

Igra u predškolskoj dobi

Zovak, Maja

Master's thesis / Diplomski rad

2022

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:913585>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-02**

Repository / Repozitorij:

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



UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Maja Zovak
IGRA U PREDŠKOLSKOJ DOBI
Diplomski rad

Zagreb, rujan 2022.

UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Maja Zovak
IGRA U PREDŠKOLSKOJ DOBI
Diplomski rad

Mentor rada:
prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Zagreb, rujan 2022.

Izjava o izvornosti diplomskog rada...

Izjavljujem da je moj diplomski 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

1. UVOD	2
2. DIJETE I IGRA	3
2.1. Značenje igre	3
2.2. Uloga igre u razvoju djece rane i predškolske dobi	5
2.3. Vrste igara	6
2.4. Uloga igre u razvoju djeteta	9
2.4.1. Igra i tjelesni razvoj	9
2.4.2. Igra i kognitivni razvoj	10
2.4.3. Igra i emocionalni razvoj	11
2.4.4. Igra i socijalni razvoj	12
3. RAZVOJ MOTORIKE KROZ IGRU KOD DJECE RANE I PREDŠKOLSKE DOBI.....	14
4. ULOGA ODRASLIH U DJEČJOJ IGRI.....	15
4.1. Roditelji u dječjoj igri	16
4.2. Odgojitelj u dječjoj igri	16
5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA	18
5.1. Cilj istraživanja:	18
5.2. Hipoteze:	18
5.3. Uzorak ispitanika.....	19
5.4. Postupak istraživanja.....	19
6. REZULTATI I RASPRAVA	20
7. ZAKLJUČAK:	27

SAŽETAK

Značaj igre kao spontane i dobrovoljne dječje aktivnosti i njen utjecaj na dječji razvoj je neosporna, a samim time nezamislivo je i djetinjstvo bez igre. Igrajući se, dijete uči o sebi, o svijetu i drugima. Kroz igru dijete prorađuje sve svoje doživljaje na sebi prihvatljiv način, a sve ono što dijete ne može izraziti riječima, izražava igrom.

U ovom se radu pokušalo istražiti prisustvo poželjnih ponašanja odgojitelja u dječjoj igri te stav odgojitelja na što igra najviše utječe u razvoju djece. Istraživanje se provodilo uzimajući u obzir stajalište odgojitelja, omogućavajući time odgojiteljima aktivnu participaciju u istraživanju. U istraživanju je sudjelovalo 110 odgojitelja (109 odgojiteljica i jedan odgojitelj) u dobi od 20 – 60 godina, a provedeno je u lipnju 2022. godine.

Istraživanjem je utvrđeno da su najčešća poželjna ponašanja odgojitelja u djetetovoj igri. Odgojitelji koji su sudjelovali u istraživanju u najvećem postotku preferiraju kreativne igre igre, no istraživanjem je potvrđeno kako odgojitelji smatraju da djeca radije odabiru igre s pokretom i razne tjelesne aktivnosti. Također potvrđena je hipoteza po kojoj je stav odgojitelja da igra najviše utječe na kognitivni razvoj.

Ključne riječi: dijete, spontana igra, odgojitelj, kognitivni razvoj

SUMMARY

The importance of play as a spontaneous and voluntary child's activity and its impact on child's development is undeniable, and therefore childhood without play is unimaginable. By playing, the child learns about himself, the world and others. Through play, the child processes all his experiences in a way that is acceptable to him, and everything that the child cannot express in words, he expresses through play.

In this paper, an attempt was made to investigate the presence of desirable behaviors of educators in child's play and what the game most affects in children's development. The research was conducted taking into account the point of view of educators, thus enabling

educators to actively participate in the research. 110 educators (109 female educators and one male educator) between the ages of 20 and 60 took part in the research which was conducted in June 2022.

The research found that the most common desirable behaviors of educators are in child's play. Educators who participated in the research in the largest percentage prefer creative games, but the research confirmed that educators believe that children prefer games with movement and various physical activities. The hypothesis according to which game has the greatest influence on cognitive development was also confirmed.

Key words: child, spontaneous play, educator, cognitive development

1. UVOD

Različitim vrstama igara dijete razvija svoju kreativnost i maštu, ali se potiče i njegov intelektualni razvoj, budući da se kroz razne igre razvija pamćenje, sposobnost koncentracije i sposobnost pažnje. Osim navedenog kroz igru dolazi do razvijanja i tjelesnih sposobnosti koje su neophodne za djetetov razvoj. Tjelesna aktivnost omogućuje djetetu tijekom igre orijentiranost, snalaženje u prostoru te stjecanje raznih iskustava (Stevanović, 2003).

Prema Findaku (1995) igra je najautonomnija čovjekova aktivnost i najizrazitiji oblik dječje aktivnosti. Iako je u čovjekovoj prirodi da se igra čitav život, u djetinjstvu ima najveće značenje i moć. Zato je igra jedna od temeljnih pretpostavki za pravilan rast i razvoj dječjeg organizma. Dijete ima potrebu za igrom jer ona pruža zadovoljavajuću potrebu za kretanjem i postizanjem povoljnog emotivnog stanja. Dijete u igri ima priliku pokazati sve što zna i što može i to ga ispunjava osjećajem velikog zadovoljstva. Zato igra ima neprocjenjivu odgojnu vrijednost. Igra mora biti primjerena razvojnim karakteristikama djece, sadržajem mora biti jednostavna, lako provedljiva i važno je da sudjeluju sva djeca. Igra mora predstaviti izazov djetetovom razvoju s ciljem da napreduje individualno i da samostalno pronalazi rješenja problemima.

Igra je za dijete predškolske dobi „život“, zadovoljstvo, potreba. Zato se i kaže da živjeti znači kretati se. Krećem se da bih živio, najznačajnija bit života (Kosinac, 2011).

Struktura ovog rada podijeljena je na dvije cjeline od kojih prva sadrži teorijski prikaz, a druga metodološki dio. Nakon uvodnog dijela, teorijski dio ovog rada donosi prikaz značenja igre i važnosti igre za djetetov razvoj, podjelu igara te pojašnjenje utjecaja spontane igre na razvoj motorike.

Drugi dio rada fokusiran je na provedeno istraživanje, a u njemu su detaljno predstavljeni svi relevantni aspekti metodologije provedenog istraživanja i interpretacija rezultata. Posljednji dio rada predstavlja zaključak u kojem se iznose ključni elementi sukladno definiranim istraživačkim pitanjima.

2. DIJETE I IGRA

2.1. Značenje igre

Igra je fenomen djetinjstva i obilježava dječju kulturu (Rajić i Petrović – Sočo, 2015). Klarin (2017) navodi da dijete u igri uživa, zabavlja se, druži se s prijateljima i samo bira aktivnosti, a igra se razvija kako se razvija i mijenja dijete.

Iako je sama igra kroz povijest bila, a još uvijek je i danas predmet izučavanja raznih stručnjaka, ne postoji jedna univerzalna i općeprihvaćena definicija igre.

Došen Dobud (2016) navodi kako je teško naći opću zadovoljavajuću definiciju pojma igre, jer je ona prebogata svojim značenjima i ulogama u razvoju ljudskog bića. Kant (prema Došen Dobud, 2016) govori o igri kao o aktivnosti koja je sama sebi svrha.

Igra je spontana aktivnost i osnova dječjeg života i razvoja praćena uzbuđenjima te ostvarenim i neostvarenim ambicijama svakog pojedinca. Ona je oblik i sredstvo odgoja djeteta te predstavlja temelj za razvoj i izgradnju cjelokupne djetetove osobnosti (Stevanović, 2003).

Igra ovisi o razvoju djeteta, a kako se ono razvija i mijenja tako dolazi i do razvoja igre. Ona je slobodno djelovanje koje je izvan običnog realnoga života. Dijete u igru unosi vlastite zamisli, događaje i iskustva. Klarin (2017) ističe još neke definicije igre: da je igra dobrovoljna aktivnost koja se izvodi bez prisile, u cijelosti, s uživanjem; igra uključuje samostalnu igru koja uključuje objekte, koja uključuje borbu i sukob, lokomotornu igru, konstruktivnu igru, sociodramsku igru, jezičnu igru i igru s pravilima; igra je jedinstvena, a njezina jedina svrha je ona sama.

Lester i Maudsley (2007, prema Klarin, 2017) smatraju da je impuls za igru urođen te da je igra biološki, psihološki i socijalno nužna. Igra čini temelj zdravog razvoja i dobrobiti pojedinca i zajednice, a sva djeca i mlađi ljudi imaju potrebu za igrom. Isti autori navode i da je igra proces koji je dobrovoljno odabran, osobno usmjeren i intrinzično motiviran te da je igra vođena vlastitim instinktima, idejama i interesima na vlastiti način iz vlastitog interesa.

Rubin, Fein i Vandenberg (1983, prema Klarin, 2017) za igru navode da, kakva god ona bila, obilježavaju je neke zajedničke karakteristike:

Igra je intrinzično motivirana, nije potaknuta vanjskim poticajima i nije obvezna.

Igra je spontana, oslobođena je vanjskih kazni i sama je sebi svrha.

U igri se pita: Što ja mogu s ovim predmetom ili osobom?

Igra nije ozbiljna izvedba aktivnosti ili ponašanja.

Igra je oslobođena vanjskih pravila.

Igra uključuje aktivni angažman.

Vladimir Anić (1998) u Rječniku hrvatskoga jezika navodi da je igra intelektualna ili tjelesna aktivnost koja ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi.

Promatrajući igru s kineziološkog aspekta gledanja, autori Lorger, Findak i Prskalo (2013) ističu da je igra oduvijek bila prisutna u životu djeteta te kao takva predstavlja najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture, spontanu i slobodno izabranu aktivnost čovjeka čija su glavna obilježja raznovrsnost kretnih struktura i visoka razina osjećaja ugone i zadovoljstva

Findak (1995) navodi da je igra za dijete predškolske dobi "sve". Ona sadržava sve što je djetetu potrebno za razvoj, pružajući mu zadovoljstvo. Isti autor navodi izraz igra kao "život" kojega objašnjava kao fiziološku potrebu djeteta za tjelesnom aktivnošću, u kojem se postiže povoljno i pozitivno emotivno stanje te dijete dobiva volju i želju za uključivanjem i sudjelovanjem u igri.

Lazar (2007) igru smatra temeljnom, iskonskom i jedinom aktivnošću koja potpuno odgovara dječjoj prirodi. Iako je sveprisutna u svim životnim dobima, posebno je važna i dominantna u predškolsko i školsko doba te Lazar ističe da je djetinjstvo doba u kojem su igra, rad i učenje međusobno isprepleteni i upotpunjuju se.

Findak i Delija (2001) naglašavaju da se dijete se za vrijeme igranja ni u kojem slučaju ne smije iskorištavati. Dakle, igra nikako ne smije biti nagrada ili kazna za poslušnost ili neposlušnost djeteta. Nadalje, objašnjavaju da je igra oduvijek bila jedan od temeljnih potreba djeteta i da će to tako ostati. U skladu s navedenim, igra predstavlja najprirodniji, a zbog toga i najznačajniji oblik aktivnosti djeteta predškolske dobi. Isti autori ističu da je aktivnost djeteta u igri izraz djetetovih biopsihosocijalnih potreba, zbog čega je igra:

- najprirodniji put za upoznavanje djeteta
- nezamjenjivo sredstvo u rastu i razvoju djeteta

- nezamjenjivo sredstvo u odgoju djeteta i sl.

Huizinga (1992, prema Rajić i Petrović – Sočo, 2015) igru naziva dječjom praksom, slobodnim djelovanjem koje je izvan običnog, realnog života, no usprkos tome igrača može u potpunosti zaokupiti. Uz igru nije vezan nikakav materijalni probitak, njome se ne stječe nikakva korist, ona je proces u kojem se uživa te je stoga sama sebi svrhom. Isti autor za igru još kaže da protječe u vlastitoj određenosti vremena i prostora, odvija se po svojim pravilima i oživotvoruje društvene veze, a dijete se samo rado obavlja tajnom ili se preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno.

Igra nije specijalizirana, diferencirana, jednoznačna, planirana i produktivna aktivnost, niti je usmjerena na rezultat već je upravo suprotno, vrlo složena, multifunkcionalna, spontana i samomotivirajuća aktivnost koja proizlazi iz unutrašnje djetetove potrebe i kao takva najviše odgovara naravi i zakonitostima njegova razvoja. Dijete u igru ulazi dobrovoljno jer se, igrajući se, osjeća zaštićeno i ugodno pa je rado samo potiče i organizira. Igra je djetetu dragocjena zbog samog procesa igranja koji može ostvarivati i usmjeravati po vlastitoj želji. Ono uživa u događanju igre jer se odvija po njegovu scenariju; dijete ga samo kreira, mijenja i prilagođava (Vigotski, 1977, Ivić, 1984, Duran, 1995, Šagud, 2002, prema Rajić i Petrović – Sočo, 2015). Zbog svega navedenog, igra se smatra najvažnijim oblikom dječje aktivnosti i činiteljem djetetova cjelokupnog razvoja.

2.2. Uloga igre u razvoju djece rane i predškolske dobi

Igra je intelektualna ili tjelesna aktivnost koja ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi (Anić, 1998:305).

Kako je igra otvorena aktivnost djeteta Matejić ističe njezine karakteristike: “igra je stimulatивно ponašanje jer sadrži divergentnost, nekompletnost i neadekvatnost; igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi: da posjeduje vlastite izvore motivacije, da je proces igre važniji od ishoda akcije, dominacija sredstava nad ciljevima, odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka” (Duran, 1995:14). Igram djeca uče i zbližavaju se na temelju zajedničkih interesa. Uočavaju potrebe druge djece te vode računa jedno o drugome i svoje osobne interese

stavljaju sa strane i vode se zajedničkim interesima. Dijete u igri izgrađuje svoj karakter te na prirodan i slobodan način formira svoju ličnost (Koritnik, 1970). Igra djetetu znači odlazak od stvarnosti i ulazak u svoj svijet - svijet igre. Kroz igru dijete imitira odrasle i njihove načine života. Djeca vide razliku između stvarnoga života i igre, ali kroz igru pokazuju svoju samostalnost i razvijaju maštu. U igri su djeca slobodna i rade što žele, skaču, trče, pjevaju, viču i drugo. Igra, s kineziološkog aspekta, je najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture koju obilježavaju spontanost i sloboda izbora.

Razdoblje djetinjstva je razdoblje u kojem se sva živa bića bave igrom. "Igranje je instinktivno i temeljno za egzistenciju, pomaže nam preživjeti i napredovati, povezuje nas s drugim živim bićima i izvorima energije" (Brown, 2010).

Dijete kroz igru razvija maštu i kreativnost, stvara sliku o sebi kao i o svijetu koji ga okružuje, razvija socijalizaciju, stječe prijatelje, usvaja pravila pa samim time kroz igru možemo vidjeti djetetov stupanj razvoja. Suprotno tome u igri možemo uočiti i djetetove nedostatke te poteškoće u razvoju. Stoga, dijete u igri treba pažljivo i pomno promatrati jer igra je poput ogledala u kojem se odražava sve ono što dijete osjeća, misli, doživljava i želi. Sve ono što dijete ne može izraziti riječima, izražava igrajući se. Promatranjem i uključivanjem u dječju igru, možemo steći uvid u to kako se djeca osjećaju, što im se dogodilo, što misle i kako doživljavaju svijet oko sebe. Stoga je od velike važnosti omogućiti djetetu dovoljno vremena za igru i zabavu, jer osim što de biti sretno i zadovoljno, psihički i emocionalno de sazrijevati pa de kasnije lakše prihvaćati i bolje organizirati vlastite radne obaveze (Grgec-Petroci, Vranko i Rebac, 2009).

2.3. Vrste igara

Jednu od najstarijih klasifikacija igre, s obzirom na društvenu razinu, daje Parten (1932., prema Vasta, Haith i Miller, 2005):

PROMATRANJE – dijete promatra druge kako se igraju, a da se pri tome ne uključuje u igru.

SAMOSTALNA IGRA – Igra u kojoj je dijete koncentrirano na aktivnost, ali ne primjećuje prisutnost druge djece. Dijete istražuje svijet tako što promatra, zveckaa, sluša...

USPOREDNA IGRA – Dijete se igra pored druge djece, ali bez potrebe za druženjem i suradnjom.

POVEZUJUĆA IGRA - Dijete se igra s drugom djecom, no bez zajedničkog cilja.

SURADNIČKA IGRA – Igra koja podrazumijeva suradnju tijekom zajedničke aktivnosti. Djeca postavljaju ciljeve, prilagođavaju pravila i aktivnosti i ponašaju se kao skupina.

Novija klasifikacija igre (prema više autora, prema Klarin, 2017) uvažava različite aspekte razvoja djeteta te igru dijeli na:

FIZIČKE IGRE – tu spadaju fizičke igre, istraživačke, manipulativne i konstruktivne igre.

IGRE PRETVARANJA – odnosi se na igre pretvaranja, dramske igre, iganje uloga, igre fantazije, sociodramske igre te početno pisanje i računanje.

JEZIK – odnosi se na igru koja uključuje riječi i zvuk, apontanu manipulaciju zvukom i riječima u obliku ritma i repetitivnih radnji. Ta skupina igara odnosi se i na šaljive i zabavne priče.

IGRE S PRAVILIMA - zadatci se rješavaju pomoću unaprijed utvrđenih pravila.

KREATIVNE IGRE – odnose se na igre u kojima dijete istražuje i koristi se tijelom i raznim materijalima kako bi nešto učinilo te izrazilo svoje osjećaje, ideje i misli – djeca uživaju u crtanju, slikanju, plesu, oblikovanju tijesta i gline.

Hutt, Tyler, Hutt i Christopherson (1989, prema Klarin, 2017) razlikuju igru s obzirom na spoznajnu odnosno kreativnu dimenziju, pa tako igru dijele na:

EPISTEMIČKE IGRE (spoznajne) koje su usmjerene na usvajanje znanja i informacija, rješavanje problema i istraživanje. Takve igre promiču učenje i usvajanje kognitivnih vještina te su vođene pitanjem: “Što to objekt radi?”

ZABAVNE IGRE (domišljate, razigrane) – uključuju elemente simbola i fantazije. Tijekom takvih igara dijete odgovara na pitanje: “Što mogu s tim objektom učiniti?”

IGRE S PRAVILIMA – igre koje uključuju vještine i pravila.

S obzirom na spoznajnu složenost, igru se može kategorizirati u četiri kategorije (Smilansky, 1968, prema Klarin, 2017):

FUNKCIONALNA IGRA – odnosi se na jednostavne ponavljajuće mišićne pokrete koji mogu, ali i ne moraju uključivati predmete.

KONSTRUKTIVNA IGRA – uključuje aktivnosti koje su usmjerene na stvaranje te pridonosi razvoju specijalnih koncepata, odnosa, proporcija i matematičkih sposobnosti.

IGRA PRETVARANJA – odnosi se na igre u kojima dijete upotrebljava predmet, a da mu pri tome pridaje značaj koji on primarno nema (na primjer stolica predstavlja lokomotivu)

IGRE S PRAVILIMA - dijete ih zatječe u već gotovom obliku, odvijaju se prema unaprijed određenim pravilima te pridonose kognitivnom razvoju, razvoju jezika i socioemocionalnom razvoju. Dijete ovladava njima kao elementom kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih. Dječje igre s pravilima, kao regulacijski mehanizam socijalnih odnosa, prema Piagetu (prema Duran, 2001) imaju dvije velike funkcije koje su vitalne za funkcioniranje svake kulture, a to su: socijalna integracija (približavanje članova grupe, podvrgavanje pravilima i socijalnim normama, kontrola vlastitih želja i impulsa i sl.) i socijalna diferencijacija (povećavanje rastojanja među članovima grupe, segregacija podgrupa, individualizacija).

Prema toj podjeli, prvo se javlja funkcionalna igra i to u dojenačkoj dobi. Dijete u toj dobi uči uz pomoć svih osjetila, a to su dodir, sluh, okus, te uz ponavljanje jednostavnih mišićnih pokreta. Nakon funkcionalne slijedi konstruktivna igra koja se javlja nakon navršene prve godine života te je prisutna cijelo djetinjstvo. U konstruktivnoj igri djeci se daje sloboda da stvore nešto smisljeno, maštovito i kreativno. Da bi to uspjeli, potiče ih se i pružaju im se različiti sadržaji, rekviziti i pomagala. Igra pretvaranja je treća vrsta igara koja se pojavljuje poslije navršene druge godine života, a najveću važnost postiže tek u dobi između 4. i 5. godine. U toj igri djeca počinju upotrebljavati predmete ili osobe kao simbole za nešto što inače nisu, koristeći prvotno jednostavnije pokrete, zatim sve složenije, sve do pojave složenih “scenarija“ i zapleta. U najpoznatiji tip igre spadaju igre s pravilima. Sastoje se od niza pravila i ograničenja kojih se pridržavaju svi igrači. Takav tip igre ima unaprijed određeni cilj igre. Zanimanje, želju i interes za igre s pravilima djeca pokazuju s navršene 5. godina života te ta vrsta igre nikad ne prestaje biti dio djetetova života jer dijete kroz cijelo svoje djetinjstvo, adolescenciju, mladenaštvo, a kasnije i odraslu dob vrlo rado i s veseljem koristi ovaj tip igre. Navedene četiri vrste igara pomažu djetetu razvijati koncentraciju, pažnju, socijalno komuniciranje, te mu pomažu u pridržavanju pravila, učenju surađivanja, pomaganja, ali i na kraju igre nositi se s uspjehom ili neuspjehom, dakle pomažu djetetu podnijeti poraz ili proslaviti pobjedu (Grgec-Petroci i sur., 2009).

Najbolji odabir igre za predškolski uzrast prema Findaku i Deliji (2001) su stvaralačke igre (koje stvaraju sama djeca) i pedagoške igre (koje imaju određena pravila i izvode se pod rukovođenjem odgojitelja). U stvaralačkim igrama dijete neposrednije izražava svoje doživljaje o stvarnosti: samo postavlja pravila igre, određuje njen tijek, slobodno mijenja pravila igre i

tijek igre, dok je u pedagoškim igrama dijete podvrgnuto već gotovim pravilima. Dakle, pedagoške igre imaju pravila koja u principu treba poštovati, no to ne znači da djeca u igru ne mogu unijeti i „nešto svoje“ i nešto „novo“, dakle, tijekom igre može doći i do njezine modifikacije.

2.4. Uloga igre u razvoju djeteta

Igra je ključna za razvoj jer pridonosi kognitivnom, fizičkom, socijalnom i emocionalnom blagostanju djece i mladih (Ginsburg, 2007).

2.4.1. Igra i tjelesni razvoj

Fizička igra je također poznata kao lokomotorna igra ili igra vježbanja koja uključuje tjelesnu aktivnost u razigranom kontekstu, kao što je udaranje, trčanje, skakanje, lovljenje i penjanje (Pellegrini, 2009). Zanimanje za različite vrste igara ovisi o tome koliko je motorički sustav razvijen, stoga se fizičke aktivnosti razlikuju od djetinjstva pa sve do adolescencije. Većina igara mlađe i predškolske djece su igre u kojima se koriste grube motoričke vještine, kao što to penjanje, trčanje, skakanje i micanje velikih predmeta. Također igra zahtjeva energiju i fizičku sposobnost, a kao rezultat toga dovodi do daljnjeg usavršavanja fizičkih sposobnosti (Yawkey i Pellegrini, 2018). Tradicionalni je pogled bio da je rani dječji pokret prvenstveno refleksivan, nehotičan i relativno nepovezan sa specifičnim motoričkim sposobnostima kasnije u životu. Od prvih minuta nakon rođenja, a vjerojatno i prije, djeca se bave značajnim motoričkim aktivnostima, koje utječu na kasniji razvoj (Trawick-Smith, 2018). Yawkey i Pellegrini (2018) postavljaju pitanje je li igra uopće moguća kod novorođene djece, ali i pritom daju objašnjenje da je moguća ako se na igru gleda kao na poticajno traženje, a ne zadovoljavanje nekih osnovnih potreba. Igru u tom razdoblju dijele na istraživačku i društvenu. Istraživačka igra uključuje gledanje, dodirivanje, hvatanje, eksperimentiranje s dijelovima tijela, vokalizaciju i slično. Ovoj vrsti igre pripada sve što pridonosi rastu i kontroli skeletnih i mišićnih sustava te percepciji i ovladavanju objektima (Yawkey i Pellegrini, 2018). Nadalje, istraživanja su pokazala da razigrani pokreti dojenčadi mogu pridonijeti temeljnim motornim sposobnostima (Trawick-Smith, 2018). Djeca mlađa od šest mjeseci prilagođavaju svoje dosezanje i hvatanje karakteristikama pojedinih predmeta s kojima se igraju i površinama na kojima se nalaze ti objekti. Do deset mjeseci starosti dojenčad razvija sklonosti za određene objekte (igračke) i

njima manipuliraju na složeniji način od manje preferiranih igraćih materijala (Schneider, 2009). Te razigrane manipulacije predmetima pružaju osnovu za kasnije stjecanje vještina kontrole nad predmetom, kao što je bacanje u predškolskoj dobi (Bourgeois, Akhwar, Neal i Lockman, 2005). S razvojem i koordiniranjem grube i fine motorike, okulomotorni sustav se razvija kroz igru dok dijete dopire do objekata, promatra motive i odnose među njima i uspjeva utjecati na prostorne odnose tih objekata.

Trawick-Smith (2018) navodi da je fizička aktivnost bitna za zdravlje djece te da su neaktivna djeca tijekom adolescencije i odrasle dobi imala zdravstvenih problema (npr. pretilost, dijabetes i slično). Fizička igra ima brojne pozitivne aspekte, kao što je pomaganje u razvoju fizičkih sposobnosti, grube i fine motorike, koordinaciji, omogućava i razvijanje senzornog sustava pri kretanju djeteta te stvaranje slike u odnosu na objekt. Fizička igra ulogu u održavanju zdravlja, a utječe i na neke kognitivne sposobnosti. Životinjska i ljudska istraživanja pokazuju da tipična, kronična i akutna vježba poboljšava pamćenje, inhibicijsku kontrolu i izvršne funkcije i vještine povezane sa samoregulacijom (Becker, Loprinzi, McClelland i Trost, 2014).

2.4.2. Igra i kognitivni razvoj

Piaget (1962) smatra kako igra nije samo doprinos kognitivnom razvoju, nego je i sama manifestacija toga razvoja. Igra je oblik simboličke reprezentacije, prolazni proces koji dijete prati od najranijih oblika senzomotoričke inteligencije do operativnih struktura koje karakteriziraju zrele i odrasle misao. Stoga je igra sama po sebi oblik misli koji je veći od senzomotoričkog, jer koristi simbole i također preduvjet za izgradnju modela misli koja ga nadmašuju (Yawkey i Pellegrini, 2018). Piaget (1936; prema Vasta i sur., 2005) je dječji kognitivni razvoj podijelio u četiri razvojna razdoblja: senzomotoričko, predoperacijsko, konkretno i formalno. Važnija promjena u kognitivnom razvoju se događa pred kraj senzomotoričke faze, kada dijete počne koristiti simbole, odnosno počne predočavati svijet (Vasta i sur., 2005). Igra koja potiče kognitivni razvoj djeteta je simbolička igra. Prema Petrović-Sočo (2013) u simboličnoj igri dijete rješava probleme na pojedinačnoj i specifičnoj razini, bez straha od neuspjeha, a u tom procesu također primjenjuje i mijenja različite tipove ponašanja te ih stavlja u nove i neobične kontekste u kojima koristi poznate uzorke i vrednuje ih, mijenja ih i sukobljava ih.

U simboličkoj igri razvijaju se mentalni procesi: simbolička funkcija, razmišljanje, pamćenje, mašta, govor, kreativnost i sve druge kognitivne funkcije. U sadržaju simboličke igre dijete odražava različite socijalne situacije, kao što su obiteljski odnosi, kupnja, radni odnosi na kreativan način koji doprinosi usvajanju rodnih uloga, učenju pravila, razvoju socijalizacije, svladavanju kulture kojoj dijete pripada te stvaranju dječje kulture, razumijevanju i usvajanju nekih složenijih emocija, prevladavanju egocentrizma i odmaku od sadašnje situacije (Petrović-Sočo, 2013)., postaju svjesni da je mišljenje odvojeno od predmeta, a i Vygotsky također smatra da je ta vrsta igre važna jer se u njoj pojavljuje i razvija privatni govor (Berk, 2015). Osim nabrojanih pozitivnih aspekata, igra pridonosi razvoju divergentnog mišljenja koje je posljedica djetetove mašte i brojnih ideja, simbolizma - korištenje objekata pretvarajući se da su nešto drugo, organizaciji i fantaziji pomoću koje također razvija imaginaciju i maštu (Russ, 2004).

2.4.3. Igra i emocionalni razvoj

Najranije emocije koje se pojavljuju su zapravo dva stanja pobuđenosti, privučenost ugodnim podražajima i povlačenje pred neugodnima (Berk, 2008). U istraživanjima (Brazelton, 1982) temeljen na facijalnoj ekspresiji su potvrdila takve nalaze. Emocije se pojavljuju s obzirom na različiti stupanj razvoja. Prvo od svega pojavljuje se zanimanje u kojem djeca pomno gledaju i na neki način pokušavaju istražiti svoju okolinu te se tada pojavljuje jako veliko zanimanje za ljudsko lice. Zatim se pojavljuje gađenje, emocija kojom dijete pokušava dati do znanja da se nešto krivo radi, na primjer kod hranjenja. Kao treća emocija javlja se sreća, koja se izražava kroz osmijeh i najčešće je reakcija na ljudski glas ili lice u pokretu te se javlja s tri ili četiri tjedna. Dijete u dobi od tri ili četiri mjeseca pokazuje žalost i srdžbu kojima izražava negodovanje zbog ograničenja ili oduzimanja stvari koje za njega predstavljaju užitak (npr. oduzimanje dudu ili ograničavanje pokreta ruku). Naposljetku, oko sedmog mjeseca javlja se strah (Vasta i sur., 2005). Kasnije u razvoju, kada djeca već počinju razumijevati emocije, u nejasnim i nesigurnim situacijama socijalno se oslanjaju na reakcije skrbnika i time od njih traže emocionalne informacije. Pokazalo se kako emocionalne reakcije skrbnika utječu na to hoće li se jednogodišnje dijete igrati s novom igračkom ili pokazivati strah ili druge emocije prema nepoznatoj osobi (Berk, 2008). Za normalan emocionalni razvoj kod djeteta bitni su i skrbnici koji trebaju sudjelovati u dječjoj igri. Tjelesni kontakt, koji je dio igre odraslih i djeteta, gradi u djetetu osjećaj sigurnosti i pripadnosti. Kada roditelj dosljedno njeguje dijete, ono uči graditi povjerenje i vjerovanje u okolinu, ali i uči napraviti društvena predviđanja o ljudskom

ponašanju (Yawkey i Pellegrini, 2018). Kao i u kognitivnom razvoju, tako i u emocionalnom, igra pretvaranja (sociodramska igra) i simbolička igra imaju veliku ulogu. Prema Petrović-Sočo (2013) simbolička igra pobuđuje intrinzičnu motivaciju, fleksibilnost, pozitivne emocije, mogućnost oslobađanja negativnih iskustava iz života i usredotočenost na proces, a ne na rezultat aktivnosti. Kroz igru pretvaranja dijete uči i razlikuje različite emocije. U koncepciji navedene igre pojavljuje se dvostruka subjektivnost, odnosno djeca su sretna u svojoj igri, a istodobno doživljavaju drugačiju emociju Nadalje, djeca nauče puno o emocijama iz interakcija s odraslima, a zatim se upuštaju u daljnje emocionalne interakcije s braćom, sestrama ili vršnjacima i to osobito tijekom sociodramske igre (Berk, 2008). Kroz svađe s braćom i sestrama, ali i roditeljskim objašnjenjima i pregovaranjem, djeca stječu osjetljivost na

osjećaje drugih. Znanje koje djeca imaju o emocijama uvelike im pomaže u socijalnim odnosima i slaganju s drugima. Korištenjem znanja o emocijama djeca postaju spremnija ispričati se ili surađivati, samo kako bi održala odnose i već tada vide važnost poštivanja tuđih emocija (Berk, 2015). Osim toga, igra može poslužiti i kao terapijsko sredstvo u slučajevima jakih emocionalnih poremećaja (Yawkey i Pellegrini, 2018), a određene vrste igračih materijala, na primjer lutke postali su široko korišteni alati u dijagnozama i liječenju emocionalne deprivacije. Iako se širok spektar osjećaja može pojaviti tijekom terapije igrom, najčešći su oni koji su povezani s agresijom prema roditelju praćeni osjećajima krivnje ili straha od kazne (Yawkey i Pellegrini, 2018). Neki od pozitivnih aspekata igre na emocionalni razvoj su smanjenje straha, tjeskobe i razdražljivosti, stvaranje radosti, intimnosti i samopoštovanja. Osim toga, igra poboljšava i emocionalnu fleksibilnost i otvorenost, povećava smirenost, otpornost i prilagodljivost i može izliječiti emocionalnu bol (Goldstein, 2012).

2.4.4. Igra i socijalni razvoj

Učenje osnovnih znanja koja podrazumijevaju društvo, učenje jezika kojim se to znanje prenosi i naposljetku učenje sustava uloga i društvenih pravila koja upravljaju interakcijom među svojim članovima dovodi do socijalizacije. Društveni razvoj nastavlja se tijekom cijelog života, ali u djetinjstvu je posebno vidljiv utjecaj igre na tijek društvenog razvoja (Yawkey i Pellegrini, 2018).. Već sa šest mjeseci bebe pokazuju zanimanje za drugu djecu, smješe im se, dodiruju ih, gledaju, iako su igračke te koje bude interes za druge, a ne međusobna interakcija (Vasta i sur., 2005). Do druge godine djeca počinju shvaćati da se namjere, želje i emocije druge djece bitno

razlikuju od njihovih vlastitih i tada počinju svoje vršnjake doživljavati kao partnere za igru (Brownell i Kopp, 2007). Kako dijete stari pokazuje sve više zanimanja za svoje vršnjake i koristi složenije vještine. Prema Parten (1932; prema Berku, 2008) socijalni razvoj se sastoji od tri faze: nesocijalna aktivnost (neangažirana, promatračka aktivnost i samostalna igra), paralelna igra (djeca se igraju jedna blizu drugih, ali ne utječu na aktivnost drugoga) i stvarna socijalna interakcija koja ima dva oblika, asocijativnu i suradničku igru. Asocijativna igra je slična paralelnoj, ali uz iznimku da djeca dijele igračke i komentiraju ponašanje, dok suradničku igru karakterizira međusobna komunikacija i zajednički cilj (Berk, 2008). Napredni oblik suradničke igre je igra pretvaranja te je jako važna u procesu socijalizacije, jer pomoću nje djeca nauče rješavati nesuglasice i tražiti kompromise, što je važno za održavanje dobrih i zdravih socijalnih odnosa (Berk, 2015).

Kada društveni odnosi predstavljaju problem za dijete, igra je često sredstvo kroz koje se osjećaji o problemu otklanjaju, a moguća rješenja djeluju bez opasnosti od mogućih negativnih posljedica. U tom smislu, igra može imati katarzičnu kvalitetu i također može dovesti do učenja novih načina rukovanja teškim društvenim situacijama (Yawkey i Pellegrini, 2018). Igra služi za stvaranje prvih prijateljstava koja se razlikuju od prijateljstava u kasnijoj dobi. Ta prva prijateljstva djeca vide kao ugodnu igru i razmjenjivanje igračaka te nisu temeljena na uzajamnom povjerenju (Selman, 1980; prema Berk, 2008). Prva prijateljstva su važna zbog socijalne podrške koju nude, jer pospješuju integraciju okoline u kojoj će se učenje odvijati. Štoviše, ta se integracija odvija na način koji pospješuje njihovu akademsku i socijalnu kompetenciju (Berk, 2008). Kroz razvoj djeteta vidljive su i promjene koje se događaju u njegovoj percepciji prijateljstva. Prvo, od otprilike četvrte do sedme godine djeca vide prijateljstvo kao dostupnost partnera za igru i to se temelji na svidanju, ali nisu trajna, jer prijateljstvo se u svakom trenu može prekinuti ako dijete odbije neki zahtjev, na primjer dijeliti igračku. Roditeljski utjecaj je važan na rane odnose s vršnjacima, a možemo ih prema Berku (2008) podijeliti na izravni i neizravni. Kod izravnih roditeljskih utjecaja roditelji izravno utječu na organizaciju neformalnih igri s vršnjacima te takva djeca imaju širu vršnjačku mrežu i socijalno su vještiji (Ladd, LeSieur i Profilet, 1993). Oni potiču djecu na igru s vršnjacima time što im osiguravaju takve uvjete te im daju upute kako da se ponašaju prema drugima, ali i jako su važni pri rješavanju sukoba među djecom (Laird, Pettit, Mize i Lindsey, 1994; Mize i Pettit, 1997). Za razliku od navedenih utjecaja, neizravni roditeljski utjecaji ne organiziraju niti potiču vršnjačko igranje, ali imaju utjecaj na odnose među djecom. U učenju i prakticiranju pravila

dijete postavlja temelje za buduće društveno ponašanje i skuplja društvene informacije koje će buduću komunikaciju i interakciju učiniti bržom i učinkovitijom (Yawkey i Pellegrini, 2018).

Kroz igru dijete povećava osjećaj empatije, suosjećanje i postaje svjesnije važnosti dijeljenja s drugima. Također, dječja igra poboljšava neverbalne vještine, povećava pažnju i privrženost (Goldstein, 2012).

3. RAZVOJ MOTORIKE KROZ IGRU KOD DJECE RANE I PREDŠKOLSKE DOBI

Pojam “motorika” podrazumijeva sve oblike kretanja. Motoričke sposobnosti kod djece se razvijaju paralelno s razvojem motoričkih područja koja se nalaze u mozgu. Do desete godine života djeca nauče mnoge pokrete, gibanja i kretnje, ali ih ne izvode koordinirano. Djeca moraju postići biotički stupanj zrelosti organizma kako bi razvili određene sposobnosti. Deseta godina života je ključna jer tada sazrijeva živčani sustav koji se odražava na izvođenju motoričkih kretnji, pokreta i gibanja (Findak, 1995.).

Kroz igru djeca najbolje uče pokrete upravo gledajući i oponašajući pokrete i kretnje odraslih te je ona bitan čimbenik i sinteza svega naučenog i ima važnu ulogu u savladavanju prirodnih oblika kretanja (Kosinac, 2011).

Lazar (2007) navodi, da, dodaju li se igri kroz tjelesne aktivnosti određena pomagala, dijete uči kako na funkcionalan način koristiti svoje ruke i prste, razvija krupnu i finu motoriku. Određene će sposobnosti djetetu trebati tek kasnije u nekim složenijim životnim radnjama, ali ih ono tada neće imati mogućnosti razviti, ukoliko se kao dijete nije efikasno igralo. Za razvoj motorike u najranijem razvoju dječjeg života presudnu ulogu ima neurološko sazrijevanje. Cjelokupni je tjelesni razvoj rezultat niza različitih čimbenika: naslijeđa, vrste prehrane, otpornosti organizma, bolesti, okruženja u kojem dijete odrasta te provođenja različitih tjelesnih aktivnosti. Kvalitetan tjelesni razvoj osnova je zdravog intelektualnog i socio-emocionalnog razvoja, koji su neophodni za zdrav rast i razvoj djeteta. Nadalje, ista autorica govori o povezanosti između motoričkih vještina te rasta i razvoja mozga. Većina autora navodi da se mozak intenzivno razvija i raste u periodu od rođenja do navršene treće godine života. Neki spominju da taj period ne završava u trećoj nego da traje do pete godine života. Dakle, u mozgu nastaje više sinapsi (neuronske poveznice moždanih stanica koje im omogućavaju međusobno

komuniciranje) nego što će to biti potrebno u odrasloj dobi. U periodu od šeste do osme godine rast je već znatno sporiji. Stoga, ukoliko se stimulativni podražaji ne pojavljuju, poveznice se stanjuju i suše, odnosno nestaju, pa se može reći da se mozak razvija tijekom cijeloga života, ali nikad više tako intenzivno i brzo kao u ranoj dobi.

Djeca koriste različite igre u različitim dobnim skupinama. Djeca mlađe dobne skupine najviše koriste igre jednostavnija sadržaja i s jednostavnijim pravilima. Pravila jednostavnih igara najčešće su povezana uz sadržaj te je za djecu te dobi važan sam proces kretanja, a ne rezultat igre, najvažnije je da im izabrana igra omogućuje dovoljno kretanja - trčanja, skakanja, puzanja, penjanja, bacanja i slično. Djeca srednje dobne skupine koriste igre s jednostavnim pravilima, ali se ta pravila moraju poštovati i to vrijedi za sve sudionike u igri. U toj dobi djeca imaju i veće iskustvo pa ih sve više zanimaju igre hvatanja, skrivanja, traženja i slično. Djeca starije dobne skupine znaju da igra ima svoj smisao te koriste igre koje zahtijevaju složenija kretanja. Karakteristični trenuci za igre djece te dobi jesu svladati prepreke, sakriti se, ne dati se uloviti, uhvatiti drugog pošto-poto i slično (Findak, 1995).

Peteh (2018) smatra da se raznim sadržajima i oblicima rada razvijaju ruke i prsti te su upravo oni izvor spoznaje, radosti i zadovoljstva. Na razvoj fine motorike utječu razne aktivnosti u odgojno-obrazovnom radu s djecom i to igre igračkama i konkretnim predmetima, raznovrsnim didaktičkim igrama, igre pomagalima, igre na igralištu, igra pantomime, rad po zadatku (lijepljenje, nizanje, građenje, izrezivanje, slaganje, svrstavanje), izrada radnih listova i mnoge druge aktivnosti.

Smatra se da motoričke aktivnosti pridonose učenju. „Iako se u našoj kulturi motorički razvoj odvaja od učenja i razvoja mozga, u stvarnosti su oni tijesno povezani. Mozak je potpuno odgovoran za sve pokrete i svi su oni zabilježeni u njemu“ (Goldberg, 2003, str. 56).

4. ULOGA ODRASLIH U DJEČJOJ IGRI

Uključivanjem u dječju igru, odnosno promatranjem djece u igri možemo vidjeti kako se djeca osjećaju, što misle, što im se dogodilo i kako vide svijet oko sebe. Djetetu je potrebno omogućiti dovoljno vremena za igru i zabavu. Igra se odvija prema svojim pravilima, a dijete se odvija iz običnog svijeta i uživa u njoj jer ju sam kreira, mijenja i prilagođava. Nove igre pojavljuju se svakim danom, a u sebi nose utjecaje suvremenog društva, tehnologije i kulture u kojoj nastaju (Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

4.1. Roditelji u dječjoj igri

Roditelji svom djetetu mogu biti najbolji učitelji jer ga poznaju bolje od bilo koga drugoga, mogu ga pohvaliti u pravom trenutku, posvetiti mu dovoljno pažnje, ali mu uputiti i konstruktivnu kritiku (Einon, 2005).

Uključenost roditelja u igru i aktivno bavljenje s djecom pozitivno djeluje na njihove kasnije razvojne ishode, unaprjeđuje njihove kognitivne i socio-emocionalne vještine te značajno doprinosi manjoj pojavnosti poremećaja u ponašanju (Čudina Obradović i Obradović, 2006).

Zajednička igra roditelja i djece u kojoj se odvijaju interakcijski procesi uz snažnu emocionalnu povezanost, pruža djeci potporu u razvoju i učenju, u preuzimanju društvenih uloga te razvijanju odgovornosti prema sebi i okolini. Kako bi se održala kvalitetna komunikacija te obiteljska povezanost, potrebno je svakodnevno izdvojiti vrijeme za zajedničko druženje i igru (Nenadić-Bilan, 2014).

4.2. Odgojitelj u dječjoj igri

Kako bi igra ispunila svoju funkciju u odgojno obrazovnoj ustanovi potrebno je u pripremi, organizaciji i provođenju, voditi brigu o sljedećem:

- u pravilu, igre treba provoditi, kada god je to moguće, na otvorenom kako bi se djeca izlagala čistom zraku i suncu
- ako se provode u prostoriji, treba je prethodno dobro prozračiti
- igra bi trebala biti sadržaj u programu svaki dan
- tijekom igre djecu treba poticati, prepustiti im inicijativu, ali se ne smije ni jednog trenutka zaboraviti na rukovodeću ulogu odgojitelja
- u cilju povećanja motivacije treba, kada je moguće i potrebno, već poznatu igru modificirati (npr. provoditi je u olakšanim ili otežanim uvjetima)
- djecu ne treba silom “uvlačiti“ u igru, naprotiv, ona će se sama uključiti, a zadaća odgojitelja je da ih upozna s igrom, podsjeti na već poznatu igru i kasnije prema potrebi usmjerava tijek i aktivnost djece u igri (Findak, 2001).

Stevanović (2003) smatra da dječju igru treba stručno planirati, usmjeravati, koordinirati, a ponekad u njoj i sudjelovati. Djecu treba učiti igrati, predlagati im nove ideje, time se dječja slobodna igra ne sputava nego je ona stručno vođena i usmjeravana. Šagud (2002) također smatra kako bi primarni zadatak sudjelovanja odgojitelja u dječjoj igri trebao biti „učenje načina igranja“ kako bi se djeca osposobila za samostaliju igru. Odgojitelj bi trebao znati procijeniti u kojem trenutku i na koji način bi mogao obogatiti dječju igru.

Autorica Mlinarević (2000) ističe kako bi odgojitelj morao reagirati na dječje potrebe, interese i poruke. Odgojitelj bi trebao pripremiti okolinu za dječje učenje aktivnim istraživanjem i doživljavanjem u konkretnim situacijama te na taj način poticati pozitivne stavove prema učenju u interakciji s vršnjacima, odraslima i materijalom.

Odrasli trebaju djeci stvoriti uvjete za igru (igračke, razni materijali, prostor, vrijeme i suigrači) i biti spremni sudjelovati u igri na nenametljiv način. Njihov indirektan odnos tijekom igre omogućuje djetetu učenje kako biti zajedno, kako dijeliti, pregovarati, rješavati sukobe i zauzimati se za sebe (Klarin, 2017).

Šagud (2002) neka ponašanja odgojitelja navodi kao nepoželjna odnosno negativna: ponavljanje djetetovog iskaza, ne slaže se s djetetovom idejom, rješava konflikt (sprječava dijete da stječe socijalno iskustvo i gradi socijalnu kompetenciju), traži red i disciplinu, postavlja pitanja (kada se postavljaju pitanja za vrijeme igre, dolazi do diskontinuiteta igre jer dijete mora prekinuti igru i prebaciti se iz svog imaginarnog svijeta u realnost), određuje temu igre, odgojitelj postavlja šablone u igri (samim time smanjuje mogućnosti subjektivnog izražavanja djeteta) određuje djetetovu radnju (tim činom potiče nesamostalnost i nesposobnost djece), obavlja zadatak umjesto djeteta te ga kritizira (često kritiziranje djetetovih postupaka može razviti sumnju u njegove vlastite sposobnosti).

Poželjna ponašanja odgojitelja: elaborira dječju igru, razrađuje djetetovu ideju, vrednuje djetetovu aktivnost (cilj toga je djetetov uspjeh u radu, što dovodi do emocionalne satisfakcije za dijete), potiče samostalnost, daje informacije (u svakom trenutku dobar odgojitelj mora biti spreman na dječja znatiželjna pitanja, izraz „ne znam“ ne smije se upotrebljavati), pokazuje postupak, ispravlja netočne spoznaje, pohvaljuje dijete, uključuje nemotivirano dijete, ne nameće šablone igre (već pronalazi nova rješenja). Dobar odgojitelj mora biti zainteresirani promatrač i suigrač.

Konačan cilj odgojitelja bi trebao biti osposobiti i osamostaliti dijete što je više moguće za njegovo buduće samostalno funkcioniranje. Uspije li odgojitelj „usaditi“ predanost, zadovoljstvo i radost u igri odnosno učenju, budući životni uspjesi djeteta bit će razvoj u sretnu, zadovoljnu i odgovornu odraslu osobu (Lazar, 2007).

Od odgojitelja se traži i očekuje ulaganje vremena i strpljenja, fleksibilnost u radu (radnu sredinu organizira prema trenutnim potrebama), stručnost (stručne kompetencije odgojitelja su povezane s metodama rada, veći uspjeh u radu s djecom imat će odgojitelj koji je metodički dobro educiran i koji se koristi raznovrsnim didaktičkim materijalom), traži se da je dobar i jasan u govoru, kreativan i originalan (dozvoljava djeci da u svakoj prilici proizvode nove ideje), srdačna i optimistična osoba, odgojitelj mora biti osjetljiva osoba prema sadržajima kojim interpretira. Dobar odgojitelj potiče, upozorava, motivira, prati djecu i njihove interese, potrebe, želje i osjećaje, i ništa manje bitno nego naprotiv da voli svoj posao i da ga prihvaća kao poziv u životu. Djeca predškolske dobi uče i usvajaju znanja i vrijednosti putem identifikacije i imitacije (on nema gotove izrađene modele ponašanja kao i odrasli). Dobar odgojitelj mora biti svjestan da svojom ličnošću i postupcima predstavlja za dijete uzor za identifikaciju (Stevanović, 2003).

5. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Primjenom upitnika prikupljeni su podaci koji su bili potrebni za istraživanje. Anketni upitnik bio je namijenjen odgojiteljima te je u potpunosti bio dobrovoljan i anonimn. Ispitanicima je predstavljen cilj istraživanja te da će se dobiveni podaci koristiti u svrhu pisanja diplomskog rada na temu „Igra u predškolskoj dobi“. Podaci su se prikupljali tri tjedna, najviše pomoću društvenih mreža u online obliku.

5.1. Cilj istraživanja:

Utvrđiti prisustvo poželjnih ponašanja odgojitelja u dječjoj igri te na što igra najviše utječe u razvoju djece.

5.2. Hipoteze:

Hipoteza 1: „Najčešće su prisutna poželjna ponašanja odgojitelja u djetetovoj igri“

Hipoteza 2: „Stav odgojitelja je da igra najviše utječe na kognitivni razvoj.“

5.3 Uzorak ispitanika

Uzorak čini 110 ispitanika, od kojih su 109 žene i 1 muškarac. Najveći postotak ispitanika ima manje od 10 godina radnog staža (%) i najveći postotak ispitanika ima VŠS (njih %).

5.4 Postupak istraživanja

U radu se provelo istraživanje putem anketnog upitnika na temu „Igra u predškolskoj dobi“.

Anketni upitnik sastoji se od sljedećih pitanja:

Spol

Dob

Najviši završeni stupanj obrazovanja

Radni staž

Dob djece u Vašoj skupini

Koju vrstu igre preferirate u svom radu?

Koju vrstu igre djeca češće odabiru?

Koja je uloga odgojitelja tijekom trajanja igre?

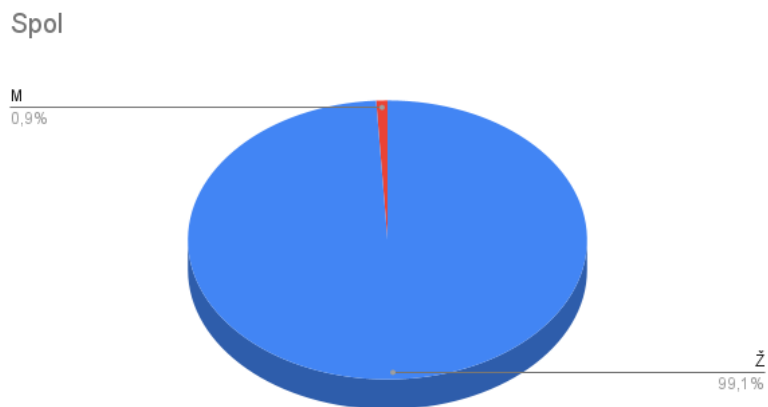
Koja je uloga odgojitelja prije početka igre?

Smatrate li da igra najčešće utječe na kognitivni, socijalni, emocionalni ili tjelesni razvoj?

6. REZULTATI I RASPRAVA

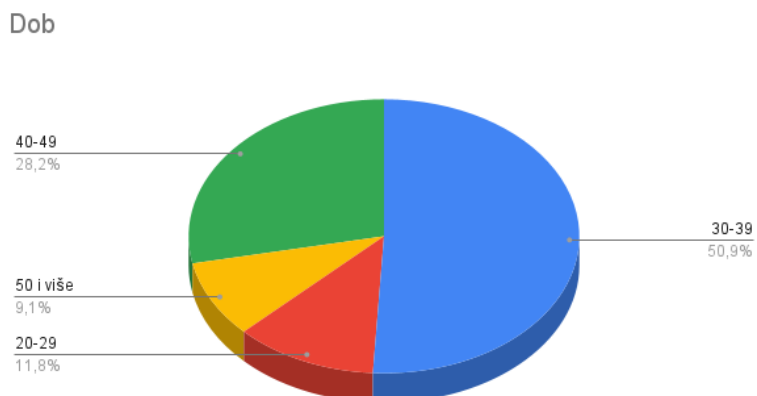
Na temelju provedenog istraživanja u obliku anketnog upitnika, dobiveni rezultati biti će grafički prikazani iz čega će se moći zaključiti kako su hipoteze u potpunosti potvrđene.

Grafikon 1.: Uzorak ispitanika prema spolu (N=110)



Izvor: izradio autor

Grafikon 2.: Uzorak ispitanika prema dobi (N=110)

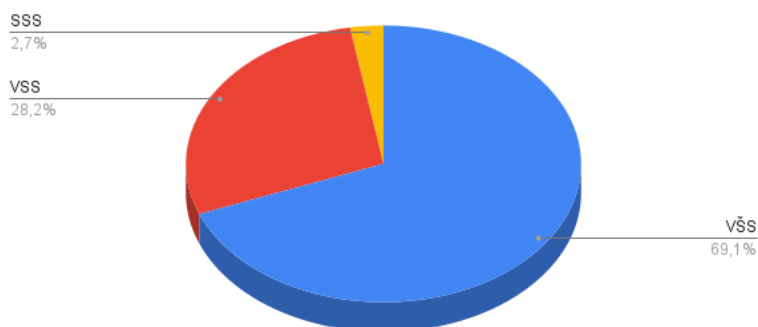


Izvor: izradio autor

U istraživanju je sudjelovalo ukupno 110 odgojitelja od kojih su 109 žene i 1 muškarac. 50,9 % ispitanika je u tridesetim godinama. Većina ispitanika (29,9%) ima više od 10 godina staža i kao najviši stupanj obrazovanja navode VŠS (69,1%). Dob djece u skupini ispitanika je vrlo šarolika i podjednako raspoređena pa tako u mlađoj skupini radi 11,8% ispitanika, u srednjoj 34,5% ispitanika, starijoj 23,6% ispitanika i u mješovitoj skupini radi 30% ispitanika.

Grafikon 3: grafički prikaz najvišeg stupnja obrazovanja

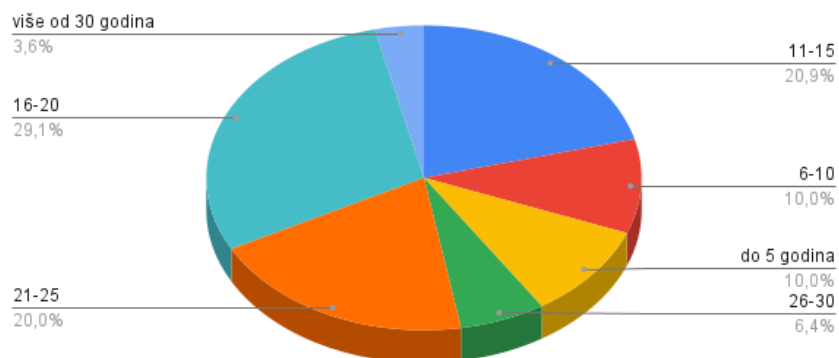
Najviši završeni stupanj obrazovanja



Izvor: izradio autor

Grafikon 4: grafički prikaz najvišeg stupnja obrazovanja

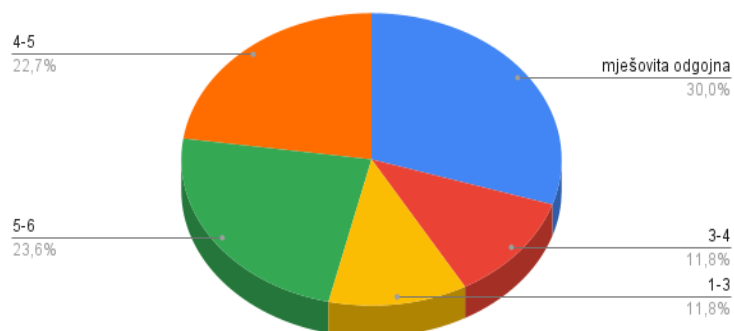
Radni staž



Izvor: izradio autor

Grafikon 5: prikaz dobi djece u odgojno-obrazovnoj skupini

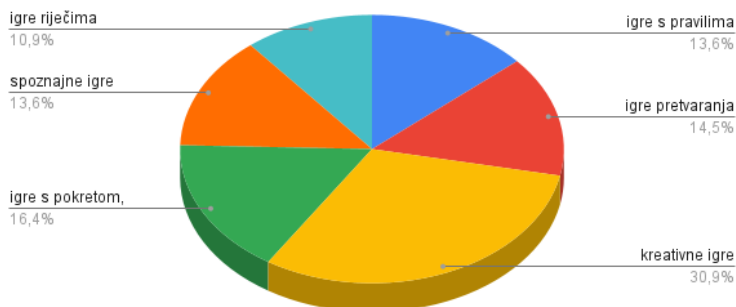
Dob djece u vašoj skupini



Izvor: izradio autor

Grafikon 6: prikaz vrste igre koju odgojitelji preferiraju u svom radu?

Koju vrstu igre preferirate u svom radu?



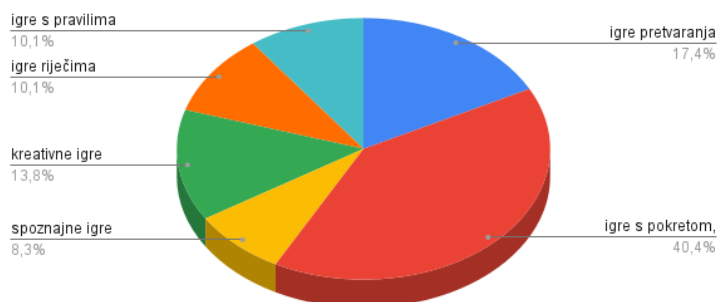
Izvor: izradio autor

U prikazanom grafikonu 6 vidi se da 30,9 % ispitanika prakticira kreativne igre u radu, zatim slijede igre s pokretom i tjelesne aktivnosti a najmanje su zastupljene igre riječima.

Ispitanici na pitanje o tome koju vrstu igre djeca češće odabiru većinom odgovaraju igre s pokretom, tjelesne aktivnosti(40,4 %), uočava se razmjer između vrste igara koju najviše nude odgojitelji (kreativne igre) i igra s pokretom, tjelesnih aktivnosti koju odabiru djeca. Različitim vrstama igara dijete razvija svoju kreativnost i maštu, ali se potiče i njegov intelektualni razvoj, budući da se kroz razne igre razvija pamćenje, sposobnost koncentracije i sposobnost pažnje. Osim navedenog kroz igru dolazi do razvijanja i tjelesnih sposobnosti koje su neophodne za djetetov razvoj. Tjelesna aktivnost omogućuje djetetu tijekom igre orijentiranost, snalaženje u prostoru te stjecanje raznih iskustava (Stevanović, 2003).

Grafikon 7: grafički prikaz koju vrstu igre djeca češće odabiru

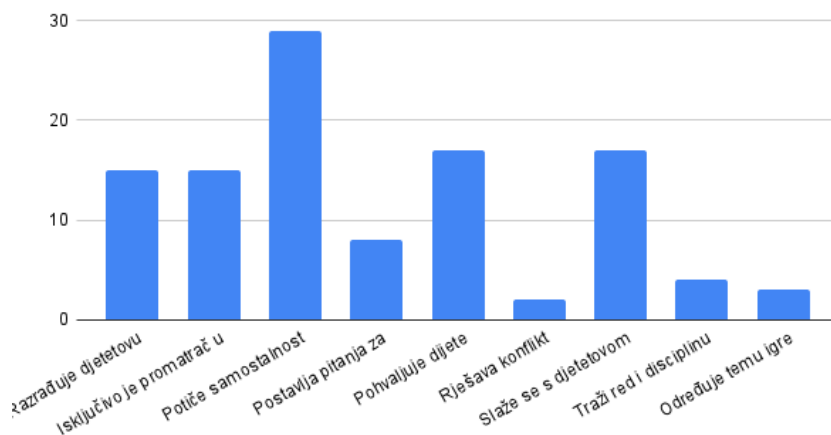
Koju vrstu igre djeca češće odabiru?



Izvor: izradio autor

Grafikon 8: grafički prikaz uloge odgojitelja tijekom trajanje igre

Koja je uloga odgojitelja tijekom trajanja igre?



Izvor: izradio autor

Dobiveni podaci upućuju kako je većina odgojitelja odgojitelja upoznata sa svojim ulogama i slaže se sa sustručnjacima u opisima njihovih uloga;

Stevanović (2003) smatra da dječju igru treba stručno planirati, usmjeravati, koordinirati, a ponekad u njoj i sudjelovati. Djecu treba učiti igrati, predlagati im nove ideje, time se dječja slobodna igra ne sputava nego je ona stručno vođena i usmjeravana. Šagud (2002) također

smatra kako bi primarni zadatak sudjelovanja odgojitelja u dječjoj igri trebao biti „učenje načina igranja“ kako bi se djeca osposobila za samostaliju igru. Odgojitelj bi trebao znati procijeniti u kojem trenutku i na koji način bi mogao obogatiti dječju igru.

Grafikon 8: prikaz uloge odgojitelja prije početka igre



Izvor: izradio autor

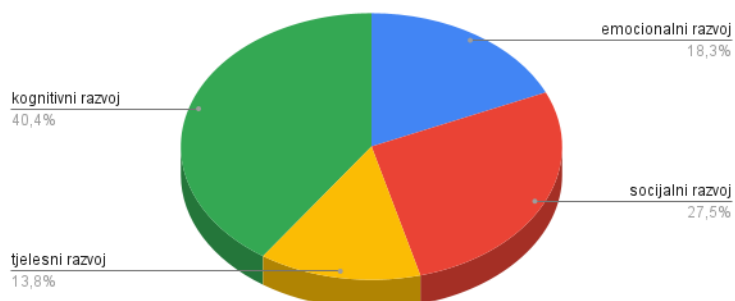
Autorica Mlinarević (2000) ističe kako bi odgojitelj morao reagirati na dječje potrebe, interese i poruke. Odgojitelj bi trebao pripremiti okolinu za dječje učenje aktivnim istraživanjem i doživljavanjem u konkretnim situacijama te na taj način poticati pozitivne stavove prema učenju u interakciji s vršnjacima, odraslima i materijalom. Odrasli trebaju djeci stvoriti uvjete za igru (igračke, razni materijali, prostor, vrijeme i suigrači) i biti spremni sudjelovati u igri na nenametljiv način. Njihov indirektan odnos tijekom igre omogućuje djetetu učenje kako biti zajedno, kako dijeliti, pregovarati, rješavati sukobe i zauzimati se za sebe (Klarin, 2017).

Konačan cilj odgojitelja bi trebao biti osposobiti i osamostaliti dijete što je više moguće za njegovo buduće samostalno funkcioniranje. Uspije li odgojitelj „usaditi“ predanost, zadovoljstvo i radost u igri odnosno učenju, budući životni uspjesi djeteta bit će razvoj u sretnu, zadovoljnu i odgovornu odraslu osobu (Lazar, 2007).

Dobar odgojitelj mora biti svjestan da svojom ličnošću i postupcima predstavlja za dijete uzor za identifikaciju (Stevanović, 2003).

Grafikon 9: prikaz utjecaja igre na razvoj djeteta

Smatrate li da igra najčešće utječe na:



Izvor: izradino autor

U grafikonu 9 je vidljivo kako odgojitelji smatraju kako igra utječe na kognitivni razvoj što potvrđuje drugu hipotezu „Stav odgojitelja je da igra najviše utječe na kognitivni razvoj.“

7. ZAKLJUČAK:

Igra ima veliki utjecaj u životu malog djeteta i nezaobilazna je prilikom njegova odrastanja. Kroz nju dijete uči o sebi, spoznaje svijet koji ga okružuje, objekte i ljude koji se nalaze u njemu. Igra pridonosi lakšem fizičkom i kognitivnom razvitku djeteta te se ono uz nju lakše socijalizira s vršnjacima i uči o emocijama. Kroz igru dijete istražuje i razvija razne senzomotorne sposobnosti, istražuje svijet, kritički zaključuje, razmišlja, mašta te razvija brojne druge vještine. Igrajući se dijete uči kako samoregulirati svoje emocije, prepoznati tuđe emocije, kako riješiti probleme i naći kompromis kojim će riješiti postojeće sukobe. Osim toga, značajna je i u dijagnostici i terapiji jer se dijete lakše suočava s teškim životnim okolnostima. Značajan utjecaj na igru djeteta ima sam odgojitelj svojim pristupom i omogućavanjem odgovarajućih uvjeta po potrebi djeteta. Zaključno, igra značajno doprinosi i potiče razvoj djeteta i djetetov život je nezamisliv bez igre, jer ipak je ona nezamjenjiva i jako bitna aktivnost u dječjem životu.

LITERATURA:

1. Anić, V. (1998). Rječnik hrvatskoga jezika. Zagreb: Novi Lider
2. Becker, D. R., Mcclelland, M. M., Loprinzi, P. D., i Trost, S. (2014). Physical Activity, Self-Regulation, and Early Academic Achievement in Preschool Children. *Early Education & Development*, 25(1), 56-70.
3. Berk, L. E. (2008). Psihologija cjeloživotnog razvoja. Jastrebarsko: Naklada Slap.
4. Berk, L. (2015) Dječja razvojna psihologija. Jastrebarsko: Naklada Slap.
5. Bourgeois, K. S., Akhawar, A. W., Neal, S. A., i Lockman, J. J. (2005). Infant manual exploration of objects, surfaces, and their interrelations. *Infancy*, 8, 233–252.
6. Brown, F., i Patte, M. (2013). *Rethinking Children`s Play*. London: Bloomsbury.
7. Brownell, C. A., i Kopp, C. B. (2007). Transitions in toddler socioemotional development: Behavior, understanding, relationships. U C. A. Brownell, C.B. Kopp (Ur.), *Socioemotional development in the toddler years: Transitions and transformations* (str. 1-40). New York: Guilfordu, 2008)
8. Čudina Obradović, M., Obradović, J. (2006). Psihologija braka i obitelji. Zagreb:Golden marketing - Tehnička knjiga.
9. Došen Dobud A. (2016). Dijete – istraživač i stvaralac - Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi. Zagreb: Alinea.
10. Duran, M. (2001). Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap.
11. Einon, D. (2005). Igre stvaralice za djecu 2-5 godina. Zagreb: Profil.
12. Findak, V., Delija, K. (2001). Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju. Zagreb: Edip
13. Findak, V. (1995). Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju. Zagreb: Školska knjiga.
14. Ginsburg, K.R. (2007) The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119, 182-191. - References - Scientific Research Publishing
15. Goldberg, S. (2003). Razvojne igre za predškolsko dijete. Ostvarenje d.o.o. Lekernik.

16. Goldstein, Bruce Evan. 2012. Collaborative Resilience: Moving Through Crisis to Opportunity. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
17. Goldstein, J. (2012). Play in Children`s Development, Health and Well-being. Brussels: ToyIndustries of Europe.
18. Grgec-Petroci, V., Vranko, M., Rebac, J. (2009). Igra i dijete, dijete i igra. Zagreb: Obiteljski centar Zagreb
19. Klarin, M. (2017). Psihologija dječje igre. Zadar: Sveučilište u Zadru.
20. Koritnik, M. (1970). 2000 igara: igre motorike. Zagreb. Sportska štampa
21. Kosinac, Z. (2011). Morfološko- Motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine. Split: Sveučilišna knjižnica u Splitu.
22. Ladd, G. W., LeSieur, K. i Profilet, S. M. (1993). Direct parental influences on young children`speer relations. U S. Duck (Ur.), Learning about relationship, 2, 152-183. London: Sage.
23. Lorger, M., Prskalo, I. (2010). Igra kao početni oblik treninga brzine u predškolskoj dobi. U I. Jukić, C. Gregov, S. Šalaj, L. Milanović, T. Trošt-Babić (Ur.), Kondicijska priprema sportaša (473 - 476). Zagreb: Kineziološki fakultetSveučilišta u Zagrebu i Udruga kondicijskih trenera Hrvatske.
24. Matejić, Z. (1978). Merila za razlikovanje igre. Psihologija, 4, 73-83
25. Mlinarević, V. , (2000).Igra - učenje u socijalnim interakcijama // Učiti zajedno s djecom - učiti / Slunjski, Edita (ur.). Čakovec: Dječji vrtić ; Visoka učiteljska škola, str. 97-101
26. Nenadić-Bilan, D. (2014). Roditelji i djeca u igri. Školski vjesnik: časopis za pedagoškijsku teoriju i praksu, 63(1-2), 107-117.
27. Pellegrini, A. (2009). The role of play in human development. New York, NY: Oxford University Press.
28. Peteh, M. (2018). Radost igre i stvaranja. Zagreb: Alineja.
29. Petrović-Sočo, B. (2013). Symbolic Play of Children at an Early Age. Croatian Journal of Education, 16, 235-251.
30. Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. New York: Norton.
31. Rubin, K. H., Fein, G. G., and Vanderberg, B. 1983 Play (Handbook of Child Psychology, New York: John Wiley and Sons 4: 693-774
32. Russ, S. W. (2004). Play in Child Development and Psychotherapy. London: Lawrence Erlbaum Associates.

33. Schneider, E. (2009). Longitudinal observations of infants' object play behavior in the home context. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 29, 79-87.
34. Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Andromeda: Sveučilište u Rijeci.
35. Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
36. Trawick-Smith, J. (2018). *The Physical Play and Motor Development of Young Children: A Review of Literature and Implications for Practice*. Center for Early Childhood Education Eastern Connecticut State University.
37. Vasta, R., Haith, M. M., i Miller, S. A. (2005). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap
38. Yawkey, T. D., i Pellegrini, A. D. (2018). *Child's play: developmental and applied*. New York, NY: Routledge.

Članak:

1. Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik*, 64(4), 603-620. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/15313>

