

Uloga igre u razvoju predškolskog djeteta

Bošnjak, Andjela

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:285626>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-06-24**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

ANDJELA BOŠNJAK

ULOGA IGRE U RAZVOJU PREDŠKOLSKOG DJETETA

Završni rad

Pula, svibanj 2019.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

ANDJELA BOŠNJAK

ULOGA IGRE U RAZVOJU PREDŠKOLSKOG DJETETA

Završni rad

JMBAG: 0303048426, vanredni student

Studijski smjer: Preddiplomski stručni studij predškolskog odgoja

Predmet: Igra i djeca

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Znanstvena grana: Predškolska pedagogija

Mentor: prof. dr. sc. Nevenka Tatković

Pula, svibanj 2019.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana _____, kandidatkinja za prvostupnicu _____ ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mog vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da ni jedan dio Završnoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz kojega necitiranog rada, te da nikoji dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Studentica

U Puli, _____ godine



IZJAVA o korištenju autorskog djela

Ja, _____ , dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

_____ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu sa Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenog, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____ (datum)

Potpis

SADRŽAJ

UVOD

1. IGRA

1.1. Što je igra?

1.2. Klasifikacija igre

1.3. Važnost igre i igračaka

1.4. Poticajno okruženje u vrtiću

1.5. Uloga roditelja u igri s djetetom

1.6. Uloga odgajatelja u igri s djetetom

2. RAZVOJ DJETETA PREDŠKOLSKE DOBI

2.1. Razvoj djeteta kroz igru

2.2. Dijete – istraživač

3. TEORIJE KOGNITIVNOG RAZVOJA

3.1. Teorija kognitivnog razvoja Jeana Piageta

3.2. Piagetov razvojni stupanj

3.3. Teorija kognitivnog razvoja Lava Vigotskog

4. IGRA I KOGNITIVNI RAZVOJ

5. IGROM DO ČITANJA

6. IGRA KAO IZRAZ OSOBNOSTI

6.1. Izazovi suvremenog društva za igre djece u razvoju

7. METODIČKI DIO

8. ZAKLJUČAK

LITERATURA

UVOD

Ovaj se rad bavi igrom kao najzahvalnijim alatom za razvoj djece u svim aspektima njihova bića. Kroz povijest su se smjenjivali društveni obrasci, ali je igra uvijek zadržala primat kod djece, ne samo kao edukativno-pedagoški alat, već i kao ventil za dobrobit dječjeg života. Igra priprema dijete za različite uloge u društvu, pomaže pri samospoznaji te služi kao instrument kojim odgajatelji uviđaju potencijale djetetova razvoja.

U ovom se radu dotičemo igre kao instrumenta za kognitivni razvoj. Proučavamo igru kao konstantu kroz stadije odrastanja koje prethode školskoj dobi, u kojoj dijete pomalo napušta igru kao edukacijski alat, usvaja ozbiljnije pristupe znanjima te naposljetku priprema dijete na odrasli život i svijet u kojem živi. Budući da postoje razne igre koje su korisne za dijete, u ovom će se radu neke od njih i detaljno opisati uz kritički pristup prema opisanim igrama.

Vrlo je važno naglasiti da se ovaj rad bavi i aspektom igre u odnosu dijete – odgajatelj, odnosno dijete – roditelj. Samim time ukazuje se na važnost tih uloga u razvoju djeteta, ali i na moguće nedostatke koje bi odgajatelj ili roditelj trebao nadomjestiti kako bi iz dječje igre izvukao maksimum (s naglaskom na kognitivni razvoj prema Piagetu i Vigotskom).

Povremeno u jungijanskoj teoriji arhetipova filtriramo sadržaj kroz prizmu *homo ludensa* – čovjeka kao igrača, ozbiljnog junginijanskog arhetipa što se pojavljuje kroz mnoge aspekte čovjeka, i to ne samo kao djeteta u razvoju.

Na kraju rada postoji i metodički dio u kojemu se predlažu igre koje bi ostvarile uspjeh u praksi kada se o njima tvrdi da su važne za dječji razvoj, kako pojedinačni tako i skupni.

1. IGRA

1.1. Što je igra

Igra je jedan od obrazaca koje nalazimo u prirodi i društvu kao indikator pojedinačnog i društvenog razvoja. Fenomen nije indikativno vezan za ljudsku jedinku, ali se kod nje razvio u fenomen koji transcendiraju edukativni aspekt i ranu socijalizaciju. Igra se može smatrati temeljem ljudskog razvoja koji se može primjenjivati i u drugim fazama čovjekova života, pa čak i biti ključnim faktorom za profesionalni orijentir ili biti odabirom karijere. No najzapaženija uloga igre kao raznovrsnog obrasca ponašanja jest ona u definiranju egzistencijalnih sposobnosti te je igra i edukativni alat koji kroz ekstenziju istih sposobnosti radi na "tendenciji smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma" (Lorenc, 2001:13). Za igru kao razvojni fenomen možemo ustvrditi da dopušta isprobavanje i istraživanje različitih obrazaca ponašanja kako bi se odvijalo razvijanje onih najučinkovitijih i najpogodnijih. Pojam igre podosta je kompleksan zato što se može proučavati kroz niz znanstvenih grana i disciplina – psihologiju, antropologiju, etnologiju i pedagogiju, ukoliko promatramo samo igru kao fenomen čovjeka. Igru nije moguće lako svesti na jednostavnu i jednoznačnu definiciju. Igra je biološki, kulturološki i socijalni konstrukt, često promatrana i proučavana kroz više aspekata, usko vezanih uz vidove određenih grana znanosti te kao zasebno iskustvo.

Gleda li se igra kao samostalno iskustvo u odnosu s okolinom, ona se pokazuje kao prva od tih iskustava i jedinstven edukacijski alat "koji omogućuje djetetu i odraslom da znanja koja mu mogu pomoći u razumnoj, organiziranoj i djelotvornoj akciji, pronađe upravo u sebi i vlastitim iskustvima" (Bunčić i sur., 2007). Dijete obično kroz igru spoznaje mogućnosti kombinacija koje će mu omogućiti da "pokazuje tečnost ideja, otvorenost, zainteresiranost, maštovitost, originalnost" (Stevanović, 2001).

Uz kompleksnost fenomena igre, koja je zastupljena u svim povijesnim razdobljima i sredinama, često se primjećuje i da je krasi svojstva ili popratni osjećaji poput veselja, razvoja, učenja, istraživanja i otkrivanja, te za dječje igre možemo reći i da su "svjesne, kreativne i stvaralačke djelatnosti tijekom kojih se ostvaruje komunikacija između djeteta i njegovog okruženja" (Peteh, 2018).

Prema autorici Z. Matejić (1978:82), koja polazi od definicije kako je igra otvorena i vanjska aktivnost djeteta, obilježja igre su:

- stimulativno ponašanje sa sljedećim odlikama: divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način); nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje); neadekvatnost (ponašanja nesuglasno datoj situaciji);
- autoteličnost¹ aktivnosti, iz čega slijedi: da posjeduje vlastite izbore motivacije; da je proces igre važniji od ishoda akcije; dominacija sredstava nad ciljevima; odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka;
- ispunjavanje privatnih funkcija igrača, odnosno: oslobađa od napetosti, rješava konflikt; regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj;
- izvođenje u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi: igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji, u stanju umjerene psihičke tenzije.

Za igru se može ustvrditi da je jedan od oblika novijih i neobičnijih ponašanja koja se ne usredotočuju na cilj, već na korištenje pripadajućih znanja i vještina, pritom razvijajući nova. U međusobnoj igri važna je specifična komunikacija i interakcija među recipijentima pomoću kojih se sama igra i ostvaruje. Može se kazati kako je djetetova igra otvorena, neiskvarena, manje maskirana nego u odraslih te time čini podlogu za stvaranje djetetova identiteta. Djeca su većinom socijalna bića, pri rođenju određena vlastitom kulturom i simboličkim sustavom, koji su rezultat kulturno-povijesnog razvoja. U svom se habitatu obično tijekom vremena djeca privikavaju na profesionalne alate i vještine koji se postupno kroz igru uvode. Sve to utječe na složenost igre kao akcije, što ujedno otežava i njezinu klasifikaciju.

¹ *Autoteličan*: „koji je sam sebi svrhom”. Hrvatski jezični portal: http://hjp.znanje.hr/index.php?show=search_by_id&id=e1thXg%3D%3D (pregled: 17. svibnja 2019).

1.2. Klasifikacija igre

Autorica Mirjana Duran igre razvrstava u tri kategorije: funkcionalne, simboličke i one prema pravilima (pojedini autori kao Vasta i suradnici navode i četvrtu kategoriju – konstruktivne igre). Ove su nam klasifikacije važne kako bismo promatrali igru kao edukacijski alat djetetova razvoja na više razina i kroz više prizmi.

Funkcionalna igra karakteristična je po tome što dijete ispituje svoje funkcije i paralelno osobitosti objekta koji koristi. Takva igra djetetu omogućava korištenje novih funkcija kao što su motoričke, osjetne i perceptivne. U prvoj godini djetetova života funkcionalna je igra usko povezana s njegovom ranom socijalnom interakcijom. Poveznica između funkcionalne igre i socijalne interakcije leži u tezi kako se zapravo dijete igra s odraslima, a ne nužno samo, iz čega proizlazi tvrdnja da je funkcionalna igra, citirajući autora Lewisa (1979:24), “...posljedica socijalnog čina između odraslog (koji je s djetetom) i djeteta“.

Kao primjer najrudimentarnije igre takvog oblika jest ona koja djecu uči pažnji (roditeljski odnos ili društvena norma), ujedno motorici i jeziku, pa se možda najbolje među njima izdvajaju igre koje zapravo spajaju ugodno s korisnim. Primjerice igre u vodi nalažu djetetu simultano usvajanje higijenskih navika dok se usput razvijaju govor i motorika igrajući se igračkama u vodi. Takav oblik igre sugerira nam Tatjana Tkačenko u „Velikoj knjizi aktivnosti i vježbi za razvoj govora“ kroz igru s vodom, gdje dijete opažanjem stvara rečenice (važno za razvoj govora) dok usvaja obrasce higijene u ranoj razvojnoj dobi (Tkačenko, 2012:6). Budući da je to sugerirana igra za roditelja i dijete, možemo je promatrati kao funkcionalnu aktivnost koja, iako igra služi za razvoj govora, ona je ujedno i alat kojim dijete učimo obrascima koji su važni za njegov razvoj. U skupnoj inačici kao funkcionalna igra može se izdvojiti pantomima, igra koju dijete može igrati u ranoj dobi i nastaviti u daljnjem životu za rasonodu. Ova igra dopušta razne oblike prilagodbe, pa se ona može igrati pojedinačno, u parovima ili skupinama, ali i tematski.

Simbolička igra ili igra pretvaranja, igra uloga, fiktivna je igra kao temeljni preduvjet za uredan razvoj djeteta. Ona utječe na psihički razvoj i promatra se u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta. Psiholog Piaget dovodi ju u vezu sa strukturom misaone aktivnosti, stoga je samim time promatra u sklopu kognitivnog razvoja. Simbolička se igra može svesti na više objašnjenja, ovisno o kutu i aspektu promatranja i proučavanja, no jasno je da ona opisuje igru uloga. Ruski autori poput Vigotskog, Elkonina, Leontjeva te

Zaporožeca nastanak takve igre smatraju glavnom odrednicom izmjenjivanja djeteta u sustavu društvenih odnosa. „Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete, motivirano željom – živjeti društveni život s odraslim članovima društva; prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uvjetno prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih“ (Elkonin, 1975:18).

Za simboličku igru, u koju se uvrštavaju igre koje imaju formativni karakter kroz igranje uloga, također nailazimo na razne oblike. Od kodiranih igračkaka, kao što su lutke i autići, ili igrovnih alata/ambijenata/oružja (koji često služe kao katalizator za razvijanje rodnih uloga – na stranu promišljanja o tome jesu li one dobre za razvoj ili ne) do simulacija odraslih radnih ambijenata ili okolnosti: bolnice, škole, obitelj, rat... S takvim se igrama dijete služi tijekom cijelog doba formiranja, pritom imitirajući odrasle. Imitiranje odraslih obično je igra koja poprilično dijeli sličnost s kazalištem – dijete kroz njega izražava afektacije, ekstenzije ili katarze, ali prije svega razvija interakciju kako s drugim igračima-akterima tako i sa simuliranim alatima-igračkama radi što uspješnije igre.

Novije teorije ističu složenu i raznovrsnu ulogu igre na sveukupan razvoj djeteta. Igra uloga veže se uz razvoj kompetencija, proces eksploracije i stvaralaštvo. U simboličkoj igri javlja se oblik apstraktnog mišljenja, jer se dijete koristi različitim predmetima, zvukom, gestama kako bi opisalo, odnosno predstavilo događaje ili objekte iz stvarnog života (Šagud, 2002).

U simboličkoj igri važno je djetetu pružiti znanje o tome kako određeni simbol, predmet ili stvar mogu biti višeznačni te ovisno o kontekstu i upotrebljivi. Ovakva bi igra trebala utjecati na oblikovanje djetetovih socijalnih potreba, razvoj kontrole ponašanja te razvijati sustav realnih odnosa među djecom „igračima“.

Igre s pravilima djeca upoznaju u već razrađenom i gotovom obliku. Postoje igre koje u djece razvijaju senzomotoričke sposobnosti (trke, loptanje, poskakivanje, modeliranje) ili one intelektualne (šah, slagalice, karte, igre s kockama), u kojima se sudionici natječu po već zadanim pravilima ili su pravila sporazumno zadana netom prije početka igre. Prema Piagetu igre s pravilima usko su povezane s dječjim moralnim razvojem, što potkrepljuje sljedeće: „U igrama s pravilima postoje pravila, kolektivna disciplina, kodeks časti i *fair play*, te on

predstavlja *zadivljujuće* socijalne institucije“ i „pravi politički materijal djetinjstva.“ (Duran, 2001:20). Pomoću igre s pravilima djeca komuniciraju, uče o odnosu s odraslima i vršnjacima, socijaliziraju se te kontroliraju i reguliraju društvene odnose u dječjoj grupi. Dijete kroz ovakve igre razvija samokontrolu, ali uči i uvažavati ostale sudionike u grupi.

Igre s pravilima obično postaju dijelom djetetova puta prema razvoju hobija i rekreativne razonode, koje u dogledno vrijeme mogu postati profesionalnim odabirom (primjerice u slučaju sportskih igara). Iz takvih su se igri razvile ne samo sportske igre, već i mnoge grane gospodarstva kao što je kockanje, odnosno igre na sreću te cijela industrija zabave i dokolice u smislu proizvodnje stolnih igara koje su namijenjene starijoj ciljanoj skupini.

Konstruktivna igra usmjerena je prema aktivnostima koje potiču dijete na samostalno stvaranje. Te aktivnosti pridonose razvoju prostornih koncepata, odnosa, proporcija i matematičkih sposobnosti. Iako dijete u ovakvoj vrsti igre pomoću raznih predmeta samostalno gradi i stvara, poželjno je da se u to ponekad uključe i odrasli. Pomoću konstruktivne igre, u što spada oblikovanje figura plastelinom, igre rezanja i lijepljenja, slaganje raznih kocki, dijete razvija svoju kreativnost te u njemu potičemo stvaralački duh (Vasta i sur., 1998).

1.3. Važnost igre i igračaka

Djetetova stalna potreba za aktivnošću očituje se u igri, koja kao obrazac ponašanja omogućava djetetov razvoj. Ona djetetu omogućava izraziti vlastite osjećaje poput veselja, plača, (ne)zadovoljstva, smijeha, uspjeha, razočarenja, potrebe za prijateljem i sigurnosti. Cilj igara kod djece omogućavanje je da ih one vesele i zabavljaju kako bi ih što bezbolnije uvele u sve aspekte ljudskog socijalnog bivanja. „Tako emocionalno obojena igra ima svoju potpunu razvojnu i pedagošku vrijednost...“ (Peteh, 2018:96) te ga ona rasterećuje i oslobađa negativnih emocija kao što su strah, ljutnja ili ljubomora.

Maria Montessori opisala je igru kao rad djeteta zato što je to način na koji ono uči. Igra uključuje rješavanje problema, usavršavanje jezika, novih tjelesnih vještina, uklapanja u društvo te svakodnevno savladavanje emocionalnih problema (Britton, 2000). Autoričine se pedagoške metode uz igru ponajviše oslanjaju na autonomnost djeteta kod odlučivanja, što omogućava razvoj koji ne počiva na rigidnosti, već se zasniva na fluidnosti, interakciji i

praktičnosti. Znanstveni principi Montessori u pedagogiji su postigli golem uspjeh, što dokazuju i njene višestruke nominacije za Nobelovu nagradu za mir.

Dijete od najranije dobi uči da svojim ponašanjem može djelovati na svijet oko sebe, ali da ga ujedno može i mijenjati. Igrom se otvaraju nove mogućnosti koje djetetu pružaju vjeru u samog sebe, u vlastite sposobnosti i prilike. Igra djetetu daje veliku šansu za stvaranje stava „ja to mogu“, a samim time ono u život unosi golem kapital koji se očituje u njegovu samopouzdanju, samostalnosti i sigurnosti u budućnost. Djetetu je važno igrom dokazati da može rasti i djelovati na okolinu kao pojedinac, da mu je dopušteno oblikovanje vlastite ličnosti na njemu svojstven način te da ne doživljava svijet kao dan i zadan, već da ga može konstruirati, mijenjati i preoblikovati. Realan svijet ne dopušta uvijek eksperimentiranje i iskušavanje vlastitih sposobnosti te je zbog toga važno igrom omogućiti istraživanje, eksperimentiranje i proživljavanje situacija iz stvarnog života prilikom kojih dijete neće biti oštećeno. Primjer koje nude autori Maleš i Stričević glasi: „...dijete ne može neposredno isprobati što bi se dogodilo da naglo istrči na ulicu prepunu automobila, ali može samostalno ili uz pomoć odraslih razmotriti niz takvih situacija u igri.“ (Maleš i Stričević, 1991:15).

Dostupnost igračka koje služe za određene vrste igre također je važna za djetetov rast te su one sastavni dio igre. Različite igračke djetetu daju mogućnost da stvori poseban odnos s njima u smislu njihovog očuvanja, ali i stvaranja humaniziranog odnosa. Igračke za dijete u razvoju često su personificirane i od puno većeg značenja od pukog predmeta. Igračka predškolskom djetetu nije samo sredstvo ugone, već prekidač za konkretne pojave. Sve proživljene nelagodnosti dijete iskazuje igračkama u aktivnom sudjelovanju u igri. One su tako i pokazatelj stanja djeteta te onoga što dijete proživljava u svom habitatu.

Autorica Peteh (2018) daje primjer kroz simboličku igru u igrama liječnika, pacijenata, bolnice, zubara, liječničkog pribora. Na taj se način djetetu može suzbiti potencijalni strah od takvih institucija. Tako dijete ulazi u svijet odnosa i njihovog razumijevanja, poštivanja i shvaćanja uzajamnosti. Kako dijete sazrijeva spoznajno, emocionalno i fizički, naučeno korištenje vlastitih igračaka reflektira se kasnije kroz njegovu potrebu druženja s vršnjacima, pritom koristeći igračke koje su upotrebljive u skupini. Podrazumijeva se da, kako dijete intelektualno sazrijeva, tako se javlja i njegova potreba za kompleksnijim igračkama, onima koje imaju zahtjevniju funkciju i koje pružaju povratnu informaciju.

Valja napomenuti kako nemaju svi proizvođači igračaka istu namjeru u proizvodnji. Neki od njih gledaju na što skorije kvarenje igračaka kako bi se one ponovno kupovale, što ipak nije isključiv fenomen industrije igračaka. Drugi, pak, posluju tako da ciljano proizvode igračke za koje se interes nakon prvog korištenja postepeno smanjuje, što dovodi do djetetova nezadovoljstva i odbacivanja, najviše kroz prema njima usmjeren marketing i jasnu separaciju dobnih skupina. Takve igračke ne ulaze u kriterije kvalitetnih i didaktičkih igračaka, naprotiv, podosta su štetne i potpuno nepotrebne. Dobre igračke svakako bi trebale u djetetu izazvati aktivnost, kreativnost i stvaralaštvo, obogatiti njihova iskustva i razvijati kritičko mišljenje. Polazeći od spoznaje da je djeci u najranijoj dobi sve zanimljivo, kvalitetan izbor igračaka i igara za dijete, stvoren na temelju njegovih stadija razvoja, daje roditelju i odgajatelju mogućnost da djetetu stvori prikladno okruženje, ugodnu atmosferu i primjerenu interakciju među vršnjacima (Maleš i Stričević, 1991).

1.4. Poticajno okruženje u vrtiću

Srž djetetova kvalitetnog učenja i razvoja ujedno je i u vrtićkom okruženju. S obzirom na to da dijete uči, istražuje i razvija se pomoću raznih aktivnosti te je u odnosu s drugom djecom i odraslima, poticajno prostorno okruženje u djetetu izaziva obrazovni proces. Maria Montessori u svojim učenjima naglašava kako prostor mora biti prilagođen djetetovim potrebama kako bi što manje ovisilo o odrasloj osobi. Raznolikost materijala kod djece potiče rješavanje zadataka, istraživanje, eksperimentiranje te rješavanje problema s kojima se djeca svakodnevno susreću. Bogatstvo materijala djeci raznih razvojnih skupina i onoj drugačijih razvojnih sposobnosti također omogućava različit i raznovrstan izbor te izaziva izražavanje njihovih osobnih interesa. Organiziranost unutar određenog prostora utječe na kvalitetu i odgovarajuću socijalnu interakciju među djecom, ali i između djeteta i odgajatelja. U takvom je okruženju važno svakodnevno poticati djecu na međusobnu verbalnu i neverbalnu komunikaciju, izazivati njihove susrete, ali i poštivati njihovo pravo slobodnog kretanja. Kako bi se povisila razina djetetova zadovoljstva i ugone, okruženje vrtića najčešće nalikuje obiteljskom, ugodnom i umirujućem prostoru (Slunjski, 2008). Iskustvene spoznaje dokazuju da je prostor u kojemu dijete boravi, stvara, odrasta, igra se i razvija mora biti prilagođen njemu i njegovim potrebama. U institucijskom se kontekstu naglasak stavlja na odnos i interakciju s djecom i odgajateljima. Dijete u vrtiću, za razliku od obiteljskog

okruženja, djeluje u skupini te ona na njega ima određeni utjecaj. Ne zaboravlja se i na individualan pristup djetetu, njegovim potrebama i interesima².

Prostorno okruženje vrtića uključuje i sve oko njega: zidove, dvorište, podove, namještaj, igračke, raspored dnevne sobe – sve to utječe na djetetovu spoznaju. Osiguravanje poticajnog prostora te, kao što je već navedeno, obilje materijala, mogućnost slobodnog kretanja i izbora partnera za igru, djetetu omogućava razvoj spoznajno-intelektualnih, govornih, praktično-djelatnih sposobnosti i pozitivno gledanje na vlastite mogućnosti³.

Zastupnici koncepta odgoja i obrazovanja Reggio svjesni su i značenja okruženja kao djetetova aktivnog suigrača u igri i razvoju te ga iz tog razloga još nazivaju i „trećim odgojiteljem“⁴. Djeci bi prostorno vrtićko okruženje trebalo pružiti osnovne elemente i alat za aktivnosti koje im dopuštaju da izraze svoju osobnost, upotrebljavaju maštu i stvaraju svoj prostor. Takvi dobro strukturirani prostori i logički promišljena ponuda materijala i igračaka djeci pružaju širok spektar iskustava i učenja te pridonose pozitivnoj općoj atmosferi. Vrtić ima zadaću osigurati djeci da se tijekom cijele godinu bave onime što ih zanima i što je njima zanimljivo tako da prostor učine udobnim, dinamičnim, raznovrsnim i sigurnim. Kao neki oblik determinističkog kaosa, potrebna je struktura koja bi omogućila djeci kreativan nered iz kojeg bi oni stvarali, usvajali znanja i veselili se.

1.5. Uloga odgajatelja u igri s djetetom

Postoje različite vrste odgoja i principa za kojima se povode odgajatelji. Kako bismo poticali djetetovo stvaralaštvo, koje u igri dolazi do punog zamaha, autorica Šagud (2002) naglašava kako se djeci mora pružiti potpuna sloboda u izražavanju i eksperimentiranju kako bi pronalazila odgovore u problemskim stanjima te da ih odgajatelji u tome trebaju poticati i ohrabrivati. Prema tome je njihova uloga suptilna i diskretna. Svatko od odgajatelja smatra i bira najbolje od onoga za što misli da je djetetu potrebno, ujedno izabire najlakše i optimalne načine kako bi djeca u vrtiću imala zadovoljenu svaku potrebu za uspješan rast i razvoj. Nemoguće je nečiji izbor etiketirati pogrešnim ili točnim ako se takvim načinom

² Sindik, J. (2008). *Poticajno okruženje i osobni prostor djece u dječjem vrtiću*. U: Metodčki obzori 3.3 (5), str. 143 – 154. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/25807> (pregled: 15. travnja 2019).

³ Ibid.

⁴ Malašić, A. (2015). *Dijete, odgojitelj, arhitekt*. U: Život i škola. 61 (1), str. 123 – 132. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/152316> (pristup: 15. travnja 2019).

djetetu pruža sve što bi mu trebalo biti pruženo, međutim, promatranjem i kontrolom moguće je usmjeriti odgajatelje na pravi put i uvidjeti njihove eventualne pogreške. Autorica Edita Slunjski kategorizira devet ličnosti odgajatelja. U tih devet ličnosti ulaze:

- perfekcionista;
- pomagač;
- ambiciozan;
- kreativac;
- intelektualac;
- principijelan
- hedonist;
- strog šef;
- miroljubiv.

Svaki od tih ponuđenih tipova prisutan je u svim odgojiteljima u određenoj mjeri te u konačnici postoje oni koji su dominantniji, odnosno potlačeniji tipovi ličnosti odgajatelja. Ne ulazeći u jungijansku dekonstrukciju takve tipologije, za ovih se devet ličnosti može kazati da su arhetipski i da je svakom osviještenom odgajatelju dano na odabir koji će od njih postati njegovom dominantnom osobom u odnosu s individualnim osobinama odgajatelja. Pri odgoju djeteta utjecaj struke ne leži samo u onome što se zna i što jest, već cjelokupna osobnost odgajatelja utječe na dijete. Ovdje na značaju dobiva uvriježena misao „ono smo što nosimo od doma“. Način na koji se odgaja i na koji sami sebe odgajamo nekad izravno, a nekad neizravno prenosi se i na dijete. Svaka od navedenih ličnosti ima svoja obilježja prepoznatljivosti po kojima se razlikuje od drugih. Za njih se može svakako tvrditi da su jungijanske persone svojevrsne društvene maske koje se usvajaju kako bi se prilagodile specifičnim životnim okolnostima.

Važno je svaku od tih osobina dobro preispitati, ali poželjno je da se u odgoj uključi što je više njih moguće, ponajviše zato što je svako dijete drugačije, bez obzira na jednake osnovne potrebe. Isto kao i odrasli, dijete će se kroz život nalaziti u svakakvim životnim situacijama koje će iziskivati određeni obrazac djelovanja i ponašanja (bilo to dijete vrtićke dobi, tinejdžer, student ili naposljetku odrasla osoba). Dijete treba biti snalažljivo i u potpunosti shvatiti svaku od tih devet ličnosti, koja za što služi te kada ju i u kojem trenutku „upotrijebiti“, odnosno iznijeti. Takav stav i mišljenje nije usko povezano s opisom čovjeka kao čovjeka s više lica, već onoga koji je od najranije dobi bio učen kako se ne traži krivac, već se problem rješava, kako svaka razmirica treba završiti pomirbom, kako u životu ne

treba biti dominantan nad slabijim, kako su svi pojedinci zapravo jednaki te kako se kroz život ne ide isključivo uživanjem, već se treba truditi i biti pošten.

U nekim igrama s pravilima, ali i u onim funkcionalnim i simboličkim, dijete je stavljeno u položaj da pruži svoje znanje i svoj način interpretiranja stvari i događanja koji ga okružuju u tom trenutku. U tom procesu isprepliću se različita ponašanja i reakcije, igralo se dijete samo, u paru ili u skupini. Primjerice jedna od igri s pravilima je „Čovječe ne ljuti se“. U toj je igri potrebno više djece, a cilj je prvi se riješiti svojih pijuna. Predškolska djeca takvu igru poimaju na sebi svojstven način, međutim ta ih igra uči i priprema kako se nositi s uspjehom i neuspjehom te kako prihvatiti oba slučaja. Igra djeci također pomaže u razumijevanju racionalnosti i realnosti. Isto koliko „Čovječe ne ljuti se“, tako i igra „Memory“ i „Graničar“ naglašavaju kako su u životu nužna određena pravila kojih se treba pridržavati. U tim je igrama važno da se izrazi principijelnost i poštenje, ali i međusobno pomaganje i emocionalnost. Igra lego-kockama nalaže kako su perfekcionizam i točnost pozitivnog predznaka, zato što vode do ispunjenosti čovjeka, dok s druge strane površnost u određenim životnim situacijama to sa sobom ne nosi. Neke od igara zahtijevaju vođu koji će biti strog šef ili ambiciozna persona. Važno je djecu kroz takve igre učiti kontroli, ali i samokontroli. Poticanje dječje kreativnosti i unošenje mašte kroz roditeljstvo i odgajateljstvo također je i više nego poželjno kroz igru. Igranje s djecom kroz crtanje, slikanje i bojanje uvijek daje prostor za inovacije koje djetetu naposljetku šire i otvaraju nove vidike. Simboličke igre najčešće djeca stvaraju sama. Imitiranje i igra uloga nerijetko su odraz djetetove osobnosti i utjecaja vanjskih podražaja iz okoline u kojoj se nalazi. Takve igre nisu bezrazložno u velikom skladu s imitacijom. Kod njih je potrebno da odgajatelj na dijete prenese miroljubivost, osjećaj poštovanja u odnosima te značaj uzajamnosti. Kvaliteta odnosa između djece i odraslih srž je i temelj u izgradnji kasnijih odnosa s ljudima.

Maleš i suradnici (2003) navode dužnosti odgajatelja kao što su: poštivanje djeteta kao pojedinca, njegovih interesa, stvaranje pozitivne slike o sebi, pružanje stimulativne sredine za igru, informiranje djeteta i roditelja s njegovim pravima, partnerstvo s roditeljima te rad na sebi. Odgojitelj prati spoznajnu, socioemocionalnu te psihomotoričku liniju razvoja predškolskog djeteta, istodobno ga potiče svojim odgojno-obrazovnim znanjima i postupcima na razvoj interesa. Kako bi dijete moglo kasnije funkcionirati u demokratskom društvu, ono se uvodi u svijet moralnih vrijednosti. Te se vrijednosti moraju graditi, razvijati,

njegovati i oplemenjivati od malih nogu. Sve mu to kroz igru može biti objašnjeno i pruženo (Peteh, 2018).

1.6. Uloga roditelja u igri s djetetom

Roditelj je važna faktor djetetova razvoja kao jedinica njegova obiteljskog nukleusa, edukator i uzor. Od roditelja djeca poprimaju najviše obrazaca koji su ključni za njihov daljnji razvoj, a to ponekad može biti i loš niz obrazaca koje dijete usvaja kroz kodiranje uvjetovano lošim životnim vrijednostima. Odgajatelj izvan obiteljskog nukleusa, unatoč svim dobrim nakanama, mora osigurati odgojnu autonomiju roditelja i samim time prepustiti roditeljima da oblikuju svoje dijete.

Gledajući iz prirode odgoja, vođeni smo idejom da nijedan roditelj ne želi vlastitom djetetu zlo ili uskraćivanje usvajanja životnih znanja, i odgajatelji moraju odati roditeljstvu meritum kod igara sa djecom. Djeca se uz roditelje često igraju i prije no što odgojno-obrazovne institucije preuzmu dio roditeljskih obaveza, pa tako djeca često kroz igru usvajaju vještine i znanja od najranije dobi najviše roditeljskom zaslugom u radu, odnosno igri s njima.

U ovom smo se radu već osvrnuli na igru djeteta u vodi koja služi za razvoj više vještina u djece, a ona se često odvija ergonomski u djetetovu domu, bez roditeljske svjesnosti o važnosti takve igre. To je zapravo vrsta kolektivne svijesti, usađena u ljude kroz igru, koji su tu istu igru uključili u djetetov razvoj puno prije pojave odgojno-obrazovnih institucija. Može se kazati čak i prije nego su se odgojne uloge odlile izvan obiteljskog nukleusa (u smislu dadilja/guvernanti). Osim igara koje su zadane kako bi dijete usvajalo životne vještine poput motorike ili govora, važne su i igre koje služe za bolju povezanost djeteta s roditeljima, koji u konačnici borave više s djecom kroz život nego odgojno-obrazovne institucije. Najčešće dijete nasljeđuje društvenu ulogu svojih roditelja (što je ponekad za dijete i loša pojava), pa ih roditelj kroz igru priprema na život koji i sam vodi. Često su tako djeca upoznata s egzistencijalno važnim djelatnostima kroz igru, što u većini slučajeva nije loše, ali često zatire potencijal nadarene djece uvjetujući ih na nastavak roditeljske zbilje. Taj je problem danas smanjen, ali je i dalje klasno uvjetovan.

Roditelji ponekad uzimaju igru kao sredstvo pacificiranja dječje tvrdoglavosti i hirova ili otklon od briga pa to često može imati suprotan učinak na djetetov razvoj. Postoje primjeri gdje se dječja poslušnost i smirenost "kupuje" igračkama, koje u konačnici ne dovode do toga da postaju alatom za igru, već od djece čine imovinu. Budući da nijedna pedagogija nije preduvjet roditeljstva, na roditelje je često postavljen izazov kako da budu što bolji odgajatelji vlastitoj djeci, što mnogima predstavlja nadljudski napor unutar aktivnosti u održavanju vlastitih egzistencija. Primjerice mnogi roditelji nisu energetski ujednačeni s vlastitom djecom jer im poslovne obaveze i vrijeme provedeno na poslu uzimaju previše energije da bi se nakon radnog dana bavili dječjim potrebama. Imajući to na umu, odgojnoobrazovne institucije često u tim slučajevima ne služe samo kao servis u službi ekonomije (rasterećenje roditelja), već i kao dodatni modul za razvoj djece, što bi bilo dobro da svaki budući, ali i trenutni odgajatelj ima na umu.

Roditelji ipak nisu ni u kojem trenutku zakinuti za mogućnost igre s djecom, jer su od postnatalnog razdoblja one važna komponenta razvoja. Tako ih primjerice rad s motorikom djece priprema za boravak u odgojno-obrazovnim institucijama u smislu odijevanja i ophođenja s drugima.

2. RAZVOJ DJETETA PREDŠKOLSKE DOBI

2.1. Razvoj djeteta kroz igru

Važnost igre za djetetov razvoj naglašava velik dio autora koji se bavi pedagogijom. Igra omogućava stvaralačku preradu objektivnog i realnog kako bi dijete u igri prilagodljivo organiziralo poznate dijelove na nov i autentičan način. Na taj je način igra usko vezana za djetetov razvoj, prilagodljivost i razlikovanje (Šagud, 2002). Igra kao temeljna djetetova aktivnost, naročito u prvim godinama života, utječe na razvoj psihofizičke osobine ličnosti kroz koju se odvija proces socijalizacije. Stoga suvremene teorije odgoja veliku važnost pridaju upravo igri kao temeljnoj aktivnosti djeteta, a ona je ujedno instrument za djetetov razvoj (Peteh, 2018).

Prema autoru Stevanoviću igra potiče razvoj moralnih osobina, uzajamne komunikacije,

prijateljstva, suradnje, pomaganja, tolerancije, ustrajnosti i ostalih vrijednosti koje utječu na djetetov kvalitetan razvitak. Dijete se putem igre razvija, igra je preduvjet dječjeg razvitka. Ono stvara igrajući se te nema zdravog i sretnog djetinjstva bez igre i igračaka. (Petroci i sur., 2009). Pod pojmom razvoja podrazumijeva se tijekom promjena u sposobnostima, ponašanju i obilježjima djeteta prilikom kojih se ono mijenja te postaje svjesnije, sposobnije, društvenije, prilagodljivije i odraslije. Dijete se uvijek percipiralo kao „čovjeka u malom“, no danas postoje saznanja da to nije tako, jer se čovjek mijenja i razvija od samog rođenja pa sve do smrti.

Temelj dječje psihologije leži u poznavanju dječjeg razvoja (motoričkog, spoznajnog, socioemocionalnog razvoja i dr.). Stručnjaci koji se bave razvojem djeteta ukazuju na to koliko je važan redosljed razvojnih stadija, ali su isto tako u nastojanju da ne ugroze dijete kao slobodne pojedince u suvremenom svijetu. Međutim svaki od razvojnih stadija nosi određene promjene i ima svoje nedostatke koji se daju iščitati kroz napredak u jednom području, dok se u drugom javlja zastoj. Kako pišu neki od autora, tijekom sazrijevanja djeteta dolazi do izmjenjivanja slijeda pojedinih stadija, poput zamjenjivanja razdoblja ravnoteže razdobljem neravnoteže, pa razdoblja zaokruživanja, suprotnosti, povlačenja i ekspanzije (Starc i sur., 2004).

Isti autori opisuju utjecaje na razvoj, koji su sljedeći: „Znamo da se kroz dječji razvoj prelamaju nasljedni (biološki, genetski) i okolinski (učenje, odgoj) utjecaji, da ovisi o razvoju neuroloških struktura (mozak, živci), da je razvoj dinamičan proces, da se zbiva u socijalnom kontekstu i da je fleksibilan“ (Starc i sur., 2004:13). Time objašnjavaju kako je razvoj varijabilan i složen, nije pravocrtan, stoga ne postoji dvoje djece koja se razvijaju istom brzinom.

Dijete je važno gledati kao cjelovito biće pa se njegovom razvoju pristupa holistički, odnosno uzima se u obzir čitav niz pojedinih aspekata tog razvoja. Već spomenuti autori postavljaju sljedeće holističke principe (2004:13):

- razvoj počinje prije rođenja;
- razvoj ima više međusobno povezanih dimenzija (tjelesni, spoznajni, emocionalni i socijalni razvoj utječu jedan na drugog i usporedno se razvijaju);

- razvoj se odvija predvidljivim koracima i učenje se pojavljuje u prepoznatljivim sekvencama unutar kojih postoji velika individualna varijabilnost u brzini razvoja i stilu učenja djeteta;
- razvoj učenja pojavljuje se kao rezultat djetetove interakcije s ljudima i predmetima iz okoline;
- dijete je aktivan nositelj vlastitog razvoja.

Navedene stavke predstavljaju važnost razumijevanja razvojnih stadija djeteta, ponajviše kako bi se prepoznali utjecaji na njih. U ovom su slučaju to osobine i psihološki uvjeti. Vrlo je bitno poznavanje tih stadija kako bi se lakše unosile promjene u život djeteta i rješavali problemi koje djetinjstvo za sobom nosi (u to se ubraja individualni rast, ali se uključuje i odgojni, obrazovni i socijalni utjecaj na dijete). Djetetu je potrebno stvoriti optimalne i prihvatljive uvjete za razvoj okoline, ali i za njegov osobni rast, što jedino može pružiti znanje i shvaćanje razvojnih faza kroz koje dijete prolazi.

Optimalni uvjeti djetetova okruženja podrazumijevaju materijalni okoliš i društvenu okolinu. Sve ono što okružuje dijete – a u to ulaze prostor, predmeti, igračke, mogućnost kretanja određenim prostorom, snalaženje u njemu, zatim poticajni prizori, slike, zbivanja, zvukovi, glazba i govor odraslog – spada u materijalni okoliš.

Društvenu okolinu opisuju prisutnost, dostupnost i reaktivnost odrasle osobe, tjelesni dodir, emocionalni odnosi odraslih, glasovna, verbalna i neverbalna komunikacija te učenje posredovanjem iskustva (Starc i sur., 2004). Navedeni uvjeti bi se po mogućnosti trebali nadopunjavati kako bi se djetetu olakšalo i pomoglo u njegovu razvitku te bi oni isto tako trebali pridonijeti njegovoj stabilnosti u budućnosti.

2.2. Dijete – istraživač

Dijete od samog rođenja istražuje. Njegovim kretanjem u prostoru i korištenjem raznih predmeta kreću i prva istraživanja. Došavši na svijet, dijete se nalazi u nepoznatom okruženju koje vrvi zanimljivim i uzbudljivim pojavama koje treba upoznati i o njima steći neposredne informacije. Primarna djetetova potreba očituje se kroz stjecanje neposrednih

funkcionalnih iskustava u senzorno-motoričkom razdoblju, što je glavni uvjet za zadovoljenje osnovnih životnih potreba, točnije, postojanja.

Prva istraživanja odvijaju se u okruženju bliskih osoba. Dječje manipuliranje, pipanje, čupanje, guranje, istraživanje vlastitog tijela, gužvanje i rastezanje pojave su koje djeci pružaju prve osjetilne spoznaje o stvarima oko njih. Vlastita mogućnost da dijete manipulira predmetima, odnosno da ih prenosi iz jednog prostora u drugi, da popunjava ladicu te nakon toga istu i prazni, otvara slavinu, aktivno koristi igračke i ostalo, daje mu odgovor na ono što ga je postojanjem potaklo na djelovanje. Različitosti koje se javljaju u njegovim interesima provociraju novo iskustvo te ujedno stvaraju i nove oblike okruženja koje nanovo treba istražiti. Time se djetetu povećavaju mogućnosti, što može dovesti i do izmjenjivanja predmeta njegove vlastite radoznalosti.

Dijete teži k stjecanju novih iskustava, a informacije mu same po sebi nisu dovoljne. Kada dijete ponavlja određene, njemu zanimljive radnje, to ponavljanje uzrokuje ponovno traženje i propitivanje posljedica do kojih je došlo prvim reagiranjem. Kako autorica Došen Dobud zaključuje: „Svako iskustvo stečeno neposrednom i dodatnom eksploracijom postaje sigurnim temeljem za nova istraživanja i nova senzorno-motorička iskustva“ (Dobud, 2016:59). S obzirom na to da su djeca vječiti istraživači, važno je napomenuti kako ih najviše privlače nepoznate i neistražene situacije, a njihova se pozornost prebacuje s jedne situacije na drugu. Pojam koji autorica spominje, a važan je za shvaćanje djetetova djelovanja, jest zadovoljstvo funkcioniranja. Bez zadovoljstva ne bi se mogla stvoriti velika paleta podataka na kojima će kasnije izrastati i razvijati se veći i složeniji oblici istraživanja. Sam doživljaj senzorno-motoričke ugone motiv je daljnjih istraživačkih djelovanja i pothvata, prilikom kojih i njihova postignuća bivaju uzrokom kvalitetnijih i novih djelovanja. Dijete je potrebno navoditi na korištenje kompleksnijih igračka, poput slaganja lego-kocki, davanja građevnog materijala od kojeg se mogu stvoriti novi predmeti, kako bi ono što bolje moglo oblikovati i stvoriti vlastitu percepciju stvari koje ga okružuju. To podrazumijeva osiguravanje poticajnog prostora i raznovrsnih sredstava za igru, među kojima su i ona za istraživanje. U takav prostor svakako ulazi djetetov dom, dječji vrtić, igraonice i ostala mjesta na kojima dijete provodi vrijeme. Mjesta i prostori gdje dijete dolazi u doticaj s drugom djecom također uvelike djeluju na njegov društveni i socijalni razvoj. Djeca su djeci poticaj i društvo za izvršavanje aktivnosti, koje s vremenom postaju složenije i bogatije. Kako autorica Došen Dobud naglašava: „To je dobitak i za najbolji, motivirani, prirodni oblik dječjeg učenja.“ (Dobud,

2016:60). Kod takvog načina učenja djeca su podložna imitiranju, gledanju i proučavanju drugoga, iniciranju međusobne interakcije, stvaranju određenih skupnih igara te odbacivanju i prihvaćanju na temelju izgrađenih vlastitih izbora i preferencija. Sve to dijete izgrađuje kao osobu i pruža mu mogućnosti za daljnja istraživanja u socijalnom kontekstu.

3. TEORIJE SPOZNAJNOG RAZVOJA

Što znači spoznaja? Što može učiniti ljudska spoznaja? Gdje je njeno ishodište, odnosno gdje su njezine granice? Kako su strukturirani ljudski procesi? Pitanja su to koja ne mogu zaobići one koji se žele baviti razvojem ljudske spoznaje, odnosno spoznaje djece i mladih. Budući da će u sljedećim redcima biti riječ o Piagetovu utjecaju na razvojnu psihologiju, smatramo važnim naglasiti kako je dotični psiholog podosta kompleksan i zahtjevan za interpretaciju svojih misli. Tri su temeljna pojma koje čine polje Piagetova interesa vezanog za razvoj, a to su spoznaja, inteligencija i mišljenje, koji će se pokušati objasniti isključivo kroz dječji razvoj.

3.1. Teorija kognitivnog razvoja Jeana Piageta

Piagetovu teoriju kognitivnog razvoja valja promatrati kroz genezu i povijest znanja pojedinca koji ima određeni spoznajni potencijal, strukturu i sposobnost za postizanje uspjeha, što objašnjava sljedeće: „Piaget nastoji pokazati vezu između najnižih životnih pojava i najviših kognitivnih postignuća odraslog čovjeka (Bugge, 2009:25). Ključ leži u načinu ontogenetske prilagodbe pojedinca i sredstvima kojima se koristi kako bi od relativno jednostavnih mentalnih radnji, poput refleksa i navika, došao do složenijih, koje prati određeni kontinuitet. Stoga to objašnjava na sljedeći način „...polazi od kontinuuma razvoja ... između najtemeljnijih interakcija i procesa razmjene između organizma i okoline na filogenetski i ontogenetski najranijim stupnjevima razvoja i najviših kognitivnih postignuća Homo sapiensa“ (Ibid.). Pojam kontinuuma s jedne se strane odnosi na aspekte razvoja koji ostaju identični, nepromjenjivi, a s druge strane na one aspekte razvojnog procesa koji se mijenjaju, odnosno promjenjivi su (Bugge, 2009).

Nepromjenjivi aspekt gore navedenog kontinuuma Piaget vidi u temeljnoj funkciji adaptacije koja, kako tvrdi, ostaje ista tijekom svih razvojnih stadija. „To je nužna prilagodba okolini svakog organizma na svakom razvojnom stupnju kojoj on mora uvijek iznova pristupiti“ (Bugge, 2009:26). Piaget stoga naglašava dvije opće funkcije koje upravljaju ljudskim razvojem i životnim procesima, a to su adaptacija i organizacija. Postoje dva temeljna aspekta adaptacije koja se pojmovno razlikuju, ali se u stvarnosti uvijek zajedno pojavljuju, samo u procesima adaptacije bivaju različito naglašeni. Jedan od aspekata je asimilacija, koja se odnosi na težnju k stjecanju novih iskustava na temelju već postojećih spoznajnih funkcija. Naprimjer dijete koje se prvi put susretne s konjem, izjednačit će ga s drugom četveronožnom životinjom koju već poznaje, kao što je pas. Ako je proces obrnut, odnosno ako je aspekt adaptacije modificirana prilagodba organizma i njegovih struktura već postojećih značajka okoline, tada Piaget govori o akomodaciji, vrsti adaptacije na koju se pretežno misli kad se u svakodnevicu govori o prilagodbi. Primjer je dojenče koje shvaća da svi predmeti nisu pogodni za sisanje, već dolazi do usavršavanja nove sheme.

Stoga Piagetov pogled na čovjeka, u ovom slučaju na dijete, takav je da ga on percipira kao aktivno biće koje oblikuje i utječe na okolinu, kao biće koje nije pasivno naspram okoline te kojeg okolina nipošto jednostrano ne određuje. Forme adaptacije Piaget opisuje kao vanjsko događanje, dok se organizacija odnosi na unutarnje procese, gdje su svi spoznajni aspekti međusobno povezani i u osnovi inteligentnog ponašanja. Kako Bugge (2009:27) objašnjava: „Organizacija znači tendencija svih organizama da se strukture i aktivnosti sistematiziraju, hijerarhijski koordiniraju, te integriraju u sve više, složenije, proširenije funkcionalne sustave da bi se tako ostvarile nadređene, složenije i opsežnije funkcije.“ Organizacijom se teži integraciji, centralizaciji i uspostavi hijerarhije određenih struktura i funkcija, koje s vremenom i rastom bivaju sve opsežnije i zahtijevaju koordinaciju. Značajke adaptacije i organizacije u komplementarnim su odnosima i međusobno se nadopunjuju.

3.2. Piagetov razvojni stupanj

U najpoznatije pristupe Piagetove teorije kognitivnog razvoja spada njegovo načelo o slijedu strukturalno različitih razvojnih stadija koji se događaju prema određenim zakonitostima. On opisuje sljedeća razdoblja kognitivne ontogeneze⁵ čovjeka:

- razdoblje senzomotoričke inteligencije: od rođenja do 2. godine;
- razdoblje predoperacionalnog mišljenja: od 2. do 7. godine s dvama podrazdobljima:
 - razvoj uloge simbola, jezika, pretpojmovnog i transduktivnog mišljenja (od 2. do 4. godine);
 - zorno (još znatno vezano za opažanje), ireverzibilno mišljenje (od 4. do 7. godine);
- razdoblje konkretnih operacija: reverzibilnost, grupiranje, no još uvijek vezano za konkretno – zornu realnost (od 7. do 11. godine);
- razdoblje formalnih operacija: formalno, apstraktno, hipotetičko mišljenje (nakon 11. godine) (Bugge, 2009).

Razdoblje senzomotoričke inteligencije opisuju sljedeće karakteristike. Ovo se razdoblje smatra najranijim stupnjem djetetova kognitivnog razvoja. Aktivnosti opažanja i motoričke aktivnosti odnose se na konkretne predmete u prostoru koje dijete promatra i na koje djeluje. U ovom razdoblju dojenčad ne razlikuje sebe od okoline u kojoj se nalazi te ne opaža ništa što mu nije u neposrednoj blizini. Na kraju razdoblja ono počinje opažati stvari koje nisu u njegovom vidokrugu.

Već u ovom stadiju nailazimo na pregršt dječjih igara koji služe za razvoj najjednostavnijih senzomotoričkih vještina i koje su mnogim roditeljima dio nesvjesnih aktivnosti koje izvode s djecom. Tu možemo naići na vježbe za šake ili prepoznati najranije naznake djetetova smisla za ritam kroz igre imitacije kao što je pljeskanje⁶, koje se mogu izvoditi samostalno ili uz glazbenu podlogu.

⁵ *Razvoj pojedinoga životinjskog ili biljnog organizma*. Preuzeto s: <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=45184> (pristup: 10. svibnja 2019).

⁶ Osmanova, G. 150 igara prstićima za razvoj fine motorike i govora (str. 45).

Razdoblje predoperacionalnog mišljenja karakteristično je po napretku i razvoju jezika te razvoju uloge simbola. Prema autoru Franzu Buggleu sve je više izražena sposobnost djeteta da djeluje na stvari i uloga simbola, koja predstavlja razlikovanje onoga što se označava (znak, simbol, jezik) od onog što je označeno (realni objekti ili veze). Važno je još istaknuti i značajke predoperacionalnog mišljenja: centriranje, ireverzibilnost, pretpojmovi, transduktivno zaključivanje.

Kod takve faze u razvoju djece često su korištene igračke koje im već tada ukazuju na svijet oko njih. Postoje elektroničke slikovnice prigodne za predoperacionalno razdoblje razvoja djeteta koje se sastoje od tematskih cjelina kao što su zanimanja ili životinje koje interakcijom djecu uče povezivati objekte i bića s odgovarajućim zvukovima. Kao zanimljiv način izraza u tom razvoju postoji igra koja djecu priprema na biološke procese i fenomene te se one kroz igru upoznaju s klijanjem ili osmozom kroz igre "Čudovište od krumpira" ili "Žedni poriluk" (Lohf – Bestle-Körfer – Stollenwerk, 2014:19).

Razdoblje konkretnih operacija Piaget odlikuje pojavom „operacija“. Dijete u ovom dijelu razvojnog stupnja počinje logički razmišljati, sposobno je pamtiti objekte te se javlja mogućnost konzervacije te reverzibilnosti. Kako Piaget navodi: „Pod reverzibilnošću podrazumijevamo sposobnost da se jedna te ista radnja odvija u oba pravca svoga tijeka, i to svjesno, znajući da je to ista radnja“ (Piaget, 1957:44).

Važno obilježje ovoga razdoblja još je i klasifikacija – mogućnost djeteta da poveže elemente i predmete na temelju apstrahiranih, istih značajki u klase. To znači da dijete ima sposobnost razlikovanja klasa, stvaranja hijerarhijskih sustava podređenih i nadređenih klasa (na temelju reverzibilnosti) te samim time vraćanja s nadređene klase na potklasu. Potom je važno obilježje i serijacija – tip operacije svojstven sposobnosti djeteta da u ovom razvojnem stupnju niže predmete i slaže ih prema određenom kriteriju (Buggle, 2009).

U procesu serijacije vrlo je važno djetetu omogućiti određeni i kontrolirani broj igračka (primjerice pikule, sličice koje se skupljaju i lijepe u poseban album), kako bi se zadržala doza koncentracije usko povezana s njegovom motivacijom u igri. Davanje djeci određenih predmeta za igru u odgovarajućim uvjetima te njihovo postepeno dodavanje potiče na analiziranje igre i fokusiranje na nju, što razvija dječje kognitivne sposobnosti.

Razdoblje formalnih operacija očituje se kroz odvajanje djeteta od konkretnih i jednostavnih sadržaja. Mišljenje se sve više odjeljuje od konkretno-stvarnog i ide prema opsežnijem, od prostorno-vremenskog ovdje prema prostorno i vremenski sve udaljenijim i obuhvatnijim vidnim poljima (Bugge, 2009). Ukratko, djetetovo razmišljanje postaje sve apstraktnije, a dijete postaje sposobno odvojiti se od konkretnih materijalnih predmeta i usmjeriti se prema misaonim. Ovdje sistematizacija i integracija postaju opsežnije strukture koje dolaze do izražaja raščlambom.

Kroz to razdoblje dijete lakše shvaća pravila te se lako može uključiti u ozbiljniji pristup prema igri kao što je sport. Također se to razdoblje može najbolje okarakterizirati kao najplastičnije za početak bavljenja djeteta sportom, koje bi moglo odvesti u profesionalizaciju – dijete tada usvaja repetitivne radne navike, ne samo za sport, već i za školu koju pohađa. Kao što navodi Mirjana Duran, djeca već mogu usvajati kompleksnije igre u svoj repertoar aktivnosti, a za primjer bi se mogla izdvojiti poznata igra "Podmornice". Duran smatra da je ta igra raširena kod djece koji ju igraju tijekom dosadnih školskih sati.⁷

3.3. Teorija kognitivnog razvoja Lava Vigotskog

Teorija kognitivnog razvoja Lava Vigotskog zasniva se na modelu sociokulturnog pristupa. Vigotski je držao do teze da su intelektualne sposobnosti djeteta određene kulturom i društvom u kojoj je dijete odgajano. Za Vigotskog individualni je razvoj proizvod njegove kulture, a sam razvoj spoznaje rezultat djetetova učenja kroz iskustva stečena unutar međuljudskih odnosa (Vasta i sur., 1998). Naglašavao je i govornu interakciju kao važan segment kojom odrasli prenose široko znanje, a stečenim znanjem i napredovanjem djetetov vlastiti jezik služi kao oruđe za kasniju intelektualnu prilagodbu. Prema Vigotskom taj se proces naziva internalizacija (učenje od okoline). Također je važno napomenuti njegovu teoriju proksimalnog, odnosno približnog razvoja, koja opisuje razliku između onoga što dijete može učiniti samo i onoga što može učiniti uz pomoć odraslih.

Jean Piaget i Lav Vigotski značajni su predstavnici kognitivističko-razvojne teorije. Temeljna razlika njihova učenja i poimanja razvoja u tome je da Vigotski smatra kako se pojedinac razvija izvana prema unutra, a Piaget smatra kako razvoj napreduje iznutra prema van. Tu

⁷ Duran, M. Dijete i igra. (str. 294 – 295).

se očituje Vigotskijeva uska povezanost utjecaja kulture na oblikovanje djece kroz određene nametnute i učene obrasce ponašanja, dok Piagetovo viđenje u velikoj mjeri uključuje biološke i socijalne odrednice djeteta te njegovu aktivnost kao najvažnije faktore za razvoj. Bez obzira na razlike između njihovih teorija, obojica se slažu u jednom, a to je da je dijete aktivan nositelj vlastitog znanja.

Kao primjer utjecaja kulture kroz igru postoje razne folklorne igre koje, ukoliko nisu od onih koje je vrijeme pregazilo (izgubile su na atraktivnosti), mogu pokazati kulturu koja se njeguje u sredini gdje se dijete rodilo ili iz koje proizlazi (ili oboje). Mirjana Duran u knjizi "Dijete i igra" donosi poglavlje o folklornim igrama Slavonije koje ukazuju na bogatstvo ruralne kulture, kao što je igra „Boj pijetlova”, koja možda više nije prema kanonima političke korektnosti i vjerojatno nije igra koja bi bila prikladna za ranije faze djetetova razvoja prema Piagetu, ali zorno ilustrira kulturološko ruralno naslijeđe. "U igri može sudjelovati više igrača, ali se nadmeću dva po dva. Igrači stoje na jednoj nozi. Ruke su im iza leđa. Skačući na jednoj nozi, sudaraju se nastojeći jedan drugog oboriti ili prisiliti da stane na dvije noge. Vrlo je važno i vješto izmicati protivnikovim naletima. Obično se bore dva *pijetla*, ostali promatraju i navijaju, a zatim se pobjednik bori sa sljedećim izazivačem."⁸

4. IGRA I KOGNITIVNI RAZVOJ

„Empirijski sakupljena građa koja svjedoči o povezanosti razvoja mišljenja, inteligencije, govora i razvijenosti igre danas je toliko brojna da povezanost igre i kognitivnog razvoja ima status dobro zasnovane znanstvene činjenice“ (Duran, 2001:145).

Igra je za kognitivni razvoj izuzetno značajna jer stvara poticajnu situaciju koja nije prisilna, sadrži novine, ali i optimalnu dozu ponavljanja te opušta. Dijete u igri postupno stječe kontrolu nad onime u čemu mu inače odrasli pomažu, ali je spremno ostvariti različite nove mogućnosti (Duran, 2001). Moglo bi se reći da se dječji svijet udvostručuje. Uz onaj vanjski javlja se i unutrašnji svijet pomoću kojeg dijete stječe duhovne sheme uz koje stvara značenja. Djeca mogu iznenaditi nekim svojim neobičnim izražajima, pa će ponuditi

⁸ Ibid. 242.

nepostojeće bombone, natočiti vam šalicu kave ili vam ponuditi haljinu da ju obučete te onda pomno pratiti vašu reakciju u ispijanju fiktivnog napitka i isprobavanju nevidljive haljine. Djeca su dakle sposobna istodobno živjeti u dvama svjetovima kako je gore i navedeno: onom pretpostavljenom i onom stvarnom (Dobud, 2016).

Povezanost igre i kognitivnog razvoja očituje se najčešće kroz simboličku igru, odnosno, kako je Vigotski naziva, igru uloga. Djetetu dakle „igra u prazno“ pruža zadovoljstvo spoznajnog interesa te mu donosi radost u uspješnom ispitivanju vlastitih mogućnosti. Primjerice otac je djetetu pokazao neku fiktivnu radnju, a dijete ju je ponovilo, pokušalo odraditi i uspjelo. Iako nemamo općeprihvaćeni odgovor na pitanje što za čovjeka znači psihološka osnova unutarnje motivacije i samonagrađujuće aktivnosti, razumna hipoteza čini se upravo ona Piageta: „...postoji potreba da se svaka sposobnost prakticira, a to dovodi do zadovoljstva, odnosno djeluje samonagrađujuće. No, ne treba zaboraviti da se to događa u socijalnom okruženju, i da pažnja odraslih i interakcija s odraslima predstavlja također poticaj za ove aktivnosti“ (Duran, 2001:147). Igra za dijete svakako znači kretati se unaprijed prema sve boljoj spoznajnoj stvarnosti oko njega.

Kao primjer igre koja u kognitivnom razvoju može izuzetno angažirati izdvojili bismo igru/aktivnost koju nalazimo u knjizi "Dođi, igrajmo se vani" Sabine Lohf, Regine BestleKörfer i Annemarie Stollenwerk. Igra se angažira oko djetetova prepoznavanja prirode i njezinih obilježja, ona kroz zagonetke i modeliranje žaba uči djecu o pojavama u prirodi poput mimikrije i asocijacije zelene boje sa zdravim okolišem. Igru prenosimo u cijelosti iz knjige u cilju prezentacije njene poučnosti, ali i angažmana oko dječjeg stvaralaštva:

Zagonetka:

Dobro kamufliran je i dobro sakriven

*Na našoj livadi iza kuće danju i noću kvače i
krekeće.*

Kakve su se to životinje u travu sakrile?

Moje ih oči još nisu otkrile.

Zar zelena trava sama od sebe krekeće?

To nije moguće, to zna svako biće.

*Reci, koja bi to životinja mogla biti - puno skače i
zna da se od rode mora sakriti.*

(žaba)⁹

Ova zagonetka uvod je u kreativnu igru u kojoj bi djeca kroz kreativno stvaralaštvo došla do odgovora na gore postavljenu zagonetku. Čak i ako djeca znaju odgovor na to pitanje, ovom se igrom uče između ostalog i recikliranju, prirodnim pojavama i vizualnim kodovima koje će u budućnosti viđati u vezi s prirodom, okolišem i ekologijom. U nastavku postoje tri sugestije za kreiranje žaba od filca, malih tetrapaka (primjerice za jogurt) ili polovica oraha i zelene boje. Budući da djeca upijaju informacije kroz igru koja ih veseli i samim time čine ovu igru usvojivom lekcijom, taj kreativni dio osnažuje dječje učenje i važnost za njihov kognitivni razvoj i stvaralaštvo. Nadalje se za ovu igru sugerira da se koriste i ostali prirodni materijali za kreiranje okoliša za te izrađene simplificirane žabe kako bi se djecu naučilo čemu žabi služi zelena boja.

5. IGROM DO ČITANJA

U suvremenom svijetu čitanje je vještina koja nam je potrebna za opstanak te za kulturni i društveni razvoj pojedinca. Pri čitanju se čovjek služi nizom kognitivnih sposobnosti od kojih svaka ima udjela u jednom aspektu navedene aktivnosti. Usvajanje vještine čitanja dovodi do razumijevanja poruke koju je pisac u pisanom obliku ostavio te je taj zadatak najvažniji za dijete u početnom školovanju. Svrha početnog čitalačkog procesa leži u svladavanju tehnike čitanja kako bi ona postala automatskom vještinom. Naravno, kroz čitanje i kroz sve pročitano dijete je važno učiti kritičkom razmišljanju (Čudina – Obradović, 2002).

Kao važan izvor usvajanja predčitalačkih vještina od iznimne je važnosti svakodnevno čitanje djetetu. To nam omogućavaju knjige koje sadrže pregršt priča, zapleta, ljepotu riječi i slika. Najbolja atmosfera koju odrasli mogu pružiti djetetu kako bi mu čitanje bilo stalna potreba je upravo osjećaj povezanosti, zajedništva i ugone, stoga je dobro da dijete sjedi roditelju u krilu i prati tijek priče i slika koje se njome protežu te da mu se povremeno prstom pokazuje na riječi koje se upravo čitaju. Danas uz slikovnice i priče u tiskanom obliku kao edukacijsko sredstvo nailazimo i na digitalne alate poput kompjutera, pametnih telefona i

⁹ Lohf – Bestle-Körfer – Stollenwerk. (2014). Dođi, igraimo se vani! Budimo aktivni u igri s djecom. Split: Harfa d.o.o.

tableta. Vrlo je važno da djeca spoznaju odnos između slova i izgovora, pa postoje i igre koje povezuju glas sa slovima, a one koje se bave motorikom prstiju važne su kao alat koji može djeci omogućiti razvoj neverbalnog govora.

Kao primjer apliciranja naučenog, mogli bismo izdvojiti igru vješala, ali i cijeli niz igara koji od djece traži angažman u pisanoj riječi, poput rebusa ili školice.

U današnjici djeca brzo uče slova jer prepoznaju njihovu važnost u društvu. Čest je slučaj da se djeca već aktivno služe slovima prije polaska u osnovnu školu. To se može opisati ponajviše kao odlika informatičkog doba u kojemu su djeca neprestano izložena riječima/slovima koje užurbano usvajaju kako bi što ergonomičnije iskoristili svijet oko sebe.

6. IGRA KAO IZRAZ OSOBNOSTI

Igra je važan alat u formativnom razvoju djece i često služi da bi dijete prepoznalo svoj potencijal te tako olakšalo roditeljima i odgajateljima usmjeravanje prema njegovom potpunom iskorištavanju. Kroz igru dijete razvija niz vještina koje su poput lakmus-papira za prepoznavanje odlika koje dijete ima ili ih želi razvijati.

Tako su primjerice motoričke igre važne kod djece koje pokazuju potencijal fizički aktivnih ljudi i vode prema agilnijem biću koje će njegovati fizičko tijelo. Kroz igre u skupini djeca usvajaju komunikacijske vještine koje uvode u razne djelatnosti kojima bi se dijete moglo baviti u budućnosti, kao što je vodstvo ili disciplina, i takve su igre važne kako bi ih osposobile za određene samostalne uloge u društvu. Stvaralačke igre služe da bi djeca pokazala i razvila svoje kreativne talente.

No sve te igre ne služe samo da bismo iz djece razvili buduće vrhunske jedinice u specijaliziranim poljima (sportaše, vođe, umjetnike, znanstvenike...), jer takva bi očekivanja bila često nerealna na većem uzorku djece. Igre ujedno i služe da bi djeca mogla imati važne alate za svoje interese. Skupne su igre tako važne da djeci pokažu da neće biti izolirani od drugih ljudi i da se naviknu na neke neizbježne društvene fenomene ili navade. Tako na primjerima u knjizi "Igram do sebe" postoji poglavlje koje se bavi temom rastanka, u kojemu se kroz igru djeci normalizira ta životna okolnost na mekši način. Neke od njih imaju za cilj

poticanje dječjeg osobnog napredovanja, kao što je igra u kojoj djeca pišu poruke sami sebi. Zajednički ciljevi ovih igara nisu samo ti da dijete usvoji neke vrijednosti na osobnoj ili skupnoj razini, već i da se navikne na čestu okolnost rastanka bez destruktivnog osjećaja ovisnosti o suigračima ili ambijentu.

Kod nekih igara koje potiču dječju maštu, odgajatelj ili roditelj može prepoznati kakvi su afiniteti djeteta, dok se kod projektivnih igara možemo upoznati s djetetovim strahovima ili težnjama. Kao igru za rješavanje problema (koji je važan alat za čovjekov razvoj) izdvojili bismo igru *brainstorminga*¹⁰ ili oluje mozgova, kojom se služe mnogi i u odraslom životu kao kreativnim alatom za dolazak do rješenja zadanih problema te se često susreće u kreativnim i marketinškim agencijama ili u menadžmentu.

Dječju osobnost trebalo bi se promatrati kao modelirajući materijal u kojemu možemo korigirati eventualne loše smjerove djetetova razvoja, bez da se uskraćuju one odlike koje su nužne za ispunjavanje djetetova punog potencijala. Valjalo bi napomenuti da su sve igre važne za razvoj osobnosti i zbog toga nijedna igra nije suvišna ako služi kao obična dokolica. No kako su igre dizajnirane da pojedinačno poboljšavaju određene aspekte osobnosti, u praksi odgajatelja i roditelja postoji niz mogućih igara za zadržavanje interesa djece, koji se smanjuje ukoliko se igra ponavlja. Ta se raznovrsnost može promatrati kao geštalt-praksa percepcije dječje osobnosti koja nikada nije monolitna, odnosno izolator pojedinog segmenta osobnosti.

Budući da se od djece u nekom doglednom vremenu razviju afiniteti, igre koje se izravno ne bave tim afinitetima služe kako bi dijete ojačalo unutar društva, pa se često viđaju djeca koja nemaju dar za slikarstvo da slikaju ili dar za glazbu da sviraju ili pjevaju. Takve su igre često osnažujući alati da dijete probije svoje određene barijere i razvija neke druge tehnike, ili se jednostavno opušta i kvalitetno ispunjava vrijeme. Dijete je uz takvu igru smireno i otvoreno za usvajanje znanja, za razliku od pasivnog umirivanja djece u kojemu ona gledaju medijske sadržaje.

6.1. Izazovi suvremenog društva za igre djece u razvoju

¹⁰ *Oluja mozgova*. Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=45089> (pregled: 19. listopada 2019).

Svijet u kojemu trenutno živimo nudi pregršt izazova u odgajanju djece, od medijskog bombardiranja, agresivnog konzumerizma, sve do novih rodni podjela koje zbunjuju mnoge tradicionalne odgajatelje i roditelje. Zanimari li se ideološki sloj u ovome dijelu rada, trebalo bi zaključiti da bi bilo najkorisnije svu djecu odgajati da budu što veći humanisti, odnosno da im se pruži mogućnost da žive u svijetu u kojem će moći funkcionirati u svakom kutku Zemlje bez rasizma, ksenofobije, homofobije, transfobije i sličnih ideja koje su u današnje vrijeme ipak uvijek aktualne. Mržnja je osjećaj u kojemu nipošto ne bi trebalo odgajati djecu, ali uočava se opasnost u nekim folklornim igrama koje osnažuju agresivne rodne uloge, hijerarhijsku opresiju ili ksenofobiju/rasizam. Tako u knjizi Mirjane Duran u zbirci igara "Ja se srdim na te ili kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije" može se naići na podosta problematičnu igru „Car, ban i Ciganin“, koju prenosimo u cijelosti:

„Ova je igra vrlo slična igri Klipići. Igra je troje djece. Djeca, kao i u navedenoj igri, raskole uzduž, popola, drvce dugo petnaestak centimetara. Zatim, jedan po jedan, bacaju obje polovice visoko u zrak. Redoslijed bacanja utvrde brojalicom ili na neki drugi način. Ako obje polovice padnu na zemlju tako da je kora na zemlji, a raskoljena strana (srce) prema gore, onda igrač postane car. Ako se jedna strana okrene na koru, a druga na srce, taj igrač postaje ban. Ako oba drvca padnu tako da je srce na zemlji, a kora prema gore, taj igrač postaje Ciganin. Ako prvi igrač postaje car, a drugi iza njega također, tad mu prvi igrač mora "ustupiti carstvo". Ako pak prvi igrač postane car, a drugi ban, treći automatski postaje Ciganin (bez bacanja). Zbog toga je važan redoslijed bacanja. Car sjedi i ima u ruci bič, spleten od marame. (Na maramu su se obično ušivala dva, tri dugmeta da jače boli kada se udari.)

Ban sjedi kraj cara i također ima spletenu maramu, a Ciganin stoji kraj njih bez marame. Car udari bana, ban Ciganina, a onda ponovo bacaju drvca. Sada se uloge mogu promijeniti. Kad viši predaje ulogu nižem, on će prije toga nižeg udariti maramom, samo Ciganin nema nižeg, ali zato ima šansu da postane car“ (Duran, 2001:243).

U spomenutoj verziji igre „Klipići“ uloge bana i Ciganina zamijenjene su kaplanom i svrakom te se umjesto bičevanja maramama udaraju dlanom. Ova je igra izuzetno problematična zbog nekoliko stvari: odobravanja nasilničkog ponašanja, koje je čak postavljeno hijerarhijski, i korištenja arhaičnog naziva za pripadnika romske nacionalnosti. Romska je

zajednica već nebrojeno puta dala do znanja da se riječ Cigan/Ciganin ne koristi, jer se nerijetko koristi u pejorativnom smislu, a analizom ove igre pokazuje i sustavnu opresiju Roma kao zajednicu ljudi koja se treba kažnjavati. Iako je romska zajednica svjesna folkloru, ovakve bi igre trebale biti napuštene kako bismo izbjegli kodiranje djece u ksenofobiju.

U suvremenom se društvu odgajatelji i roditelji često susreću sa mnogim izazovima, a ponajviše smo kao društvo suočeni s nametnutim rodnim ulogama te nestvarnim nametnutim idealima ljepote i hiperseksualnosti. Čak i tradicionalni proizvođač lutaka Mattel, koji svoj uspjeh najviše duguje lutki Barbie, u posljednje je vrijeme pokazao nova izdanja lutaka koje podržavaju tjelesnu realističnost i raznolikost. Pruža se različitost spektra lutki kroz prikaz drugih rasa, popuštajući pritisku društva na što realističniji prikaz ljudi, lišeći se nestvarnih proporcija koje su prije obilježavale lutku Barbie.

U novije je vrijeme u društvu postalo veoma važno da se djeca kroz igru uče i zaštiti okoliša te se mnogo igara na koje se nailazi u literaturi može modificirati da budu i alatom za jačanje svijesti o zaštiti okoliša. Europske se regulative, posebice one koje se odnose na dječje igre i materijale, obično vode time da su netoksične i po mogućnosti biorazgradive. Čak se u knjizi "Dođi, igrajmo se vani", koja obiluje stvaralačkim igrama, javljaju određeni elementi koji nipošto nisu primjereni djeci svih dobi (mogućnost gušenja sitnim komadićima) ili su izgrađeni od nerazgradivih materijala kao što je stiropor, veliki zagađivač. Treba također uzeti u obzir da kod odabira igara za djecu treba voditi brigu o dječjoj senzibilnosti kako bi se mogle izbjeći potencijalne alergijske reakcije ili ozlijede.

Kao zadnji krik u trendovima igara koji može biti dvosjekli mač kod razvoja djeteta su digitalne igre, odnosno korištenje kompjutera, pametnih telefona ili tableta. Iako mogu biti korisnim alatima za razvoj djece (u smislu ekonomičnih zamjena za skupe instrumente), oni su često tek pasivan izvor dokolice i instrument za kratkoročno smirivanje djece. Postoje mnoge aplikacije i igre koje mogu igrati djeca, ali se i kod njih traži roditeljsko praćenje, pa čak i kod prilagođenih aplikacija za djecu mlađih uzrasta. Valja napomenuti da boravak pred ekranima, iako je sve češća pojava u svim segmentima društva, nipošto nije dobar za zdravlje, pa se sugerira umjereno korištenje tehnologije nakon navršene treće godine djeteta.

7. METODIČKI DIO

TEMA: „Mali vrtlari“

CILJ AKTIVNOSTI:

Cilj aktivnosti je upoznavanje djece sa sadnjom voća i povrća, različitim vrstama zemlje, ukazivanje na važnosti takvih akcija, permakulture i mogućnosti koje pruža sama priroda te razvijanje njihovih motoričkih i kognitivnih sposobnosti.

INTEGRIRANA ZADAĆA

- razvoj spoznaje o prirodi;
- razvoj taktilnih, slušnih i vizualnih osjetila (slikovnice, didaktičke igre);
- razvijanje fine i grube motorike (manipulacija plastelinom, povlačenje užeta kroz slamke, „pisanje koristeći se pijeskom“, razvrstavanje voća i povrća);
- rukovanje prirodnim predmetima (zemlja, sjeme, biljke, pijesak);
- razlikovanje plodova;
- njegovanje međusobnog uvažavanja tijekom igre;
- poticanje interakcije, komunikacije, tolerancije i dogovora tijekom igre.

ZADACI U ODNOSU NA ZADOVOLJENJE POTREBA DJECE

A. TJELESNI I PSIHOMOTORNI RAZVOJ:

- razvoj koordinacije i preciznosti u baratanju predmetima (dizanje, prenošenje, slaganje kutija);
- razvoj koordinacije i preciznosti pokreta (preciznost prilikom razvrstavanja sjemenki i sijanja);

- razvoj fine motorike šake (pisanje, razvrstavanje sjemena pincetom);
- usvajanje pravila novih igara;
- tijekom igre „Tržnica” poticanje djece na korištenje „čarobnih riječi” (*molim, hvala, izvoli*) i korištenje pozdrava;
- poticanje djece na uočavanje različitosti uloga prilikom igre prodavanja na tržnici;
- poticanje prirodnih oblika kretanja;
- poticanje djece na uočavanje različitih uloga u igri prodavača na tržnici (tko ima koji zadatak).

B. SOCIO-EMOCIONALNI RAZVOJ LIČNOSTI:

- razvoj pozitivne slike o sebi (pohvale tijekom aktivnosti);
- razvoj suradnje među djecom;
- razvoj pozitivnih emocija o svijetu koji nas okružuje (zemlja, biljke, voda, sjeme, plodovi, hrana);
- omogućavanje igre i istraživanja;
- razvoj pozitivnih emocija kod djece (stvaranje ugodne atmosfere u skupini, osjećaja pripadnosti, podizanje samopouzdanja).

C. SPOZNAJNI RAZVOJ:

- razvoj funkcionalnih sposobnosti pamćenja, mišljenja i govora (slikopriča);
- razvoj taktilne percepcije i stjecanje iskustva dodirom (različite veličine, vrste materijala);
- stjecanje znanja o povrtnjaku;
- razvoj kognitivnih sposobnosti (koncentracija, mišljenje, pažnja, mašta, kreativnost);
- razvoj pozornosti (razne misaone operacije, računaljka);
- igrom „Tržnica” omogućavanje djeci vaganja voća i povrća, a samim time i usvajanje pojmova i odnosa količina (više i manje) i težine (teško i lako);
- upoznavanje i imenovanje boja te povezivanje s različitim voćem i povrćem.

D. GOVOR, KOMUNIKACIJA, ISTRAŽIVANJE I STVARALAŠTVO:

- razvoj verbalne i neverbalne komunikacije u paru i manjoj skupini;
- razvoj govornih vještina postavljanjem pitanja, opisivanjem, objašnjavanjem, izražavanjem svojih želja i potreba;
- razvoj mašte i kreativnosti (likovni centar);
- razvoj predčitalačkih aktivnosti (slikovnice, slikopriča);
- mogućnost slobodnog izražavanja (grataž);
- poticanje razvoja vještine slušanja i razgovaranja;
- razvoj govornih vještina opisivanjem, objašnjavanjem te izražavanjem svojih potreba, želja, osjećaja i iskustava tijekom svih aktivnosti.

VRSTE DJELATNOSTI I AKTIVNOSTI

A. ŽIVOTNO PRAKTIČNE I RADNE AKTIVNOSTI:

- poticanje samostalnosti u oblačenju i svlačenju (čizme, košulja i jakna);
- oprezno rukovanje alatom;
- stjecanje higijenskih navika (pranje ruku nakon istraživačkih aktivnosti, prije i nakon jela);
- čuvanje i briga o igračkama;
- održavanje čistog prostora.

B. RAZNOVRSNE IGRE:

- slagalica „Voće i povrće“;
- „Tržnica“ (prodaja voća i povrća);
- društvene igre s pravilima „Uberi voćku“;
- matematička igra i računaljka „Prebroji i zbroji“;
- govorna slagalica sa sjemenkama voća i povrća;
- „Križić-kružić“ od voća i povrća;

- „Traktor s prikolicom”;
- taktilna pokrivaljka „Zalijepi“ voće i povrće na odgovarajuće mjesto;
- igra s magnetom „Od sadnje do tržnice“.

C. INTERPRETACIJA UMJETNIČKIH TVOREVINA:

- slikovnica „Djed i repa“;
- slikopriča „Djed i repa“;
- CD s glazbom (zvukovi iz prirode).

D. ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNE AKTIVNOSTI:

- sijanje sjemena, korištenje alata (grabljanje, zalijevanje vrčem);
- taktilna pokrivaljka (tkanina, čičak, čepovi);
- otkrivanje puta koje voće i povrće prolazi od sadnje do berbe;
- povrtnjak, sadnja i zalijevanje plodova.

E. AKTIVNOSTI RAZNOVRISNOG ISTRAŽIVANJA I STVARANJA:

- modeliranje voća i povrća pomoću aromatiziranog plastelina;
- slikopriče, slikovnica;
- otkrivanje sjene voća koristeći grataž.

F. SPECIFIČNE AKTIVNOSTI S KRETANJEM:

- snalažljivost u prostoru;
- razvoj koordinacije i preciznosti u baratanju s predmetima;
- slaganje kutija s voćem i povrćem;
- razvoj fine motorike;
- razvoj koordinacije ruku i očiju.

SREDSTVA I POTICAJI U CENTRIMA AKTIVNOSTI

A. LIKOVNI CENTAR:

- boja za prstiče;
- grataž;
- platnene vrećice;
- mirisni plastelin;
- zaštita za stolove.

B. CENTAR SLIKOVNICA:

- slikovnica „Djed i repa“;
- taktilna pokrivaljka;
- slikopriča.

C. OBITELJSKI CENTAR:

- blagajna;
- vaga;
- tržnica;
- štand;
- pregača;
- vrećice za kupovinu.

D. ISTRAŽIVAČKI CENTAR:

- povrtnjak;
- zemlja;
- voda;
- vrč za vodu;
- sjeme;

- zdjelice.

E. CENTAR POČETNOG ČITANJA I PISANJA:

- pijesak;
- vezice;
- kvačice;
- kamenčići.

F. GRAĐEVNI CENTAR:

- radna odjeća;
- gumene čizme;
- šeširi;
- kutije.

G. MATEMATIČKI CENTAR:

- kartice s voćem;
- taktilni brojevi;
- računaljka;
- „Križić-kružić”.

H. STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR:

- slagalica/izrezane slike voća i povrća;
- drvene kockice sa slikama voća i povrća (igra pamćenja/parne slike);
- drvena ploča s bojama s jedne te slikama voća i povrća s druge strane;
- gumice;
- drvena geoploča;
- vuna;
- isprintani slikovni predložak.

ZAMIŠLJENI TIJEK AKTIVNOSTI

Za početak pripremamo prostor dnevnog boravka sobe prije dolaska djece. Materijale potrebne za igre „Tržnica“, „Povrtnjak“ te „Uberi voćku“ nastojimo unijeti ranije u prostoriju kako bismo ih pripremili za korištenje. Materijale raspoređujemo po centrima sobe i ostavljamo što više neiskorištenog prostora kako bi djeca bila slobodna u igri i kretanju.

Pri ulasku u sobu djeci je dopušteno samostalno odabiranje danih materijala po njihovim osobnim interesima i afinitetima. Nadgledamo njihov rad i odnos prema zadanim aktivnostima te im u slučaju potrebe sugeriramo i pomažemo pri izvršavanju zadataka. Uključeni smo u njihov međusobni odnos, pratimo njihovu suradnju, koncentraciju i interes prema odrađivanju akcija. Brinemo o njihovoj sigurnosti, rukovanju određenim predmetima (kutijama, štapićima za ražnjice i ostalo) te im pritom osiguravamo dovoljan broj materijala i prostora potrebnog za istraživanje i upoznavanje s istim. Potičemo njihovu međusobnu komunikaciju, verbalnu i neverbalnu, te ih navodimo na timski rad i suradnju. Pokušavamo uvesti što kreativniji raspored, a u slučaju pada koncentracije, pripremamo unaprijed što im novo ponuditi ili kako ih usmjeriti. Odgovaramo im na sva postavljena pitanja, potičemo ih na iskazivanje njihovih vlastitih interesa, emocija, osjećaja i bilo kakvih drugih komentara. Djeci smo mentor, motivator, usmjeravatelj i pomagač, njihov prijatelj.

Pri kraju završetka odrađenih aktivnosti zajedno s djecom sjednemo u krug i potičemo ih da si međusobno ispričamo što smo proživjeli, kakva smo iskustva stekli, što smo naučili, što nam se najviše svidjelo te što ćemo od toga dalje primjenjivati. Zajedno pospremamo sobu dnevnog boravka i lijepo se pozdravljamo.

TEMA: „Voda“

CILJ AKTIVNOSTI:

Spoznati važnost vode i čovjekove potrebe za vodom. Istaknuti važnost ekološke brige za očuvanjem voda. Upoznati djecu sa slatkim i slanim vodama te njihovu korist za biljni i životinjski svijet.

INTEGRIRANA ZADAĆA:

- stjecanje novih iskustava o prirodi – voda, njezina važnost i očuvanje;
- poticanje govorne i predmatematičke vještine upoznavanjem novih didaktičkih sredstava;
- razvoj mišljenja, zapažanja, prepoznavanja i logičkog zaključivanja;
- razvoj motorike, spretnosti i preciznosti korištenjem raznovrsnih sredstava;
- poticanje tolerancije tijekom igre, komunikacije i aktivno sudjelovanje u ponuđenim igrama;
- usvajanje vještina suradništva kojima će dijete razumjeti sebe, svoje izbore te odnose s drugim osobama u svom okruženju;
- poticanje na rješavanje problema razgovorom;
- poticanje na vođenje brige o ponuđenim igrama i materijalima tako da čuvaju i pravilno koriste ponuđeno.

ZADACI U ODNOSU NA ZADOVOLJAVANJE POTREBA DJECE

A. TJELESNI I PSIHOMOTORNI RAZVOJ:

- razvoj koordinacije i preciznosti pokreta kroz igru „Vodeni top“, ulijevanje-izlijevanje pomoću čaše, boce, lijevka;
- razvoj psihomotoričkih sposobnosti (preciznosti i koordinacije) kroz igru kojoj je cilj što dalje štrcnuti vodu iz plosnatih plastičnih bočica (od šampona).

B. SOCIO-EMOCIONALNI RAZVOJ LIČNOSTI:

- razvoj odnosa s vršnjacima;
- razvoj empatije prema prirodi i životinjskom svijetu;
- razvoj tolerancije kroz natjecateljske igre;
- razvoj pozitivnih stavova i odnosa prema sebi (zdrav život);
razvoj pozitivnih stavova i odnosa prema okolini (emocionalni stav, briga i očuvanje okoliša, djelovanje, odnos prema prirodi, vodi).

C. SPOZNAJNI RAZVOJ:

- razvoj percepcije okusa, stjecanje iskustva kušanjem vode (slane, slatke – razvoj percepcije o tome što je ukusno, a što neukusno, različitosti i sličnosti voda);
- stjecanje iskustva i spoznaja o predmetnoj, prirodnoj i društvenoj sredini (istraživanje, bilježenje zapažanja, obavljanje određenih radnji, aktivno sudjelovanje, upoznavanje, nova iskustva, prerada iskustva, spoznaja ljudi, biljki, životinja, šuma, planina i njihove potrebe za vodom, briga za potomstvo);
- stjecanje iskustva istraživanjem odnosa i veza među predmetima (oblik, obilježja, svojstva, funkcije, mjere, odnos s predmetima – spužva upija vodu);
- stjecanje iskustva istraživanjem odnosa i veza među pojavama (prirodne pojave, kiša, snijeg);
- stjecanje iskustva o uzročno-posljedičnim vezama (istraživanja, eksperimenti, pokusi, pozitivna i negativna djelovanja čovjeka na prirodu i okoliš, posljedice toga djelovanja);
- razvoj pozornosti, pamćenja (povezivanje slike i riječi, povezivanje slika);
- razvoj operativnog mišljenja (analiza i sinteza, uspoređivanje, sličnosti i razlike između slane i slatke vode, razvrstavanje i sparivanje kartica sa slikama, bilježenje pomoću crteža);
- razvoj sposobnosti rješavanja problema (uočavanje, procjenjivanje, traženje jednog ili više različitih rješenja za zadane eksperimente kao što su prelijevanje vode – na koji način, uz koja pomagala, kako otopiti led, razvoj kritičkog mišljenja);
- razvoj pozitivnih stavova prema predmetnoj, prirodnoj i društvenoj okolini (buđenje ekološke svijesti, uočavanje postupaka i posljedica djelovanja pozitivnih i negativnih stavova).

D. GOVOR, KOMUNIKACIJA, ISTRAŽIVANJE I STVARALAŠTVO:

- razvoj govornih vještina (uporaba jednostavnih i složenih rečenica, bogaćenje rječnika, razumijevanje i korištenje novih riječi za predmete, pojave, radnje); razvoj komunikacije među vršnjacima (razgovor o problemu, izražavanje kritičkog mišljenja, izražavanje stavova, potreba, doživljaja, sudova i zaključaka, iznošenje prijedloga za rješavanje problema);
- razvoj glazbenog pamćenja (kroz vodeni ksilofon i vodeni trombon – prepoznavanje melodije, održavanje tempa i ritma);
- razvoj sposobnosti doživljavanja i izražavanja glazbe (sviranje na vodenom ksilofonu i vodenom trombonu);
- razvoj likovnog senzibiliteta za različita likovna sredstva i materijale (kolaž, plastelin, karton, papir);
- razvoj mašte i kreativnosti (izrada mora, jezera i rijeka, izrada znakova za brigu o okolišu, izrada brane);
- razvoj osjetljivosti za oblikovanje u prostoru (plastelin – volumen, površina, modeliranje);
- razvoj osjetljivosti za oblikovanje na plohi (ljepljenje kolaža na papir – kontrast duboko-plitko, toplo-hladno);
- razvoj vještina savladavanja različitih tehnika oblikovanja (izrada životinja u slatkim i slanim vodama i oko njih).

VRSTE DJELATNOSTI I AKTIVNOSTI

A. ŽIVOTNO PRAKTIČNE I RADNE AKTIVNOSTI:

- zaštita stolova prije početka aktivnosti (likovne aktivnosti, istraživačke aktivnosti, građevinske aktivnosti);
- razvoj motorike ruku (manipulacija predmetima, likovno izražavanje);
- razvijanje samostalnosti (samostalno korištenje ponuđenog materijala);
- razvoj kulturnih navika (čekanje svog reda u igri, slušanje sugovornika);

- održavanje higijene ruku nakon likovne aktivnosti;
- poticanje djece na pospremanje materijala po završetku.

B. RAZNOVRSNE IGRE:

- igra pridruživanja „Voda u raznim oblicima“;
- slikopriča „Čuvajmo našu vodu“;
- igra slaganja riječi; matematička igra „Razvrstaj u košare“;
- matematička igra „Koliko ima kocki leda?“;
- igra „Vodeni top“;
- eksperiment „Pravimo oblak“;
- eksperiment „Odmrzavanje“;
- eksperiment „Tone ili pluta“;
- eksperiment „Upija, ne upija“;
- eksperiment „Preljevanja“;
- glazbeni, vodeni trombon;
- glazbeni, vodeni ksilofon;
- igra pridruživanja „Tko u kojoj vodi živi?“;
- „Memory“;
- slagalica/rezane slike.

C. INTERPRETACIJA UMJETNIČKIH TVOREVINA:

- slušanje glazbe – zvukovi vode.

D. ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNE AKTIVNOSTI:

- sposobnost rješavanja problema kroz razna didaktička sredstva (igra pridruživanja „Voda u raznim oblicima“, slikopriča „Čuvajmo našu vodu“, igra slaganja riječi, matematička igra „Razvrstaj u košare“, matematička igra „Koliko ima kocki leda?“);

- eksperiment „Pravimo oblak“ (eksperiment ne provode djeca, već samo promatraju kako oblak nastaje);
- eksperiment „Odmrzavanje“ (djeca pronalaze rješenje na koje se sve načine led može otopiti i koji je način najbrži);
- eksperiment „Tone ili pluta“ (djeca sama istražuju koji predmeti plutaju, a koji tonu);
- eksperiment „Upija, ne upija“ (djeca istražuju koji materijali upijaju vodu, a koji ne, i iz kojih se voda može iscijediti, a iz kojih ne može);
- eksperiment „Prelijevanja“ (djeca istražuju na koje se načine voda može prelijevati, uz koja pomagala, koji je način najjednostavniji);
- istraživački plakat „Vodeni svijet“ (djeca sama izrađuju plakat, odnos mora, rijeka i jezera, dublje i plitke vode, tople i hladne vode, pridružuju različitim vodama biljke i životinje koje se ondje nalaze);
razvoj pojma broja (matematička igra „Razvrstaj u košare“, matematička igra „Koliko ima kocki leda?“);
- izrada brane (na koji način i od kojih se materijala može izraditi brana, s kojim materijalima popuniti praznine, kako paziti da brana bude dovoljno čvrsta da ne propusti vodu).

E. AKTIVNOSTI RAZNOVRISNOG ISTRAŽIVANJA I STVARANJA:

- glazbeno izražavanje pomoću ksilofona i trombona;
- izrada brane;
- likovno izražavanje: izrada istraživačkog plakata „Vodeni svijet“;
- izrada znakova za očuvanje čistoće voda.

F. SPECIFIČNOSTI AKTIVNOSTI S KRETANJEM:

- snalažljivost u baratanju vodom;
- razvoj koordinacije i preciznosti prilikom ulijevanja/prelijevanja vode;
- razvoj fine motorike (kroz korištenje sva tri agregatna stanja vode);
- razvoj koordinacije nogu i ruku u vodi.

SREDSTVA I POTICAJI U CENTRIMA AKTIVNOSTI

A. LIKOVNI CENTAR:

- izrada istraživačkog plakata vodenog svijeta (kolaž – svjetloplavi, tamnoplavi, zeleni i bijeli hamer-papir, ljepilo, plastelin);
- izrada znakova za očuvanje čistoće voda (čaćkalice, bijeli tvrdi papir, tempere, kistovi, ljepilo).

B. CENTAR SLIKOVNICA:

- igra pridruživanja „Voda u različitim oblicima“ (kartice sa slikama i riječima);
- sastavljanje slikopriče „Čuvajmo našu vodu“ (kartice sa slikama i riječima);
- slaganje riječi (čaše na kojima su ispisana slova i podložak s ispisanim slovima – prepoznavanje slova).

C. OBITELJSKI CENTAR:

- briga za biljke (biljke koje imaju u vrtiću, posuda za zalijevanje napunjena vodom).

D. ISTRAŽIVAČKI CENTAR:

- igra „Vodeni top“ (bočice od šampona s vodom, boce od jogurta napunjene pijeskom, teniske loptice);
- eksperiment „Pravimo oblak“ (staklena boca, vruća voda, led, krpa);
- eksperiment „Odmrzavanje“ (tri prozirne zdjelice, tri kocke leda, topla voda, sušilo za kosu, povećalo);
- eksperiment „Tone ili pluta“ (velika posuda s vodom, papirnata lađica, komadić stakla glatkog na rubovima, prazna staklena boca, kamenčić, kamenčić na plastičnom tanjuru, tupa igla, tupa igla na papiru).
- eksperiment „Upija, ne upija“ (kutija s materijalima – spužvicama, krpicama, kredama, spužvastim krpama, celofanom, kockom šećera, najlonskim vrećicama, sedam plastičnih tanjura, vodom);

- eksperiment „Prelievanja“ (velika posuda s vodom, plastične čaše, lijevci, žlice).

E. GRAĐEVNI CENTAR:

- izrada brane za rijeke (kamenje, komadići drva, pijesak, lišće).

F. MATEMATIČKI CENTAR:

- igra „Razvrstavanja u košare“ (tri košare s natpisima: *Biljni svijet*, *Životinjski svijet* i *Voda*, i kukica za vješanje odgovarajućeg broja na košaru, kartice s brojevima, sličice biljki, životinja i vode u različitim oblicima i stanjima);
- igra „Koliko ima kocki leda?“ (posuda s kockicama leda, kartice s brojevima).

G. GLAZBENI CENTAR:

- vodeni trombon (staklenka, voda, slamčice);
- vodeni ksilofon (osam litrenih staklenih boca, voda, metalni štapići).

H. STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR:

- igra pridruživanja „Tko u kojoj vodi živi?“ (sličice voda i sličice životinja);
- „Memory“ (sličice);
- slagalica (rezane slike, predložak).

ZAMIŠLJENI TIJEK AKTIVNOSTI

Prije provedbe aktivnosti pripremamo prostor, organiziramo centre i dijelimo materijale po centrima, zaštićujemo stolove u likovnom centru, građevinskom centru, obiteljskom centru i spoznajno-istraživačkom centru. Započinjemo aktivnost tako da se predstavljamo djeci, zatim ih molimo da se sami pojedinačno predstave. Nakon upoznavanja iznosimo im temu aktivnosti i upoznajemo ih s ponuđenim materijalima. Djeci pružamo slobodu izbora

aktivnosti koja ih najviše zanima – djeca se mogu slobodno kretati po centrima aktivnosti ovisno o interesima. Obilazimo centre i promatramo dječji rad. Potičemo međusobnu suradnju i strpljenje prilikom korištenja materijala pri izvođenju aktivnosti. Vodimo brigu o dostupnosti materijala, potičemo stvaranje i istraživanje. Prilazimo djeci individualno ukoliko primjećujemo da je potrebna pomoć i pružamo podršku. Aktivnost provodimo sve dok djeca za nju pokazuju interes. Nakon aktivnosti potičemo na zajedničko pospremanje i uredno odlaganje materijala i poticaja. Svi zajedno pospremamo materijale na njima dostupna mjesta.

TEMA: “Od gusjenice do leptira” CILJ

AKTIVNOSTI:

Upoznavanje različitih vrsta gusjenica te njihovo uspoređivanje i razlikovanje (njihova fizička obilježja, prehrambene navike, prepoznavanje opasnih gusjenica), imenovanje faze metamorfoze gusjenice, poticanje djetetove želju za stjecanjem znanja o gusjenicama.

ZADACI U ODNOSU NA ZADOVOLJAVANJE POTREBA DJECE

A. TJELESNI I PSIHOMOTORNI RAZVOJ:

- razvoj koordinacije i preciznosti pokreta (baratanje oblikovanim i neoblikovanim materijalom);
- razvoj koordinacije i ravnoteže pri pokretima i kretanju (hodanje, skakanje);
- razvoj fine motorike šake (slikanje, lijepljenje, oblikovanje materijala, baratanje predmetima).

B. SOCIO-EMOCIONALNI RAZVOJ LIČNOSTI:

- razvoj sposobnosti prepoznavanja i izražavanja emocija (verbalizacija emocionalnog stanja);
- razvoj pozitivnih emocionalnih stanja (osjećaji pripadanja, sigurnosti, ugodnog ozračja);

C. SPOZNAJNI RAZVOJ:

- razvoj vizualne, taktilne i prostorne percepcije (dodiri, veličine, strukture, teksture, boje, oblici, predmeti, pokreti u prostoru);
- razvoj sposobnosti prilagođavanja novim situacijama (u aktivnostima, igri, istraživanju);
- razvoj pozornosti i pamćenja.

D. GOVOR, KOMUNIKACIJA, ISTRAŽIVANJE I STVARALAŠTVO:

- razvoj slušanja i razumijevanja govora;
- razvoj jezika (bogaćenje rječnika, razumijevanje i korištenje novih riječi);
- razvoj likovne imaginacije (sposobnost zamišljanja, iskazivanje likovnog dojma gusjenice).

VRSTE DJELATNOSTI I AKTIVNOSTI

A. ŽIVOTNO PRAKTIČNE I RADNE AKTIVNOSTI:

- samostalno rukovanje materijalom i priborom;
- čekanje i poštivanje reda za sudjelovanje u nekoj igri kao i za korištenje pribora ili materijala;
- pripremanje i pospremanje prostora i materijala za aktivnosti;
- održavanje higijenskih navika pranjem ruku prije jela te nakon korištenja toaleta.

B. RAZNOVRSNE IGRE:

- umetaljka „Dvije iste“;
- didaktička igra „Gusjenica ima noge“;
- didaktička igra „Koja je brža?“;
- didaktička igra „Provuci gusjenicu“;
- didaktička igra „Napravi istu gusjenicu“;
- igra „Od glave do repa“;
- slagalice s motivom leptira i gusjenice.

C. INTERPRETACIJA UMJETNIČKIH TVOREVINA:

- promatranje i interpretacije slikovnica;
- promatranje i interpretacije kratkih vidozapisa.

D. ISTRAŽIVAČKO-SPOZNAJNE AKTIVNOSTI:

- istraživačko manipuliranje predmetima;
- upoznavanje gusjenica kroz sve aktivnosti.

E. AKTIVNOSTI RAZNOVRSNOG ISTRAŽIVANJA I STVARANJA

- crtanje i slikanje te modeliranje gusjenica;
- scensko izražavanje oslikanim voćem.

SREDSTVA I POTICAJI U CENTRIMA AKTIVNOSTI

A. LIKOVNI CENTAR:

- izrada gusjenice – stavljanje kuglica s pincetama na ljepljivu površinu kvačica;
- oslikavanje kaširanog voća kako bi se moglo koristiti u dramskom centru;
- nadopunjavanje plakata metamorfoze gusjenica u leptira;
- plastelin.

B. ISTRAŽIVAČKI CENTAR:

- plakat „Od gusjenice do leptira“;
- tuljak s razvojnim procesom gusjenice;
- „televizija“ koja prikazuje metamorfozu gusjenica – kartonska kutija, tablet;
- „traženje“ sličica hrane koju jede gusjenica, a zakopana je u zemlji (rukavice od lateksa, grabljice, pincete).

C. CENTAR POČETNOG PISANJA I ČITANJA:

- slikovnice o gusjenicama i enciklopedija o kukcima;
- slikovnica „Vrlo gladna gusjenica“ – papir u boji, slike;
- didaktička igra „Gusjenica ima noge“ – kvačice s brojevima, gusjenica od papira čiji su članci označeni brojevima od jedan do deset;
- umetaljka „Dvije iste“ – gusjenice od čašica u koje je po šablوني potrebno umetnuti špatulu s pravom bojom.

D. GRAĐEVNI CENTAR:

- didaktička igra „Koja gusjenica je brža?“ – natjecanje gusjenica na kosini, papir za bilježenje rezultata.

E. STOLNO-MANIPULATIVNI CENTAR:

- slagalica – slika gusjenice, leptira;
- uparivanje slika „Opasne gusjenice“;
- didaktička igra „Provuci gusjenicu“ – provlačenje gusjenice kroz rupe na listu od pjena-papira;
- didaktička igra „Nahrani gusjenicu“ – vrećica s uljem u kojemu se nalaze sličice lišća, jabuka i sl.; potrebno je predmete dogurati do gusjenice.

F. DRAMSKI CENTAR:

- paravan iza kojeg djeca mogu glumiti i lutka gusjenice.

G. MIRNI CENTAR:

- vuna koja onemogućava tipično hodanje po tom centru, gdje se može samo puzati kao gusjenica;
- prolaz između dramskog centra i centra početnog čitanja i pisanja;
- igra „Od glave do repa“ – krugovi po podu koji su posloženi tako da podsjećaju na gusjenicu, kocka s bojama.

ZAMIŠLJENI TIJEK AKTIVNOSTI

Po dolasku u odgojno-obrazovnu skupinu Gusjenice raspoređujemo pripremljene poticaje po centrima. Pritom su u blizini uvijek prisutne naljepnice s imenima djece iz skupine kako bismo ih mogli dati djeci radi lakše komunikacije tijekom dana.

U mirnom centru razvlačimo vunu tako da se djeca u tom centru mogu kretati jedino puzeći kao gusjenica. U građevnom centru pripremamo kosinu i papire za zapisivanje rezultata utrka gusjenica. U istraživačkom centru pripremamo „televizor“ koji prikazuje videozapise o gusjenicama – njihovoj metamorfozi, kako se hrane, kako se kreću. Ondje se nalazi i enciklopedija o kukcima. U dramskom centru, koji je prije toga bio obiteljski centar,

postavljamo paravan. U prolazu između dramskog i centra početnog pisanja i čitanja pripremljena je igra „Od glave do repa“. U centru početnog čitanja i pisanja ostavljamo na stolu slikovnice o gusjenicama.

Nakon što se sva djeca skupe i završe s doručkom, skupinu upoznajemo sa svojom gusjenicom (lutkom). Zajedno s gusjenicom djeci koja se pridruže pričamo priču iz slikovnice „Jako gladna gusjenica“. Predlažemo djeci da oni pokušaju biti gusjenica te da za to iskoriste dramski centar. Kako u dramskom centru nema puno toga što bi moglo poslužiti gladnoj gusjenici za jelo, ali i za nastup, predlažemo djeci da temperama oslikamo voće koje smo donijeli.

U istraživačkom centru stavljamo plakat „Od gusjenice do leptira“ te prisutnu djecu pitamo razumiju li što je na plakatu i mogu li to objasniti. Nudimo im da pokušaju pronaći zakopane sličice neke hrane koju gusjenice jedu (list, jabuka, kukuruz).

U likovnom centru djeci nudimo da pomognu dovršiti plakat, jer sve sličice nisu na mjestu. Kada dovršimo plakat, nudimo im da plastelinom pokušaju napraviti svoju gusjenicu. Pritom iz centra početnog čitanja i pisanja donosimo slikovnicu o opasnim gusjenicama kako bi djeca lakše mogla napraviti svoju gusjenicu.

U stolno-manipulativnom centru nudimo slagalicu i igru u kojoj je potrebno nahraniti gusjenicu tako da doguraju hranu do nje, ali samo onu koju ona jede. U istom je centru ponuđena i igra u kojoj je potrebno provlačiti gusjenicu kroz list.

U likovnom centru djeci nudimo da pokušaju napraviti svoju šarenu gusjenicu, koju će uvijek moći nositi sa sobom jer je na kvačici.

Tijekom dana kontinuirano obilazimo sve centre. Pratimo djecu i njihov interes te mijenjamo poticaje u skladu s time. Pomažemo im ukoliko budu imali neke nejasnoće.

8. ZAKLJUČAK

Ovim se radom pokriva igra kao razvojni alat kod djece i važnost igre koja se uočava u daljnjim stadijima ljudskog života. Na to upućuje klasična fraza *homo ludens*, odnosno čovjek koji se igra. Kao alat, ali i sadržaj za provedeno vrijeme, igra se javlja kasno u evoluciji, ali podosta fragmentirano i često je marginalizirana kao ljudska aktivnost. Budući

da igre uključuju podjednako sport kao i sviranje glazbenih instrumenata, u seciranju dječjih igara možemo primijetiti da su one bitne kako bi čovjek namirio mnoge društvene potrebe i što ranije usredotočio se na svoj razvoj.

Igra je zahvalan alat za edukaciju djece koji najpravičnije usađuje znanja i vrijednosti, ali i pruža mogućnost provlačenja mnogih zanimljivih značajki kroz razne društvene grane, kao što su psihologija, pedagogija, antropologija i folklor. To se ne odnosi samo za djecu u razvoju, već i za čovjeka kroz sve generacijske stadije.

Ovaj rad ima naglasak na igri kao temeljnoj aktivnosti djece, što se i do danas nije bitno mijenjalo, mada su neke igre izašle iz uporabe, što zbog neprimjerenosti novim tendencijama, što zbog razvoja društva u cjelini. Igre su višestruko važne djeci jer su njihova primarna kulturna djelatnost, kroz njih djeca pokazuju svojevrstne indikatore stanja, usvojenih vještina i znanja, kako u igrama koje igraju s odraslima tako sami ili u skupini vršnjaka.

Bilo da je riječ o igri koja služi da bi se dijete upoznao sa svijetom odraslih ili o igri kroz koju dijete kanalizira svoj svijet, svaka od tih igara govori nam koliko su one važne djeci, ne nužno kao edukacijski ili korektivni alat, već i kao sredstvo socijalizacije i adaptacije. Kako bismo djeci u razvoju pokazali kakav svijet želimo za sebe, a samim time i za njih, na nama je da ih kroz igru približimo tim idealima, vođeni najetičnijim oblikovanjem djece bez prevelikog opstruiranja njihovih darova i talenata koje će nam kroz igru pokazati.

Kako dijete raste, tako igre postaju sve slojevitije i složenije, a svaka nova igra u idućem stupnju dječjeg razvoja nosi puno dublju i značajniju aktivnost. Tako primjerice igra udaranja nogometne lopte isprva nije nogomet u potpunom idejnom smislu te igre, ali se kroz razvoj sve više tome približava, a dijete to sve bolje shvaća. Jednostavnost koja krasi igru u ranijim stadijima razvoja zamjenjuje kompleksnost koja je primjerena idućem stadiju i na to se naslanjaju mnogi autori, uzimajući igru kao alat za razvoj govora, odnosno jezika ili motorike, simbola i kodova.

Igra je i izazov biološkom čovjeku da spozna granice vlastitih mogućnosti te nas često uči vještinama koje će nam kasnije u životu biti neophodne, a tu prvenstveno ubrajamo

komunikacijske vještine, poznavanje društvenih normi, raznih uloga i ostale aspekte koje primjenjujemo u društvu kroz posao ili interakciju. Igra je zahvalan medij za komunikaciju onih vrijednosti i znanja kojima učimo djecu, jer se kao njihova jedinstvena kulturna aktivnost često susreće sa svime što je djetetu važno, radilo se čak o najbanalnijim stvarima kao što su osobna higijena ili bonton.

Kroz igru odrasli metakomuniciraju s djecom i zapravo ih tako najlakše upoznaju.

Prvenstveno zbog toga što u okruženju u kojemu se dijete igra ono transparentno pokazuje mnoge indicije o sebi, pozitivne ili negativne, a te indicije igra ne mora nužno otkriti kroz svoj dizajn. Tako primjerice kroz igru u kojoj se djeca igraju situacijskih uloga u društvu kao trgovina ili doktor, odgajatelj ili roditelj, možemo primijetiti kako dijete percipira navedene uloge. Točnije, ono mora znati percipirati nose li neke uloge pozitivnu ili negativnu emociju za to dijete, kao što to može biti na primjeru igranja doktora ili vojnika.

Svaka je igra kreativan poligon djetetu da razvija sebe i da stvara. Igra dopušta djetetu da projicira svoj svijet koji je nastao na temeljima društva u kojemu se dijete nalazi i nezanemariv je doprinos igre u promatranju djece i njihovih stanja. Usuđujemo se čak tvrditi da su dječje igre svojevrsna preteča raznih psiholoških testova koje koristimo za detektiranje. Igra je vječna konstanta čovjekova razvoja, čovjek se teško od nje rastaje jer služi ponajviše kao aktivnost u kojoj zaboravlja na svoje rutine, ali nanovo otkriva sebe, svoje strasti i afinitete. Mišljenja smo da bi bilo krnje sagledavati igru isključivo kao dječju aktivnost.

Budući da je igra važan edukacijski alat svakog odgajatelja, za igre primjerene djeci i njihovom razvoju najvažnije je da su zabavne i djeci smislene, uzimajući u obzir da u razvojnom smislu svaka igra ima svoj rok trajanja. Kako bi odgajatelj, pa i roditelj, mogao ponuditi djeci što primjereniju igru, važno je da prati djetetov razvoj i afinitete. Ustrajanje na igrama koje djecu ne zanimaju kontraproduktivno je, a kako smo vidjeli u ovom radu, poneke folklorne igre mogu predstavljati problem u suvremenom društvu.

Djeca će uvijek imati potrebu da igrom simuliraju svoju okolinu i moguće je da ćemo u nekoj budućnosti imati posve nove tehnološke igre u kojima će djeca moći ostvarivati svoje zamisli bez intervencije odraslih, ali i dalje uz nadzor i oprez. Dugovječnost igara i igračaka najviše ovisi o tome koliko su one zabavan izazov djeci i je li taj izazov dizajniran da izdrži teret vremena kao što je primjerice izdržao šah unatoč novim igrama i tehnologijama.

LITERATURA

1. Djetinjstvo, razvoj i odgoj, (ur.) Robert Bacalja. (2003). Zadar: Sveučilište u Zadru, str. 55 – 58.
2. BRITTON, L. (2000). Montessori učenje kroz igru. Zagreb: Hena com
3. BUGGLE, F. (2002). Razvojna psihologija Jean Piageta. Jastrebarsko: Naklada Slap
4. BUNČIĆ, K., IVKOVIĆ, Đ., JANKOVIĆ, J. i PENAVALA, A. (1998). Igrom do sebe. Zagreb: Alinea
5. ČUDINA – OBRADOVIĆ, M. i sur. (2004). Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi. Zagreb: Golden marketing
6. ČUDINA – OBRADOVIĆ, M. (2002). Igrom do čitanja. Zagreb: Školska knjiga
7. DOŠEN DOBUD, A. (2016). Dijete - istraživač i stvaralac. Zagreb: Alinea
8. DURAN, M. (2003). Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap
9. GOLDBERG, S. (2003). Razvojne igre za predškolsko dijete. Lekenik: Ostvarenje
10. GRGEC PETROCI, V., VRANKO, M. i REBAC, J. (2009). Igra i dijete, dijete i igra. Zagreb: Obiteljski centar grada Zagreba
11. LOHF, S., BESTLE-KOERFER, R. I STOLLENWERK, A. (2014). Dođi, Igrajmo se vani! Budimo aktivni u igri s djecom. Split: Harfa
12. MALEŠ, D. (1996.) Druženje djece i odraslih: poziv na zajedničku igru. Zagreb: Školska knjiga
13. OSMANOVA, G. (2010). 150 igara prstićima za razvoj fine motorike i govora. Zagreb: Planet Zoe
14. PIAGET, J. (1768). The Construction of Reality in the Child. New York: Basic Books
15. POPOV, D. (2010). Enciklopedija razvojnih igara za djecu. Zagreb: Planet Zoe
16. SLUNJSKI, E. (2008.) *Dječji vrtić : zajednica koja uči : mjesto dijaloga, suradnje i zajedničkog učenja*. Zagreb: Spectar media
17. SLUNJSKI, E. (2003). Devet lica jednog odgajatelja-roditelja. Zagreb: Mali profesor

18. STEVANOVIĆ, M. (2003). Predškolska pedagogija. Rijeka: Andromeda
19. ŠAGUD, M. (2002). Odgajatelj u dječjoj igri. Zagreb: Školske novine
20. TKAČENKO, T. (2012). Velika knjiga aktivnosti i vježbi za razvoj govora. Zagreb: Planet Zoe
21. VASTA, R. (2001). Dječja psihologija: moderna znanost. Zagreb: Naklada Slap

SAŽETAK

Rad pretresa fenomen igre kao alata za razvoj djece. U njemu je istaknuta prisutnost igre u različitim životnim fazama djeteta, odgajateljske uloge u igri s djecom i učinci same igre. U radu se također pokazuje višestrukost igre kao alata za razvoj, važnost igre u životu djece i odgajateljske mogućnosti primjenjivanja igre pojedinim razinama dječjeg shvaćanja.

Obuhvaćene su funkcije igre koje pomažu djeci u snalaženju u različitim životnim situacijama koje su pred njima, uvode ih u bolje shvaćanje okoline koja ih okružuje ali i shvaćanje samih sebe. Navedene su uloge igre kroz roditeljsko i odgajateljsko ophođenje prema djeci te važnost istih u razvijanju djetetove osobnosti, stvaralaštva, djelovanja i percipiranja. Samim time dan je osvrt i na prostor (vrtić i djetetov dom) u kojem djeca borave i provode svoje vrijeme za koje je važno da bude kvalitetno, poticajno i adekvatno za njihov rast i razvoj. Također su navedene teorije dvaju važnih dječjih psihologa te njihovo poimanje i pogled na razvoj djece, koji su dobar temelj za daljnja istraživanja i prilagodbu suvremenom učenju.

Prikazan je metodički dio u kojem se prepliću tri pripreve koje daju uvid u praktični dio izvršavanja određenih igri i implementaciju istih u djetetov život.

Uz osvrt na igru uz nove tehnologije u suvremeno doba, rad se i kritički osvrće na građu u odnosu na aktualne društvene tendencije.

Ključne riječi; igra, dijete, skupina, uloge, razvoj, odgojni alat, povijest, spoznaja, životni stadiji

ABSTRACT

The thesis depicts the phenomenon of playing as a fundamental tool in the growth of a child. The whole work demonstrates the importance and the presence of playing during every stage of children's life, underlines the educators' roles within children's games and

furthermore puts on surface their contribution. The dissertation shows the multifunctionality of playing understood as a tool to be used to participate in children's maturation, and focuses on the educators' possibilities to apply particular games on different children's degrees of understanding. Game functions which help children to adapt into different life circumstances, entering them to better understanding their habitat and for better understanding themselves are also shown through this work. In this dissertation the importance of parent and tutor roles of behaving are named in a way of showing how to properly develop children personality, creations, acts and perception. Given review how the space where children are spending their time talks about quality and adequate place for their growth and social development. Following theories from two important psychologists who took a great impact on child psychology are explained in a way of showing a fundamental role in future child growth exploring and adaptation to modern studies.

Methodical part which includes three themes gives a view in practical study of game performances and implementation of the same one inside children's life.

One of the aims of this work relates to the analysis of games' role in current years characterized by technological influence, followed as result by some critical literature concerning nowadays social tendencies.

Key words: playing, child, playgroup, roles, growth, educational tool, history, understandings, life stages