

Igračka - sredstvo učenja i zabave

Perković, Marta

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

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:137:192578>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-14**



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTA PERKOVIĆ

IGRAČKA – SREDSTVO UČENJA I ZABAVE

Završni rad

Pula, rujan 2021.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTA PERKOVIĆ

IGRAČKA – SREDSTVO UČENJA I ZABAVE

Završni rad

JMBAG: 026 8028 433, izvanredan student

Studijski smjer: preddiplomski stručni studij predškolski odgoj

Predmet: Igre i djeca

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Znanstvena grana: Opća pedagogija

Mentorica: prof. dr. sc. Nevenka Tatković

Komentorica: izv. prof. dr. sc. Marina Diković

Pula, rujan 2021.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana _____, kandidatkinja za prvostupnicu _____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.

Studentica

U Puli, _____, _____ godine



IZJAVA o korištenju autorskog djela

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

_____ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu 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, _____ (datum)

Potpis

SADRŽAJ

UVOD	7
1. Igra	8
2. Povijest igre	10
3. Vrste dječje igre	11
3.1. Funkcionalna igra	11
3.2. Simbolička igra	12
3.3. Igra s pravilima	13
4. Prednosti igre	15
4.1. Pozitivna značenja igre	15
5. Važnost igračaka	16
6. Vrste igračaka	18
6.1. Uzrast kao kriterij za klasifikaciju igračaka	18
6.2. Klasifikacija igračaka s obzirom na aktivnosti	20
7. Funkcija igračaka	22
7.1. Igračke i igre za razvoj motoričkih sposobnosti	23
7.2. Igračke i igre za razvoj društvenosti i socijalizacije	24
7.3. Igračke i igre za kognitivni razvoj	26
8. Igračka – prijelazni objekt u procesu separacije	27
8.1. Uloga igračke u procesu separacije	28
9. Sigurnost djece tijekom korištenja igračaka	29
10. Tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine	30
11. Igra roditelja i djece u radionicama za roditelje	34
11.1. Tijek radionice	38
12. Zaključak	39
13. Literatura	40
14. Sažetak	42
15. Summary	43

UVOD

Dio svake igre su igračke. One su sredstvo razvoja djetetove samosvjesnosti i inicijative. Poboljšavaju moć djetetova vidnog, slušnog i taktilnog percipiranja i doživljavanja svijeta koji ga okružuje. Pravilnim korištenjem igračaka razvijaju se: djetetovo mišljenje, osjećaji, izražavanje osobnosti i fizička spretnost djeteta. Osim što igra i igračke utječu na razvoj fine i grube motorike, također utječu i na sve ostale aspekte djetetova psihomotornog, kognitivnog, emocionalnog, socijalnog i komunikacijskog razvoja.

Iako su igračke i igra jako važan aspekt djetetovog života i razvitka, one mogu imati i negativan učinak. Kada to kažemo, mislimo na sve prisutniju digitalizaciju koja „zarobljava“ djecu uz razne ekrane. Nažalost, djeca u takvom okruženju ne razvijaju akomodaciju oka, nema fizičke aktivnosti, orijentacije u prostoru, sve je prisutnija izoliranost od vršnjaka. Zaokupljenost virtualnim svijetom može dovesti do toga da dijete nije svjesno razlike između virtualnog i stvarnog svijeta. Igru treba shvatiti kao snagu za učenje i kao sredstvo za razvoj djeteta, a ekrane i sve prisutniju digitalizaciju ne treba tretirati kao *igračke* već kao sredstva koja djeci mogu u budućnosti olakšati život.

Važni su i odrasli u djetetovom okruženju, jer trebaju djetetu osigurati adekvatan prostor, primjerenu i pedagoški vrijednu igračku, vrijeme i materijale za igru. Uloga odgojitelja je također od velike važnosti jer oni potiču razvoj djetetovih vještina i sposobnosti, potiču na komunikaciju i suradnju s odraslima i vršnjacima. Budući odgojitelji trebali bi znati odrediti odgojno-obrazovnu vrijednost igračke te odgovara li ona potrebama i zahtjevima djeteta.

1. Igra

Igra je jednostavna i slobodna aktivnost svakog djeteta, ali i najvažniji put za njegov razvoj. Igrom dijete upoznaje svoju okolinu, uči o sebi, o drugima i o stvarima koje ga okružuju. Igra je najprirodniji i najlakši oblik učenja svakog djeteta. Kroz igru dijete razvija osjećaj sigurnosti, samokontrole, samostalnosti, razvija vještine, te stvara i jača samopouzdanje. Kako bi igra bila još korisnija i produktivnija, važno je da dijete istražuje, otkriva, dodiruje, rastavlja, sastavlja, ispravlja, jer svojim vlastitim iskustvom i zaključivanjem, ono se razvija.

U svojoj biti, igra je jedinstvena čovjekova aktivnost i najbolji oblik dječje aktivnosti. Igra je prisutna u djetetovom životu još od njegova rođenja i neizostavan je dio djetinjstva. Ujedno je i temeljna djetetova potreba, te je osnovna i primarna aktivnost u kojoj provodi većinu svoga vremena.

Igra mora biti primjerena razvojnim karakteristikama djece, lako provodljiva, sadržajem mora biti jednostavna, spontana, zabavna, uzbudljiva, ali što je još važnije korisna za djetetov rast i razvoj (Lazar, 2007).

Najbolji način za provođenje slobodnog vremena je igra. Osim slobode obilježava je završenost i omeđenost. Ona se odvija u određenom periodu i u određenom vremenu, a na koncu, može se i ponoviti (Huizinga, 1970).

„Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim, ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona nešto drugo nego obični život“ (Huizinga, 1970:44).

Dijete u igri unosi vlastite zamisli, vlastite ideje, ponekad i vlastita pravila. Igra je aktivnost koja se vrši bez prisile, u cijelosti i s užitkom. Bez obzira kojem teorijskom pravcu igra pripadala, svi se slažu u jednom – igra je aktivnost vezana za djetinjstvo. Lazar (2007) tvrdi da je djetinjstvo doba u kojem se igra, rad i učenje međusobno isprepliću i upotpunjuju.

Kako tvrdi Duran (1995:11) „pojam igra odnosi se na veliki broj aktivnosti“. Što je zajednički nazivnik svih igara? Igra je prema Miller opći pojam za veliki broj aktivnosti, a termin igra „dugo je bio lingvistički koš za otpatke za ponašanja koja

izgledaju dobrovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu uporabu“ (Miller 1972, prema Duran 1995:15).

Igra kao takva nema jasnu definiciju, odnosno igru ne možemo svrstati i uokviriti u jedan pojam. Ona je fenomen i predmet proučavanja u psihologiji, antropologiji, etnologiji, sociologiji, pedagogiji, itd.

Većina autora koji pripadaju različitim pravcima, a bave se igrom, pokušava odrediti i sistematizirati svojstva za razlikovanje igre od ostalih vidova aktivnosti, dajući tako njezino više ili manje sustavno opisno određenje.

Matejić (1978 prema Duran, 1995) polazeći od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnosti djeteta, ističe sljedeće njezine karakteristike:

1. Igra je stimulativno ponašanje sa sljedećim odlikama:

- divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način)
- nekompletnost (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje)
- neadekvatnost (ponašanje nesuglasno datoj situaciji)

2. Igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi:

- da posjeduje vlastite izvore motivacije
- da je proces igre važniji od ishoda akcije
- dominacija sredstva nad ciljevima
- odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka

3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača, tj:

- oslobađa od napetosti, rješava konflikt
- regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj

4. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi:

- igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških prisila i socijalnih prijetnji
- u stanju umjerene psihičke tenzije

2. Povijest igre

Igra kao takva prisutna je od davnina te ju možemo smatrati najosnovnijim elementom života. Dio je opće kulture i prisutna je na svim stupnjevima društvenog razvoja.

Prema Huizinga (1970:30) „igra ukrašava život, dopunjuje ga i zbog toga je potrebna pojedincu kao biološka funkcija i potreba društvu zbog svog smisla, značenja, te duhovnih i socijalnih veza koje stvara, tj. potrebna je kao funkcija kulture“.

Kako ističe Huizinga (1970:32) „u grčkome za dječju igru postoji zanimljiv izraz u nastavku – *inda*“. Taj izraz označava igranje. Nepromjenjiv je, a u jezikoslovlju ono predstavlja neizvodljiv sufiks. Za razliku od tog potpuno posebnog načina za označavanje dječje igre, područje igre imenuje se u grčkome s tri riječi.

„Postoji riječ *wan* u kojoj prevladava predodžba dječjoj igri. Ta riječ uglavnom obuhvaća ova posebna značenja: baviti se nečim, naći u nečemu zadovoljstvo, lakrdijati, vragolijati, ludovati, šaliti se. „Ali služi i za: opipavati, izgledati pomirisati, dodirivati prstima ukrasne predmet i napokon: uživati u mjesečini“ (Huizinga 1970:35). Što znači da ono ima i semantično ishodište. Riječ *wan* ne možemo svrstati u igre spretnosti, utakmice ili pak u igre s kockama i predstave. Kada je u pitanju bilo kakva vrsta rasonode, stavlja se sufiks *wan*.

Kod Rimljana igra označava sreću, veselje i bila je temelj opstanka jer bez igara rimsko društvo nije moglo živjeti. Rimski igrački element očitavao se u poviku „*Panem et circenes!*“ tj. Kruha i igara, a to je bilo jedino što je narod zahtijevao od države (Huizinga, 1970).

Igra je dugo vremena predstavljena kao ispunjenje prostora do dolaska pravih obaveza, a ne prirodnom i osnovnom potrebom djeteta. I danas postoje ljudi koji misle da djecu treba čim prije odvojiti od igre jer je za njih ona gubljenje vremena. Takav odnos nipošto ne može pridonijeti kvalitetnom razvitku djeteta. Prerano uključivanje u svijet odraslih i nametanje raznih obaveza, stavlja pred dijete prevelike zahtjeve koje ono najčešće ne može ispuniti. Posljedica toga je isfrustrirana i nesretna osoba, koja se ne može nositi s kasnijim životnim teškoćama i problemima (Stevanović, 2003).

3. Vrste dječje igre

Cjelokupna igrovna raznolikost razvrstava se u tri kategorije (Stevanović, 2003):

- Funkcionalna igra
- Simbolička igra
- Igre s pravilima

3.1. Funkcionalna igra

Funkcionalna igra prema Piagetu nastaje u dječjoj interaktivnosti s okolinom, tj. u dodiru djeteta s fizičkom okolinom. Javlja se u 3 oblika, a to su: osjetilno-motorne aktivnosti s vlastitim organima, rukovanje materijalom i pokretne igre uz korištenje rekvizita (Stevanović, 2003).

Duran (1995:14) smatra kako „dijete s jedne strane ispituje svoje funkcije, a s druge strane osobitosti objekta“ te da „nasuprot ovakvim mišljenjima stoji tvrdnja Piageta da funkcionalna igra, kao i senzomotorička inteligencija, nastaje u dodiru djeteta s fizičkom okolinom“.

Primjer takvih igara je: djeca tresu zvečkom, guraju loptu, skaču gore-dolje, povlače igračke koje sviranju, bacaju predmete na pod i sl.



Slika 1. Igra sa zvečkom¹

¹ Izvor: <https://cutt.ly/1Q5O3di> (23.08.2021.)

3.2. Simbolička igra

Kako ističe Duran (1995) simbolička igra odgovara predoperacionalnom mišljenju. Ona je za Piageta oblik reprezentacije stvarnosti, jedna od manifestacija simboličke funkcije. Referirajući se na Piagetov sustav, autorica postavlja pitanje veže li se njezino pojavljivanje za socijalnu interakciju ili je za pojavu simboličke igre dovoljna interakcija djeteta s fizičkom okolinom.

Prema Stevanoviću (2003) simboličke igre se razvijaju usporedno sa psihičkim razvojem djeteta. Tom igrom dijete imitira društveni život i identificira se s odraslima u njihovim svakodnevnim životima, te kroz takvu igru upoznaje svijet odraslih.

Simboličku igru možemo nazvati još i imaginativnom igrom, igrom fikcije ili igrom uloga, igrom pretvaranja ili dramskom igrom. Dijete simboličkom igrom imitira, odnosno oponaša ponašanje odraslih u svojoj okolini. U njoj se oblikuju osnovne socijalne potrebe, te ima utjecaj na razvoj kontrole ponašanja.



Slika 2. Igra doktora ²

² Izvor: <https://bit.ly/3tdsOZ3> (23.08.2021.)

3.3. Igra s pravilima

„Igre s pravilima najčešće se odnose na motoričke sheme ljudskog ponašanja (igre ravnoteže, skakanja, preskakivanja), aktivne sheme, opće obrasce, interakcije i komunikacije (igre skrivanja i pronalaženja), kao i opće obrasce govornoga ponašanja (pitalice, igre dijaloga)“ (Stevanović, 2003:122).

Igre s pravilima se pojavljuju kod djece starije predškolske, ali i mlađe školske dobi (7 do 11 godina), jer u tom periodu života djeca jasno shvaćaju pravila i primjenjuju ih tijekom igre. Pravila igre kreiraju sami ili su preuzeta od starijih generacija. Takvim načinom igre dijete se uspješnije socijalno integrira. „Piaget dovodi igre s pravilima u vezu s dječjim moralnim razvojem“ (Duran, 1995:17).



Slika 3. Igra Šah³



Slika 4. Igra Memory⁴

³ Izvor: <https://cutt.ly/oQ5PuZp> (23.08.2021.)

⁴ Izvor: <https://cutt.ly/KEq2FFi> (16.09.2021.)

Hughes klasificira dječje igre na sljedeći način:

- Simbolička igra (igra mašte, igra pretvaranja) – igra uz kontrolu, postupno istraživanje i razumijevanje bez rizika
- Gruba igra – odnosi se na naguravanje, diranje, šakljanje, ne odnosi se nužno na tuču
- Socio-dramska igra – sadrži realna ili potencijala iskustva (npr. odlazak u kupnju, igranje mame i tate)
- Socijalna igra – suradnička igra u kojoj djeca razgovaraju i pokušavaju postići zajednički cilj
- Kreativna igra – dijete dizajnira, istražuje, producira nove ideje koristeći imaginaciju
- Igra komunikacijom – uključuje igru riječima, pantomimu, šale, debate
- Dramska igra – sudjelovanje u dramskom događaju u kojem dijete ne mora biti direktno uključeno, npr. prikazivanje predstave, događaja na ulici
- Lokomotorna igra – primarno uključuje motoriku (penjanje, vješanje skakanje, preskakivanje)
- Duboka igra – odnosi se na rizična ponašanja koja su opasna za život, takvom igrom dijete razvija vještine za preživljavanje i suočavanje sa strahom
- Istraživačka igra – uključuje manipulativno ponašanje kao što je bacanje, lupanje, rukovanje predmetima
- Igra fantazije – dijete re-kreira stvarnost na svoj način, koristeći informacije i iskustva iz stvarnog života (let avionom oko svijeta)
- Imaginarna igra – igra u kojoj pravila ne moraju biti korištena (dijete zamišlja da je...)
- Majstorske igre – igranje izvan kuće (gradnja tunela, kopanje rupa, itd.)
- Igre objektima – uključuje korištenje fizičkih vještina, koordinacije u osmišljavanju novih oblika
- Igranje uloga – dijete ulazi u različite uloge i to najčešće u uloge odraslih, npr. vozača, liječnika, učitelja (Klarin, 2017)

4. Prednosti igre

Iskustva u igri pomažu djetetu:

- da razumije svijet
- da se ponaša produktivno s drugom djecom i odraslima
- da stekne i zadrži pozornost ostalih na pogodan način
- da poveća sposobnost koncentracije, važne vještine prije polaska u školu
- da proširi svoju prirodnu znatiželju i sposobnost rješavanja problema te njeguje spontanost

Terapija igrom važan je način liječenja djece koja imaju poteškoća zbog trauma, emocionalnih ili drugih problema. Bolje ćemo razumjeti dijete ako ga slušamo i promatramo u igri.

4.1. Pozitivna značenja igre

Opće poznato je da igra u djetinjstvu ima najveće značenje za svako dijete. Razna znanstvena istraživanja i današnja iskustva dokazuju nam da igra kao metoda rada s djecom ima veliko značenje, ali i prednosti prema drugim oblicima i metodama rada.

Potrebno je navesti neka pozitivna značenja igre:

- igra kao aktivnost za učenje
- igra kao priprema za budućnost
- pomoću igre dijete isprobava i razvija svoje sposobnosti (funkcionalna igra)
- pomoću igre dijete upoznaje materijalni svijet, istraživanjem, provjeravanjem, manipuliranjem predmetima s ciljem stvaranja (konstruktivna igra)
- igrom upoznaje svijet odraslih i njihove odnose (simbolička igra)
- igrom uči, poštuje i pridržava se pravila igre
- igrom stječe samopouzdanje
- igrom razvija svoje tjelesne, psihičke, socio-emocionalne, stvaralačke sposobnosti i vještine
- igra kao slobodna aktivnost
- igra kao početna interakcija s okolinom (socijalizacija)
- igra kao pravo djeteta
- igra kao priprema za školu
- raznovrsnost igre doprinosi obogaćivanju ličnosti djeteta (Lazar, 2007).

5. Važnost igračkaka

Istraživači su otkrili da djeca koja se ne igraju i koju se rijetko dodiruje imaju 20 do 30 posto manji mozak nego što je primjereno njihovoj dobi. Također, otkrili su da igračke stimuliraju 25 posto više moždanih sinapsi po neuronu (Auerbach 2007).

Prije nego što počnemo analizirati igračke koje će dijete rabiti, potrebno je razumjeti temelje igre. Posebno je važno razumjeti da igra obogaćuje obje strane mozga – i lijevu i desnu hemisferu. Stoga su najvažniji temelj igre pametne igre i činjenica da će dijete sakupiti važna iskustva potrebna za njegov misaoni razvoj.

Kako nas Lazar (2007) upućuje, igra je osnovna dječja aktivnost pa je tako i igračka neizbježna i važno pomagalo u dječjem svijetu. U najranijoj dobi igračka je djetetu često oslonac, utjeha, *prijelazni objekt* (jako važan segment u separaciji), koji mu je veza s obitelji (npr. kada se odvaja od obitelji i ostaje u jaslicama ili vrtiću), daje osjećaj sigurnosti i samopouzdanja. Što je igračka jednostavnija, pruža djetetu više mogućnosti za razne vrste igara, razvija maštu i kreativnost.



Slika 5. Dijete i igračka⁵

5.1. Kako izabrati djetetu kvalitetnu i pedagoški vrijednu igračku?

S kakvom igračkom će se dijete igrati u domu najviše su zaslužni roditelji. Oni su posrednici između igračke i djeteta jer ih najčešće oni i odabiru. Izbor same igračke ovisi i o prethodnom znanju ili neznanju roditelja o važnosti i funkciji određene igračke. Igračka može utjecati na njihovo dijete po pitanju kognitivne, odnosno mentalne aktivnosti koju će potaknuti u njemu tijekom igre.

⁵ Izvor: <https://cutt.ly/IEgGh9J> (21.09.2021.)

Pri kupnji igračke treba obratiti pozornost na to u kojem obliku potiče dijete na aktivnost, pomaže li mu u uspostavljanju kontakta s drugom djecom ili s odraslim osobama, potiče li maštu, izaziva li pronalaženje novih rješenja.

Od izrazite je važnosti obratiti pozornost na to koliko je igračka sigurna, odnosno šteti li dječjem zdravlju. Potrebno je paziti na vrste materijala od kojega je izrađena, boje kojom je obojena, sitnih dijelova koje bi dijete moglo progutati, provjeriti ispunjava li osnovne higijenske zahtjeve, izaziva li buku, koliko je trajna itd. Ne trebamo težiti tome da dijete zatrpamo različitim igračkama. Postoji i niz drugih materijala koji razvijaju dječju maštu i kreativnost – različiti neoblikovani, potrošni i otpadni materijali (tkanine svih vrsta, kartonska i PVC ambalaža, žica podatna za savijanje, papiri raznih vrsta, grančice, slamčice, glina, voda, pijesak).

Pri odabiru igrački treba obratiti pažnju na sljedeće kriterije:

- dob kojoj je igračka namijenjena
- način na koji će odabrana igračka potaknuti aktivnost
- razumije li dijete kako se s igračkom rukuje
- potiče li maštu i kreativnost
- potiče li ostvarivanje kontakta s drugima (socijalizacija)
- sigurnost – igračke (je li igračka bez oštih rubova, napravljena od prirodnih materijala i je li prilagođena djetetovom uzrastu)

„Djeci treba ponuditi što više raznovrsnih igračaka kojima će razvijati svoju maštu, govor, osjetila te pokretljivost i socijalizaciju, zbog toga što dijete igračkom istražuje, uči i stvara“ (Stevanović, 2000). Ono je u stanju od svega napraviti igračku te ih u tim nastojanjima ne trebamo sprječavati, već poticati da iskušavaju svoje sposobnosti i maštu.

6. Vrste igračaka

Postoje mnogi kriteriji prema kojima se mogu podijeliti igračke: prema funkciji, materijalu od kojeg su napravljene, prema uzrastu, odnosno dobi kojoj su namijenjene te po veličini i strukturi.

Osim po fizičkim karakteristikama, igračke je moguće klasificirati i prema načinu utjecaja na dijete. One mogu poticati djetetov kognitivni razvoj, jezični razvoj ili pak motorički razvoj. Igračke, ujedno mogu aktivirati sva djetetova osjetila ili samo određena.

Prema tome, igračke možemo razlikovati i po stupnju oblikovanosti, odnosno, igračke mogu biti gotove, polugotove i igračke-materijali. Također igračke možemo razlikovati prema sezoni u kojoj se koriste, odnosno ljetne i zimske te ovisno o tome gdje se koriste (primjerice kućne igračke te igračke za igralište). Možemo ih razlikovati i prema obliku i veličini te strukturi; igračke mogu biti iz jednog komada ili njih više (Kamenov, 2017).

Igračke mogu biti i prigodne, a najčešće ih povezujemo s blagdanima te možemo razlikovati igračke koje se kupuju gotove i predmete koji su pretvoreni u igračke. Prigodne igračke mogu biti predmeti i materijali koje dijete nalazi u prirodi (npr. biljke, cvijeće, pijesak, voda...) (Jekić, Golubović, 2006).

6.1. Uzrast kao kriterij za klasifikaciju igračaka

Prva igračka kojom se dojenče igra jest vlastito tijelo (prve kretnje udova, ruku i nogu), zatim grickalice za rast zubi itd. Postepeno se te igre usavršavaju, pa od besciljnih pokreta dijete prelazi u fazu hvatanja. Ubrzo nakon toga dijete počinje gledati, zadržavati pogled na nekom predmetu, oslušivati zvukove te ih pratiti. Osim prstiju opipu služe i usta pa stoga gotovo u cijeloj prvoj godini života dijete prinosi predmete ustima. Stavljanje predmeta u usta važna je pomoć za upoznavanje predmeta (Stevanović, 2000).

Do prve godine života djeca su istraživači. Prvenstveno istražuju sami sebe i svijet oko sebe. Najbolji i najljepši prozor u stvarni svijet je majčina dojka. Osim što preko nje primaju hranu i snagu za rast i razvoj, majčina dojka je i djetetova „igračka“ koja je odličan način povezivanja djeteta s majkom. Djecu za istraživanje i otkrivanje svijeta oko sebe pokreće radoznalost te trebaju igračke za razvijanje fizičkih i

motoričkih sposobnosti (hodanje, slaganje, penjanje, guranje predmeta itd.). U prvoj godini, u funkcionalnoj igri, prevladavaju igračke živih boja koje proizvode zvuk ili svjetlo.

Važno je dopustiti djetetu istraživanje igrom. U ovoj dobi djeca oponašaju odrasle i trebaju im predmeti koji će im pomoći ovladati životnim vještinama. "Djeca tog uzrasta vole lopte (promjera većeg od pet centimetara), igračke i vozila na guranje, vagone, puzzle ili kocke većeg promjera (do šest komada), igračke za slaganje oblika, lutke, igračke za dvorište, gumene (plastične) igračke za kupanje, umetaljke (kocka u kocku ili slaganje kolutova od najvećeg do najmanjeg), krpene ili gumene slikovnice, a jako vole i igre zatvaranja i otvaranja"⁶

Dijete na početku druge godine, a posebno kad prohoda, postaje mobilnije te istražuje širu okolinu. U ovoj dobi dijete vježba hvatanje i bacanje predmeta, pa bi sukladno tome igračke trebale biti laganije i veće, kako se dijete ne bi ozlijedilo. Tek u trećoj godini dijete pokazuje interes za simboličku igru, igru uloga i igre mašte.

U četvrtoj i petoj godini počinje stvaralačka igra i igra u grupi te dijete privlači građenje, oblikovanje i igra izvan kuće (slikanje, modeliranje, gradivni materijali i slično). U periodu od šeste do sedme godine osim stvaralačkih igara prevladavaju i igre s pravilima, sportske igre, izvođačke igre, odnosno igračke kao što su: zmaj, rekviziti za sportove, lopte raznih vrsta, računalne igre, igračke koje pripremaju djecu za školu i didaktične igre (radni listovi, grafomotoričke vježbe) (Pulkkinen, 2008).

⁶ Izvor: <https://www.roditelji.hr/jaslice/odgoj/2383-igracke-za-dijete-od-1-do-3-godine/> (02.09.2021.)

6.2. Klasifikacija igračkaka s obzirom na aktivnosti

Igračke se isto tako mogu klasificirati i grupirati prema vrsti i aktivnostima u četiri kategorije: senzorne igračke, igračke za simboličku igru, igračke za građenje, te igračke i igre izazova. Konstruktivna ili igra građenja se odnosi na igru stvaranja i građenja, igračke kao što su kocke, perle, odnosno bilo koja igračka koja dozvoljava materijalno stvaranje. Posljednja vrsta igračkaka se odnosi na igre izazova. U ovoj kategoriji iskušavaju se intelektualne i psihomotorne mogućnosti djeteta, a u ovu kategoriju spadaju puzzle, lopte za žongliranje, karte i brojne edukativne igračke (Pulkkinen, 2008).



Slika 6. Igračke za igru građenja⁷

Senzorne igračke obuhvaćaju one igre i igračke koje aktivno potiču razvoj i aktivnost osjetila: vidni, auditivni, taktilni, njušni i gustatorni.

⁷ Izvor: <https://cutt.ly/LEgOAxh> (21.09.2021.)



Slika 7. Igračke za senzornu igru⁸

Igračke za simboličku igru se odnose na igračke koje služe za igru uloga, igru veterinara, igru doktora i pacijenta, igru vojnika i sl., odnosno igranje svakodnevnog života odraslih. Dakle, igračke za simboličku igru ne moraju nužno biti igračke, npr. četka za kosu može biti mikrofoni i sl. (Pulkkinen, 2008).



Slika 8. Igračke za simboličku igru⁹

⁸ Izvor: <https://cutt.ly/NEgPr7K> (21.09.2021.)

⁹ Izvor: <https://cutt.ly/7EgPfs6> (21.09.2021.)

7. Funkcija igračkaka

Kada pričamo o funkcijama igračke zapravo govorimo o aspektima razvoja koje te igre potiču. Funkcionalna vrijednost igračke ovisi o tome što se sve može učiniti s tom igračkom. Igračke u raznim vrstama igara, imaju i različite funkcije; u igrama mašte i uloga, pomažu u stvaranju zamišljene situacije. U pokretnim igrama služe kao rekvizit, a konstruktivnim igrama kao materijal za ostvarivanje zamisli. Ako se zvučna igračka pokvari te djetetu postane nezanimljiva, ona gubi svoju funkciju (Pulkkinen, 2008).

Igračka između ostalog pomaže u konkretiziranju sadržaja igre i obogaćuje novim sadržajima. Svojim izgledom i mogućnostima rekonstruiranja igračka upućuje na određen način vršenja operacija prema logičnom rasporedu (npr. igračka „kuhinja“ se može koristiti samo na predviđeni način u igrama domaćinstva, odnosno kuhanja, što uči djecu redosljedu radnji te kako se one odvijaju u stvarnosti (slika 4.)) (Klemenović, 2014).



Slika 9. Igračke za igru kuhanja¹⁰

¹⁰ Izvor: <https://cutt.ly/nW5Ja26> (15.09.2021.)

7.1. Igračke i igre za razvoj motoričkih sposobnosti

Motorički razvoj se odnosi na kretanje mišića. Postoje dvije vrste mišićnih pokreta – opća motorika, fina motorika i usklađenost prema središnjoj osi tijela.

- opća motorika: skakanje uvis, skakanje u daljinu, preskakivanje i poskakivanje, bicikl, obruči, lopte
- fina motorika: izrezivanje i lijepljenje, vezanje čvora, nizanje velikih perli, šaranje i crtanje, lego kocke, puzzle, slagalice
- usklađenost prema središnjoj osi tijela: širenje i zatim križanje ruku, ruka ide s desne strane na lijevu i obrnuto.

Igra „Gumi gumi“: igranjem igre gumi gumi potiče se djetetov motorički razvoj i aktivno sudjelovanje cijelog tijela u igri. Razvija se prostorna percepcija, akomodacija na relaciji oko-noga i usklađenost tijela prema središnjoj osi. Onaj koji skače razvija opću (grubu) motoriku, a onaj koji drži gumi gumi razvija finu motoriku.



Slika 10. Igra Gumi gumi¹¹

¹¹ Izvor: <https://cutt.ly/iW5Ksvl> (15.09.2021.)

7.2. Igračke i igre za razvoj društvenosti i socijalizacije

Kako nas Goldberg (2003) upućuje, društvene igre su isto tako i alat za sporazumijevanje s drugima. Ako dijete ima dobar osjećaj u vezi samoga sebe, veća je vjerojatnost da će se lijepo odnositi prema drugima, a ukoliko nema dobar osjećaj u vezi sebe, vjerojatno će se negativno odnositi prema drugima.

Sljedeće igre razvijanja društvenih vještina stvorene su na temelju triju važnih aspekata procesa izgradnje samopouzdanja – poštovanja i priznanja, jedinstvenosti te pogrešaka u ponašanju.

Igračke poput: lutki, plišanih igračaka, barbika, kena i ostalih igračaka potiču društvenost i timsku igru.



Slika 11. Plišane igračke¹²

¹² Izvor: <https://cutt.ly/LEgAeV1> (21.09.2021.)

Igre poput čovječe ne ljuti se, monopolija, šaha i ostalih društvenih igrara, odličan su način socijalizacije djece, poticanja natjecateljskog duha među djecom, timskog rada, procesa izgradnje samopouzdanja (pobjeda, gubitak), poticanja pravednosti u igri.



Slika 12. Igračka monopoly ¹³

¹³ Izvor: <https://cutt.ly/fEgAb3S> (21.09.2021.)

7.3. Igračke i igre za kognitivni razvoj

Kognitivni razvoj znači spoznavanje svijeta. Spoznavanje se odvija kroz doživljavanje okruženja na različite načine i razvijanje razumijevanja tih iskustava. Sva se spoznaja događa kroz naših pet osjetila. Što je uključen veći broj osjetila, više će utjecaja imati spoznajna situacija.

Kako kaže Goldberg (2003:4) „aktivnosti i iskustva rukama ključni su za kognitivni razvoj“. Tijekom djetetova odrastanja važno je što više proučavati, objašnjavati i dopustiti djetetu da doživljava. Isto tako treba imati na umu da ljudi pamte 10 posto onoga što čuju, 50 posto onoga što vide i 90 posto od onoga što dožive. Kada pričamo o kognitivnom razvoju, tada pričamo o učenju i mentalnom razvitku. Jedna od igri u kojoj bismo potakli kognitivni razvoj djeteta je igra u pijesku.



Slika 13. Igračke za igru u pijesku¹⁴

Na taj način stvara se akomodacija ruka-oko, aktivna su skoro sva osjetila, dijete taktilno dodiruje pijesak, ispušta ga kroz prste. Nadalje, tako se potiče stvaranje sinapsi u mozgu, prepoznavanje razlike suhog i mokrog pijeska, zatim vid – gledanjem u pijesak i prepoznavanje nakupina sitnih čestica te njih – prepoznaje miris pijeska, razlikuje miris suhog i mokrog pijeska.

¹⁴ Izvor: <https://cutt.ly/NEgA2XN> (21.09.2021.)

8. Igračka – prijelazni objekt u procesu separacije

Kako bi vrijeme separacije i postupak odvajanja od roditelja prošao što bezbolnije i što lakše i za roditelje i za djecu u tom postupku vrlo važnu i veliku ulogu imaju *tranzicijski/prijelazni objekti*. Jedan od njih je i igračka. Imajući podsjetnik na mamu ili tatu, prijelazni objekti pomažu djetetu da lakše prebrodi i suoči se s odvojenošću od roditelja. Stoga je poželjno djetetu osigurati da ima uza se neku njemu dragu igračku, krpicu, dekiću ili dudu ako ne može bez nje. Taj predmet pomaže u smanjenju frustracija zbog gubitka simbioze s majkom. Strah od odvajanja ili separacijska anksioznost normalna je i prirodna reakcija, iako može biti iscrpljujuća. U dobi od šest do osam mjeseci većina beba počinje osjećati separacijski strah. Beba će zbog tog osjećaja protestirati u dvije situacije; u prisutnosti nepoznatih osoba i zbog odvojenosti od roditelja. Tako beba koja je s tri mjeseca bila prijateljski raspoložena prema svima postaje nervozna, osobito kad se nepoznata osoba previše približi, no takva reakcija je prirodna i normalna. Beba tako pokazuje da je sposobna razlikovati poznate osobe od nepoznatih (Jovančević i sur., 2009). Neka djeca neprestano u igri traže roditeljsku prisutnost i pozornost, dok se druga djeca satima zabavljaju s kockicama, slikovnicama i igračkama. Sposobnost samostalne igre osnova je na kojoj dijete gradi samopouzdanje, jača koncentraciju, snalažljivost, osjećaj identiteta i kreativnost, pa ga u tome treba poticati i ohrabrivati. No to ne znači da će roditelj jednogodišnje dijete jednostavno ostaviti samo s gomilom igračaka i pustiti ga da se zabavlja, jer to ne može i neće učiniti. Važno je da roditelji budu u blizini, ali ne i da 'vise' nad njima (Stevanović, 2000).

Istina je da plišanci, dekice ili bilo što drugo simboliziraju neki objekt, odnosno 'predstavljaju' mamu. No, njihova svrha nije toliko u simboličkoj vrijednosti koliko u njihovoj aktualnosti. Dijete je itekako svjesno da taj predmet ili objekt nije dojka niti majka, no važno je da služi kao nadomjestak za isto. Kada je simbolizacija na djelu, dijete već ima sposobnost jasno razlikovati maštu od činjenica.



Slika 14. Majka i dijete¹⁵

8.1. Uloga igračke u procesu separacije

Unutar teorije objektnih odnosa ističe se posebna teorija separacije, tj. individualizacije. Mahller u objašnjenju separacije u ranom djetinjstvu izdvaja četiri faze u kojima se odvija različita priroda interakcije majka – dijete. U dobi oko dvije godine dijete intenzivnije traga za majkom. To je vrijeme kad je za ishod nužno poželjna usklađenost djetetovih potreba za emocionalnom bliskošću s majkom i uvažavanjem. Pretjerano zaštićivanje i sputavanje samostalnosti uzrokuje agresiju, jednako kao što namjerno „guranje“ u samostalnost, uz hladne odnose, može potencirati separacijsku anksioznost.

Postepeno diferenciranje od majke i konačna primarna separacija moguća je u internalizaciji predodžbe majke. U procesu separacije s vremenom djeca prihvaćaju sve više igračaka, svih oblika tvrdoće (medvjediće, lutke i tvrde igračke). Dječaci su nekako skloniji prijeći na tvrde igračke, a djevojčice teže prema 'stvaranju obitelji' (npr. oponašaju majku, kada uspravljaju lutku ili je vozaju u kolicima itd.). Ipak, važno je naglasiti da nema zamjetne razlike između dječaka i djevojčica i upotrebi „ne-ja“ posjeda, koje nazivamo prijelaznim objektima (Jovančević i sur., 2009).

¹⁵ Izvor: <https://cutt.ly/2EgDH8R> (21.09.2021.)

9. Sigurnost djece tijekom korištenja igračkaka

Postoje mnoge mjere usmjerene na sprječavanje opasnosti, odnosno izbjegavanje rizika koje predstavljaju igračke. Prevencijskim djelovanjem za sigurnost igračkaka nastoji se maksimalno smanjiti broj nezgoda izazvanih neispravnim igračkama, te poticati stavljanje na tržište samo sigurnih igračkaka, odnosno igračkaka koje ne predstavljaju opasnost (Bevanda, 2011).

Pravilnikom o sigurnosti igračkaka utvrđuju se pravila kojima igračke moraju osigurati slobodno kretanje i zaštitu zdravlja njihovih potrošača. Pravila propisana novim *pravilnikom o sigurnosti igračkaka* upozoravaju roditelje na što da obrate pažnju prilikom odabira igračke. Igračka mora biti primjerena dobi djeteta na što treba posebno obratiti pozornost kada su u obitelji djeca različitih dobnih uzrasta. Treba voditi računa da igračka nije sastavljena od dijelova koje bi dijete moglo progutati. Igračka ne bi smjela izazivati nikakve fizičke ozljede, dakle ne bi smjela imati oštre rubove ili lomljive dijelove kojima bi dijete tijekom igre moglo ozlijediti sebe ili drugoga. Također, igračkama treba provjeriti stabilnost i čvrstoću. Pažnju treba obratiti i na znakove upozorenja koji se nalaze na pakiranju ili u uputama za korištenje, te na buku koju igračka proizvodi jer sve što prelazi 100 decibela može oštetiti djetetov sluh.¹⁶

Kako Bevanda (2011) smatra, svaka igračka prije stavljanja u promet treba biti podvrgnuta CE označavanju, a nakon uspješne provedene procedure mora biti označena CE oznakom da bi išla u prodaju. CE označavanja sadrže sve postupke i mjerne metode koji moraju rezultirati zadovoljavanjem minimalnih zahtjeva sigurnosti proizvoda.

¹⁶ Izvor: („Narodne novine“, br. 83/14) (03.09.2021.)

10. Tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine

Drvene dječje igračke s područja Hrvatskog zagorja imaju nepromjenjiv izričaj koji traje već godinama pa su zahvaljujući toj činjenici uvrštene na popis zaštićenih nematerijalnih kulturnih dobara upisanih u *Registar kulturnih dobara Republike Hrvatske*.

Na taj je način jedno od tradicijskih umijeća dobilo na značaju i trajnu zaštitu, a upisom Umijeća izrade drvenih tradicijskih igračaka s područja Hrvatskog zagorja na UNESCO-ovu listu nematerijalne kulturne baštine čovječanstva 2009. godine potvrđena je njihova važnost i vrijednost na svjetskom nivou.

Organizirana izrada igračaka započela je u Hrvatskoj potkraj 19. i početkom 20. stoljeća, i to najprije u Hrvatskom zagorju i Prigorju, a potom u Dalmatinskoj zagori.

Dječje igračke koje su izrađene u hrvatskim selima pripadaju dijelu iznimno bogate tradicijske kulture i povijesti u kojima se održava autohtonost hrvatske tradicijske kulture i danas u 21. stoljeću¹⁷ (Biškuić Baškić, 2013).



Slika 15. Igračka leptir na štapu¹⁸

¹⁷ Izvor: <https://bit.ly/2WK9Pcu> (03.09.2021)

¹⁸ Izvor: <https://cutt.ly/kEq9CKG> (03.09.2021.)

- Prigorsko selo – Vidovec

U malom selu na istočnim obroncima Zagrebačke gore, stanovnici tog kraja bavili su se uzgojem cvijeća, a ponajviše su bili poznati po pletenju košara i dječjih igračaka. Godine 1932. započinje organizirana izrada drvenih igračaka osnivanjem seljačke Zadruga. Izrađivali su ih uvijek muškarci, a najčešće su oslikavale žene. Sve se radilo ručno jer nije bilo struje. Motivi su bili različiti, npr. ptica, konj, psić, riba, lisica itd. ¹⁹ (Biškuić Baškić, 2013).



Slika 16. Drvene igračke konja i automobila²⁰

¹⁹ Izvor: <https://bit.ly/2WK9Pcu> (03.09.2021.)

²⁰ Izvor: <https://cutt.ly/TW5CbXg> (03.09.2021.)

- Hrvatsko zagorje

U pojedinim selima Hrvatskog zagorja dopunska djelatnost bila je izrada dječjih drvenih igračaka. Proizvodila su se razna glazbala koja su kasnije služila kao igračke. No, s vremenom se to razvilo u osebujno umijeće izrađivanja igrački, koje se očuvalo do današnjeg dana. Muškarci su izrađivali igračke, dok su žene oslikavale iste. Paljenjem drvene površine dobivali su šare na instrumentima i svaka je njihova igračka ručni rad, gotovo unikatni primjerak (Biškuić Baškić, 2013).



Slika 17. Drvene igračke instrumenti ²¹

²¹ Izvor: <https://cutt.ly/ZW5V5uL> (03.09.2021.)

- Dalmatinska Zagora

Igračke su odraz kraja u kojem su nastale. Dalmatinska zagora je bila i ostala kraj škrte zemlje, zbog velike nadmorske visine gdje su jake zime, pa su ljudi obrađivali zemlju i bavili se dodatnim djelatnostima. Kada je osnovana Zadruga, tada je i započela izrada drvenih dječjih igračaka, koji se najčešće izrađivali muškarci i to ručno, pa je svaka igračka svojevrsni jedinstveni primjerak. Motivi koje su izrađivali su: konjići, zrakoplovi, leptiri na štapu, price koje kljucaju.

Sve svoje izrađene tvorevine prodavali su na 'pijaci' (tržnica) u Splitu ili u Sinju ispred Svetišta Gospe Sinjske²² (Biškuić Baškić, 2013).



Slika 18. Igračka drveni konji ²³

²² Izvor: <https://bit.ly/2WK9Pcu> (03.09.2021.)

²³ Izvor: <https://cutt.ly/eW5BOKl> (03.09.2021.)

11. Igra roditelja i djece u radionicama za roditelje

Za organizaciju igre djece i roditelja, vrlo pogodan oblik rada su radionice osmišljene od strane odgojitelja.

Prije početka radionice, kao i prije svake druge aktivnosti, najvažnija je organiziranost i prethodna pripremljenost odgojitelja koja se odnosi na: pripremu materijala i poticaja za provođenje radionice s roditeljima, dodatna edukacija o temi koja će biti obrađena, osmišljavanje tijeka radionice, postavljanje stolova ili drugih sredstava za rad, izrada rasporeda sjedenja roditelja i djece. Nekvalitetnom organizacijom i lošom pripremljenošću može doći do pada raspoloženja i interesa djece i roditelja za igrom i druženjem.

Radionice za roditelje su također odličan način upoznavanja roditelja međusobno, u opuštenim okolnostima. Na radionicama roditelji zajedno s odgojiteljicama i stručnim timom razmjenjuju ideje o načinima na koje žive svoje roditeljstvo, upoznaju bolje sebe kao roditelje, uviđaju načine na koje se odnose prema svojem djetetu tijekom igre, te koliko prostora i vremena daju svojoj djeci na raspolaganje za provođenje igre. Uviđaju i druge moguće načine igranja, ali i eventualne pogreške pri igri s djetetom. Također, uče o potrebama djece za različitim kvalitetnim igračkama i vrstama igara te načinu zadovoljavanja djetetove potrebe za druženjem i komunikacijom.

Radionica je izvrstan način upoznavanja roditelja s različitim temama. Mogu se organizirati isključivo za roditelje ili za roditelje i djecu.

Cilj svake radionice bi trebao biti bolje upoznati roditelje međusobno, roditelje s odgojiteljima i stručnim timom te stvaranje poticajnog i ugodnog okruženja za igru i druženje.

Primjer organizacije radionice za roditelje

Oblik rada: radionica

Metoda rada: frontalni rad, rad u paru

Naziv radionica: „Igrajmo se zajedno“

Pripremni materijali: upitnici za roditelje, prazni papiri, slike s igrama, pisaći pribor

Sudionici: odgojitelj, jedan član stručnog tima (pedagog, psiholog), roditelji djece

Ciljevi radionice:

Osvijestiti važnost uporabe kvalitetne igračke tijekom igre djece; uključiti roditelje u igru i edukaciju o izboru same igračke koja ovisi i o prethodnom znanju roditelja te ih educirati o važnosti i funkciji određene igre i igračke; analizirati na koji će način igračka utjecati na njihovo dijete i koje će kognitivne, socijalne, komunikacijske i druge sposobnosti poticati u djetetu.

Zadaci za odgojitelje:

- temeljito organizirati odgojno-obrazovni rad
- pripremiti dovoljno poticaja i radnog materijala za provođenje radionice
- poticati i usmjeriti roditelje na individualan rad, radu u paru
- razviti aktivni interes roditelja za odgoj djeteta
- dovesti roditelje do spoznaje o važnosti igre i kvalitetne igračke u djetetovom životu

Zadaci za roditelje:

- dati odgovor na postavljena pitanja u upitniku
- aktivno sudjelovati u provođenju radionice
- iznijeti svoje mišljenje na temu radionice
- uključiti maštu i kreativnost

Konkretizacija zadataka za roditelje:

1. zadatak:

Na početku popuniti upitnik za roditelje.

Pitanja u upitniku su:

Koliko je Vaše dijete vezano za svoju omiljenu igračku?

- a) *Vrlo vezano (spava s njom)*
- b) *Ponekad je treba*
- c) _____ *napišite drugi odgovor*

Koliko dugo se Vaše dijete igra s jednom igračkom (otprilike)?

- a) *Do 15 min*
- b) *Do 30 min*
- c) *Do 60 min*
- d) *Cijeli dan*
- e) _____ *napišite drugi odgovor*

Zahtijeva li Vaše dijete Vašu prisutnost tijekom igre?

- a) *Da*
- b) *Ne*

Promatrate li svoje dijete prilikom igre?

- a) *Da*
- b) *Ne*

Koliko često kupujete igračke svome djetetu?

_____ *napišite odgovor*

Što je za Vas bitnije?

- a) *brojčano više igračaka*
- b) *manje, a kvalitetnije igračke*

2. zadatak

Ključna riječ je *igra*. Napišite riječi koje povezujete s ovim pojmom (npr., aktivnost, sreća, djeca, uzbuđenje, itd.), te nadopunite odgovore na sljedeća pitanja: *Najdraža igra mom djetetu je Tata se voli igrati s djetetom kad Mama se voli igrati s djetetom kad*

Nakon toga, slijedi kraće izlaganje člana stručnog tima i odgojitelja o vrijednostima igre tijekom odrastanja.

3. zadatak

Roditelji su razvrstani u dvije skupine te su im ponuđene igračke (sredstva za igru), u obliku slike. U prvoj skupini podijeljene su igračke poput: *robot, tableta, mobitela*, druga skupina: *puzzle, špaga za igru gumi-gumi, lutke*

Nakon demonstracije igara raspravlja se o dojmovima nakon provedene igre. Dolaze do općeg zaključka da prilikom odabira igračke za dijete treba uzeti u obzir nekoliko važnih pitanja: *Što će dijete naučiti s ovom igračkom? Na koju aktivnost će ga potaknuti? Potiče li igračka kakve kognitivne sposobnosti ili neke druge? Potiče li dijete na druženje s drugom djecom (socijalizacija) ili na samostalnu igru?*

Zatim slijedi rasprava i pronalaženje odgovora na gore postavljena pitanja o igri i ponuđenim igračkama.

4. zadatak

Roditelj odabire grupu igračaka: *lutke, društvene igre, itd.*

- a) Trebao bi osmisliti igru s predloženom igračkom
- b) Kako roditelj objašnjava djetetu kako se igra s ovom igračkom

5. zadatak

Na kraju, svaki par roditelja treba napisati što je naučio na današnjoj radionici i na koji način će promijeniti svoj pristup igri i igračkama u djetetovom životu.

11.1. Tijek radionice

Prije početka radionice i dolaska roditelja u prostorije vrtića, odgojiteljice trebaju biti prethodno pripremljene za sva moguća pitanja roditelja. Postavljaju materijale i poticaje na stolove. U trenutku dolaska roditelja raspoređuju roditelje na predviđena mjesta za stolovima. Na samom početku upoznaju sve prisutne s temom radionice, te ukratko objašnjavaju što će se tražiti od njih. Na samome kraju, odgovaraju na eventualna dodatna pitanja i ukratko rezimiraju zaključke radionice te zahvaljuju roditeljima na sudjelovanju u istoj.

12. Zaključak

Ne postoji idealna igračka, odnosno, ne postoji jedna igračka koja će svakom djetetu odgovarati na isti način. Svaka bi igračka trebala zadovoljavati uvjete da dijete usmjerava i potiče na igru, pobuđuje maštu i kreativnost te potiče socijalizaciju djeteta. Igračka prije svega mora biti sigurna i prilagođena djetetu, te u djetetu buditi želju za istraživanjem, aktivnošću i stjecanjem novih iskustava.

Odgovor na pitanje što je dobra igračka možemo dobiti tako da provjerimo koje igračke ostvaruju ove preduvjete: pružaju mogućnost igranja na različite načine, potiču dijete na samostalnost, razmišljanje i empatiju, razvijaju psihomotorne, mentalne, društvene ili emocionalne vještine i sposobnosti, prilagođene su uzrastu i potrebama djeteta kojem su namijenjene.

Ne smijemo zaboraviti niti na važnost igre koja je djetetova primarna aktivnost, način na koji ono uči i upoznaje svijet tj. izgrađuje samog sebe. Igra ujedno i priprema dijete za budućnost i za nadolazeće školsko razdoblje. Isto tako veliku ulogu imaju djetetovi roditelji i odgojitelji. Odgojitelj kao kompetentna i stručna osoba treba znati odabrati odgojno-obrazovnu igračku primjerenu djetetovim mogućnostima. Svako dijete je drugačije i zanimaju ga različite stvari. Isto tako svako dijete se razvija drugačije pa prema tome odgojitelj i roditelj trebaju izabrati igračku i igru u kojima bi svako dijete moglo sudjelovati i u kojima bi došle do izražaja njegove individualne sposobnosti. Budući da su igra i igračka važan dio djetetovog života, odrasli su ti koji bi trebali djetetu osigurati adekvatan prostor, dovoljno igračaka, igre i poticaja, a po potrebi mogu biti i suigrači.

U ovom završnom radu osmišljena je i radionica za roditelje na temu igre i igračke pod nazivom „Igramo se zajedno“ s ciljem povećanja roditeljske pedagoške kompetencije o problemu nedovoljnog korištenja pravih i kvalitetnih igračaka i s ciljem razvijanja aktivnog interesa roditelja za boljim i kvalitetnijim odgojem njihove djece.

13. Literatura

Knjige

1. Auerbach, S. (2007.) *Kako povećati IQ svoga djeteta kroz igru*. Rijeka: Naklada Uliks
2. Duran, M. (1995.) *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap
3. Goldberg, S. (2003.) *Razvojne igre za predškolsko dijete*. Lekenik: Ostvarenje
4. Huizinga, J. (1970.) *Homoludens*. Zagreb: Matica Hrvatska
5. Klarin, M. (2017.) *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru
6. Kamenov, E. (2017.) *Dječja igra*. Beograd: Zavod za udžbenike
7. Lazar, M. (2007.) *Moć igre i gračke*. Đakovo: Tempo
8. Pulkkinen, A. (2008.) *Razvoj djece kroz igru*. Zagreb: Mozaik knjiga
9. Stevanović, M. (2003.) *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda
10. Stevanović, M. (2000.) *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Andromeda
11. Jovančević, M., Bilen Šprajc, M., Butković Čalopek, M. (2009.) *Rani odnos majke i djeteta: Temelji emocionalnog razvoja-priručnik*, UNICEF

Radovi u časopisima

1. Bevanda, M. (2011.) *Sigurnost igračaka i građanskopravna odgovornost za neispravne igračke*. Zbornik pravnog fakulteta Sveučilišta u Rijeci, 32(1), 239-268
2. Jekić, S. Golubović, D. (2006.) *Razvoj dječjih igračaka kroz povijest*. Čačak: Tehničko (tehnološko) obrazovanje u Srbiji, 90-101.

Dostupno na: http://www.ftn.kg.ac.rs/konferencije/tos/PDF/2_4_Jekic.pdf

(Pristupljeno 08.09.2021.)

3. Biškuić Baškić I. (2013.) *Tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine*. *Dijete, vrtić obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 19(71), 23-25.

4. Klemenović, J. (2014.) *Čime se i kako igraju današnja djeca?* *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16(1), 181-200.

Mrežne stranice

1. *Pravilnik o sigurnosti igračaka* („*Narodne novine*“, br. 83/14, 2014.)

Dostupno na: https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2014_07_83_1618.html

(Pristupljeno 10.09.2021.)

Popis slika

Slika 1. Igra sa zvečkom.....	11
Slika 2. Igra doktora	12
Slika 3. Igra Šah	13
Slika 4. Igra Memory	13
Slika 5. Dijete i igračka	16
Slika 6. Igračke za igru građenja	20
Slika 8. Igračke za simboličku igru.....	21
Slika 9. Igračke za igru kuhanja.....	22
Slika 10. Igra Gumi gumi	23
Slika 11. Plišane igračke.....	24
Slika 12. Igračka monopoly	25
Slika 13. Igračke za igru u pijesku	26
Slika 14. Majka i dijete	28
Slika 15. Igračka leptir na štapu.....	30
Slika 16. Drvene igračke konja i automobila	31
Slika 17. Drvene igračke instrumenti	32
Slika 18. Igračka drveni konji	33

14. Sažetak

Cilj ovog završnog rada bio je prikazati ulogu igračke kao sredstva učenja i zabave, važnog za djetetov život i odrastanje. Detaljnije su opisane igračke, klasifikacija, važnost i funkcije igračkaka, te preduvjeti koji trebaju biti zadovoljeni za kvalitetnu primjenu igračke u vrtiću i u obitelji. Prikazana je i važnost igre kroz djetetov život, posebice za razvoj djetetove kreativnosti, mašte, socijalnih, emocionalnih, mentalnih i psihomotornih vještina i sposobnosti.

U posljednjim poglavljima opisane su tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine koje svojim doprinosom obogaćuju djetetovo igrovno okruženje izvornim, ručno rađenim igračkama iz svih krajeva Republike Hrvatske. Istaknuta je vrijednost starih drvenih igračkaka koje mogu imati veću nematerijalnu vrijednost od današnjih, sofisticiranih dječjih igračkaka.

Na kraju je prezentirana radionica za roditelje koja ističe važnost edukacije roditelja za primjenu igre i igračke tijekom djetetova odrastanja, ulogu roditelja u procesu djetetove igre, kao i potrebu izbora kvalitetne igračke i materijala za igru, primjerenih njegovim individualnim sposobnostima i interesima.

Ključne riječi: igračka, igra, razvoj, roditelj, odgojitelj, radionica

15. Summary

The aim of this final paper was to show the role of the toy as a means of learning and entertainment, important for the child's life and growing up. Toys are described in more detail, classification, importance and functions of toys, and prerequisites that need to be met for quality application of the toy in kindergarten and in the family. The importance of play through the child's life is also presented, especially for the development of the child's creativity, imagination, social, emotional, mental and psychomotor skills and abilities.

The last chapters describe traditional children's toys from the Croatian heritage, which with their contribution enrich the child's play environment with original, handmade toys from all over the Republic of Croatia. The value of old wooden toys, which may have a higher intangible value than today's, sophisticated children's toys, was highlighted.

Finally, a workshop for parents was presented, emphasizing the importance of educating parents to use games and toys during the child's growth, the role of parents in the child's play process, as well as the need to choose quality toys and play materials appropriate to his individual abilities and interests.

Keywords: toy, game, development, parent, educator, workshop