

# Odgajatelj u dječjoj igri

---

**Kereša, Dora**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2024**

*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:137:771942>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-10-20**



*Repository / Repozitorij:*

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**DORA KEREŠA**  
**ODGAJATELJ U DJEČJOJ IGRI**

Završni rad

Pula, rujan, 2024.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**DORA KEREŠA**  
**ODGAJATELJ U DJEČJOJ IGRI**

Završni rad

**JMBAG:** 0336049845

**Studijski smjer:** Sveučilišni prijediplomski studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje na hrvatskom jeziku

**Predmet:** Pedagogija rane i predškolske dobi 2

**Znanstveno područje:** Društvene znanosti

**Znanstveno polje:** Pedagogija

**Znanstvena grana:** Pedagogija ranog i predškolskog odgoja

**Mentorica:** doc. dr. sc. Danijela Blanuša Trošelj

**Sumentorica:** Monika Terlević, asistentica

Pula, rujan, 2024.



## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana DORA KEREŠA, kandidatkinja za prvostupnicu RANOG I PREDŠKOLSKOG ODGOJA I OBRAZOVANJA ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega 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 niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada 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.

Student

---

U Puli, 23. rujna 2024. godine.



## **IZJAVA**

### **o korištenju autorskog djela**

Ja, DORA KEREŠA dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom ODGAJATELJ U DJEČJOJ IGRI 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 s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama. Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, 23. rujna 2024. godine.

Potpis \_\_\_\_\_

## SADRŽAJ

<b>1. UVOD</b> .....	<b>1</b>
<b>2. DJETINJSTVO I DIJETE</b> .....	<b>2</b>
2.1. Djetinjstvo nekad i danas .....	2
2.2. Socijalno konstruirano dijete .....	4
2.3. Djetetovo učenje putem igre.....	5
<b>3. IGRA</b> .....	<b>7</b>
3.1. Definiranje igre .....	8
3.2. Teorije dječje igre .....	9
3.3. Obilježja dječje igre .....	12
3.4. Klasifikacija dječje igre .....	14
3.5. Igra u suvremenom svijetu .....	17
3.6. Igra i igračka.....	19
3.7. Igram do osiguravanja dobrobiti djeteta .....	20
<b>4. ODGAJATELJ</b> .....	<b>22</b>
4.1. Uloga odgajatelja u poticanju prakse usmjerene na dijete i njegov proces učenja .....	23
4.2. Uloga odgajatelja u dječjoj igri.....	24
4.2.1. <i>Odgajatelj kao pasivni promatrač</i> .....	28
4.2.2. <i>Odgajatelj kao aktivni promatrač</i> .....	29
4.2.3. <i>Odgajatelj kao voditelj</i> .....	30
4.2.4. <i>Odgajatelj kao paralelni suigrač, suigrač, tutor i predstavnik realnosti</i> 31	
4.3. Uloga odgajatelja u dokumentiranju i promatranju igre .....	32
4.4. Uloga odgajatelja u poticajnom okruženju.....	33
<b>5. ZAKLJUČAK</b> .....	<b>36</b>
<b>LITERATURA</b> .....	<b>38</b>
<b>SAŽETAK</b> .....	<b>43</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>44</b>

## 1. UVOD

Igra je prirodni oblik dječjeg učenja i istraživanja sebe i svijeta oko sebe. Igrom djetete postupno razvija kognitivne, socio-emocionalne i fizičke sposobnosti, ali također i gradi svoju osobnost koja je od izuzetne važnosti za proces odrastanja. Igra za djetete ima veliku ulogu zato što potiče maštu, kreativnost, socijalizaciju te njome djetete usvaja ključne životne vještine. Igra potiče razvoj različitih kompetencija koje su potrebne za kasniji život, kao što su suradnja s vršnjacima te kritičko mišljenje. Upravo tim kompetencijama djetete kao individua bolje shvaća sebe i okolinu u kojoj se nalazi, što je ključno za kvalitetan razvoj. Igra nema samo neizmjerljivo važnu ulogu u poticanju djetetovog razvoja, već služi i kao učenje socijalnih vještina kao što su rješavanje sukoba što omogućuje djetetu da se razvije na više razina, od fine motorike, pa sve do kvalitetne interakcije s okolinom.

Nakon roditelja, odgajatelj je taj koji nosi jednu od važnijih uloga u djetetovom odrastanju, ali i u cjelokupnom životu. Odgajateljev posao zahtijeva brigu o djetetu od prve godine života pa sve do polaska u školu. Njegova odgovornost nije samo briga o djetetu, već i aktivno sudjelovanje u razvijanju njegovih vještina, stavova i razvoja. Odgajatelj o svakom djetetu u skupini mora podjednako voditi brigu te mu pružati kvalitetan odgoj i obrazovanje uzimajući u obzir njegove specifične sposobnosti, interese i razvojne faze.

Cilj ovog rada je teorijski analizirati ulogu odgajatelja u dječjoj igri kao ključnog aspekta u razvoju djeteta. Ovaj rad bavi se odgajateljem u dječjoj igri. U radu se opisuje djetinjstvo nekad i uspoređuje se s djetinjstvom danas, također opisuju se pojmovi djetinjstva i djeteta te analizira djetetovo učenje putem igre. Nadalje, opisuju se pojam igre te zašto je ona važna za djetete, prikazuju se teorije dječje igre, sama struktura te razne vrste s obzirom na spoznajni i socijalni aspekt. Postupno se opisuje odgajatelj u odgojno-obrazovnom radu. U najbitnijem dijelu rada opisuju se uloge, zadaće te načini ponašanja odgajatelja u dječjoj igri, promatranju dječje igre te strukturiranju poticajnog okruženja u praksi usmjerenoj na djetete.

## **2. DJETINJSTVO I DIJETE**

Razni kontekstualni uvjeti, poput globalizacije i digitalizacije, imali su učinak na promjene u društvu, a posebice djetinjstvu. Štoviše, prema Jurčević Lozančić (2017) djetinjstvo je proces koji ovisi o prostoru, kulturi i vremenu te zbog toga varira ovisno u kojim se uvjetima javlja. Djetinjstvo se odnosi na razdoblje života od rođenja, pa sve do puberteta (Bogatić, 2024).

Berk (2015) ističe podjelu djetinjstva na tri dobna razdoblja. Prvo dobno razdoblje je dojenačka dob i najranija dječja dob (od rođenja do druge godine djetetova života). Ovo razdoblje obilježeno je brzim fizičkim razvojem što uključuje motoričke vještine kao što su puzanje, hodanje te razvoj fine motorike. Također, u ovom razdoblju dijete postupno prepoznaje lica i glasove te se osjeća sigurno u okolini roditelja i bližnjih. Drugo razdoblje uključuje rano djetinjstvo (od druge godine do šeste godine djetetova života) u kojem veliku ulogu ima razvoj govora, simboličkog mišljenja te socijalnih vještina. Dijete razvija maštu, pokušava se samostalno izražavati te smatra igru uloga sve zanimljivijom. U ranom djetinjstvu razvija se osjećaj identiteta, te dijete moralno rasuđuje što je ispravno, a što je pogrešno. Posljednje razdoblje djetinjstva obuhvaća dob djeteta od šeste do jedanaeste godine koje obuhvaća razvoj logičkog mišljenja, socijalnih odnosa te akademskih vještina kao što su čitanje i pisanje. Dolazi do shvaćanja društvenih normi i pravila te im odnosi s vršnjacima postaju sve bitniji, a osjećaj odgovornosti i samopouzdanja razvijaju postizanja ciljeva u raznim aktivnostima i školskim zadacima.

### **2.1. Djetinjstvo nekad i danas**

Prema Babić (2014) razlikujemo tradicionalna i nova shvaćanja djetinjstva. Djetinjstvo u prošlosti nije bilo smatrano zasebnom fazom čovjekova života. Za shvaćanje suvremene slike djetinjstva bitno je razumjeti kakvo je djetinjstvo bilo u prošlosti te s obzirom na povijesna razdoblja kako se ono razvijalo. U srednjem vijeku dijete je od najranije dobi bilo uključeno u obavljanju poslova, pomaganju roditeljima te je to bio jedini čin njegova obrazovanja. Tada se od djeteta očekivalo da što prije odraste te nisu postojale igre koje bi bile prilagođene djetetu. Vasta i suradnici (2005) prikazuju razvoj djetinjstva temeljem ostalih povijesnih razdoblja. U humanizmu i renesansi dolazi do promjene djetinjstva zato što dolazi do sve veće zainteresiranosti



za obrazovanjem. Dolazi do razvoja posebnih pedagoških pristupa makar je fizički rad i dalje bio iznad igre. Većina autora, kao što je i Philippe Aries (1962, prema Nikolić Jakus, 2015) vjerovali su da je djetinjstvo tek u 17. stoljeću postalo posebno životno razdoblje. Postupno kako dolazi novi vijek djetinjstvo je sve značajnije te dolazi do razvoja prava djeteta. Djetinjstvo postaje ključno razdoblje za društveni, emocionalni i kognitivni razvoj. Zahvaljujući *Konvenciji o pravima djeteta* (1989), dijete dobiva sve više podrške i priznanja čime se razvija i podržava njegovo djetinjstvo.

Važnije promjene, što se tiče djetinjstva, dolaze 60-ih godina 20. stoljeća. Dijete je imalo mogućnost sudjelovanja u raznim svakodnevnim aktivnostima te se tako socijalno razvijalo. Postupnim razvijanje djetinjstva dolazi do moderne ideje djetinjstva u kojoj se mijenjaju ponašanja roditelja i društva te se dijete sve više nalazi u centru (Nikolić Jakus, 2015).

Današnje djetinjstvo se opisuje kao posebno razdoblje života u kojem dijete dobiva iznimno veliku količinu pažnje i prava. Svako dijete ima mogućnost obrazovanja te dovoljnu zdravstvenu njegu koja mu je potrebna. Roditelji imaju sve manje autoriteta nad djetetom te njihov odnos postaje sve više sličan partnerskom odnosu. Djetinjstvo se više ne shvaća samo kao pripremna faza za daljnji život, već kao razdoblje u kojem se dijete kvalitetno razvija te posjeduje vlastitu vrijednost (Babić i Irović, 2003).

Prema Bogatić (2024, str. 83) institucionalizacija djetinjstva i djeteta opisuje se kao „smještanje djece u institucije djetinjstva čija je svrha skrb, odgoj i obrazovanje djece“. Uključivanjem djeteta u ustanove ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja opravdava se njihovim potencijalima te važnosti ranog ulaganja u djetetov razvoj i učenje, čiji će rezultati biti vidljivi u budućnosti i potencijalno donijeti korist i profit u okruženje. Obitelj je zajednica koja djetetu pruža bliskost, emocionalnost i neformalni odgoj i obrazovanje, dok su institucije ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja zajednice koje djetetu pružaju kulturno znanje, zastupanje znanja i vrijednosti te su svojevrsna nadopuna obiteljskom odgoju. Stevanović (2000) navodi kako je najkvalitetniji odgoj za dijete, odgoj koji povezuje obiteljski i institucionalni odgoj. Obje zajednice imaju nezamjenjive prednosti te posebne karakteristike prigodne za rast i razvoj djeteta.

## 2.2. Socijalno konstruirano dijete

Suvremena slika djeteta danas ga predstavlja kao cjelovitu osobu koja teži istraživanju svoje okoline razvojem sposobnosti i interesa (Jurčević Lozančić, 2017). Po prirodi dijete je znatiželjno, osjeća potrebu za učenjem i spoznajom novih stvari. Dijete istraživač neumorno istražuje svaki nepoznati dio koji u njemu pobuđuje radoznalost te je željno avanture i spoznaje. Iako naizgled mala i krhka bića ispunjena su maštom, kreativnošću, željom za novim izazovima, puni su očekivanja i vještina.

Dijete nije samo promatrač, već i aktivni sudionik koji kreira nove ideje te se zahvaljujući njima, ostvaruje. Djetetovo upijanje znanja ne poznaje granice. Promatrajući svijet oko sebe, u djetetu se budi žudnja te postavlja površinska, ali i dubokoumna pitanja na koja ni odrasli nekad nemaju odgovor. Svakodnevno istraživanje od velike je važnosti za djetetov rast i razvoj. Čak ako i doživi neuspjeh bitno je da ne posustaje već izvuče pouku iz svojih grešaka (Došen Dobud, 2005).

Prva djetetova istraživanja, koja su popraćena pozornim promatranjima bližnjih osoba, su istraživanja vlastitog tijela, odnosno dijelova tijela, guranja, stiskanja, dohvaćanje predmeta prvo jednom zatim objema rukama, čupanja, gužvanja, pipanja, lomljenja. Došen Dobud (2016) navodi kako kod djeteta jasličke dobi prvo dolazi do jednosmjernosti, a zatim do dvosmjernosti. Dijete prvo otvori ladicu bez namjere zatvaranja, postupno će je zatvarati te s vremenom otvarati, izvaditi predmet i zatvoriti. Dijete postupcima jednosmjernosti i dvosmjernosti iskazuje svoju radoznalost koja ga je i potakla na djelovanje i stvaranje želje za novim istraživanjem okoline. Dijete gledanjem, pipanjem, slušanjem, baratanjem igračkama i predmetima osvješčuje svoje prve osjetilne spoznaje koje imaju veliku ulogu u razvoju senzo-motorike (Došen Dobud, 2016).

Bruner (2000) navodi kako dijete nije samo *prazna ploča* na koju stariji upisuju svoja znanja već samostalni i aktivni pojedinac koji posjeduje pregršt znanja o socijalnom i fizičkom svijetu u kojem se nalazi. Kako se dijete razvija tako dolazi do promjena u ponašanju, vještinama i karakteristikama. Također, s vremenom postaje spretnije, socijalnije, samostalnije te se lakše prilagođava raznim situacijama.

Ne bi trebalo umanjivati djetetova znanja u odnosu na znanje odraslih, oni se ne smiju osjećati manje vrijednima nego odrasli, već ih treba uvažavati na korektan

način. Dijete možemo usporediti sa znanstvenikom jer i on također istražuje, odnosno pokušava razumjeti neke svoje teorije koje su mu bitne za daljnji razvoj. Kao i svaki znanstvenik, dijete pokušava stvoriti hipoteze na koje nadovezuje nova znanja i iskustva te iz njih pokušava dokučiti nedokučivo. Samoinicijativno dijete provodi vlastite igre kojima znatiželjom, propitivanjem i ispitivanjem nadopunjuje izgradnju novih razumijevanja (Slunjski, 2012).

Kod djetetovog istraživanja bitna je i motivacija koja ga potiče, izvana ili iznutra, na djelovanje. Postoje dvije vrste motivacije, a to su unutarinja (intrinzična) i vanjska (ekstrinzična) koja kod djeteta potiču istraživanje. Intrinzična motivacija je zastupljenija u prvim godinama života, a može se prepoznati najviše u istraživačkim aktivnostima. Dijete intrinzično motivirano ponašanje prikazuje spontano, a cilj mu je unutarnje zadovoljstvo koje je popraćeno ponašanjem (Slunjski, 2012).

Djetetova prirodna potreba je istraživanje koje ga povezuje s okolinom koja ga okružuje. Istraživanjem se povezuje s drugim djetetom i odraslima, stupa u komunikaciju i razvija interakciju. Istraživanje je bitno za djetetov razvoj, razvija se kao individua te otkriva svijet osjetilima. Bitno je da dijete samostalno nađe rješenje za problem na koji naiđe svakodnevno u životu te da mu odrasli daju dovoljno slobode i izbora kako bi se mogao snaći i kvalitetno doći do odgovora.

### **2.3. Djetetovo učenje putem igre**

Učenje je pojam koji se može objasniti kao složen proces koji obuhvaća tjelesnu i psihičku angažiranost. Učenje počinje u prenatalnom razdoblju života i bitno je za život svakog pojedinca. Učenjem se dolazi do kreiranja ponašanja kako bi osoba mogla funkcionirati u životu te kako bi se znala prilagoditi određenim situacijama i ustupiti u kontakt s drugima. Poticanje na istraživanje i učenje ključno je za razvoj djeteta u kompetentnu osobu. Dijete učenjem razvija emocionalno, tjelesno, spoznajno i socijalno područje. Dijete neprestano postavlja pitanja na koja traži odgovor do kojeg bi samo trebalo doći. Tu je bitna uloga roditelja i odgajatelja koji ih potiču na istraživanje i pronalazak odgovora na pitanja koje ih muče. Dijete se time uči samostalnosti, razvija samokontrolu i samosvijest te stvara nove navike. Razvoj djeteta doprinosi procesu učenja. Kod ranog i predškolskog djeteta cilj je zadovoljavanje osnovnih potreba igrom. Učenje kao pojam je spontan proces jer se

dijete ne obazire na učenje već na igru i zabavu. Podrškom odraslih dijete stvara želju za otkrivanjem novog i neotkrivenog (Selimović i Karić, 2011).

Učenje je zahtjevan proces koji ima bitnu ulogu u razvoju svakog pojedinca, ono podrazumijeva stjecanje vještina i znanja te je korisno za prilagodbu i napredak u društvu. „Pod učenjem podrazumijevamo proces kojim se stječu iskustva i usvajaju znanja, koji je usmjeravan obrazovanjem, ali ovisi i od napora koji u njega ulaže ljudska jedinka“ (Selimović i Karić, 2011, str. 145). Učenje je vrlo kompleksan proces koji uključuje kombinaciju kvalitetnog usmjerenog obrazovanja i osobnog truda. Stjecanje iskustva i znanja može biti otežano ako nije uloženo dovoljno osobne djetetove posvećenosti, čak i uz kvalitetni obrazovni sustav.

Dijete uči s lakoćom i brzinom, o kakvoj odrasli mogu samo maštati. Učenje kod djeteta smatra se prirodnom potrebom. O odraslima ovisi hoće li dijete primijeniti svoju rođenu dispoziciju koja objašnjava da je dijete rođenjem spremno za učenje. Bitno je kakve uvjete djetetu odrasli svakodnevno postavljaju. Prema Miljak (2009) važno je dijete *nahriniti* igrom, jer u igri se prirodno razvijaju i rastu. Ako se djetetu ne pruža mogućnost igre odnosno učenja, može doći do odstupanja u razvoju ili negativnog utjecaja na zdravlje djeteta koje se tek kasnije u životu može primijetiti. U literaturi taj se pojam objašnjava kao *deprivacija* (Miljak, 2009). Postoje primjeri različitih deprivacija: *senzorička* (život djeteta u izolaciji), *intelektualna* (okruženje sa siromašnim poticajima), *motorička* (život djeteta u zatvorenim domovima), *govorna* (napušteno dijete, dijete s gluhim roditeljima). Hoće li doći do deprivacije ovisi o okruženju u kojem dijete provodi vrijeme, iznimka su organski poremećaji (Miljak, 2009).

Najkvalitetnije učenje proizlazi iz igre. U igri dijete se osjeća sigurno za isprobavanje novih stvari, samostalno ili na poticaj drugih. U sobi dnevnog boravka bitno je kvalitetno rasporediti centre aktivnosti, a u njima osigurati djetetu poticaje koji će biti raznovrsni. Ponuđenim poticajima dijete samo stvara svoju igru koja može biti neka već znana igra ili neka potpuno nova igra. Stvaranje nove igre iziskuje djetetovu kreativnost i maštu. Bitno je da odgajatelj raznovrsno opremi centre aktivnosti kako bi dijete u njima moglo istraživati, shvatiti što im je potrebno i što ih zanima.

### 3. IGRA

Pojam igre najčešće se veže uz djetinjstvo. Svako dijete ima pravo na igru i osjećaj ispunjenja koji doživi tijekom igranja. Igra je sastavni dio djetinjstva koji djetetu omogućuje razvoj, učenje i stvaranje nezaboravnih uspomena na zabavan način.

Igra je aktivnost prisutna kod ljudi svih dobnih uzrasta, ona je zadivljujuća, uzbudljiva, značajna, dominantna i posebno važna u ranoj i predškolskoj dobi. Igra se može objasniti kao spontana i slobodna aktivnost koja proizlazi iz djetetovih unutarnjih potreba. Ona sinkronizirano prati zakonitosti razvoja psihofizičkih osobina svakog pojedinačnog djeteta. Na odraslima je zadatak da potiču djetetovu igru, a ne da ju sputavaju. Igra, rad i učenje se isprepleću u djetinjstvu i smatraju kao najvažniji posao djeteta (Lazar, 2007).

*Konvencija o pravima djeteta* (1989) u članku 31. navodi sljedeće: „Države stranke priznaju djetetu pravo na odmor i slobodno vrijeme, na igru i razonodu primjerenu njegovoj dobi, kao i na slobodno sudjelovanje u kulturnom životu i umjetnostima“. Ova rečenica naglašava važnost holističkog pristupa dječjem razvoju, shvaćajući da pravo na odmor, igru i slobodno vrijeme nije luksuz već bitna potreba svakog djeteta za razvoj emocija, socijalnih i fizičkih vještina. Pravo na igru i razonodu djetetu omogućava da istražuje svijet oko sebe, razvija kreativnost i socijalne vještine te izražava emocije na prirodan način. Također mogu slobodno sudjelovati u kulturnom životu i umjetnostima koje im pomažu pri izgradnji identiteta i razumijevanju vlastite kulture i tradicije, ali i u poštivanju različitosti. Država ima odgovornost osigurati uvjete koji omogućavaju ostvarivanje ovih prava, to uključuje sigurne prostore za igru, pristup kulturnim sadržajima i podršku u aktivnostima koje potiču razvoj dječje kreativnosti. Može se zaključiti da *Konvencija o pravima djeteta* (1989) promovira blagostanje djeteta, prepoznajući njegova prava kao temelj za izgradnju zdravih, kvalitetnih i aktivnih članova društva.

„Većina odgojitelja i roditelja smatra da je sve što dijete radi – igra. Istraživači pak dječje igre smatraju da dijete, u pravom smislu te riječi, relativno malo vremena provede u igri, posebice simboličkoj“ (Miljak, 2009, str. 14). Prvi oblici igre, poznati kao igre vježbe, ne smatraju se prvim igrama, već aktivnostima kojima dijete razvija razne sposobnosti kao što su motoričke i manipulativne sposobnosti. Predmeti, igračke, koje

se koriste u tim igrama ključan su alat za normalan rast i razvoj djeteta. Takve igračke kod djeteta poboljšavaju hvatanje, opipavanje, slušanje i trljanje (Miljak, 2009). Većina roditelja smatra da je svaka dječja aktivnost igra, međutim istraživači su ti koji objašnjavaju da se dijete zapravo i premalo bavi onom pravom, značajnom igrom.

### 3.1. Definiranje igre

Igra je osnovna, univerzalna i neizostavna aktivnost svakog djeteta koja služi kao sredstvo za izražavanje i razvoj trenutnih djetetovih sposobnosti, pružajući kontekst ispunjen pozitivnim emocijama koji djetetu omogućuje napredak prema složenijim oblicima ponašanja. Niti jedna druga aktivnost ne može tolikim intenzitetom zaokupiti dijete, donijeti mu radost u druženju i osvijestiti vlastite sposobnosti (Lešin i sur., 2022).

Dijete se polaskom u odgojno-obrazovne ustanove suočava s brojnim novim promjenama; dolazi u novo okruženje, susreće se s novim pravilima te upoznaje nove ljude. Unatoč svemu tome, jedno ostaje isto, a to je pristup učenja igrom (Sanders i Graham, 1995, prema Ban, 2013). Došen Dobud (2016) navodi kako se igrom shvaća najočigledniji susret staroga s novim te da igra svojim djelovanjem mijenja dijete izvana i iznutra. Dijete prikazuje svoje mogućnosti, sposobnosti, doživljaje, snalažljivost, spretnost i mnoga druga obilježja. Igra rasterećuje dijete, ona ga povezuje, oslobađa, pomaže, okupira, razvija i rasterećuje (Peteh, 2018).

Uz doživljavanje igre kao razbibrige, dijete igru može doživljavati i kao ozbiljnu djelatnost. Često dijete ističe opravdanje kao što je: *Moram se igrati, ne mogu sada*. Ili molbu koja glasi: *Kada ovo završim, mogu li se ići igrati?*. Takva opravdanja i molbe su dokaz dječjeg razlikovanja između slobodne igre i obaveza stvarnosti, ali ujedno i dokaz dječje stvarnosti (Došen Dobud, 2005). Dijete rane i predškolske dobi igrom traži nove izazove, pri čemu gradi samostalnost, motivaciju, samopouzdanje i odgovornost, kao i sposobnost da prihvaća neuspjeh. Igra je ključni dio za normalan rast djeteta (Pange, 2013).

Svaka aktivnost koju dijete pokrene započinje od doživljaja te se postupno razvija od stvaralačkog izražavanja sve do dječje spoznaje. Dijete ima dovoljno slobode kako bi moglo odabrati sadržaj, aktivnost koja ga zanima u tom trenutku te ujedno i zadovoljava potrebu da s veseljem promatra i otkriva sve što ga okružuje.

Tako dijete može povezivati sadržaje koji stvaraju cjelinu kojoj teže. Dječja igra koja posjeduje usklađene uloge i odnose među njima dozvoljava djetetu da se kreativno izrazi iznad svojih mogućnosti (Lešin i sur., 2022).

### **3.2. Teorije dječje igre**

Posebne teorije koje se bave igrom djeteta ne postoje već se promatraju vršnjačkim odnosima i kognicijom te se predstavljaju u teorijskoj osnovi igre. Prema Klarin (2017) postoji podjela na sedam različitih teorija dječje igre.

*Teorije ličnosti* se dijele na psihoanalitičke teorije, teoriju osobnog razvoja i teoriju simboličkog interakcionizma. U *psihoanalitičkoj teoriji* igra je medij za savladavanje neugodnih iskustava, tim medijima savladavaju se psihičke i socijalne vještine kako bi se moglo izgraditi samopouzdanje te izraziti osobne želje i potrebe (Burić i Jaman-Čuveljak, 2013). Psihoanalitička teorija sastoji se od teorija koje su proizašle od ideja Sigmunda Freuda. Snažan značaj imala je za razvoj *teorije privrženosti* zato što se objašnjava kako vršnjački odnosi imaju utjecaja u smanjenju anksioznosti i poticanju pozitivnih odnosa među ljudima. Dijete koje je privrženo prikazuje tu privrženost toplinom, osjećajima sigurnosti i povjerenja te se koriste oblicima ponašanja kao što su empatija, lojalnost, dijeljenje. Nadalje, nesigurno privrženo dijete prikazuje osjećaje kao što su strah, agresiju i povučенost. Takvi obrasci ponašanja utvrđuju kvalitetan odnos koji vršnjaci iskazuju u igri. Ajduković, Kregar Orekšović i Laklija (2007) navode kako se teorija privrženosti temelji na činjenici da je za preživljavanje svakog djeteta u najranijoj dobi nužna briga odraslih. Kvaliteta te brige uvelike ovisi o kvaliteti odnosa između djeteta i roditelja. U *teoriji osobnog razvoja*, veliku važnost za rast i razvoj nose vršnjački odnosi. Kod djeteta rane i predškolske dobi komunikacija se ostvaruje putem igre. Kasnije, u adolescenciji, dolazi do osjećaja intimnosti. *Teorija simboličkog interakcionizma* pokušava stvoriti interakciju kod vršnjaka koja pomaže djetetu kako bi bolje razumjelo sebe i druge te kako bi stvorilo kvalitetnu sliku o sebi.

U Piagetovoj *teoriji kognitivnog razvoja* navodi se razlika u razini odnosa, obiteljski odnos je hijerarhijski te u njemu vladaju određena pravila koja postavljaju roditelji koji su dominantniji u tom odnosu (Piaget, 1999). Također bitan je i odnos s vršnjacima, to je simetričan odnos u kojem dijete donosi odluke, definira pravila

ponašanja te je jednako s ostalima. Unatoč Piagetovim stavovima, Vigotski ističe najvažniji oblik socijalizacije koji je suradnja, bilo to u nekom obiteljskom ili vršnjačkom odnosu svakako je bitna za samo dijete. Svakako i Piaget i Vigotski smatraju igru ključnom stavkom za socijalizaciju i kognitivni razvoj (Rubin, Bukowski i Parker, 2007, prema Klarin, 2017). Prema Burić i Jaman-Čuveljak (2013) u ovoj teoriji igra je sredstvo koje omogućuje uvježbavanje i usvajanje poznatih informacija te vještina raznim vrstama igre kao što su funkcionalna, simbolička i igra s pravilima.

*Teorije socijalnog učenja* naglašavaju ulogu učenja do kojeg dolazi socijalizacijom te je značajna za razvoj interpersonalnih odnosa. Ljudi uče promatranjem ponašanja, stavova i posljedica postupaka drugih. Prema Albertu Banduri (1977) većina ljudskog ponašanja usvaja se opažanjem modeliranja, pri čemu ljudi, gledajući druge, razvijaju predodžbu o tome kako izvoditi nova ponašanja te kasnije te informacije koriste kao smjernice za vlastito djelovanje. Dijete uči socijalno ponašanje normama i vrijednostima koje su određene u društvu. Naglasak se stavlja na usvajanje rodničkih uloga, primjereno ponašanje koje je socijalno prihvatljivo i primjereno s rodnom ulogom samog djeteta. Teoretičari prikazuju nejednakost između socijalnog učenja djevojčica i dječaka. Smatra se da je usvajanje rodničkih uloga kod djevojčica isprekidano i postupno za razliku od dječaka. Također, djevojčice imaju više vremena za definiranje rodne uloge pri čemu nisu kažnjene za ponašanja koja su učestalija kod dječaka. Pri usvajanju rodne uloge bitan kontekst ima i dječja igra u kojoj dijete odabire igračku koja je od velike važnosti za njezinu/njegovu rodnu ulogu. Prema Ban (2013) djevojčice i dječaci odmalena usvajaju stavove i ponašanja koja su u skladu sa spolnim stereotipima, pa se već u ranom djetinjstvu primjećuje prilagođavanje tim društvenim očekivanjima. Igrom i identifikacijom sa stereotipnim likovima, u okruženju koje zadržava tradicionalnu podjelu uloga, dijete može dobiti pogrešnu poruku koja negativno utječu na njegov razvoj, smanjujući njegovu autentičnost i otežavajući formiranje zdravog identiteta.

*Biološko evolucijske teorije* pojašnjavaju djetetovu potrebu za igrom te se uspoređuje s biološkom potrebom. Igra u svojoj osnovi ističe biološku potrebu organizma koja u djetetu budi pozitivne osjećaje. Igra se smješta u evolucijski kontekst, predlažući sljedeće objašnjenje: igra omogućava djetetu da se prilagodi kompleksnom okruženju, pomažući mu da se fizički i psihološki ukorijeni u sadašnjem trenutku.



*Etološke teorije* odnose se na ponašanje pojedinca koje se povezuje s evolucijom, adaptacijom. Jedan od začetnika etologije, Nikolaas Tinberg, naglašava kako svako ponašanje ima svoj motiv (Klarin, 2017) Nadalje, etološke teorije povezuju se s preživljavanjem i prilagodbom što bi značilo da u ovoj teoriji igra nije samo zabava već ima i važnu evolucijsku funkciju kao što je priprema pojedinca na kompleksniju društvenu interakciju te *preživljavanje* u društvu. Prema Rubin, Bukowski i Parker (2007, prema Klarin, 2017) da bismo razumjeli zašto se osoba ponaša na određeni način, potrebno je analizirati zašto se tako ponaša i razloge zbog kojih se to ponašanje pojavljuje upravo u tom trenutku.

*Teorije socijalizacije u skupini* objašnjavaju kako dijete od rane dobi teži prihvaćenju u društvu. Autorica Klarin (2017) prema tome navodi bitne postavke ove teorije, a to su: roditeljeva uloga kod djeteta je vrlo mala, uloga gena kod djeteta je velika, a uloga vršnjačkih odnosa je vrlo velika. Nadalje, Harris (1995) smatra se da su vršnjaci ključni u djetetovom razvoju, čak i važniji od utjecaja roditeljskog ponašanja. Ovaj utjecaj proizlazi iz djetetove potrebe da bude prihvaćeno od strane vršnjaka, što ima važnu ulogu u oblikovanju ponašanja i društvenih vještina. Igra u ovoj teoriji je važno sredstvo jer dijete s njom eksperimentira u svojoj okolini, pokušava razumjeti različite perspektive, uči kako surađivati te rješavati sukobe u društvu.

Klarin (2017) navodi kako se dječja igra kod *suremenih teorija*, zapravo, ne može definirati, već ona ovisi o načinu kako neka teorija ili znanstveno područje shvaća tu igru. Prema tome, postoji razlika između starog i novog shvaćanja igre. Staro shvaćanje igre ubraja igru kao sudbinu, igru kao identitet, igru kao iskustvo moći, igru kao oblik lakomislenosti, a u novo shvaćanje igre ubraja se igra kao oblik progresije, igra kao imaginacija, igra kao *ja* manifestacija osobnog iskustva.

Može se primijetiti raznolikost i složenost teorija koje za cilj imaju razumijevanje djetetove igre te ih se promatra iz različitih, ranije nabrojanih, perspektiva. Sveukupnost teorijskih perspektiva prikazuju da igra zapravo nije jednostavna, već kompleksna aktivnost koja zadovoljava djetetove razne aspekte razvoja. Razumijevanje ovih teorijskih pristupa omogućuje širi vidik te pruža dublji uvid u to kako se dijete razvija tijekom igre.

### 3.3. Obilježja dječje igre

Mendeš, Marić i Goran (2020) navode igru kao glavnu aktivnost djetetova odrastanja. Bitna obilježja djetetove igre razlikuju se od igre koju primjenjuju odrasli. Dječja igra je slobodna igra, a odrastanjem ona se mijenja te se smanjuje vrijeme koje dijete provodi u igri na način da igru zamjenjuju neke druge aktivnosti, ali svakako, igranje nikada ne prestaje. Prema autorici Blanuša Trošelj (2024) kod djeteta igra nije prisilna već se ono samo u nju uključuje, bitno je da se dijete osjeća sigurno tijekom igre, posebice kod igre koja uključuje kompleksnije radnje.

Duran (1995) navodi kako postoji mnogo različitih varijanata igre, od raznovrsnosti načina na koji se izvode, uvjeta za uspjeh, načina interakcije, kretnji, pravila. Raznolikost igre potječe od različitih izvedbi i komplikacija do kojih dođe u procesu igranja, a ne od igre kao pojma. U strukturi igre predstavljaju se i osnovni elementi koji su zajednički svim igrama.

Razlikovanjem igre od igranja može se zaključiti da postoje dva dijela, a to su stalni i varijabilni dio. Stalni dio može se objasniti kao dio u kojem je igra jedinstvena, a varijabilni dio predstavlja igru koja teži promjeni. Činjenica je da od starijih mlađi preuzimaju igre, odnosno igre se prenašaju s generacije na generaciju kao rezultat dječje subkulture. Igra je prepoznatljiva, ali i poprima novi oblik koji je dijete stvorilo. Postoje elementi igre koji imaju zadanu funkciju u građenju strukture, a istodobno i zadanu funkciju u razvoju i iskušavanju. Komponente koje prikazuju trajne elemente za građenje strukture su: pravila, tip odvijanja igre, simboli, komunikacija, početak i kraj (Duran, 1995).

Postoje tri osnovna tipa odvijanja igre, s obzirom na osnovu analize igre i na osnovu promatranja same igre. Linearni tip je s propisanim redoslijedom po principu *zatim*. Kod ovog tipa odvijanja igre nema neizvjesnog ishoda. Glavna pravila definiraju tijek igre, a sam smjer igre je linearan. Razgranati tip s propisanim redoslijedom po principu *ako da onda* je tip odvijanja igre gdje glavna pravila također definiraju tijek igre. Međutim, u ovom tipu postoje različiti pravci u kojima se igra može razgranati. To ovisi od ishoda pojedinih elemenata koji su zacrtani glavnim pravilima. Postoji i razgranati tip koji nema određen tijek igre te se nalazi u igri bez osnovnih pravila, odnosno u simboličkoj igri. Ovaj tip odvijanja igre može preuzeti različite smjerove koji

nisu unaprijed dogovoreni. Odvijanje same igre može skrenuti u neplaniranom smjeru (Duran, 1995). Lazar (2007) navodi kako je započinjanje igre definirano prema jedinstvenim pravilima koja se mogu promijeniti od igranja do igranja za istu igru. Prije početka same igre, dijete se poziva na igru na direktan ili igrovni način te na podjelu uloga. Kod podjele uloga uočava se princip kod kojeg se dijete bori za željenu ulogu, ujedno i izbjegavajući neželjenu i tada često dolazi do svađe, pa i tučnjave. Takav princip odnosi se na neformaliziran način dijeljenja uloge, također postoji i formaliziran način dijeljenja uloge. On predstavlja već gotove tehnike koje se nalaze u djetetovoj tradiciji. Također uključuju i tekstove koji se prenose s generacije na generaciju. Brojalice su najčešće pri dijeljenju uloga u kojoj svaki član grupe ima jednaku šansu. Uloge se mogu pridati na temelju uspjeha ili neuspjeha iz neke aktivnosti koja prethodi igri. Kod igara, u kojoj dijete sudjeluje u jednoj od dvije ekipe, snage bi se trebale uravnotežiti u objema ekipama. Najbolji način za raspoređivanje ekipe je da dva kapetana biraju naizmjenice jedno po jedno dijete. Završetak igre uvjetovan je s tipom odvijanja igre, kod linearnog tipa ishod je uvijek isti, kod razgranatog tipa je kraj svaki put drugačiji. Kod razgranatog tipa bez određenog tijeka ne postoje glavna pravila pa tako ni kraj igre nije naznačen.

Nadalje, Duran (1995) navodi kako je osnovni kriterij za provedbu igre prihvaćanje i poštivanje pravila kojih se dijete treba pridržavati kako bi igra bila kvalitetno provedena. Razlikuju se osnovna pravila, specifična pravila i opća pravila. Osnovna pravila spadaju u prvu grupu pravila, ona se odnose na cjelokupno odvijanje, tijek i redosljed događanja u igri. U početku, jedan od igrača može definirati ova pravila dok se igra opisuje, u većini slučajeva taj igrač postaje vođa. Ova igra je prepoznatljiva i ponovljiva. Bit je da svi igrači prije početka igre znaju sva pravila igre. Specifična pravila spadaju u drugu grupu pravila kojim se određuje osobitost, zanimljivost te sporna mjesta koja se mogu pojaviti u igranju. Kod specifičnih pravila postoje razlike od igranja do igranja igre, odnosno od provedbe do provedbe. Pravila se određuju prije ili tijekom stvaranja same igre. Pravila koja dijete odredi u jednoj ulici, kvartu, naselju postaju tradicionalna pravila te grupe. Ako se ova pravila ne odrede precizno u dječjoj igri dolazi do konflikta. Zadnju grupu pravila čine opća pravila koja se primjenjuju na ponašanje u igri i tokom igre.

Razvojem djeteta razvija se i igra u kojoj sudjeluje. Dijete se može razmatrati kao pojedinačno i individualno, u odnosu na generaciju u okviru društvene epohe.

Uvažavanjem duljine djetinjstva, nedostatkom emocionalne, socijalne i druge podrške, moguće je pričati o igrama koje su zajedničke svim kulturama, odnosno o stalnosti igara istraživanja predmeta, igara oponašanja, igara građenja i ispitivanja vlastitih snaga. To je poveznica okruženja i djetetova odrastanja, ne samo među državama već i u raznim gradovima iste države. Kada pogledamo povijest može se primijetiti kako je dijete sve brže moralo odrasti i nije imalo dovoljno vremena za igru i sazrijevanje igrom. Takvo djetinjstvo najviše je bilo temeljeno u siromašnijim područjima u kojima dijete nije imalo poticajno okruženje niti je imalo izbor igračaka kakav je danas dostupan. Igranje bi se provodilo s prirodnim materijalima kao što su voda, pijesak, brašno, blato. Zato dijete nije moglo biti dovoljno kompetentno za shvaćanje problema i uviđaj rješenja istih. To dijete nije bilo dovoljno motivirano za napredak već je ostalo na razini ponašanja i razvoja kakvi su tada bili dovoljni i zadovoljavajući (Došen Dobud, 2016).

### **3.4. Klasifikacija dječje igre**

Prema referentnim autorima ovoga područja (Blanuša Trošelj, 2024; Došen Dobud, 2016; Klarin, 2017; Mahmutović, 2013; Mendeš, Marić, Goran, 2020; Starc, 2004) igra se razlikuje ovisno o spoznajnoj, odnosno razvojnoj pojavnosti i cilju igre te socijalnom kontekstu. Kada govorimo o vrstama igara s obzirom na spoznajnu pojavnost u dječjem razvoju tada valja prvotno opisati funkcionalnu igru. *Funkcionalna igra* prikazuje se kao igra koja kod djeteta sazrijeva motoričkim, osjetnim i perceptivnim funkcijama. Dijete proučava svoje funkcije, ali i osobitosti objekta. Ova vrsta igre kod djeteta određena je ranom socijalnom interakcijom. Piaget navodi da funkcionalna igra, isto kao i senzomotorička inteligencija, nastaje kada je dijete u dodiru s fizičkom okolinom. Došen Dobud (2016) navodi kako prva i druga godina djetetovog života obilježava prve dječje igre. Postavlja se temelj za kasniji razvijeni stupanj igara, ali također i za novi razvojni stupanj. Takve igre nazvane su funkcionalnim igrama. Mogu se opisati i kao istraživanje predmeta i njegovih funkcija kao što i sam naziv govori. Bitna stavka za funkcionalnu igru su pokusne i osjetne funkcije koje dijete posjeduje, one su razlog funkcionalne radosti koju dijete doživljava kretanjem te dodirima sa stvarima koje se nalaze oko njega. Takve aktivnosti dijete potiču na konstantno ponavljanje zbog kojeg dijete osjeća potrebu da se stalno kreće, što obuhvaća i puzanje i hodanje. Kretanjem ono dolazi u kontakt sa stvarima oko

sebe koje zatim proučava. Takva igra smatra se manipulativnom jer dijete koristi dostupne igračke i predmete, stišće, hvata, baca ih.

*Simbolička igra* u literaturi se naziva još i imaginativna igra, igra pretvaranja, igra uloge, igra fikcije, imitativna igra. Ova igra pojavljuje se oko osamnaestog mjeseca djetetova života, u početku dijete oponaša svijet odraslih te postupno prelazi u međuljudske odnose. Kod kompleksnijih igara mašta i simbolika imati će glavnu ulogu, odnosno značenja koja će dijete dodijeliti predmetima i radnjama. Imitiranje je bitan značaj za ovu vrstu igara, pogotovo sposobnost neposrednog i posrednog ponašanja. Neki autori posredno ponašanje objašnjaju kao odgođena imitacija. Do imitiranja dolazi već u prvoj godini života iskazivanjem sposobnosti kontrole vlastitih pokreta, osjeta ravnoteže i uočavanje pokreta drugih te primjenjivanje istih. Dijete može oponašati sve što ga okružuje, a kada se tom oponašanju pridoda sposobnost maštovitog kombiniranja određenih elemenata iskustva, korištenje govora, pouzdanije pamćenje, korištenje simbola – onda su obuhvaćene sve ključne komponente za razvijanje djetetove igre. Pokušajima oponašanja važna stavka je i identifikacija i poistovjećenje s drugom osobom (Došen Dobud, 2016).

Dijete *igre s pravilima* susreće u gotovom obliku, ovlada njima i sudjeluje u stvaranju novih. Uglavnom se javljaju od 7 do 11 godine te se primjenjuju do kraja života. Regulirane su kodeksom od starijih generacija ili privremenim dogovorom te se mogu objasniti kao igre sa senzomotoričkim i intelektualnim kombinacijama. U igri pravila postoje jednostavnija, ali i složenija koja zahtijevaju intelektualnu sposobnost razumijevanja. Piaget igru s pravilima povezuje s dječjim moralnim razvojem. Došen Dobud (2016) objašnjava svoje stavove o igri s pravilima do kojih dolazi razvijanjem senzomotorike. Kao primjer može se uzeti igra skrivača. Već od desetog do petnaestog mjeseca dijete se skriva i otkriva uz riječi: *Nema me, Tu sam*. U toj igri bitno je da sudjeluje netko stariji kako bi konstatirao njegov nestanak: *Nema ga*, a zatim otkrivanje: *Tu je*. Igra skrivača jedna je od prvih igara koja kod djeteta izražava kontrolu i samokontrolu. U ovakvim igrama dijete stječe nova iskustva i širi vidike prema razvijenijim oblicima igre koja gradi put ka pravoj igri. U kasnijim igrama mogu biti prisutne i karakteristike ovih jednostavnih, prvih igara djeteta.

*Konstrukcijska (građevna) igra* za cilj ima stvaranje nečeg novog uz manipulaciju određenog materijala ili objekta (Blanuša Trošelj, 2024). Prema

Mahmutović (2013) ova vrsta igre obuhvaća aktivnosti kojima dijete gradi, slaže te raspoređuje određene predmete u cjelinu. Funkcionalnom igrom stvaraju se pokreti koji se smatraju preduvjetom za kvalitetno izvođenje konstrukcijske igre. Konstrukcijska igra se najčešće sastoji od građevnih materijala kao što su kocke, međutim konstrukcijska igra također uključuje i igru s otpadnim materijalima, prirodninama te plastelinom. Materijali kao što su kocka i plastelin aktualni su u cijelom djetinjstvu jedino što se mijenja je dob djeteta i način na koji ono manipulira tim predmetima.

Novija klasifikacija prikazuje dječju igru pri kojoj se uvažavaju različiti aspekti razvoja (Klarin, 2017): fizičke igre u koje spadaju manipulativne igre, konstruktivne igre i istraživačke igre. Nadalje, igre pretvaranja u koje se ubrajaju dramske igre, igre fantazije, početno računanje i pisanje, igranje uloga te sociodramske igre, zatim jezik koji podrazumijeva jezik i riječi, manipuliranje zvukom i riječima ritmom i repetitivnim radnjama te uključuje zabavne i šaljive priče, igre s pravilima koje se koriste od najmlađe dobi te u kojima jezik ima značajnu ulogu koja označava dogovaranje, samokontrolu te pregovaranje. Na kraj kreativne igre koje podrazumijevaju djetetovo istraživanje u kojem koristi svoje tijelo kako bi izrazilo misli, ideje i osjećaje. Tu su i ples, crtanje, oblikovanje tijesta i gline.

Hutt, Tyler, Hutt i Christopherson (1989, prema Klarin, 2017) preporučuju svoj način razlikovanja dječje igre u odnosu na kreativnu dimenziju. Razlikuju tri različite vrste, a to su: epistemičke (spoznajne) igre, zabavne (domišljate, razigrane igre) i igre s pravilima. Epistemičke igre obuhvaćaju usvajanje informacija, znanja i istraživanja. Ovim igrama promiče se učenje i usvajanje kognitivnih vještina koje predvode pitanjem: *Što to objekt radi?* Zabavne igre podrazumijevaju elemente simbola i fantazije te odgovaraju na pitanje: *Što mogu s tim objektom učiniti?* Igre s pravilima obuhvaćaju igru koja je ispunjena vještinama i pravilima.

Iz dosadašnjih izvora može se primijetiti da postoji puno različitih klasifikacija igre, a razlog tome je bogatstvo dječjeg interesa te raznovrsnost aktivnosti koje ostvaruju emocionalne, socijalne, kognitivne i tjelesne potrebe. Također, igra ima veliku ulogu kod socijalizacije djeteta. Socijalizacijom pojedinac se povezuje s društvom u kojem nastaje komunikacija u kojoj se usvajaju razna znanja, stavovi,

vrijednosti te obrasci ponašanja. Igrom djetete ostvaruje prve socijalne kontakte te na taj način ulazi u svijet koji ga zanima (Mahmutović, 2013).

Parten (2002, prema Mahmutović, 2013) socijalni razvoj dijeli u tri etape. *Nesocijalna aktivnost* obuhvaća promatranje te samostalnu igru bez ubacivanja u tuđu igru. U raznim literaturama nesocijalna aktivnost naziva se i samostalna igra. Autorica Parten (1932, prema Blanuša Trošelj 2024) navodi kako u samostalnoj igri djetete ne pokazuje interes za drugo djetete već se samostalno igra. *Paralelna igra* podrazumijeva vrstu igre u kojoj se djetete igra pokraj drugog djeteta, ali ne surađuju niti komuniciraju te ne utječu na međusobno ponašanje. Igraju se bez suradnje ili pravog druženja (Starc, 2004). Starc i suradnici (2004, prema Mendeš, Marić i Goran, 2020) navode kako u asocijativnoj igri djetete postupno započinje komunikaciju i suradnju s drugim djetetom, međutim, ne sudjeluju u istim aktivnostima. Svako djetete zadržava tijekom igre, ali dijeli igračke te materijale drugom djetetu. *Suradničkoj igri* prethodi asocijativna igra u kojoj djetete aktivno surađuje. Opisuje se kao igra u kojoj se djetete zajedno s drugim djetetom igra te pokušavaju doći do željenog cilja. Blanuša Trošelj (2024, str. 179) navodi kako je to „organizirana zajednička igra u kojoj [djeca] imaju zajedničke težnje o procesu igre“.

### **3.5. Igra u suvremenom svijetu**

„U suvremenom društvu igra je sve češće individualizirana i socijalno siromašna te sve rjeđe susrećemo djecu u zajedničkoj igri na otvorenom“ (Visković i Topić, 2020, str. 52). Štoviše, Thomas (2007) navodi kako se današnja, suvremena, igra sve više odvija unutar četiri zida djetetove sobe gdje se najčešće djetete igra samo, s igračkama ili tehnologijom kao što su mobiteli i računala. Peteh (2018) također navodi kako pojam igre sve više gubi svoj smisao koji je imao prije. Danas djetete igru često zamijeni tehnologijom što se može primijetiti njegovim manjkom na igralištima, parkovima odnosno prirodi. Pojavom novih, suvremenih igara, one stare, tradicionalne, manje su prisutne u djetetovoj igri. Važno je da djetete ima dovoljno slobodnog vremena za igru kako bi njome razvilo svoje sposobnosti te shvatilo najvažniju čar djetinjstva. Sve većom zastupljenosti tehnologije razvile su se i računalne igre koje obuhvaćaju intelektualnu stimulaciju, ali ujedno ne zadovoljavaju emocionalne i tjelesne potrebe djeteta. Budući da danas na raspolaganju djetete ima mnoštvo igračaka, igre, koje su se nekada smatrale svakodnevnima poput igranja s

pijeskom, vodom i zemljom, sve više se zapostavljaju zbog novog načina življenja. Srebot i Menih (2003) također navode da postoji sve više nesigurnosti kod igre u parku te manjak kretanja zbog povećane korištenosti videoigara.

Ryzhova (2013) naglašava kako se igra kao aktivnost u posljednjih nekoliko godina značajno promijenila. Današnja igra uvelike se razlikuje od igre prošlih generacija. Iako postoji sve veći izbor igra, dijete se sve manje bavi kreativnim igrama s ulogama, a roditelji koji su zauzeti obavezama, pružaju im manje podrške u razvijanju inicijative i samostalnosti. Prema Visković, Sunko i Mendeš (2019) promjene u životnim uvjetima, kao što su udaljenost od prirode i tehnološki razvoj, utječu na djetetovu igru, dok globalna potrošačka kultura preoblikuje djetetove igračke i odnose. Tehnologija, osobito mediji, doprinose ključnoj ulozi u ovim promjenama, donoseći i pozitivne, ali i negativne posljedice na način kako se dijete igra.

Zbog djetetove radoznalosti i želje za učenjem, suvremena igra zapravo sputava njegov razvoj. Zbog napretka u suvremenom svijetu te modernizacije, došlo je do smanjenja međuljudske komunikacije i fizičke aktivnosti što negativno utječe na zdravlje djeteta. Dijete postaje pasivno kada je izloženo raznim tehnološkim uređajima te medijima. Igračke postaju sve kompleksnije iz razloga što dijete brzo gubi interes te ga zamjenjuju nekim drugima. Suvremena igra najčešće označava igranje u samoći, međutim igra bi trebala biti aktivna, razvijati socijalizaciju, poticati kreativnost, maštu i razvoj (Grčić-Zubčević i Marinović, 2009).

Današnja igra i način igranja mijenja se brže nego ikad prije. Dijete u modernim, posebno urbanim sredinama, sve rjeđe se igra vani, na ulicama. Na to utječu razni faktori poput novih tehnologija, dostupnosti televizije, sigurnosnih zabrinutosti i velikih zabavnih centara u gradovima. Socijalizacija djeteta postaje sve složenija zbog promjena u kvaliteti igara. Aktivne ili tradicionalne igre s ulogama sve su rjeđe, dok današnje dijete sve više preferira računalne igre. Iako su nekad računalne igre korisne, ne bi trebale postati glavna aktivnost. Aktivne igre nekada su pomagale u razvijanju koordinacije pokreta i jačanju tijela, dok neke suvremene igre imaju tendenciju narušiti taj razvoj (Ryzhova, 2013).



### 3.6. Igra i igračka

Igra u suvremenom svijetu doživljava svoje promjene, baš kao i igračke. Peteh (2018) navodi kako igračka pomaže nadilaziti strahove kao što su odlazak bolnici, zubaru, liječniku. Igračke kao što su plastične injekcije, zavoji i vate djetetu će smanjiti strah od bolničke službe jer će biti upućeni kako se koriste ta pomagala. Predmeti koji su djetetu nepoznati predočit će mu veći strah od predmeta koje su koristili kao igračke i znaju im namjenu.

Prema Kulchytska (2013) igračke služe kao kognitivni alat koji omogućuje pristup cjelokupnom bogatstvu ljudske kulture. Dijete aktivno usvaja svijet s ciljem njegove transformacije. U tom procesu igračka je ključni element. Što se igračka više koristi u raznim kontekstima, to je njena vrijednost veća jer više potiče djetetovu kreativnost.

Mendeš, Marić i Goran (2020) naglašavaju kako je igračka djetetov nezaobilazni partner tijekom igre. Djetetova igračka postoji od davnina, arheološka otkrića objašnjavaju da je igračka stara jednako kao i odgoj djeteta. Često su djeci omiljene igračke one napravljene kod kuće koje djetetu pružaju mogućnost da radi s njom što god ono poželi. Igračka je smatrana kao velika potreba djetetu u odrastanju, učenju, odgoju te igri. Kamenov (2006, prema Blanuša Trošelj, 2024) objašnjava da su igračke sve ono čime se dijete igra. Prema Lazar (2007) igračke su važan i nezamjenjiv dio djetinjstva. U najranijoj dobi igračke služe kao oslonac djetetu te su bitne u prijelaznom objektu koji pomaže djetetu u separaciji od roditelja pri polasku u vrtić. Igračke djetetu pružaju sigurnost te jačaju samopouzdanje, one potiču maštu i kreativnost jer omogućuju djetetu različite načine igre.

Kulchytska (2013) navodi kako je bitno da dijete pokaže interes za igračke, igru i samo igranje te je taj interes bitno zadržati. Dijete izražava pozitivne emocije ka igračkama i igrama koje mu omogućuju da igrom osjeti vlastitu snagu i sposobnost stoga je bitno otkriti načine kako najbolje potaknuti djetetov interes za igru i igračku. Nadalje, Stevanović (2000) navodi kako djetetu treba ponuditi što raznovrsnije igračke kako bi im pomogle u razvoju govora, mašte, osjetila, socijalnih vještina te motoričkih sposobnosti jer uz igračku dijete uči i stvara.

Prilikom odabira igračke važno je obratiti pažnju na nekoliko faktora; od kojeg je materijala napravljena i postoje li opasni sastojci, što ta igračka može podučiti dijete, koji je njen smisao, kakve osjećaje može pobuditi kod djeteta te posjeduje li estetsku vrijednost i potiče li osjećaj za ljepotu. Ove smjernice uveliko olakšavaju odabir odgovarajućih igračaka za dijete (Kulchytska, 2013). Nadalje, igračke se prema njihovoj funkciji mogu podijeliti na: senzorne igračke, motoričke igračke, emotivne igračke, obrazovne igračke, materijali za izražavanje, materijali za receptivne igre, imitativne igračke, zabavne igračke, igračke za rad, društvene i tehničke igračke (Roller-Halačev, 1975, prema Blanuša Trošelj, 2024). Sve vrste igračaka koriste se u igri stoga je bitno saznanje da je svaka od njih jednako bitna te su sve one međusobno povezane.

Blanuša Trošelj (2024) naglašava kako je bitno s vremena na vrijeme mijenjati, rotirati, micati i vraćati razne poticaje te igračke. Treba se fokusirati na svako dijete te pratiti njihove interese, ali uzeti u obzir i odgojni proces te razvojne zadaće.

Klemenović (2014) navodi kako igračka čini materijalnu osnovu igre te oblikuje dječje iskustvo. U suvremenom svijetu raznolikost igračaka postaje sve veća. Postoje razni modeli igračaka, one mogu govoriti, kretati se, odgovarati na pitanja. Igračke postaju strojevi koji u sebi sadrže razne električne čipove koju dijete koristi od najranije dobi te na taj način postupno, nenamjerno ulazi u svijet tehnologije.

### **3.7. Igrom do osiguravanja dobrobiti djeteta**

Ben-Arieh i suradnici (2014) definiraju dobrobit kao poželjno stanje u kojem je osoba sretna i zdrava, pri čemu se dobrobit odnosi na subjektivne osjećaje i iskustva te uvjete života. Dobrobit je povezana s prilikama za osobni rast i razvoj, a odnosi na kvalitetu života, obuhvaćajući različite aspekte dobrog ili lošeg života. Dobrobit djeteta jedinstvena je za pojedinca i tiče se djeteta u cijelosti (Blanuša Trošelj, 2024). Odnosi se na psihički i emocionalni razvoj djeteta, fizičko zdravlje, socijalni i kognitivni razvoj.

U igri dijete ima mogućnost komunikacije sam sa sobom te svijetom koji ga okružuje. Kako bi savladali vještine odraslih, dijete imitira ponašanje koje vidi oko sebe uživljavajući se u uloge odraslih igrom. Razvijanjem inovativnih, kreativnih ideja, dijete gradi vlastiti svijet koji mu omogućuje njegova beskonačna mašta i kreativnost. Dijete uz pomoć igre propituje pravila koja nameće društvo kako bi izgradilo i formiralo

vlastita pravila što omogućava razvoj organizacijskih kompetencija. Igra je vrlo važna jer njome dijete gradi samopouzdanje, pridonosi poboljšanju koncentracije i pažnje te izgradnji uzročno-posljedičnih iskustva koje pospješuju donošenje odluka u nepredvidljivim situacijama. Ona doprinosi stvaranju novih prijateljstava i odnosa koji pozitivno utječu na dijete, sklonosti timskog rada, empatiji, rješavanje problema mirnim putem, neovisnosti, odgovornosti i socijalnim odnosima (Blanuša Trošelj, 2024). Šagud i Petrović-Sočo (2013, prema Blanuša Trošelj, 2024) navode kako dijete tijekom igre koristi složeniji jezik od onog koji upotrebljava u razgovoru s roditeljima. Igra za dijete ujedno omogućuje emocionalnu katarzu, sigurnost, vrijeme za prorađivanje emocija iz života odraslih te suočavanje s raznim situacijama. S obzirom na to, može se primijetiti da igra djeluje preventivno, ali i terapijski u odnosu na moguća patološka stanja tijekom djetinjstva, ali i odrasle dobi.

Dječja igra je poveznica između djeteta i svijeta koji ga okružuje. Uz pomoć igre dijete zaboravlja na svoje strahove, ljutnju, srdžbu, ljubomoru i sputanost te ga ona opušta. Igra je ogledalo djetetovih emocija i potreba uz pomoć kojih se snalazi u određenim okolnostima. Igram djetetu se nastoji pomoći u prevladavanju razvojnih i psihičkih problema, različitosti te se može primjenjivati kao terapijski postupak, no važno je spomenuti kako nema svaka igra jednako terapijsko značenje. Igram dijete proživljava razne situacije koje mogu biti neugodne situacije s kojima se dosad susrelo. Igra je dobar način za proživljavanje i pozitivnih emocija (Klarin, 2017).

## 4. ODGAJATELJ

Odgajatelji su glavni nositelji unapređenja odgojno-obrazovne prakse u ustanovi u kojoj rade. Ustanove u kojima rade postaju mjesta u kojima se svakodnevno konstruira i razvija znanje te se stvaraju teorije koje mogu biti izravno primijenjene u praksi ove, a i drugih ustanova (Miljak, 2009).

*Državni pedagoški standard Republike Hrvatske (2008)* opisuje odgajatelja kao stručno osposobljenu osobu za odgojno-obrazovni proces rada s djetetom rane i predškolske dobi u odgojno obrazovnoj skupini u kojoj djeluje. Šagud (2002) navodi kako poslije roditelja/skrbnika prvo mjesto zauzima odgajatelj koji je odgovoran za odgojno-obrazovni razvoj djeteta.

Prije samog shvaćanja odgajatelja kao pedagoškog praktičara bitno je razmotriti status pedagogije kao znanosti jer je upravo ona dio usmjeravanja odgojno-obrazovnog praktičnog djelovanja odgajatelja. Prema Pintar (2020) odgajatelj se kao pedagoški praktičar opisuje putem nekoliko različitih aspekata. Odgajatelj, prije svega, aktivno sudjeluje u kreiranju okruženja koji potiče djetetov razvoj. Bitno je da njegova uloga obuhvaća korištenje raznolikosti pedagoških znanja u svakodnevnim situacijama, prilagođavanje spektra metoda rada individualnim potrebama svakog djeteta te poticanje kreativnosti i samostalnosti. Također se naglašava važnost refleksije odgajatelja, on stalno razmišlja kako bi mogao poboljšati svoj rad i pristup da bi dijete dobilo najkvalitetniji odgoj od strane pedagoškog praktičara.

Kramer (1994, prema Šagud, 2002) naglašava odlike dobrog odgajatelja opisujući ga kao osobu koja kontinuirano uči, uvijek spreman isprobavati nove pristupe bez prethodnog znanja. Takav odgajatelj ima izraženu potrebu za unapređenjem i profesionalnim razvojem te je u isto vrijeme kvalitetan u prenošenju znanja i slušatelj djeteta. Razumije okruženje u kojem se nalazi te shvaća zakonitosti djetetovog rasta i razvoja s prihvaćanjem individualnosti kod svakog djeteta. Otvoren je za nove ideje, prihvaća mišljenja drugih, sposoban je prihvatiti rizik ukoliko isprobava novu ideju, uzima si dovoljno vremena za istraživanje, kreativno se izražava, kvalitetno promišlja. Fleksibilan je kod prilagođavanja okoline ka potrebama djeteta na način kako najbolje priliči njegovom razvoju.

#### **4.1. Uloga odgajatelja u poticanju prakse usmjerene na dijete i njegov proces učenja**

Dijete je subjekt koji aktivno i kompetentno kreira svoj osobni razvoj (Bašić, 2011, prema Višnjic Jevtic, 2019). Ovakav pristup dovodi do odgoja i obrazovanja koji su usmjereni ka djetetu. Upravo takva usmjerenost, pozicionira dijete u središte svijeta, procesa učenja te mu omogućuje da samostalno upravlja svojim učenjem (Chung i Walsh, 2000, prema Višnjic Jevtic, 2019). Bogatic, Višnjic Jevtic, Campbell-Barr i Georgeson (2018, prema Višnjic Jevtic, 2019) smatraju kako bi ustanove ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja trebale biti usmjerene na pristup prema djetetu koji, uz pomoć odraslih, upravlja vlastitim učenjem. Takva vrsta pristupa očituje se u odgojno-obrazovnoj praksi koja omogućuje učenje igrom, odnosno, uvažava potrebe, interese, sposobnosti te vještine djeteta; prepoznaje njegove strategije učenja; prepoznaje djetetove individualne posebnosti; potiče sudjelovanje djeteta u donošenju odluka; poštuje raznolikost i individualnost djeteta, njegove obitelji te prepoznaje i poštuje dijete kao kompetentnu jedinku.

U vezi s time, uloga odgajatelja je izrazito značajna, ne samo u provedbi programa, već i u njegovom oblikovanju. U novoj paradigmi dolazi do velike promjene u ulogama odgajatelja, ali i svih ostalih odgojno-obrazovnih djelatnika. Odgajatelj više nije samo osoba koja provodi unaprijed definirane programe koje je netko drugi osmislio, već aktivno sudjeluje u njihovom razvoju, unapređenju, proširenju te kreiranju (Vujičić, 2021). Dakle, zadatak odgajatelja je pažljivo pratiti individualne potrebe svakog djeteta u skupini, pripremati poticajne materijale i aktivnosti te osigurati dobru i pozitivnu suradnju i komunikaciju s roditeljima i kolegama. Odgajatelj, kao pravi profesionalac, fokusiran je na odgojno-obrazovne aspekte koji podržavaju djetetov razvoj. Profesionalna kompetencija odgajatelja uključuje prepoznavanje i korištenje potencijala svakog djeteta te razvijanje njihovih individualnih karakteristika, što zahtijeva kvalitetno obrazovanje.

Odgajatelj planira aktivnosti i bira sadržaje s obzirom na praćenje, promatranje i procjenu interesa te aktivnosti svakog djeteta i njegovih prijedloga. Na taj način odgajatelj prati i potiče interes djeteta. Njegova uloga je više posrednička s naglaskom na podršku u učenju, a manje izravno poučavanje. Odgajatelj se sve više bavi organizacijom okruženja, odabirom materijala i aktivnosti koje će potaknuti dijete na

razmišljanje, rješavanje problema i stjecanje novog znanja, a ne na direktno poučavanje (Vujičić, 2021). Somolanji Tokić (2024) navodi kako je uloga odgajatelja u djetetovom procesu učenja iznimno važna te složena. U okviru institucionalnog okruženja, ta uloga temelji se na dubokom razumijevanju teorije, pažljivom slušanju djeteta te razumijevanju okruženja u kojem se odvija učenje. Svojim znanjem, praćenjem djeteta i uvidom u okruženje u kojem djeluje, odrasla osoba podržava djetetov proces učenja, bilo to indirektnim intervencijama u socijalno, prostorno ili materijalno okruženje ili izravnim sudjelovanjem u interakciji.

Višnjić-Jevtić i Bogatić (2024) navode četiri različite uloge odgajatelja u poticanju prakse usmjerene na dijete te njihove odgajateljske pristupe. Uloga *promatrača* odgajatelju omogućuje uvid u djetetove potrebe, interese, sposobnosti i vještine, a istovremeno mu pruža priliku za razmišljanje o tome kako okruženje podržava djetetov interes i potencijal. *Facilitator* osigurava okruženje koje omogućuje djetetu istraživanje i rješavanje problema te razgovor koji potiče njegov razvoj i nadogradnju postojećih promišljanja. Preuzevši ulogu facilitatora, odgajatelj prepoznaje spontane situacije zbog produbljivanja procesa djetetova učenja. U takvom okruženju u kojem dijete može stjecati vlastita iskustva u skladu s individualnim interesima, sposobnostima i strategijama učenja, odgojno je obrazovni rad usmjeren na proces i pomaganje djetetu tijekom igre. Odgajatelj kao *sudionik* aktivno sudjeluje u djetetovim aktivnostima uz iskazivanje interesa te ohrabrenja. Odgajatelj kao *model* prikazuje pozitivan primjer u interakciji s drugima, pokazuje vještine samokontrole te je podrška u djetetovim aktivnostima.

Praksa usmjerena na dijete ukazuje na „povezanost prakse s konceptom kvalitete“ (Višnjić-Jevtić i Bogatić, 2024, str. 99). Svakako je važno istaknuti da je takva praksa povezana s djetetovom igrom i djetetovim učenjem igrom. U tom slučaju, od ključne je važnosti da odgajatelji „podupiru učenje i razvoj djece temeljeno na igri“, upravo iz razloga što će takvi odgojno-obrazovni postupci osigurati razvoj prakse usmjerene na dijete.

## **4.2. Uloga odgajatelja u dječjoj igri**

Odgajateljeva uloga u dječjoj igri nije jednostavna; zahtijeva mnogo truda i rada. Odgajatelj je taj koji oblikuje prostor, osigurava materijale i igračke te svojim promatranjem djeteta utječe na cjelokupan razvoj igre. Iako odgajatelj usmjerava igru,

dijete kontrolira njen tijek. On im mora omogućiti slobodu u igri, pružiti mogućnost izbora materijala i osigurati bogatstvo prostora za igru. Međutim, vrijeme koje dijete provede u igri također ovisi o odgajatelju. Prema Mendeš, Marić i Goran (2020) odgajatelj bi trebao biti taj koji poznaje psihologiju dječje igre kako bi razlikovao kada je vrijeme za uključanje u dječju igru.

Prema autorima Brajša, Brajša – Žganec i Slunjski (1999), uloga odgajatelja u radu s djetetom je ključna jer je potrebno osigurati zaštitu djeteta. Dijete ima veliki utjecaj na odgajatelje, a jednako tako odgajatelji mogu imati utjecaj na dijete koji može biti neželjen. Odgajatelji mogu imati nesvjesno nepovoljan utjecaj na dijete unatoč njihovoj stručnosti. Samo stvarnim uvid u stvarni odraz odgajatelja mogu se izbjeći negativna djelovanja na dijete. Također je važno kvalitetno osiguravanje odgojnih postupaka odgajatelja. Ovisno o tome koliko su odgajatelji u stanju uočavati događaje između njih i djeteta objašnjava koliko zapravo odgajatelji pomažu ili odmažu djetetu.

Ličnost odgajatelja, njegovo ponašanje prema djetetu i sve ono što mu se događa ima utjecaj u odgoju djeteta zbog čega je bitan konstantan rad na sebi kako bi odgoj bio pod kontrolom. Nije dovoljna samo odgajateljeva dobra namjera i stručno znanje u odgoju djeteta. Potisnute te skrivene situacije kod odgajatelja nesvjesno mogu naštetiti djetetu. Nadalje, bitna je i zaštita samog odgajateljevog fizičkog i psihičkog stanja koje može doći od negativnog utjecaja bavljenja djetetom. Dječja ponašanja imaju velik utjecaj na odgajatelje, da bi postigli kontrolu nad sobom, a i djetetom, bitno je da su sigurni u odgojno-obrazovni rad koji provode s djetetom te da imaju pozitivno mišljenje o sebi i o svom radu.

Suvremena znanost i iskustva iz prakse ranog razvoja potvrđuju da su djetetova iskustva i učenje izravno pod utjecajem bogatog, poticajnog okruženja i raznovrsnih materijala. Uloga odgajatelja u tom procesu je iznimno važna. Praksa pokazuje da se uloga odgajatelja u djetetovoj igri može razlikovati, ovisno o njegovom razumijevanju te uloge. Način na koji odgajatelj sudjeluje u djetetovoj igri ovisi o njegovim kompetencijama, dobi djeteta, vrsti igre, pedagoškom pristupu koji primjenjuje te specifičnim situacijama (Vanjak i Karavanić, 2013). U odgojnoj praksi razlikuju se dvije glavne uloge odgajatelja, a to su direktivna i nedirektivna. Direktivna uloga uključuje određivanje svih elemenata igre, dok nedirektivna uloga nastoji poticati dječju igru na suptilan, neizravan način (Šagud, 2002). Odgajatelj, promatrajući djetetovu igru, sluša

i indirektno podržava njegove aktivnosti, potiče ga na razmišljanje i samostalno upravljanje svojim radnjama te ga uči kako voditi rasprave. Budući da je igra prirodan način djetetova učenja i olakšava izražavanje i komunikaciju, uloga odgajatelja je izuzetno značajna. Igra pruža djetetu cjelovito iskustvo, dok odgajatelju omogućuje bolje povezivanje i uspostavljanje odnosa s djetetom (Vanjak i Karavanić, 2013).

Odgajateljev zadatak je da potiče dijete na kvalitetan rast i razvoj raznim osmišljenim igrama, kvalitetno uređenim prostorom s dobro osmišljenim centrima u kojima se nalaze raznovrsni poticaji. Također bitno je da vodi dokumentaciju o razvoju svakog djeteta pojedinačno kako bi se što bolje prilagodio djetetu. Često u svom radu, odgajatelji često primjenjuju poznate modele odgajanja smatrajući da time rade manje pogrešaka iz razloga što je njihov rad sličan godinama. Svakodnevno se dogode razne nepredvidljive situacije koje od odgajatelja iziskuju snalaženje u određenom trenutku. U takvim situacijama bitno je da odgajatelj bude senzibilan i snalažljiv praktičar. U većini slučajeva praktičari su skloni svojoj rutini i ne izlaze iz svoje zone komfora što dolazi od strategija koje nisu unaprijed poznate. Svakodnevna interakcija između odgajatelja i djeteta je nepredvidljiva te zahtjeva spremnost na promjene. Odgajatelj sluša dijete, njegove izjave i objašnjenja što ga potiče na rast i preispitivanje svog gledišta (Šagud, 2002).

Važno je da odrasli budu prisutni u dječjoj igri, međutim, ta prisutnost ne smije biti nametljiva, već umjerena. Indirektnom prisutnosti odraslih u dječjoj igri djetetu se omogućuje učenje kako da bude dio zajednice te kako da se zauzme za sebe i rješava sukobe. Dijete igrom uči kako donijeti određene odluke.

Šagud (2002) navodi kako je poticanje pozitivnih socijalnih odnosa poveznica s emocionalnom sigurnošću, a kognitivna aktivnost poveznica s kreativnom igrom koju odgajatelj potiče. Odgajatelj prilagođava interakciju s djetetom prema njegovim interesima. Velik utjecaj na djetetovu igru imaju odgajatelji te njihova interakcija s djetetom, program, organizacija vremena i prostora, socio-emocionalna klima. (Klarin, 2017).

Thompson (2019, prema Blanuša Trošelj, 2024) definira utjecaj odgajatelja na dječju igru u četiri različite uloge odgajatelja. *Ulogom učenika* koju odgajatelj preuzima, on pokušava shvatiti igru koja se odvija pred njim. Preuzima ulogu u kojoj razmišlja o sposobnostima korištenja igre na razne načine kao što su način učenja,



dokumentiranja, promatranja te postizanja odgojno-obrazovnog cilja. U ulozi *sukonstruktora* odgajatelj je partner koji podupire raznolikost dječjih ideja i teorija te uzvraća dano razumijevanje i povjerenje. Kada odgajatelj preuzme ulogu *voditelja* on prati igru te, s obzirom na nju, prilagođava poticaje i potrebe djetetu. Odgajatelj koji preuzima ulogu *uljeza* prekida igru te usporava njen daljnji tijek. Do ove uloge odgajatelja najčešće dolazi iz odgajateljewe opreznosti, međutim, treba biti svjestan da ova uloga ometa protokol same igre te kod djeteta može dovesti do frustracija.

Odgajatelj jača svoj rad svakodnevnim izazovima do kojih dođe u radu s djetetom. Bitno je da vrednuje svoj rad i postupi u skladu s vlastitim nahođenjem, a ako dođe do nekih većih izazova ili problema bilo bi dobro posavjetovati se s kolegicom iz skupine, ponekad i stručnim timom kako bi problem što kvalitetnije riješio. U svakidašnjem radu bitno je da odgajatelj radi na sebi kako bi što bolje prenio svoja znanja na dijete, zato je bitno da si postavlja pitanja kako bi lakše mogao sagledati situaciju iz raznih kutova.

Ponašanje odgajatelja u dječjoj igri može se razmatrati od poželjnih do nepoželjnih ponašanja. U poželjna odnosno pozitivna ponašanja odgajatelja može se svrstati fleksibilnost, sloboda pri stvaranju igrovnog ponašanja i kreativnost. Te kategorije aktiviraju, obogaćuju i razvijaju djetetovu igru. Nepoželjna kategorija ponašanja svodi se na imitaciju ili se prekida, što određuju postupci djeteta. Može se shvatiti kako se dobre i vrlo dobre kategorije svrstavaju u poželjna ponašanja, a loše i vrlo loše u nepoželjna ponašanja (Šagud, 2002).

Autorica Šagud (2002) razvrstava ponašanja odgajatelja koja se dijele na:

- *Vrlo dobra ponašanja odgajatelja* – pojašnjava dječju igru verbalnim i neverbalnim reakcijama kojima predlaže nove igrovne radnje, proširuje značaj igre i organizira kvalitetnije ponašanje u igri, potiče ideje djeteta proširenjem same strukture igre koja se vodi prema djetetovoj zamisli i motivaciji da se ostvari igrom te proširuje i razrađuje dječje izraze, valorizira djetetovu aktivnost povratnim informacijama koje su bitne za nastavak igre, potiče samostalnost koja ima veliku ulogu kod razvoja djetetovih sposobnosti
- *Dobra ponašanja odgajatelja* – simbolizira ulogu ili vlasnika uloge, informira, objašnjava postupak i daje instrukcije, konkretizira pravila igre, ispravlja pogrešne

spoznaje, pohvaljuje, rekonstruira prostor, uključuje nova sredstva, uključuje nezainteresirano dijete

- *Loša ponašanja odgajatelja* – ponavlja djetetove navode, nije istomišljenik djetetovih ideja, rješava konflikt te voli discipliniran rad i red
- *Vrlo loša ponašanja odgajatelja* – definira temu igre putem postavljanja uloga i tijekom radnje što može utjecati na djetetovo izražavanje i priliku da se razvija samostalno, obavlja posao umjesto djeteta što bi se moglo objasniti u odgajateljevom pospremanju igračaka za djetetom, djetetovo samostalno organiziranje igre, kritiziranjem djeteta odgajatelj sužava djetetov razvoj samostalnosti pri čemu dijete stvara loše mišljenje o sebi i onome što radi.

#### **4.2.1. Odgajatelj kao pasivni promatrač**

Odgajateljeve neverbalne aktivnosti koje su bitne tijekom igre su pokazivanje postupaka, davanje sredstava, konstantno raspoređivanje prostora prema interesima djeteta te osiguravanje sredstava. Navedene neverbalne aktivnosti mogu biti iskazane i verbalnim iskazima. Odgajatelj je rijetko angažiran u igri, nalazi se u pasivnoj ulozi te nerijetko postavi i neka nefunkcionalna pitanja. Kamenov (2006, prema Blanuša Trošelj, 2024) navodi da je važno za dijete da ponekad nosi glavnu ulogu u igri te da se odgajatelj povuče i bude *nepotreban*.

Uključivanjem u igru, postavljanjem pitanja dječja igra se prekida, iz svijeta igre oni se vraćaju nazad u stvaran svijet. Nakon nekog vremena u igri odgajatelj igru pokušava preusmjeriti na obrazovnu stranu u kojoj pridodaje razne sadržaje i ponavlja znanje. Odgajateljeva nepozornost može se vidjeti iz raznih pitanja postavljena djetetu (*Čega se to igrate?*) koja su pokazatelj da odgajatelj ne prati igru već se ubacuje tek toliko da svako dijete primijeti da je *prisutan*. Komunikaciju koja je kratka i površna tijekom igre, pretjerana pokretljivost, postavljanje pitanja skupini, pa odlazak bez ikakvog odgovora ka drugoj skupini sve su pokazatelji nezainteresiranog odgajatelja koji je tu samo kao pasivan promatrač. Zbog toga dječja igra je osiromašena radnjama i ulogama. Ako je odgajatelj nezainteresiran neće djetetu pružati dovoljno poticaja kako bi se obogatio i gradio tijekom igre što bi omogućilo stvaranje kvalitetnih odnosa i komunikacije. Nezainteresiranost odgajatelja prelazi na dijete te i ono postaje nezainteresirano, radnje koje izvodi nemaju točan cilj te nisu dovoljno zaokupljeni

igrom što kasnije rezultira niskoj emocionalnoj aktivnosti djeteta što utječe na rast i razvoj djeteta (Šagud, 2002). Nadalje Mendeš, Marić i Goran (2020) navode kako samostalnost djeteta u igri nije nužno loša stvar, to ne mora značiti da je dijete prepušteno samo sebi već je odgajatelj taj koji ponekad utječe indirektno na igru.

Od iznimne je važnosti da odgajatelj zna koju ulogu posjeduje u dječjoj igri. Bilo bi dobro da se više organizira u igri, pa čak i da postane suigrač. Ta uloga može obogatiti igrovno ponašanje te poboljšati kvalitetu same igre. Tom ulogom izjednačuje se s djetetom i obogaćuje verbalnu komunikaciju, zatim igra postaje slobodnija i kvalitetnija. Bitno je da se odgajatelj unese u svoju ulogu suigrača te njime bolje shvati dječje potrebe u igri (Šagud, 2002).

Raznim razgovorima, sugestijama, educiranjima odgajatelj se može poboljšati u svom radu odnosno u dječjoj igri jer ona predstavlja vrhunac učenja djeteta u ranoj i predškolskoj dobi. Blanuša Trošelj (2024) navodi odgajateljevu ulogu koja je stalna interakcija s djetetom na način koji je stručno promišljen te ima jasan cilj. Odgajatelj interakcijom može potaknuti dijete na rješavanje problema, promjenu cilja ili tijeka igre te ih ohrabriti u samoj igri. Važno je da je odgajatelj svjestan svog rada, ali isto tako da se trudi napredovati i biti što bolji u aktivnom promatranju dječje igre (Šagud, 2002).

#### ***4.2.2. Odgajatelj kao aktivni promatrač***

Bitna karakteristika aktivnog promatrača je korištenje kvalitetnog ponašanja. Dobrom komunikacijom, osiguravanjem materijala, omogućavanjem kvalitetnog prostora za igru odgajatelj pokazuje interes za igru i njen razvoj. Odgajatelj komunikacijom do koje dođe u igri stvara odnos s djetetom koju dijete kasnije primjenjuju međusobno jedan s drugim. Odgajatelj aktivno sudjeluje u igri u kojoj postavlja pitanja, ali i daje odgovore koji potiču dijete na samostalno razmišljanje u rješavanju određenog problema. Bitno je da tijekom igre održava razgovor s djetetom, a ne da daje točne upute što je upravo odlika pravog suigrača.

Vidović (2021) navodi da je tijekom komunikacije od velike važnosti da odgajatelj bude okrenut lice ka djetetu kako bi ga dijete što bolje moglo čuti, također je bitno pažljivo promatrati kako dijete reagira te ga se sasluša ako ima što za reći. Kada dođe do konflikta u kojem dijete želi preuzeti glavnu ulogu tada se upliće suigrač odnosno odgajatelj koji određuje uloge kako bi riješio konflikt, dakako može im dati

slobodu u rješavanju problema, ali dijete tu slobodu ne smije olako shvatiti te problem mora riješiti u miru (Šagud, 2002).

Odgajatelj na početku igre preuzima ulogu koordinatora, predlaže razne mogućnosti igre, ispituje poticajna pitanja vezana uz razvoj igre te kada se igra razvije postaje suigrač. Odgajatelj je tijekom cijele igre *vođa* koji razvija koncepciju igre. Povremeno preuzima neku od uloga te omogućuje nove ideje kojima obogaćuje igrovnu radnju. Nakon što igra traje neko vrijeme odgajatelj se počinje ubacivati s prijedlozima i pitanjima za koje smatra da bi u tom trenutku mogla potaknuti dijete na razmišljanje i poboljšanje igre.

Kamenov (2006, prema Blanuša Trošelj, 2024) navodi da je odgajateljeva uloga da on motivira, objašnjava pravila, igru, pruža model te potiče dijete na djelovanje. Odgajatelj češće objašnjava kako se nešto može koristiti nego kako se treba koristiti. Do rezultata igre odgajatelja i djeteta dolazi tako da odgajatelj potiče uključivanje i djeteta koje do tada nije sudjelovalo u igri i time stvara stalnu skupinu (Šagud, 2002). Također, Mendeš, Marić i Goran (2020) navode kako odgajatelj mora biti dobar poznavatelj dječje psihologije kako bi znao procijeniti je li bolje uključiti se u igru ili pustiti dijete da se samostalno igra. Odgajateljevo ponašanje u igri potiče dijete na rješavanje i suočavanje s problemom kao što je dobivanje glavne uloge, tada se odgajatelj mora povući i prihvatiti sporednu ulogu te dopustiti da dijete preuzme glavnu ulogu (Šagud, 2002).

#### **4.2.3. Odgajatelj kao voditelj**

U ulozi voditelja odgajatelj izravno vodi dječju igru kontroliranjem igrovne aktivnosti, djetetu nameće viđanje igre na njegov način te objašnjava kako bi igra trebala biti igrana. Korisno je podsjećati dijete na pravila ponašanja što uvelike pridonosi razvijanju različitih oblika igre sadržajnim i organizacijskim smislom, ali također prečesto inzistiranje i ispravljanje djeteta fotografskim prikazom stvarnosti može razviti osjećaj nesigurnosti, gubljenje volje i manjak interakcije između djeteta i voditelja odnosno odgajatelja (Šagud, 2002).

„Odgajatelj je tijekom igre vrlo aktivan, prati igru, usmjeruje, propisuje način igranja. Ima razrađenu strategiju igre, njen plan i scenarij. Određuje koje će se uloge u igri reprezentirati, prema vlastitoj procjeni određuje dijete za pojedine uloge,

propisuje radnje i njihov redoslijed, organizaciju prostora, način uporabe materijala, pa čak i supstitute. Usmjeren je na pojedinosti, ne dopušta skraćivanje ili izostanak nekih radnji. Njegova aktivnost podjednaka je u svim sekvencama igre (na početku, u sredini i na kraju)“ (Šagud, 2002, str. 98-99).

Organizirana igra odgajatelja djetetu je zanimljiva, privlačna aktivnost koja ima radni igrovni kontekst koji djetetu godi s vremena na vrijeme. Struktura igre mijenja se s obzirom na odgajateljevu reakciju na djetetovu igru, ali i na svako pojedino dijete. Odgajatelj inicira igrovne akcije koje su detaljno obogaćene, logički smijenjene te snažno shematski razvijene. Pridonosi igri što konkretnijim prikazivanjem realnih odnosa. U igri u kojoj odgajatelj ima ulogu voditelja sugerira se davanje djetetu veći udio slobode, manje upletanje u igru, što manje nametanja igrovnih radnji te samostalno određivanje uloga djeteta, prihvaćanje djetetovih ideja koje grade kvalitetniju igru. Mendeš, Marić i Goran (2020) navode kako odgajatelj u svakoj igri ima višestruku ulogu te da one proizlaze iz karaktera određene igre.

#### ***4.2.4. Odgajatelj kao paralelni suigrač, suigrač, tutor i predstavnik realnosti***

Odgajatelj kao paralelni suigrač nije u izravnoj interakciji s djetetom, on se uključuje u igru kako bi prikazao različite načine korištenja materijala za igru, ujedno pružajući djetetu priliku da samostalno otkrije mogućnosti igre te njima razvija vlastite ideje vezane uz igru. Nadalje, odgajatelj koji preuzima ulogu suigrača sudjeluje ravnopravno u dječjoj igri te neizravno predlaže smjer u kojem bi se igra mogla nastavno odvijati. Odgajatelj u svojoj ulozi suigrača može bolje prepoznati način na koji svako dijete pristupi igri, poveže radnju igre i razvija ulogu, svojom nazočnošću u igri stvara pozitivnu socijalnu atmosferu te uvažava djetetova mišljenja.

Odgajatelj je model kojeg dijete imitira stoga je od velike važnosti da bude prisutan u igri i proširi sadržaj igre kako bi pridonio većem interesu za igru. U igri, odgajatelj ne smije vršiti pritisak na dijete, ona mora biti slobodna, spontana i njome se mora provoditi dobra komunikacija kako bi tijekom igre bio što kvalitetnije proveden od početka do kraja igre. Tutor preuzima dominantnu ulogu u igri, djetetu pruža strukturu igre te ga podučava i usmjerava. Uloga odgajatelja je da djetetu pruža određenu vrstu pomoći tijekom igre kako bi uspjelo ostvariti razvojne ciljeve u igri. Predstavnik realnosti pruža realne informacije iz djetetove okoline koje bi mu mogle pomoći u

stvaranju realnije stvarnosti u igri. Odgajatelj unosi elemente iz stvarnog života kako bi obogatio iskustvo djeteta te proširio njegove vidike (Wood, McMahon i Cranstount, 1980, prema Šagud, 2002).

### **4.3. Uloga odgajatelja u dokumentiranju i promatranju igre**

U kontekstu igre, važna odgajateljeva zadaća je promatranje i dokumentiranje dječje igre. Vujičić i suradnici (2016) objašnjava kako je koncept dokumentiranja nastao 1970-ih i 1980-ih kao sastavni dio odgojno-obrazovne prakse Reggio Emilia. Ideja na kojoj je temeljeno obuhvaća detaljno praćenje i bilježenje djetetovog napretka u rastu, razvoju, razmišljanju i načinu na koji dijete rješava problem.

Bitno je saznanje da je svako dijete drugačije u svojim individualnim karakteristikama, interesima te potrebama. Stoga je poznavanje svakog djeteta zasebno kao individue od ključne važnosti. Obzirom na navedeno, važno je omogućiti mu najbolju skrb, odgoj i obrazovanje. Odgajatelj igrom djeteta dobiva uvid u trenutačnu situaciju te u razvoj igre u određenom razdoblju djetetova života. Promatranje je najučinkovitija metoda za proučavanje ponašanja, značenja i utjecaja tijekom igre (Andrews, 2012, prema Blanuša Trošelj, 2024).

Putem promatranja igre djeteta odgajatelj može uvidjeti što treba više poticati i na koji način djetetu pomoću u razvijanju u igri te kako prilagoditi poticaje koji su djetetu najbolji način za učenje. Visković (2024) navodi kako kvalitetno vođena pedagoška dokumentacija služi kao instrument za profesionalnu refleksiju. Njena praktična vrijednost očituje se na procjenu trenutnog stanja, poticanje dinamičkog razvoja te očekivanih ishoda. Slunjski (2012) navodi četiri ključne svrhe pedagoške dokumentacije odgajatelja, a to su procjena djetetovih postignuća i kompetencija, kontinuirano profesionalno usavršavanje, komunikacija s djetetom te razvoj kurikuluma. Prikupljeni podaci se koriste kako bi unaprijedili odgojno-obrazovni rad. Na temelju promatranja odgajatelji mogu prilagoditi svoj pristup stvarnim potrebama i potencijalima svakog djeteta.

Wood (2013, prema Blanuša Trošelj, 2024) navodi kako postoji puno različitih načina dokumentiranja dječje igre kao što je bilježenje u dnevnik u trenutku igre ili naknadno putem snimljenih videozapisa ili fotografija. Razlikuju se dvije vrste promatranja, a to su strukturirano i nestrukturirano promatranje. Strukturirano

promatranje je promatranje koje se događa u određeno vrijeme ili dio sobe u kojoj se dijete promatra, tablice s točno određenim ponašanjima i slično. Nestrukturirano promatranje je vrsta promatranje u kojoj se bilježi sve što se primijeti. Takva promatranja mogu biti planirana, specifična zbog određenog razloga ili spontano te svakodnevno. Za odgajatelja promatranje igre je važno jer mu olakšava definirati moguće opasnosti, omogućava svoj djeci pažnju, primijeti nove uzorke te različite nove teme igranja, upoznaje svako dijete individualno, upoznaje se s djetetovim značenjima te namjerama, može prikupiti materijale potrebne za kritičku refleksiju i evaluaciju.

Pedagoška dokumentacija omogućava prenošenje različitih segmenata odgojno-obrazovnog procesa roditeljima. Ona olakšava roditeljima da bolje razumiju svoje dijete, njegov odgoj i obrazovanje te predstavlja temelj za izgradnju partnerskog odnosa između odgajatelj i roditelja te doprinosi razvoju roditeljskih kompetencija. Dokumentiranje također omogućuje posredovanje kulture institucionalnog djetinjstva vanjskim čimbenicima te im pruža bolji uvid u procese koji se odvijaju unutar institucije. Time doprinosi oblikovanju kurikuluma i afirmaciji vrtića te cjelokupnom ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju (Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, 2015). Zaključno, proces je dokumentiranja i opažanja dječje igre ključno za njezino razumijevanje. U vezi s time, važna je uloga odgajatelja u organiziranju i strukturiranju poticajnog okruženja koji će djetetu omogućiti cjelovit rast i razvoj, a odgajatelju preduvjete za uspješnu provedbu procesa opažanja, promatranja i bilježenja upravo tog razvoja.

#### **4.4. Uloga odgajatelja u poticajnom okruženju**

Proces promatranja djetetove igre u današnjem svijetu, dovodi do spoznaje da je ista podložna kontinuiranim promjenama. Stoga, nameće se pitanje utjecaja okruženja na promjene u dječjoj igri (Karlovčan i Dundović, 2013). Petrović-Sočo (2007, prema Karlovčan i Dundović, 2013) navodi kako bi prostor trebao biti organiziran na način da potiče učenje individualnim i zajedničkim stvaranjem s velikim izborom konkretnih materijala koji imaju visok odgojno-obrazovni potencijal.

Prema Slunjski (2008) kvalitetno i poticajno okruženje ima visoki obrazovni potencijal zato što dijete uči sudjelovanjem, istraživanjem te suradnjom s drugim

djetetom ili odraslima. Raznovrsnost materijala potiče dijete na istraživanje, eksperimentiranje, postavljanje hipoteza te stvaranje vlastitih znanja i razumijevanja. Dostupnost materijala omogućuje i pruža djetetu različite izbore, pružajući mu autonomiju i neovisnost u učenju. Organizacija prostora unutar sobe dnevnog boravka, ali i cijelog vrtića, ključna je za kvalitetne socijalne interakcije u skupini, ali i između skupine i odgajatelja. Za predškolsku dob bitno je omogućiti slobodu kretanja. U odgojno-obrazovnoj ustanovi dijete se treba osjećati ugodno, sigurno te dobrodošlo.

Prema Ivanušec (2021) poticajno okruženje odnosi se na smjer u kojem će se odvijati djetetovo razmišljanje. Okruženje treba biti bogato, poticajno i raznoliko, pružajući djetetu mogućnost neometanog sudjelovanja u aktivnostima te stvarajući uvjete za različite načine istraživanja i rješavanja problema s kojima se susreće. U takvom okruženju dijete može graditi znanje i bolje shvaćati svijet oko sebe. Poticajno i dobro opremljeno prostorno, materijalno i socijalno okruženje omogućava djetetu da ulazi u raznolike interakcije učenja, što značajno utječe na njegovo iskustvo.

Odgajatelj ima složenu i zahtjevnju ulogu u dječjoj igri jer utječe na cjelokupni tijek i strukturu igre organizacijom prostora, odabirom materijala i igračaka, svojom osobnošću i osluškivanjem potreba i želja djeteta (Vanjak i Karavanić, 2013). Šagud (2002) navodi kako odgajatelj stvara okruženje koje će poticati djetetove trenutne sposobnosti. Svako dijete je jedinstveno, a kvalitetno osmišljeno okruženje omogućuje odgajatelju da bolje upozna svako dijete. Dijete sudjeluje u procesu spoznavanja kada pokaže potrebu za novim znanjem, a odgajatelj je taj koji prepoznaje interese djeteta te organizira i potiče nove aktivnosti. Prema Slunjski (2012) poticajno okruženje ima veliku ulogu u djetetovom razvoju, omogućuje mu istraživanje i stjecanje iskustava o različitim spoznajama. Odgajatelj nosi važnu ulogu u stvaranju poticajnog okruženja. Današnja uloga odgajatelja uvelike se razlikuje od nekadašnje tradicionalne i kontrolirajuće, gdje je odgajatelj bio odgovoran za izravno podučavanje djeteta raznim temama, vođenjem njihovog istraživanja te učenjem prema unaprijed isplaniranom planu. Unatoč tradicionalnoj ulozi, suvremena slika odgajatelja prikazuje kao osjetljivog i poticajnog koji zna kako slušati, čuti, promatrati i vidjeti dijete te djelovati s obzirom na djetetove interese, sposobnosti i potrebe.

Uloga odgajatelja u poticajnom okruženju nije opisana nikakvim općim pravilom, već se temelji na odgajateljevoj procjeni onog što je djetetu potrebno, koji



način podrška je djetetu potreban u određenom trenutku te kako tu podršku najbolje pružati. Zbog toga, uloga odgajatelja nije jednaka za svako dijete, već je prilagođena individualnim potrebama, te razumijevanju svakog djeteta kao individue (Slunjski, 2012).

Odgajatelj stvara okruženje koje omogućava djetetu igru, učenje te interakciju s drugim. Nastoji osigurati da se dijete osjeća ugodno i sigurno, da ima slobodu izražavanja i osjećaj pripadnosti te prostor prilagođava ka djetetovim interesima. Odgajatelj ostvaruje uvjete za učenje koje pridonosi dobrobiti svakog djeteta (Karlovčan i Dundović, 2013). Odgajateljeva zadaća je stvoriti poticajno okruženje u kojem će dijete biti sposobno samostalno učiti. Okruženje vrtića treba biti usmjereno ka djetetu i njegovim interesima. Bitno je stvoriti okruženje bogatom ponudom materijala koja bi djetetu omogućila dobivanje informacija, rješavanje problema te konstruiranje znanja. Konstantna dostupnost raznih materijala potiče dijete na manipuliranje, istraživanje te eksperimentiranje. Soba dnevnog boravka mora biti opremljena i osmišljena na način da uvažava te prati dijete i njegove interese te da se mijenja u skladu s njegovim potrebama (Sindik, 2008).

Rad odgajatelja trebao bi biti usmjeren na organizaciju prostora u kojem provodi svoj odgojno-obrazovni rad, izvor izbora, poticaja i materijala koji će dijete poticati na samostalno razmišljanje, rješavanje problema te stjecanje novih znanja, a ne na direktno učenje djeteta. Odgajateljev rad ne prenosi se transmisijskim putem. Učenje koje se primjenjuje između odgajatelja i djeteta je transakcijsko zato što dijete gradi svoje znanje iskustvom i aktivnosti koje mu odgajatelj pruža i zato je od velike važnosti poboljšavanje odgojno-obrazovne prakse, a ne unazađivanje iste (Miljak, 2009). Bitan dio odgajateljevih aktivnosti je okruženje u kojem odgajatelj djeluje, očekivanja, sposobnost uočavanja djetetovih potreba, stavova, kapacitet kojim se mogu realizirati potrebe djeteta. Kod uloge odgajatelja može se pridodati i važnost davanja djetetu dovoljno prostora da putem svog izražavanja i iskustva razvija kritičko mišljenje te individualnost (Lešin i sur., 2022).

## 5. ZAKLJUČAK

Igra u djetinjstvu vrlo je bitna jer igrom dijete dolazi do novih spoznaja učeći kako savladati prepreke, a da pritom usvoji znanje. U povijesti, dijete je bilo usredotočeno na igre prirodnim materijalima koje su se provodile u prirodi, dok u suvremenom svijetu djetetovo vrijeme sve je više ispunjeno užurbanim tempom koji uz sebe nosi tehnologiju i sve manje korištenje jednostavnih igra te igračaka. Većina igračaka koje se u današnje vrijeme djeci nude ispunjene su tehnologijom kako bi djetetova koncentracija bila što duže usmjerena ka takvoj igrački.

Dječja igra razlikuje se s obzirom na razvojni stupanj u kojem se dijete nalazi. Dječja igra obogaćuje se u predškolskim ustanovama odgojno-obrazovnim radom. U igri dijete se osamostaljuje, stvara pozitivnu sliku o sebi, dobiva vodeću ili sporednu ulogu te je spremno slijediti pravila i upute igre. Igra razvija djetetovu maštu, kreativnost i govor kojim bogati svoj rječnik. U najranijoj dobi, dječja igra je jednostavna te što se ono više razvija i raste, igra postaje zanimljivija. U igru uključuje razne predmete kao što su igračke, ali također uključuje okolinu, kao što su roditelji ili prijatelji. Postoje razne vrste dječje igre te je svaka od njih zaslužna za razvoj djeteta na svoj način.

Nakon roditelja, odgajatelj je taj koji ima važnu ulogu u djetetovom životu. Odgajatelj potiče, sugerira, kontrolira i prati igru kako bi mogao uvidjeti način na koji svako dijete pristupa igri, što dobiva od igre te kako uči putem igre. Odgajatelj indirektno osluškuje potrebe djeteta te uz dokumentiranje dobiva uvid u djetetov razvoj i postignuća uz koja svoj rad može prilagoditi djetetovim potrebama. Odgajatelj je osoba koja se konstantno usavršava te time doprinosi svom radu te svakom djetetu kojem se posvećuje.

Uloga odgajatelja u dječjoj igri je ključna jer on ne samo da prati i usmjerava igru, već i stvara poticajno okruženje u kojem se dijete može slobodno izražavati, razvijati svoje socijalne vještine i učiti interakcijom. Upravo takvo okruženje odiše pozitivnim ozračjem, a djetetu pruža slobodu u učenju i igri. U današnjem svijetu, gdje tehnologija sve više preuzima ulogu tradicionalnih igračaka i oblika igre, odgajatelj ima odgovornost poticati dijete na igre koje potiču kreativnost, maštu i socijalnu interakciju. Promatranjem i dokumentiranjem djetetove igre, odgajatelj može prilagoditi svoje

pedagoške pristupe, pružajući djetetu priliku da se razvija na način koji najbolje odgovara njegovim individualnim potrebama i interesima. Time igra postaje sredstvo zabave, ali i alat za učenje koji obogaćuje djetetovo iskustvo i omogućava cjelovit razvoj.

## LITERATURA

- Ajduković, M., Kregar Orekšović, K. i Laklija, M. (2007). Teorija privrženosti i suvremeni socijalni rad. *Ljetopis socijalnog rada*, 14(1), 59-91. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/11494> (15.09.2024).
- Babić, N. (2014). *Suvremeno djetinjstvo: teorijski pristupi, prakse i istraživanja*. Filozofski fakultet.
- Babić, N. i Irović, S. (2003). *Dijete i djetinjstvo*. Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.
- Ban, A. (2013). Rodni stereotipi u predškolskoj igri. U B. Petrović-Sočo i A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Play and Playing in Early Childhood*, (str. 78-92). OMEP Hrvatska.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Ben-Arieh, A., Casas, F., Frønes, I. i Korbin, J. E. (2014). Multifaceted Concept of Child Well-Being, U A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Frønes i J. Korbin (ur.), *Handbook of Child Well-Being* (str. 1-27). Springer.
- Berk, L. (2015). *Dječja razvojna psihologija*. Naklada Slap.
- Blanuša Trošelj, D. (2024). Igra u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. U A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Pedagogija ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja*, (str. 165-192). Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet i Alfa d.d.
- Bogatić, K. (2024). Dijete i djetinjstvo. U A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Pedagogija ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja*, (str. 77-94). Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet i Alfa d.d.
- Brajša, P., Brajša-Žganec, A. i Slunjski, E. (1999). *Tajna uspješnog roditelja i odgojitelja*. C.A.S.H.
- Bruner, J. (2000). *Kultura obrazovanja*. Educa.
- Burić, H. i Jaman Čuveljak, K. (2013). Preduvjeti razvoja slobodne dječje igre u ustanovi ranog odgoja. U B. Petrović-Sočo i A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Play and Playing in Early Childhood*, (str. 93-103). OMEP Hrvatska.

- Došen Dobud, A. (2005). *Malo dijete – veliki istraživač*. Alinea.
- Došen Dobud, A. (2016). *Dijete – istraživač i stvaralac*. Alinea.
- Državni pedagoški standard predškolskog odgoja i naobrazbe* (2008). Narodne novine 63/2008.
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Naklada Slap.
- Grčić-Zubčević, N. i Marinović, V. (2009). *300 igara u vodi za djecu predškolske dobi*. Sveučilište u Zagrebu.
- Harris, J. R. (1995). Where is the child's environment? A group socialization theory of development. *Psychological Review*, 102(3), 458–489. Preuzeto s: <https://archive.org/details/harris944619/page/469/mode/2up> (15.09.2024).
- Ivanušec, S. M. (2021). Zašto vrtić nazivamo zajednicom koja uči? *Bjelovarski učitelj*, 26(1-3), 109-118. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/272581> (15.09.2024).
- Jurčević Lozančić, A. (2017). *Socijalne kompetencije u ranom djetinjstvu*. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
- Karlovcčan, A., Dundović, N. (2013). Okruženje za igru. U B. Petrović-Sočo i A. Višnjčić-Jevtić (ur.), *Play and Playing in Early Childhood*, (str. 114-123). OMEP Hrvatska.
- Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Sveučilište u Zadru.
- Klemenović, J. (2014.) Čime se i kako igraju današnja djeca? *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16(1), 181-200. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/117843#> (14.09.2024).
- Kulchytska, A. (2013). Games and Toys as a Factor of Harmonization of a Child World Outlook. U B. Petrović-Sočo i A. Višnjčić-Jevtić (ur.), *Play and Playing in Early Childhood*, (str. 124-127). OMEP Hrvatska.
- Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Tempo.
- Lešin, G. i suradnice (2022). *Kreativni odgojitelj*. Školska knjiga.

- Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori*, 8(18), 21-33. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/114289> (15.09.2024).
- Mendeš, B., Marić, Lj. i Goran, Lj., (2020). *Dijete u svijetu igre*. Golden marketing-Tehnička knjiga.
- Miljak, A. (2009). *Življenje djece u vrtiću*. SM naklada.
- Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje*. NN 05-2015.
- Nikolić Jakus, Z. (2015). Povijest djetinjstva u srednjem vijeku i povijest emocija: osjećaji roditelja prema djeci kao primjer istraživačkog pristupa temi osjećaja u prošlosti. *Historijski zbornik*, 68(2), 377-381. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/165469> (09.09.2024).
- Pange, J. (2013). Risk taking and play. U B. Petrović-Sočo i A. Višnjčić-Jevtić (ur.), *Play and Playing in Early Childhood*, (str. 56-61). OMEP Hrvatska.
- Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Alineja.
- Piaget, J. (1999). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Norton.
- Pintar, Ž. (2020). Suvremeni odgojitelj kao pedagoški praktičar. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 15(1), 93-109. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/251959> (21.08.2024).
- Ryzhova, N. (2013). Playing as a leading child's activity: how to support it. U B. Petrović-Sočo i A. Višnjčić-Jevtić (ur.), *Play and Playing in Early Childhood*, (str. 117-191). OMEP Hrvatska.
- Selimović, H. i Karić, E. (2011). Učenje djece predškolske dobi. *Metodički obzori: časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, 6(11), 145-160. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/file/106032> (01.09.2024).
- Sindik, J. (2008). Poticajno okruženje i osobni prostor djece u dječjem vrtiću. *Metodički obzori*, 3(5), 143-154. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/25807> (15.09.2024).
- Slunjski, E. (2008). *Dječji vrtić-zajednica koja uči, mjesto dijaloga, suradnje i zajedničkog učenja*. Spektar Media.

- Slunjski, E. (2012). *Tragovima dječjih stopa*. Profil.
- Somolanji Tokić, I. (2024). Učenje u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. U A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Pedagogija ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja*, (str. 193-224). Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet i Alfa d.d.
- Srebot, R. i Menih, K. (2003). *Putovanje u tišinu, igre i vježbe opuštanja za djecu od 4 do 12 godina*. Ostvarenje d.o.o.
- Starc, B. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Golden marketing – Tehnička knjiga.
- Stevanović, M. (2000). *Predškolska pedagogija*. Express digitalni tisak.
- Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Školske novine.
- Thomas, P. (2007). *Čarolija opuštanja: tai chi, vizualizacija i blage vježbe opuštanja za djecu*. Ostvarenje d.o.o.
- Ujedinjeni narodi. (1989). *Konvencija o pravima djeteta*. UNICEF.
- Vanjak, I. i Karavanić, V. (2013). Uloga odgajatelja u igri djeteta. U B. Petrović-Sočo i A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Play and Playing in Early Childhood*, (str.210-222). OMEP Hrvatska.
- Vasta, R., Haith, M. M. i Miller, S. A. (2005). *Dječja psihologija*. Naklada Slap.
- Vidovič, Z. (2021). *Komunikacija i razvoj samopoštovanja kod djece*. *Varaždinski učitelj*, 4(7), 187-197. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/261415> (15.09.2024).
- Visković, I. (2024). Dokumentiranje i vrednovanje. U A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Pedagogija ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja*, (str. 401-422). Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet i Alfa d.d.
- Visković, I. i Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik*, 69(1), 49-68. Preuzeto s <https://doi.org/10.38003/sv.69.1.2> (18.09.2024).
- Visković, I., Sunko, E. i Mendeš, B. (2019). Children's Play—The Educator's Opinion. *Education sciences*, 9(4), 266. Preuzeto s:

[https://www.researchgate.net/publication/337016847\\_Children's\\_Play-The\\_Educator's\\_Opinion](https://www.researchgate.net/publication/337016847_Children's_Play-The_Educator's_Opinion) (15.09.2024).

Višnjić Jevtić, A. (2019). Uvodnik. U Višnjić Jevtić (ur.), *Zajedno rastemo-kompetencije djeteta za cjeloživotno učenje*, (str. 1-3). Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Dječji vrtić „Cvrčak“.

Višnjić-Jevtić, A. i Bogatić, K. (2024). Usmjerenost na dijete. U A. Višnjić-Jevtić (ur.), *Pedagogija ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja*, (str. 95-106). Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet i Alfa d.d.

Vujičić, L. (2021). *Implementacija teorije u praksu ili nema dobre teorije bez dobre prakse*. Učiteljski fakultet u Rijeci.

Vujičić, L. i suradnici (2016). *Razvoj znanstvene pismenosti u ustanovama ranog odgoja*. Centar za istraživanje djetinjstva, Učiteljski fakultet u Rijeci.



## SAŽETAK

Djetetova potreba za igrom je neizostavni dio odrastanja i stjecanja znanja. Dijete se rađa s instinktom za igru koju postupno proširuje, od prve manipulacije svojim tijelom preko igre s majkom i bližnjima sve do igre koja uključuje razne materijale i igračke. Kada dijete krene u ustanovu ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, odnosno dječji vrtić, odgajatelji su ti koji djetetu pomažu u proširivanju znanja te svladavanju mogućih izazova s kojim se dijete nosi. Odgajatelji su uz roditelje važne osobe za razvoj djeteta, pa je od velikog značaja kako odrasli razumiju igru kod razvoja djeteta, od velike je važnosti i razumjeti dijete te s obzirom na njihove potrebe svakom djetetu se prilagoditi na način na koji će ono najbolje učiti od odgajatelja. U dječju igru odgajatelj može biti uključen na više načina, kao aktivni i pasivni promatrač, ali također može preuzeti i ulogu voditelja koji smišlja pravila i daje uloge. Odgajatelj putem igre spoznaje dječje potrebe, mogućnosti, interese, zbog čega je posebno važno da joj ne pristupa stihijski, već promišljeno, poznavajući karakteristike, razvoj, oblike igre, utjecaj igre i ostale spoznaje vezane uz igru kao dominantnoj metodi rada u dječjim vrtićima.

Ovaj rad bavi se ulogom odgajatelja u dječjoj igri. U radu se opisuje djetinjstvo nekad i uspoređuje se s djetinjstvom danas, također opisuju se pojmovi djetinjstva i djeteta te kako ono uči putem igre. Nadalje, opisuje se pojam igre te zašto je ona važna za dijete, prikazuju se teorije dječje igre, sama struktura te razne vrste s obzirom na spoznajni i socijalni aspekt. Postupno se opisuje odgajatelj kao pedagoški praktičar u odgojno-obrazovnom radu. U najbitnijem dijelu rada opisuju se uloge, zadaće te načini ponašanja u dječjoj igri.

Ključne riječi: dijete; djetinjstvo; igra; odgajatelj; uloga odgajatelja

## **SUMMARY**

A child's need for play is an essential part of growing up and acquiring knowledge. A child is born with an instinct to play, which gradually expands from the first manipulation of their own body, through play with their mother and close ones, to play that includes various materials and toys. When a child enters an early childhood and preschool education institution, such as a kindergarten, preschool teachers are the ones who help the child expand their knowledge and overcome potential challenges they may face. Alongside parents, preschool teachers are key figures in a child's development. Therefore, it is crucial for adults to understand the role of play in a child's development and to comprehend the child's needs, adapting to each child in a way that allows them to learn most effectively from their teachers. Preschool teachers can be involved in children's play in multiple ways, either as active and passive observers, or by taking on the role of a leader who devises rules and assigns roles. Through play, preschool teachers gain insights into children's needs, abilities, and interests, making it especially important not to approach play haphazardly but thoughtfully, with a deep understanding of its characteristics, development, forms, and impact. This approach underscores the importance of play as the predominant method of work in kindergartens.

This paper addresses preschool teacher's role in children's play. It describes childhood in the past and compares it with childhood today. The concept of the child and how they learn through play are also discussed. Furthermore, the paper explores the concept of play and its importance for the child, presenting various theories of children's play, its structure, and different types such as functional, symbolic, and rule-based play. Gradually, the focus shifts to preschool teacher and the main subject of the paper, which is "Preschool teacher in Children's Play." The most important part of the paper describes the roles, tasks, and the way in which preschool teacher should behave during play with children.

Keywords: child, play, preschool teacher, preschool teacher's role in play