

# Dječja igra i pandemija Covid-19

---

**Brlečić, Nikolina**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2021**

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:079499>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-12-01**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**Nikolina Brletić**

**DJEČJA IGRA I PANDEMIJA COVID-19**

**Završni rad**

**Zagreb, srpanj, 2021**

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

**Nikolina Brletić**

**DJEČJA IGRA I PANDEMIJA COVID-19**

**Završni rad**

**Mentor: doc.dr.sc. Diana Olčar**

**Sumentor: Staša Kukulj**

**Zagreb, srpanj, 2021.**

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

---

(vlastoručni potpis studenta)

## SADRŽAJ

SAŽETAK .....	1
SUMMARY .....	2
UVOD.....	1
1. DJEČJA IGRA .....	1
2. VRSTE DJEČJE IGRE .....	2
3. UTJECAJ DJEČJE IGRE NA CJELOKUPAN RAZVOJ DJETETA .....	3
3.1. Utjecaj igre na tjelesni razvoj .....	3
3.2. Utjecaj igre na emocionalni razvoj.....	3
3.3. Utjecaj igre na socijalni razvoj.....	3
3.4. Utjecaj igre na kognitivni razvoj.....	3
4. ULOGA ODRASLIH U DJEČJOJ IGRI.....	4
5. DIJETE I DIGITALNA TEHNOLOGIJA.....	5
5.1. Prednosti digitalne tehnologije .....	5
5.2. Upotreba digitalne tehnologije među djecom .....	6
5.3. Zaštita djece od digitalne tehnologije.....	6
6. UTJECAJ STRESNE SITUACIJE NA DIJETE .....	7
7. DOBA PANDEMIJE COVID-19 .....	7
7.1. Djeca i pandemija Covid-19.....	8
8. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA .....	10
8.1 Cilj istraživanja .....	10
8.2. Hipoteze istraživanja.....	10
8.3. Instrument istraživanja.....	10
8.4. Postupak prikupljanja podataka.....	10
8.5. Uzorak.....	10
8.5. Rezultati istraživanja .....	13
9. RASPRAVA.....	18
10. ZAKLJUČAK.....	22
LITERATURA .....	23
PRILOG.....	25

## **SAŽETAK**

Ovaj rad prikazuje rezultate istraživanja povezanosti dječje igre tijekom pandemije Covid-19. Cilj je istraživanja bio utvrditi postoji li razlika u pojavnosti dječje igre u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19, odnosno prije uvođenja strožih epidemioloških mjera 23.11.2020. Istraživanje je provedeno pomoću anketnog upitnika. U istraživanju je sudjelovalo 204 roditelja djece predškolske dobi od 3 do 7 godina. Djeca su tijekom strožih epidemioloških mjera jednako sudjelovala u većini aktivnosti kao i prije uvođenja mjera, pri čemu možemo izdvojiti igre na otvorenom koje su nešto zastupljenije nego prije pandemije. Iako većina roditelja smatra da je jednaka zastupljenost igre s vršnjacima, također je i nešto veći postotak onih koji smatraju da je igre s vršnjacima manje nego prije. Bez obzira na to što su djeca i roditelji više vremena provodili zajedno, većina roditelja smatra da s djecom sudjeluju jednako u aktivnostima kao i prije pandemije. Kako je danas velika zastupljenost digitalne tehnologije, istražili smo sudjeluju li djeca više u različitim aktivnostima ili u onima koje uključuju digitalnu tehnologiju. Veći udio roditelja smatra da njihovo dijete više vremena provodi u različitim aktivnostima nego uz ekrane. Dobiveni rezultati pokazuju da nešto više od polovine roditelja (52%) smatra kako pandemija Covid-19 nije imala značajan utjecaj na dječju igru, dok 48% roditelja smatra da je utjecaj pandemije ipak prisutan.

Ključne riječi: dječja igra, pandemija, aktivnosti, digitalna tehnologija

## **SUMMARY**

This paper presents the results of research into the connection of child`s play during the Covid-19 pandemic. This master`s thesis aims to determine is there a difference in the appearance of child`s play compared to the time before the Covid-19 pandemic, i.e. before the introduction of stricter epidemiological measures 23.11.2020. The study was conducted using a survey questionnaire. 204 parents of pre-school children aged 3 to 7 took part in the survey. During more stringent epidemiological measures, children also participated in most activities as before the introduction of measures, whereby we can single out open-air games that are somewhat more represented than before the pandemic. Although most parents consider the game equally representative of peers, there is also a relatively higher percentage of those who consider the games with peers to be less than before. Even though children and parents spent more time together, most parents believe they take the equivalent amount of time in activities as before the pandemic. Since digital technology is widely represented today, we have investigated whether children participate more in diverse kinds of activities or in those that involve digital technology. More parents believe their children spend more time in diverse activities than in front of the screens. The results show that just over half of parents (52%) think that the Covid-19 pandemic had no significant impact on child`s play, while 48% of parents think the pandemic impact is still present.

Keywords: child`s play, pandemic, activities, digital technology

## UVOD

### 1. DJEČJA IGRA

Dječja igra je jedan od najzanimljivijih fenomena djetinjstva. Brojni psiholozi, pedagozi, neuroznanstvenici i ostali stručnjaci su kroz povijest pokušali objasniti i definirati fenomen dječje igre. Dječja igra je toliko širok pojam da je gotovo nemoguće izdvojiti samo jednu definiciju koja će biti točna. „Većina autora koji se bave igrom, a pripadaju različitim pravcima, zadovoljava se time što pokušava odrediti i sistematizirati svojstva za razlikovanje igre od ostalih vidova aktivnosti, dajući tako više ili manje sustavno opisno određenje igre.“ (Duran, 2001; str. 14). „Igra je najprirodniji kontekst djetetova samoizražavanja i uvijek je popraćena zadovoljstvom, radošću i dinamikom. Naravno igranje nije samo zabava za dijete, već je aktivnost koja zadovoljava osnovne potrebe djeteta, razvija njegove/njezine mogućnosti te pomaže djetetu u socijalizaciji i učenju.“ (Jurčević-Lozančić, 2013; str. 82). „Igru možemo nazvati dječjom praksom, slobodnim djelovanjem koje je izvan običnog, realnog života, no usprkos tomu može igrača potpuno zaokupiti. Uz igru nije vezan nikakav materijalni pribitak, njome se ne stječe nikakva korist, ona je proces u kojem se uživa i zato je sama sebi svrhom.“ (Rajić i Petrović-Sočo, 2015; str. 605). Duran (2001) zaključuje da se na kraju svi autori, neovisno kojeg smjera bili slažu u jednom: „igra je aktivnost pretežno vezana za djetinjstvo.“

Igra je osnovna aktivnost svakog djeteta, stoga ju možemo nazvati i „dječji posao“. Djeca imaju svakodnevnu potrebu da vrijeme provedu u igri i različitim aktivnostima koje će ispuniti njihov dan. Igra nije prisilna već dobrovoljna i spontana aktivnost svakog djeteta. Rajić i Petrović-Sočo (2015) za igru govore da je fenomen djetinjstva te da obilježava dječju kulturu. Kroz igru djeca manifestiraju svoje osjećaje, želje, potrebe, njima zanimljive događaje i sl. Važno je naglasiti kako postoji i nekoliko osnovnih čimbenika koji su potrebni da bi dijete razvilo igru. Klarin (2017) govori kako je potrebno određeno vrijeme da bi se djetetova igra razvila. Osim što je potrebno vrijeme, djetetu je potreban unutarnji ili vanjski prostor u kojem će se igra razvijati. Za zajedničku igru, dijete treba drugu djecu i odrasle kako bi sudjelovali s njime. Uz sve navedeno, djetetu su potrebne igračke koje će predstavljati realne objekte ili simbole koje će dijete koristiti u svojoj igri. Na ovaj način djeci se otvara veći izbor mogućnosti koje mogu zadovoljiti njihove trenutne interese i želje te igru mogu planirati i voditi u njima željenom smjeru.



## 2. VRSTE DJEČJE IGRE

U literaturi se navode različite klasifikacije dječjih igara i aktivnosti. Tako na primjer Duran (2001) igru razvrstava u tri kategorije:

- Funkcionalna igra definira se kao igra novim funkcijama koje dijete trenutno usvaja (motoričke, osjetne, perceptivne).
- Simbolička igra obuhvaća igre uloga, mašte, zamišljenog svijeta i sl. U igri se pojavljuju simboli koji predstavljaju stvarne predmete, uloge koje predstavljaju zamišljene ili stvarne ljude koji su u središtu nekog događaja.
- Igre s pravilima obuhvaćaju igre s unaprijed organiziranim i smišljenim pravilima koja su najčešće stalna i ne mogu se mijenjati. U ovom području se mogu nalaziti različite igre i aktivnosti koje pomažu dječjem razvoju.

Klarin (2017) spominje jednu od najstarijih klasifikacija igara koja dolazi od Parten, a to je promatranje, samostalna igra, usporedna igra, povezujuća igra i suradnička igra. No, valja se osvrnuti na noviju podjelu koju također spominje autorica Klarin (2017) te navodi kako je ovo klasifikacija dječje igre koja uvažava različite aspekte razvoja. Tako se igre dijele na:

- Fizičke igre – U ovu skupinu igara spadaju fizičke igre, istraživačke igre, manipulativne igre i konstruktivne igre.
- Igre pretvaranja – Ovu skupinu čine igre pretvaranja, dramske igre, igre 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 igre 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. UTJECAJ DJEČJE IGRE NA CJELOKUPAN RAZVOJ DJETETA**

Dječja igra je od velike važnosti za cjelokupan pravilan razvoj djeteta. Tako igra utječe na tjelesni razvoj, emocionalni razvoj, socijalni razvoj, kognitivni razvoj te na verbalni razvoj.

#### *3.1. Utjecaj igre na tjelesni razvoj*

„Dinamičnost igre i različiti pokreti tijela povoljno djeluju na tjelesni aspekt razvoja djeteta.“ (Klarin, 2017; str. 22). Kroz igru dijete razvija i usvaja brojne motoričke sposobnosti. Motorički razvoj možemo svrstati u dvije skupine, a to su razvoj fine i grube motorike. U razvoju fine motorike sudjeluju mišićne skupine šake i prstiju i okulomotorna koordinacija (npr. u likovnim aktivnostima pri povlačenju linija ili rezanju papira škarama). Gruba motorika odnosi se na razvoj koordinacije, snage, ravnoteže, preciznosti, brzine te fleksibilnosti. Razvoj grube motorike ponajviše se očituje u prirodnim oblicima kretanja poput puzanja, hodanja, trčanja, provlačenja skakanja i sl.

#### *3.2. Utjecaj igre na emocionalni razvoj*

Kroz igru dijete ima priliku prepoznavati, imenovati i razumijevati svoje i tuđe emocije te razvijati empatiju. U igri dijete razvija samoregulaciju, samokontrolu, uči se strpljenju i čekanju na red, shvaća da sve želje ne mogu biti ostvarene bez odgode. Također kroz igru razvija i pozitivnu sliku o sebi, gradi svoje samopoštovanje i samopouzdanje. Igra ima terapijski učinak na dijete, ona ga opušta i smanjuje napetost te mu služi kao zabava. Igra je prilika za vježbanje, variranje i usavršavanje različitih obrazaca ponašanja. „Drugim riječima, dijete kroz igru uvježbava različite uloge koje ga pripremaju za svijet odraslih.“ (Klarin, 2017; str. 26).

#### *3.3. Utjecaj igre na socijalni razvoj*

Igra ima veliki značaj za djetetov socijalni razvoj, pogotovo na razvoj socijalnih vještina u kojima dijete razvija, usvaja i učvršćuje vršnjačke odnose. „Interakcija među vršnjacima potiče socijalni i osobni razvoj djeteta.“ (Klarin, 2017; str. 27). Kroz interakciju s drugom djecom, dijete uči konflikte rješavati mirnim i verbalnim putem, a rezultat toga su bolji odnosi i uspješnije druženje s drugom djecom. Prilagođava se novim situacijama, u igri preuzima tuđe uloge te sagledava stvari iz druge perspektive. Uči se suradnji, poštivanju pravila prihvaćanju poraza u natjecateljskim igrama te razvija vještine vođenja. Dijete se kroz igru uči čekanju na red i dijeljenju igračkaka sa drugom djecom.

#### *3.4. Utjecaj igre na kognitivni razvoj*

Igra je najbolji način za djetetovo učenje. „Kognitivni procesi prisutni tijekom igre isti su kao i kognitivni procesi prisutni u učenju.“ (Klarin, 2017; str. 24). Kroz igru dijete razvija i usvaja jezične sposobnosti, proširuje rječnik novim riječima, razvija svoju gramatiku i sintaksu.

Uz pomoć jezičnih sposobnosti razvijaju se komunikacijske vještine, dijete je sposobno ispričati priču, dolazi do razvoja pismenosti te predčitačkih vještina. Osim jezičnih sposobnosti, dijete usvaja i matematičke sposobnosti, uči brojeve, jednostavnije računske radnje, geometrijske pojmove i sl. Kognitivni razvoj utječe na razvoj apstraktnog mišljenja te razvoj kreativnosti i mašte. U igri dijete je sposobno iskazati stepenicu više u kognitivnom razvoju.

#### **4. ULOGA ODRASLIH U DJEČJOJ IGRI**

Da bi obitelj dobro funkcionirala prvenstveno je važno da imaju vremena jedni za druge, osobito da roditelji i djeca provode kvalitetno vrijeme zajedno, u različitim aktivnostima. „U zajedničkim aktivnostima izgrađuje se zajedništvo kao temeljna vrijednost ljudskog života uopće – zajedništvo po kojemu se i iz kojega se odrasta u zdrave i cjelovite osobe. Djeca trebaju, više od materijalnih stvari, vrijeme roditelja, odnosno, punu i nepodijeljenu pažnju posvećenu samo njima.“ (Nenadić-Bilan, 2014; str. 109).

Odrasli u dječjoj igri imaju značajnu ulogu. Važno je da roditelji pronađu vrijeme kako bi sudjelovali u igri sa svojim djetetom. Na taj način roditelj i dijete jačaju svoju emocionalnu povezanost, a isto tako osnažuje se međusobna interakcija. Sudjelovanje majke i oca u igri se uglavnom razlikuje. Igra s majkom je najčešće mirnija, popraćena nježnim dodirom i gestikulacijom, dok su igre s ocem uglavnom aktivnije te „uključuju grubost, prevrtanje i drugu fizičku aktivnost.“ (Klarin, 2017; str. 37). Kada roditelji sudjeluju u igri uloga, poželjno je da u određenom trenutku pokušaju zamijeniti uloge s djecom, pogotovo ako je u pitanju neka problemska situacija. Na taj način dobit će uvid u razmišljanje djeteta iz obje perspektive. Uz to i sama kvaliteta igre bit će na jednoj novoj razini.

Današnji životni tempo puno je ubrzaniji nego prije nekoliko godina. Prije su majke bile te koje su ostajale kod kuće, obavljale kućanske poslove te provodile vrijeme s djecom u igri. Danas su u većini obitelji oba su roditelja zaposlena, a djeca odlaze u vrtić. Roditelji imaju sve manje vremena za igru s djecom. Nenadić-Bilan je (2014) provela istraživanje u Zadarskoj, Šibensko-kninskoj i Splitsko-dalmatinskoj županiji s ciljem ispitivanja provođenja vremena roditelja i djece u zajedničkim igrama kao temeljne obiteljske dimenzije. Rezultati istraživanja Nenadić-Bilan (2014) pokazuju kako samo manji dio ispitanih roditelja svakodnevno u potpunosti ima vremena za igru sa svojim djetetom, te da nešto više od polovice roditelja uglavnom ima vremena za igru sa djetetom. Autorica zaključuje kako zbog nekoliko faktora današnji roditelji nemaju dovoljno vremena za svakodnevnu igru sa svojim djetetom.

## 5. DIJETE I DIGITALNA TEHNOLOGIJA

U današnje vrijeme uz ostale aktivnosti, djeca provode vrijeme i uz digitalnu tehnologiju. „Djeca prvi kontakt s digitalnom tehnologijom i ekranima imaju u vrlo ranoj dobi, obično putem uređaja njihovih roditelja, koji u početku nisu namijenjeni njima.“ (Chaudron, Di Gioia, Gemo, 2018; str. 15). Djeca najbrže uče promatrajući. Upravo je to način kako nauče koristiti i digitalne uređaje. Chaudron i sur. (2018) navode kako iako djeca u određenom trenutku još ne znaju čitati i pisati koristit će se različitim strategijama, na primjer putem pokušaja i pogrešaka i na taj način će savladati korištenje digitalnih tehnologija te što ih više koriste to će ih prije naučiti koristiti. Poželjno je da roditelji naprave raspored prema kojem će djeca imati dnevno ograničenje korištenja digitalne tehnologije. Na taj način ograničit će se vrijeme koje bi proveli pred ekranima te će znati kada je vrijeme da se bave nekom drugom vrstom aktivnosti.

### 5.1. Prednosti digitalne tehnologije

U svome radu, Chaudron i sur. (2018) navode četiri prednosti korištenja digitalne tehnologije.

- Razonoda i zabava – Prateći dječje račune, digitalnu tehnologiju uglavnom obuhvaćaju videozapisi i igrice (YouTube i Google Play). Digitalne aktivnosti za njih predstavljaju najjednostavnije rješenje protiv dosade.
- Informiranje i učenje – Djeca se također koriste tražilicama kako bi dobila informacije ili proširila znanje. Djeca ne koriste digitalne tehnologije samo u školske svrhe, već i za razvijanje njihovih interesa, mašte i kreativnosti, iako roditelji češće potiču ovu upotrebu za potrebu pisanja domaće zadaće.
- Stvaranje - Neka djeca su digitalni kreatori i pokazuju veliki interes za ovaj oblik stvaranja.
- Komunikacija – Manjina intervjuirane djece iz istraživanja, u dobi od oko 6 godina, je već socijalno „umrežena“. Većina njih je uključena u obiteljski račun pod nadzorom roditelja. Međutim istraživanje je pokazalo da neka djeca koriste mreže zbog pritiska vršnjaka, a neka kako bi podijelila interese u online grupama. Uz to neki roditelji nadziru i prate svoju djecu prilikom upotrebe, dok drugi nisu ni svjesni zamki i opasnosti.

### 5.2. Upotreba digitalne tehnologije među djecom

U istraživanju Chaudron i sur. (2018) također navode koje uređaje djeca najviše preferiraju i u koje svrhe.

- TV je i dalje u centru najdražih digitalnih aktivnosti i najčešći je oblik digitalne tehnologije među intervjuiranim obiteljima „Pametni televizori“ su sve primamljiviji zbog interaktivnih i raznovrsnih sadržaja koje nude.
- Tablet je najpopularniji uređaj među djecom za gledanje videozapisa i igranje igrica, ali isto tako i za crtanje, slušanje glazbe, traženje informacija. Veličina zaslona i lakoća korištenja, zahvaljujući zaslonu na dodir, glavne su prednosti ovog uređaja. Sve se više usvaja kao zajednički „obiteljski“ uređaj, a ponekad je i u individualnom vlasništvu djeteta.
- Pametni telefoni mogu se smatrati univerzalnim uređajima sa širokim spektrom namjene, a relativno malim troškovima. Roditelji ponekad pametne telefone daju djeci u vlasništvo i to obično za korištenje u određenim situacijama.
- Igrače konzole, laptopi i računala se također mogu nalaziti u kućanstvima. Njihovo korištenje je više ograničeno i zahtjeva roditeljsko odobrenje, posebno kada se koriste za igranje igrica.
- Laptopi i računala se najčešće nalaze u vlasništvu roditelja. Djeca ih rijetko koriste, osim ako su to jedini digitalni uređaji u kućanstvu. Češće ih koriste starija djeca zajedno s roditeljima kao pomoć za izvršavanje školskih obaveza.

Prema Chaudron i sur. (2018) funkcija i aktivnosti koje uređaj nudi, važniji su od samog uređaja. Tako djeca u istraživanju izražavaju da više preferiraju uređaje sa zaslonom na dodir (pametne telefone i tablet) od na primjer televizora.

### 5.3. Zaštita djece od digitalne tehnologije

S obzirom da današnja djeca provode veliki udio slobodnog vremena koristeći različitu digitalnu tehnologiju, prvenstveno je važno da ih zaštitimo od opasnosti koje ona donosi, točnije od opasnosti koje donosi Internet. Ako uređaji nisu prilagođeni djeci, tj. nemaju zaštitu za dječje korištenje, povećava se rizik za problematična iskustva uzrokovana „skočnim prozorima“ te kupnjom aplikacija od strane djece koje ih mogu odvesti do različitih „chat“ soba. Djecu je potrebno upozoravati da ukoliko se dogodi situacija da im se pojavi poruka, nikada ne odgovaraju na nju. Potrebno je postaviti pretraživače koji su prilagođeni djetetu te imaju sustav roditeljske kontrole. Sve navedeno pomaže zaštititi djecu, no ništa ih neće zaštititi kao prisustvo i nadzor roditelja za vrijeme korištenja digitalnih tehnologija.

## **6. UTJECAJ STRESNE SITUACIJE NA DIJETE**

Pojava pandemije utjecala je na cjelokupnu populaciju. Osim što se odrazila i promijenila rutinu odraslih, veliki je utjecaj imala i na djecu. Svakodnevica i rutina su se promijenile; djeca koja ne pohađaju vrtić su vrijeme koje inače provode kod kuće provodila sa svojim roditeljima. S druge strane, djeca koja odlaze u vrtić sada su ostajala kod kuće isto tako sa svojim roditeljima te dug period nisu mogli vidjeti svoje odgajatelje i vršnjake. Pred roditeljima se našao težak zadatak. Kako djetetu objasniti da odjednom ne smije ići u vrtić i igrati se sa svojim prijateljima,? Kako mu objasniti što je pandemija i zašto odjednom svi nosimo maske i držimo se podalje od drugih ljudi? Sve su to opravdana pitanja na koja su djeca htjela dobiti odgovor.

Osim što je zavladała pandemija, pojavili su se i potresi koji su izazvali dodatan, a zasigurno i veći stres. Pitanje je kako se sve to odrazilo na djecu. Jokić-Begić i sur. (2020) u istraživanju otkrivaju kako je većinu djece potres uznemirio, pri čemu su rezultati pokazali da su djevojčice bile znatno uznemirenije nego dječaci. Što se tiče zaraze i straha od virusa Covid-19 Jokić-Begić i sur. (2020) u rezultatima otkrivaju kako se većina mlađe djece brine i imaju strah da će se zaraziti njima drage osobe, ali i oni sami. U istom istraživanju rezultati su pokazali kako je više od polovice djece izjavilo da se za vrijeme pandemijskih mjera više družilo i igralo sa članovima svoje obitelji te kako su imali više slobodnog vremena. Bistrić (2020) u svojem istraživanju želi saznati je li pandemija imala utjecaja na cjelokupan razvoj djeteta. Iz rada doznajemo da nešto manje od polovice roditelja smatra kako je pandemija imala utjecaja na dječji razvoj. Iz istog istraživanja također doznajemo kako je djeci najviše nedostajala socijalizacija, odnosno odlasci u vrtić i druženja s prijateljima. Uz navedene rezultate istraživanje je pokazalo kako manji dio roditelja smatra da se kod djece pojavio strah, da je došlo do promjene ritma spavanja kao i fizičkih pokazatelja stresa, a samo nekolicina roditelja smatra da je djetetu češće bilo dosadno i da je manje aktivno, ali se pojavila i druga krajnost, a to je da ima „višak energije“.

## **7. DOBA PANDEMIJE COVID-19**

Život u posljednjih godinu dana nije bio nimalo lak. Otkad se pojavio virus Covid-19 nastupile su velike promjene. U brojnim državama na snagu je stupila karantena. Činilo se kao da se cijeli svijet zaustavio. Pandemija još uvijek traje što znači da živimo na drugačiji način već više od godinu dana i tom načinu života morali smo se prilagoditi. Iako je Covid-19 vezan za fizičko zdravlje, cijela situacija se jako odrazila i na mentalno zdravlje. Ljudima je nedostajalo da ih netko sasluša, nedostajao im je fizički kontakt s obitelji i prijateljima.

U Hrvatskoj je pokrenuta platforma *Kako si?* od strane studenata diplomskog studija psihologije te njihove profesorice dr.sc. Nataše Jokić-Begić. Jokić-Begić i sur. (2020) navode kako je stranica *Kako si?* odlično prihvaćena od strane ljudi te su se proširili i na društvene mreže te se tamo mogu pronaći različiti upitnici, članci, interaktivni webinar. Ljudima je omogućeno besplatno e-savjetovanje što je bilo od velike pomoći za očuvanje mentalnog zdravlja te je visoka konzumacija tih sadržaja dobar pokazatelj koliko je ljudima potrebna psihološka podrška i pomoć u ovom razdoblju.

Na području cijele Hrvatske istraživanje na uzorku od 3500 osoba. „*Projekt Kako smo? Život u Hrvatskoj u doba korone*“ bavio se ispitivanjem posljedica pandemije COVID-19 u Hrvatskoj i jakog potresa na području Zagreba na psihičko zdravlje građana svih generacija.“ (Jokić-Begić i sur. 2020; str. 3). Rezultati istraživanja Jokić-Begić i sur. (2020) pokazuju kako je optimizam i dalje prisutan, ali su se razine stresa, anksioznosti i depresivnosti značajno povećale pa je tako i psihološko zdravlje više narušeno čak i u odnosu na druge države. Isto tako pokazalo se da je i roditeljstvo postalo teže jer roditelji doživljavaju intenzivniji stres.

### *7.1. Djeca i pandemija Covid-19*

Osim što je cijela situacija teško pala roditeljima, tj. odraslima isto tako odrazila se i na djecu. Dio djece je manje vremena provodio na otvorenom, a više u aktivnostima kod kuće, a osobito su ostala zakinuta nemogućnosti igre s vršnjacima. Tako su rezultati istraživanja Begić i sur. (2020) pokazali da su djeci za vrijeme pandemijskih mjera najviše nedostajali prijatelji i vršnjaci, ali gotovo jednako i djedovi, bake i rodbina te boravak izvan kuće i sportske aktivnosti. Moore i sur. (2020) provode istraživanje u kojem su ispitali neposredne utjecaje ograničenja Covid-19 na kretanje i igrovna ponašanja kod djece i mladih. Istraživanje provedeno na uzorku od 1472 roditelja. Pokazalo je da su razine tjelesne aktivnosti i kod roditelja i kod djece smanjene, manje vremena provode na otvorenom, više je sjedilačkih aktivnosti te je prisutno i više spavanja u odnosu na vrijeme prije pandemije.

Bistrić (2020) provodi istraživanje iz kojeg se želi saznati na koji način djeca provode slobodno vrijeme tijekom prvog vala pandemije Covid-19 (ožujak, travanj, svibanj 2020.) u usporedbi s vremenom prije pandemije. Iz istraživanja doznajemo kako je većina djece provodila vrijeme gledajući televiziju te da se smanjio udio vremena koji su provodili na otvorenom. Međutim, iako su početni rezultati pokazali da su djeca najviše vremena provodila okružena medijima, roditelji su izjavili kako su ipak najviše zajedničkih aktivnosti sa svojom

djecom provodili na otvorenom i u sportskim aktivnostima, a zatim slijede različite aktivnosti kod kuće.

Kako su djeca vrijeme provodila kod kuće, dan im je bio ispunjen raznolikim aktivnostima. Međutim, isto tako su bili okruženi različitim digitalnim uređajima 24 sata. Bilo je poželjno da ne provedu cijeli dan „okruženi ekranima“, tj. digitalnom tehnologijom već da se svim aktivnostima jednako bave. Tako se postavlja pitanje jesu li više vremena proveli okruženi digitalnom tehnologijom ili u igri. Ozturk Eyimaya i Yalçin Irmak (2020) provele su istraživanje u Turskoj u kojem je cilj bio istražiti vezu između roditeljske prakse i vremena koje djeca provode pred ekranima za vrijeme virusa Covid-19. Istraživanje je pokazalo, kako se za doba pandemije, vremensko razdoblje koje djeca provedu „ispred ekrana“ povećalo za nekoliko sati. Autorice navode kako bi vrijeme provedeno „pred ekranima“ trebalo biti praćeno od strane roditelja te bi trebala biti postavljena pravila za korištenje digitalnih tehnologija. Tako iz istraživanja doznajemo da je većina roditelja uspostavila vremensko ograničenje za korištenje digitalnih tehnologija.

Casey (2020) naglašava koje su važnosti igre za vrijeme krize. Igra ima pozitivan utjecaj na dječje emocije, kroz igru djeca su fizički aktivna te ima utjecaj tjelovježbe. Igra djeci pomaže da se opuste i zaborave na trenutne brige. Igra djeci pomaže da savladaju teže i zastrašujuće emocije. Autorica također navodi kako igra djecu može zaštititi od negativnih utjecaja koje kriza donosi.

- Igra je povezana s kreativnosti koja uključuje maštu i mogućnost rješavanja određenih problema
- Igra ima pozitivan utjecaj na razvoj govora te uči djecu kako misliti
- Igra može izazvati ponavljanje i provođenje istih radnji. Na taj način djeca pokušavaju shvatiti što se oko njih događa.
- Uključivanje različitih emocija u igru djetetu pomaže da ih razumije i ima kontrolu nad njima
- Igra djetetu omogućava da na siguran način izrazi svoju ljutnju i frustraciju bez da će povrijediti druge ljude
- Igra omogućava djetetu da razvije svoju unutarnju snagu i mogućnost da se nosi s njom.



## 8. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

### 8.1 Cilj istraživanja

Cilj ovog istraživanja jest utvrditi postoji li razlika u pojavnosti dječje igre u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19.

### 8.2. Hipoteze istraživanja

1. Pretpostavljamo da će igre sa vršnjacima biti manje zastupljene u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19.
2. Pretpostavljamo da će biti manja zastupljenost igara na otvorenom u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19.
3. Pretpostavljamo da će roditelji češće sudjelovati u aktivnostima s djecom u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19.
4. Pretpostavljamo da će djeca više vremena provoditi okružena digitalnim tehnologijama u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19.

### 8.3. Instrument istraživanja

U istraživanju je korišten anketni upitnik konstruiran u svrhu istraživanja. Anketni upitnik je bio u potpunosti anoniman te se sastojao od 21 pitanja (19 zatvorenog i 2 otvorenog tipa) te je bio namijenjen roditeljima djece u dobi od tri do sedam godina. Na većinu pitanja iz upitnika roditelji su odgovarali uz pomoć skale Likertovog tipa.

### 8.4. Postupak prikupljanja podataka

Istraživanje je provedeno putem *Facebook* mreže (metodom snježne grude) te u dječjem vrtiću pomoću *Google alata – obrasci*. Sudionici su mogli pristupiti istraživanju od 8. ožujka 2021. do 7. svibnja 2021. godine. Anketni upitnik se sastojao od dvije vrste pitanja: demografskih pitanja (spol, dob, stupanj obrazovanja, lokacija rada roditelja, broj i dob djece u kućanstvu, sastav kućanstva) i istraživačkih pitanja (podaci o djetetovim trenutnim odlascima u vrtić, podaci vezani uz virus Covid-19, podaci o dječjim aktivnostima, sudjelovanju roditelja u aktivnostima te korištenju digitalnih tehnologija).

### 8.5. Uzorak

Istraživanje je provedeno na uzorku od 204 sudionika, roditelja vrtićke djece u dobi od 3 do 7 godina.

**Tablica 1.**

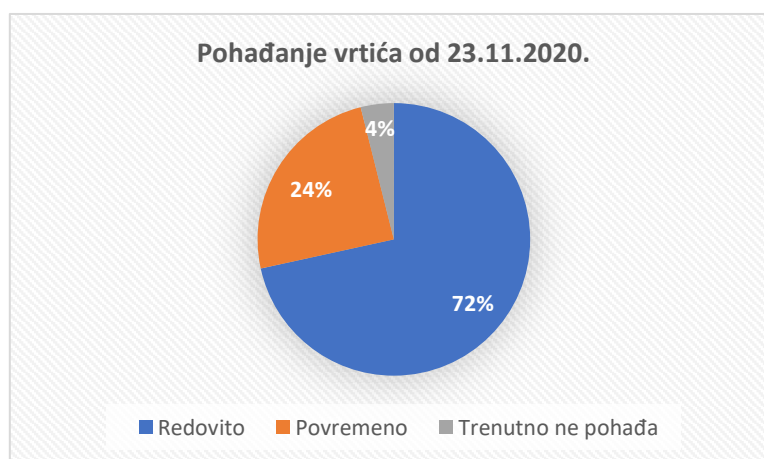
*Spol i dob ispitanih roditelja*

Spol	%	Dob roditelja	%
Muškarci	21,1%	21 – 29	10.3%
Žene	78,8%	30 – 39	64%
		40 – 49	24.1%
		50 >	1.5%

**Tablica 1.** *Spol i dob ispitanih roditelja*

**Slika 1.**

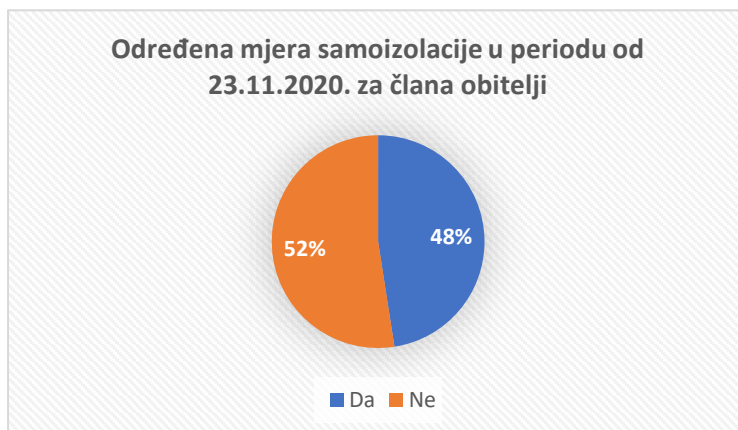
*Odlasci djeteta u vrtić u periodu od uvođenja strožih epidemioloških mjera*



Podaci iz grafa (slika 1.) pokazuju da od uvođenja strožih epidemioloških mjera (23.11.2020.), 72% roditelja označava da dijete redovito odlazi u vrtić, 24% roditelja označava da dijete povremeno odlazi u vrtić te 4% roditelja u trenutku ispunjavanja ankete označava da dijete ne odlazi u vrtić.

## Slika 2.

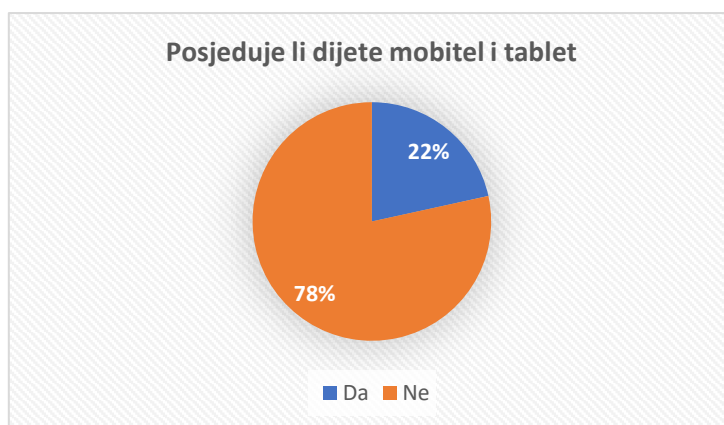
### *Mjera samoizolacije za člana obitelji*



Graf pokazuje da je 48% ispitanih označilo da je nekome u kućanstvu bila određena mjera samoizolacije, a 52% ispitanih je označilo da nije bilo određene mjere samoizolacije. Roditelji, čiji je član obitelji bio u samoizolaciji ili oni sami, većinom odgovaraju da im je određeno 10 ili 14 dana samoizolacije.

## Slika 3.

### *Vlastiti mobitel ili tablet kod djece*



U istraživanju doznajemo da 22% djece ispitanih roditelja posjeduje vlastiti mobitel ili tablet, a 78% ne posjeduje ni jedan od navedenih uređaja.

### 8.5. Rezultati istraživanja

U istraživanju smo htjeli istražiti postoji li razlika u pojavnosti dječje igre u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera 23.11.2020. Na većinu su pitanja roditelji odgovarali na skali Likertovog tipa. S obzirom da je na kategorije „rjeđe“ i „puno rjeđe“ te „češće“ i „puno češće“ označavao manji broj ispitanih roditelja, zbog jednostavnijeg prikaza rezultata iste kategorije smo spojili u kategorije „rjeđe“ i „češće“.

**Slika 4.**

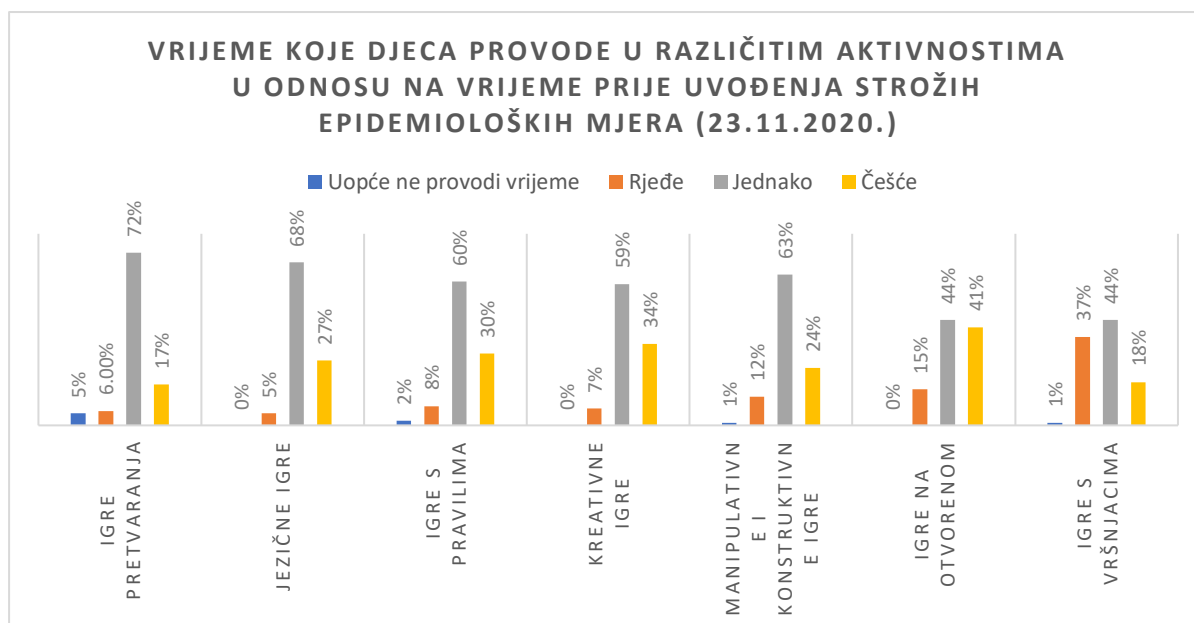
Utječe li pandemija na dječju igru



Prema rezultatima istraživanja možemo zaključiti da se nešto više od polovice sudionika izjasnilo da pandemija Covid-19 nije utjecala na dječju igru, odnosno 52% sudionika, dok 48% sudionika ipak smatra da je pandemija Covid-19 utjecala na dječju igru.

**Slika 5.**

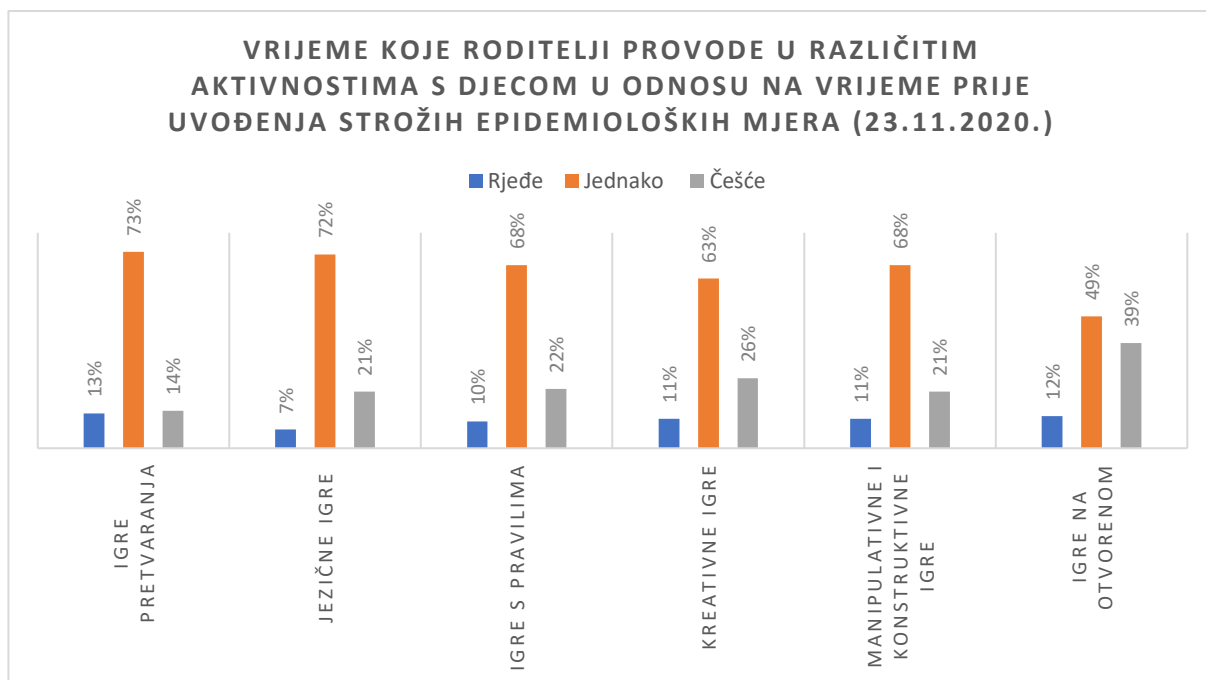
*Vrijeme koje djeca provode u različitim aktivnostima*



Kako bi se saznalo postoji li promjena u vremenu koje djeca provode u različitim aktivnostima u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera (23.11.2020.), sudionicima je bilo ponuđeno nekoliko kategorija koje označavaju učestalost pojavnosti pojedine vrste aktivnosti. Kao što možemo vidjeti u grafikonu (slika 5.) 44% roditelja je označilo da njihovo dijete provodi jednako vremena u igri s vršnjacima kao i prije uvođenja strožih epidemioloških mjera. Nešto manje, njih 37% je procijenilo da njihovo dijete provodi manje vremena u igri s vršnjacima. Također, manji broj roditelja, njih 18% je procijenilo da više vremena provodi u igri s vršnjacima. Samo 1% roditelja je procijenio da njihovo dijete uopće ne provodi vrijeme u igri s vršnjacima. Rezultati nisu u skladu s našom hipotezom (H1) budući da smo pretpostavili da će igre s vršnjacima biti manje zastupljene u vremenu strožih epidemioloških mjera. Za sljedeću kategoriju koja predstavlja igru na otvorenom, 44% roditelja smatra da njihovo dijete provodi jednako vremena, no 41% roditelja je procijenilo da njihovo dijete provodi više vremena u igrama na otvorenom. U istraživanju se samo 15% roditelja izjasnilo o manjem vremenu provedenom na otvorenom, čime naša hipoteza nije potvrđena. Ono što primjećujemo kod ostalih kategorija igara jest to da su rezultati vrlo slični. Tako iz grafa primjećujemo da većina roditelja procjenjuje da njihovo dijete jednako sudjeluje u različitim aktivnostima u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera. Vrlo mali broj roditelja, njih 5% smatra da njihovo dijete ne sudjeluje u igrama pretvaranja. Nešto veći postotak roditelja, njih 34% procjenjuje kako ipak njihovo dijete sudjeluje više u kreativnim igrama.

**Slika 6.**

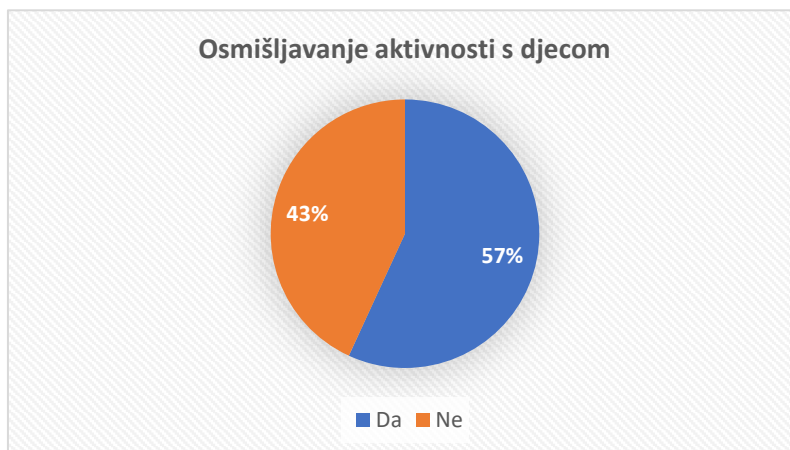
*Zajedničko vrijeme roditelja i djece u aktivnostima*



Kako bi se saznalo postoji li promjena u vremenu koje roditelji provode u različitim aktivnostima s djecom u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera, sudionicima je bilo ponuđeno nekoliko kategorija koje označavaju provode li više ili manje vremena u različitim vrstama aktivnosti s djecom. Iz grafa (slika 6.) je jasno vidljivo da većina roditelja izvještava o jednakoj količini vremena provedenoj u različitim aktivnostima s djecom u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera, što nije u skladu s našom hipotezom (H3) budući da smo pretpostavili da će roditelji češće sudjelovati u aktivnostima s djecom u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera. Ako pogledamo pojedinačne kategorije različitih aktivnosti, primjećujemo da otprilike isti postotak roditelja procjenjuje da više vremena provodi sa svojim djetetom u manipulativnim i konstruktivnim igrama, igrama s pravilima te jezičnim igrama. Kategorija koju možemo izdvojiti su igre na otvorenom. Iako je skoro polovica ispitanih roditelja, odnosno njih 49% označila kako jednako vremena provodi sa svojim djetetom u igrama na otvorenom, veći broj roditelja, njih 39% izvještava kako više vremena provodi sa djetetom u igrama na otvorenom u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera.

### Slika 7.

#### Zajedničko smišljanje aktivnosti



Uz sve navedeno, htjeli smo ispitati jesu li roditelji, osim uz navedene aktivnosti, pokušali osmisliti vlastitu aktivnost s djetetom. Kao što možemo vidjeti, veći postotak ispitanih roditelja, njih 57% se iskušalo u osmišljavanju vlastite aktivnosti, dok 43% ispitanih roditelja se ipak nije iskušalo u osmišljavanju aktivnosti.

### Slika 8.

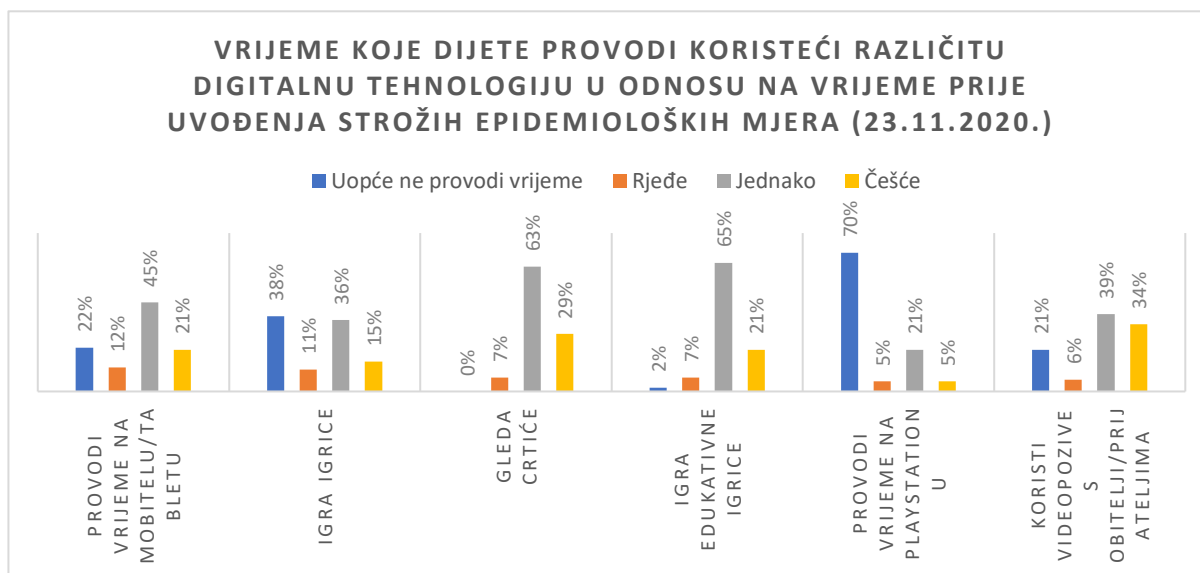
#### Aktivnosti u kojima dijete više sudjeluje



Iz sljedećeg grafa (slika 8.) je jasno vidljivo da 92% roditelja procjenjuje kako je njihovo dijete više vremena, u posljednja 3 mjeseca, provodi u različitim aktivnostima koje ne obuhvaćaju različite digitalne uređaje. Dobiveni podaci nisu u skladu s našom hipotezom (H4), budući da smo pretpostavili kako će djeca ipak više vremena provoditi okružena različitim digitalnim uređajima.

**Slika 9.**

*Vrijeme koje dijete provodi koristeći digitalnu tehnologiju*



Htjeli smo saznati i kakva je vremenska zastupljenost korištenja različitih digitalnih uređaja među djecom. Roditeljima smo ponudili različite kategorije uređaja te oznake za različito vremensko razdoblje koje predstavlja korištenje istih uređaja. Da njihovo dijete uopće ne provodi vrijeme na playstationu označilo je 70% roditelja što možemo povezati s time da taj uređaj možda uopće ne posjeduju ili je za djecu predškolske dobi još uvijek presloženo za korištenje. Većina roditelja smatra da se gledanje crtića i igranje edukativnih igrica nije promijenilo te skoro polovica roditelja, njih 45% smatra da dijete jednako vremena provodi na mobitelu/tabletu. Kao blagi porast možemo izdvojiti gledanje crtića za što 29% roditelja smatra da njihovo dijete gleda više nego prije uvođenja strožih epidemioloških mjera. Također nas je zanimalo koriste li se i video pozivima kako bi ostali u kontaktu s ostatkom obitelji i prijateljima pa tako 39% roditelja smatra da se video pozivima jednako koriste, ali i 34% roditelja smatra da se video pozivima koriste više nego prije pandemije.



**Slika 10.**

*Vremensko ograničenje za korištenje digitalne tehnologije*



Pošto djeca imaju veću mogućnost korištenja digitalnih uređaja, zanimalo nas je jesu li roditelji postavili vremensko ograničenje za korištenje istih. Iz podataka prikazanih u grafu (...) doznajemo da je nešto više od polovice ispitanih, točnije 53% svojoj djeci ograničilo korištenje različitih digitalnih uređaja, dok 47% njih to nije učinilo.

## **9. RASPRAVA**

Cilj je ovog istraživanja bio utvrditi postoji li razlika u pojavnosti dječje igre u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19. Roditeljima smo postavili pitanje smatraju li oni da je pandemija utjecala na dječju igru pri čemu 52% roditelja smatra da se dječja igra nije promijenila, ali 48% smatra da je pandemija ipak imala utjecaja. Iako su ti postoci vrlo slični, možemo zaključiti da su se neke promijene ipak dogodile. Slični podaci su dobiveni i u istraživanju Bistrić (2020) koja je provodila istraživanje nakon prvog vala pandemije Covid-19 (ožujak - svibanj 2020). U istraživanju se ispitalo na koji način djeca provode slobodno vrijeme za vrijeme prvog vala pandemije, ali i kako pandemija utječe na njihov razvoj. Rezultati pokazuju da nešto više od polovine ispitanih roditelja ne smatra da je pandemija utjecala na razvoj, ali 43,1% roditelja smatra da je pandemija djelovala negativno na njihovo dijete. Ovdje autorice ističe negativno djelovanje na socioemocionalnom planu.

U istraživanju smo ispitali koliko djeca vremena provode s vršnjacima u odnosu na vrijeme prije pandemije. U prvoj smo hipotezi pretpostavili da će igra s vršnjacima biti manje zastupljena u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19. Hipoteza nije potvrđena jer 44% roditelja smatra da njihova djeca i dalje provode jednako vremena sa svojim vršnjacima, ali samo je nešto manji postotak onih koji smatraju da provode manje vremena sa vršnjacima, njih

37%. Iz istraživanja koje su proveli Jokić-Begić i sur. (2020) doznajemo kako je djeci najviše nedostajalo druženje s vršnjacima te širom obitelji. Iste podatke doznajemo i iz istraživanja koje je provodila Bistrić (2020) gdje četvrtina roditelja smatra kako djeci nedostaju druženja i vrtić. Ovi rezultati nisu ništa neobično jer socijalizacija djece ima veliki značaj u njihovu razvoju. Mahmutović (2013) provodi istraživanje u kojem istražuje kakav značaj ima igra u socijalizaciji djece predškolske dobi. U zaključku autorica navodi da: „Socijalizacija djece predškolskog uzrasta, ponajprije kroz igru, je značajno pitanje kojim se mora baviti jer je to jedan od prvih načina na koje dijete stupa u svoje socijalne kontakte sa svojim vršnjacima.“ (Mahmutović, 2013; str. 32). Iako naši podaci govore da više djece provodi jednako vremena s vršnjacima nego što ih provodi manje vremena s vršnjacima u odnosu na vrijeme prije pandemije, nije zanemariv udio onih koji provode manje vremena u društvu vršnjaka jer igra s vršnjacima je od velike važnosti za svako dijete i mi kao odrasli možda nismo ni svjesni koliko je njima to zapravo nedostajalo. U istraživanju smo roditeljima postavili pitanje je li nekom članu obitelji, u periodu od uvođenja strožih epidemioloških mjera, određena mjera samoizolacije pri čemu 48% roditelja odgovara da je, a 52% roditelja da nije određena mjera samoizolacije. Da je veći broj obitelji bio u samoizolaciji možda bi ih to iskustvo potaknulo da smanje druženje djece s vršnjacima, zbog straha da u sljedećem navratu nečijeg bliskog kontakta ne moraju u samoizolaciju, zbog povećanog straha od zaraze, zbog zaštite svojih bližnjih, pa bismo u tom slučaju potvrdili hipotezu o druženju s vršnjacima.

U drugoj smo hipotezi pretpostavili da će biti manja zastupljenost igara na otvorenom u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19. Nekoliko je faktora koje smo obuhvatili kada smo postavljali hipotezu, a to su mjere dane od strane stožera (izbjegavati okupljanja, u ovom slučaju u parku gdje također sva djeca koriste iste sprave za igru) te zimski period u kojem su bili hladniji i kraći dani. Međutim, hipoteza nije potvrđena. Štoviše, 41% roditelja smatra kako djeca provode više vremena na otvorenom, a 44% roditelja smatra da se vrijeme u igri na otvorenom nije promijenilo. Uz ove rezultate, istraživanje je pokazalo kako i roditelji više vremena provode s djecom u igri na otvorenom, njih 39%, te da s djecom provode jednako vremena u igri na otvorenom, smatra njih 49%. Bistrić (2020) u svome istraživanju dobiva podatke koji pokazuju da je kod djece igra na otvorenom najzastupljenija i prije pandemije, ali i tijekom prvog vala pandemije. Autorica također napominje kako bez obzira što je igra na otvorenom ostala najzastupljenija, njezin udio se poprilično smanjio te se povećao udio sjedilačkih aktivnosti. Moore i sur. (2020) provode istraživanje u Kanadi čiji su rezultati pokazali da su aktivnosti na otvorenom manje zastupljene u odnosu na vrijeme prije pandemije.

Međutim, autori ističu da obitelji koje imaju psa više su bili na otvorenom, kao i djeca koja žive u kućama. Od aktivnosti koje se ističu su šetnje i vožnja biciklom. Iako je dijelom igra na otvorenom nešto manje zastupljena nego prije pandemije, pozitivno je što istraživanja pokazuju da je ona ipak u svakodnevnicu velikog broja djece što pogoduje svim aspektima njihovog razvoja pogotovo fizičkog i motoričkog. Omogućeno im je da trče, skaču, bacaju lopte i sl. što uvelike pomaže da se razvijaju na pravilan način. Možda su roditelji upravo zbog svijesti o važnosti kretanja za zdravlje njihove djece, ali i zbog činjenice da se virus značajno manje prenosi na otvorenom, poticali igru djece na otvorenom više nego što smo očekivali.

U trećoj smo hipotezi prepostavili da će roditelji češće sudjelovati u aktivnostima s djecom u odnosu na vrijeme prije pandemije Covid-19. Rezultati koje smo dobili pokazuju nam da za sve kategorije aktivnosti većina roditelja smatra da u aktivnostima sudjeluje jednako kao i prije pandemije. Međutim, kao iznimku možemo istaknuti sudjelovanje u igri na otvorenom za koju 49% roditelja smatra da provode jednako vremena, ali 39% roditelja smatra da provodi više vremena u ovim aktivnostima. Rezultati su pokazali i blagi porast u sudjelovanju roditelja u kreativnim igrama, što je označilo 26% ispitanih roditelja. Također smo htjeli istražiti jesu li djeca roditelje češće pozivala u igru, pri čemu većina roditelja, njih 68% označava da ih dijete nije češće pozivalo na sudjelovanje u igri. Od velike je važnosti da su roditelji tu za djecu i sudjeluju u igri kada se dogodi situacija da se ne mogu igrati sa svojim prijateljima. Kada roditelji sudjeluju u igri, djetetu moraju omogućiti da razvija i ulazi u svoj izmišljeni svijet i vodi igru, osim ako dijete inzistira na suprotnome. Na ovaj način omogućuju djetetu da kroz zajedničku igru razvija svoje komunikacijske vještine, bude kreativno i maštovito. Naravno, kada su u pitanju jezične igre ili igre koje su usko vezane uz matematiku, dobro je da je roditelj uz dijete kao podrška i pomoć. Bistrić (2020) u svojim rezultatima otkriva kako se i očevi i majke podjednako igraju sa svojim djetetom u odnosu na vrijeme prije pandemije kada je u igri s djetetom više sudjelovala majka. Iz njezinog istraživanja također doznajemo da su roditelji zajedničko vrijeme sa svojim djetetom najviše provodili na otvorenom. Autorica u istraživanju također navodi da: „svaki je četvrti roditelj sa svojim djetetom provodio slobodno vrijeme kroz zajedničko kreativno i likovno izražavanje, a svaki peti kroz kuhanje i pečenje kolača“ (Bistrić. 2020; str. 125). Isto istraživanje je pokazalo da su manje zastupljene zajedničke glazbene aktivnosti i čitanje dječje literature. Djeci je u ovim težim vremenima trebalo više vremena s roditeljima, ljubavi i pažnje no ikad prije. Nenadić-Bilan (2014) upravo tome govori još i davno prije vremena pandemije, zajedničko vrijeme je sada naročito doprinosilo dobrobiti obitelji. Osim što doprinosi dobrobiti obitelji, ima i vrlo važan utjecaj na razvoj djetetove zdrave i

cjelokupne osobnosti. Autorica naglašava kako su ovdje od velike važnosti zajednički objedi koji osnažuju vezu i izgrađuju dobar odnos između djeteta i roditelja. Iako je vrijeme pandemije jednako teško za sve, obiteljsko zajedništvo je ono što pomaže svima, ali naročito djeci. Da bi se održalo pozitivno obiteljsko ozračje, potrebni su međusobno prihvaćanje i potpora te obiteljska fleksibilnost u aktivnostima.

U posljednjoj smo, odnosno četvrtoj hipotezi prepostavili da će djeca više vremena provoditi okružena digitalnim tehnologijama u odnosu na vrijeme prije pandemije. Samo 8% roditelja smatra da su djeca više vremena provodila koristeći različite digitalne uređaje, čime naša hipoteza nije potvrđena. S obzirom koliko je u današnje vrijeme digitalna tehnologija zastupljena od najranijih dječjih dana, ovaj podatak nam govori kako su različite aktivnosti i igre ipak zastupljenije. Bistrić (2020) u svome istraživanju otkriva kako je zastupljenije nego prije gledanje televizora, pa tako iz njenog istraživanja vidimo blagi porast okruženosti digitalnom tehnologijom. Zbog naglog povećanja provođenja vremena kod kuće, bilo je za očekivati i da će djeca više koristiti digitalnu tehnologiju. Brojni su se autori složili da je poželjno postaviti vremensko ograničenje za korištenje digitalnih tehnologija. Da bi se izbjeglo prekomjerno korištenje digitalnih tehnologija Casey (2020) preporuča da se izbjegava korištenje istih prije odlaska na spavanje i prilikom objedovanja, postavlja vremensko ograničenje za dnevno korištenje i zajedno planira i savjetuje se s djetetom kako se pridržavati zajednički dogovorenog plana, ali isto tako da roditelji pokažu razumijevanje za korištenje istih te da se iskušaju u igranju igrica koje njihovo dijete zanimaju. Goldschmidt (2020) smatra da je digitalna tehnologija postala jedna od osnovnih stvari za vrijeme pandemije jer je odraslima, a i djeci pružala mogućnost da uče, opuste se i ostanu povezani s bližnjima. Zato ne treba uvijek biti mišljenja da digitalne tehnologije i njihovo korištenje su loše za dijete, pogotovo zato što nam pružaju tu veliku prednost da komuniciramo i ostanemo povezani putem video poziva. Za vrijeme pandemije i nemogućnosti druženja s vršnjacima i obitelji, bilo je od velike važnosti da se barem na taj virtualan način ostvaraju kontakti. Iz tog razloga smo htjeli saznati koliko su zastupljeni bili video pozivi. Rezultati su pokazali da 39% roditelja smatra da se koriste jednako, no 34% roditelja smatra da se koriste više. Djeci je to zasigurno uvelike pomoglo da ostanu povezani sa svojim prijateljima i širom obitelji. Dobro je znati, da bez obzira na mnoštvo prednosti koje nam digitalne tehnologije donose, one ipak nisu u potpunosti zavladaile dječjom svakodnevnicom.

Bilo bi poželjno nastaviti s istraživanjem i provoditi dodatne analize te također obuhvatiti i veći broj roditelja da bi se dobili još precizniji rezultati. Moglo bi se obuhvatiti još

više dječjih vrtića iz različitih sredina, gradskih i ruralnih. Također, bilo bi poželjno uvrstiti i varijablu spola, na taj način bi saznali utječe li spol na aktivnosti koje su djeca u ovim vremenima više preferirala. Većem povjerenju u rezultate svakako bi doprinijela mogućnost ispunjavanja upitnika prije pandemije i usporedba s vremenom pandemije.

## **10. ZAKLJUČAK**

Posljednjih godinu dana bilo je vrlo izazovno, kako za roditelje, tako i za djecu. Morali smo se prilagoditi novim uvjetima, „novom normalnom“ koje je obuhvatilo česte samoizolacije, puno više provedenog vremena kod kuće, manje druženja s ostatkom obitelji i prijateljima i sl. U svemu tome najviše moramo voditi brigu da su naši najmlađi ostali dobro jer njima je to sve vrlo nerazumljivo i teško za shvatiti što se u stvari događa, zašto su odjednom nastupile tolike promjene. Sve je to imalo svojeg utjecaja na djecu, a i na njihovu igru. S toga možemo smatrati da je prema dobivenim rezultatima pandemija utjecala na igru djeteta. Smatram da sada osobito moramo učiniti sve da zadovoljimo njihove potrebe i da se njihov razvoj ide u željenom smjeru. Mi smo tu da budemo uz njih, da im pružimo sve što im je potrebno, na svaki poziv u igru damo sve od sebe da se uključimo i budemo dio tog maštovitog svijeta. Važno je da ih potaknemo na sudjelovanje u različitim aktivnostima, omogućimo da provode vrijeme na otvorenom, ali i dopustimo razumno korištenje digitalnih uređaja te da ih upotrijebimo kao sredstvo za očuvanje kontakta s bliskim ljudima.

## LITERATURA

Bistrić, M. (2021). Način provođenja slobodnoga vremena djece predškolske dobi prije i tijekom prvoga vala bolesti Covid-19 te procjena roditelja o utjecaju novonastale situacije na dijete. *Magistra Iadertina*, 15(2), 111-133

Cachón-Zagalaz, J., Zagalaz-Sánchez, M.L., Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A. & González-Valero, G. (2021). Physical Activity and Daily Routine among Children Aged 0-12 during the COVID-19 Pandemic in Spain. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(703), 1-13

Chaudron, S., Di Gioia, R. & Gemo, M., (2018), Young children (0-8) and digital technology, a qualitative study across - A qualitative study across Europe Preuzeto 07.11.2020. <https://core.ac.uk/download/pdf/159629895.pdf>

Cray, K. (01.04.2020.). How the Coronavirus Is Influencing Children's Play. *The Atlantic*

Duran, M. (2001). *Dijete i igra* (2. prošireno izd.). Jastrebarsko: Naklada Slap

Goldschmidt, K. (2020). The COVID-19 Pandemic: Technology use to Support the Wellbeing of Children. U C.L. Betz (Ur.), *Journal of Pediatric Nursing Nursing Care of Children and Families* (Br. 53 str. (88-90). Cambridge, MA.: Elsevier Inc. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7161478/>

International Play Association (IPA). (2020). IPA Play in Crisis: support for parents and carers. Preuzeto 09.11.2020.: <http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2020/04/IPA-Play-in-Crisis-Booklet-for-parents-and-carers-2020.pdf>

Jokić Begić, N., Hromatko, I., Jurin, T., Kamenov, Ž., Keresteš, G., Kuterovac Jagodić, G., Lauri Korajlija, A., maslić Seršić, D., Mehulić, J., Mikac, U., Tadinac, M., Tomas, J. (2020). Kako smo? Život u Hrvatskoj u doba korone: preliminirani rezultati istraživačkog projekta. Odsjek za psihologiju Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu. Preuzeto 11.11.2020. [https://web2020.ffzg.unizg.hr/covid19/wp-content/uploads/sites/15/2020/06/Kako-smo\\_Preliminarni-rezultati\\_brosura.pdf](https://web2020.ffzg.unizg.hr/covid19/wp-content/uploads/sites/15/2020/06/Kako-smo-Preliminarni-rezultati_brosura.pdf)

Jurčević-Lozančić, A. (2013). Pedagogical Aspects of Socializing Processes in Children's Play. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16(1), 81-93 <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.958.9216&rep=rep1&type=pdf>

Klarin, M., (2017), *Psihologija dječje igre*, Sveučilište u Zadru, Grafikart d.o.o., Zadar

Mahmutović, A. (2013), Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori*, 8(18), 21-33

Moore, S.A., Faulkner, G., Rhodes, R.E., Brussoni, M., Chulak-Bozzer, T., Ferguson, L.J., Mitra, R., O'Reilly, N., Spence, J.C., Vanderloo, L.M. & Tremblay, M.S. Impact of the COVID-19 virus outbreak on movement and play behaviours of Canadian children and youth:

a national survey (2020). *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 17(85), 1-11 <https://ijbnpa.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12966-020-00987-8>

Nenadić-Bilan, D., (2014). Roditelji i djeca u igri. U T. Jukić (Ur.), *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu* (Br. 63. str. 107-117) Split: Filozofski fakultet u Splitu

Ozturk Eyimaya, A. & Yalçın Irmak, A. (2020). Relationship Between Parenting Practices and Children's Screen Time During the COVID-19 Pandemic in Turkey. U C.L. Betz (Ur.), *Journal of Pediatric Nursing Nursing Care of Children and Families* (Br. 56 str. 24-29). Cambridge, MA.: Elsevier Inc.

Rajić, V. & Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolsko i ranoj školskoj dobi. U Š. Pilić (Ur.), *Školski vjesnik: časopis za pedagoška i školska pitanja* (str. 603-619). Split: Hrvatski pedagoško-književni zbor, Ogranak Split

Winnicott D.W. (2004). *Igra i stvarnost*. Zagreb: Prosvjeta d.o.o.

## **PRILOG**

### **Anketa za roditelje**

Poštovani roditelji,

moje ime je Nikolina Brletić, studentica sam na 3. godini Učiteljskog fakulteta u Zagrebu - smjer Rani i predškolski odgoj i obrazovanje. Ovo istraživanje provodim u svrhu pisanja završnog rada iz kolegija Psihologija dječje igre. Anketa je u potpunosti anonimna te se svi podaci koriste isključivo za pisanje rada.

Hvala Vam na suradnji!

1. Spol?

- Muško
- Žensko

2. Vaša dob?

- < 20
- 21-29
- 30-39
- 40-49
- 50 >

3. Stupanj obrazovanja?

- NKV
- SSS
- VŠS
- VSS

4. Lokacija rada majke od 23.11.2020.

- Na radnom mjestu
- U potpunosti od kuće
- Kombinacija na poslu i od kuće
- Nezaposlena

5. Lokacija rada oca od 23.11.2020.



- Na radnom mjestu
- U potpunosti od kuće
- Kombinacija na poslu i od kuće
- Nezaposlen

6. Koliko djece imate?

\_\_\_\_\_

7. Dob Vašeg djeteta (dijete za koje trenutno ispunjavate anketu)?

- 3-4 godine
- 4-5 godina
- 5-6 godina
- 6-7 (i više) godina

8. Sastav Vašeg kućanstva?

- Dijete živi s oba roditelja
- Dijete živi s jednim roditeljem
- Dijete živi dio vremena kod jednog, a dio vremena kod drugog roditelja

9. Vaše dijete je pohađalo vrtić u periodu od 23.11.2020. do sada?

- Redovito
- Povremeno
- Trenutno ne pohađa

10. Netko od članova Vaše obitelji je ( u periodu od 23.11.2020. do sada) bio u samoizolaciji?

- Da
- Ne

11. Ako ste bili u samoizolaciji, koliko je ona trajala?

\_\_\_\_\_

12. Označite, koliko često Vaše dijete, u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera (23.11.2020.), sudjeluje u sljedećim vrstama aktivnosti?

Označiti za svaku kategoriju: „uopće ne provodi vrijeme“, „puno rjeđe“, „rjeđe“, „jednako“, „češće“, „puno češće“

1. Igre pretvaranja (igranje uloga, npr. obitelji, trgovine, doktora, lutke...)
2. Jezične igre (pričanje priča, čitanje slikovnica, pjevanje...)
3. Igre s pravilima (igre poput skrivača, društvene igre, dogovori oko igre koju ste izmislili zajedno...)
4. Kreativne igre (plesanje, crtanje i bojanje, plastelin i kinetički pijesak...)
5. Manipulativne i konstruktivne igre (slagalice puzzle, spajanje oblika, slaganje kocki...)
6. Igre na otvorenom (dvorište/park/u prirodi)
7. Igra s vršnjacima

13. Označite koliko ste često, u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera (23.11.2020.), sudjelovali s djecom u sljedećim aktivnostima:

Označiti za svaku kategoriju: „puno rjeđe“, „rjeđe“, „jednako“, „češće“, „puno češće“

1. Igre pretvaranja (igranje uloga, npr. obitelji, trgovine, doktora, lutke...)
2. Jezične igre (pričanje priča, čitanje slikovnica, pjevanje...)
3. Igre s pravilima (igre poput skrivača, društvene igre, dogovori oko igre koju ste izmislili zajedno...)
4. Kreativne igre (plesanje, crtanje i bojanje, plastelin i kinetički pijesak...)
5. Manipulativne i konstruktivne igre (slagalice puzzle, spajanje oblika, slaganje kocki...)
6. Igre na otvorenom (dvorište/park/u prirodi)

14. Jeste li primijetili da Vas dijete češće zove u igru u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera (23.11.2020.)?

- Da
- Ne

15. Jeste li pokušali u posljednja 3 mjeseca, u dogovoru s djetetom, osmisliti vlastitu igru?

- Da
- Ne

16. Šalju li Vam odgajatelj primjere aktivnosti koje možete provoditi s djecom, od uvođenja strožih epidemioloških mjera (23.11.2020.)?

- Da

- Ne

17. Označite, koliko često Vaše dijete, u odnosu na vrijeme prije uvođenja strožih epidemioloških mjera (23.11.2020.), sudjeluje u sljedećim vrstama aktivnosti?

Označiti za svaku kategoriju: „uopće ne provodi vrijeme“, „puno rjeđe“, „rjeđe“, „jednako“, „češće“, „puno češće“

1. Provodi vrijeme na mobitelu/tabletu
2. Igra igrice
3. Gleda crtiće
4. Igra edukativne igrice (abeceda/brojevi)
5. Provodi vrijeme na playstationu
6. Koristi video pozive s obitelji/prijateljima

18. Posjeduje li Vaše dijete svoj mobitel ili tablet?

- Da
- Ne

19. U posljednja tri mjeseca, Vaše dijete više vremena provodi:

- U različitim aktivnostima
- Na različitim uređajima

20. Jeste li djetetu, u posljednja tri mjeseca, postavili vremensko ograničenje za korištenje različitih digitalnih uređaja?

- Da
- Ne

Smatrate li da je pandemija utjecala na igru vaše djece (igraju se više ili manje)?

- Da
- Ne