avioni, figurice itd.

3. U CENTRU ZA OBITELJSKE I DRAMSKE IGRE često se događa aktivnost kuhanja. Kuhanje pruža djeci posebnu priliku da nauče nešto o prirodi i znanosti, isprobavaju novu hranu, jedu jela koja sama pripreme te shvate matematičke pojmove, npr. mjerenje.

Zajedničko kuhanje djeci pruža priliku da se socijaliziraju, da nauče međusobno dijeliti

te da rade u paru. Kuhanjem se uče mnogi osnovni pojmovi. Odgajatelji govore o bojama, brojevima, oblicima, prehrani i prirodi. Kuhanje omogućuje životna iskustva. U centru za obiteljske i dramske igre je i mnoštvo kostima i glumačkih rekvizita koji djeci omogućuju da odglume ono što su vidjela u svom životu, pomažući im da razumiju svijet u kojem žive i vježbaju različite uloge. Predmete u ovom području izabire odgojiteljski tim. Jedan tjedan tu mogu biti predmeti kojima se služimo prilikom pranja, drugi tjedan rekviziti za astronaute ili cirkuske izvođače pa nakon toga predmeti vezani uz brigu o životinjama, itd. Izbor predmeta ovisi o interesima djece.

4. CENATR ZA POČETNO ČITANJE I PISANJE uključuje knjige i materijale za aktivnosti slušanja i pisanja. To je tiho mjesto u kojem djeca mogu listati knjige, čitati jedno drugome ili slušati nekoga tko će im čitati – odgajatelja ili roditelja dobrovoljca

5. CENTAR ZA MATEMATIKU I MANIPULATIVNE IGRE ima materijale koje djeca mogu rastavljati i slagati, kao što su slagalice ili male kocke. Tu ima i igara koje djeci pomažu da nauče uspoređivati, usklađivati, računati i kategorizirati tvoreći vlastite igre, djeca vježbaju govorne sposobnosti. Aktivnosti u ovom centru pomažu djeci da razviju intelektualne sposobnosti, male mišiće, i koordinaciju očiju i ruku. Međusobnim razumijevanjem, pregovaranjem i rješavanjem problema, ona uče i socijalne vještine.

6. CENTAR GLAZBE Glazbom se tijekom cijelog dana mogu povezati aktivnosti. Pjevanjem, kretanjem, pljeskanjem, plesanjem, sviranjem ili tihim slušanjem, dnevni program ispunjava se do potpunosti. Glazba razvija osjete; uči djecu ritmu, jača male i velike mišiće te omogućuje kreativnost.

7. CENTAR ZA IGRE PIJESKOM I VODOM i u zatvorenom, za stolom s pijeskom i vodom, i na otvorenom prostoru, u pješčaniku i kod vode, vrlo je živahan centar učenja. Ovi prostori djeci nude mnogo mogućnosti za upotrebu svih osjetila. Istraživanje novih prirodnih materijala, djeca stvaraju, misle i komuniciraju. Vježbaju i male i velike mišiće. Pritom koriste lopatice, cjediljke, lijevke, kantice, a razvijaju matematičke pojmove, prirodoznanstvene ideje i svoju kreativnost.

8. CENTAR ZA ISTRAŽIVANJE PRIRODE može se upotrijebiti tako da direktno odražava dječje interese za prirodne pojave i u prirodi pronađene predmete. U ovom centru se često događaju promjene da bi se zadovoljili interesi djece, zastupila sva godišnja doba i

obrađivale različite teme. Pomoću različitih materijala, djeci se mogu objasniti i neki elementi fizike, kao što su magnetizam, voda ili zakon gravitacije. (Hansen i sur.)

Jasno je : što je bogatija ponuda poticaja, to su veće mogućnosti dječjeg istraživanja, otkrivanja, reprezentiranja, stvaranja... Poželjna su poticajima bogata okruženja i roditeljskog doma i vrtića u kojima dijete može razvijati svoje potencijale. (Došen Dobud, 2016.)

2.3. Specifičnost didaktičkih materijala ; Montessori - metoda i pribor

Dr. Maria Montessori, čuvena talijanska pedagoginja svoju metodu razvila je pomoću empirijskog promatranja djece. Knjige koje je napisala, materijali koje je konstruirala i njene spoznaje značajno su utjecale na razvoj pedagogije u cijelom svijetu. Montessori sustav se zasniva na filozofiji razvoja djeteta prema kojoj pojedinac stječe operativna znanja u područjima života u kojima će sudjelovati kao odrasla osoba.

Montessori metoda je jedinstven i vrlo sustavan pristup tehnici učenja. Naglasak nije na podučavanju djeteta, nego se osigurava poticajna okolina koja povećava dječju prirodnu radoznalost i omogućuje mu kroz igru spontano učenje otkrivanjem.

Montessori pedagogija posebno razrađuje pribor i vježbe za pojedina odgojna područja:

1. za područje vježbi praktičnog života
2. za područje vježbi za poticanje osjetilnih sposobnosti
3. za područje vježbi za poticanje govora
4. za područje vježbi matematike

Nadređeno načelo je „kozmički odgoj“ – upućivanje djeteta na spoznaju sveukupne prožetosti i međuovisnosti svih pojava, prirodnih zakona i svrhe postojanja čovjeka.

Pribor potiče dijete da s njime nešto aktivno radi, da koristi osjetila, ruke i misli.

2.3.1. PODRUČJE VJEŽBI PRAKTIČNOG ŽIVOTA

a) Početne vježbe za poticanje samostalnosti u svakodnevnom životu

- Nošenje stolca
- Nošenje saga
- Nošenje vrča
- Hvatanje prstima
- Otvaranje i zatvaranje različitih predmeta... itd.

b) Briga za sebe

- Prelijevanje vode s vrčem, bočicama i lijevkom
- Okvir za zakopčavanje i vezanje
- Pletenje pletenica
- Brisanje nosa
- Slaganje odjeće...

c) Briga za okolinu

- Metenje stola
- Presavijanje ubrusa
- Serviranje stola
- Šivanje na kartonu
- Rezanje papira škarama...

d) Vježbe uljudnog ophođenja

- promatranje
- ispričavanje
- pozdravljanje

PRIBOR KOJI SE KORISTI : stube s rukohvatom, stolac s naslonom, četvrtasti stol, jednobojni sag, stalak za sag, vrata, poslužavnik, vrč, košarica s ručkama, podložak, kvačice, prozirne staklene zdjelice, spužva, žlica, sjemenke, krpica, bočica, lijevak, grabilica, okviri (sa gumbima, kopčama, kukicama, trakama za vezanje...), pregače, sapun, maramica, majica, manja četka, krema, par cipela, kanta, četka, lopatica, metlica, tanjur, žlica, čaša, ubrus, škarice, vuna, filc, igla...

2.3.2. PODRUČJE VJEŽBI OSJETILNOSTI

1.VID

- a) Veličine – Valjci za umetanje, Ružičasti toranj, Smeđe stepenice, Crvene gredice, Valjci u bojama
- b) Boje – Pločice u bojama 1,2 i 3 (primarne, sekundarne i tercijarne boje)
- c) Veličine i boje – Binomska i Trinomska kocka
- d) Oblici – Geometrijski ormarići, Geometrijske kartice, Konstruktivni trokuti A1,A2,B1,B2,B3, Plavi konstruktivni trokuti
- e) Oblici i boje – Pitagorin kvadrat
- f) Oblici i veličine – Geometrijska tijela, Geometrijski likovi (baze za tijela)

2.OPIP

- a) Hrapavo – glatko – Pločica br. 1,2,3, Kutija s pločicama, Kutija s tkaninama

- b) Stereognostičke vrećice – Stereognostička vrećica br. 1,2,3,4, Tajstvena vrećica, Traženje predmeta u riži
- c) Težinan- Valjci za poticanje osjećaja za razlikovanje težine
- d) Temperatura –Bočice za poticanje osjećaja za razlikovanje topline

3.NJUH – Bočice za poticanje osjetilnosti mirisa

4.OKUS – Bočice za poticanje osjetilnosti okusa

5. SLUH – Valjci za poticanje slušne osjetljivosti

2.3.3. PODRUČJE VJEŽBI ZA GOVOR

PRIBOR KOJI SE KORISTI:

- Kartice za imenovanje sa sličicama
- Sličice imenica iz okoline
- Slova od brusnog papira
- Slovarica
- Košarice s malenim predmetima
- Trake sa sličicama
- Stranica s riječima
- Suglasničke puzzle
- Suglasnička kartica
- Knjižica za čitanje
- Simboli za vrste riječi

2.3.4. PODRUČJE VJEŽBI ZA MATEMATIKU

PRIBOR KOJI SE KORISTI:

- Brojevne gredice

- Brojke od brusnog papira
- Brojevine gredice i brojke
- Kutije s vretenima
- Brojke i žetoni
- Pločice u boji
- Šarene perle
- Seguin ploča
- Lanac stotice – kvadratni lanac
- Lanac tisućice – kubični lanac

2.3.5. KOZMIČKI ODGOJ

Pripremljena okolina sadrži posebne materijale kako bi stimulirali dijete na razlikovanje, razvrstavanje, imenovanje i razumijevanje. Iz razloga što je „organizacija“ prisutna na sve načine, dobro osmišljena okolina i posebni pribori koji osiguravaju globalni pogled na stvarnost i koji potiču usvajanje sadržaja tih pojmova i razvrstavanja istih, postaju vidljivi. Pripremljena okolina sadrži pribore za upoznavanje svojstava prirodnih elemenata :

- Materija – živo, neživo, nekad živo
- Energija – ljudi su preoblikovali materiju
- Prostor – gdje se nalazimo: ovdje i svuda okolo
- Vrijeme – sad, prije, poslije

Stvarni život i pribori (modeli, kartice, plakati, puzzle...) razvijaju globalni pogled na svijet i tehniku razvrstavanja.

3 . DJEČJA IGRA

Igra je prvi i osnovni dječji „posao“. (A.Freud)

Magična aktivnost sveprisutna u svim životnim dobima, uzbudljiva, zadržljiva, slobodna i spontana aktivnost koja proizlazi iz djetetove unutarnje potrebe. Djetinjstvo je doba u kojem se igra, rad i učenje vrlo usko isprepleteni i pretaču se jedno u drugo.

Igra je ogledalo onoga što je djetetu važno. Dijete uživa u igri, zabavlja se, druži se s prijateljima i bira aktivnosti. Klarin2017.

Impuls za igru je urođen. Igra je biološki, psihološki i socijalno nužna. Igra čini temelj zdravog razvoja i dobrobit pojedinca i zajednice. Sva djeca i mlađi ljudi imaju potrebu za igrom (Lester i Maudsley,2007, a prema Klarin 2017.

3.1. Teorije dječje igre:

a) Fiziološke teorije

Herbert Spencer govori o „višku snage“ koji svoj izlaz nalazi u igri . Oslobođenje viška energije iz organizma izaziva zadovoljstvo kod djeteta.

b) Teorija aktivnog odmora ili teorija uspostavljanja snaga. –Prema ovoj teoriji igra pomaže da se organizam odmori, obnovi snagu i da bude spreman za nove aktivnosti.

c) Biološke teorije, zasnovao Karl Gros (Gross) („Igre životinja“ i „Igre ljudi“) koji ističe da je igra priprema za kasniji život. To je teorija predtreninga ili samoodgoja.

d) Teorija Stenli Hala kaže da djeca igrom ponovno uspostavljaju aktivnosti davnih predaka ponavljajući njihov životni rad, tj. razvojne stupnjeve kroz koje je prošlo čovječanstvo.

e) Postoje i mnoge druge teorije: fenomenološke, (Halla), psihoanalitičke, kognitivne, strukturalističke, marksističke i dr.

3.2. Razine igre

Starč i sur. 2004. promatraju igru u dvije razine:

1. SPOZNAJNA RAZINA IGRE

Funkcionalna - vrsta igre u kojoj dijete koristi, isprobava i tako razvija svoje sposobnosti (funkcije)

Konstruktivna igra - u kojoj se dijete služi predmetima, barata njima s namjerom da nešto stvori

Igra pretvaranja - vrsta igre u kojoj djeca koriste predmet ili osobu kao simbol nečeg drugog (simbolička, igra uloga, „kao da...“)

Igre s pravilima - igre koje se igraju prema unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima

2. DRUŠTVENA RAZINA IGRE

Promatranje - gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja u igru

Samostalna igra - samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci

Usporedna igra - vrsta igre u kojoj se djeca igraju jedno pokraj drugog i sa sličnim materijalima, ali bez stvarnog druženja ili suradnje

Usporedno svjesna igra - igra u kojoj djeca priznaju prisutnost drugog djeteta uspostavljajući kontakt očima

Jednostavna socijalna ili povezujuća igra - igra u kojoj dolazi do porasta kontakta među djecom, djeca se igraju u blizini, započinju razgovor, smiješe se, izmjenjuju igračke

Komplementarna i uzajamna igra – vrsta socijalne aktivne igre u kojoj dijete „uzima i daje“ (ulovi me-ulovit ću te; sakrij se traži)

Suradnička igra – igra u grupi koja je nastala radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, a postupci djece su usklađeni

3.2.1. FUNKCIONALNA IGRA

Određuje se obično kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetilnim, perceptivnim. S jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge osobitosti objekata. (Duran 2003.)

FUNKCIONALNE IGRE PREMA PIAGETU nastaju u dječjoj interaktivnosti s okolinom.

Oblici :

- osjetilno motorne aktivnosti vlastitim organima ,
- rukovanje materijalom,
- pokretne igre uz korištenje rekvizita.

3.2.2. KONSTRUKTIVNE IGRE nastaju kao rezultat rada s različitim materijalima. Tako se materijali oblikuju, preoblikuju, sklapaju, rasklapaju, redaju, slažu, proširuju, dodaju, kombiniraju.

3.2.3. SIMBOLIČKE IGRE se javljaju pod različitim nazivima kao igra uloga , igra pretvaranja, dramska igra i sl. Ove igre razvijaju se i mijenjaju usporedo s psihičkim razvojem djeteta, tj. sa strukturom misaone aktivnosti. Prema Piagetu simbolička igra se javlja kad i predoperacionalno mišljenje i prezentira realnu stvarnost. Simboličkom igrom dijete imitira društveni život i rad u okolini i identificira se s odraslim u njihovim svakodnevnim aktivnostima. Simboličke igre imaju svoju radnju (proces), sadržaj, uloge (likove), koji znaju svoje postupke i pravila; a igrom predmeti uvjetno označavaju realne predmete. Među nositeljima uloga postoji realan odnos. Simboličke igre u vidu aktivnosti „kao da“, „tobože“, vrlo su popularne među djecom.

3.2.4. IGRE S PRAVILIMA najčešće se odnose na motoričke sheme ljudskog ponašanja (igre ravnoteže, skakanja, preskakanja, aktivne sheme, opći obrasci interakcije i komunikacije (igre skrivanja i pronalaženja, kao i opće obrasce govornog ponašanja (pitalice, igre dijaloga).

Igre s gotovim pravilima (didaktičke igre) pomažu intelektualnom razvoju djeteta. Postoje tri oblika igara ove vrste:

- Igre u kojima pravila nastaju u toku igre
- Već postoje tradicionalna pravila
- Novoformirana pravila da bi se nešto naučilo (Stevanović 2003.)

3.3.Karakteristike igre

Polazeći od toga da je igra osnovna aktivnost djeteta, istaknut ćemo njene sljedeće karakteristike:

1. IGRA JE SIMULATIVNO PONAŠANJE SA SLJEDEĆIM ODLIKAMA

- divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način);
- nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje);
- neadekvatnost (ponašanje nesuglasno danoj situaciji)

2. IGRA JE AUTOTELIČNA AKTIVNOST, IZ ČEGA SLIJEDI:

- da posjeduje vlastite izvore motivacije
- da je proces igre važniji od ishoda akcije
- dominacija sredstava nad ciljevima;
- odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka

3. IGRA ISPUNJAVA PRIVATNE FUNKCIJE IGRAČA:

- oslobađa od napetosti, rješava konflikt
- regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj

4. IGRA SE IZVODI U STANJU OPTIMALNOG MOTIVACIJSKOG TONUSA, IZ ČEGA SLIJEDI:

- igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji;
- u stanju umjerene psihičke tenzije

3.4.Vrste dječje igre

Klarin 2017. navodi kako postoji mnogo različitih vrsta dječje igre i njihovih klasifikacija te ističe jednu od najstarijih klasifikacija.

Promatranje - dijete promatra druge kako se igraju, a da se pritom ne uključuje u igru

Samostalna - u takvoj igri dijete je koncentrirano na aktivnost, ali ne primjećuje prisutnost druge djece. Dijete istražuje svijet tako što promatra, sluša, zveckala...

Usporedna - dijete se igra pokraj druge djece, ali bez potrebe za suradnjom i druženjem.

Povezujuća – dijete se igra s drugom djecom, ali bez zajedničkog cilja.

Suradnička - podrazumijeva suradnju tijekom zajedničke aktivnosti. Djeca postavljaju ciljeve, prilagođavaju pravila i aktivnostite se ponašaju kao skupina.

Novija klasifikacija prema više autora

Fizičke igre U ovu skupinu igara spada ju fizičke igre , istraživačke igre, manipulativne igre i konstruktivne igre.

Igre pretvaranja Ovu skupinu čine igre pretvaranja, dramske igre, igranje uloga, igre fantazije, početno pisanje i računanje, sociodramske igre.

Jezik Igra je koja uključuje zvuk i riječi. Spontana manipulacija zvukom i riječima u obliku ritma i repetitivnih radnji. Ova skupina igara odnosi se i na šaljive i zabavne priče.

Igre s pravilima Čak i male bebe mogu igrati s pravilima(na primjer igra skrivača). U igrama s pravilima jezik ima značajnu ulogu (dogovaranje, pregovaranje, samokontrola).

Kreativne igre Uključuje igre u kojima dijete istražuje i koristi se tijelom i materijalima kako bi nešto učinilo, izrazilo svoje osjećaje, ideje i misli. Djeca uživaju u plesu, crtanju, oblikovanju gline i tijesta.

3.5. Hugesova tipologija dječje igre je složenija te sadrži šesnaest tipova igara (2002.)

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

Gruba igra – odnosi se na naguravanje, diranje, šakljanje, ne odnosi se nužno na tuču

Sociodramska igra – sadrži realna ili potencijalna iskustva; također, sadrži osobnu, socijalnu, interpersonalnu komponentu (na primjer odlazak u kupnju, igranje mame i tate)

Socijalna igra – odnosi se na igre s pravilima, u kojima sudjeluje više djece; to je suradnička igra u kojoj djeca razgovaraju i pokušavaju postići zajednički cilj

Kreativna igra – dijete transformira poznate odnose te konstruira nove odnose među starim elementima; dizajnira, istražuje, producira nove ideje koristeći imaginaciju

Igra komunikacijom – uključuje igre riječima, pantomimu, šale, debate

Dramska igra – sudjelovanje u dramskom događaju u kojem dijete ne mora biti direktno uključeno, kao što je prikazivanje predstave, događaja na ulici, vjerskog obreda

Lokomotorna igra – primarno uključuje motoriku (penjanje, vješanje, skakanje, preskakanje)

Duboka igra – odnosi se na rizična ponašanja koja su opasna za život; kroz ovakve igre dijete razvija vještine za preživljavanje i suočavanje sa strahom

Istraživačka igra – uključuje manipulativno ponašanje kao što je bacanje, lupanje, rukovanje se predmetima

Igra fantazije – dijete re-kreira stvarnost na svoj način, koristeći informacije i iskustva iz stvarnog života(let avionom oko svijeta)

Imaginarna igra – igra u kojoj konvencionalna pravila ne moraju biti korištena (dijete zamišlja da je...)

Majstorske igre – podrazumijeva igranje izvan kuće (gradnja tunela, kopanje rupa...)

Igra objektima – uključuje korištenje fizičkih vještina, koordinacije osobito u osmišljavanju novih oblika korištenja starih objekata

Igranje uloga – dijete ulazi u različite uloge i to najčešće u uloge odraslih, na primjer vozača, kućanice, liječnika...

Rekapitulacijska igra – igra koja djetetu omogućuje istraživanje porijekla, povijest, rituala, priča.

Klasifikacija dječje igre ima mnogo. Jedan od razloga je bogatstvo dječjeg zanimanja, a time i igrovnih aktivnosti kroz koje dijete ostvaruje svoje tjelesne, kognitivne, emocionalne, socijalne potrebe.

Unatoč tome što je teško odrediti igru, pregledom literature iz ovog područja, moguće je izvesti sljedeće zaključke (Lindon 2001. a prema Klarin 2017.)

- ▷ Dijete se igra u određenom kulturnom okruženju, stoga se djeca iz različitih kulturnih okruženja različito igraju.
- ▷ Okruženje može prevenirati ili zabraniti igru. Također, određene okolnosti kao što je ograničenost ili bolest mogu limitirati dijete u igri.
- ▷ Igra je sama sebi svrha, ne očekuje se korist ili dobit od igre.
- ▷ Dijete se uključuje u igru samostalnim izborom. Motivirano je osjećajima, mislima i često je nerazumljiva odraslima.
- ▷ Igra je uvijek epizodična. Dijete se obično vraća najdražoj igri.
- ▷ Igra potiče razvoj socijalne kognicije, razumijevanje pravila i konvencija.
- ▷ U igri je suptilan međudnos komunikacije, socijalne interakcije i imaginacije.
- ▷ Igra je vrlo kreativna aktivnost koja je odraz dječjeg doživljaja svijeta.
- ▷ Igra, unatoč tome što je odrasli ne vide kao organiziranu, ima svoja pravila.

▷ Igra je dječji scenarij realiteta.

3.6.Uloga igre u razvoju djeteta

3.6.1. Igra i tjelesni razvoj

Kroz igru dijete usavršava motoriku. Motoričke vještine uključuju jačanje koordinacije pokreta, finu i grubu motoriku. Razvoj motoričkih sposobnosti temeljen je na jednostavnijim motoričkim obrascima koji se javljaju u prve tri godine života.

Kroz igru dijete zadovoljava vrlo važnu potrebu, potrebu za kretanjem u osnovi koje je ne samo tjelesni razvoj već i drugi aspekti. Kroz pokret dijete zapaža, predočava, misli, mašta i pamti. Može se zaključiti kako je za kognitivni razvoj vrlo važan nesmetan tjelesni razvoj.

Posljedice izostanka i usporenosti motoričkog razvoja su nespremnost i nesigurnost koje mogu omesti kognitivni razvoj.

3.6.2. Igra i kognitivni razvoj

Igra je dobar temelj za daljnje učenje . Kognitivni procesi prisutni tijekom igre isti su kao i kognitivni procesi prisutni u učenju.

Igra olakšava učenje jezika, razvoj govora. Prema Vigotskom, navodi Klarin 2017. Igra je tranzicija između razdvajanja misli (značenje riječi) od objekta. Kroz igru dijete stvarima uči pridavati smisao odnosno razvija simboličko predočavanje. Tranziciju očitujemo između situacijskih ograničenja (usmjerenost na konkretnu situaciju) prema neovisnosti o realnoj situaciji.

U igri stvari dobivaju smisao, riječi označavaju realne objekte.

Tablica 2. Piagetova četiri razvojna razdoblja (Vasta 2005.)

RAZDOBLJE	DOB(GODINE)	OPIS
Senzomotoričko	0-2	<p>Dijete spoznaje svijet kroz izravno djelovanje. To djelovanje odražava se u senzomotoričkim shemama. Tijekom ranog djetinjstva te sheme postaju sve složenije i povezanije.</p> <p>Dolazi do decentracije a dijete počinje shvaćati stalnost predmeta.</p>
Predoperacijsko	2-6	<p>Dijete može rješavati probleme pomoću predočavanja, umjesto izravnim djelovanjem .</p> <p>Mišljenje je brže, učinkovitije, pokretljivije i više socijalno uklopljeno.</p> <p>Djetetovi početni pokušaji predočavanja pokazuju određena ograničenja kao što su egocentizam i centracija.</p>
Konkretno	6-12	<p>Pojava operacija omogućava djetetu operacijsko nadvladavanje, ograničenja predoperacijskog mišljenja.</p> <p>Operacije su sustavi unutrašnjeg mentalnog djelovanja koje se nalazi u podlozi logičkog rješavanja problema. Dijete počinje shvaćati različite oblik,</p>

		konverzacije, klasifikacije i odnosnog rasuđivanja.
Formalno	12- ODRASLO	Daljnji razvoj operacija dovodi do operacijsko sposobnosti hipotetičko-deduktivnog rasuđivanja. Misao započinje s pretpostavkama i kreće se sustavno i logično prema stvarnosti. Primjer takvog logičkog rasuđivanja jest znanstveno rješavanje problema.

J.Piaget u svojoj teoriji kognitivnog razvoja ističe vršnjačku interakciju kao različitu od one s odraslima. U interakciji zajedno odmjeravaju snage, zajedno odlučuju i definiraju pravila ponašanja bez straha od kritike. Vršnjačka interakcija je prilika za razmjenu, pregovaranje, rješavanje konflikata, suočavanje s neuspjehom, zauzimanje perspektive, prilika je za iskustvo odbačenosti, kompromisa, traženja pomoći. Prema kognitivnoj teoriji, igra je opisana u terminima kreativnosti, adaptacije, istraživanja, eksperimentiranja, učenja, komunikacije. Također, Piaget smatra da tijekom igre dijete ne mora nužno učiti, igra može biti odraz već naučenog kao i to da igra ima značajno mjesto u usvajanju jezika i razvoju mišljenja.

Igru mogu objasniti sljedeće karakteristike kognitivnog razvoja:

- Epistemički (spoznajni) konflikt – kontinuirano kognitivno balansiranje (težnja za organizacijom i redom)
- Samorefleksija – stalna težnja za procjenjivanjem i razumijevanjem date situacije.
- Samoregulacija – dolazak do rješenja putem asimilacije i akomodacije.

Klarin 2017. navodi kako igrajući se dijete uči jezik. Sluša drugu djecu i odrasle, uči nove riječi, razmjenjuje riječi i rečenice. Djeca koja su motivirana za igru pokazuju veću jezičnu razvijenost od djece koja pokazuju manje zanimanje za igru. Općenito djeca koja provode više vremena u igri postižu bolje rezultate na mjerama kognitivnog razvoja. Tijekom igre dijete formira kognitivne konstrukcije, otkriva nove spoznaje, razumije svijet koji ga okružuje.

Povezanost igre i kognitivnih procesa

Russ (2004) a prema Klarin 2017. razlikuje sljedeće kognitivne procese kojih se pojavljuju tijekom igre:

Organizacija – kroz igru dijete uči pričati priče s logičnim redoslijedom, definiranjem uzroka i posljedica

Divergentno mišljenje – kroz igru dijete uči generirati brojne različite ideje

Simbolizam – kroz igru dijete uči transformirati objekte, preoblikovati i redefinirati predmete i igračke koji ga okružuju

Fantazije – kroz igru dijete zamišlja, pravi se da je u različitom vremenu i prostoru, razvija maštu i imaginaciju.

3.6.2. Igra i emocionalni razvoj

Emocije su usmjerene na upozoravanje na opasnosti i na komunikaciju s okolinom.

Emocijama dijete upozorava okolinu na ono što mu odgovara, a što ne.

Igra pruža djetetu mogućnost da razvije svoje socioemocionalne sposobnosti : društvenost, odnos prema vršnjacima i odraslima, suradnju, odgovornost, samostalnost, poštivanje pravila, empatiju, solidarnost, samokontrola, komunikativnost. Kroz igru dijete uči o emocijama, stječe iskustva socijalnog ponašanja, komunicira s drugom djecom te uči surađivati s njima, uči biti prvi i posljednji, uči pravila.

Na taj način ono usvaja društvene oblike ponašanja, upoznaje odnose među ljudima i uči regulirati svoje ponašanje i svoj odnos prema drugima.

Kroz igru se razvija i formira volja, samostalnost i odgovornost prema određenoj aktivnosti, jer dijete u igri slobodno bira i donosi odluku.

Kroz igru dijete uči izražavati emocije na prikladan način, rješavati konflikt, uskladiti svoje i tuđe potrebe. Drugim riječima, dijete kroz igru uvježbava različite uloge koje ga pripremaju za svijet odraslih.

Jedan od temeljnih pojmova koji se povezuje za emocije i igru je samoregulacija.

Nadalje, Klarin ističe kako i L.S.Vigotski također smatra da kroz igru, osobito onu koja ima pravila, dijete uči odgađati zadovoljstvo i time stječe kontrolu nad vlastitim emocijama i ponašanjem.

3.6.3. Igra i socijalni razvoj

Odnosi djeteta s vršnjacima čine značajan aspekt socijalnog razvoja (Cillessen i Bellmore, 2011. a prema Klarin 2017.)

Vršnjački odnosi u funkciji razvoja zauzimanju važno mjesto u djetetovu životu.

Autorica ističe kako se razvoj socijalnih interakcija u vršnjačkoj skupini i promjene u složenosti tih interakcija ogledaju u igri. Pri tome se mogu razlikovati nesocijalne aktivnosti (nonsocial activity) koje uključuju samostalnu igru bez socijalnih interakcija; usporednu igru (parrallel play) koja uključuje više djece, ali ne i interakciju među njima; povezujuća igra (associative play) koja uključuje dijeljenje, ali ne i sudjelovanje u zajedničkom zadatku; suradnička igra (cooperative play) koja podrazumijeva suradnju, pravu recipročnu socijalnu interakciju tijekom koje djeca surađuju u zajedničkim aktivnostima.

Naglašava kako tijekom skupnih aktivnosti dijete uči socijalno ponašanje kao što je dijeljenje, suradnja, poštovanje drugoga.

Također, u interakciji s vršnjacima dijete uči komunikacijske, kognitivne i motoričke vještine. Stoga je razvoj socijalnih odnosa u predškolskom razvojnom razdoblju vrlo usko povezan s kognitivnim razvojem, razvojem govora, razvojem socijalnih vještina i socijalne kognicije.

3.7. Važnost igre za dijete

Kad se igra dijete raste, koristi, isprobava i razvija svoje sposobnosti.

Upoznaje materijalni svijet, istražuje, provjerava, služi se i manipulira predmetima s ciljem stvaranja (konstruktivna igra).

Upoznaje svijet ljudi i njihove odnose, uživljava se u različite uloge putem kojih zamišlja svoje i tuđe emocije u različitim situacijama.

Poštuje, slijedi ili stvara određena pravila igre, stječe samopouzdanje (čini što želi, vlada situacijom, može biti tko god želi), razvija sve svoje tjelesne, umne socio-emocionalne te stvaralačke sposobnosti i vještine.

Kroz igru dijete uči o okruženju u kojem se nalazi, o sebi, o drugima, o svijetu općenito. Isto tako „prerađuje“ i lijepe i ružne doživljaje. Kroz igru se priprema za budućnost. Lazar 2007.

3.8. Igre prema dobi

Igre se razlikuju s obzirom na spoznajnu složenost igre i kreću se od jednostavne motoričke vježbe u funkcionalnoj igri do neprilika oko davanja i uzimanja u igrama s pravilima. Funkcionalna igra pojavljuje se vrlo rano i prevladava u dojenačkoj i ranoj predškolskoj dobi. Nasuprot tome, igre s pravilima rijetko se pojavljuju prije polaska u školu. Ne napreduju sva djeca kao što Tablica 3. (str.32) prikazuje ; dijete može sa samostalnih igara odmah prijeći na suradničku, preskačući pritom fazu usporedne igre. Isto tako nije nužno da vrste igara koje se javljaju rano u životu kasnije nestanu. Ono što se mijenja s dobi, spoznajna je složenost igre. (Vasta, 2005.)

3.8.1. Tablica 3. Igre prema dobi (Lazar, 2007.)

DOB	SPOZNAJNA	DRUŠTVENA
3-6mj.	Ponavljanje motoričkih shema (hvata svoje prstiće, nožice, igračke obješene iznad krevetića _ važno za razvoj koordinacije oko-ruka)	-ovdje nema govora o igri (nama to može izgledati kao igra, ali je to shema npr. hvatanja – dijete se zagledalo u prstiće i „prevrće ih“, igra se njima
6-12.mj.	- uz motoričke sheme javlja se igra Ku-Kuc - istražuje, opipava, drži npr. zvečku, gleda u nju, okreće, tresu, osluškuje zvuk, stavlja u usta, doseže, hvata, pronalazi skrivenu igračku ako je gledalo dok je skrivana – igre skrivanja i pronalaženja igračke potiču spoznajni, motorički i jezični razvoj djeteta, stvaraju i jačaju veze među moždanim stanicama, pospješuju koncentraciju i produžuju dječju pozornost	-Uzvrća osmjehom i gestama - vrlo kratak kontakt s drugom djecom ako mu npr pruži igračku - voli osluškivati glasove - orijentirano i teži za igrom s odraslima - igre traženja i skrivanja predmeta
1 do 2 god.	- igre riječima i slogovima - igre pred zrcalom - igra loptom i svim što se može bacati, dizati, vaditi, otvarati	-Izražava osjećaje u simboličkoj igr (nježno grli lutku, mazi ju ili se ljuti na nju) - promatra igru druge djece

	<ul style="list-style-type: none"> - igra olovkom po papiru -razgledava slikovnice - slaže kocke ili neke duge igračke po određenom kriteriju (veliko – malo, tvrdo-mekano...) - igra se igračkama za umetanje dijelova - traži željenu igračku 	<p>bez pokušaja uključivanja, a tek oko druge godine javlja se usporedna igra</p>
2 god.	<ul style="list-style-type: none"> - sve igre u kojima može slobodno djelovati (manipulativne – rastavlja, sastavlja, slaže, navija, umeće, gradi, ruši...) - igre vodom i različitim masama za modeliranje (funkcionalna igra u kojoj istražuje i praktično djeluje) - šaranje, slikanje prstićima, intenzivni pokreti 	<ul style="list-style-type: none"> -Početci socijalne igre (vozi lutku k liječniku,hrani ju...) -faza mnoštva pitanja - usporedna igra dvoje djece je jedno kraj drugog u igri, ali nema značajne interakcije) - javljaju se sukobi oko vlasništva igračaka
3 god.	<ul style="list-style-type: none"> - nastaju prve dječje tvorevine za koje, prije no što će ih napraviti, kaže što će to biti, odnosno što će se igrati (likovno, glazbeno, govorno...) 	<ul style="list-style-type: none"> -zajedničko igranje i razmjena igračaka(pri nastajanju konflikta vraća se samostalnoj igri)

4 god.	<p>- igra je sadržajno sve bogatija i po stupnju razvoja sve složenija, međutim, vezana je uz predmet-igračku (npr. ako ima žličicu onda će se igrati hranjenja lutke</p> <p>-igre lovice, igre s pjevanjem, igre konstruiranja povezuje i koristi u igrama uloga</p>	<p>- oponaša u igri</p> <p>- priča s igračkama, sa samim sobom, sa zamišljenim prijateljem</p> <p>- javlja se suradnička igra</p> <p>-suradnička igra je sve složenija , počinje dijeliti igračke s drugima, čekati da dođe na red</p> <p>-putem igre“prerađuje“ emocionalna iskustva</p> <p>- mašta je na vrhuncu (da se često događada ne razlikuje stvarno i izmišljeno)</p> <p>-pojava vodstva u igri</p>
5 god	<p>-koristi u igri različite materijale, kombinira ih, pravi složene konstrukcije</p> <p>- igre pretvaranja i uloga više nisu vezane uz predmet (on je sada samo sredstvo u igri)</p> <p>-igre eksperimentiranja</p>	<p>-igre građenja, simboličke igre, početci igara s pravilima)</p> <p>- proigravaju doživljeno u svakodnevnom životu</p> <p>-mogući sukobi zbog vodstva</p> <p>-biraju suigrača istog interesa</p>
6god	<p>- planira igru, ali ju mijenja prema raspoloženju</p> <p>-posebno bogatstvo u igrama uloga i stvaralaštvu</p> <p>-projicira odnose iz svoje okoline</p> <p>-vješto je na svim područjima razvoja</p>	<p>-razumije i slijedi pravila igre</p> <p>- voli igre na razini 4 do 5 djece</p> <p>- u igri se odražava dosadašnje iskustvo i mašta</p>

ZAKLJUČAK

Igra je posebna. Ne samo da je zabava, već je vrlo važna za razvoj djece. Djeca razmišljaju, stvaraju, zamišljaju, komuniciraju, donose odluke, rješavaju probleme, riskiraju, grade fizičke vještine i preuzimaju razne uloge dok socijalno komuniciraju. Maria Montessori je uočila da dijete pokazuje fenomen usmjeravanja pažnje kada je u najvišem stupnju svoje svjesnosti i koncentracije. Taj fenomen je povezan s nekim vanjskim predmetom (materijalom) i od velike je važnosti za dijete. Djeca predškolske dobi sposobna su za vrlo duboku i apsolutnu koncentraciju i dijete postaje mirnije, pametnije i lakše se izražava.

Neupitno je da igra podržava učenje, promiče jezik i društveni razvoj te pojačava kreativnost djece i odraslih. Djeca koja uče zdrave vještine igranja osjećaju se sposobnima, postižu uspjehe, sklapaju prijateljstva i uče nenasilne načine interakcije s drugima. Piaget smatra da igra nije samo doprinos kognitivnom razvoju, nego kao da je i sama manifestacija toga razvoja stoga možemo zaključiti kako je igra je jedno od najvažnijih sredstava pomoću kojih djeca uče.

A što su drugo didaktički materijali nego igra(čka)?

U Montessori pedagogiji teško je razlučiti pojam učenja od pojma igre jer učenje jest igra i teško bi bilo pronaći dijete koje je radilo s materijalom a da je reklo da je učilo umjesto da se igralo.

Izrazito je važno da svako dijete ima dovoljno vremena za igru, odnosno da igra bude dio svakog dana u životu djeteta.

LITERATURA

- Auerbach, S., DR.TOY (2007). *Kako povećati IQ svoga djeteta kroz igru*, Rijeka:Ulisk
- Bunčić Napan, K. i sur. (1998) *Igrom do sebe*, Zagreb: Alinea
- Došen Dobud , A. (2005). *Malo dijete - veliki istraživač*, Zagreb:Alinea
- Došen Dobud, A. (2016). *Dijete – istraživač i stvaralac*, Zagreb: Alineja
- Duran, M. (2003). *.Dijete i igra*, Jastrebarsko:Slap
- Hansen i sur. (2004). *Kurikulum za vrtiće*, Zagreb:Korak po korak
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*, Zadar:Sveučilište u Zadru
- Koludrović, M. (2017). *Igra u Montessori i Waldorf koncepciji*. Zrno: časopis za obitelj, vrtić i školu,126,152;18-19
- Lazar M. (2007). *Moć igre i igračke*, Đakovo:Tempo
- Rajić V. i Petrović Sočo, B. (2015). *Dječji doživljaji igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi*. Školski vjesnik:Časopis za pedagoški teoriju i praksu
- Roller- Halačev, M. i Vegar, Z. (1982.) *Igre predškolske djece 1*, Zagreb: Školska knjiga
- Rothschild J., Daniels E. (1999). *Bogatstvo materijala kao izvor dječje spoznaje*, Zagreb:Korak po korak
- Starc,B. i sur. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*, Zagreb: Golden Marketing-Tehnička knjiga
- Stevanović, M. (2000). *Predškolska pedagogija,prva knjiga*, Rijeka: Express digitalni tisak
- Stevanović, M. (2000). *Predškolska pedagogija,druga knjiga*, Rijeka: Express digitalni tisak
- Vasta, R. i sur. (2005). *Dječja psihologija*: Jastrebarsko: Slap
- Vježbe za poticanje govora i usvajanje jezika,Stručno-razvojni centar Montessori, Zagreb, 2010.

Vježbe za poticanje i razvijanje matematičkog duha i logičkog uma, Stručno – razvojni centar Montessori, Zagreb, 2010.

Vježbe za poticanje osjetilnosti, Stručno razvojni centar Montessori, Zagreb, 2010.

Vježbe za poticanje samostalnosti u svakodnevnom životu, Stručno razvojni centar Montessori, Zagreb, 2010.

Kozjak Dragičević S., Radošić I., Sokač M. *Igra je hrana za mozak*, e – priručnik

https://drive.google.com/drive/folders/12g8_4NDiRu23cVadlh-pDFloyoZ0s4nc?usp=sharing

Izjava o samostalnoj izradi rada

Izjavljujem, da sam ja, Lidija Česić, studentica 2.godine diplomskog sveučilišnog studija *Rani i predškolski odgoj i obrazovanje* Učiteljskog fakultetu u Zagrebu samostalno provela istraživanja literature i napisala diplomski rad na temu

„ Didaktički materijali i dječja igra“.