

SIMBOLIČKA IGRA KAO BAZIČNA IGRA SA SVRHOM CJELOVITOG UČENJA PREDŠKOLSKOG DJETETA

Prša, Katarina

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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:137:931415>

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

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



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

KATARINA PRŠA

**SIMBOLIČKA IGRA KAO BAZIČNA IGRA SA SVRHOM CJELOVITOG UČENJA
PREDŠKOLSKOG DJETETA**

Pula, 2022.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

KATARINA PRŠA

**SIMBOLIČKA IGRA KAO BAZIČNA IGRA SA SVRHOM CJELOVITOG UČENJA
PREDŠKOLSKOG DJETETA**

Završni rad

JMBAG: 03030891486 redoviti student

Studijski smjer: Preddiplomski sveučilišni studij predškolski odgoj

Predmet: Predškola

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Znanstvena grana: Pedagogija ranog i predškolskog odgoja

Mentorica: doc. dr. sc. Sandra Kadum

Pula, 2022.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani _____ Katarina Prša _____, kandidat za prvostupnika
_ 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 nedozvoljeni 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, _____



IZJAVA O KORIŠTENJU AUTORSKOG DJELA

Ja, _____Katarina Prša_____, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli kao nositelju prava iskorištavanja, da moj Završni rad pod nazivom _____Simbolička igra kao bazična igra sa svrhom cjelovitog učenja predškolskog djeteta_____ 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, _____

Potpis

SADRŽAJ

UVOD	6
1. IGRA – POTREBA DJEČJEG ODRASTANJA	7
1.1. Razvoj dječje igre	8
1.2. Klasifikacija dječje igre	9
2. PREDŠKOLSKE USTANOVE I ISTRAŽIVAČKE AKTIVNOSTI DJETETA	11
2.1. Povijest vrtića	11
2.2. Dijete u vrtiću i predškoli	13
2.3. Dijete i istraživačke aktivnosti	13
2.4. Vrtić kao mjesto istraživanja djeteta	14
2.5. Odgojitelj u vrtiću pomoćnik pri istraživanju	15
3. ŠTO TREBAMO ZNATI O POTICAJIMA	17
3.1. Poticaji u dječjem vrtiću	17
3.2. Negativni poticaji	18
4. SIMBOLIČKA IGRA	19
4.1. Zašto i kada se javlja simbolička igra	24
4.2. Faze razvoja simboličke igre	25
4.3. Važnost govora u simboličkoj igri	25
4.4. Lutka i dijete	26
5. UČENJE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI	27
5.1. Karakteristike mašte predškolske djece	27
5.2. Govor i značaj za razvoj predškolske djece	28
5.3. Socijalni razvoj predškolske djece	29
ZAKLJUČAK	30
LITERATURA	31
SAŽETAK	33
SUMMARY	34

UVOD

Igra je jedan od najbitnijih „dijelova“ djetetovog djetinjstva. Na nju sežu neka od najljepših uspomena u životu. Dijete od malih nogu istražuje, ispipava, uči i sve to kroz igru te se na taj način razvija.

Simbolička igra jedan je od dijelova koja ima veliku važnost u tom odrastanju. ju ne možemo smatrati samo igrom jer ona to nije. Ona je složeni sklop aktivnosti kojoj dijete razvija manipulativne, motoričke, emocionalne sposobnosti. Dijete ne poznaje granice stvarnosti, ona mu pomaže se zaviri u svijet mašte gdje može svaki predmet oživiti i pružiti joj drugu namjenu. Kroz nju razvija maštu, kreativnost, ispituje okolinu i ulazi u zamišljeni svijet. Dijete nije jedini čimbenik koji ima zaslugu u kvalitetnoj igri.

Dijete je glavni čimbenik, ali veliku ulogu također ima i djetetova okolina; roditelji, prijatelji. Njihova zadaća je biti primjer djetetu kako bi upijalo pozitivna iskustva, pružati mu poticaje, podršku i ljubav koju svako dijete zaslužuje.

Dijete veliki dio vremena boravi u vrtiću zbog čega je od ključne važnosti da odgojitelj svoju zadaću u odgoju i obrazovanju shvati vrlo ozbiljno. Njegova dužnost je pružati djeci poticaje, pažnju, poštovanje, pravo odabira i iznošenje mišljenja te strpljenja, uloženog truda i ljubav.

Dijete od malena kroz simboličku igru pokazuje svoja zanimanja i interese. Budući da je promatranje modela jedan od osnovnih načina učenja, važno je da odgojitelj posebice pripazi na svoje interakcije s djecom (O'Conner, 1972)., prema . Odrasli su u realnom svijetu su model ponašanja djeteta. Dijete će kroz simboličku igru odrasle oponašati i pomoću svoje mašte doseći njemu u toj dobi nedostižne granice.

1. IGRA – POTREBA DJEČJEG ODRASTANJA

O igri je mnogo toga rečeno, napisano i istraženo. Danas je teško osporiti potrebu za igrom biću u razvoju tj. djetetu. U doba djetinjstva, od prvih godina pa do polaska u školu, igra je glavna djetetova aktivnost uz koju se susreću i slažu jedno s drugim radi i učenje. Početak slobodne i spontane aktivnosti počinje iz djetetove unutarne potrebe za igrom. Ona prati dijete tijekom odrastanja i međusobno se podudara sa pojmom djetinjstva. Ljudi se ne igraju samo u djetinjstvu nego i u kasnijim razdobljima. Igraju se i životinje, uvježbavaju se za sposobnost koje su im važne za opstanak. Istraživač Jean Chateau (Chateaeu, 1976; prema Došen Dopud 2016), ističe kako ne može poistovjetiti igru malog djeteta s igrom životinjskih mladunaca, ali ni posve razlikovati. O igri se može govoriti kao o aktivnosti načina vježbanja i priprema za život. Igra dovodi do unutarnjeg i vanjskog mijenjanja djeteta. Čini ga jačim, društvenijim i razvijenijim. To se sve odnosi na igre čiji je sadržaj istraživanje i otkrivanje. Problematici dječje igre može se pristupiti sa stajališta psihologije, pedagogije, antropologije... Fenomen igre nekada i danas privlači zanimanje raznih znanstvenika (Dopud, 2016).

Možemo reći da je igra oblik dječje aktivnosti putem koje se izražava radoznalost, tjelesna aktivnost i potreba za suradnjom među sudionicima. Kao takva igra nije nametnuta aktivnost već je dobrovoljna i spontana. Mahmutović (2013) navodi da je igra najznačajniji put razvoja ličnosti djeteta. Ono se kroz igru priprema na odrastanje i zato treba biti pravilno vođena. Dijete uči uz pomoć roditelja ili odgojitelja kako se ponašati u određenim situacijama, da izbjegava konflikte sa drugom djecom. Ukoliko i dođe do konflikata bit će spremno i znati će riješiti konflikte razgovorom tj. na miran način. Važno je da igra djecu veseli i zabavlja ih, na taj način uvodi ih što bezbolnije u sve aspekte ljudskog socijalnog bivanja. „Tako emocionalno obojena igra ima svoju potpunu razvojnu i pedagošku vrijednost...“ (Peteh, 2018:96) te ga ona rasterećuje i oslobađa negativnih emocija kao što su strah, ljutnja ili ljubomora.

„Kada predstavljamo dvoje odraslih ljudi, vjerojatno će razgovarati. Ako dvoje male djece pokažemo jedno drugom, ona će se promatrati. Ako združimo dvoje predškolske djece, vjerojatno će se uskoro početi igrati“ (Živković i Brajković; prema Lazar, 2007)

Matejić (1978) navodi karakteristike dječje igre između mnogobrojnih ističu se:

1. Igra je simulativno ponašanje sa sljedećim odlikama:
 - divergentnost (ponašanje se iskazuje na neki drugačiji i nov način);
 - nekompletnost (ne zahvaća specifičan cilj i skraćeno ponašanje);
 - neadekvatnost (ponašanje koje se ne podudara u određenoj situaciji).
2. Igra je autotelična aktivnost:
 - posjeduje vlastite izvore motivacije;
 - važnost i fokus se stavlja na proces i tijek igre, a ne ishod;
 - veću ulogu i dominaciju imaju sredstva dok je cilj sporedan.
3. Igra ispunjava privatne funkcije igrača:
 - njezin učinak je da tijekom, ali i nakon oslobađa od napetosti, stresa i pomaže u rješavanju sukoba;
 - regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj;
4. Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa:
 - igra se javlja u odsutnosti neodložnih prisila i socijalnih prijetnji;
 - u stanju umjerene psihičke tenzije. (Matejić, 1978)

1.1. Razvoj dječje igre

Igra je središnja aktivnost tijekom djetetova odrastanja. Razvoj igre je istodobno i razvoj djeteta. Kroz igru dijete razvija svoje motoričke, jezične, socijalne kompetencije. Igru možemo razmatrati pojedinačno, unutar generacije, unutar određenog društvenog staleža. Igra se može objasniti kao kontinuirana i kompleksna aktivnost djeteta ili drugim riječima multifunkcionalna aktivnost koja stvara napetost, uzbuđenje i ostvaruje se sa specifičnom verbalnom i neverbalnom komunikacijom (signali, dogovori, zahtjevi, pravila..) Ona je motivirana iznutra pa je baš zbog toga otvorena i vrijedna za djecu. (Stevanović, 2003). Ruski psiholog Danijel B. Eljkonjin (1978) istaknuo je da simboličke igre uloga javljaju samo u razvijenijim društvenim strukturama. Za dječje igre potreban je poticaj. Kod djece sa većim poticajem razvijena su veća zanimanja za igre istraživanja, građenja, oponašanja. Nedostatak poticaj, uglavnom u siromašnijim sredinama djeci daje mogućnost igri jednostavnim igrama s pijeskom, vodom, zvukovima, pravljenje kolačića...

Vigorski (1966:74) navodi da igra „predstavlja i unaprijed sljedeću zonu razvoja djeteta. Tijekom igre dijete je uvijek više od svog prosječnog uzrasta, za glavu više od samog sebe. Igra u sažetom pogledu ima u sebi kao jedan od najbitnijih dijelova i sami naglasak se stavlja na fokus tendencije razvoja.“ Važno je napomeniti da kako dijete raste upoznaje „svijet“ oko sebe pa tako i drugu djecu i pojavljuje se zanimanje za djecu i interakciju s njima. Ignjatović-Savić i sur. Duran (1995) definira igru kao „nespecijaliziranu te baš zbog toga ima važnu i bitnu ulogu u razvoju kroz godine. Ona kao takva najviše odgovara u razvoju za isprobavanje raznih psihičkih procesa i ljudskih osobina.“

Prve dječje igre obilježavaju senzomotoričko razvojno razdoblje. Riječ je o funkcionalnim igrama gdje je osnova osjetne i pokretne funkcije djeteta. Dalje se dječja igra nadograđuje, dodaje se mašta i simboli. Dijete imitira osobe u svojoj okolini, predmete, životinje (Šegud i Petrović–Sočo, 2001).

1.2. **Klasifikacija dječje igre**

Pod klasifikacijom igre podrazumijeva se podjela po nekom kriteriju. Igru možemo podijeliti na dva kriterija: s obzirom na socijalnu složenost i podjelu s obzirom na spoznajnu složenost (Vasta i sur. 2001). Igra s obzirom na razinu socijalne složenosti može biti promatračka, samostalna, usporedna, povezujuća i suradnička.

Promatranje – gledanje drugih kako se igraju bez da se samo uključuje u igru;

Samostalna – samostalno igranje bez pokušaja igre s drugom djecom;

Usporedna – igranje pokraj druge djece sa sličnim predmetima;

Povezujuća – igra u kojoj dolazi do kontakta s drugom djecom;

Suradnička – igra u grupi (Starc i sr., 2004).

Igra s obzirom na spoznajnu složenost može biti funkcionalna, konstruktivna, igra pretvaranja (simbolička igra) i igra s pravilima.

Funkcionalna igra – vrsta igre u kojoj dijete koristi, isprobava i tako razvija svoje sposobnosti u prvim godinama života. Osim što ispituje svoje funkcije, također s druge strane istražuje osobitosti objekata. Kroz funkcionalne igre dijete koristi nova osjetila iako njemu to ne predstavlja poseban cilj. Javlja se u tri oblika: osjetilno-motorne

aktivnosti vlastitim organima, rukovanje materijalom i pokretne igre uz korištenje rekvizita te igre glasovima, slogovima i riječima (Kamenov, 2006).

Konstruktivna igra – igra u kojoj se dijete služi predmetima, barata njima s namjerom da nešto stvori. Konstruktivna igra se također smatra vrlo povezanom sa simboličkom igrom zbog više segmenata. U njoj se fokus stavlja na uloženo vrijeme i aktivnost djeteta, zatim njegovo prihvaćanje onog što je rezultat oblikovanog materijala. Neki od primjera igara su: slaganje kockica od raznih materijala, građenje kula, zgrada ili bilo koje tvorevine dječje mašte npr. od pijeska, zemlje, i slično (Starčević i sur., 2004; Mendeš, Marić, Goran 2020).

Igra pretvaranja (simbolička igra) – vrsta igre u kojoj djeca koriste predmet ili osobu kao simbol nečeg drugog. Dijete koristi igračke kako bi zamijenio prave predmete i u tom slučaju koristi igrovne aktivnosti kao zamjena za realne aktivnosti. Simbolička igra je jedan prirodni tijek učenja djeteta kroz igru i razumijevanja svijeta oko sebe (ljudi, predmeta, događaja..). U njoj se predmeti iz realnog života zamjenjuju simbolima (igračkama i simboličkim aktivnostima), a kasnije se učinkovito mogu zamjenjivati riječima. Prvi oblici simboličke igre nazivaju se također i igra „kao da“ (Miljak, 2009)

Igre s pravilima – igre koje se igraju prema unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima. One se najčešće odnose na motoričke sheme ljudskog ponašanja (igre ravnoteže, skakanja, preskakanja), aktivne sheme, opće obrasce interakcije, i komunikacije (igra skrivanja i pronalaženja), ali također i opće obrasce govornog ponašanja (pitalice, igre i dijaloga). Postoje također igre s već gotovim pravilima tzv. didaktike igre) koje fokus stavljaju na intelektualni razvoj djeteta.

Najzastupljenije su tri oblika za ovu vrstu igre:

- način u kojem dok se djeca igraju u isto vrijeme i smišljaju pravila
- igra u kojoj su već gotova tradicionalna pravila
- novoformirana pravila kako bi se nešto naučilo

Jedna od najbitnijih stvari kako bi igra funkcionirala je pridržavanje pravila. Kroz nju pokreće cijelo svoje biće na više načina - tjelesno i psihički. Razvijaju se na taj način neuro-muskulturne, senzorno-motoričke i misaono-simboličke sposobnosti. (Stevanović, 2003). Dječju igru ne možemo točno odrediti, ali postoje određene karakteristike koje je Lindon (2001) izdvojio:

- Dijete se igra u određenom kulturnom okruženju, zbog toga se djeca iz različitih kulturnih okruženja igraju na drugačije načine i drugačije igre.

- Okruženje može prevenirati ili zabraniti igru. Također postoje određene situacije kao što je ograničenost ili bolest, a to dovodi dijete ograničava i zaustavlja ga.
- Igra je sama sebi svrha, ne očekuje se korist ili dobit od igre. Kroz tu igru ima mnoštvo koristi, ali dijete će učiti spontano kroz igru ne razmišljajući o tom.
- Dijete se uključuje u igru samostalnim izborom. Motivirano je osjećajima, mislima i često je odrasli ne mogu shvatiti niti razumjeti.
- Igra je uvijek epizodična. Dijete se obično vraća najdražoj igri.
- Igra potiče razvoj socijalne kognicije, razumijevanje pravila i konvencija.
- U igri je suptilan međuodnos komunikacije, socijalne interakcije i imaginacije.
- Igra je vrlo kreativna aktivnost koja prikazuje odraz dječjeg doživljaja svijeta.
- Igra, unatoč tome što je odrasli ne vide kao organiziranu, ima svoja pravila.
- Igra je dječji scenarij realiteta.

2. PREDŠKOLSKE USTANOVE I ISTRAŽIVAČKE AKTIVNOSTI DJETETA

Prateći ubrzani tempo života većina roditelja nema mogućnosti ostajati kući sa svojom djecom. Još iz daleke povijesti pa sve do danas vrtići sve više vremena i truda ulažu u odgoj i obrazovanje djece koji pohađaju ustanovu. Baš tako je kroz vrijeme od „čuvališta“ nastalo ime odgojno obrazovna ustanova. Većinu vremena u danu djeca provedu u dječjem vrtiću u kojemu vrijeme kvalitetno iskoriste kroz razne aktivnosti i igru.

2.1. Povijest vrtića

Otvaranje dječjih vrtića, ali i sama naobrazba odgajatelja tijekom godina mijenjala metode rada, imena ustanova i imena zvanja studija. Kako je vrijeme prolazilo mijenjalo se društvo i njegova gledišta, ali također su se razvijale nove razne teorije predškolskog odgoja.

Tridesetih godina XX. Stoljeća razne ustanove koje su do sada služila za zbrinjavanje djece dobila su službeno ime dječja skloništa. U njima se počeo redovno provoditi odgojni rad po pedagoškim shvaćanjima koja su u to vrijeme bila najnaprednija. „Organiziraju se spontane i didaktičke igre, uvodi se sistem pokretnih igara, djeca crtaju, modeliraju i sl. (Lipovac, 1985:10).

Organizacija se podiže na višu razinu i formiraju se stručni timovi koji odlaze na seminare i edukacije, ali također se izgrađuje stručna biblioteka. Osnivaju se grupe zadužene za: razradu novih osnova za odgojni rad s predškolskom djecom, izrada materijala za rad s djecom, lutka za kazalište lutka itd. (Marinić, 1960:11).

1945. godine Ministarstvo socijalne politike NR Hrvatske otvara Socijalno-pedagošku školu u Zagrebu u kojoj se osposobljava prvi stručni kadar za predškolske ustanove, a provodi i doškolovanje zaposlenog nestručnog osoblja „te se na taj način osposobljava kadar s većom stručnom spremom“ (Ogrizović, 1989: 121). Na te tečajevе upisivale su se kandidatkinje s barem četiri razreda srednje škole, a 1946. godine škola je preimenovana u Školu za odgajatelje. Na tečajevima se stavlja fokus na teorijsko pedagoško-psihološko obrazovanje, ali također i na metodičko osposobljavanje za praktično izvođenje odgojno-obrazovnog rada.

U nastavnom planu i programu tečaja navedeno su predmeti: anatomija i fiziologija te razvoj djeteta, opća i osobna higijena, zarazne bolesti, prva pomoć, prehrana, tjelesne vježbe, dječja igra i pjesmice, pedagogija itd. Na tako koncipiran plan je u skladu s socijalni-zaštitnom funkcijom pedagoških institucija (Lipovac, 1985: 441).

1969./70. na Pedagoškoj je akademiji u Zagrebu pokrenut studij predškolskog odgoja tj. Katedra za predškolski odgoj. Studij traje dvije godine (redovno i izvanredno), a mogu ga upisati maturantice gimnazije ili škole za odgojitelje. Nakon Zagreba otvaraju se i u drugim gradovima. Fokus studija stavlja se na predškolsku pedagogiju, metodički odgojno-obrazovnog rada, te na muzičkom, likovnom i fizičkom odgoju s metodikom (Mendeš, 2010).

Analizirajući Zakon o izmjenama i dopunama Zakona o predškolskom odgoju i obrazovanju (2022) dolazimo do članka 7. u kojem piše da svako dijete ima pravo upisa u dječji vrtić u kojoj se izvodi rani i predškolski odgoj i obrazovanje bez ikakve osude, odbacivanja ili diskriminiranja i da za svako dijete koje je obvezno pohađati predškolu obavezno mu je osigurati mjesto u dječjem vrtiću koji će provoditi program obavezne predškole. Nadalje, valja izdvojiti i članak 10. u kojem se navodi da svako dijete ukoliko ima opravdan razlog, ostvarena prava i odobreno je pravo odgode upisa u prvi razred obvezno je pohađati program i ostati uključeno u redovni program predškolskog odgoja i obrazovanja najduže još jednu pedagošku godinu.

2.2. Dijete u vrtiću i predškoli

Sav sadržaj, organizacija i provedba s određenim zadaćama i ciljevima dječjeg vrtića su obavezna zadovoljiti sve djetetove potrebe u toj dobi. Neke od potreba i od velike važnosti su sigurnost, poštovanje drugih, ali i samog sebe, te ljubav i još mnogo toga. Optimalni uvjeti za razvijanje vještina i navika te stjecanje spoznaja koji će kasnije biti od velikog značaja u prilagodbi na novo okruženje i način života u raznim okruženjima. Osnovna zadaća rada u dječjim vrtićima je unaprjeđivanje tjelesnih, emocionalnih, socijalnih i spoznajnih potencijala djeteta te poticanje komunikacijskih vještina potrebnih za nove oblike učenja. Nadalje, Po Pravilniku o sadržaju i trajanju programa predškole (2014) propisuje se sadržaj i trajanje programa koji se provodi u odgojno-obrazovnoj ustanovi za svu djecu godinu dana prije nego što krenu u osnovnu školu. U predškolu idu sva djeca, djeca te dobi koja nisu polazili i boravili u dječjem vrtiću, ali i ona koja su bili.

Kompetencije koje će steći dijete kroz rad su učiti kako učiti, komunikacija na materinskom jeziku, matematičke kompetencije i osnovne kompetencije u prirodoslovlju, kulturu i izražavanje te motoričke kompetencije primjerene za njihovu dob.

Od samih početaka nakon rođenja djeteta, dijete se nalazi pred raznim izazovima. Dijete je prisiljeno da upozna sebe i svijet oko sebe. Nalazi se u raznim prostorima i zbivanjima gdje će se naučiti ponašanju.

Dječja prva istraživanja počinju s njegovim rastom i porastom daljnjih mogućnosti. Kako dijete raste tako se susreće s nepoznatim i težim istraživanjima u životu. S već poznatim elementima pokušava otkriti i druge mogućnosti djelovanja i postavljanja novih odnosa. Svi pokušaji u dječjem djelovanju su istraživačke akcije.

2.3. Dijete i istraživačke aktivnosti

Dijete se neće zadovoljiti samo dobivenim informacijama o nazivu nečega nego će tražiti i podatke od kuda je to došlo, zašto je to i zbog čega to postoji.

Kao prva istraživanja su poznate manipulacije djeteta kao što je opipavanje predmeta, bacanje, gužvanje, trganje, udaranje. Pokušaji hvatanja predmeta s jednom ili objema

rukama kako bi se identificirao predmet i na koji način s njim rukovati. Sve prve aktivnosti će kasnije unositi u druge složenije aktivnosti. Samo istraživanje rukovanja je značajna aktivnost tijekom rane i predškolske dobi gdje će mijenjati načine djelovanja i pokušavati doznati što se još srodno može raditi. Razni predmeti mogu se uključiti u igre i njihov način igre i istraživati je li to djelovanje dobro ili treba još poboljšati. Tijekom aktivnog djelovanja dijete postupno opaža s kojim predmetima kako se ponašati. U skladu sa svojom znatiželjom opažena svojstva prilagođava načinu ponašanja (Došen-Dopud, 2018).

Početna istraživanja djece na početku idu samo u jednom smjeru npr. dijete će otvoriti ladicu s igračkama, izvaditi stvari i ostaviti otvorenu. Kasnije će taj put postati dvosmjernan pa će ladicu isprazniti i napuniti. Dijete će biti radoznalo u pogledu sadržaja i to će ponavljati. Iz tog istraživanja biti će vidljive različite aktivnosti dječjeg odnosa prema igračkama. Neke stvari im se neće svidjeti pa će i lutke biti s potrganim rukama i nogama. Dijete na taj način iskazuje svoje reakcije kako on to vidi i kako to na njega djeluje. U svojoj igri naučene stvari npr. bacanje nečega i otvaranje ponavlja ponovno dok ne ispita krajnju granicu do koje smije doći s tim ponašanjem (Došen Dopud, 2016).

2.4. Vrtić kao mjesto istraživanja djeteta

Dijete kao prvo svoje istraživanje ima mjesto u kućnom domu. Nakon usvajanja kući, vrtić je mjesto gdje dalje istražuje i otkriva nova značenja. U vrtiću se stvara okruženje koje djeci omogućuje stjecanje raznih iskustava i znanja. Omogućuje se veliki izbor aktivnosti, otkrivanja i rješavanja problema. U vrtiću se djecu potiče na učenje i mogućnost da sami biraju s kime i s čime će se igrati. Posvećuje se velika pažnja da djeca sama mogu istraživati kroz igru npr. vodom i pijeskom. Djeca znaju demontirati igračke jer ih zanima kako je ista napravljena i od čega je sastavljena. Nakon toga dijete pokušava rastavljenu igračku ponovno sastaviti (Došen Dopud, 2018).

Za djecu su bitne takve aktivnosti jer su na taj način slobodni i zadovoljni. Na taj način se može vidjeti kako teže prema zrelijim aktivnostima istraživanja i otkrivanja načina kako napraviti nešto novo. „Iznutra potiče čovjeka na aktivnost, upravlja ga prema određenim ciljevima“ (Enciklopedijski rječnik pedagogije, 1963: 500). U vrtiću se djeci omogućava baratanje s raznim igračkama ili zamjenama određenih predmeta koje su

u njihovoj svakodnevnicu opasne za korištenje. Određeni predmeti koji se nalaze u njihovom obiteljskom domu su za njih zabranjeni zbog materijalne ili sentimentalne vrijednosti. Djetetu zbog ne mogućnosti ispitivanja tih predmeta ukoliko ima interes za njih s vremenom dolazi do blokiranja njegove želje za daljnjim istraživanjem i volje za upoznavanjem novih predmeta ili stvari.

Pružajući djeci alat i različiti materijal pruža se djeci mogućnost za istraživačke pokušaje djelovanja na određene predmete. U nekim momentima djeca su zadovoljnija kada od nekih materijala naprave nešto sami i više ih cijene od onih koje su već gotove. Rogers (1985: 24) naglašava kako dijete treba i ima pravo primijeniti svoje iskustvo na svoj vlastiti način i da tom iskustvu „prida značenje koje se njemu čini odgovarajućim“. Izrađena krpena lutka koja nije savršena pruža djetetu mogućnost kako bi se moglo ponositi svojim radom i osjećati zadovoljstvo zbog uspjeha. Vrtić je na neki način radionica za dječju igru, za istraživanje i otkrivanje čime mijenjaju i sami sebe.

2.5. Odgojitelj u vrtiću pomoćnik pri istraživanju

Odgojitelj je osoba koja sa svojim osobinama ima način kako djetetu omogućiti mogućnost istraživanja. Trebao bi nadalje biti kreativan, osoba s osjetljivošću za probleme, pokretljiva intelekta, odgovoran, sposoban za preoblikovanje i dr. (Guilford i Leevenfield, prema Supek, 1987: 47). Sa svojim zapažanjem uočava na koji način pristupiti prema svakome djetetu. Jedne od važnih karakteristika odgojitelja su empatija i mašta. Lepičnik Vodopivec (2002) istaknula je kako odgojiteljeva empatija može se shvatiti kao njegova otvorenost prema novim obavijestima glede odgoja i obrazovanja predškolske djece, odnosno njegova spremnost za prihvaćanje osjećaja, mišljenja i shvaćanja djece i odraslih. Na taj način će odgojitelj s više empatije primjerenije postupiti za rijeravanje raznih poteškoća i problematika u radu s djecom. Također će se bolje se uživjeti u dječju igru, razumjeti što dijete predstavlja u igri i slično. Empatični odgojitelj će u interakciji s djecom jasno pokazivati uvažavanje i poštivanje dječjih osjećaja, pomoći u izražavanju emocija i poriva, ovladavanju mnogim socijalnim vještinama, koje su osnova dobrih odnosa među djecom, te djece i odraslih. Za kvalitetno istraživanje u vrtiću veliku odgovornost nose odgojitelji. Od strane odgojitelja polaze ideje i način na koji će se dijete pristupiti istraživanju prema

nepoznatom. U vrtiću ima i različite djece, a sam odgajatelj ih treba prihvatiti kao osobu sa svojim razvojnim sposobnostima. Svako dijete ima pravo biti ono što jest i treba njegove mogućnosti istraživanja uvažiti. Kroz razvoj scenarija igre, koja djeca sama osmišljavaju dolazi do poticanja djetetovog razvoja te se zbog toga simbolička igra veže uz razvoj niza kompetencija (Šagud, 2002). Simbolička igra se vrlo često naziva vodećom aktivnošću djeteta rane i predškolske dobi koja potiče aktivno građenje znanja od strane djeteta. Svaka aktivnost koja potiče učenje i razvoj može se nazivati simboličkom igrom koju može odabrati samo dijete ili odgojitelj. Suvremena istraživanja ukazuju na to da nije dovoljno puštati samu djecu da se igraju. Vrlo je bitan odnos djeteta – odgojitelj koji općenito određuje proces odgoja djece predškolske dobi (Frost i sur., 2012). Postoje dva tipa sudjelovanja odgojitelja u simboličkoj igri djece: Izvan tijeka igre i unutar tijeka igre (Hadley, 2002). Kada se odgojitelj nalazi izvan igre njegovo sudjelovanje treba biti usmjereno na poticaje djece koja se može i produljiti. S druge strane odgojitelj koji se nalazi unutar same igre preuzima ulogu sudionika i na taj način s djecom komunicira kako igru produljiti. Smatra se potrebno naglasiti kako ulogu odgojitelja u simboličkoj igri djece ne određuje dob djece već situacije u kojoj se igra odvija.

Upravo zbog navedenog razloga smatra se da je uloga odgojitelja u simboličkoj igri vrlo kompleksna jer od odgojitelja zahtjeva razumijevanje i provođenje prikladne, djeci u tom trenutku potrebne intervencije, ponuda dodatnog materijala, prikladne interakcije između djece i odgojitelja, promatranje igre. Prilikom istraživanja pokazuje se da je sudjelovanje odgojitelja najdjelotvornije kada on postaje suigrač ili opskrbljuje djecu dodatnim prijedlozima kojima bi se simbolička igra mogla učiniti složenijom (Frost i sur. 2012). Promatrajući djecu u simboličkoj igri odgojitelj uočava njihove interese sa svrhom bilježenja dječjeg razvoja i napredovanja te planiranja daljnje prakse na temelju viđenog (Van Hoorn i sur., 2011; Duncan i Lockwood, 2008; Fromberg Pronin i Bergen, 2006; Johnson, Christie i Wardle, 2005; Wood i Attfeld, 2005). Odgojiteljev uspjeh ovisi i o njegovim vještinama promatranja djece u igri, čija namjera bi trebala biti proučavanje vrste ponašanja ili vještine djeteta i načina na koji uči i istražuje (Duncan i Lockwood, 2005).

3. ŠTO TREBAMO ZNATI O POTICAJIMA

Poticaaj je potreban u dječjim slobodnim, samoiniciranim aktivnostima, a time je i bitna mogućnost prihvaćanja poticaja. „Do određene dobi (oko pet godina) djeca su toliko aktivna da sama 'proizvode' svoje pobude“ (Fromm, 1975: 61). Poticaji imaju posebno mjesto i vrijednost u aktivnostima odgojitelja, ali i kod roditelja. Poticaji su pokretač izazova za upoznavanje sa nečim, za traženje, stvaranje i rješavanje uočenog problema. Bez obzira je li dječji odgovor na poticaj pozitivan ili negativan pozitivno je da isti najčešće izaziva dječju reakciju. Različiti poticaji mogu biti u vrtiću ili u obiteljskom domu. Poticaaj prema djeci treba ići laganim intenzitetom kako ne bi došlo do neugode i dijete bilo lišeno poticaja. Obavljanje raznih radnji pred djetetom daje mu prigodu da u neko vrijeme imitira. Tom prilikom treba ga bodriti, hvaliti i poticati na istraživanje. Poticaji će biti priznanje djetetu kada nešto napravi, riješi, sagradi, odgovori (Došen-Dopud, 2018).

3.1. Poticaji u dječjem vrtiću

Mnogo toga što je primjenljivo kao poticaaj u dječjem vrtiću primjenljivo je i u obiteljskom domu. Vrtići sa dobrim odgajateljima imaju uvjete za ostvarenje više raznovrsnih poticaja za dječje aktivnosti. U vrtiću će se naći djeca koja će biti izvor poticaja za neke druge aktivnosti i time će biti uzor nekom drugom djetetu sa svojim idejama.

Poticaaje u vrtiću moguće je podijeliti na:

- Inicijalni ili početni poticaji
- Poticaji do kojih će doći tijekom započetih i uznapredovalih slobodnih, odnosno samoiniciranih i samoorganiziranih aktivnosti (Došen-Dopud, 2018).

Djeca u igrama prezentiraju sadržaj iz filmova, crtića i reklama gdje imitiraju viđene detalje koji su ih se dojmili. Poticaji mogu biti vezani uz nove igračke, predmete različiti materijal iz kojih će djeca odabrati nove simbole za igru. Poticajno djeluje i priznanje djetetu da je nešto uspješno napravilo a nekada i samo obraćanje na trud djeteta. Vrlo je bitno i vrijeme koje je potrebno da se prihvati odgojitelj, da upozna djecu, a da se djeca priviknu na međusoban odnos, prostor i aktivnosti. Odgojitelj u početku djecu uvodi u načine igre i materijale te ih potiče da se igraju ili zatraže pomoć za istu. U prvo vrijeme treba uzeti u obzir da djeca dolaze iz različitih sredina, navikla na različite

odnose, prijatelje za igru i igračke za razna istraživanja. Iz toga je normalno da odgojitelj treba naći poticaje za svakog individualno. Kako bi se lakše djeca uklopila i odgojitelj se može uključiti u samo igru sa pitanjima vezanim za istu.

Poticaji ne smiju niti u jednom trenutku biti prepreka dječjoj slobodi pri igri, dijete ne smije osjetiti pritisak da mora nešto izvršiti. U vrtiću se djeca trebaju poticati na maštovitost i kreativnost i prihvaćanje njihovih ideja pri igri.

3.2. Uloge odgojitelja u poticajnom okruženju

Uspjeh i raznovrsnost odgojiteljevih poticaja ovise i o tome koliko je odgojitelj potaknut djecom i njihovim aktivnostima. To je dvosmjerna akcija, od odgojitelja prema djeci i obrnuto. Odgojitelj se u svome radu susreće sa različitim činjenicama gdje će uočiti moguće probleme kao i mogućnosti za poticaj. Odgojitelj mora biti osjetljiv na to da svako dijete pristupa istraživanju i igri na svoj način. Mora isključiti svoju nestrpljivost i nerazumijevanje te steći neophodno smirenje i ravnotežu. Odgojitelj bi se trebao poticati da bude sposoban biti oduševljen sa djecom jer će njegovo oduševljenje preći i na djecu. Odgojatelj je povezan sa djecom u vrtiću, ali i van njega kako bi mogao pomoći uslijed kakvi nastalih problema. Važno je da odgojitelj bude upoznat sa situacijama koje bi mogle naštetiti djeci te ih na pravi način razumio i potaknuo na pogodni izbor simbola i akcija u igri, a time i pogodnog poticaja. Ukoliko odgajatelj pruži djeci samostalnost to ne znači da na njih ne obraća pažnju i brigu te da ovise sami o sebi. U tom slučaju uloga odgajatelja niti malo ne pada na važnosti ili se smanjuje već ima drugačiji način utjecaja na djecu – indirektni (Kamenov, 2006).

3.2. Negativni poticaji

Često puta se prilikom rada sa djecom navode i neki poticaji koji nisu primjereni. U grupama sa djecom nije dobro isticati osobine neke dječje reakcije i postupka kao osobine djeteta: Kako si bistar, dobar i sl. Korisnije je kao pozitivno istaknuti dječje konkretno djelovanje, „Ovo si dobro napravio... bio si hrabar...“.

Sa kritikama i pohvalama treba djelovati oprezno, posebno s kritikom u neugodnim situacijama. Hvaliti kao poticaj treba samo onda kada je stvarno zaslužilo pohvalu, kao konkretno ponašanje tako da dijete osjeti opravdanost pohvale.

4. SIMBOLIČKA IGRA

Simbolička igra može se nazvati raznim imenima kao npr. igra mašte, igra uloga i stvaralačka igra. U simboličkoj igri dijete oponaša određene stvarne situacije i radnje ili preuzima uloge drugih osoba iz svog okruženja. Simbolička igra je temelj za razvoj dječjih spoznajnih mogućnosti i emocija (Mendeš, Marić, Goran 2020). Ona je presudna osobina djetetova kognitivnog i društvenog razvoja i najbolje sredstvo za razumijevanje svijeta u kojem živi (Piaget 1963). U literaturi nailazimo na mnogo definicija ali najjednostavnije može se objasniti koa igra u kojoj dijete koristi zamjenske objekte tj. predmete koji imaju funkciju simbola da bi prikazalo neko ponašanje ili radnju (Casper i Theilheimer, 2010; prema Badurina, 2015). Miljak (2015) ističe kako djeca uče pomoću simbola, a u simboličko ponašanje zamjenjujemo realno sa simbolima za taj predmet. Nadalje, smatra se kako je pojavu simboličke aktivnosti poželjno dokumentirati i objasniti kada se i zašto pojavila.

Između mnoštva raznih bitnih elemenata simboličke igre neke su ključne za pravilan razvoj.

Igrovni sadržaj – sadržaj igre koje su povezane s onim što se nalazi oko djeteta tj. njegovo okruženje (vrtić, obitelj, vanjski prostori).

Realizacija zamišljenog – glavno u simboličkoj igri ima mašta koja djetetu omogućava da ono zamisli, prvo postavi cilj, a onda i realizira u konačnici.

Igrovna organizacija – može se sagledati na dva načina. Individualno u koje dijete pokušava samostalno doći do cilja i grupno uz pomoć i u dogovoru s ostalom djecom. Osim ostalog izuzmimo razvojno gledište u kojemu (Petrović – Sočo, 2013) smatra da je simbolička igra ključna za dijete jer pomaže u njegovom kognitivnom, socio-emocionalnom i fizičkom razvoju. Jedni od mentalnih procesa koji se razvijaju tijekom same navedene igre su pamćenje i razmišljanje, simbolička funkcija, govor, kreativnost te mnoge druge spoznajne funkcije. Odražava se također na ostale društveno-spozajne funkcije i situacije. Kupnja, posao, obiteljski odnosi, kućanski poslovi u kojima oponašaju svijet odraslih. Na kreativan način usvajaju rodne uloge,

uče pravila, uče o svojoj, ali i tuđim kulturama, razumijevanje, usvajanje novih emocija koje dijete nije prošlo u stvarnosti itd. Igra je glavna dječja aktivnost. Koliko je važna govori i njeno spominjanje u Konvenciji o pravima djeteta (1989) kao pravo svakog djeteta koje se treba poštivati u odgoju i obrazovanju. Kako se dijete kroz vještine usvojene u djetinjstvu priprema za život, tako se kroz igru priprema za sve što ga čeka u budućnosti. Simbolička igra jedna je od najvažnijih procesa u dječjem razvoju. Simbolička igra je aktivnost u kojoj dijete pokazuje proživljene događaje ali na svoj način, kako je njemu ugodno. U simboličkoj igri dijete uči kako predmete i aktivnosti kojima je okružen zamijeni simbolima. Učenje kako predmete zamijeniti simbolima događa se sasvim prirodno kako je organiziralo samo dijete. U simboličkoj igri dijete samo dolazi do rješenja problema na svoj način. Iako se uglavnom koristi već isprobanim načinima u simboličkoj igri uvodi i novije načine rješavanja problema. Zbog novijih i opuštenijih načina učenje se odvija na prirodan način i brže nego u nametnutim situacijama (Petrović– Sočo, 2014). Dijete postaje gospodar u simboličkoj igri i prevladava osjećaj straha jer u igri nije nemoćno kakvo je bilo u realnoj situaciji (Duran, 2001).

Primjeri :

Svaki roditelj i okruženje djeteta svakodnevno može vidjeti simboličku igru kroz djetetovu spontanu igru. Simbolička igra se može odvijati s igračkama, ali također i bez njih. Sve ovisi o djetetovoj mašti, njegovoj potrebi za iskazivanjem misli i emocija kroz igru bez korištenja riječi i komunikaciji s okruženjem. Često su igračke i predmeti koje dijete oživljava lutke, autići i igračke (simboli) koje dijete svakodnevno koristi za igru, ali također ukoliko nema igračaka pri ruci ili mu niti jedna ne paše u njegovoj zamisli oživiti će bilo koji drugi predmet.

Primjer 1: Dva dječaka su provela vrijeme u dječjem vrtiću gradeći stazu za utrku. Izradili su početnu poziciju za automobile tzv. „start“, cestu za utrku i liniju s kojom se završava utrka te određuje pobjednik. Dječaci odaberu dva autića s kojim će se igrati. Nakon izgradnje cijele potrebne konstrukcije za igru započinje utrka. Dječaci se uživljavaju u ulogu i započinju utrku kao da su automobili pravi trkači auti. Dječaci autiće drže u rukama i s njima voze prolazeći zavoje, stišću kočnicu te ispuštaju zvukove pravog automobila. Nakon napravljena dogovorena tri kruga

dječak čiji je auto pobijedio nastavlja još jedan „pobjednički krug“ u kojem regulira brzinu pokreta ruku kako bi pokazao svoj auto „izmišljenoj publici“.

Dječaci su u zajedničkoj igri nesvjesno i spontano kako to najčešće bude odigrali simboličku igru u kojoj su oživjeli dvije igračke u ovom slučaju dva autića i sa njima vozili utrku koristeći svoju maštu kao da su to pravi automobili u stvarnom svijetu. Kroz tu igru djeca su se timski igrala i dogovarala pravila igre. Kroz igru su pokazala zanimanje za aute i pokazali znanja u pravilima sportskih utrka, zanimanje prema autima itd.

Primjer 2: Djevojčica se igrala u dječjem vrtiću u kuhinji. Izabrala je već gotove igračke kuhinjskih namirnica koje su joj potrebne za izradu ručka, ali također je izrađivala dodatne namirnice od ne strukturiranih materijala. Djevojčica je počela kuhati ručak i oživjela sve premete u dječjoj kuhinji za igru. Za početak uzela je povrće i voće te s dječjim kuhinjskim priborom krenula je rezati. Nakon što je narezala sve što joj je potrebno pripremila je lonac i krenula kuhati ručak. Tijekom kuhanja na stolu pored stavila je zamišljeni stolnjak, tanjure, pribor i sve što joj je bilo potrebno za obrok. Kada je završila svoj ručak, djevojčica je sjela za stol i pojela ga.

Djevojčica je sve predmete u kuhinji kao i namjernice oživjela i samostalno se igrala simboličke igre. Za svaki korak je upotrijebila svoju maštu i kreativnost kako bi odabrala sastojke koji su joj potrebni za izradu ručka i koje bi u realnom životu spremala. Djevojčica je igračke iz kuhinje, ali i samu kuhinju zamislila kao u realnom svijetu i jednako se tako ponašala prema njima. Nakon što je završila kuhanje, produljila je igru praveći se da jede svoj ručak kao da je to prava hrana. Djevojčica je svojim izrazima lica oponašala kao da miriši hranu koju kuha, miješala ručak kao da je on stvarno na štednjaku itd.

Primjer 3: Djevojčica se igra sa igračkom, bebom. Nalazi se u kutku gdje stoji stol, ormarići, police, stolica itd. Djevojčica uzima bebu u ruke i pravi se da je to prava beba. Djevojčica bebu pomiče lijevo-desno i pravi se da plače. Djevojčica joj se obraća i smiruje ju riječima „Nemoj plakati sada ću te presvući“. Nakon toga bebu polaže na stol za koji zamišlja da je stol za presvlačenje i otvara ormariće iz kojih vadi maramice. Maramice je zamotala oko bebe praveći se da su pelene i preko njih oblači bebu. Tijekom presvlačenja djevojčica se cijelo vrijeme bebi obraća kao da je presvlači u stvarnosti. Nakon što ju je presvukla uzima bojicu stavlja bebi u usta i

govori „Evo znam da si gladna, jedi. Mlijeko je toplo“. Nakon određenog vremena nošenja bebe obraća joj se „Sada ću te staviti spavati u kolica“. Odnosi bebu u igračku dječja kolica i gura ju po sobi.

Djevojčica je oživjela igračku bebu i sa njom obavljala sve što bi radila i sa bebom u stvarnosti. Osim bebe djevojčica je oživjela i druge predmete oko nje koji su joj bili potrebni za igru ili im je našla drugu namjenu kako njoj paše u njezinoj mašti. Olovka je postala bočica s mlijekom, običan stol, je postao stol za presvlačenje, a maramice su postale pelene. Kroz igru je pokazala svoju kreativnost i snalažljivost u iskorištavanju predmeta za neku drugu svrhu pomoću mašte. Također je kroz igru spontano smišljala dijalog s bebom prateći ih sa snalaženjem u prostoru, mimikom, ispuštanjem zvukova koji bi bili prigodni i pasali situaciji.



Slika 1.: Hranjenje bebe, DV Cvrčak. <https://www.cvrcakvt.hr/razlicite-vrste-igara-u-skupini-jaglaci/4103/>



Slika 2.: Izgradnja piste i utrka autićima, DV Cvrčak

<https://www.cvrcakvt.hr/razlicite-vrste-igara-u-skupini-igralaci/4103/>



Slika 3.: Kuhanje, Dječje kućice,

<https://djecje-kucice.com/moderna-djecja-kuhinja-kidkraft>

4.1. Zašto i kada se javlja simbolička igra

Jedan od glavnih razloga pojave simboličke igre je ponavljanje i prikazivanje određenih situacija djetetu koje bio ono htjelo proživjeti. Dijete tijekom simboličke igre ponavlja radnju nekoliko puta kako bi ponovio situaciju ili događaj.

Prema Duran (2001) simbolička igra se javlja oko 18. mjeseca starosti djeteta kada se pojavljuje i simbolička funkcija. „Sposobnost upotrebe jedne stvari za predočavanje nečeg drugog, tj. uporaba jednog simbola za nešto drugo, početak je razvoja simboličke funkcije. Jedan od pokazatelja simboličke funkcije je simbolička igra.“ (Duran, 2001). Pojava simbola u igri se prepoznaje u rečenicama u kojima dijete uzima neki predmet i „kao da) izvodi neku radnju sa tim predmetom. Viša razina simboličke funkcije je pojava semiotičkih sustava. Oni podrazumijevaju složenije situacije igre, u kojima dijete s lakoćom povezuje simbole u cjelinu kako bi prikazalo neku situaciju. Tijekom simboličke igre dijete izvodi radnju koju je vidjelo od odrasle osobe a jako je motivirano zbog zadovoljenja interesa i radosti koju osjeća kada uspješno ispita vlastite sposobnosti. Poticaj za takve okolnosti dolazi zbog odnosa s odraslima i njihove pažnje. Zbog slabog socijalnog kontakta simbolička igra se ne pojavljuje a u ustanovama sa lošom brigom i odgojem kasni. Zbog istoga vrlo je bitna zdrava okolina koja djetetu pruža mogućnost za upuštanje u simboličku igru. Vrlo je bitno da u početnim fazama simboličke igre predmeti budu realistični i na dobar način prikazuju stvarni predmet (Duran, 2001).

Svaka igra pa tako i simbolička igra služi dječjem razvoju. Jedan je od najvažnijih zadataka djetinjstva je igranje simboličke igre. Upravo zato ona je temelj za razvoj nekoliko područja te pomaže

- u razvoju jezika, uključuje govor, bogaćenje rječnika, izražavanje i razumijevanje misli, osjećaja;
- u planiranju, organiziranju, rješavanju zadataka;
- gradi temelje za razvoj čitanja, pisanja, matematičkih vještina;
- razvijaju se socijalno- emocionalne vještine, razvija empatiju, uči postavljati svoje i poštivati tuđe granice, uči komunicirati s prijateljima;

(<https://zenavrsna.com/simbolicka-igra/18714>).

4.2. Faze razvoja simboličke igre

U razvoju djeteta do tri godine starosti postoji četiri stupnja (Duran, 2001). U prvom stupnju (od 10 – 16 mjeseci) djeca ne mogu prenositi prije izvedenu radnju na drugi predmet (npr. hranjenje lutke na hranjenje medvjedića) te mogu izvoditi samo one radnje koje im je pokazala odrasla osoba. Djeca u ovom stupnju izvode radnje koje im je pokazala odrasla osoba, a motivacija za izvođenje tih radnji je želja za komunikacijom s odraslima.

U drugom stupnju (od 15-24 mjeseci) dijete je u mogućnosti prenijeti radnju igre, koju je pokazala odrasla osoba kao i odigrati situaciju iz života koju je sama vidjela. U ovom razdoblju dolazi do velikog napretka u razvoju simboličke funkcije kao i bogaćenja dječjeg rječnika. „Dakle, od onog trenutka kada dijete počinje proigravati neke momente iz života koje odrasli nije igrovno reprezentirao počinje simbolička igra koja nije samo imitacija, a to se poklapa s pojavom simboličke funkcije.“ (Duran, 2001) Svaki će predmet potaknuti neku aktivnost djetetu iako on bira predmete iz svakodnevnog života koji su mu poznatiji.

U trećem stupnju (od 22 mjeseca – 2 godine i 6 mjeseci) dijete formira igru i gradi elemente zamišljene situacije. „Od trenutka kada se dijete počinje igrati onim igračkama koje nije upotrebljavao odrasli, u igri s njim, ono nekada uzima za igru predmete neadekvatne predmetom sadržaja djelovanja.“ (Duran, 2001). Djeca u ovom stupnju pokazuju dosta radnji odraslih ali ne preuzimaju njihovu ulogu.

U četvrtom stupnju (od 2 godine i 6 mjeseci – 3 godine i 2 mjeseca) dijete predmetima koje koristi daje nazive, a sebe naziva imenom odraslih. Dijete do kraja treće godine na osnovu viđenog predmeta pokreće igru, odnosno „...nađeni predmeti određuju temu igre.“ (Duran, 2001). Što se dijete više razvija njegove akcije su određene idejama, a ne predmetima.

4.3. Važnost govora u simboličkoj igri

Dijete se tijekom igre može koristiti i govorom. Može ga koristiti u igri kao dio uloge, izravno obraćanje partneru u igri, može koristiti govor koji je teško razumljiv ili govor koji koristi kako bi prikazao međuljudske odnose. Nerazumljiv govor se koristi kada

dijete vrši monolog i ne obraća se nikome već komentira samu radnju. Tijekom simboličke igre javlja se i situacijski govor, onaj koji je vezan za situaciju i razumiju ga samo djeca uključena u igru. Količina govora se povećava sukladno dječjoj dobi. U početku dijete više koristi simbolička sredstva, a pri reprezentiranju međuljudskih odnosa, motorička. „Ovo povećanje sudjelovanja govora odvija se paralelno sa skraćivanjem i shematiziranjem radnji i sa sve češćom upotrebom predmeta koji su manje slični (bilo funkcionalno, bilo perceptivno) predmetima koje zamjenjuju.“ (Duran, 2001).

4.4. Lutka i dijete

Lutka je jedan od bitnijih čimbenika u odrastanju djeteta, ali i kao odgojno-obrazovno sredstvo. U igri s lutkom djetetu raste razigranost, uzbuđenje i uživljenost u samu igru. „Kroz nju“ može iskazati riječima svoje emocije, razmišljanja i probleme. Samo gledanje i razumijevanje problema s drugog stajališta automatski stvara preduvjet za stvaranje tolerancije, empatije i preduvjet u dječjem stvaralaštvu. U početcima lutka je djetetu sigurnost, pružanje ljubavi i povezanost s majkom, domom i ostalim dragim stvarima djeteta. Ukoliko se dijete odvoji od majke npr. odlazak u jaslice, koja će biti nepoznata sredina djetetu, lutka ima ulogu za smirivanje i ulijevanje sigurnosti. Kroz rast i razvoj lutka dobiva nova značenja i novu razinu uloge u odrastanju djeteta. Ona postaje vrijedna didaktička igračka tj. scenska lutka koja je neophodna svakom djetetu, ali i odgojitelju za ostvarivanje ciljeva i zadataka kao pomagalo pri odrastanju. Pomoću lutke dijete razvija razna područja u rastu kao npr. govor, motoriku, socio-emocionalni razvoj itd. Kroz nju proširuju vokabular s ciljem, ali također i kroz spontanu igru. Timski i grupni rad s vršnjacima postaje kao dio svakodnevnice u koje djeca razvijaju samostalno dogovaranje i rješavanje problema, ali također i motorički razvoj koordinacija pokreta. Dok dijete koristi lutku ne planirajući je oživi i zatim kreće igra u zamišljenom svijetu koje je dijete svojom maštom i kreativnim stvaralaštvom zamislilo. Lutku zamjenjuje kao živo biće koje može govoriti, kretati se i u stanju je napraviti sve što dijete želi iskazati u trenutku. Većinu vremena manipuliranja lutkom dijete iskazuje ono što ne može iskazati ili napraviti u stvarnosti samostalno bez lutke. Baš zbog mašte i kreativnosti osim lutke svaki predmet može oživiti na bilo koji način. Uz pomoć dječjih igračaka ili bilo kojeg drugog predmeta koje dijete oživi na taj način kroz razne

situacije iznosi svoje probleme i traži rješenja, ali također i stvara pravila. Takav način igre (L. Vygotsky) smatra da poboljšavaju sve korake u djetetovom razvoju. Lutkarstvo integrira sve discipline koje su jedne od najbitnijih stavki u razvoju kao npr. percepcija, shvaćanje, pokret, koordinacija, govor, interakciju s drugima i priču.

5. UČENJE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI

Pod učenjem se podrazumijeva proces kojim se stječu iskustva i usvajaju znanja, usmjereno je prema što boljem obrazovanju i ovisi o naporu koji se njega ulaže. Učenje počinje od djetetovog ranog doba i jako je značajno u životu svakog pojedinca. Svaki rezultat učenja vidljiv je u ponašanju pojedinca. Djeca prvo uče u osjetilnom, motoričkom, emocionalnom, govornom, pa tek kasnije spoznajnom području. Dijete je znatiželjno i ima puno pitanja na koje traži odgovor. Zato od djece stalno dobivamo neobična pitanja. Cilj učenja u predškolskoj dobi je da se zadovolje djetetove osnovne potrebe, a ne previše naglašavati intelektualnu komponentu. Djeci je u toj dobi učenje spontani čin, a uče u spontanim aktivnostima kao što je igra. Uz pomoć učenja čovjek otkriva svoju osobnost koja mu je zadana, a ne naslijeđena. Bitne stavke kod učenja su radoznalost i želja da se sve proba, shvati, upozna i nauči. Trajanje i obim pažnje u predškolskoj dobi povezan je s razvojem pažnje, s povećanjem individualnog iskustva djeteta i sa razvojem interakcije djeteta s okolinom.

5.1. Karakteristike mašte predškolske djece

Dječja mašta počinje se razvijati pojavom igri imitiranja oko treće godine djetetova života. Do treće godine slabo je razvijena, a igre se svode na manipuliranje predmetima. Aktivna stvaralačka mašta javlja se oko četvrte godine gdje se uz poticaj odraslih na zajedničke igre javljaju i elementi planiranja. U dobi između četvrte i šeste godine javljaju se igre uloga sa elementima stvaralačke mašte. Dječja mašta se razvija pomoću igre i različitih aktivnosti, te likovnog i dramskog izražavanja. „Dječja mašta

se ispoljava i uspješno razvija u igrama, kao što su crtanje, modeliranje, konstruiranje, nalazeći pri tome svoj vanjski oslonac u realnim radnjama, ali i u imaginarnim situacijama“ (Pehar, 2007).

5.2. Govor i značaj za razvoj predškolske djece

Osnovno sredstvo komunikacije između ljudi je jezik. „To je skup arbitrarnih i konvencionalnih glasovnih znakova kojima se prenosi neka poruka“ (Pehar, 2007). Dijete prve glasovne pojave ispoljava čim se rodi u obliku krikova i gugutanja. Putem gugutanja imitira glasove onog jezika koji dijete sluša u svojoj okolini u kojoj boravi. Čim nauči prve riječi gubi te brojne glasove, prepoznaje zvučne fenomene koje proizvodi i koje čuje od drugih. Kasnije se javljaju prve nepotpune riječi, a nakon njih i riječi koje se mogu povezati u rečenicu. Oko treće godine dijete se služi jednostavnijim rečenicama. Dijete polaskom u školu stiče novo govorno iskustvo.

„Najčešći vid komunikacije je govor, koji ujedno predstavlja apstraktan termin, a odnosi se na mentalnu sposobnost koja omogućava ljudskom biću da se u komuniciranju služi organiziranim simboličkim sistemima, kao što je jezik... Osnovne funkcije komunikacije kod djece predškolske dobi su:

- uspostavljanje i održavanje odnosa s drugima (poziv na igru, traženje nečije pomoći, davanje uputstava za igru, traženje objašnjenja, zajedničko definiranje pravila igre, raspitivanje o osjećajima drugih, itd.);
- samoizražavanje ili ekspresija (izražavanje svojih osjećaja, ideja, postupaka, obrazlaganje izbora, izražavanje ukusa i sviđanja, itd.);
- traženje odgovora na pitanja koja se postavljaju u svijetu (mogući uzroci pojava, razlika i sličnosti predmeta, razlozi nečijeg ponašanja, postavljanje raznih pitanja, itd.);
- prenošenje informacija (imenovanje predmeta, njihovo opisivanje, opisivanje i objašnjavanje pojava, ustanovljavanje uzročnosti, itd.);

- pričanje o svijetu mašte ili izražavanje kreativnosti (crtanje, vajanje, slikanje, modeliranje, simboličke igre, itd.)“ (Pehar, 2007).

5.3. Socijalni razvoj predškolske djece

„Socijalni razvoj znači stjecanje zrelosti u socijalnim odnosima koji se ostvaruju procesom učenja u težnji da se čovjek prilagodi grupnim standardima, a odvija se kroz proces socijalizacije djece koji predstavlja veoma značajnu fazu u njihovu razvoju“ (Pehar, 2007). Za socijalizaciju djeteta važnu ulogu ima obitelj, u formiranju djetetove ličnosti. Povoljna emocionalna klima, razumijevanje roditelja za djetetove probleme, potrebe i želje potiču razvoj djeteta u pozitivnom smjeru. Djeca putem socijalnog učenja stječu i socijalne stavove koji će im pomoći kako se trebaju družiti sa prijateljima i kako se integrirati u grupu vršnjaka.

ZAKLJUČAK

Kroz ovaj završni rad želim ukazati na važnost simboličke igre, ali također i općenito igre na koju djetetova okolina treba posvetiti više vremena i pažnje za dobrobit djetetova razvoja u svim aspektima. Kroz vrijeme i kako dijete raste njegovi interesi se mjenjaju, ali cijelo vrijeme dijete kroz igru uči, istražuje i stječe iskustvo, ali također i razvija govorne, socijalno-emocionalne i motoričke funkcije. Odgajatelj i djetetova okolina su jedan od najbitnijih čimbenika u djetetovom okruženju i kako kvalitetno bi poticali i usmjeravali djecu potrebna su istraživanja i edukacija.

Djeci je potrebna pažnja, ljubav, razumijevanje koju može tražiti i pokazivati kroz igru na nama direktan ili indirektan način. Naša dužnost je uložiti vrijeme i trud za njih.

Frost i sur. (2012) smatraju da odrasli tj. u našem slučaju odgojitelji imaju značajnu ulogu u dječjoj igri jer su upravo oni koji nabavljaju materijal, „prate“ dječju maštu i služe kao suigrači.

LITERATURA

1. Došen Dopud, A. (2005). *Malo dijete – veliki istraživač*. Zagreb: Alineja.
2. Došen Dopud, A. (2016). *Dijete-istraživač i stvaralac*. Zagreb: Alineja.
3. Došen Dopud, A. (2018). *Djeca otkrivaju tajne svijeta*. Zagreb: Alineja/Centar za razvoj i resurse.
4. Miljak A. (2009). *Življenje djece u vrtiću*. Zagreb: SM Naklada.
5. Mendeš, L.J. Marić, Lj. Goran (2020.): *Dijete u svijetu igre*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
6. Badurina, P. (2015). Uloge odgojitelja u simboličkoj igre djece rane dobi. *Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, vol 156, no. 1-2, str. 47-75.
7. Frost, J. L., Reifel, S., Wortham, S. C. (2012). *Play and child development*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
8. Ivon, H., Sindik, J. (2008.) Povezanost empatije i mašte odgojitelja s nekim karakteristikama ponašanja i igre predškolskog djeteta. *Magistra ladertina*, Vol. 3 No. 1.
9. Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
10. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
11. Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo.
12. Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.
13. Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta *Metodički obzori : časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu*, Vol. 8(2013) 2 No. 18, 2013. str. 21-33.
14. Miljak, A. (2015). *Razvojni kurikulum ranog odgoja: model Izvor II: priručnik za odgojitelje i stručni tim u vrtićima*, Zagreb: Mali Profesor.
15. Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*, Zagreb: Alinea.
16. Supek, R. (1987). *Dijete i kreativnost*. Zagreb: Globus.
17. Unima, komisija „Lutka u obrazovanju“ (2004..). *Lutka... divnog li čuda!*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.

Izvori s interneta:

Zakon o izmjenama i dopunama Zakona o predškolskom odgoju i obrazovanju (Zagreb, 13. svibnja 2022.)

https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2022_05_57_805.html,

preuzeto 20.08.2022.

Metodički obzori : časopis za odgojno-obrazovnu teoriju i praksu, Vol. 8(2013) 2 No. 18, 2013. str. 21-33

Pravilnik o sadržaju i trajanju programa predškole (Zagreb, 25. kolovoza 2014.)

https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2014_09_107_2081.html, preuzeto 17.08.2022.

<https://zenavrsna.com/simbolicka-igra/18714>, preuzeto 12.08.2022.

Slike:

Slika 1.: Hranjenje bebe, DV Cvrčak <https://www.cvrcakvt.hr/razlicite-vrste-igara-u-skupini-jaglac/4103/>

Slika 2.: Izgradnja piste i utrka autićima, DV Cvrčak <https://www.cvrcakvt.hr/razlicite-vrste-igara-u-skupini-jaglac/4103/>

Slika 3.: Kuhanje, Dječje kućice <https://djecje-kucice.com/moderna-djecja-kuhinja-kidkraft>

SAŽETAK

Svrha ovog završnog rada je detaljnije proučiti važnost i dobrobiti dječje igre. Istaknuti zašto je ona bitna, koje su vrste dječje igre, moguće pozitivne i negativne poticaje. Saznati koliko su odgojitelji važni u dječjem rastu i razvoju kroz igru. Koliko su u igri djetetu potrebne igračke, a koliko i do kud seže njihova kreativnost i mašta s ili bez igračkaka.

Kroz svoj rad dotaknut ću se početka i kako je izgledao put razvijanja dječjeg vrtića kao odgojno obrazovne ustanove, ali i školovanje odgojitelja. Zakoni koji se vežu za program i rad su od ključne važnosti za sigurnost djeteta.

Naglasak je stavljen na simboličkoj igri. Definicija simboličke igre, navedene su njezine karakteristike i važnosti u sociološkom, emocionalni i kognitivnom rastu i razvoju. Također razvijanje mašte, kreativnosti, grupni rad itd.

Ključne riječi: simbolička igra, odgojitelj, igra, rast i razvoj djeteta

SUMMARY

The purpose of this final paper is to study the importance and benefits of children's play in more detail. Furthermore, point out its importance, particularize types of children's play, and name possible positive and negative incentives. Find out how important educators are in children's growth and development through play. How much children need toys during play, and how far their creativity and imagination can reach with or without use of toys. Through my work, I will touch on early beginnings of kindergarten and how the development of the kindergarten as an educational institution, as well as the training of educators, looked like. The laws, which are related to the program and work, are of crucial importance for safety of the child. Emphasis is placed on the symbolic play. Definition of symbolic play, its characteristics and importance in sociological, emotional and cognitive growth and development are listed. Moreover, developing imagination, creativity, importance of group work, etc. are also listed.

KEYWORDS: symbolic play, educator, game, growth and development of the child

