

Dječje igre ruralnog i urbanog područja

Horvatić, Valentina

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:921027>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-12**

Repository / Repozitorij:

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



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

Valentina Horvatić

**DJEČJE IGRE RURALNOG I URBANOG
PODRUČJA**

Diplomski rad

Zagreb, rujan, 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE
Zagreb

Valentina Horvatić

**DJEČJE IGRE RURALNOG I URBANOG
PODRUČJA**

Diplomski rad

Mentor:
prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Zagreb, rujan, 2021.

SADRŽAJ

SAŽETAK.....	1
SUMMARY	2
UVOD	3
1. IGRA.....	4
1.1. DEFINICIJA POJMA IGRE.....	4
1.2. POVIJESNI RAZVOJ IGRE	5
1.3. ULOGA I ZNAČAJ IGRE ZA DJECU.....	6
2. PODJELA IGARA.....	7
2.1. VIDEO IGRE.....	9
3. BENEFIT KRETANJA ZA DJECU I NJIHOV RAZVOJ	10
4. DEFINIRANJE RAZLIKA RURALNOG I URBANOG PODRUČJA.....	11
5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA	13
5.1. CILJ ISTRAŽIVANJA	13
5.2. UZORAK ISPITANIKA	13
5.3. METODE PRIKUPLJANJA PODATAKA.....	13
5.4. OBRADA PODATAKA.....	15
6. REZULTATI	15
7. RASPRAVA.....	27
8. ZAKLJUČAK.....	28
LITERATURA	29
IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA	31

SAŽETAK

U današnje vrijeme tehnologije i raznovrsnih medija, djeca se sve manje igraju na otvorenom ili jedni s drugima. Kada se uspiju dogovoriti za zajedničku igru, najčešće se odluče za računalne ili mobilne igre, a tek rijetko za one poučne, društvene ili igre na otvorenom.

Ovim istraživanjem željelo se pokazati igraju li se djeca uopće, koliko vremena dnevno provode u igri, koje igre igraju te ovisi li mjesto njihova života o odabiru igara i prostora gdje će se igrati. U istraživanju je sudjelovalo 25 učenika i 11 učenica što iznosi ukupno 36 ispitanika (N=36). Među učenicima i učenicama dviju osnovnih škola, od kojih se jedna nalazi u ruralnom području, a druga u urbanom, proveden je anonimni anketni upitnik. Rezultati su pokazali da nema značajne razlike u odabiru igara između učenika i učenica ruralnog i urbanog područja. Naime, učenici većinom biraju računalne igre ako se igraju u kući dok učenice više biraju društvene igre, a što se tiče igre na otvorenom tu nema značajnijih razlika između dječaka i djevojčica; oboje podjednako biraju sport ili grupne igre kao način zabave na otvorenom. Većina učenika i učenica obiju škola smatra kako postoji dovoljan broj igrališta u njihovom mjestu, ali bi željeli da ih bude još s eventualnim preinakama ili drugom namjenom.

Ključne riječi: dječje igre, ruralno područje, urbano područje, spol

SUMMARY

In today's era of technology and diverse media, children are playing less and less outdoors or with each other. When they manage to agree on a common game, they usually opt for computer or mobile games, and only rarely for educational, social or outdoor games.

The aim of this research was to show whether children play at all, how much time they spend playing during the day, which games they play and whether their place of life depends on the choice of games and the space where they will play. The study involved 25 male students and 11 female students, which is a total of 36 respondents (N = 36). An anonymous survey questionnaire was conducted among students of two primary schools, one of which is located in a rural area and the other in an urban area. The results has shown that there was no difference in choosing games between rural area students and urban area students. Namely, male students mostly choose computer games when playing indoors, while female students choose board games more, but when playing outside, there are no significant differences between boys and girls; both equally choose sports or group games as a way of outdoor entertainment. Most students of both schools think that there are enough playgrounds in their place, but they would like to have more with possible modifications or other purposes.

Key words: children's games, rural area, urban area, gender

UVOD

“Igranje je u ljudskoj potrebi. Ono je osnovna potreba i elementaran način izražavanja i tu potrebu treba zadovoljiti. Kroz igru djeca upoznaju svijet: istražuju povezanosti i odnose, istražuju okolinu, ulaze u odnose i postavljaju granice. Kroz igru se vježbaju i učvršćuju psihičke, motoričke, emocionalne i socijalne sposobnosti. Igranje djeci omogućuje proširivanje iskustvenoga obzora, realiziranje kreativnosti i pronalaženje rješenja za određene probleme na jednostavan način” (Baureis i Wagenmann, 2015, str. 124). Nabrojivši sve benefite, ne smije se zaboraviti da igra ima i zabavni karakter pomažući tako djetetu da na trenutak zaboravi na školske obaveze i ocjene te eventualne sukobe s drugim učenicima ili učiteljicom. Golež (2021.) ističe kako je igra intrinzično motiviran proces u kojem dijete voli provoditi vrijeme te da samostalno odabire vrijeme i mjesto samog zbivanja igre razvijajući tako socijalizaciju. Nadovezujući se na prethodno, Blanuša Trošelj i Srića (2014.) opisuju igru kao proces zadovoljstva u kojem se dijete osjeća opušteno i nema nikakve obveze prema igri pa ju samim time shvaća kao nagradu. “Kod djeteta je evidentna žudnja za ugodom i samorealizacijom u zadovoljenju, a igra je socijalizirajući oblik realizacije.” (Juras, 2004, str. 26).

Veliku ulogu u odabiru igara ima i dostupnost travnatih površina i igrališta te razvijenost mjesta u kojem dijete živi odnosno može li se dijete igrati na otvorenom i uz koje sadržaje. Raznolikost i raznovrsnost te brojnost sadržaja za igru ide u prilog urbanim područjima dok svjež zrak, slabije razvijena infrastruktura i blizina sadržaja daju prednost ruralnim područjima.

1. IGRA

1.1. DEFINICIJA POJMA IGRE

“Johan Huizinga definira igru na sljedeći način: Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim, ali beziznimno obveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona “nešto drugo” nego “običan život” (Međunarodna znanstveno-stručna konferencija, 2008, str. 38). Samim time što je dobrovoljna aktivnost, djeca joj pristupaju s većom radošću nego bilo kojoj aktivnosti koju “moraju” obaviti kao što su pisanje zadaće ili pospremanje sobe. Također imaju slobodu odabira vremena i mjesta kao i trajanja igre; nisu obavezni provoditi određeno vrijeme igrajući se kao što je to slučaj sa bivanjem u školi pa joj pristupaju sa zanimanjem i kreativnošću stvarajući ponekad vlastita pravila ili novu igru. Kako bi se pojam i važnost igre što bolje shvatili, postoje ključni elementi definiranja igre:

- “Igra zahtijeva specifične uvjete zaštite i psihološke sigurnosti koje su ključne za angažiranje djeteta u opuštenim, otvorenim i istraživačkim aktivnostima.
- Igra uključuje istraživačka ponašanja koja podrazumijevaju manipulaciju predmetima, igračkama i ostalim materijalima, a ova istraživačka priroda igre često prethodi stvarnoj fokusiranoj igri usmjerenoj na istraživanje i spoznavanje.
- Igra je važno evolucijsko ponašanje, ključno za zdrav razvoj u svim područjima: socijalnom, spoznajnom, komunikacijskom, tjelesnom i kreativnom.
- Igra je ponašanje koje održava zdrav odnos djeteta s njegovim užim i širim sociološkim i kulturološkim okruženjem.” (Stegelin, 2007, str. 3)

Uz sve nabrojano, shvaća se da je igra djeci esencijalna što zbog njihovog unutarnjeg užitka, što zbog benefita koje ona donosi. Igrom djeca spoznaju sebe i svijet oko sebe; uče kako se ponašati u određenim situacijama, kako koristiti predmete oko sebe te koja im je svrha kao i upoznavanje i shvaćanje druge djece i njihovih postupaka te implementiranje sebe kao jedinke u cjelokupno društvo. Duran (2001.) objedinjuje sve navedeno u definiciju kako je igra neodređena, višeznačna aktivnost s mnogo karakteristika koja ne razlikuje niti separira djecu prema njihovim obilježjima.

1.2. POVIJESNI RAZVOJ IGRE

Mendeš, Marić i Goran (2020.) govore da igra postoji još od najdužeg i najstarijeg razdoblja ljudske povijesti pa je kao takva starija čak i od školskih ustanova. U svakom sljedećem razdoblju igra je imala posebno značenje, ali i drugačije mjesto.

- “U Staroj Grčkoj igra se posebno cijenila.
- U Sparti je igra bila sastavni dio vojno-gimnastičkog odgoja koji je uključivao trčanje, skakanje, bacanje diska i koplja te hvatanje.
- U Ateni je djeci bilo omogućeno da se igraju raznolikih igara, a ne samo vezanih uz vojno-gimnastički odgoj te su iz tog razdoblja pronađene i igračke malih Atenjana (lopta, lutka, svirale, ljuljačke i dr.)” (Mendeš, Marić i Goran., 2020, str. 15)

Razni filozofi i mislioci dotakli su se pojma igre te njenog opisa, definicije i uloge, ali najvažnije je istaknuti opis češkog pedagoga Jana Amosa Komenskog koji ističe važnost kretanja djece: ”Djeca hoće, da uvijek nešto rade, jer mlada krv ne može biti mirna. Al to je dobro, te im se braniti ne smije, pače valja o tom nastojati, da uvijek nješta rade. Neka kao mravi, neprestano rade, puzaju, nose, vuku, slažu, razlažu i premeću, da pametno što god da rade, u tom im valja pomagati, a kadšto se s njima i poigrati (jer u drugom ih s početka poučavati i vježbati ne možemo).” Ulomak iz djela *Informatorij za školu materinsku* (Mendeš, Marić i Goran, 2020, str. 15). Važno je istaknuti još neke filozofe i pedagoge te njihova promišljanja o igri i ulozi igre u djetetovu životu:

- “John Locke misli da se igra i učenje trebaju prožimati.
- Jean-Jacques Rousseau pridonio je da dijete postane subjekt odgoja.
- Johann Heinrich Pestalozzi ukazao je na značajke igre i odgojna obilježja.
- Robert Owen zalagao se za zajedničku igru mlađe i starije djece.
- Friedrich Fröbel posebno je cijenio igru te je poznata njegova izreka: “Igra nije stvar nekog trenutka, ona je vrlo ozbiljna stvar dubokog značenja.” (Mendeš, Marić i Goran, 2020, str. 16)
- “Jean Piaget igri pristupa u kontekstu spoznajnog razvoja djeteta. Smatra da isti činitelji koji određuju spoznajni razvoj, određuju i razvoj dječje igre te zastupa stajalište po kojem je dječja igra takav fenomen koji prati razvoj

spoznajnih funkcija, ali i odražava temeljna obilježja specifičnih etapa u tom razvoju.

- Lav S. Vygotsky drži da je dječja igra zapravo praktična mašta odnosno mašta u akciji, i u skladu s tim put, dakle način koji pomaže djetetu da izrazi svoje emocije, a također i da vrjednuje svoja socijalna iskustva.(...) Smatra kako je pogrešno misliti kako je igra aktivnost bez cilja, ona je isključivo aktivnost s ciljem. Ono što igru odvaja od ostalih aktivnosti, ono što je specifično samo za dječju igru jest fiktivna situacija.
- Jean Château shvaća igru kao način samopotvrđivanja i traženja novog.
- Roger Caillos u svojoj knjizi igre i ljudi razradio je koncepciju sociologije koja polazi od igre te naveo više dimenzija igre.” (Mendeš, Marić i Goran, 2020, str.19)

1.3. ULOGA I ZNAČAJ IGRE ZA DJECU

Prema Uyanık, Çiftçi, Ünsal, Kiliç i Değirmenci (2018.) djeca igrom stvaraju vlastiti svijet mašte koji se razlikuje od stvarnog svijeta po uređenosti i načinima obavljanja zadataka bez da razmišljaju o posljedicama svojih postupaka i kazni koja može uslijediti. U tom svijetu djeca zaboravljaju na obiteljske probleme, loše ocjene u školi, vršnjačko nasilje kao i na eventualne zdravstvene probleme. Stvarajući svoj svijet i provodeći vrijeme u njemu, dijete se priprema na onaj stvarni svijet i suočavanje sa svime što ga čeka izvan svijeta igre. Duran (2001.) ističe kako je u igri lakše riskirati i pokušati nove stvari koje se dijete ne usudi bez pomoći roditelja već postupno kroz igru pronalazi rješenje i samostalno dolazi do cilja. Roditelji se općenito ponašaju previše zaštitnički prema svojem djetetu i kada vide da nešto ne može učiniti, pomognu mu ostvariti što želi te mu tako smanjuju sposobnost vlastitog mišljenja i razmišljanja te sagledavanja stvari iz drugih kuteva kako bi se pronašlo rješenje. Rogulj (2014.) objašnjava kako djeca igranjem jednostavnije uče, bez napetosti i pritska za obavljenjem pojedinih zadataka, a sve to na zabavan način ostavljajući pravila po strani, obavezu da se nešto mora i osjećaj da uvijek nešto rade pogrešno, djeca u igri pronalaze sreću kao emociju koja im stvara ugodu pa samim time imaju želje za učenjem novoga i proširivanjem staroga znanja. “Uspješna igra traži vrijeme, mjesto i igračke, ali i dosjetljivost” (Rečić, 2007, str. 11). Ne samo da

su potrebni rekviziti kako bi se igralo već je potrebno otvoriti um i stvarati nove obrasce igre i igranja općenito. Golež (2021.) ističe kako je veoma bitno da se dijete igra i sa svojim vršnjacima razvijajući tako hrabrost i iskrenost stvarajući obrasce ponašanja koje može preuzeti od njih, a nije moglo od svojih roditelja, ali i naglašava kako dijete ima više interesa za igru s vršnjacima jer tako dobiva zabavno i motivirajuće okruženje. Prskalo, Horvat i Hraski (2013.) smatraju da igru treba poticati i prihvatiti kao preduvjet za razvoj i uključenost čovjeka u suvremeno društvo. Također, svako dijete razvija svoj svijet mašte i igre pa se zajedničkom igrom ti svijetovi nadopunjuju, preuzimaju ideje i stvaraju nove zajedničke svijetove obuhvaćajući veću količinu kreativnosti, ideja, pravila i informacija.

2. PODJELA IGARA

U današnje vrijeme interneta, literature i raznih načina druženja među djecom, razvio se i širok dijapazon igara. Mendeš, Marić i Goran (2020.) navode dva mjerila prema kojima se dječje igre mogu klasificirati, a to su društvena i intelektualna složenost. Gledajući mjerilo društvene složenosti, razlikuju se promatračka, samostalna, usporedna, povezujuća te suradnička igra te se svaka javlja u različitoj dobi djeteta.

Tablica 1. Podjela igara prema socijalnoj složenosti

VRSTA IGRE	OBILJEŽJE IGRE
Promatračka	Gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja u igru.
Samostalna	Samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci.
Usporedna	Igranje pokraj druge djece sa sličnim materijalom, ali bez pravoga druženja ili suradnje.
Jednostavna socijalna ili povezujuća	Igra u kojoj dolazi do porasta kontakta među djecom (npr. Djeca se igraju u blizini, započinju razgovor i sl.)
Suradnička	Igranje u grupi koja je stvorena radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, gdje su postupci pojedinih članova usklađeni poradi ostvarivanja zajedničkog cilja, a postupci djece su usklađeni.
	Mendeš, Marić, Goran, 2020, str. 23

S druge strane, ne treba zanemariti ni intelektualnu složenost igara prema kojoj se one dijele na funkcionalne, konstruktivne, simboličke te igre s pravilima. Kako igre prema socijalnoj složenosti ovise o djetetovoj dobi, tako je slučaj i s igrama podijeljenim prema intelektualnoj složenosti.

Tablica 2. Podjela igara prema kognitivnoj složenosti

VRSTA IGRE	OPIS
Funkcionalna igra	Vrsta igre u kojoj dijete koristi, isprobava i tako razvija svoje sposobnosti (funkcije)
Konstruktivna igra	Igra u kojoj se dijete služi predmetima, barata njima s namjerom da nešto stvori
Simbolička igra (igra pretvaranja)	Vrsta igre u kojoj djeca koriste predmet ili osobu kao simbol nečeg drugog
Igre s pravilima	Igre koje se igraju prema unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima
	Mendeš, Marić, Goran, 2020, str. 23

Duran (2001.) objašnjava kako se funkcionalna igra razvija u skladu s razvojem djetetovih sposobnosti kao što su motorika, osjetilni sustav i percepcija pa dijete u toj igri ne samo da proučava predmet s kojim se igra nego i razvija vlastite sposobnosti što ovisi o društvenoj uključenosti i socijalizaciju s drugom djecom. Uz sve to, Piaget navodi kako se funkcionalna igra djeteta obogaćuje zbog uključenosti djeteta u njegovu materijalnu okolinu pomažući mu tako da kroz spoznavanje karakteristika predmeta oko sebe bolje spozna vlastite. Simbolička igra smatra se iznimnom pojavom unutar sveobuhvatnog mentalnog razvoja ili u određenom dijelu tog razvoja. “Simbolička igra nema osnovnih pravila koja određuju redosljed događanja u igri, ali ima specifična i opća pravila. Za nju vrijedi razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redosljeda.” (Duran, 2001, str. 119). S druge strane, igre s pravilima nalaze se u završenom obliku i dijete ih shvaća i primjenjuje uz mogućnost kreiranja novih pravila ili igara općenito.

2.1. VIDEO IGRE

Korištenjem tehnologije za napredak i učenje, nerijetko se potkrade i pokoja video igra kao način zabave i opuštanja kojoj je prednost u tome što djeca ne trebaju tražiti nekoga drugog za igranje ili izmišljati igru koju će igrati kada im je ponuđen širok spektar igara s različitim mogućnostima. Uskrativši sebi tako aktivno kretanje i boravak na otvorenom, postoje još neke negativne strane video igara koje navodi Brčić (2020.): smanjuje se udio sive tvari na području hipokampusa, postoji mogućnost za sklonost depresiji, dijete može razviti negativne emocije ili osjećaj nezainteresiranosti, narušena je djetetova kontrola ponašanja, remeti se pažnja, shvaćanje i uvažavanje drugih je u padu te se postupno prestaju družiti s drugom djecom kao i razgovarati s njima, a uz sve navedeno važan negativan učinak video igara je nasilje koje prevladava pa ga djeca počnu uvrštavati u svoju svakodnevicu. S druge strane, postoje i pozitivne strane video igara koje potvrđuju da one nisu potpuno štetne već i da pružaju benefite. “Video igre pružaju uvid u novi oblik socijalizacije, virtualnu socijalizaciju. Igre zahtijevaju racionalizaciju, sposobnost snalaženja i osiguravanje sredstava za preživljavanje. (...) Djeca se uče i procjenjivati rizik, odnosno kako će njihovi postupci ili postupci drugih igrača utjecati na tijek događanja i suigrače. Djeca se uče kako raditi u timu, te kako voditi tim da bi se dostigao željeni cilj. (...) Istraživanja su pokazala da video igre pridonose razvoju logičkog mišljenja, sposobnosti rješavanja problema te poboljšavaju kritičko razmišljanje. Kod djece se razvija i bolja koordinacija oko – ruka te preciznost. Video igre mogu uvelike pomoći u poboljšanju čitanja i učenja jezika te računanja. Kod obavljanja zadataka i misija u video igri djeca se moraju dobro koncentrirati i vrlo dobro pamti što im je zadano i što se od njih zahtijeva. Također se razvija mapiranje i vizualna percepcija. (...) Ono što nikako ne treba zaboraviti je da se dijete uči nositi i sa stresom. (...) Sve mu to pomaže da nauči kontrolirati svoje reakcije i kako umanjiti utjecaj stresa na njegove odluke i postupke.” (Brčić, 2020, str. 2677)

Kako bi dijete imalo benefita od video igara, Brčić (2020.) nudi neke savjete:

- Video igra bi trebala biti primjerena razvojnom stupnju djeteta.
- Odrediti točno vremensko razdoblje koje dijete smije provesti igrajući.
- Istražiti i provjeriti kakva je igra i je li prigodna za dijete.
- U slučaju nasilja, raspraviti s djetetom kako je to pogrešno te pronaći bolji način za rješavanje problema.

- Predložiti im “korisne” igre iz kojih mogu izvući pozitivne strane.

3. BENEFIT KRETANJA ZA DJECU I NJIHOV RAZVOJ

“Djeca se trebaju kretati kako bi se zdravo razvijala i dobro osjećala jer kretanje je temelj za razvoj mozga” (Baureis i Wagenmann, 2015, str. 73). Razvojem mobilnih i računalnih igara, djeca sve više vremena provode unutar kuće te sve manje vremena posvećuju fizičkom kretanju koje ne samo da dobro utječe na fizičku spremnost djeteta već doprinosi i lakšem učenju. “Kineziološke vježbe podržavaju cjelovito učenje jer poboljšavaju vezu između mozga i tijela te poboljšavaju prirodan tijek pokreta i energije u tijelu” (Baureis i Wagenmann, 2015, str. 74). Prskalo i Sporiš (2016.) navode razne negativne posljedice nedovoljnog fizičkog kretanja; različite bolesti poput koronarne bolesti srca ili dijabetes, narušavanje rada metabolizma kao i nepravilno držanje. Također tvrde da je fizičko kretanje osnovna djelatnost čovjeka koja mu pomaže da obavlja biološke procese te tako očuva zdravlje. “Pravilna tjelesna aktivnost osigurava dugoročno zdravlje, posebice srčano žilnog i dišnog sustava te djeluju preventivno na pojavu njihova oboljenja. Brojni ljudski mehanizmi reagiraju pozitivno na čimbenike koje obuhvaćaju: pravilno tjelesno vježbanje, kvalitetnu i odgovarajuću prehranu, održavanje pozitivnog doživljaja vlastitog identiteta, socijalizaciju, odbacivanje loših navika i stresnih situacija, pozitivan stav prema životu” (Međunarodna znanstveno-stručna konferencija, 2008, str. 7). Baureis i Wagenmann (2015.) ističu važnost kretanja za dijete kao važan čimbenik spoznavanja vlastitog tijela i njihovog limita nabrajajući aktivnosti poput penjanja na stablo ili vožnju bicikla kao primjere za svijest o vlastitom položaju u prirodi u odnosu na druga tijela i predmete. Uz to, ističu da kretanje nije korisno samo za tijelo već i za psihičko stanje djeteta koje se može pogoršati u negativnom smislu tako da dijete postane zatvoreno u sebe, pokazivati znakove ljutnje ili bijesa ili jednostavno biti loše raspoloženo.

Dijete ne treba ograničavati na igru na otvorenom ako vremenske prilike nisu povoljne nego ga treba pustiti da iskusi svijet oko sebe, da samo shvati je li to povoljno za njega ili ne. “Djeca bi trebala istraživati prirodni okoliš, upoznati ga i iskusiti promjenjive vremenske uvjete i godišnja doba. Vani djeca imaju prostora za trčanje, skakanje, bacanje, ljuljanje, sanjkanje, igranje pijeskom, biciklizam. Moraju im omogućiti da što više ostanu vani u svim godišnjim dobima i vremenskim

uvjetima.” (Golež, 2021, str. 5). Pihač (2011.) se slaže s navedenom tvrdnjom te se nadopunjuje da bi trebalo paziti kako odjenuti i obući dijete u skladu s vremenskim uvjetima. Dakle, boravak i igra na otvorenom nisu loši za dijete već upravo suprotno samo bi trebalo paziti na adekvatnu odjeću i obuću te vrijeme koje se provodi vani; da se dijete ne igra na užarenom suncu ili da ne provodi dug period u mokroj odjeći.

Slika 1. Igra i kretanje na otvorenom



4. DEFINIRANJE RAZLIKA RURALNOG I URBANOG PODRUČJA

Kako bi se definiralo ruralno područje, potrebno je prethodno definirati urbano jer ruralno područje ubraja sva naselja koja se ne definiraju kao urbana. Urbano područje karakterizira velika količina stanovništva te velika razvijenost infrastrukture, a podrazumijeva velegradove, gradove, konurbacije i predgrađa te nastaje kao posljedica urbanizacije. Određuje se prema iskorištenosti prostora, odnosno ne smije postojati prazna površina veća od 200 m što se ne određuje

fizičkom barijerom već satelitskim snimkama. Nadalje, kako bi što više iskoristili prostor i izgradili što više zgrada i poslovnih objekata, od građana se zahtijeva da se ne bave poljoprivredom ili ribolovom. Najpoznatiji primjer urbanog područja je višemilijunsko područje grada Tokyja. (Wikipedia)

S druge strane, ruralno područje je sve ono što urbano nije obuhvaćajući tako razna sela i zaseoke u kojima prevladavaju površine netaknute prirode sa slabo razvijenom infrastrukturom. Ljudi se nerijetko bave poljoprivredom uzgajajući stoku i vlastitu hranu u vrtovima ili na poljima stvarajući tako mirno mjesto od gradske vreve i napučenosti.

Slika 2. Prikaz ruralnog područja



5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

5.1. CILJ ISTRAŽIVANJA

Ovim istraživanjem htjelo se pokazati koliko vremena djeca provedu dnevno u igri, koje igraju poznaju i igraju te igraju li se radije sami ili s prijateljima. Također se htjelo ispitati biraju li djeca prije unutarnji ili vanjski prostor te ovisi li mjesto njihova života i dostupnost igrališta o odabiru igara.

5.2. UZORAK ISPITANIKA

Istraživanje je provedeno u dvije škole od kojih se jedna nalazi u ruralnom području Zagrebačke županije dok se druga nalazi u Gradu Zagrebu. Iz svake škole sudjelovao je po jedan 2. razred. Ukupan broj ispitanika je 36 (N=36) od kojih 14 učenika iz škole ruralnog područja, a 22 učenika iz škole urbanog područja. U istraživanju je sudjelovalo ukupno 11 učenica i 25 učenika.

5.3. METODE PRIKUPLJANJA PODATAKA

Za ovo istraživanje osmišljen je anonimni anketni upitnik kojim su prikupljeni podaci, a o njegovu sadržaju bili su obaviješteni ravnatelji obiju škola i roditelji učenika koji su mogli odlučiti hoće li njihovo dijete sudjelovati u istraživanju ili ne. Objašnjeno im je da sudjelovanje u istraživanju nije obavezno te da je upitnik u potpunosti anoniman i nije moguće povezati upitnik s određenim djetetom nakon ispunjavanja što proizlazi iz Etičkog kodeksa istraživanja s djecom (Dulčić, 2003.), a budući na situaciju s korona virusom, poštivale su se epidemiološke mjere.

Provedeni anketni upitnik sastoji se od 7 pitanja koja ispituju dječje poznavanje igara, koliko vremena provode igrajući se te je li im draže igrati se sami ili u društvu svojih prijatelja. Od sedam pitanja, tri pitanja imaju ponuđene odgovore koje su djeca trebala zaokružiti, a četiri su otvorenog tipa te su djeca samostalno upisivala odgovore.

Prilog 1. Anketa

ANKETA: Koliko se igraš?



Škola: _____

Razred: _____

Spol: 1.) muški

2.) ženski

1. Koliko vremena dnevno provodiš igrajući se?

2. Voliš li se više igrati U KUĆI/STANU ili vani NA DVORIŠTU, NA IGRALIŠTU? (zaokruži)

3. Igraš li se radije SAM/SAMA ili S PRIJATELJIMA? (zaokruži)

4. Kada se igraš s prijateljima, igrate li se češće VANI ili UNUTRA? (zaokruži)

5. Kada se igrate vani, koje igre igrate?

6. Nabroji igre koje igraš s prijateljima kada ste u kući/stanu:

7. Ima li u tvome mjestu dovoljno igrališta ili bi želio/željela da ih ima više? Kakva igrališta bi želio/željela(travnata, sa spravama-ljuljačke, tobogani, vrtuljci, ili imaš neku drugu ideju kakvo bi igralište trebalo biti)?

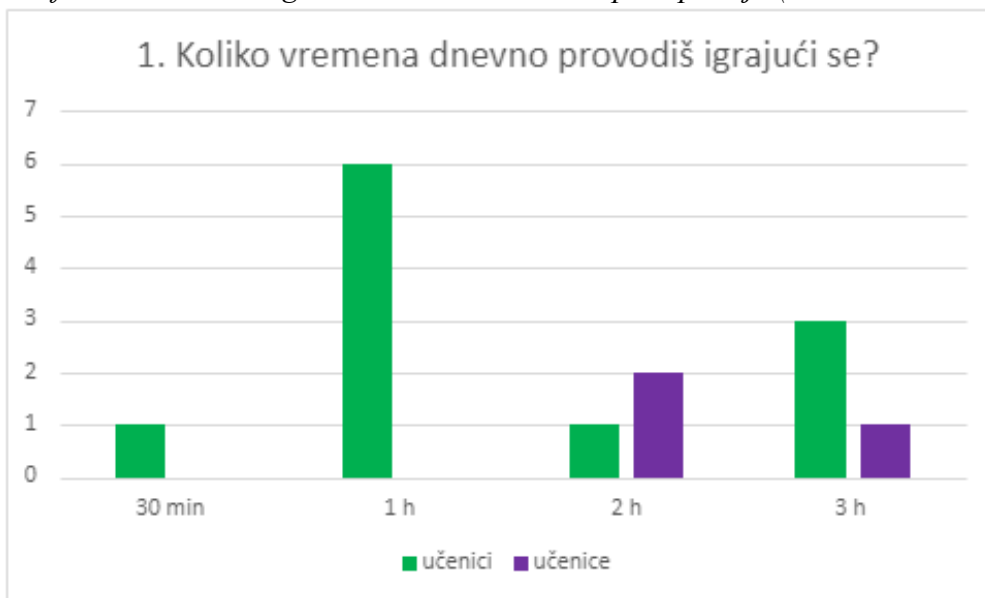
5.4. OBRADA PODATAKA

Podaci su obrađeni u računalnom programu Excel i uvršteni u dvije vrste grafikona kako bi rezultati izgledali preglednije, a uz to neki su rezultati prikazani i postotcima.

6. REZULTATI

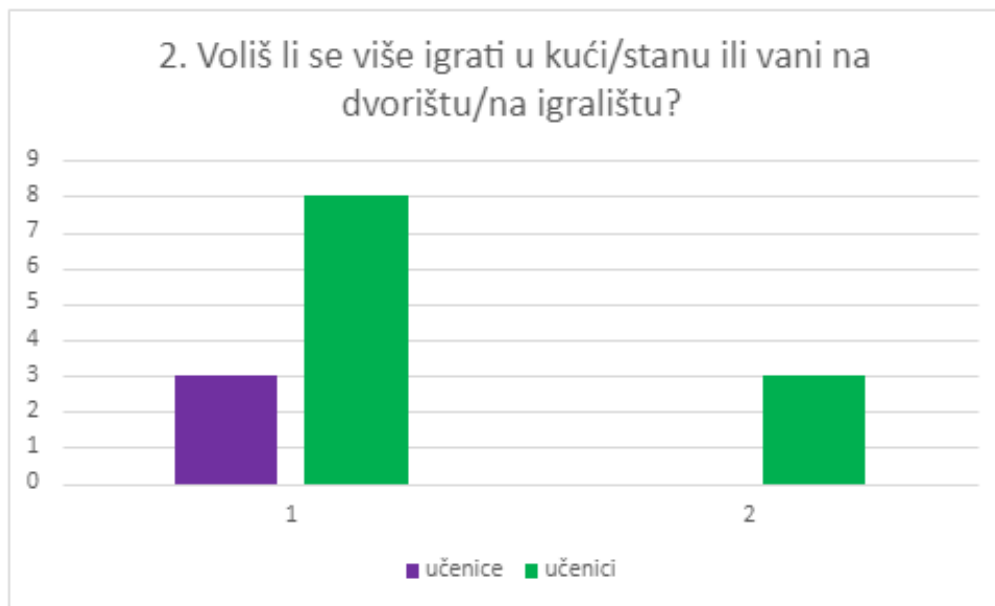
Rezultati anketnog upitnika podijeljeni su u dva dijela; prvo su prikazani rezultati učenika i učenica škole ruralnog područja, a zatim rezultati škole urbanog područja. Analiza podataka provedena je u Excel programu te su rezultati prikazani stupčastim i kružnim grafikonima.

Grafikon 1. Prikaz odgovora učenika i učenica prvo pitanje (ruralna sredina)



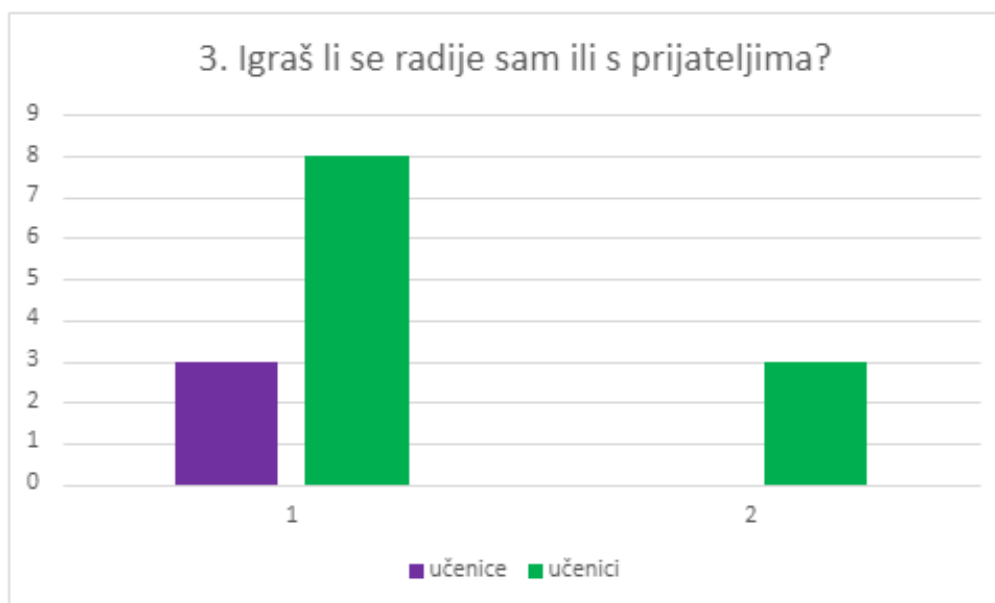
Prvo pitanje ankete je otvorenog tipa te su učenici sami trebali upisati koliko vremena dnevno provode u igri. Iz priloženog grafikona možemo vidjeti kako najveći postotak djece, 42,86% u igri provodi sat vremena dnevno, malo manje, 28,57% u igri provodi 3 sata, 21,43% igra se dva sata dnevno dok se samo jedan učenik igra pola sata. Promatrajući komponentu spola, vidimo da učenice provode dulji period u igri nego učenici.

Grafikon 2. Prikaz odgovora učenika i učenica na drugo pitanje (ruralna sredina)



Analizirajući odgovore na drugo pitanje vidimo da se više djece voli igrati u nekom vanjskom prostoru (1), njih čak 78,57%, a preostalih 21,43% radije bira igre u unutarnjem prostoru(2). Što se tiče spola, sve učenice radije odabiru igranje na otvorenom kao i većina dječaka.

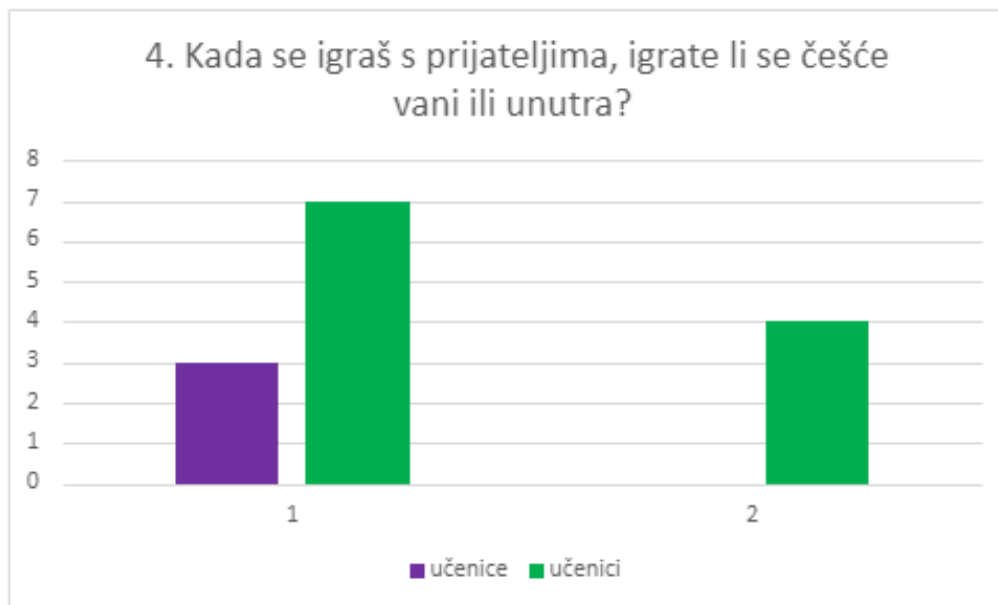
Grafikon 3. Prikaz odgovora učenika i učenica na treće pitanje (ruralna sredina)



Kada gledamo aspekt socijalne uključenosti učenika, vidimo da se velika većina, 78,57% radije igra s nekim drugim(1) te se tako uključuje u društvo, a tek 21,43%

provodi vrijeme u igri samim sa sobom(2). Što se tiče spola, nema značajnijih razlika te se učenici i učenice radije igraju u društvu nego sami.

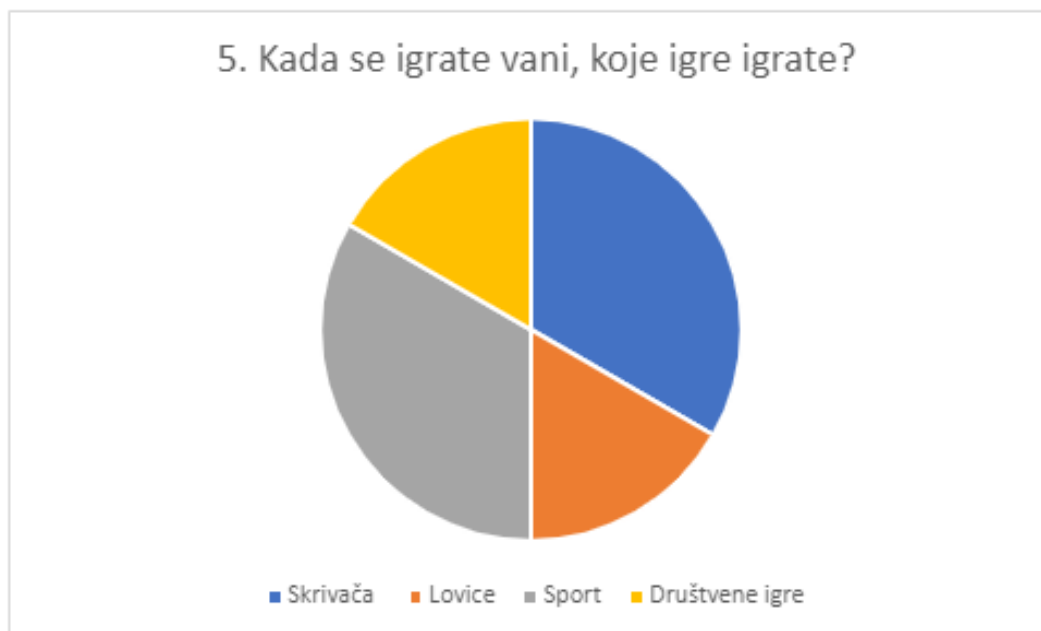
Grafikon 4. Prikaz odgovora učenika i učenica na četvrto pitanje (ruralna sredina)



Kako se učenici i učenice radije igraju izvan kuća i stanova, tako i biraju vanjske prostore kad se igraju sa svojim prijateljima(1), njih čak 71,43% u odnosu na 28,57% koji više vole igru s prijateljima u unutarnjem prostoru(2). Sve učenice radije biraju vanjski prostor za igru s prijateljima dok mali postotak učenika, 36,36% radije bira igru u zatvorenom prostoru.

Posljednja tri pitanja anketnog upitnika otvorenog su tipa i djeca su sama trebala upisivati igre koje poznaju i igraju u vanjskom i unutarnjem prostoru te smatraju li ima li dovoljno igrališta u njihovoj sredini.

Grafikon 5. Prikaz odgovora učenika na peto pitanje (ruralna sredina)



Grafikon 6. Prikaz odgovora učenica na peto pitanje (ruralna sredina)



Igre koje su djeca navela da najviše igraju kada se igraju vani su igra *Skrivača* i igra *Lovice* te su također naveli nekoliko sportova kojima se bave dok su na otvorenom kao što su nogomet i košarka.

Grafikon 7. Prikaz odgovora učenika na šesto pitanje (ruralna sredina)



Grafikon 8. Prikaz odgovora učenica na šesto pitanje (ruralna sredina)

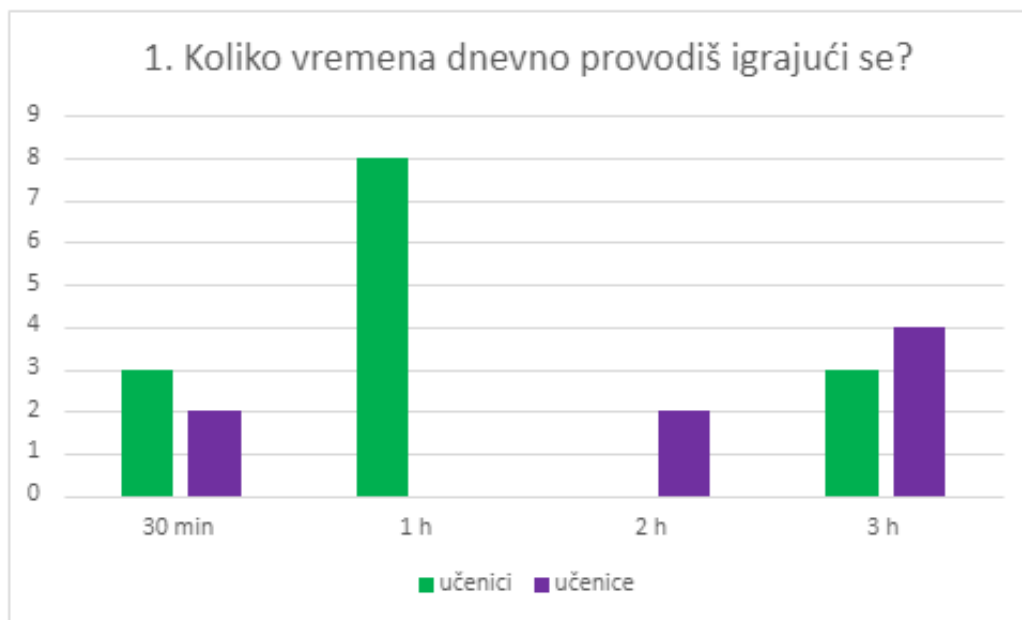


Što se tiče igara koje igraju u zatvorenom prostoru, većinom su to odabrane društvene igre kao *Čovječe, ne ljuti se!*, *Monopoly*, *Uno*, *Activity*, *Slijepi miš*, igra Lego kockama i slično, a dječaci često biraju i računalne, mobilne ili konzolne igre.

Analizirajući odgovore posljednjeg pitanja, i učenici i učenice su uglavnom odgovorili da postoji dovoljno igrališta u mjestu njihova stanovanja, ali svejedno imaju ideje za nova igrališta te bi tako željeli da se u njihovom mjestu naprave skate

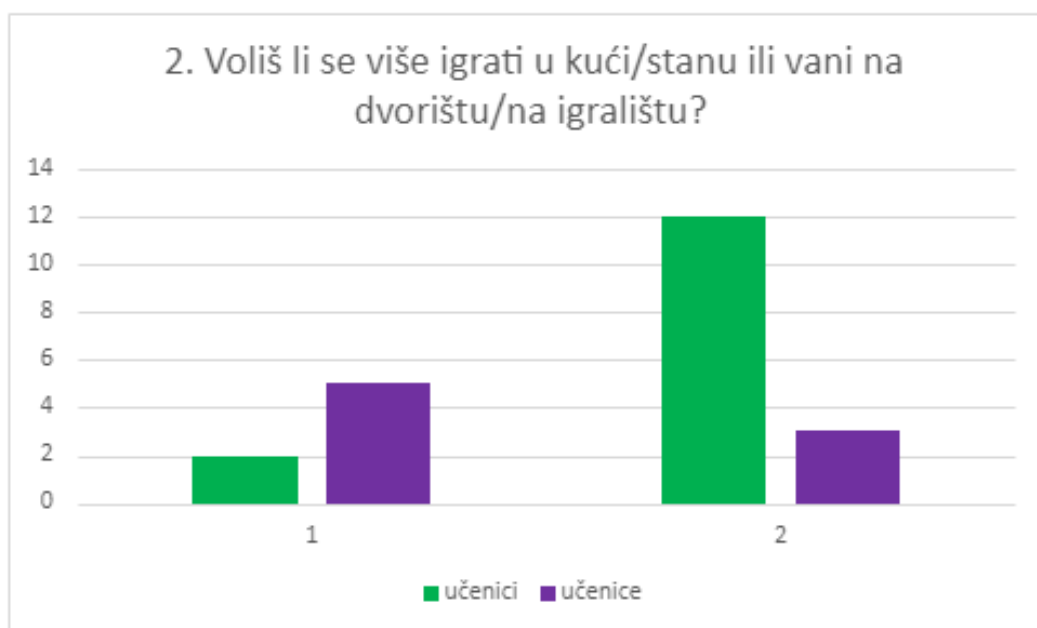
parkovi, igrališta travnatih površina ili jednostavno da se bolje opreme igrališta koja postoje u njihovom mjestu.

Grafikon 9. Prikaz odgovora učenika i učenica na prvo pitanje (urbana sredina)



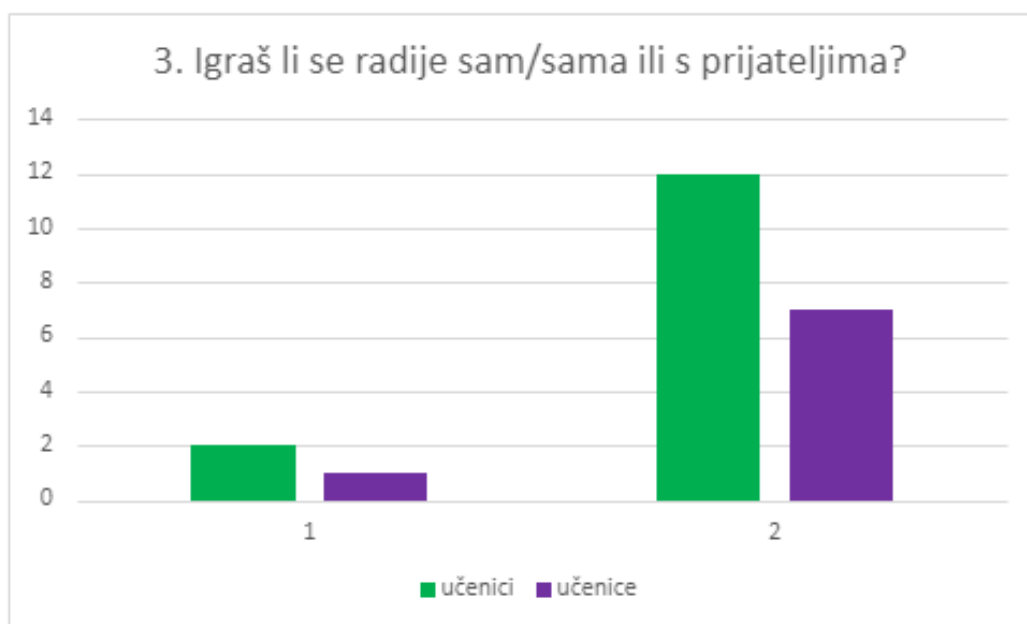
Učenici urbane sredine uglavnom se igraju sat vremena dnevno i to njih 57,14% dok se podjednak broj učenika igra pola sata (21,43%) ili tri sata dnevno (21,43%). Učenice u igri provode više vremena nego učenici pa tako dva sata u igri provodi 25%, a tri sata dnevno igra se 50% učenica. Manji postotak učenica (25%) u igri provodi pola sata dnevno.

Grafikon 10. Prikaz odgovora učenika i učenica na drugo pitanje (urbana sredina)



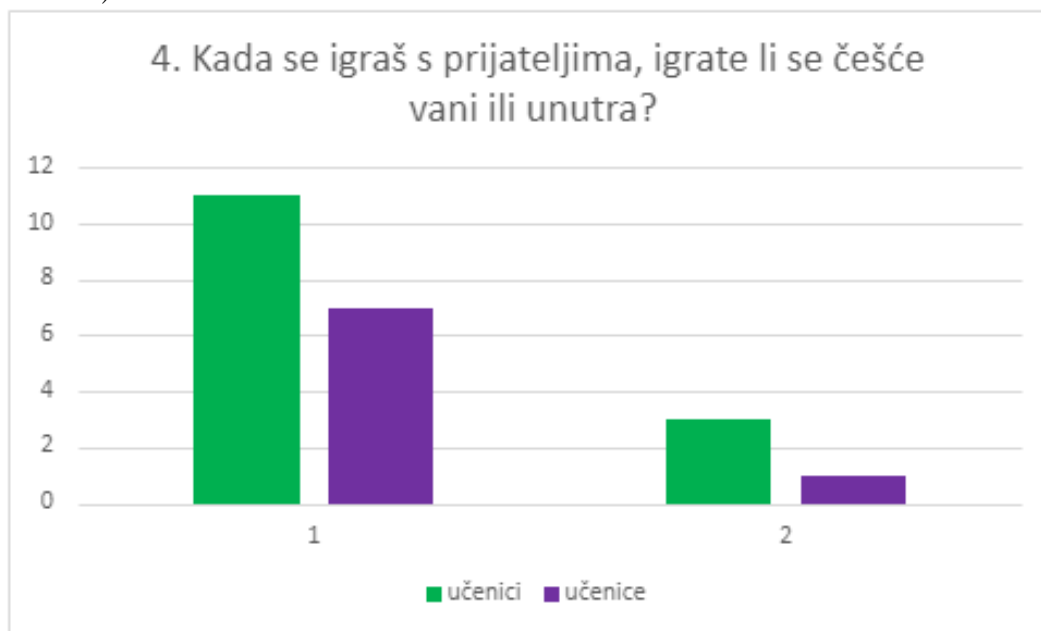
S obzirom na odabir mjesta za igru, učenice češće biraju unutarnji prostor(1), njih 62,50% dok se dječaci radije odlučuju na igru na otvorenom(2) što u postotku iznosi 85,71%.

Grafikon 11. Prikaz odgovora učenika i učenica na treće pitanje (urbana sredina)



Iz grafikona je vidljivo da su učenici i učenice skloniji igri u društvu(2) pa tako 85,72% učenika uživa u igri s prijateljima kao i 87,5% učenica. U odnosu na cijeli razred, samo se 13,64% učenika i učenica igra samo(1).

Grafikon 12. Prikaz odgovora učenika i učenica na četvrto pitanje (urbana sredina)

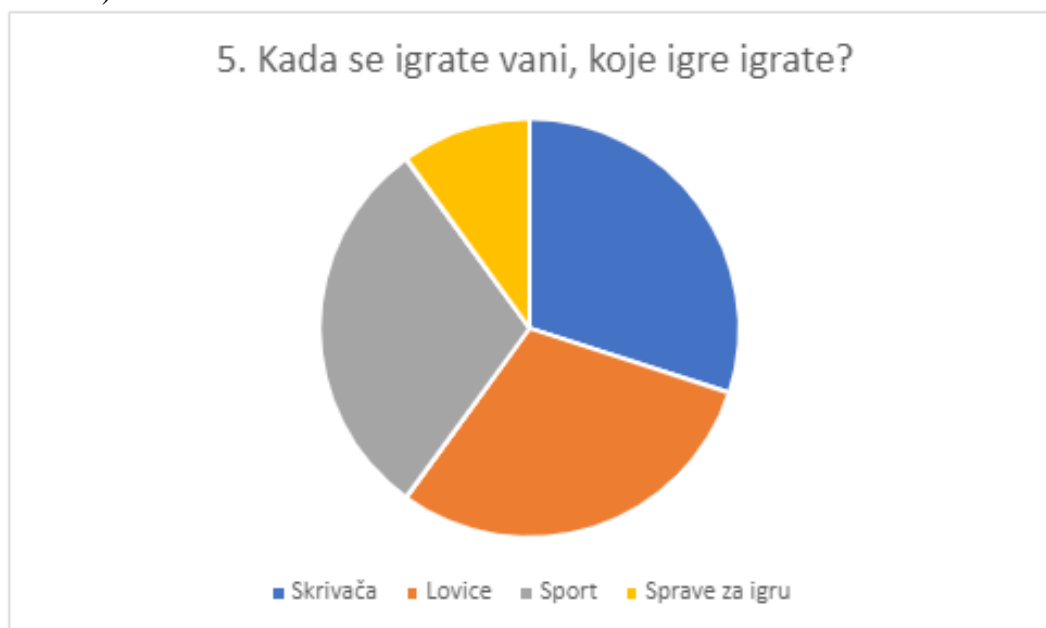


Vanjski prostor za igru(1) odabire čak 78,57% učenika kao i 87,5% učenica, a unutarnji u jako malom broju; 21,43% učenika i tek jedna učenica što iznosi 12,5% u odnosu na ostale učenice.

Grafikon 13. Prikaz odgovora učenika na peto pitanje (urbana sredina)

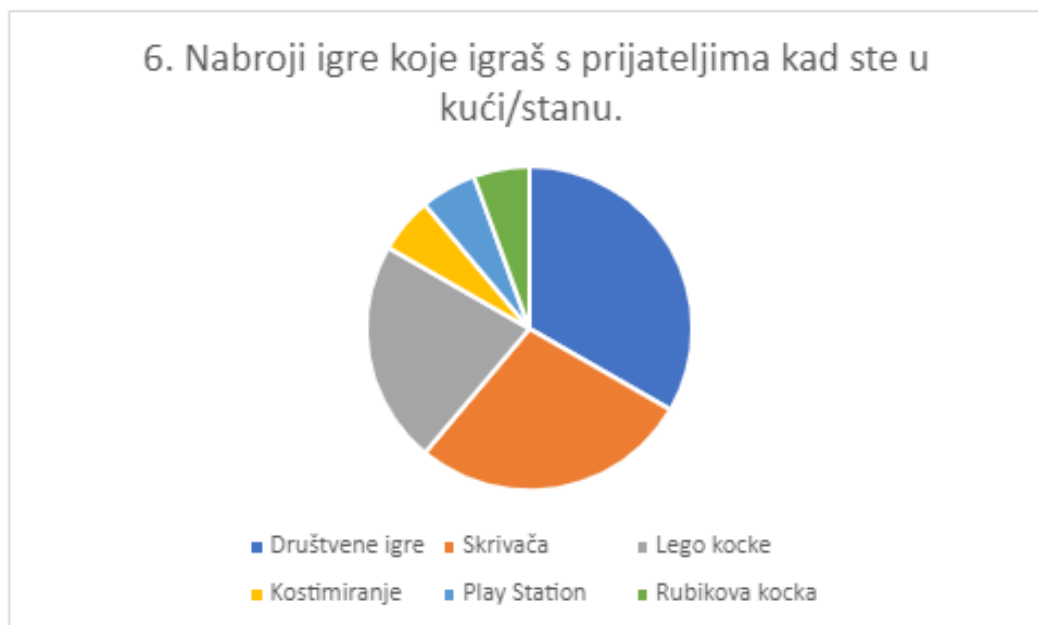


Grafikon 14. Prikaz odgovora učenica na peto pitanje (urbana sredina)

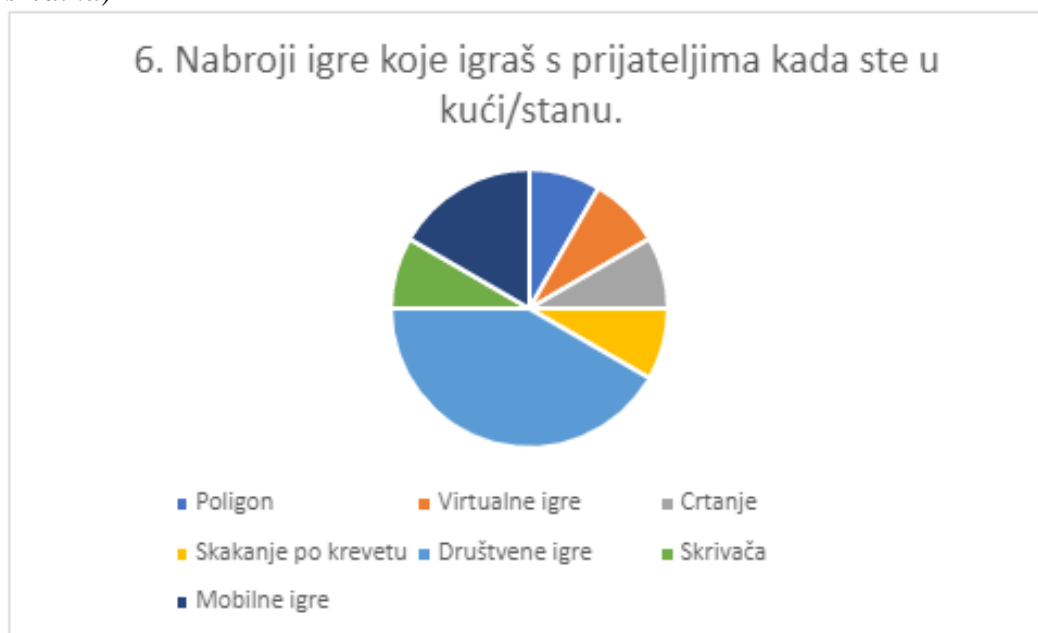


Prilikom igre na otvorenom, učenici najčešće biraju sportske igre kao što su nogomet, košarka i rukomet, a slijede ih igre *Skrivača* i *Lovice*. Učenice također u velikoj mjeri biraju sportske igre te su nabrojale neke: nogomet, badminton i gimnastika. Kod učenica ne zaostaje niti igra *Skrivača* i *Lovice*, a dodale su i da se igraju na različitim spravama za penjanje, ljuljačkama ili toboganima.

Grafikon 15. Prikaz odgovora učenika na šesto pitanje (urbana sredina)



Grafikon 16. Prikaz odgovora učenica na šesto pitanje (urbana sredina)



Kada se igraju u zatvorenom prostoru, učenici većinom biraju društvene igre ili igru *Skrivača* što nam pokazuje da ta igra nije u pravilu igra za otvoreni prostor već i za zatvoreni. Od ostalih igara izdvojila se igra Lego kockama, a u manjoj mjeri računalne igre, *PlayStation* i igra Rubikovom kockom. Učenice pak biraju i neke druge aktivnosti u igru kao što su crtanje i skakanje po krevetu, a u najvećoj mjeri

biraju društvene igre, zatim mobilne igre, a slijede ih igra *Skrivača*, virtualne i mobilne igre.

Analizirajući odgovore na posljednje pitanje o tome koliko igrališta ima u njihovom mjestu i jesu li zadovoljni njihovim sadržajem, 78,57% učenika izjasnilo se kako postoji dovoljno igrališta u njihovom okruženju, a tek manji postotak, 21,43% ipak smatra da ih nema dovoljno. Što se tiče učenica, također većina njih smatra da je igrališta dovoljno i to 62,5%, a 37,5% njih željelo bi da ih bude još.

Tablica 3. Značajnost razlika u odgovorima djece koja pohađaju školu u ruralnom području i djece koja pohađaju školu u urbanom području (T-test)

ANKETNO PITANJE	KRITIČNA VRIJEDNOST (p)
1. Koliko vremena dnevno provodiš igrajući se?	0,989
2. Voliš li se više igrati u kući/stanu ili vani?	0,501
3. Igraš li se radije sam/sama ili s prijateljima?	0,573
4. Kada se igraš s prijateljima, igrate li se češće vani ili unutra?	0,498
5. Kada se igrate vani, koje igre igrate?	0,926
6. Nabroji igre koje igraš s prijateljima kada ste u kući/stanu.	0,000174
7. Ima li u tvome mjestu dovoljno igrališta ili bi želio/željela da ih ima više?	0,363

Kako bi se dokazale kvantitativne razlike između djece koja pohađaju školu u ruralnom području i one djece koja pohađaju školu u urbanom području, proveden je t-test čiji su rezultati pokazali da nema statistički značajne razlike među odgovorima u većini pitanja dok postoji statistički značajna razlika u odgovorima na pitanje koje se odnosi na igre koje djeca igraju kada se nalaze u zatvorenom prostoru.

7. RASPRAVA

Rezultati istraživanja pokazuju kako učenici u prosjeku u igri provode sat vremena dnevno, a učenice malo više, 2-3 h dnevno. Unutar tog vremena koje provode u igri, većina ih se igra na otvorenom, na raznim igralištima ili u svom dvorištu. Pokazano je da se čak 83,33% radije bira igrati u društvu svojih prijatelja, a kada se igraju, odabiru uglavnom vanjski prostor. Također, nema značajnije razlike u odabiru igara između djece koja pohađaju školu u ruralnom području i one koja je pohađaju u urbanom području. Ako se igraju vani, najčešće biraju igre *Skrivača* (58,33%) i *Lovice*(50%), a potom sportske igre (63,89%) dok 8,33% bira neku vrstu sprave za igru; penjalice, ljuljačke, trampolin i sl.

S druge strane, odabir igara za unutarnji prostor različit je kod djece ruralnog i urbanog područja. Naime, učenice ruralnog područja radije biraju društvene igre kao način zabave dok dječaci pretežno igraju računalne, mobilne ili konzolne igre. Prema odgovorima djece koja pohađaju školu urbanog područja, učenice kao i učenici često biraju društvene igre, gdje su mobilne, računalne i konzolne igre daleko iza njih što pokazuje da se djeca urbanih područja radije druže jedni s drugima i igraju igre koje su povoljnije za njihovo zdravlje i socijalizaciju.

8. ZAKLJUČAK

Uspoređujući dvije različite sredine, ruralnu i urbanu te promatrajući prilike koje djeca imaju u svakoj od njih, isprva se pomisli da će imati različite interese što se tiče odabira igara. Međutim, kroz ovo istraživanje pokazalo se da razlike i nisu toliko velike. Glavna pitanja koja su se trebala istražiti odnose se na vrijeme provedeno u igri te odabir igara u tom vremenu odvojenom za igru. Rezultati istraživanja pokazali su da mjesto života ne ovisi uvelike o odabiru igara budući da ruralna područja pokušavaju osigurati djeci što više raznovrsnih i funkcionalnih sadržaja kako ne bi previše zaostajali za sadržajima koja su dostupna djeci koja žive u urbanoj sredini. Također, razvojem tehnologije, svoj djeci je dostupno pretraživanje interneta pronalazeći tako širok dijapazon igara kojima se mogu zabavljati u svoje slobodno vrijeme. Iako postoje male razlike u vremenu provedenom u igri, rezultati su pokazali da ipak učenice provode više vremena dnevno igrajući se i to čak 3 sata dok dječaci dostižu maksimum u igranju od 2 sata dnevno. Nadalje, većina ispitanice djece igra se u zajednici s ostalom djecom, 83,33% dok manjina radije vrijeme provodi sa samim sobom i to 16,67%. Gledajući aspekt svježeg zraka i slabije infrastrukture, očekivalo bi se da djeca ruralnih područja provode više vremena na otvorenom nego ona u urbanom području, ali rezultati istraživanja pokazali su da se veći postotak djece urbanih područja igra vani, 81,82% dok je taj postotak nešto manji kod djece ruralnih područja, 71,43%. Iako su urbane sredine više razvijene, s jače razvijenom infrastrukturom i manjkom zelenih površina, ipak se trude u nastojanju da omoguće djeci zabavno i bezbrižno djetinjstvo stvarajući igrališta različitih funkcija u kojima djeca mogu uživati u svoje slobodno vrijeme. S jedne strane, djeca ruralnog područja biraju tradicionalne igre koje su im ostale u naslijeđe od njegovih roditelja kao što su igra *Skrivača* i *Lovice*, dok s druge strane, djeca urbanog područja, uz tradicionalne, biraju sprave za igru ili se bave sportom kada se igraju na otvorenom području. Kada se gledaju rezultati odabira igara igranih u zatvorenom prostoru, djeca urbanog područja, uz klasične društvene, mobilne i konzolne igre, igrom smatraju i neke aktivnosti koje ih čine sretnima i kroz koje se zabavljaju kao što su crtanje, skakanje po krevetu ili prelaženje poligonskih prepreka. Rezultati odgovora na zadnje pitanje pokazali su da su djeca u oba područja zadovoljna količinom igrališta i zabavnih sadržaja na otvorenom u

postotku od 72,22%, a ostalih 27,78% željelo bi samo male preinake na postojećim igralištima uz raznovrsniju ponudu.

LITERATURA

Baureis, H., Wagenmann, C. (2015). Djeca bolje uče uz kineziologiju (Savjeti i vježbe za lakše učenje i bolju koncentraciju). Split. Harfa d.o.o.

Blanuša Trošelj, D., Srića, S. (2013). Television Contents and Children's Free Kindergarten Play. Croatian Journal of Education (16), 25-41

URL:<https://hrcak.srce.hr/117847#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/117847>

Brčić, I. (2020.) Utjecaj videoigara na djecu. In Medias Res 9(17), 2669-2684

URL:<https://hrcak.srce.hr/244039#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/244039>

Dulčić, A. (2003). Etički kodeks istraživanja s djecom.

URL:<https://www.ufzg.unizg.hr/wp-content/uploads/2020/02/Eticki-kodeks-istrazivanja-s-djecom.pdf>

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

Golež, S. (2021). Važnost igre na djetetov razvoj. Varaždinski učitelj-digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje. (5), 1-10

URL:<https://hrcak.srce.hr/246657#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/246657>

Juras, Z. I. (2004).Igra uloga i dječja osobnost. Metodički ogledi 11. (2), 21-38

URL: <https://hrcak.srce.hr/2670#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/2670>

Međunarodna znanstveno-stručna konferencija. (2008). Kineziološka rekreacija i kvaliteta života: zbornik radova. Zagreb. Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Mendeš, B., Marić, Lj., Goran, Lj., (2020). Dijete u svijetu igre. Teorijska polazišta i odgojno-obrazovna praksa. Zagreb. Golden Marketing-Tehnička knjiga.

Pihač, M. (2011). Igra i kretanje djece na otvorenom - mogućnosti i rizici. Dijete Vrtić Obitelj. (64), 34-35

URL: <https://hrcak.srce.hr/124363#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/124363>

Prskalo, I., Horvat, V., Hraski, M. (2013). Play and Children's Kinesiological Activities: A Precondition for making Daily Exercise a Habit. *Croatian Journal of Education*. (16), 57-68

URL: <https://hrcak.srce.hr/117856#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/117856>

Prskalo, I., Sporiš, G. (2016). *Kineziologija*. Zagreb. Školska knjiga, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Rečić, M. (2007). *Igra školskog djeteta*. Đakovo. Tempo

Rogulj, E. (2013). Influence of the New Media on Children's Play. *Croatian Journal of Education*. (16), 267-277.

URL: <https://hrcak.srce.hr/117859#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/117859>

Stegelin, D. A. (2007). Zašto je važno zagovarati stav o važnosti igre na razvoj djeteta. *Dijete Vrtić Obitelj*. (47), 2-7.

URL: <https://hrcak.srce.hr/177663#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/177663>

Uyanık, G., Çiftçi, H. A., Ünsal, Ö., Kılıç, Z., Değirmenci, Ş. (2018). Analyzing the Relationship between Preschool Children's Play Skills and Their Social Competence and Emotion Regulation Skills. *Croatian Journal of Education*. (20), 243-257.

URL: https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=326832#:~:text=https%3A/hrcak.srce.hr/224084

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da u izradi istoga nisu korišteni drugi izvori osim navedenih.
