

# Igra u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju

---

**Zeko, Dajana**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2024**

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:222563>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-26**



*Repository / Repozitorij:*

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



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**DAJANA ZEKO**

**IGRA U RANOM I PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU**

Završni rad

Pula, svibanj 2024.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

**DAJANA ZEKO**

**IGRA U RANOM I PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU**

Završni rad

**JMBAG:** 0112044262, izvanredni student

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

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

**Znanstveno područje:** Područje društvenih znanosti

**Znanstveno polje:** Pedagogija

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

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

Pula, svibanj 2024.



## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana DAJANA ZEKO, kandidatkinja za prvostupnika RANOG I PREDŠKOLSKOG ODGOJA I OBRAZOVANJA NA HRVATSKOM JEZIKU, ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

---

U Puli, \_\_\_\_\_, 2024. godine



## IZJAVA

### o korištenju autorskog djela

Ja, DAJANA ZEKO dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom IGRA U RANOM I PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU 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

1. UVOD .....	1
2. IGRA.....	2
2.1. Suvremeni pogledi na dijete i igru .....	4
2.2. Teorijski okvir igre .....	5
2.2.1. Terapeutski značaj dječje igre .....	7
3. VAŽNOST IGRE ZA DIJETE RANE DOBI .....	9
3.1. Važnost igre za razvoj različitih kompetencija djeteta .....	10
3.1.1. Igra i motorički razvoj djece .....	11
3.1.2. Igra i kognitivni razvoj djece .....	12
3.1.3. Igra i socio-emocionalni razvoj djece.....	12
3.1.4. Igra i jezični razvoj djece .....	13
3.2. Klasifikacija dječje igre .....	14
3.2.1. Podjela igre prema spoznajnoj razini.....	14
3.2.2. Podjela igre prema socijalnoj razini .....	19
3.3. Struktura dječje igre .....	20
4. ULOGA ODGOJITELJA U IGRI DJETETA RANE DOBI .....	23
4.1. Refleksivni praktičar koji doprinosi kvaliteti dječje igre.....	27
5. PROSTORNO I MATERIJALNO OKRUŽENJE KAO POTICAJ ZA IGRU .....	28
5.1. Uređenje i raspored prostora za igru.....	28
5.2. Raspored materijala i poticaja za igru u prostoru .....	29
5.3. Igračka kao poticaj za igru .....	30
5.3.1. Didaktičke igračke .....	32
6. VAŽNOST PROMATRANJA I RAZUMIJEVANJA DJETETA I NJEGOVE IGRE..	34
6.2. Primjer dokumentiranja i promatranja igre u dječjem vrtiću.....	35

6.2.1. Dokumentiranje igre djevojčice Z.P. ....	37
6.2.2. Samorefleksija igre djevojčice Z.P. ....	46
7. ZAKLJUČAK.....	49
LITERATURA .....	50
POPIS PRILOGA.....	52
SAŽETAK: .....	53
SUMMARY: .....	53

## 1. UVOD

Igra je snažno sredstvo odgojnog djelovanja. Dječja igra je djetetova glavna aktivnost i neizostavni dio njegova odrastanja. Ona je djetetovo pravo. Dijete kroz igru istražuje, uči nove pojmove, raste i razvija socio-emocionalne, govorne, spoznajne i motoričke sposobnosti. Igra je u službi individualnog razvoja djeteta u kojoj odgojitelj ima važnu ulogu. Dječja igra pruža djetetu prostor za istraživanje i otkrivanje svijeta oko sebe na način koji je prirodan i potiče znatiželju. Potrebno je kreirati okruženje koje će zadovoljiti djetetovu potrebu za igrom i koje će odgovarati dobi djece.

U igri, djeca postavljaju pitanja, eksperimentiraju, razvijaju kreativnost i stvaralaštvo te razvijaju sposobnost promatranja i zaključivanja, a okruženje treba pratiti njihove interese, potencijale, potrebe i sposobnosti. Potrebno je nuditi poticaje koji će poticati djecu na igru, razmišljanje, itd. i koje će djeca iskoristiti na mnoštvo načina. Važno je da odgojitelj prepozna i potiče važnost dječje igre u kojoj će on promatrati sa strane i neće se u nju uplitati čime će on zauzeti novu ulogu u kojoj on promatra, prati i dokumentira igrovni proces. Odgojitelj se uključuje u dječju igru kao model uz kojeg će dijete proširivati učenje.

Svrha ovog rada je ukazati na značajnost dječje igre za cjelokupni razvoj djeteta te prikazati koje su uloge odgojitelja tijekom igre, važnost dokumentiranja kako bi mogli razumjeti na koje se načine djeca igraju, na koje načine razmišljaju i razumijevaju te koje vještine pokazuju, a sve u svrhu poticanja onih aktivnosti koji će doprinijeti razvoju njihovih vještina u igri.

Radi sustavne prezentacije predmeta istraživanja, rad je strukturiran u sedam glavnih cjelina koje su međusobno povezane i obuhvaćaju igru kao čimbenik dječjeg razvoja. Zatim, analizirana je uloga odgojitelja i njegova važnost u dječjoj igri te su prikazane vrste igara prema spoznajnoj i socijalnoj razini. Također, važno je istaknuti prostorno i materijalno okruženje kao i igračke koje imaju izrazitu odgojnu vrijednost. Praćenje i dokumentiranje igre u stvarnoj situaciji opisano je u posljednjem dijelu rada.



## 2. IGRA

Igra je prisutna od samih početaka ljudskog društva. Igra predstavlja jedan od najizrazitijih oblika dječje aktivnosti, karakterizirana spontanošću i dobrovoljnošću. Njezina važnost proizlazi iz poticanja fizičkog, kognitivnog i socijalno-emocionalnog razvoja djeteta. Kroz igru, djeca razvijaju radoznalost, osjetljivost, suradnju i empatiju. Djeca se putem igre afirmiraju, aktivno stječu nove spoznaje o sebi i drugima te prerađuju svoja iskustva. Igra zadovoljava dječje želje, oslobađa od napetosti i pomaže u konfliktima i sukobima među djecom. Mašta je u dječjoj igri ključan element. Kroz maštovitu igru, djeca istražuju okolinu i razvijaju svoje vještine.

Marjanović (1981) ističe da je igra neiscrpan izvor novih spoznaja o razvoju djeteta, njegovim doživljajima i životu. Često se čini da se ne ističe dovoljno koliko je igra ključna za razvoj dječje osobnosti i stvaralačkog pristupa životu i okolini. Kao osobna aktivnost, igra najbolje odgovara djetetovoj prirodi i temeljnim principima njegova psihofizičkog razvoja. Ona uključuje fizički, intelektualni, emocionalni i socijalni aspekt djetetovog razvoja. Kroz igru, djeca imaju priliku da bolje upoznaju sebe u užoj i široj društvenoj sredini. Igračke su vjerni pratilac djetinjstva i prvi izbor u igri. Igračke oslobađaju dijete od usamljenosti i unose u njegov život radost i sreću. Pravilno odabrane igračke su značajan činitelj dječje okoline i njegovog razvoja, odgoja i obrazovanja.

Iako se pojam igre često koristi u društvenim i humanističkim znanostima, nedostaje jedinstvena definicija koja bi obuhvatila sve njene aspekte. Svaka igra je strukturirana aktivnost koja se temelji na pravilima i zakonitostima. Igra naglašava urođenu dječju radoznalost, ali također potiče osjetljivost, fizičku aktivnost te potrebu za suradnjom i zajedništvom među igračima.

Igra je osnova i potreba dječjeg odrastanja. Pojam igre odnosi se na velik broj aktivnosti. (Duran, 2001:13). Temeljna obilježja dječje igre razlikuju je od igre odraslih. Ono po čemu se igra razlikuje od igre i „sličnih aktivnosti odrasloga prvenstveno je sloboda, unutarnja motivacija i zamišljena situacija“ (Šagud i Petrović-Sočo, 2002).

Potrebno je istaknuti karakteristike dječje igre. Igra se pridržava određenog tipa razvoja, tj. igra je u početku jednostavnija i s vremenom postaje sve složenija, dok je

u sedmoj godini sve prisutnija. Broj igrovnih aktivnosti opada sa starošću djeteta. S rastom, djeca često imaju manje vremena za igru, a vrijeme koje provode u igri obično opada s godinama. Dijete s vremenom odabire one igre koje su njemu važnije i interesantnije. Kako djeca rastu, vrijeme koje provode u specifičnim aktivnostima obično se povećava. Starija djeca teže napuštaju određenu igru i kada je za njih teška. Jedna od karakteristika igre je i ta da je igra neformalna u djetinjstvu, te ona postepeno postaje formalna (određena pravilima, priborom, itd.). Zatim, ukoliko dijete postaje starije igra zahtjeva sve manje fizičke aktivnosti (Herlok, 1956, prema Trnavac, 1983).

U svom radu Stevanović (2003), također ističe karakteristike igre predškolske djece. Prva ključna karakteristika igre je simulativno ponašanje s odlikama koje uključuje divergentnost, nekompletnost i neadekvatnost. Druga karakteristika uključuje igru kao autoteličnu aktivnost. To ukazuje da igra ima svoje unutarnje izvore motivacije te da je sam proces igre važniji od konačnog rezultata ili cilja aktivnosti. U igri dominiraju sredstva nad ciljevima, a igra često nema neposredne pragmatične učinke. Drugim riječima, igra nije usmjerena ka ostvarivanju konkretnih ciljeva ili rezultata, već je orijentirana na sam čin igranja i uživanje u procesu. Treća karakteristika je ispunjavanje privatnih funkcija igrača. Igra ima važnu ulogu u oslobađanju od napetosti i rješavanju konflikata kod djece. Igra pozitivno utječe na njihov emocionalni razvoj. Osim toga, igra pozitivno regulira i fizički, psihički i socio-emocionalni razvoj djeteta. Posljednja karakteristika je izvođenje igre u stanju optimalnog motivacijskog tonusa. To znači da se igra odvija bez prisile ili prijetnji te najbolje funkcionira kada postoji umjerena psihička tenzija.

Igra u dječjem vrtiću ima više odrednica koje ističu da igra veže i razvezuje. Spontana dječja igra djeteta može začarati i opčiniti, no inicijativa odraslih može imati veliki utjecaj. Ovisno o vrsti igre, svaka igra ima svoja pravila. Čak i kada se dijete igra s ozbiljnošću koja se čini bezgraničnom, uvijek je svjesno da se radi o igri. Igra djetetu donosi radost. Ona je slobodna aktivnost koja se odvija dobrovoljno u određenom vremenu i prostoru. Može početi i završiti u bilo koje vrijeme te se može ponavljati (Hartl, 2003, prema Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

Istraživanje dječje igre zahtjeva interdisciplinarni pristup koji uključuje perspektive iz različitih znanstvenih disciplina poput psihologije, pedagogije,

antropologije, etnografije, kineziologije i psihijatrije. Svaka od ovih disciplina pristupa dječjoj igri na svoj jedinstven način, nudeći različite uvide i razumijevanja.

## 2.1. Suvremeni pogledi na dijete i igru

Prema Miljak (2009), dječji vrtići su mjesto življenja, igre i učenja. Takva činjenica je rezultat suvremenih spoznaja u pedagogiji ranog i predškolskog odgoja. Brojna su znanstvena istraživanja provedena tijekom posljednjih desetljeća zbog kojih je institucijski rani i predškolski odgoj dobio svoje mjesto u odgojno-obrazovnom sustavu.

Odgojni ciljevi u procesu odgoja i obrazovanja obuhvaćaju stjecanje i primjenu praktičnih znanja, razvoj raznovrsnih intelektualnih, akademskih, socijalnih i motoričkih vještina te jačanje organizacijskih sposobnosti djece. Ovi ciljevi proizlaze iz suvremenog razumijevanja djeteta kao istraživača, mislioca, socijalnog subjekta sa specifičnim potrebama pravima i kulturom te kao aktivnog sudionika u zajednici (Slunjski, 2012).

Suvremeno shvaćanje djeteta započinje donošenjem najvažnijeg svjetskog dokumenta koji je posvećen unaprjeđivanju djetetova življenja. Konvencija o pravima djeteta (1989) ističe da je igra pravo svakoga djeteta. U kontekstu djetetovih razvojnih prava promatra se i pravo na igru. Konvencijom se priznaje pravo djeteta na odmor i slobodno vrijeme, kao i na igru i razonodu prilagođenu djetetovoj dobi.

Suvremeno shvaćanje djeteta i važnost igre odražava se i u Nacionalnom kurikulumu za rani i predškolski odgoj i obrazovanje (2014). Naglašava se da je dijete socijalno i kreativno biće te aktivni građanin zajednice. *U ranoj i predškolskoj dobi posebno je važno djetetu osigurati radost otkrivanja i učenja koje se najviše oslanja na igru i druge djetetu zanimljive aktivnosti. Djeca uče u igri te uz istraživačke i druge aktivnosti koje su za njih svrhovite* (Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, 2014).

U usporedbi s Hrvatskom, pogled na dijete i igru se razlikuje prema zemljama poput Danske i Švedske. Primjerice, u tim nordijskim zemljama, naglasak je na

slobodnoj dječjoj igri u kojoj se djeci pruža prostor i sloboda da se igraju kako žele i s kime žele, te koliko god žele, dok je kod nas naglasak na strukturiranim aktivnostima. U Hrvatskoj se često više cijeni formalno obrazovanje, dok se u Danskoj i Švedskoj naglašava važnost igre kao sredstva za učenje i razvoj djeteta. Danski odgoj ima naglasak na cjelovitom razvoju djeteta umjesto na obrazovanju i sportu. Danci pridaju veliku važnost igri i vjeruju u sposobnost djeteta da samo uči i rješava svoje probleme. Danski tip dječjeg vrtića opisuje ležernost i opuštenost. Djeca sjede u lokvicama, gaze po ledenoj vodi, skaču i penju se po stablima. Za igru koriste različite prirodne materijale koje pronađu u šumi.

Švedski kurikulum također naglašava važnost igre. Prema Curriculum for the Preschool (2019) igra je temelj razvoja, učenja i dobrobiti. Ona bi trebala imati središnju ulogu u obrazovanju. Vrlo je važno poticati djecu i stavljati im na raspolaganje vrijeme, prostor i mir kako bi mogla istraživati i učiti nova iskustva. Aktivnosti se uglavnom odvijaju u okviru slobodne igre gdje odgojitelji djeci nude relativno veliku slobodu i slobodu odlučivanja.

Djeci se pruža prostor kako bi iskušavala nove stvari i izgradili vjeru u sebe. Kroz slobodnu igru, djeca razvijaju samopoštovanje i samopouzdanje, a odgojitelji interveniraju samo kad je to zaista potrebno, dočekujući ih ondje gdje se osjećaju sigurna isprobati nove vještine i potiču ih da učine korak dalje.

## **2.2. Teorijski okvir igre**

Igra djece je složena i kompleksna djelatnost za koju još uvijek nema jedinstvene teorije koja bi je u potpunosti obuhvatila.

U svome radu Duran i sur. (1988), iznose kratak pregled teorijskih doprinosa u proučavanju dječje igre. Autori razvrstavaju teorije u sljedeće grupe: teorija igre Jeana Piageta, teorija igre u svjetskoj psihologiji, psihoanalitički pristup u istraživanju igre, bihevioristički pristup i etološki pristup u istraživanju igre.

Jean Piaget (1896.-1980.) ističe da je igra važna za spoznajni razvoj djeteta. Dječja igra je fenomen koji prati razvoj spoznajnih funkcija kao što je mišljenje i

pamćenje te utječe na temeljna obilježja specifičnih etapa u tom razvoju. Isti faktori koji određuju spoznajni razvoj, određuju i razvoj dječje igre (Mendeš i sur., 2020).

Prema teoriji Jeana Piageta igra se neizbježno javlja u životu svakog djeteta. Igra je način na koji dijete jača strukture koje je već naučilo (asimilacija). Igra se razvija iz jednostavnog senzo-motoričkog igranja oponašanjem tj. pokušaji djeteta da interpretira nove podražaje na temelju već spoznajnih struktura. Prema Duran i sur. (1988) u teoriji Piageta igra se istražuje kao razvojni fenomen i to u sklopu općeg, a posebno kognitivnog razvoja. Istražujući igru unutar kognitivnog razvoja Piaget je povezivao igru s strukturom misaone aktivnosti, a ne s njenim sadržajem. Zatim, funkcionalna igra odgovara senzo-motornoj inteligenciji, dok simbolička igra odgovara predoperacijskom mišljenju. Simbolička igra doseže svoj vrhunac između treće i četvrte godine, a opada između četvrte i sedme godine. Ona je manifestacija simboličke funkcije, tj. jedan od oblika reprezentacije stvarnosti. Simbolička igra se najčešće zamjenjuje igrama s pravilima i kreativnim aktivnostima (Duran i sur., 1988).

Teorija igre u svjetskoj psihologiji, čiji je glavni predstavnik Lev S. Vigotsky (1896.-1934.), razvijena je u okviru općih postavki o razvoju i formiranju viših psihičkih funkcija na osnovu usvajanja kulturno-povijesnog iskustva. Prema ovoj teoriji, dijete dolazi na svijet s određenim nasljednim predispozicijama koje su samo pretpostavka za njegov psihički razvoj, ali ne određuju ni karakter ni razinu tog razvoja. Prema Duran i sur. (1988) osnove psihološke teorije uključuju činjenice da je igra u svojim osnovnim oblicima povijesna pojava. Razvoj igre uloga tijekom individualnog razvoja djeteta povezana je sa shvaćanjem prirode manipulativne aktivnosti djeteta ranog uzrasta. Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete sudjeluje u društvenom životu, preuzimajući ulogu odraslih. Dijete stvara igru prenoseći značenja s jednog predmeta na drugi i uvjetno prikazujući djelatnost odraslih. Prema teoriji, igra ima ključnu ulogu u osnovnim procesima razvoja ličnosti u predškolskoj dobi. Vigotsky smatra da je dječja igra mašta u akciji, tj. mašta u praktičnom djelovanju. Igra pomaže djetetu da iskaže svoje emocije i da vrednuje svoja socijalna iskustva. Ona je vodeća djetetova aktivnost, ali aktivnost s ciljem. Igra je zona narednog razvoja djeteta, tj. dijete je u igri više od svog prosječnog uzrasta (Mendeš i sur., 2020).

Psihoanalitički pristup istraživanju igre čiji je glavni predstavnik Sigmund Freud, naglašava da je ponašanje određeno impulsima Ego i Ida, uključujući i igrovno

ponašanje. Igra je najvažniji način na koji se djeca nose s nesvjesnim emocijama koji uključuju osjećaje manje vrijednosti i strah od prijetnji.

Bihevioristički pristup istraživanju igre, predstavljen kroz rad B.F. Skinnera, naglašava da igra kao oblik radoznalosti i manipulativnog ponašanja utječe na razmatranje motivacijskih činitelja učenja i motivacijskih značajki igre. Ova teorija ima važnu ulogu u razumijevanju dječjeg ponašanja i procesa učenja.

Etološki pristup je usmjeren na istraživanje prirode i funkcije igrovnog ponašanja. Za razumijevanje igre ključno je određivanje diferencijalnih obilježja igre, te istražiti rezultate istraživanja biološkog značaja igre u filogenezi i ontogenezi (Duran i sur., 1988).

Različiti teoretičari i autori imaju različite poglede i shvaćanja o igri. Teoretičar Johan Huizinga (1872.-1945.) ima kulturološko-znanstveno motrište u kojem je igra slobodna akcija, izvedena iz svakodnevnog života. Igra je sposobna potpuno obuzeti igrača u kojoj on nema nikakvog materijalnog interesa ili koristi. (Huizinga, 1992 prema Mendeš i sur.,2020). Teoretičar Henri Wallon (1879.-1962.) igru smatra važnom odrednicom psihičkog razvoja djeteta. Ona je razvojna funkcija i prije svega rasonoda. (Valon,1985, prema Mendeš i sur.,2020). Jean Chateau (1908.-1990.) ističe da je igra način samopotvrđivanja i istraživanje novog. Igra prati razvoj svake nove funkcije. Za dijete igra znači uživati (Mendeš i sur., 2020).

### **2.2.1. Terapeutski značaj dječje igre**

Igra ima i zdravstvene dobrobiti djelujući terapeutski na dijete. Kroz igru, dijete se emocionalno razvija i afirmira među vršnjacima. Ono razvija maštu, znatiželju i kreativnost te se povezuje svijetom oko sebe. U igri dijete samo određuje pravila i tempo kojim će se igra odvijati. Igra treba biti reproduktivna, dobrovoljna i svrsishodna aktivnost.

Da igra postane značajan terapeutski postupak, svakako su doprinijele teorije poput Freudove psihoanalitičke teorije, Geštalt teorije, Biheviorističke teorije i Rogersove teorije ne-direktivne terapije. Terapija igrom, prema Gjurković (2016), često se koristi kod djece s teškoćama kao što je anksioznost, agresivnost, ADHD i sl.

Terapija igrom, poznata kao i Play Therapy, osim obične igre s igračkama, uključuje i dramske igre-terapije, terapije slikanjem, terapije glazbom i druge oblike igre. Za rad odgojitelja mogu biti zanimljivi i principi ove terapije: sloboda i spontanost dječje igre, opuštenost djece; ne miješanje u dječju igru i ne prekidanje dječje igre i dr. (Trnavac, 1983).

Terapijska igra se razlikuje od uobičajene dječje igre jer je usmjerena na terapijski pristup. Američka organizacija terapije igrom (ATP) definira terapiju igrom kao metodologiju kojom stručna osoba radi s djetetom radi prevencije ili rješavanja psihosocijalnih teškoća koje dijete i njegova obitelj mogu imati. U terapiji igrom, djeca koriste igračke poput lutaka ili plišanih igračkaka kako bi lakše izrazila svoje misli i osjećaje koji su teški za verbalno izražavanje. Materijali koje terapeut koristi trebaju biti jednostavni i laki za rukovanje. Osoba koja provodi terapiju igrom naziva se terapeut igrom. Ona je educirana osoba koja na dijete djeluje poticajno i koristi vrijeme igranja za promatranje i stjecanje uvida u probleme djeteta (Gjurković, 2016).

Jedna od ključnih prednosti terapije igrom, jest preuzimanje veće odgovornosti za određena ponašanja. Kroz igru, djeca postaju svjesna posljedica svojih postupaka te uče preuzeti kontrolu nad svojim ponašanjem. Osim toga, terapija igrom pruža prostor za razvoj različitih strategija suočavanja i kreativnih načina rješavanja problema. Djeca uče koristiti maštu i kreativnost kako bi prevladala izazove s kojima se suočavaju, što ih osnažuje za suočavanje s budućim teškoćama. Jedan od ključnih ciljeva terapije igrom je rast samopoštovanja kod djeteta. Kroz poticajno okruženje i pozitivne interakcije s terapeutom, djeca stječu osjećaj vrijednosti i samopouzdanja. Također, terapija igrom potiče razvoj empatije i poštovanja prema drugima, kvalitetnije obiteljske odnose i bolje socijalne vještine.

### 3. VAŽNOST IGRE ZA DIJETE RANE DOBI

Svaka nova igra nosi sa sobom radost, veselje kao i priliku za istraživanje, učenje novih pojmova, razvoj socio-emocionalnih, kognitivnih, motoričkih i spoznajnih vještina, a upravo te vještine potrebne su za dobro funkcioniranje u svijetu. Brojne su blagodati dječje igre za razvoj djeteta. Igra otvara dječja srca, omogućuje djetetu izraziti što osjeća: radost, tugu, plač, itd., Dijete u igri razvija motoriku, um, osjećaje i socijalne odnose. Igra djetetu ukazuje na njegove sposobnosti i sklonosti, te mu pomaže da izrazi svoje pozitivne i negativne doživljaje. Ona je životna potreba, osnovna, najprirodnija aktivnost djeteta. Ona je urođena osobina djeteta, a istovremeno i najprirodniji način učenja. Osmijeh na licu djeteta znak je stvaralačke snage koju igra ima. Igra oslobađa dječju maštu i donosi radost, ispunjava djetetove želje te potiče njegove pozitivne osobine. Važno je da odrasli imaju pozitivan stav o igri jer će tako igra biti kvalitetnija. Djeci je potrebno pokloniti vrijeme te ih pustiti da uđu u svijet mašte, kreativnosti i jednostavnosti.

Činitelji koji određuju igru mogu biti socijalni i materijalni. Socijalni činitelji uključuju utjecaj vršnjaka, utjecaj roditelja i odgojitelja i inicijacije na igru, dok materijalni činitelji uključuju prisutnost i utjecaj igrački te utjecaj sredine. (Mendeš i sur., 2020).

Postoji puno različitih podjela igara, npr. Peteh (2018) je u svome radu opisala igre. Igre u kojima nema posebnih pravila nazivaju se spontane igre, zatim igre kojima dijete igra ulogu nekog drugog ili se igrovnim predmetima pridružuju osobine stvarnih predmeta nazivaju se igre oponašanja. Nadalje, konstruktivne igre su igre u kojima se postavlja cilj igre prema različitim elementima, a aktivnosti se planiraju u skladu s tim ciljem. Zadnja vrsta su igre simulacije koje uključuju oponašanje nekih životnih pojava, procesa i ponašanja kroz igru. Strukturalni elementi igre su uloga, radnja, igrova komunikacija i socijalni aspekt.

Različitim sadržajima i oblicima aktivnosti doprinosi se razvoju fine motorike, a time i sposobnosti djece da koriste svoje ruke i prste kao izvor spoznaje, radosti i zadovoljstva. U odgojno-obrazovnom radu s djecom koriste se raznovrsne aktivnosti kao što su igre s igračkama i konkretnim predmetima, raznolike didaktičke igre, igre pomagalicama, aktivnosti na igralištima i u slobodnom prostoru, slikovne aktivnosti,



pantomima te razni zadaci poput lijepljenja, nizanja, građenja, izrezivanja, slaganja i svrstavanja. Također se koristi izrada radnih listova i brojne druge aktivnosti. Ističe kako je teško generalizirati sve igre, jer se stav prema igri razlikuje od djeteta do djeteta. Dok neka djeca vole mirnije aktivnosti, druga uživaju u dinamičnijim igrama koje zahtijevaju puno kretanja. Neki se vole igrati unutar svojega doma, dok drugi više vole igre na otvorenom, u prirodi (Peteh, 2018).

Igre se razvijaju prema dobi. U prvoj godini života, igra je integrirana u kompletnu dječju razvojnu aktivnost, pri čemu su prve aktivnosti vezane za pokret bebe. U drugoj i trećoj godini, neophodna je tjelesna aktivnost čitavog tijela, ali bez većih fizičkih napora, dugih šetnji i složenih vježbi. Ovo je period kada dijete uči hodati i detaljno upoznaje predmete. U trećoj godini dijete već zna hodati, vanjsko upoznavanje predmeta je uglavnom završeno, a dijete se sve više igra s predmetima smišljeno, tj. ti predmeti služe mu u igri. Priča postaje sastavni dio igre bez obzira da li dijete netko sluša ili ne. Djeca u igru unose odgovarajuće emocije, brige te oponašaju međusobne odnose odraslih. Igra djeci omogućuje pojavu samostalnosti, inicijativu i igru mašte.

U četvrtoj godini, igra je još potrebija. Pored slobodne i spontane igre, sada su sve više prisutnije i didaktičke igre. Djeca se sve više igraju u društvu druge djece, ali često je prisutna paralelna igra, tj. svako se igra sam za sebe. Značajne igre su igre opažanja i uspoređivanja, kao i prepoznavanja predmeta na osnovu pojedinih osobina te igre pamćenja. U petoj, šestoj i sedmoj godini, djeca već mogu obavljati sve radnje koje su bitne za dječju igru. Igračka više nije centar interesa, već je sredstvo za igru. Igre postaju ustaljene i raznovrsnije prema sadržaju, a djeca počinju više razmišljati. Javlja se elementarno planiranje igre gdje se djeca dogovaraju „čega se igraju“ i kako. Djeca teže da im igra bude vjerna slika stvarnosti (Trnavac, 1983).

### **3.1. Važnost igre za razvoj različitih kompetencija djeteta**

Igra je univerzalni jezik djetinjstva koji obogaćuje razvoj djece na mnoge načine. Tijekom igre, djeca razvijaju ključne vještine kojima otkrivaju svijet oko sebe i koje će im biti od koristi tijekom cijelog života. Utjecaj igre na djetetov život i razvoj izražava se na različitim područjima razvoja, kao što su tjelesni i motorički razvoj, kognitivni razvoj

koji uključuje mišljenje i govor, te socijalni i emocionalni razvoj koji je vezan za formiranje osobnosti. Igra omogućuje djetetu da istražuje i upoznaje svijet oko sebe.

### **3.1.1. Igra i motorički razvoj djece**

Igra ima važnu ulogu u motoričkom razvoju djece i odnosi se na kretanje mišića i potaknut je kroz igru i aktivnosti poput trčanja, skakanja, penjanja, itd. Događa se prirodno i ovisan je o optimalnom okruženju. Dodavanjem određenih pomagala u određenim tjelesnim aktivnostima, dijete uči kako koristiti ruke, noge i prste na smislen i funkcionalan način, potičući razvoj fine i grube motorike. Razlikujemo dvije osnovne vrste mišićnih pokreta, a to su opća ili gruba i fina motorika. Igra utječe na izgradnju mišića i poboljšava motoričke vještine i potiče zdrav razvoj kostiju i srca. Kroz igru, djeca razvijaju svijest o svom tijelu, razvijaju koordinaciju pokreta i uče kontrolirati svoje tjelesne sposobnosti. Kažemo da je kretanje razvojno odgovarajuće i djeluje ugodno i stimulirajuće na djetetov razvoj te je osobito važno. Motoričke aktivnosti imaju važnu ulogu u poticanju učenja i pružaju stimulaciju za mozak.

Prema Goldberg (2003) jedna od najboljih stvari koja se može učiniti za malo dijete jest odvesti ga na igralište. Svako sredstvo na dječjem igralištu pokreće dijete ili mu pomaže u kretanju prostorom na način koji je ključan za pravilan razvoj. Igra ima značajan utjecaj na kognitivni razvoj djece. Tijekom igre, djeca rješavaju probleme, postavljaju hipoteze, istražuju uzroke i posljedice te razvijaju svoju kreativnost. Igra potiče razvoj kritičkog razmišljanja, logičkog zaključivanja i sposobnosti donošenja odluka. Kroz igru, djeca razvijaju svoje mentalne vještine i uče kako se nositi s različitim izazovima i situacijama.

Intelektualni, ili kognitivni, razvoj djeteta često je usko povezan s motoričkim razvojem. Slabo razvijene motoričke sposobnosti, kao što su usporenost, nespretnost, ili nesigurnost, mogu utjecati na intelektualni razvoj djeteta (Vučinić, 2001).

### **3.1.2. Igra i kognitivni razvoj djece**

*Kognitivni razvoj znači učenje kroz spoznavanje i doživljavanje svijeta. Spoznavanje se odvija kroz doživljavanje okruženja na različite načine i razvijanje razumijevanja tih iskustava. Sva se spoznaja događa kroz naših pet osjetila. (Goldberg, 2003:3) Dakle, ako je djetetu tijekom igre uključen veći broj osjetila, time će spoznajna situacija imati više utjecaja. Kroz igru, dijete razvija svoje vještine i sposobnosti ako pokazuje znatiželju i raduje se otkrivanju novih znanja. Djeca kroz igru raznoliko stvaraju, slažu kocke, razvijaju govor, itd.*

Za kognitivni razvoj najvažnije su aktivnosti i iskustva rukama jer time djetetu dopuštamo da doživljava i uči. U početku djeci nudimo aktivnosti s jednostavnijim pravilima a kasnije su ta pravila kompleksnija kako dijete napreduje. U kognitivnom smislu dijete uči matematiku, znanost i društvene studije što predstavlja temelj za razumijevanje svijeta. Ovdje ubrajamo matematičke igre kroz pojam broja, mjerenje, geometriju i pojam prostora, algebru, analize podataka i vjerojatnosti; znanstvene igre kroz proučavanje znanstvenog procesa, materije, energije, snage i kretanja, zemlje i svemira, životinja i biljnog svijeta, tehnologije; društvene igre kroz psihologiju, sociologiju, povijest, međuljudske odnose i razvijanje karaktera.

### **3.1.3. Igra i socio-emocionalni razvoj djece**

Dijete pristupa igri s emocijama, povezuje stvarnost i maštu, što mu pomaže u boljem razumijevanju svijeta oko sebe. Kroz igru, dijete istovremeno razvija apstraktno mišljenje i govor, te se suočava s različitim situacijama na prirodan i neopterećen način, što doprinosi razvoju njegove emocionalne inteligencije i socijalnih vještina. Kroz igru dijete ostvaruje komunikaciju, razvija psihofizičke osobine ličnosti i ostvaruje socijalizaciju s drugim sudionicima odgojno obrazovnog procesa. *Prava igra za djecu je ona koja ima vlastite metasignale, a to je ona kojoj se djeca raduju, smiju, vesele, u kojoj cikću, u kojoj su dječja lica ozarena, a iz očiju izbijaju iskre radosnice. Tako emocionalno obojena igra ima svoju potpunu razvojnu i pedagošku vrijednost jer*

*oslobađa predškolsko dijete sputanosti, straha, ljubomore, ljutnje, srdžbe- ona ga rasterećuje.* (Peteh, 2018:96)

Kad kažemo društveni razvoj, onda podrazumijevamo razvoj odnosa koji se također, oblikuje kroz igru. Dijete razvija važan odnos prema sebi do pete godine života, a koji će kasnije utjecati na djetetovu sposobnost ulaska u ugodne i snažne odnose s drugima. Na dijete utječe okolina a prvi i najvažniji odnos je onaj između djeteta i roditelja. Svi odnosi unutar šire obitelji odredit će kakvom će osobom dijete postati. Igra pruža djeci siguran prostor za izražavanje svojih osjećaja, istraživanje različitih uloga i identiteta te razvijanje socijalnih vještina. Društvena vještina je alat koji služi sporazumijevanju s drugima i najbolje se usvaja u prisutnosti druge djece. Kroz igru djeca se uče suradnji, dijeljenju, empatiji i razumijevanju a što su ključne vještine za izgradnju zdravih odnosa s drugima.

Kako dijete raste tako se njegova igra preusmjerava s igračke prema igri jer postaje svjesnije drugih ljudi. Djetetu se trebaju ugraditi dva važna stava poput poštovanja i priznanja, tj. govoriti djetetu „molim“ i „hvala“. Društveni razvoj uključuje igre za razvoj društvenih vještina koje uz poštovanje i priznanje, uključuju jedinstvenost, pogreške u ponašanju; umjetničke igre kroz grafiku, oblikovanje, trodimenzionalne modele; glazbene igre kroz slušanje glazbe, pjevanje, glazbene instrumente; dramske igre kroz kostimiranje, dramsku igru, rutinsku igru, priče, pjesme i kratke recitacije (Goldberg, 2003).

### **3.1.4. Igra i jezični razvoj djece**

Jezični razvoj djece nije samo proces usvajanja riječi i gramatičkih pravila, već složen proces koji se istodobno događa u četiri područja, a to su: čitanje, pisanje, slušanje i govorenje te je najviše povezan s djetetovim uspjehom u školovanju. Ako su djeca izložena bogatom jezičnom iskustvu, imaju mnogo veće mogućnosti za postizanje visokog stupnja intelektualnog razvoja. Stoga je važno pružiti djeci poticajno jezično okruženje koje će potaknuti njihov jezični razvoj i podržati njihov cjelokupni razvoj. Kada dijete komunicira, ono razvija vještine izgrađivanja rječnika, izražavanja i

razumijevanja. Postoji mnogo jezičnih aktivnosti i igara, a neke od njih su: igre čitanja koje uključuju učenje slova, riječi, rečenica; igre pisanja kroz crtanje i pisanje; igre slušanja kroz koje se razvija auditivno razlikovanje i pamćenje; igre govorenja kroz razvijanje receptivnog rječnika, razgovor i ekspresivni jezik.

Igra potiče cjeloviti razvoj djece. Kroz igru, djeca stječu ne samo motoričke i kognitivne sposobnosti, već također razvijaju svoje socio-emocionalne sposobnosti i socijalne kompetencije. Stoga je važno podržavati igru kao središnji dio odgoja i djetinjstva te osigurati da djeca imaju dovoljno vremena i prostora za istraživanje, stvaralaštvo i suradnju.

## **3.2. Klasifikacija dječje igre**

Različiti autori koriste različite pristupe u klasifikaciji igara. Klasifikacija podrazumijeva podjelu igara prema nekom kriteriju. U ovom se radu razmatra podjela igara prema spoznajnoj (kognitivnoj) razini i prema socijalnoj (društvenoj) razini (Vasta i sur., 2001).

### **3.2.1. Podjela igre prema spoznajnoj razini**

U razvoju dječje igre, neosporna je uloga sve razvijenijih spoznajnih, psihofizičkih funkcija koje utječu na razvoj mozga. Dječja igra nastaje posrednim i neposrednim utjecajem okruženja uključujući pojave, odnose, komunikaciju i sl. Da bi dijete moglo grupirati predmete prema sličnosti ili nekoj zajedničkoj osobini, ono treba dosta iskustava manipuliranjem, baratanjem, djelovanjem, istraživanjem i otkrivanjem. Spoznajni razvoj u relaciji s igrom ima dva aspekta koji uključuje razvoj simboličke funkcije i razvoj metakognicije.

Spoznajna razina mijenja se sukladno dobi djeteta. Napredak u spoznajnom razvoju odražava se na sve složenije spoznajne razine igre (Starc i sur., 2004).

Kroz manipulaciju predmetima oko sebe, dijete stječe iskustva o njihovim svojstvima, njihovim međusobnim odnosima u prostoru te vlastitim tjelesnim sposobnostima djelovanja s njima (Došen Dobud, 2016). Igra se ističe kao značajna za spoznajni razvoj jer stvara poticajnu situaciju koja je obogaćena novim iskustvima, optimalnom dozom repetitivnosti, opuštenom atmosferom te bez elementa prisile itd. (Duran, 2003).

Igre na spoznajnoj razini dijelimo na funkcionalnu, konstruktivnu, simboličku igru i igru s pravilima. (Vasta i sur., 2001; Starc i sur., 2004; Likierman i Muter, 2006; Berk, 2015).

Funkcionalnu igru označavaju jednostavni mišićni pokreti koji se ponavljaju s ili bez upotrebe predmeta, uglavnom radi zadovoljstva što se njima ovladalo. U funkcionalnoj igri vršenje pokreta nema neku posebnu svrhu i cilj. Funkcionalna igra uključuje senzomotorne aktivnosti pomoću vlastitog tijela bez igračaka, igre rukovanja materijalima poput pokretnih igračaka, sportskih rekvizita, prirodnih i umjetnih materijala, pokretne igre uz određene rekvizite (vožnja bicikla) i igre glasovima, slogovima i riječima koji se izdvajaju iz govornog konteksta, slobodno kombiniraju i stvaraju (Došen Dobud, 2016).

Funkcionalna igra potiče razvoj novih funkcija koje se razvijaju u djetetu, uključujući motoričke, osjetne i perceptivne. Dijete ispituje osobitosti objekta s jedne strane, a s druge svoje funkcije. Takva igra određena je socijalnom interakcijom, te prati razvoj senzomotoričke inteligencije (Duran, 2003). Funkcionalna igra je vrsta igre u kojoj djeca koriste, isprobavaju i tako razvijaju svoje sposobnosti (Starc i sur., 2004).

Igra s pravilima je ona u kojoj se djeca igraju prema unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima. Postojanje pravila ima osnovnu pretpostavku za razvoj igre. Igru s pravilima dijete susreće već u postojećem obliku i pravilima ovladava kao elementom kulture, ali isto tako sudjeluje u procesu stvaranja novih pravila. Pojavljuju se u dobi između sedme jedanaeste godine i zadržavaju se kroz čitav život (Starc i sur., 2004). Igre s pravilima uključuju senzomotoričke (loptanje) ili intelektualne kombinacije (karte, šah) u kojima je prisutno natjecanje. Igra je regulirana ili ima kodeks koji se prenosi od starijih generacija ili se uspostavlja privremenim sporazumom (Piaget, 1962, prema Duran, 2003).

Možemo ih podijeliti na tradicijske igre, pokretne igre te na didaktičke igre. Tradicijske igre kao što i samo ime kaže, jesu tradicijsko naslijeđe. Pokretne igre se pojavljuju s pjevanjem ili bez pjevanja i temelje se na pokretu odnosno na rješavanju nekog motoričkog zadatka putem kretanja. Didaktička igra koristi se za rješavanje spoznajnih zadataka, pružajući djeci priliku za učenje i obogaćivanje njihovih spoznajnih iskustava. Svaka didaktička igra ima didaktički cilj, sadržaj ili zadatak, pravilo igre i aktivnost igre (Mendeš, 2020). Didaktičku igru odgojitelj prilagođava određenom cilju, te zna koje obrazovne ciljeve želi postići. Ciljevi učenja se postižu na ugodan način, ako se igra prilagodi djetetovoj razvojnoj fazi i njihovom interesu. Igra koju nudi odgojitelj treba pobuđivati interes i znatiželju. U skladu s različitim sposobnostima djece, odgojitelj treba nuditi zadatke različite težine. To mogu biti igre s kartama, domino, igre s kockama, slagalice, dopunjaljke, memori igre. U didaktičkim igrama se ističe socijalna funkcija i daje se povratna informacija o djetetu čime pomaže u planiranju daljnjeg rada (Šinigoj, 2021).

Starc i sur. (2004) ističu konstruktivnu igru kao stvaralačku igru koja uključuje baratanje predmetima s ciljem stvaranja nečeg novog, a rezultat igre ima veliko značenje za dijete. Konstruktivna igra je aktivnost u kojoj djeca manipuliraju različitim neoblikovanim i poluoblikovanim materijalima i predmetima kako bi stvarala, redala, rastavljala, slagala, crtala i oblikovala, uključujući i gradnju gotovim materijalom s namjerom ostvarivanja određenog cilja. Cilj aktivnosti ne mora uvjetovati nečim funkcionalnim, već učinak može biti estetske i metaforičke naravi. Ova vrsta igre potiče kreativnost, rješavanje problema i razvoj finih motoričkih sposobnosti kod djece. Primjeri konstruktivne igre uključuju građenje kula od blokova, kreiranje figura od plastelina, ili konstruiranje objekata od Lego kockica. Ovakve aktivnosti potiču dječju maštu i potiču ih na istraživanje i eksperimentiranje s različitim oblicima i strukturama. Konstruktivna igra također može poticati suradnju i socijalni razvoj.

Igra pretvaranja prema Starc. i sur. (2004) ima veliku ulogu u dječjem životu i pomaže u razvoju društvenih vještina. Igra koju označava korištenje predmeta ili osoba kao simbola za nešto drugo. Djeca vole igre pretvaranja, te je takva igra za djecu pozornica života na kojoj imaju priliku prerađivati svoja stvarna iskustva i ona koja bi željela doživjeti. Ovakva igra razvija izražajnost govora, te iziskuje pribor i materijale kao što je izrada kostima. Druga dramska iskustva uključuju: načine pripremanja tema i sadržaja dramskih igara, glumu, priče i dječje pjesme.

### 3.2.1.1. Simbolička igra

Nije svaka aktivnost djeteta (simbolička) igra. Dominantna aktivnost djeteta je praktična i istraživačka aktivnost a tek jedan njezin dio jest igra (Miljak, 2009).

Simboličku igru određuje unutarnja motivacija, fleksibilnost, pozitivne emocije i usmjerenost na proces, a ne rezultat. Ona se veže uz pojavu simboličke funkcije i elementarnog oblika apstraktnog mišljenja. Kako bi prikazao događaje ili objekte, dijete se koristi gestama, zvukovima i objektima. Prema Šagud (2002) igra omogućuje djetetu da simbolički interpretira svoja iskustva počevši od reprezentiranja svojih akcija (sebe) do reprezentiranja drugih u interakciji. Tri su glavna aspekta dječje igre: odnos igre i eksploracije, fleksibilnost u igri i važnost igre za kognitivni razvoj.

U periodu između osamnaestog i tridesetog mjeseca života djeteta, primjećuju se bitne promjene u njegovom razvoju. Promjene su prisutne u svim aspektima djetetovog razvoja, posebice u njegovom govoru i u simboličkoj igri. Simbolička igra je izuzetno važan dio djetetovog razvoja i igra ključnu ulogu u njegovom učenju i stvaranju. Kroz ovu vrstu igre, djeca koriste maštu i simbole kako bi izrazila svoje misli, osjećaje i ideje. Simbolička igra potiče djetetovu maštu i kreativnost.

Dijete prolazi etape svoga razvoja pa tako prva etapa najčešće se naziva etapa istraživanja ili eksperimentiranja s predmetima u kojoj dijete baca, okreće, stišće, trga, lomi sve predmete u blizini. Dijete istražuje igračke putem osjetila, koriste ruke i prste kako bi manipulirali predmetima i stjecali nova iskustva. Ova faza uključuje prvi oblik igre koja se ne smatra pravom igrom već aktivnost kojom dijete razvija emocionalnu inteligenciju, kreativnost, socijalne vještine, motoričke i manipulativne sposobnosti.

Slijedi faza razvoja simboličke misli ili funkcije u kojoj dijete sada može u mislima doći do rješenja. Prema Miljak (2009) u drugom razdoblju razvoja simboličke misli, koje se često naziva kritičnim ili zlatnim, dijete se počinje igrati s predmetima- igračkama. Igračke su predmeti namijenjeni posebno za igru djece. One su zamjena, simboli za realne predmete, primjerice lutka je zamjena (simbol) za dijete. Koristi igrovne aktivnosti koje zamjenjuju realne aktivnosti. Dijete sada može zamisliti sredstvo kojim će doći željenog predmeta. To je proizašlo iz bezbroj sličnih i vanjskih aktivnosti i zadataka koje je samostalno rješavalo.



U početku simboličke igre, simboli (igračke) koje dijete koristi vrlo su slične predmetima koje predstavljaju (na primjer, lutka mora biti slična djetetu, krevetić mora biti sličan pravom itd.) dok se s razvojem djeteta ta sličnost smanjuje te se dijete udaljava od stvarnosti. Prvi oblici simboličke igre zovu se igre 'kao da'. Dijete se pravi kao da spava, kao da jede, kao da se umiva, itd. Ono se igra onih aktivnosti koje je bezbroj puta doživjelo i koje mu se svakodnevno događaju. U ovoj aktivnosti nije izravno prisutan realni događaj, već je prisutno zamišljanje i prerađivanje svog iskustva. Primjerice, dijete ove radnje prenosi na lutku koja spava, jede ili se presvlači. Sve su to i dalje aktivnosti iz njegovog neposrednog iskustva koje vrlo često prati govornim izričajem. U ovoj se dobi dijete može igrati samo onoga što se njemu dogodilo.

U ovoj dobi, zbog ograničenih simboličkih sposobnosti djeteta, realistične igračke su potrebne kako bi dijete lakše razumjelo svijet oko sebe. Dijete započinje igru koristeći predmete koji su mu na dohvat ruke u njegovom okruženju. Ono nije sposobno predvidjeti s čime će se igrati i zatim potražiti odgovarajuće igračke. Naime, igračke koje su mu na raspolaganju odredit će njegovu igru. Tek kada dijete postigne određenu psihičku zrelost, tada će mu igračke pomagati u provođenju i ostvarivanju prethodno zamišljene igre. U ovoj fazi, dijete ima sposobnost unaprijed odrediti čime će se igrati te zatim traži igračke koje će koristiti u svojoj igri. Igračke simboli pomažu djetetu u ostvarivanju zamišljene igre, što je suprotno situaciji u prethodnom razdoblju (Miljak, 2009).

U simboličkoj igri, dijete prvo zamjenjuje stvarne predmete i aktivnosti simbolima, kao što su igračke i simboličke aktivnosti. Kasnije, još učinkovitije, ova zamjena se provodi riječima. Dolazi do naglog povećanja fonda riječi, a što proizlazi iz razvoja simboličkih i komunikacijskih sposobnosti. Dijete najčešće samo inicira komunikaciju, dok mu odrasla osoba pomaže u tom procesu. Nagli razvoj govora počinje kada dijete spozna da može koristiti riječi umjesto stvarnih predmeta ili simbola.

U ovoj fazi djeca koriste crteže, slike i druge simbole kako bi prikazala objekte, opise događaja, doživljaje, ispričala priču ili ideje. Kroz prikaz crtanjem, djeca komuniciraju i izražavaju svoje misli i osjećaje. Razgovor o crtežu pomaže djetetu da shvati što je nacrtalo. Upravo zato, razgovaranje o crtežu povećava bogatstvo crteža i

priče koju crtež priča. Dijete sada uočava simbole u svakodnevnom životu, upoznaje se sa slovima, brojevima, znakovima kroz listanje slikovnica. Dijete je svjesno da se čitanjem prima poruka i da napisan tekst nosi neku poruku. Shvaća da simboli prenose neke ideje, radnje ili predmete.

Simbolička igra se interiorizira, prelazi na unutarnji plan, u maštu, kao unutrašnju aktivnost djeteta. Prema tomu, način na koji se dijete igra, što ga zanima, kako koristi igračke ili druge predmete te koje su mu najčešće teme ili sadržaji igre, sve to može ukazivati na iskustvo koje dijete ima ili je steklo iz svog najbližeg okruženja, uključujući ponašanje i djelovanje bliskih osoba prema njemu. Također, pokazuje nam i znanje koje dijete ima o svijetu oko sebe te stvaralačke mogućnosti koje razvija kroz igru (Miljak, 2009).

Ovo razdoblje omogućuje sve složenije razmišljanje, komunikaciju i predstavljanje svijeta oko sebe. Odgojitelji i roditelji mogu podržavati razvoj kroz poticanje mašte, pružanja prilika za igru uloga i kroz poticanje kreativnosti.

### **3.2.2. Podjela igre prema socijalnoj razini**

Podjela igre prema socijalnoj složenosti uključuje pet vrsta igre: promatračka, samostalna, usporedna, povezujuća te suradnička (Vasta i sur., 2001; Starc i sur., 2004; Likierman i Muter, 2006; Berk, 2015).

Prema Starc. i sur. (2004) u skladu s dobi djeteta, socijalna razina igre se mijenja. Djeca do dvije godine često se igraju sama ili promatraju igru drugih. Samostalna i paralelna igra česta je kod djece od četiri do pet godina. U dobi od pet do šest godina, javlja se suradnička i povezujuća igra.

Igra promatranja se razmatra kao promatranje drugih kako se igraju, bez aktivnog uključivanja u igru. Samostalna igra je ona u kojoj se dijete igra samostalno, neovisno o drugoj djeci i bez pokušaja interakcije s njima. Paralelna ili usporedna igra se događa kada se dijete rado igra pokraj druge djece sa sličnim materijalom, ali ne surađuje s njima. Uz ovu igru često je vezano i promatranje igre druge djece. Povezujuća igra obuhvaća situaciju u kojoj se djeca igraju s drugom djecom nečega što je zajednički poznato ili blisko svima, ali bez jasne podjele uloga ili podređenosti nekom općem

zajedničkom cilju, tj. dolazi do porasta kontakata među djecom. Suradnička igra, s druge strane, uključuje suradnju i usklađenost među djecom kako bi se ostvario zajednički cilj ili izvršila određena aktivnost. U ovoj igri djeca sama odabiru društvo i skupinu za igru. Na grupiranje može utjecati zajednički interes za igru ili predmet igre, druženje izvan ustanove, ali i status u skupini djece onoga s kim se netko želi igrati (Došen Dobud, 2016).

Socijalizacija djeteta počinje njegovim rođenjem i traje čitav život. Stvaranje poticajnog socijalnog okruženja u dječjem vrtiću podrazumijeva promicanje pozitivnih međuljudskih odnosa, razvoja socijalnih vještina i stvaranje sigurne, poticajne okoline. Na socijalni razvoj djeteta primarno utječe svakidašnja okolina i okruženje djeteta koja uključuje odnose s roditeljima i obitelji općenito te vršnjacima i odgojiteljima. Socijalna iskustva u prvih šest godina života imaju dugoročne učinke na socijalni, kognitivni, emocionalni razvoj i razvoj ličnosti djeteta te su temelj za sve buduće odnose. Važna je uloga vršnjaka u kontekstu socijalnog razvoja jer djeca sve više provode vremena u grupnom okruženju, a glavnu ulogu u oblikovanju djetetovih iskustava s vršnjacima imaju odgojitelji. Odgojitelji sve više pridaju pažnju socijalnim kompetencijama u djece. Kao komponenta socijalnog učenja ističe se sposobnost suradnje.

### **3.3. Struktura dječje igre**

Dječja igra kao neizostavni dio dječjeg iskustva, oblikuje se i prenosi generacijama. Unatoč svojoj raznolikosti, svaka igra ima temeljne elemente koji sadrže osobine ponovljivosti i trajnosti te koji oblikuju i grade strukture različitih igara.

Igre s pravilima imaju određenu strukturu, tj. uspostavljen je odnos između pojedinih dijelova zastupljenih u igri. Trajni elementi za građenje strukture simboličke igre uključuju pravila, tip odvijanja igre, propisanu igrovnu interakciju, simboličku komponentu, započinjanje igre i kraj igre (Duran, 2001, prema Mendeš i sur., 2020).

Osnovna i specifična pravila dvije su vrste pravila koja određuju dječju igru. Osnovna pravila određuju tijek i odvijanje igre, tj. slijed osnovnih događanja u igri. Ta pravila su jasno definirana u opisu igre i u zbirci igara. Tipična su za igru kao relativno trajnu tvorevinu te osiguravaju da igra bude ponovljiva i prepoznatljiva u svakom

igranju. S druge strane, specifična pravila definiraju neke posebnosti, pojedinosti ili prijeporna mjesta koja se mogu javiti u igranju. Ona se razlikuju od igre do igre te se mogu dogovoriti prije početka igre ili razvijati tijekom samog igranja (Duran, 2003).

Igra se može odvijati kao: linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“, razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ koji se nalaze u igrama s osnovnim pravilima. Treći tip je razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda koji se najčešće nalazi u simboličkoj igri tj. igri bez pravila pa slijed igre može pratiti raznovrsne pravce igre koji nisu planirani. Linearni tip karakterizira linearan smjer igre, osnovna pravila određuju kako će se odvijati igra a ishod je izvjestan. Razgranati tip s utvrđenim redoslijedom omogućuje mogućnost različitih pravaca igre, osnovna pravila sadrže određenje „ako da onda“, ali i dalje definiraju kako će se igra izvoditi (Duran, 2003).

U igri se ostvaruje komunikacija i socijalna interakcija te je u procesu igre moguće razlikovati dva koncepta interakcije i komunikacije među igračima. Igrovni plan se temelji na pravilima igre te je iz promatranja same igre vidljivo koju igrovnu interakcijsku mrežu predstavlja igra. Realni plan izvire među igračima i odnosi se na interakciju koja je izvan okvira propisanih, zadanih i obveznih odnosa. Razlikujemo tri igrovne interakcijske matrice, a to su: (1) igrovna interakcija uređena odnosima među pojedincima (JA I TI), zatim (2) igrovna interakcija uređena odnosom između izdvojenog centralnog igrača i ostalih (JA I DRUGI ili MI I ON) te na kraju igrovna interakcija uređena odnosom između grupa (MI I ONI) (Duran, 2003).

Simbolička komponenta koja je element strukture igre, pojavljuje se na različite načine. Simbol predstavlja modifikaciju odnosa prema realnosti. Na prvoj razini nalaze se simboli koji imaju značajnu ulogu u reprezentaciji, odnosno dijete svjesno upotrebljava simbole u igri i koristi vlastito tijelo kako bi prikazao odnose, ideje, objekte, i sl. Zatim, na drugoj razini su „mrtvi simboli“ s logikom ritualnog simbolizma kao dio kulture i narodne tradicije. Djeca imitiraju simbole iako možda ne razumiju njihovo značenje jer su prenošeni iz djetinjstva druge djece ili svijeta odraslih. Naposljetku, imamo nesvjesne simbole u kojima ostaje skrivena veza između znaka i označenog, tj. odnos između objekta i simbola ostaje skriven. Karakteristično je za ovu razinu, da se dijete kroz igru susreće sa svojim strahovima i tjeskobom, te može prikazivati i ponavljati neugodne događaje. Ovo je način na koji djeca procesuiraju i obrađuju svoje

emocionalne izazove te pokušavaju razumjeti i nositi se s njima na način koji im je prihvatljiv i razumljiv u njihovom svijetu (Duran, 2003).

Pri započinjanju igre vidimo podjelu uloga i poziv na igru koji može biti otvoreni (direktni) ili igrovni koji se temelji na dječjoj supkulturi, npr. dijete nagovještava igru pjevajući: „Ulovi me, ulovi me, kupit ću ti novine“. Zapčinjanje igre se može mijenjati od igranja do igranja iste igre i određen je specifičnim pravilima. Tip igre određuje kraj igre. Ako igra ima linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom, onda igra završava poznatim ishodom (Ringe, ringe, raja). Neizvjestan ishod ima razgranati tip igre s utvrđenim redoslijedom „ako da onda“. Primjerice, u igri: „Bako, bako, koliko ima sati?“ ishod je neizvjestan jer se ne zna koje će dijete doći do bake. Također, u igri lovice nema konačnog ishoda, igra završava kada se djeca umore pa kraj nije zacrtan osnovnim pravilima. U zadnjem razgranatom tipu bez utvrđenog redoslijeda ne postoje osnovna pravila, ishod igre ostaje nepoznat (Duran, 2003).

## 4. ULOGA ODGOJITELJA U IGRI DJETETA RANE DOBI

Jedan od zadataka odgojitelja u dječjoj igri svakako je poticanje "učenja načina igranja", omogućavajući djetetu da razvije vještine za samostalnu i slobodnu igru. Odgojitelj treba preuzeti ulogu "zainteresiranog promatrača" koji pažljivo prati igru djeteta i razmišlja o načinima kako je obogatiti ili potaknuti. Kompetentan odgojitelj prepoznaje važnost kontinuiranog osobnog razvoja i učenja. Također, on je vješt promatrač i slušatelj djeteta. Stručan odgojitelj teži za osobnim i profesionalnim napretkom. On poznaje zakonitosti rasta i razvoja djeteta, kao i što poznaje okolinu u kojoj radi s obzirom na sve socijalne, ekonomske i kulturne raznolikosti. Također, dobar odgojitelj razumije proces učenja predškolskog djeteta, postavlja pitanja o motivima djece ostavljajući otvorene zaključke, istražuje, uvažava tuđa mišljenja. Fleksibilan je i spreman na kompromise, omogućujući kreativno izražavanje i prilagođavanje okoline prema trenutnim potrebama (Šagud, 2002).

Odgojitelj treba dobro poznavati psihologiju dječje igre što će mu pomoći da se uključi ili isključi iz igre kad uoči da je to potrebno. Odgojitelj u dječjoj igri ima višestruke uloge ovisno o karakteru same igre (simbolička igra, igra s pravilima, konstruktivna igra i sl. (Mendeš, 2020).

Postoje dvije izrazite uloge odgojitelja u podržavanju i razvijanju simboličke igre u odgojno-obrazovnoj praksi. Te uloge su direktivna i nedirektivna. U direktivnoj ulozi, odgojitelj preuzima kontrolu nad gotovo svim ključnim aspektima igre, dok u nedirektivnoj ulozi odgojitelj neizravno podupire dječju igru bez nametanja svojih ideja. Nadalje, postoje i međuvarijacije tih uloga u dječjoj igri, kao što su paralelni suigrač, suigrač, koordinator igre i predstavnik stvarnosti (Šagud, 2002).

Prema Šagud (2002), odgojitelj u igri može sudjelovati kao paralelni suigrač radi pokazivanja mogućnosti uporabe sredstava i poticaja za igru, ali nije u neposrednoj igrovnoj interakciji s djetetom. Odgojitelj u ulozi paralelnog suigrača pokazuje kako se određeni predmet koristi istovremeno kada se odvija i dječja igra.

Odgojitelj može biti i suigrač koji je u izravnoj igrovnoj interakciji s djetetom kada se igra ili predlaže tj. „zamišlja“ okolnosti i aktivnosti te neizravno predlaže pravac

igranja zajedno s djecom. Odgojitelj kao suigrač aktivno sudjeluje u dječjoj igri te je ravnopravni nositelj uloge u igri. Kao suigrač razvija nove igrovne radnje, kultivira igrovno ponašanje neusmjerenim poticajima. Nadalje, on potiče djecu na recipročnu i bogatiju komunikaciju te utječe na razvoj samostalnosti djeteta. Kroz zajedničko istraživanje odgojitelj podržava dječju inicijativu i kreativnost te potiče razvoj mašte proširivanjem sadržaja igre novom tematikom. Također, on daje dodatni poticaj razgovorima, postavljanjem pitanja i poticanjem daljnjeg istraživanja. Kao sudionik igre koji je uključen u zajednički scenarij igre, odgojitelj može poticati pozitivno ponašanje i pomoći u rješavanju konflikata koji se javljaju tijekom igre. Odgojitelj kroz igru može koristiti priliku za prenošenje važnih vještina i znanja, primjerice kroz igru uloga ili grupne aktivnosti. Kao ravnopravni partner koji obogaćuje igru, njegovo sudjelovanje odlikuje se spontanošću i neusmjerenošću, što mu omogućuje veću sposobnost praćenja igre djeteta. Odgojitelj može utjecati na atmosferu i motivaciju pokazivanjem interesa i praćenjem igre uz neverbalne reakcije.

Kao koordinator igre ima dominantnu ulogu, odgojitelj svojim podučavanjem i izravnim usmjeravanjem određuje pravac igre. *Kao koordinator igre više je usmjeren na obogaćivanje i strukturiranje postojećih djetetovih spoznaja i osiguravanje potrebnih uvjeta za nesmetano ostvarenje igrovnog scenarija.* (Šagud, 2002:75)

Odgojitelj kao poticatelj igre i predstavnik realnosti potiče i razvija interes djece za suradničkim učenjem i igrom, prvenstveno stvaranjem uvjeta u okruženju. Nadalje, on ukazuje na realnije rekonstruiranje stvarnosti u igri, osigurava prostor te predviđa međusobne sukobe i preventivno se uključuje. Također, koristi se novim informacijama i strukturira postojeće dječje iskustvo.

U svome radu Šagud (2002) ističe vrlo dobra ponašanja odgojitelja, a koja čine elaboriranje dječje igre, razrađivanje ideje djeteta, vrednovanje djetetove aktivnosti i poticanje samostalnosti.

Odgojitelj elaborira igru svojim verbalnim i neverbalnim reakcijama kojima se potiče i obogaćuje dječja igra i igrovno ponašanje. To može uključivati postavljanje pitanja koja potiču dublje razmišljanje, pružanje informacija kojima se razvija i bogati dječja igra, sugeriranje nove igrovne radnje ili uloge, kontekst igre se tematski proširuje. Dijete u svoju igrovnu ulogu unosi njemu adekvatne i primjerene radnje, koje su dio njegovog izravnog i neizravnog iskustva. Odgojitelj ne nameće šablonu igrovne

radnje već se dijete asocira na prethodno iskustvo. To može uključivati provociranje novih mogućnosti i rješenja unutar igre, dodavanje novih elemenata ili upućivanje na redoslijed radnji kako bi obogatio igru.

Odgovitelj obogaćuje dječju igru kroz razrađivanje djetetove ideje. U ulozi odgojitelja, jedan od ključnih zadataka je podržati djetetovu kreativnost i inicijativu kroz igru. Kada dijete izrazi svoju ideju ili zamišljenu situaciju, odgojitelj ima priliku proširiti tu igru temeljenu na djetetovoj autentičnoj zamisli i njegovoj unutarnjoj motivaciji, potičući dijete da tu zamisao prenese u igru. To može uključivati dodavanje novih elemenata, uloga, događaja ili prostora unutar igre. Na primjer, ako se dijete želi igrati trgovine, odgojitelj može predložiti da se trgovina proširi dodavanjem bankomata ili restorana. Odgojitelj može potaknuti suradnju među djecom kako bi zajedno razvili djetetovu ideju. To može uključivati dijeljenje uloga, zajedničko planiranje ili stvaranje scenarija igre. Kako bi se ostvarila socijalna igra i bogatiji socijalni odnosi, barem djelomično mora postojati svima poznati zajednički scenarij igre.

Odgovitelj vrednuje aktivnosti djeteta putem promatranja dječje igre kako bi dobio povratne informacije o uspješnosti provedene aktivnosti. Osim toga, promatranjem igre odgojitelj može procijeniti koliko je uspješna suradnja među igračima te je li okolina dovoljno poticajna za nastavak igre.

Dobar odgojitelj potiče samostalnost djece imajući na umu činjenicu da djeca mogu samostalno rješavati mnogobrojne poteškoće na koje nailazi bez pomoći odgojitelja. Ako odgojitelj stvori uvjete djeca se mogu samoorganizirati. Takve aktivnosti su kvalitetnije i dugotrajnije od onih aktivnosti koje je odgojitelj sam planirao i organizirao. Dakle, važno je napomenuti da rješenja koja dijete dobije uz instruktivnu intervenciju odgojitelja nisu najbolja rješenja za dijete.

Odgovitelj može označavati ulogu ili nositelja uloge a uključuje sve iskaze odgojitelja kojima se određuje uloga ili određuje dijete koje obnaša tu ulogu. Odgojitelj pruža informacije čiji se verbalni izrazi odgojitelja ne fokusiraju izravno na trenutnu temu igre, već su ili odgovori na dječja pitanja ili izražavaju namjeru odgojitelja. Također, on postavlja pitanja bilo da su to direktna pitanja ili pitanja koja potiču interakciju s djecom. Potrebno je izbjegavati izravno propisivanje, nametanje i određivanje igrovne aktivnosti ili postavljanje pitanja izvan igrovnog konteksta. *Igra kao prototip stvaralaštva mora očuvati dovoljno prostora za individualnu i izvornu*



*prezentaciju i preobrazbu iskustva. Svako propisivanje i određivanje igrovnog scenarija ili igrovnih uloga i akcija bitno sužava mogućnost subjektivnog izražavanja. (Šagud, 2002:27).*

Davanjem instrukcija i demonstriranjem postupaka, odgojitelj pomaže djetetu da ispravno izvrši i reprezentira određenu radnju. Odgojitelj uspostavlja pravila igre kako bi usmjerio djecu prema već definiranim normama i pravilima. Te norme igre obično proizlaze iz stvarnih društvenih odnosa, ali su reprezentirani i preinačeni u igri. Važno je da odgojitelj vrednuje, komentira i odobrava aktivnosti djeteta kako bi ga ohrabrio i potaknuo na daljnji napredak. Ovakvim pristupom djeca se potiču da se aktivno uključe u igru i razvijaju socijalne vještine unutar sigurnog i podržavajućeg okruženja.

Odgojitelj tijekom igre pribavlja nove poticaje i materijale kako bi obogatio igru i potaknuo kreativnost i radoznalost djece. Reorganizacija prostora i stvaranje novih tematskih kutića odnosi se na aktivnosti odgojitelja koje uključuju promjene u organizaciji prostora kako bi se poboljšala funkcionalnost, suradnja i potaknula aktivnost djece. Omogućuje se grupiranje djece u manje skupine prema njihovim interesima i sklonostima u kojima odgojitelj može lakše regulirati odnose među njima. Odgojitelj praktičar u igru uključuje neaktivno dijete koji samo promatra igru poštujući želje djeteta i skupine čime mu osigurava priliku za sudjelovanje i interakciju s drugom djecom.

*Cilj intervencija odgojitelja prema djeci i njihovim aktivnostima trebao bi biti stvaranje uvjeta da bi dijete moglo samostalno istraživati. Ne bi trebalo „učiti dijete“ prenoseći mu informacije, nego poticati dijete na samostalno istraživanje, razmišljanje i rješavanje problema. (Slunjski, 2001:98).*

Dajući djeci slobodu da maštaju i stvaraju, igra potiče razvoj njihove kreativnosti. Nema ograničenja ili pravila kada je riječ o dječjoj igri, što omogućuje djeci da istražuju svoje zamisli i izraze svoju jedinstvenost. Kada se igraju, djeca se suočavaju s raznim izazovima u kojima trebaju nešto otkriti, pronaći rješenje ili planirati strategije pa često dolazi do suradnje s drugom djecom i zajedničko rješavanje problema. Ove vještine su važne ne samo u djetinjstvu, već i u kasnijem životu, jer pomažu u suočavanju s izazovima i donošenju kasnijih životnih odluka.

## 4.1. Refleksivni praktičar koji doprinosi kvaliteti dječje igre

Dobra odgojno-obrazovna praksa ne bi bila moguća bez dobrih praktičara. Prema Miljak (2009) praktičari vide svoj svijet odgojne prakse puno složenije od znanstvenika i zato informacije koje dobiju iz znanstvenih istraživanja oni moraju preraditi, filtrirati prema njihovoj praktičnosti, upotrebljivosti u njihovoj situaciji, naravno i prema njihovom sustavu vrijednosti. Refleksivni praktičar je odgojitelj koji aktivno koristi proces refleksije kako bi poboljšao svoje vještine, znanje i praksu u svom profesionalnom radu. Refleksija je proces promišljanja o vlastitim iskustvima, postupcima i odlukama s ciljem dubljeg razumijevanja i kontinuiranog učenja poput vođenja dnevnika, razgovora s kolegama ili mentorima, sudjelovanja u radnim grupama ili edukacijskim programima, ili korištenja samoprocjena i evaluacija. Kao refleksivni praktičar, osoba svjesno analizira svoje postupke, postavlja pitanja, promišlja o različitim perspektivama i traži nove načine razmišljanja i djelovanja. Ova praksa omogućuje osobi da prepozna i razumije svoje snage, slabosti, vrijednosti i ciljeve te da razvije strategije za daljnji rast i razvoj.

Potrebno je navesti kako dobar odgojitelj može poticati dječju radoznalost. Postavljanjem otvorenih pitanja: Umjesto da se daju gotovi odgovori, djeci je potrebno postavljati otvorena pitanja koja ih potiču na razmišljanje, promišljanje i istraživanje. Na primjer, umjesto "Zašto je nebo plavo?", može se pitati: "Što misliš zašto je nebo plavo? Možeš li zamisliti način kako bismo to mogli istražiti?"

Djeci je potrebno pružiti pristup različitim materijalima, igračkama, knjigama i alatima koji potiču njihovu radoznalost i omogućuju im da istražuju i otkrivaju svijet oko sebe. Poticanjem istraživačkih aktivnosti i istraživačkog razmišljanja u skladu s dječjim interesima i uz poticajna okruženja bogato opremljenima s različitim predmetima i materijalima, djecu se aktivira da postavljaju pitanja, predlažu ideje, predviđaju rezultate i razmišljaju kritički o svojim iskustvima. Ako djetetu pružimo poticajne uvjete za življenje i učenje, vidjet ćemo što sve dijete može i zna. Možemo reći da okruženje predstavlja materijalizaciju odgojiteljeve teorije tj. njegova znanja, shvaćanja i stavova o djetetu.

## **5. PROSTORNO I MATERIJALNO OKRUŽENJE KAO POTICAJ ZA IGRU**

Prilikom uređenja prostora kako bi potaknuli suradnju kod djece, individualne ili grupne aktivnosti koje će se maksimalno poticati, odgojitelji si trebaju postaviti pitanje: „Što djeca u ovom prostoru mogu činiti cijeli dan?“. Važna je uloga prostora kao sukreatora aktivnosti. Da bi djeca uspješno učila tijekom igre potrebno je osigurati dobro osmišljeno i poticajno okruženje, kvalitetno organizirane centre aktivnosti i individualizaciju.

### **5.1. Uređenje i raspored prostora za igru**

Naglašena je važnost stvaranja ugodnog, privlačnog i zanimljivog okruženja koje potiče raznolike socijalne interakcije. Takvo okruženje ne samo da podržava učenje, već i ima značajan utjecaj na cjelokupni razvoj djeteta. Okruženje je potrebno organizirati prema interesima i potrebama djece, kako bi razvili nove interese, nova znanja i potiče samopouzdanje i samopoimanje djece (Miljak, 2009).

Poticajno pedagoško okruženje stvara se zajednički gdje su odgojitelji, na stanovit način, primorani dogovarati se o zajedničkom uređenju soba i prostora. Stvaranje takvog okruženja omogućit će odgojiteljima da dublje i kvalitetnije upoznaju svako dijete. Postupnim mijenjanjem okruženja vidljivo dolazi do izražaja stvaralaštvo odgojitelja i drugih djelatnika. Okruženje u dječjem vrtiću je često vrlo promjenjivo te se kontinuirano mijenja. Odgojitelji mogu stvarati različite prostore i radionice putem pregrada i koji će biti vizualno izolirani, kako bi zadovoljili dječje interese i potrebe. Prostor treba biti prilagođen tako da odražava interese i potrebe djece, kao što je i prilagođen njihovoj dobi.

Centri aktivnosti, koji potiču igru kod djece, trebali bi biti funkcionalni i prostorno dovoljno veliki kako bi mogli primiti više djece istovremeno. Oprema bi trebala biti bogata raznovrsnim materijalima prilagođenim razvojnim potrebama djece, uključujući didaktičke igračke, ali i materijale koji nisu pedagoški oblikovani, a pružaju mogućnosti

za istraživanje i samostalno učenje. Kako djeca rastu, razvijaju se i obrazuju, tako se i okruženje u dječjem vrtiću ili grupi treba razvijati. Potrebno ga je prilagoditi njihovim novim potrebama, sklonostima, interesima i sposobnostima djece, ali i odraslih, kako bismo stvorili uvjete koji podržavaju cjelovito učenje, istraživanje i stvaranje novog znanja.

## **5.2. Raspored materijala i poticaja za igru u prostoru**

Pri planiranju materijala, ključno uzeti u obzir različite kompetencije djece te osmisliti sadržaje i materijale koji odgovaraju njihovim interesima, individualnim potrebama i razvojnim mogućnostima. Materijali trebaju poticati samostalno istraživanje i suradnju među djecom, potaknuti otkrivanje i usvajanje novih znanja te biti usklađeni s postojećim znanjem i iskustvom djece.

Raznovrsni neoblikovani materijali djeci trebaju biti lako dostupni i jasno vidljivi. Police ili kutije trebaju biti na visini koja je prilagođena dječjoj visini, tako da djeca mogu samostalno uzimati i vraćati igračke i druge materijale. Materijali bi trebali biti grupirani prema temama ili vrstama aktivnosti (Slunjski, 2012).

Tek nakon neposrednog istraživanja materijala te pokušaja mijenjanja materijala, konstruiranja, međusobnog spajanja i kombiniranja, djeca počinju surađivati, započinjući zajedničku igru s onim što su ranije učinili (Slunjski, 2001).

Materijale koje djeca koriste u igri možemo pronaći u centru za glazbu u kojem djeca istražuju zvuk pa tako djeca mogu koristiti različite materijale poput limenki, boca, zvončića, rasutog materijala i sl. Materijali koji se mogu naći u likovnom centru poput boja, olovaka i papira, različite posude, valjci kuglice, plastelin, itd., djeci omogućuju da istražuju svoju kreativnost i stvaralaštvo. U centru za igre pijeskom i vodom mogu se pronaći različite lopatice, lijevci, kantice, grabljice i sl. U igri s pijeskom, djeca mogu graditi dvorce od pijeska, oblikovati različite figure ili jednostavno uživati u ugodnim senzorno motoričkim doživljajima.

U istraživačkom centru djeci su dostupni materijali koji potiču istraživanje različitih pojava i svojstava materijala. Djeca imaju priliku istraživati magnetska svojstva, mirise,

zvukove, teksture, propusnost i težinu različitih materijala kako bi bolje razumjeli svijet oko sebe. Centar za matematiku i manipulativne igre sadrži manipulativna sredstva koji se koriste za stolom, tj. predmeti kojima djeca manipuliraju koristeći svoje ruke i oči. Ove igre mogu uključivati razne slagalice, domino, kocke i lotto igre. Često se koriste više individualno nego u grupama ili parovima. U centru građenja, djeca imaju priliku koristiti različite materijale kako bi gradila i konstruirala, a uključuju kocke, blokove, materijale za spajanje, kutije i sl.

Sva su djeca po prirodi kreativna te je bitno osigurati raznovrsni neoblikovani materijal koji će djeci omogućiti razvoj i izražavanje kreativnosti kroz igru.

### **5.3. Igračka kao poticaj za igru**

Igračka je sredstvo učenja i zabave i najuniverzalniji materijalni temelj igre. Igračke su prisutne u svim epohama i kulturama te su one osnovni alat za procjenu igre kod djece predškolske dobi. Igračka sadrži društvena obilježja i funkcije, te je iz nje moguće otkriti načine prihvaćanja djetinjstva i djeteta u danom kulturno-socijalnom kontekstu.

Igračka je sredstvo za igru, sredstvo za upoznavanje i uspostavljanje kontakta s okolinom, kao i sredstvo koje omogućuje djetetu da se razvije. Igračka je, ne samo sredstvo igre, već i prijatelj u igri. Igračka je često i povod da se djeca okupe u zajedničkoj igri čime se utječe na socijalizaciju djece (Trnavac, 1983).

Igračka ima značajan utjecaj na konkretiziranje igre i obogaćivanje iste novim sadržajima. Igračka, svojim dizajnom i mogućnostima rekonstruiranja, može usmjeravati na određene načine izvođenja operacija prema logičnom slijedu, npr. kada dijete koristi dječju kuhinju, ono ju u igri kuhanja koristi samo na predviđeni način, čime se djeca uče redoslijedu radnji u stvarnosti. Općenito, igračke uključuju sva sredstva koja djeca koriste u igri, bilo da su industrijski ili ručno izrađene. Prema stupnju oblikovanosti, one mogu biti gotove, polugotove i igračke-materijali. Prema sezoni mogu biti ljetne i zimske. Također, mogu biti iz jednog komada ili od više njih. One se "alat djetinjstva" s kojima dijete postupno raste i razvija logičko i simboličko mišljenje (Klemenović, 2014).

Igračka ima izrazitu odgojnu vrijednost ako ona odgovara djetetovim potrebama, te svojim značajkama omogućuje aktivnosti koje doprinose djetetovom razvoju i učenju. U najranijoj dobi, igračka je djetetu često oslonac tzv. prijelazni objekt koji daje osjećaj samopouzdanja i sigurnosti te umanjuje separacijski strah. Igračku karakterizira dostupnost i trodimenzionalnost koja omogućuje djetetu pristup i manipulaciju s različitih strana.

Pedagoški su najvrjednije igračke koje dijete napravi samo. Kada želimo odabrati pedagoški vrijednu igračku onda trebamo pažnju usmjeriti na njezine zahtjeve. Najčešće se spominju pedagoški, higijenski i estetski zahtjevi koje mora ispunjavati dječja igračka (Trnavac, 1983).

Pedagoški zahtjevi uključuju pažljiv odabir igračke koja je prilagođena aktualnom razvojnom statusu djeteta. Uz to, igračka bi trebala biti usklađena s ciljevima i zadacima predškolskog odgoja. Važno je da potiče razvoj motoričkih vještina te potiče djecu na promatranje, usporedbu, prepoznavanje oblika i boja. Igračke bi trebale poticati društvenu interakciju i omogućiti zajedničku igru, suradnju, međusobno razumijevanje, prijateljstvo i odgovornost, čime pomažu djeci u razvijanju socio-emocionalnih vještina. Igračka bi trebala biti vedra i poticati pozitivno raspoloženje kod djece, potičući ih na suradnju i zajedničku igru s drugom djecom.

Zdravstveno-higijenski aspekti igračke su izuzetno važni, posebno s obzirom na činjenicu da djeca često stavljaju igračke u usta ili dolaze u bliski kontakt s njima, potrebno je obratiti pozornost od kojeg je materijala igračka izrađena i da li sadrži kemikalije. Također, treba paziti na sitne dijelove koje bi dijete moglo progutati ili gurati u usnu i nosnu šupljinu. Igračka ne bi trebala imati oštre rubove ili dijelove koji bi mogli ozlijediti dijete tijekom igre. Igračka ne bi trebala biti teška kako se djeca ne bi mogla ozlijediti padom igračke. Igračke ne smiju prenositi infekcije. Nakon upotrebe, igračke treba pravilno skladištiti kako bi se spriječilo nakupljanje prašine i drugih nečistoća koje mogu uzrokovati zdravstvene probleme (Blanuša Trošelj, 2023).

Estetski aspekt igračke odnosi se na odgovarajući oblik, proporcije i boje. Različite teksture mogu dodati dodatnu dimenziju igri i omogućiti djetetu da istražuje dodirrom. Također, igračka treba imati privlačan dizajn, te žive i svijetle boje koje će privući pažnju djeteta. Boje mogu poticati osjećaje radosti, uzbuđenja ili smirenosti, ovisno o namjeni igračke.

Promatrajući igračku s tehnološkog aspekta važno je trajnost igračke koja je važna kako bi dijete moglo uživati u njoj tijekom dužeg vremenskog razdoblja i slobodno vršiti akcije punom snagom, bez rizika da je ošteti. Igračke izrađene od kvalitetnih materijala i čvrste konstrukcije bit će trajnije i izdržljivije. Igračka treba imati lako razumljivu konstrukciju, biti dovoljno velika i jednostavna za rukovanje, ali istovremeno mora ispunjavati svoju osnovnu svrhu ili namjenu (Blanuša Trošelj, 2023).

Prema Trnavac (1983) igračke možemo svrstati prema vrstama igara. Za različite tematske igre, djeca koriste raznovrsne igračke poput lutaka, životinja, vozila (kolica, vlak, automobili, avioni, itd.), namještaja za lutke, kuhinje, itd. U dramskim igrama, može se koristiti malo kazalište te kazališne lutke. Konstruktivne igre uključuju upotrebu slagalica, građevinskih elemenata, lego kocaka, bimo kocaka, alata i slično, dok pokretne igre podrazumijevaju korištenje lopti, konopa za preskakanje i sličnih rekvizita. Nadalje, postoje različite društvene igre koje navikavaju dijete da se pridržava pravila igre, poput čovječe, ne ljuti se, domino sa slikama, tombola, i sl.

Industrijski izrađena igračka čini samo dio igračke, budući da djeca često žele dopuniti svoju igračku drugim predmetima koji ih mogu nadahnuti i učiniti je zanimljivijom. U njihovoj najbližoj okolini mogu se naći mnogi predmeti koji nisu nužno igračke u užem smislu, ali su za dijete izuzetno privlačne i vrijedne za igru. To mogu biti predmeti poput kućanskih alata, kuhinjskog posuđa, kutija za odlaganje, ali i prirodnih materijala. Ovi predmeti potiču djetetovu maštu i kreativnost (Marjanović, 1981).

### **5.3.1. Didaktičke igračke**

Najpoznatije su didaktičke igračke i njihovoj se konstrukciji najozbiljnije pristupalo još od Fröbela. Didaktičke igračke pridonose direktno ostvarenju određenih odgojno-obrazovnih zadataka (Trnavac, 1983).

Didaktički materijali označavaju se kao skup praktičnih sredstava i odabiru se prema karakteristikama razvoja svakog djeteta prateći njegove interese i ciljeve odgojno-obrazovnog programa. Didaktičke igračke su igračke koje djecu uvode u osnovne koncepte učenja putem igre. One obično imaju određene okvire i namjene, tj.

pravila koja dijete slijedi, potičući razvoj različitih vještina. Primjeri takvih igračaka uključuju domino, lotto, igre s parnim slikama, slagalice, memory kartice i slično. Kroz ove igre, djeca razvijaju sposobnosti poput logičkog razmišljanja, pamćenja, prepoznavanja oblika i boja te razvijaju motoričke vještine.

Cilj korištenja didaktičkih igračaka je poticati psihofizički, intelektualni, govorno-jezični i socio-emocionalni razvoj. Mogu se koristiti na različite načine prilikom rada s djecom. Takve igračke pružaju podršku u učenju i savladavanju različitih životnih vještina. Korištenjem didaktičkih igračaka, djeca potiču maštu i kreativnost, razvijaju logičko mišljenje, poboljšavaju vizualnu percepciju, pamćenje i koncentraciju, uče, usvajaju matematičke vještine i unaprjeđuju govorno-jezične sposobnosti.

Njemački pedagog i otac predškolske pedagogije Friedrich Fröbel je razradio prvi sustav didaktičkog materijala darova-igračaka. Svaka igračka je imala posebnu ulogu. To je cjeloviti i originalni koncept didaktičkog materijala. Njegova misao je ležala u činjenici da se materijalima i načinima njihova korištenja može djeci prenositi najsloženije i najapstraktnije ideje. Predmeti su se davali određenim redosljedom uz određene upute, od konkretnog prema apstraktnom. Pa tako kao prvi dar imamo loptu, kao drugi dar malu drvenu loptu, kocku i valjak, kao treći i četvrti dar imamo kocku podijeljenu na osam dijelova nakon koje slijedi kocka podijeljena na osam pločica. Peti dar je kocka podijeljena na dvadeset i sedam malih kockica (devet rasječeno na manje dijelove), dok je posljednji dar kocka koja je također podijeljena na dvadeset i sedam kockica (mnoge rasječene na pločice, dijagonale...).



## 6. VAŽNOST PROMATRANJA I RAZUMIJEVANJA DJETETA I NJEGOVE IGRE

Odgojitelji su modeli ponašanja za djecu koji svojim pristupom i odnosom prema učenju i otkrivanju, zasigurno utječu na djetetov stav prema učenju i razvoju. Potrebno je promatrati što djeca rade, usmjeriti se na njihovu aktivnost i učenje, umjesto na poučavanje te se prema svakom djetetu ponašati kao prema razboritoj osobi. Odgojitelj je osoba koja provodi najviše vremena s djecom izvan obitelji, stoga ima ključnu ulogu u pružanju podrške djetetu u razvoju njegovih kognitivnih i socijalnih vještina. Kroz svoj rad, odgojitelj može poticati radoznalost djece, pružati im različite igre i aktivnosti koje će potaknuti djetetovu znatiželju te stvoriti poticajno okruženje u kojem se dijete osjeća sigurno i spremno za istraživanje, slobodno postavljanje pitanja i iskazivanje svojih ideja. Uz to, odgojitelj može pružati podršku djetetu u otkrivanju i razvijanju njegovih interesa i talenata te poticati razvoj samopouzdanja i motivacije za učenje.

Odgojitelj mora naučiti slušati dijete. Vujičić (2017) ističe da je slušanje aktivna radnja koja zahtijeva interpretaciju, a ne samo pasivno primanje informacija. Kroz slušanje, ne proizvode se samo odgovori, već se generiraju nova pitanja. Kada odgojitelj sluša, čuje i razumije dijete, to znači da istinski vidi što dijete radi te kakvog to za njega ima smisla. Odgojitelj, prije svega, vidi što dijete radi, a ne samo da gleda (jer tada vidi samo ono što želi vidjeti) i da čuje što dijete govori, a ne samo da sluša (jer tada obično ništa ne čuje). Kada odgojitelj sluša, čuje i razumije dijete, on potiče dijete postavljanjem poticajnih pitanja o njegovim hipotezama. Ne donosi preuranjene zaključke, već istražuje zajedno s djetetom, otvoren je za riskantne ideje, spreman je preuzeti izazove, bez suvišnog opterećivanja unaprijed postavljenim planom.

Osim toga, odgojitelj može pružiti stručno znanje i vještine za poticanje djetetovog učenja i razvoja. Oni mogu koristiti različite metode i tehnike učenja koje će odgovarati individualnim potrebama i razvojnim fazama djeteta te prilagoditi svoj pristup u skladu s različitim načinima učenja djece. To može uključivati igranje igara, izradu kreativnih projekata, pisanje priča te pružanje prilika za suradnju i rad u grupama.

Potrebno je napomenuti važnost dokumentiranja djece koje ima neprocjenjivo značenje. Na osnovi refleksije prikupljene dokumentacije, odgojitelj može unaprijediti igru. Dokumentacija vizualizira način na koji se dijete razvija i uči. Kroz nju, odgojitelj dobiva bolje razumijevanje dječjih potreba i interesa. On promatra procese dječjeg učenja što mu omogućuje pružanje kvalitetnije podrške u samom procesu učenja. Svrha dokumentiranja djece je praćenje njihova razvoja i napretka, praćenje interakcija s drugom djecom i odraslima te osiguravanje kontinuirane evaluacije i poboljšanja pedagoškog rada u dječjem vrtiću (Slunjski i sur., 2012).

Dokumentiranjem simboličke igre odgojitelj dobiva vrijedne povratne informacije o različitim igrovnim scenarijima igre, ulogama prilagođenim dječjim interesima te razvojnoj razini simboličke igre svakog djeteta. Na taj način, odgojitelj stječe uvid u individualni razvoj djetetovih vještina i znanja, uključujući govor, sposobnost preuzimanja i mijenjanja uloga, kreativnost, te sposobnost rješavanja problema. Dokumentacija pruža sustavno praćenje djetetovog razvoja i omogućuje prilagodbu pedagoških pristupa kako bi se potaknuo daljnji razvoj i učenje. Na temelju ovih informacija, odgojitelj može planirati svoje aktivnosti u igri, odabir materijala i igračaka prilagođenih potrebama djece te oblikovanje prostora kako bi stvorio poticajno okruženje (Badurina, 2015).

Dokumentiranje također služi kao sredstvo komunikacije s roditeljima o djetetovom razvoju, što je važno za njihovo uključivanje u djetetov odgoj i obrazovanje. To su transkripti dječjih rasprava, fotografije njihovih aktivnosti, reprezentacije načina na koji razmišljaju i uče. Dokumentiranje nije samo proces prikupljanja informacija, već i prilika za učenje i refleksiju za odgojitelje.

## **6.2. Primjer dokumentiranja i promatranja igre u dječjem vrtiću**

U svrhu prikaza primjera promatranja i dokumentiranja dječje igre u praksi, u daljnjem se tekstu prikazuje primjer, bilježen u DV Matulji, u skupini djece dobi 4-6 godina. Promatrana je djevojčica Z.P., uzrasta 4,5 godina koja dječji vrtić pohađa tri godine. Djevojčica je ciljno odabrana s obzirom na kronološku dob i razvojne

sposobnosti. Promatranje je provedeno dana 18.12. 2023., 20.12.2023. i 20.3.2024. svaki put u trajanju od 20 minuta. U isto vrijeme, njena je igra snimana, radi kasnijeg ponovnog promatranja i detaljnije refleksije u svrhu odgojno obrazovnog rada i praćenja dječjeg razvoja. Djevojčini roditelji bili su upoznati s ciljem i načinom promatranja i dokumentiranja.

U odgojno obrazovnom kontekstu posebno nas zanima kako se dječja igra odražava u različitim kontekstima i kako utječe na djetetov emocionalni, socijalni i kognitivni razvoj?

### ***Prethodna zapažanja o djevojčici***

Razvojne sposobnosti djevojčice u skladu su s kronološkom dobi djeteta. Socio-emocionalno funkcioniranje je uredno. Djevojčica se rado uključuje u socijalnu igru s drugom djecom. Najčešće je to simbolička igra u kojoj djevojčica preuzima ulogu odrasle osobe, preuzima ponašanje i odnose odraslih i djece. Suradljiva je te uživa u pažnji i pohvali. Uspješno održava pažnju i koncentraciju u zajedničkoj igri. Djevojčica Z.P. je dijete koje zrači toplinom, znatiželjno i zaigrano te slijedi postavljena pravila.

Igra je planirano promatrana u tri navrata kako bi se dobio širi uvid u igru promatrane djevojčice. Tijekom promatranja, igra je i dokumentirana. Korištene su Kontrolne liste djetetove igre za zapisivanje detaljnog opisa aktivnosti korištenih za potrebe kolegija Pedagogija rane i predškolske dobi 2, autorica Blanuša Trošelj i Terlević. Nakon zadnjeg promatranja, djevojčica i odgojiteljica zajedno su gledale videozapis njene igre. Ova metoda omogućila je djevojčici da razmisli o svom ponašanju i aktivnostima tijekom igre, pružajući joj priliku da verbalizira svoje misli i osjećaje. Također, odgojitelju je omogućilo da izravno čuje djevojčine komentare i opažanja, čime se dodatno produbilo razumijevanje njezinog doživljaja igre. Osim toga, u videozapisu su postali vidljivi detalji koji nisu bili zabilježeni u transkriptu, što je dodatno obogatilo analizu i razumijevanje dječje igre.

## 6.2.1. Dokumentiranje igre djevojčice Z.P.

Dječja igra je bilježena i promatrana kroz tri različita vremenska intervala. Promatranje omogućuje uvid u razvoj simboličke igre tijekom promatranog razdoblja. Prema socijalnoj složenosti najviše je prevladavala suradnička igra, dok je na spoznajnoj razini najviše bila izražena simbolička igra.

### 6.2.1.1. Igra A (pasivno promatranje)

Dob (upisati brojčano: godina, mjesec, npr. 4,5): 4,5 Spol (upisati slovima): Z Odgojna skupina (homogena/heterogena): HETEROGENA

definiranje igre/uzorak vremenskih odsječaka	socijalni kontekst igre															
	promatračka			samostalna			paralelna			socijalna						
	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59
igra s pravilima																
pokretna igra vlastitim tijelom																
igra rekvizitima																
igra uz korištenje sprava i rekvizita																
stvaralačke igre																
didaktičke igre s pravilima																
simbolička igra																
oponaša postupak i vrši zamjenu u predmetu																
uživljava se u zamišljenoj situaciji																
projicira vlastite akcije na objekte															X	
preuzima ulogu odrasle osobe ili druge djece															X	
preuzima ponašanje i odnose odraslih i djece						X	X									
dramatizira tekst priče, bajke ili scene																
tvorac je predstave i dječje dramatizacije																
konstruktivna																
konstrukcija kockama																
konstrukcija prirodnim materijalom																
konstrukcija umjetnim materijalom																
konstrukcija prostora																
funkcionalna igra																
igra se vlastitim tijelom																
rukuje pokretnim igračkama																
rukuje sportskim rekvizitima																
rukuje prirodnim materijalom																
rukuje umjetnim materijalom																
pokretna igra uz rekvizit																
igra glasovima, slogovima i riječima																
prostor za komentar ili napomenu:	<p style="text-align: center;">detaljan narativni opis jedne upečaljive situacije (mogućnost snimanja video zapisa)</p> <p style="text-align: center;">DATUM : 18.12.2023. VRIJEHE : 10<sup>10</sup> - 10<sup>30</sup>h</p>															

Slika 1. Ispunjena kontrolna lista djetetove igre na dan 18.12.2023.

Igra A ostvarila se kao simbolička igra koja uključuje dvije djevojčice Z.P. (u daljnjem tekstu Z.) i F. Đ.L. (u daljnjem tekstu F.) uz variranje radnji unutar igre. U ovoj simboličkoj igri djevojčica koristi lutku koju želi odvesti na ljetovanje. Djevojčica Z. se u ovoj igrovnoj ulozi mame nazvala Ana dok se lutka zove Ivan.

(Početak transkripta i opisa igre A)

Djevojčica prilazi lutki te ju uzima u desnu ruku dok u lijevoj drži torbu. Kreće se prema hodniku vrtića, gdje se nalazi zamišljeni bazen. Dok hoda, razgovara s lutkom, govoreći joj kako će se lijepo zabaviti i kako je voda ugodna. Stigavši do bazena, djevojčica skida zamišljenu odjeću s lutke, govoreći joj da je vrijeme za kupanje. Nakon nekoliko minuta igre u bazenu, djevojčica izvadi lutku i odlučuje povesti lutku u hotel. Dolaskom u „hotel“ djevojčica stavlja bebu u krevetić i ostvaruje igrovnu radnju u kojoj hrani lutku. Djevojčica potom liježe na pod i obrati se drugoj djevojčici F. da joj donese telefon. Uzima stari telefon koji je nekad korišten i javlja se: „Halo“.

Djevojčica Z. se ustaje i počinje slagati igračke pored krevetića i obrati se drugoj djevojčici:

*Z: „Idemo na bazen, moramo pripremiti kupaći !“*

*F: „Moramo uzeti torbu.“*

Djevojčice pretražuju ormar u dječjoj kuhinji za igru tražeći kupaće kostime. Kada su ih pronašle, odlaze iz sobe u hodnik dječjeg vrtića gdje se nalazi „bazen“. Djevojčice su premjestile drvenu klupicu na sredinu hodnika i pretvorile je u bazen za svoju igru. Okolo klupice na pod su postavile rupčice kao ručnike.

*Z: „Idem roniti, evo ti beba.“*

F. uzima bebu i igra se s njom.

Nakon dvanaest minuta igre djevojčicama pomalo opada interes za zajedničkom igrom te odlaze u sobu gdje se počinju samostalno igrati. Djevojčica F. odlazi do odgojiteljice te se pridružuje dnevnim likovnim aktivnostima dok djevojčica Z. stavlja bebu u krevetić te posprema obiteljski centar.

(Završetak transkripta i opisa igre A)

### 6.2.1.2. Igra B (zainteresirano promatranje)

Dob (upisati brojačno: godina, mjesec, npr. 4,5): 45 Spol (upisati slovima): Z Odgojna skupina (homogena/heterogena): HETEROGENA

definiranje igre/uzorak vremenskih odsječaka	socijalni kontekst igre															
	promatračka				samostalna				paralelna				socijalna			
	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59
igra s pravilima	pokretna igra vlastitim tijelom															
	igra rekvizitima															
	igra uz korištenje sprava i rekvizita															
	stvaralačke igre															
simbolička igra	didaktičke igre s pravilima															
	oponaša postupak i vrši zamjenu u predmetu															
	uživlja se u zamišljenoj situaciji															
	projicira vlastite akcije na objekte															
konstruktivna	preuzima ulogu odrasle osobe ili druge djece															
	preuzima ponašanje i odnose odraslih i djece															
	dramatizira tekst priče, bajke ili scene															
	tvorac je predstave i dječje dramatizacije															
funkcionalna igra	konstrukcija kockama															
	konstrukcija prirodnim materijalom															
	konstrukcija umjetnim materijalom															
	konstrukcija prostora															
igra glasovima, slogovima i riječima	igra se vlastitim tijelom															
	rukuje pokretnim igračkama															
	rukuje sportskim rekvizitima															
	rukuje prirodnim materijalom															
rukuje umjetnim materijalom																
pokretna igra uz rekvizit																
igra glasovima, slogovima i riječima																
detaljan narativni opis jedne upečatljive situacije (mogućnost snimanja video zapisa)																
prostor za komentar ili napomenu:																
DATUM: 20. 12. 2023. VRIJEME: 8 <sup>00</sup> - 8 <sup>20</sup> h																

Slika 2. Ispunjena kontrolna lista djetetove igre 20.12.2023.

Igra B ostvarila se kao simbolička igra odlaska liječniku. Prema socijalnoj složenosti prevladavala je suradnička igra. U ovoj igri ostvario se aktivan odnos odgojitelja prema dječjoj igri uz obogaćivanje igre novim odnosima, ulogama i sadržajima nedirektivnim oblicima. Odgojiteljica je samoinicijativno preuzela ulogu suigrača kao pacijenta čime je potaknula dječju igru. Reorganizacijom prostora tj. stvaranjem tematskog kutića ordinacije i pripremanjem materijala za igru (šprice, maske, kute, ostali liječnički pribor) izazvao je interes kod djece te je posredno odredio uloge i igrovne radnje. Kroz igru se bilježi bogatija igra s više uloga i igrovnih radnji.

U vrijeme slobodnih aktivnosti, u prostoru „ordinacije“ sedmero djece čeka u čekaonici dok doktorica Z. liječi pacijente. Djeca su za ordinaciju odabrala mirni kutak opremljen spužvastim kaučem i foteljama, dok se čekaonica se sastoji od pet drvenih stolica koje su poredane jedna uz drugu.

(Početak transkripta i opisa igre B)

Z. uzima injekciju i daje je djevojčici P.M. (u daljnjem tekstu P.)

P. oponaša plač.

Z: „*Ne vrišti P. Sada ćemo odrezati kost u nozi.*“ (uzima čekić za koljeno desnom rukom i djevojčici lupa koljeno)

P: „*Šta delaš?*“

Z: „*Moram masirati, sada ću ti malo posoliti nogu, može?*“

P: „*Može.*“

Z: „*To što žulja ću ti popraviti. Sada ćemo to zakrpati i to te ništa ne boli!*“

P: „*Hvala Z.*“

U prvih deset minuta igre, djevojčica Z. počinje razvijati radnju, razrađuje je i zatim je prekida i preuzima drugu ulogu. Nakon određenog vremena ponovno se vraća igri, ali površno i kratkotrajno te to zapažam i priključujem se igri u ulozi pacijenta. Djevojčica Z. mijenja ulogu koja nema svoj logički tijek i preuzima ulogu frizera te odlazi po plastične škare koje su bile pohranjene u kutiji za liječnika. Djevojčica uzima u ruke kosu djevojčice P. i imitira pokrete šišanja.

Z: „*Sada ćemo odrezati kosu, kamo su one škare?*“

P. sjedi mirno i čeka da djevojčica Z. donese škarice.

Odgoviteljica: „*Zašto joj režeš kosu ako je boli koljeno?*“

Z. ne odgovara, već se smješka i gleda u odgoviteljicu.

Nakon nekog vremena, djevojčica Z. se vraća ulozi liječnika, a igri se pridružuju djevojčice F. i P. U trinaestoj minuti igre, djevojčica Z. maže nogu djevojčici P. te s njom komunicira.

Z: „*Hajde P. digni malo kanotjeru.*“

P. podiže majicu.

Z: „*Sad popij lijek, dajte mi malo vode?*“

Odgoviteljica: „*Z. da li ju boli trbuščić, kako ćeš to izliječiti?*“ (neverbalno pokazuje na trbuščić)

Z: „*Izmjeriti ću joj temperaturu*“ (uzima toplomjer i mjeri temperaturu)

P. glumi plač.

Z: „*Rekla si da te boli.*“ (uzima škare i prilazi truhu)

Odgoviteljica: „Zašto joj režeš trbuščić, što joj sad radiš Z.?”

Z: „Moram joj skinuti bebu iz trbuha !“ (ponavljam pitanje: „Što joj radiš Z.?”)

P. mirno leži.

Z: „Sad ste gotovi, sljedeći!“

P. se podiže i sjeda pored djevojčice Z.

F: „Dobar dan.“

Z: „Šta se dogodilo ?“

F: „Skakao je po krevetu i udario glavu.“ (pokazuje na bebu)

Z: „Malo će te sada peći.“ (uzima injekciju i daje ju bebi)

F: „Ne peče ništa.“

Z: „Dobro moram to odrezati pa ću zakrpati.“ (uzima flaster i škare te imitira rezanje)

F. mirno leži sklopljenih očiju.

Z: „T. ne još injekciju, sad ćemo ovako.“ (oponaša rezanje)

F: „Jesam li gotova?“

Z: „Nisi, sad bubamarica.“ (daje nagradu)

Nakon liječenja djevojčice F. djevojčica napušta igru. Kada je interes za igru oslabio, u osamnaestoj minuti odgoviteljica se pridružuje igri kako bi dodatno razvijala dječju maštu i jačala svoj odnos s djecom.

Z: „Tko će nam sada doći ?“ (odgoviteljica sjeda na mjesto pacijenta)

P: „Kako se ti zoveš?“ (odgoviteljica odgovara)

Odgoviteljica: „Jako me boli ruka, vidi prste sam porezala. Kako ćeš me izliječiti?“ (odgoviteljica upućuje pogled djevojčici Z.)

Z: „Trebamo prvo malo izrezati ?“

Odgoviteljica: „Izrezat ćeš mi prste ?“

Z: „Ne.“ (smije se)

Odgoviteljica: „Nemojte mi rezati prste, izliječite me.“

Z: „Samo da vidimo šta je unutra.“ (pokazuje na prst)

Odgoviteljica: „Što vidite unutra?“

Z: „Krpelje!“ (djevojčice ih broje)

Odgoviteljica: „Kako ćeš me izliječiti?“



Z: „Sad ću ih ja ovako usisati pa ću ti to zakrpati i posoliti“

Odgojiteljica: „Moramo pažljivo izvući krpelja, jer su oni opasni.“

Z: „I jedna injekcija.“

Odgojiteljica: „O, hvala vam. Sada ste me izliječili.“

(Završetak transkripta i opisa igre B)

Promatrana igra dovela je do zaključka da su gotovo sva djeca koja su bila uključena u igru preuzimala ulogu liječnika, što je rezultiralo nedovoljnom usklađenošću, zajedničkom koordinacijom radnji i uloga. Djeca su više sudjelovala u paralelnoj igri nego u zajedničkoj, te su se radnje ostvarivale na više razina, kao što je interakcija s lutkom ili drugim djetetom. Aktivnosti su bile usmjerene na istraživanje materijala za igru, što uključuje ponavljanje radnji poput rezanja škarama i davanja injekcija.

Radi obogaćivanja sadržaja dječje igre u smislu logičke podjele uloga i zajedničkog scenarija, odgojiteljica je poticala djecu da osmisle kratku predstavu. Kroz ovu aktivnost, djeca su naučila nove riječi, poticala verbalnu i neverbalnu komunikaciju te vježbala vještine izražavanja.

### 6.2.1.3. Igra C (zainteresirano promatranje)

Dob (upisati brojčano: godina, mjesec, npr. 4,5): 4,5 Spol (upisati slovima): Ž Odgojna skupina (homogena/heterogena): HETEROGENA

definiranje igre/uzorak vremenskih odsječaka	socijalni kontekst igre															
	promatračka				samostalna				paralelna				socijalna			
	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59	0-4,59	5-9,59	10-14,59	15-19,59
igra s pravilima																
pokretna igra vlastitim tijelom																
igra rekvizitima																
igra uz korištenje sprava i rekvizita																
stvaralačke igre																
didaktičke igre s pravilima																
simbolička igra																
oponaša postupak i vrši zamjenu u predmetu																
uživljava se u zamišljenoj situaciji														X		
projicira vlastite akcije na objekte																
preuzima ulogu odrasle osobe ili druge djece																
preuzima ponašanje i odnose odraslih i djece													X		X	X
dramatizira tekst priče, bajke ili scene																
tvorac je predstave i dječje dramatizacije																
konstruktivna																
konstrukcija kockama																
konstrukcija prirodnim materijalom																
konstrukcija umjetnim materijalom																
konstrukcija prostora																
funkcionalna igra																
igra se vlastitim tijelom																
rukuje pokretnim igračkama																
rukuje sportskim rekvizitima																
rukuje prirodnim materijalom																
rukuje umjetnim materijalom																
pokretna igra uz rekvizit																
igra glasovima, slogovima i riječima																
prostor za komentar ili napomenu:	<p style="text-align: center;">detaljan narativni opis jedne upečatljive situacije (mogućnost snimanja video zapisa)</p> <p style="text-align: center;">DATUM: 20.03.2024 VRIJEME: 10<sup>10</sup> - 10<sup>30</sup>h</p>															

Slika 3. Ispunjena kontrolna lista djetetove igre 20.03.2024.

Igra C također je bila realizirana kao suradnička i simbolička igra odlaska liječniku. U ovoj igri, odgojitelj je uspostavio aktivni odnos prema dječjoj igri, obogaćujući je novim odnosima i sadržajima dodavanjem novih elemenata i uloga. Odgojiteljica predlaže proširenje bolnice dodavanjem bolničke kuhinje. Kroz igru se bilježi bogatija igra, više uloga i igrovnih radnji. Simbolička igra uključuje djevojčice Z. i M.

(Početak transkripta i opisa igre C)

U vrijeme slobodnih aktivnosti, u prostoru „ordinacije“ doktorica M. liječi pacijenticu Z.

M. uzima stetoskop i osluškuje rad srca djevojčici Z.

Z. leži na krevetu.

M: „Z. ne, zaspala si!“ (uzima škare i djevojčici reže majicu pa potom daje injekciju)

Z. mirno leži.

M: „Moraš se sada ustati, može?“ (daje injekciju)

Z. ustaje u sjedeći položaj.

M: „*Morate ostati petnaest dana u bolnici.*“

Z: „*Dobro.*“ (vraća se u krevet i nastavlja spavati)

M: „*Moraš popiti lijek!*“ (donosi djevojčici Z. šalicu)

Z. uzima plastičnu čašu i oponaša pijeње lijeka.

M: „*Ozdravili ste, možete ići!*“

Z: „*Ne*“ (okreće se na trbuh)

M: „*Gotovi ste.*“ (daje ponovno injekciju)

Nakon šest minuta, igri se priključuje djevojčica T.B. (u daljnjem tekstu T.) i preuzima ulogu pacijenta, dok djevojčica Z. se ustaje i odmah preuzima ulogu liječnice zajedno s djevojčicom M.

Z. uzima toplomjer i mjeri temperaturu djevojčici T.

T. sjedi na krevetu.

Z: „*Ima temperaturu i vruća je.*“

M: „*Teplo joj je samo.*“ (opipava čelo)

Z: „*38*“ (očitava temperaturu na toplomjeru pa potom pregledava uho)

M: „*Moramo jedan zub izvaditi.*“

Z: „*Samo malo da tu vidim.*“ (pregledava uho)

M: „*T. da li te još boli uho ?*“

T: „*Da*“

Z: „*Moramo ti staviti vodu u uho.*“ (injekciju približava uhu)

M. uzima pincetu i stavlja je u uho djevojčice T.

Odgoviteljica: „*Pazi M. da ju ne povrijediš, nemoj duboko u uho, samo izvana!*“ (uočava opasnost od ozljede)

Z: „*Treba nam jedan lijek.*“

T. priča o tome kada je bila bolesna.

Z: „*Ja sam imala iste takve naušnice.*“ (pokazuje rukom)

M: „*Gotovi ste.*“ (injekciju približava uhu)

Z: „*Sad ću ja.*“ (iskazuje želju da bude liječnica)

M. dodaje liječničku kutu djevojčici Z.

Nakon trinaest minuta igre, djevojčica Z. ostaje u ulozi liječnice, dok djevojčica M. preuzima ulogu pacijenta tako što leži na spužvastom kauču. Djevojčica Z. sjedi pored nje s kutijom liječničkog pribora na svojim koljenima. Z. pažljivo pretražuje kutiju, vadi instrumente i koristi ih kako bi pregledala i liječila djevojčicu M. Djevojčica Z. pokazuje pažnju i brigu dok se brine za svoju "pacijenticu". Prilaze druge djevojčice S.M. (u daljnjem tekstu S.) i P.

M. leži na krevetu.

Z. pregledava noge.

M: „Mogu li dobiti injekciju za uspavanje?“

Z. odmahuje glavom.

Odgojiteljica: „M. je sigurno žedna i gladna. U bolnici sigurno ima kuharica koja radi doručak i ručak za pacijente. Hoće li netko nešto skuhati M.?“

P: „Ja ću“

Odgojiteljica: „Skuhaj nešto zdravo. M. je već dugo u bolnici, a nije ništa jela ni pila.“

P: „To je nešto s vitaminima?“

Odgojitelj: „Tako je.“

P. donosi ručak na stol.

S: „Evo M.“ (stavlja ručak na pladanj i donosi djevojčici M.)

M: „Sad moram pojest.“ (uzima ručak)

T: „Evo ti jedan jogurt.“

Nakon sedamnaest minuta igre, djevojčicama pomalo opada interes za zajedničkom igrom te ju nastavljaju kroz razgovor. Djevojčica koja je bila u ulozi liječnice Z. završava s pospremanjem liječničkog pribora u kutiju, dok se ostale djevojčice, počinju usmjeravati na druge aktivnosti kao što su kuhanje i crtanje u likovnom centru. Umjesto intenzivnog sudjelovanja u ulogama, djeca se opuštaju, smiju i razgovaraju o nevezanim stvarima. Primjerice, djevojčica T. priča da će danas ići kod bake i saditi cvijeće.

(Završetak transkripta i opisa igre C)

## 6.2.2. Samorefleksija igre djevojčice Z.P.

Nakon promatrane aktivnosti uslijedila je dječja refleksija s djevojčicom Z. na mirnijem i tišem mjestu u hodniku dječjeg vrtića, uz pomoć video snimke aktivnosti (igre liječnika) koja je prikazana na prijenosnom računalu. Razgovor je trajao 10 minuta, a zabilježen je video snimkom. U zajedničkom razgovoru prilikom gledanja videozapisa, postavljaju se pitanja različitog tipa. Odgovori na korištena pitanja pomažu u sagledavanju dječje perspektive i razumijevanju igre. Pitanja su postavljena u polustrukturiranom obliku kako bi se očuvala spontanost. Ovim pitanjima se dijete potiče da razmisli o vlastitom iskustvu koje će u igri prikazati i oblikovati na svoj način.

### 6.2.2.1. Transkript dječje refleksije vlastite igre

U nastavku su navedena pitanja i odgovori koji su postavljeni tijekom razgovora kako bi se prikazalo kako djevojčica razmišlja o igri:

Odgojiteljica: „Z. da li se sjećaš što si ovdje radila? Možeš li mi ispričati što si radila?“

Z: „M. me je liječila jer je bila doktorica, a ja sam morala ležati. Dala mi je injekciju za uspavanje i još mi je, mislim, rezala noge. M. me je zezala da mi neće dati injekciju, a onda mi je dala injekciju. T. je bilo vruće čelo. Meni je najdraže kad mi doktorica pregleda uši. Cijepila sam se kod doktorice i nisam plakala.“

Odgojiteljica: „Kako to da ste se odlučili igrati doktora?“

Z: „Zato jer je bilo baš zabavno, zato jer u vrtiću imamo igračke za doktora i doma ih imam, ali se ne igram.“

Odgojiteljica: „Tko se s tobom igrao?“

Z: „M. A. P. T.“ (nabraja djevojčice imenom)

Odgojiteljica: „Tko se još inače voli igrati s tobom?“

Z: „M. i A.“

Odgojiteljica: „Kada si se igrala doktora, da li ti je nešto nedostajalo?“

Z: „Pa ne, i T. smo liječili. Što T. jako kašlje, ja isto, i još u toj igri nam je bilo jako fora jer je doktor jako zanimljiv. Ja želim biti teta u vrtiću, frizirati pse, pjevati na mikrofona, ne znam što ću odlučiti, ali bih odlučila jer imam prijateljicu u vrtiću koja već svira na mikrofona i gitaru, onda bih i ja isto to.“

Odgovateljica: „Da li vam u igri doktora fali još neka igračka?“

Z: „Fali nam ono za slušanje srca, ali nisam htjela baš uzeti. Još mi je bilo zanimljivo u toj igri što su se svi igrali sa mnom.“

Odgovateljica: „Voliš svoje prijatelje?“

Z: „Da.“

Odgovateljica: „Kako si se sa svojim prijateljima dogovorila tko će biti doktor, a tko pacijent?“

Z: „Ja sam htjela biti pacijent.“

Odgovateljica: „Kako riješite svađu? Kako se dogovorite?“

Z: „Prvo M. bude doktor, onda da ja budem doktor. Završimo pa se mijenjamo.“

Odgovateljica: „Osim igre doktora, čega se još voliš igrati?“

Z: „Meni je malo teško pospremati, ali pospremila sam. I još se igramo kao da se pravimo da idemo u neku knjižnicu, igramo se s bebom, igramo neke igre. Zanimljivo nam je sve to.“

Odgovateljica: „Što je za tebe igra?“

Z: „Igre su neke zanimljive stvari. Kako nešto pišeš. Kad čitaš knjige bebama.“

Odgovateljica: „Koja ti je najdraža igračka?“

Z: „Doktor.“

Odgovateljica: „Koja ti je najdraža igračka kod kuće?“

Z: „Doma je najljepša igračka kad se igram s bebama. Igram se i dućana, jer imamo doma dućan. Imam i neke nove legiće.“

Prilikom promatranja možemo zaključiti da prevladava suradnička igra u ovoj odgojno obrazovnoj skupini kako bi se ostvario zajednički cilj ili izvršila određena aktivnost poput simboličke igre liječnika. Prednost ovog zajedničkog razgovora je dublje razumijevanje dječje igre, uključujući što dijete misli i njegovi dojmovi vezani uz igru. Djevojčica je iznijela svoje iskustvo kroz igru, naglašavajući njezinu zabavnu i edukativnu vrijednost.

Kroz razgovor, vidljivo je kako djevojčica prepoznaje važnost društvenih odnosa u igri te kako se aktivno uključuje u razvijanje uloga zajedno s prijateljima. Također, djevojčica je izrazila svoje želje i interese za budućnost, poput želje da postane odgojiteljica u vrtiću i da se bavi glazbom. Također je iznijela svoje emocije i doživljaje vezane uz odlazak liječniku. Cilj ovog razgovora je bio istražiti njezino promišljanje o igri kao važnom dijelu njezinog svakodnevnog života.

Promatranje dječje igre kroz holistički pristup omogućuje dublje razumijevanje djetetovog razvoja. S obzirom na kompleksnost dječje igre koja uključuje socio-emocionalne, jezične, kognitivne i motoričke komponente, važno je provesti promatranje u više navrata radi cjelovitijeg prikaza i izbjegavanja slučajnosti. Kroz ponovljena promatranja može se primijetiti kako se dijete prilagođava novim situacijama, mijenja način igre ili razvija složenije načine izražavanja i interakcije s drugom djecom. Dodatno, ponovljena promatranja smanjuju utjecaj slučajnih čimbenika te omogućuju bolje promatranje dječje igre, a time i razumijevanje djetetove igre.

## 7. ZAKLJUČAK

Igra je univerzalni jezik djetinjstva koji obogaćuje razvoj djece na mnoge načine. Ona je primarna djetetova aktivnost i primarni način dječje komunikacije. Igra olakšava fizički i kognitivni razvoj djeteta. Pomaže u socijalizaciji djeteta s vršnjacima i razumijevanju emocija. Tijekom igre, djeca rješavaju probleme, postavljaju hipoteze, istražuju uzroke i posljedice te razvijaju svoju kreativnost. U igri su djeca, glavni akteri u kojoj oni ispunjavaju svoje potrebe, djeluju samostalno i razvijaju svoje sposobnosti.

Također, igra uči dijete kako kontrolirati svoje emocije, prepoznati emocije drugih, rješavati probleme i pronalaziti kompromise u sukobima. Ona je oblik učenja o samom životu, univerzalni fenomen koji se može pronaći u svim društvima. Simbolička igra je izuzetno važan dio djetetovog razvoja i igra ključnu ulogu u njegovom učenju i stvaranju. Važnu ulogu imaju odgojitelji kao poticatelji igre i predstavnici realnosti. Stvaranjem poticajnog okruženja i pripremanjem materijala, razvijaju interes djece za suradničkim učenjem i igrom. Pri odabiru igračaka i različitih didaktičkih sredstava, moramo obratiti pažnju na njihove vrijednosti. Kvalitetna igračka je ona koja potiče djetetovu maštu i kreativnost, a uz to je i sigurna za korištenje.

U radu je prikazan primjer sveobuhvatnog promatranja i bilježenja dječje igre, što je rezultiralo dobivanjem vrijednih informacija. Ovaj pristup omogućuje stjecanje dubljeg razumijevanja dječjeg pogleda na igru i pomaže u dubljem razumijevanju djetetovih potreba i interesa. Promatranje dječje igre omogućuje odgojiteljima da bolje razumiju i podrže dječji rast i razvoj kroz igru.

Proučavajući odgoj u stranim zemljama, dolazimo do zaključka da je igra važan element djetetovog razvoja. Cijeni se vrijednost slobodne igre kao sredstvo učenja i zabave, u kojoj se djeci daje prostor za samostalno istraživanje i izražavanje. Ovim radom dotaknula su se pitanja bitnih odrednica igre s posebnim osvrtom na praćenje igre u stvarnoj situaciji. I za kraj jedna zagonetka: "Imam igle, ne znam šiti. Tko će mene pogoditi?"



## LITERATURA

1. Berk, E.L. (2015). Dječja razvojna psihologija. Jastrebarsko: Naklada Slap.
2. Došen Dobud, A. (2016). *Dijete- istraživač i stvaralac – Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alinea.
3. Duran, M. (2001.) Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap.
4. Duran, M. (2003.) Dijete i igra. Jastrebarsko: Naklada Slap.
5. Duran, M., Plut, D. i Mitrović, M. (1988). *Simbolička igra i stvaralaštvo*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
6. Goldberg, S. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete*. Lekenik: Ostvarenje.
7. Gjurković, T. (2016). *Terapija igrom: Kako razviti vještine za razumijevanje djeteta i produbiti odnos s njim*. Split: Harfa.
8. Herlok, E. (1956). *Razvoj deteta*. Beograd: Zavod za udžbenike
9. Likierman, H. i Muter, V. (2007). *Pripremite dijete za školu*. Buševac: Ostvarenje.
10. Mendeš, B., Marić, Lj., Goran, Lj. (2020). *Dijete u svijetu igre*. Zagreb: Golden marketing- Tehnička knjiga.
11. Miljak, A. (2009). *Življenje djece u vrtiću*. Zagreb: SM naklada.
12. Peteh, M. (2018). *Radost igre i stvaranja*. Zagreb: Alinea.
13. Piaget, J. (1962). *Play, dreams and Imitation in Childhood*. Norton
14. Slunjski, E. (2001). *Integrirani predškolski kurikulum: rad djece na projektima*. Zagreb: Mali profesor
15. Slunjski, E. (2012). *Tragovima dječjih stopa*. Zagreb: Profil
16. Starc, B., Čudina-Obradović, M., Pleša, A., Profaca, B., Letica Kaleta, M. i Markočić, M. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
17. Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda
18. Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
19. Trnavac, N. (1983). *Dečja igra-opšta pedagoška pitanja*. Gornji Milanovac: NIRO „Dečje novine“
20. Vasta, R., Haith, M.M. i Miller, A.S. (2001). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: naklada Slap.
21. Vučinić, Ž. (2001). *Kretanje je djetetova radost*. Zagreb: FoMa.
22. Vujičić, L. et al. (2017). *Razvoj znanstvene pismenosti u ustanovama ranog odgoja*. Rijeka: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci

## Radovi u časopisima i zbornicima

1. Badurina, P. (2015). Odgojitelj i simbolička igra. *Napredak*, 156 (1-2), 47-75.
2. Hartl, E. (2003). Igra li se odgajatelj u vrtiću. U N. Babić i S. Irović (ur), Zbornik radova, *Dijete i djetinjstvo*, str. 117 – 127. Osijek: Visoka učiteljska škola u Osijeku
3. Klemenović, J. (2014). Čime se i kako igraju današnja djeca?. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, (16/1), str. 181-200.
4. Marjanović, Lj. (1981). Igra i igračke: Dečje igračke. U: Popović, T. (ur.) *Cicibanove urice*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, str. 7-9; 21-28
5. Vandy Šinigoj, F. (2021). Može li učenje biti igra?. *Varaždinski učitelj*. (4/5), str. 399-409.
6. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik*. (64/4), str. 603-620
7. Šagud, M. i Petrović- Sočo, B. (2002). Igra u predškolskoj ustanovi. *Mirisi djetinjstva-9. dani predškolskog odgoja Splitsko-dalmatinske županije*. Split: Dječji vrtić Radost, str. 10-13.

## Mrežni izvori

1. Blanuša Trošelj, D. Igračke. Nastavni materijal za kolegij PRPD, objavljeno na Merlinu kolegija PRPD I, ak.god. 2022./2023. Pristupljeno 06.02.2024
2. Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, Narodne novine, 5/2015.  
URL: [http://mzos.hr/datoteke/Nacionalni\\_okvirni\\_kurikulum.pdf](http://mzos.hr/datoteke/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf) (Pristupljeno: 15.04.2024.)
3. Skolverket (2019). Curriculum for the Preschool Lpfö 98. Stockholm: DanagårdLitho.  
URL: <https://www.skolverket.se/download/18.6bfaca41169863e6a6549bc/> (Pristupljeno: 10.2.2024. )

## **POPIS PRILOGA**

Slika 1. Ispunjena kontrolna lista djetetove igre na dan 18.12.2023.

Slika 2. Ispunjena kontrolna lista djetetove igre 20.12.2023.

Slika 3. Ispunjena kontrolna lista djetetove igre 20.03.2024.

## **SAŽETAK:**

Ovaj završni rad istražuje važnost igre u dječjem razvoju te ulogu odgojitelja u poticanju i podržavanju igre u dječjem vrtiću. Igra se smatra ključnim dijelom dječjeg učenja i razvoja. Ona potiče kreativnost, socijalne vještine, motoričke sposobnosti i kognitivni razvoj. Naglašava se važnost stvaranja poticajnog okruženja za igru u dječjem vrtiću, koje uključuje adekvatan prostor, raznovrsne materijale i podršku odgojitelja. Opisuju se karakteristike i zahtjevi za kvalitetnu igračku jer je ona dio svake igre. U radu se također analizira odgoj i igra u stranim zemljama, naglašavajući odgoj u prirodi i na svježem zraku. Kroz primjere prakse i relevantnu teoriju, rad pruža uvid u različite strategije i pristupe koji se mogu koristiti kako bi se igra postala alat za učenje i razvoj djece u dječjem vrtiću.

**Ključne riječi:** igra, dječji razvoj, igračke, pozitivni aspekti igre, aktivnosti, uloga odgojitelja

## **SUMMARY:**

This thesis aims to explain the concept and importance of play in children's development and the role of preschool teachers in encouraging research and supporting play and activities in kindergarten. Preschool teachers should be guided by certain principles when preparing research activities. Play is considered an integral part of children's learning and development. It encourages creativity, social skills, motor skills, and cognitive development. In addition, the importance of creating a stimulating environment for play in kindergarten, which includes a stimulating surrounding for learning, is explained. Materials that should be found in each research center are also explained. The characteristics and requirements for a quality toy are described because it is a part of every game. This thesis also analyzes educational approaches and play methodologies in foreign nations, with a particular emphasis on outdoor and nature-based education. By incorporating practical examples and pertinent theoretical frameworks, this final work offers valuable insights into various strategies and methodologies that can leverage play as a tool for child development.

**Key words:** play, child development, toys, positive aspects of play, activities, preschool teacher's role