

Uključenost djece predškolske dobi u različite vrste kinezioloških igara

Bošnjaković, Martina

Master's thesis / Diplomski rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Teacher Education in Rijeka / Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet u Rijeci**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:189:932988>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-13**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Teacher Education - FTERI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Martina Bošnjaković

Uključenost djece predškolske dobi u različite vrste kinezioloških igara

DIPLOMSKI RAD

Rijeka, 2018.

SVEUČILIŠTE U RIJECI

UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni učiteljski studij

Uključenost djece predškolske dobi u različite vrste kinezioloških igara

DIPLOMSKI RAD

Predmet: Sportski programi

Mentor: Biljana Trajkovski, doc.dr.sc.

Student: Martina Bošnjaković

Matični broj: 0299004960

U Rijeci,

srpanj, 2018.

ZAHVALA

Prvenstveno se zahvaljujem mojoj dragoj mentorici doc. dr. sc. Biljani Trajkovski koja je uvijek imala vremena za mene i koja mi je pomagala čitavo vrijeme pisanja moga diplomskog rada na svim korisnim savjetima, pomoći te ukazanom povjerenju kao i velikoj motivaciji da to privedem kraju.

Posebno se zahvaljujem mome dečku, roditeljima i prijateljima koji su čitav studij bili uz mene, podržavali me i bodrili, bili moja najveća podrška.

Hvala vam!

Martina Bošnjaković

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

„Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam diplomski rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentoricom doc. dr. sc. Biljanom Trajkovski. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu diplomskog rada i poštivala odredbe Etičkog kodeksa za studente/studentice Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.“

Potpis:

SAŽETAK:

Igra je sastavni dio odgoja i obrazovanja djece rane i predškolske dobi. Djeca imaju potrebu za neprestanim kretanjem odnosno igrom. Igra omogućuje najbolji način za cjelokupni razvoj djeteta i učenje. Djeca se vole igrati razvojnih igara. Svaka aktivnost za djecu u mlađoj dobi je igra. Djeci je neminovno osigurati rast i razvoj kroz motoričku igru. Sa što više raznih vrsta igre djeci osiguravamo motorički razvoj, ali i osjećaj samopouzdanja, optimizma, zadovoljstva i veselja, odnosno obogaćuje čitav emocionalni život djeteta. Veliku ulogu u igri ima i motivacija koja je jedna od najznačajnijih komponenti u razvoju strukture ličnosti. Kako bi se uspješno odvijala neka kineziološka igra odnosno tjelesna aktivnost neupitno je i postojanje dobre motivacije. Iz toga razloga osnovni cilj ovoga rada je praćenje razine motivacije u različitim elementarnim, štafetnim, sportskim i ekipnim igrama. Podaci istraživanja su obrađeni i analizirani u programu za statistiku SPSS. Dobiveni rezultati ukazuju na to da je najveća razina motivacije izmjerena kod dječaka i djevojčica u elementarnim igrama. Razlike između motivacije kod dječaka i djevojčica nisu značajne odnosno rezultati su podjednaki. Postoje minimalne razlike u ocjenama kod pojedinih igara, ali se može zaključiti da su bolji rezultati u svim sportskim igrama kod dječaka. Primjena igara kod djece rane i predškolske dobi je neizmjereno važna. U toj dobi je potrebno pobuditi motivaciju za tjelesnom aktivnošću kroz igru jer ima neprocjenjivu odgojno - obrazovnu vrijednost. Razvijaju prijateljstvo, samodisciplinu, borbenost i inicijativu, ali i potrebu za suradnjom s prijateljima. Obrazovna vrijednost odnosi se na poštivanje i upoznavanje s pravilima.

Ključne riječi: igra, motivacija, djeca rane i predškolske dobi, razlike

ABSTRACT:

The game is an integral part of early and pre-school education. Children have a need for continuous movement or play. The game provides the best way for the overall development of the child and learning. Children love to play development games. Every activity for children in the younger age is a game. Children are inevitable to ensure growth and development through a motorcycle game. With as many different types of games, children ensure motor development, sense of self-confidence, optimism, satisfaction and joy, enriching the whole emotional life of the child. A great role in the game is motivation, which is one of the most important components in the development of the personality structure. Existence of good motivation is needed to take kinesiological game or physical activity successfully. For this reason, the basic objective of this work is monitoring the level of motivation in various elementary games, relay games, sports games and team games. The survey data was processed and analyze in the SPSS statistics program. The obtained results indicate that the highest level of motivation is measured on boys and girls in elementary games. Differences between motivation in boys and girls are not significant, and the results are equally the same. There are minimal differences in the ratings in some games, but we can conclude that the best results are in all sports games at boys. Playing games in early and pre-school children is immensely important. At that age it is necessary to stimulate motivation for physical activity through the game because it has an invaluable educational value. They develop friendship, self-discipline, struggle, initiative and co-operation with friends. Educational value refers to respect and knowledge of the rules.

Key words: game, motivation, early childhood and preschool age, differences

SADRŽAJ:

1. UVOD.....	1
1.1. Uloga igre u razvoju djece rane i predškolske dobi.....	3
1.1.1. Motorička igra.....	9
1.1.2. Podjela igara	10
1.1.3. Povezanost kinantropoloških obilježja djece predškolske dobi s igrom	22
1.2. Motivacija u igri.....	24
1.2.1. Intrinzična i ekstrinzična motivacija.....	28
2. PREGLED DOSADAŠNJIH ISTRAŽIVANJA	31
3. CILJ RADA I HIPOTEZE.....	36
3.1. Cilj	36
3.2. Hipoteze	36
4. METODE RADA	37
4.1. Uzorak ispitanika	37
4.2. Uzorak varijabli	37
4.3. Opis eksperimentalnog postupka.....	38
4.4. Metode obrade podataka.....	39
5. REZULTATI I RASPRAVA.....	40
6. ZAKLJUČAK.....	49
7. LITERATURA	51

1. UVOD

Igra je dio djetetovog života, većinu vremena dijete provede u igri. Tako, igrajući se, dijete razvija motoričke, morfološke i funkcionalne sposobnosti. Igra mu omogućuje najbolji način za učenje i cjelokupni razvoj. Igra kod djece razvija osjećaj zadovoljstva, veselja, ljepote, vedrine, samopouzdanja, životne radosti i optimizma, ona obogaćuje emocionalni život djeteta. Igra općenito, a posebno dječja igra predmet je mnogih znanstvenih studija. Razni arheološki nalazi igračaka potvrđuju da se čak i u najstarijim epohama čovječanstva uvažavala potreba za igrom. S napretkom znanosti, prije svega psihologije, igra zauzima izuzetno važno mjesto u proučavanju djeteta i njegovog razvoja. Danas se sa sigurnošću može tvrditi da je igra neophodna za djetetov pravilan psihofizički razvoj, te da je važno osigurati djetetu vrijeme i prostor za igru. U današnje doba napredne tehnologije, kada bliješteće igračke i video igrice zauzimaju vodeće mjesto, važno je djeci nuditi i one igre i igračke koje su zaista poticajne za njihov razvoj, prije svega spoznajni i socijalni. Odgajatelji tu igraju izuzetno važnu ulogu. Odgajatelj je tu da ponudi odgovarajući materijal u pravo vrijeme, da igri doda određeni napor i izazove dijete. Dječja igra mora biti prirodna, a to je ona igra u kojoj je dijete motivirano samom željom za igrom. Svako dijete ima urođenu znatiželju i potrebu za igrom. Igra nije ograničena na određeno razvojno doba te većina djetinjstva prođe u igri. Kroz igru stvaraju se vlastiti izvori motivacije. Motivacija je sama po sebi rezultat interakcije između situacije i pojedinca. Upravo zbog toga u ovom radu je cilj pratiti motivaciju djece u realizaciji različitih motoričkih igara praćenjem nivoa uključenosti u igru od strane tri stručnjaka. Nakon rezultata utvrdit će se koje su igre djeci najdraže te da li postoje razlike u razini uključenosti u igru s obzirom na dob i spol ispitanika.

Razlog odabira ove teme je upravo u radu s djecom rane i predškolske dobi jer se kod njih uočava da igra najviše utječe na rast i razvoj. Igrom možemo najviše utjecati i raditi na razvoju kinantropoloških obilježja djece. Javlja se sve veća osviještenost kako ljudi tako i odgajatelja o potrebi i važnosti primjene kinezioloških aktivnosti kod djece. Upravo je igra ta kineziološka aktivnost koja je djeci zanimljiva

i bliska. Kroz igru je moguće utjecati na sve aspekte djetetova rasta i razvoja, ali i mijenjati njegove navike i utjecati na određene poteškoće. U ovom radu prikupljen je teoretski dio koji se odnosi na igru odnosno na ulogu igre u razvoju djece rane i predškolske dobi, na motivaciju i na elementarne, štafetne i ekipne igre. Rad sadrži i pregled dosadašnjih istraživanja o temi motivacije u kineziološkim igrama i tjelesnoj aktivnosti.

1.1. Uloga igre u razvoju djece rane i predškolske dobi

Igra u životu djeteta ima veliku važnost i značajnu ulogu. Psiholozi, kineziolozi i mnogi drugi stručnjaci proučavali su igru, njenu primjenu, važnost i značenje za djetetov razvoj. Postoje mnoge definicije igre, ali u jednome se svi stručnjaci slažu da je djetetova najdraža aktivnost igra.

Igra je intelektualna ili tjelesna aktivnost koja ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi (Anić, 1998:305). Igra je najdublji odgovor djeteta, njegovih osnovnih ljudskih mogućnosti, da preobrazi svijet prema svojoj mjeri, a sebe strukturira i prilagodi sljedeći ovu transformaciju (Marjanović A., 1975:1-13)

Igra je opći pojam za velik broj aktivnosti. Miller navodi kako su se pod terminom igra dugo vremena povlačili pojmovi za ponašanja koja izgledaju dovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu (Duran, 1995:14). Igra je jedan od oblika ljudske aktivnosti. Ona je priprema za život, izoštrava inteligenciju, predstavlja užitak, a ima i funkciju učenja. Igra je spontana i dobrovoljna, u njoj se izražavaju radoznalost, osjetljivost, fizička aktivnost kao i potreba za suradnjom i zajedništvom među sudionicima. Značajna je u fizičkom, spoznajnom i socijalno-emocionalnom razvoju djeteta. Dijete se kroz igru afirmira, vlastitom aktivnošću stječe nove spoznaje o sebi i ljudima općenito. To je jedina aktivnost u kojoj se testiraju različite mogućnosti spontano, dobrovoljno i bez osjećaja neuspjeha. Predškolska djeca većinu svoga vremena provode u igri. (Šagud, 2002.) Djeca su u igri slobodna, viču, pjevaju, trče, skaču i raduju se te time zadovoljavaju potrebe za kretanjem i pokretom. "Ako igra ne čini dijete raspoloženim, radosnim i sretnim - ona nije igra." (Koritnik M., Zagreb 1970.str.11) Djeca u igru unose dio sebe, svoj doživljaj svijeta i ljudi oko sebe, kao i svoju emocionalnost, razmišljanja, želje i maštu. Dijete kroz igru može ispuniti sve svoje neostvarene želje i potrebe te ima mogućnost promijeniti zbilju i prilagoditi je svojim željama. Kao samostalni stvaratelj igre u toj aktivnosti neće niti ne može doživjeti neuspjeh jer postoji objašnjenje za svako neslaganje scenarija igre sa stvarnim okolnostima (Šagud, 2002).

Kako je igra otvorena aktivnost djeteta Matejić ističe njezine karakteristike: “igra je stimulativno ponašanje jer sadrži divergentnost, nekompletnost i neadekvatnost; igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi: da posjeduje vlastite izvore motivacije, da je proces igre važniji od ishoda akcije, dominacija sredstava nad ciljevima, odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka” (Duran, 1995:14). Igrom djeca uče i zbližavaju se na temelju zajedničkih interesa. Uočavaju potrebe druge djece te vode računa jedno o drugome i svoje osobne interese stavljaju sa strane i vode se zajedničkim interesima. Dijete u igri izgrađuje svoj karakter te na prirodan i slobodan način formira svoju ličnost. (Koritnik, 1970.) Igra djetetu znači odlazak od stvarnosti i ulazak u svoj svijet - svijet igre. Kroz igru dijete imitira odrasle i njihove načine života. Djeca vide razliku između stvarnoga života i igre, ali kroz igru pokazuju svoju samostalnost i maštu. U igri su djeca slobodna i rade što žele, skaču, trče, pjevaju, viču i drugo. Igra, s kineziološkog aspekta, je najstariji oblik tjelesne i zdravstvene kulture koju obilježavaju spontanost i sloboda izbora. Njezina glavna obilježja su raznovrsnost pokretnih struktura i visoka razina osjećaja ugone i zadovoljstva. Prema tome, može se zaključiti kako je igra oduvijek prisutna u djetetovom životu (Lorger, Findak i Prskalo, 2013:7). Igra je najizrazitiji oblik dječje aktivnosti. Djeca se, kao i odrasli igraju čitav svoj život bez obzira na dob. Odrasli nikada ne prestaju biti djeca te nikada ne zaboravljaju igru. Kroz igru najviše učimo i razvijamo se (Findak, 1995). Igra u predškolskoj dobi za dijete je “sve”. Djetetu pruža zadovoljstvo, zadovoljava potrebe potreba te sadržava sve što mu je neophodno za razvoj. Dijete kroz igru postiže pozitivno emocionalno stanje koje mu pruža volju i želju za uključivanjem i sudjelovanjem u igri (Findak, 1995.).

Dječja igra se istraživala na mnoge načine i postoji mnogo znanstvenih studija o njoj. Igra se pojavljuje u najstarijoj povijesti što dokazuju razni arheološki nalazi igračaka. Čovječanstvo je oduvijek uvažavalo potrebu za igrom. Razvojem psihologije igra zauzima važno mjesto u djetetovu razvoju. Igra je neophodna za djetetov zdrav rast i pravilan psihofizički razvoj. Igra djeteta mora biti prirodna, odnosno dijete mora biti samostalno motivirano za željom za igrom (Matić i sur., 1990). Igra nema cilj odnosno djeca se ne igraju zato da bi ostvarili neki određeni zadatak ili postigli neki učinak. Igra pruža zadovoljstvo te se zbog toga djeca igraju.

Igra predstavlja vrstu aktivnog odmora djeteta. Dijete kroz igru izbacuje štetne i negativne aktivnosti koje se javljaju kod njega. Posebnost igre je u tome što dijete sudjeluje cjelokupno i igra utječe na sve aspekte njegova razvoja. Stvaralačka funkcija igra kod djeteta sudjeluje u približavanju mašte elementima stvarnosti (Matić i sur., 1990).

Dječja igra dijeli se prema razdobljima djetinjstva pa prema tome u najranijem razdoblju djetinjstva se javlja spontana i slobodna igra bez pravila i djeca se najčešće igraju sama. U sljedećem razdoblju pojavljuje se imitativna igra koja započinje s personifikacijom te slijedi faza zamišljenih aktivnosti. Konstruktivne igre javljaju se nakon imitativnih igara te u njima dijete svjesno i planski koristi određene materijale i procjenjuje vlastitu igru. Raznovrsne igre se javljaju polaskom u školu kada dijete koristi sve više raznovrsnih igara kako društvenih tako i sportskih koje se javljaju u ranom djetinjstvu, ali tek polaskom u školu dobivaju svoj pravi oblik. Postoji i podjela igra po kategorijama te ju dijelimo na funkcionalnu igru, simboličku igru i igru s pravilima. Funkcionalna igra je igra u kojoj dijete istražuje svoje mogućnosti, a s druge strane mogućnosti objekta. Javlja se kao rana socijalna interakcija isto onoliko koliko i senzomotorička inteligencija. Postoje dvije teze o funkcionalnoj igri. Jedna govori da socijalna interakcija utječe na pojavu i razvoj te vrste igre, a druga da se dijete počinje igrati kada vidi odrasle osobe kako se igraju i da ih to navodi na igru. Simbolička igra je vrsta igra kroz koju dijete pokazuje odnosno predstavlja svoje mišljenje. Simbolička igra je oblik reprezentacije stvarnosti te se povezuje s pred operacionalnim mišljenjem. Igranjem simboličkih igara dijete razvija suosjećanje i empatiju te potiče na razvoj govora. Djeca putem simboličke igre pronalaze mogućnosti kako drugoj djeci prenijeti vlastite ideje i zamisli. Igre s pravilima su vrste igara u kojima djeca sama postavljaju pravila ili se igraju prema određenim već napisanim pravilima (Šagud 2002.).

Razdoblje djetinjstva je razdoblje u kojem se sva živa bića bave igrom. "Igranje je instinktivno i temeljno za egzistenciju, pomaže nam preživjeti i napredovati, povezuje nas s drugim živim bićima i izvorima energije" (Brown, 2010). Rast i razvoj dječjeg organizma temelji se na igri. Putem igre stimuliramo mozak i tijelo te djeluje kao izvor smirenosti i opuštanja. Dok se igramo rade nam i lijeva i

desna polutka mozga. Lijeva polutka nam govori što ćemo sljedeće učiniti, a desna polutka je umjetnička te nas navodi na uživanje u prepoznavanju raznih oblika, boja i predmeta. Igra je intelektualno složena aktivnost koja kod djece aktivira rad mozga kojim se unaprjeđuju moždane funkcije i smanjuju problemi s memorijom. Gledajući igru psihološki, vidimo je kao biotičku potrebu, ali s druge strane i kao aktivnost samu po sebi koju održavamo putem intrinzične motivacije odnosno intenzivne želje za bavljenjem s tom aktivnošću (Horga i Barić, 2000). Određenu igru ćemo igrati ako smo intrinzično motivirani za nju, ali s druge strane ako vidimo kvalitetu igre pojaviti će se i motivacija. Baveći se aktivnostima zbog intrinzične motivacije, osjećamo zadovoljstvo. Djeca mlađe dobi motivirana su za igre jednostavnijeg sadržaja i dinamičkog karaktera zbog pažnje. Pažnja je u mlađe djece vrlo kratka te se interes lako izgubi. Kod djece predškolske dobi koriste se igre koju osiguravaju dovoljno kretanja i vremenski su kraće. Sa starosti i rastom djece usmjeravaju se na igre složenijeg karaktera kao što su igre s pravilima. Djeca koja se više igraju, odnosno posjeduju određeno iskustvo, svjesni su da igra ima smisao pa se u njihovim igrama koriste sadržaji složenijeg karaktera (Tomić, 1974.). U predškolskim ustanovama izvode se i prilagođavaju igre kojima utječemo na motorički razvoj djeteta. Stoga se odabiru igre koje utječu na spretnost, preciznost, brzinu i koordinaciju. “Prirodno zadovoljstvo koje dijete doživi u igri u većini slučajevima je povezano s biološkom potrebom za kretanjem, istraživanjem, izražavanjem svih svojih dojmova, kao i socio-emocionalnim osjećajima koji ga čine sretnim, što je osnovna za optimalan budući rast i razvoj djeteta“ (Kosinac, 2011).

Promatrajući igru kroz aktivnost djeteta, možemo ju opisati kao način samostalnog, divergentnog djelovanja djeteta, pri čemu dijete bira što će raditi, kako će to raditi, koliko će to trajati i kada može pokušati nešto drugo. Igra nema vanjskih ciljeva postavljenih od odraslih osoba. Djeca u igri koriste vlastitu motivaciju i djeluju samostalno bez intervencija odraslih. Trajanje igre i vrsta aktivnosti ovisi o djetetu koje se igra. Iako odrasli ne sudjeluje u samoj aktivnosti njegov posao je opremiti prostor i materijale za igru. U slučaju da kod djeteta primijeti određene znakove da ga dijete zove u igru tada se može uključiti. Igra se može opisati i kao zajednički konstrukt djeteta i kulture u kojoj živi (Pešikan, A. i Antić, S., 2012.)

Igra ima vrlo važnu ulogu u životu djeteta ako je dozirana u njegovu svakodnevnicu pridržavajući se metoda i organizacije koje odgovaraju njegovim potrebama. Djetetove nagonске potrebe za igrom pokazuju da se dijete igra spontano. Bez obzira na spontanost djetetove igre potrebno je igru promatrati kroz njezine zadatke i funkcije kako bi što bolje utjecali i djelovali na razvoj djeteta. Upotreba igara u životu djeteta trebala bi djelovati odgojno i sveobuhvatno na psiho fizički razvoj djece. Igru treba prilagoditi razvojnim stupnjevima djece odnosno trebalo bi ju primjenjivati sustavno, korisno i postepeno kako bi djeci pružila sretno i veselo djetinjstvo. Svrha igre u djetinjstvu nije da sam utječe na fizički razvoj djeteta, već i na socijalno emocionalni, kognitivni, psihosocijalni i drugi. Igra je početna točka i glavno obilježje odnosno početak ka potpunom razvoju djeteta. Ona ne vodi rješavanju nekog tehničkog zadatka već vodi cilju koji osigurava potpuni razvoj osobnosti djeteta. Igre mogu postati nepotrebne i besmislene ako ih se povezuje s nekim opterećenjima koja nemaju veze sa životom i potrebama djece. Djeca će igru prihvatiti ako im je jasna, lagana i ne preteška, u skladu s onim što oni očekuju od igre i da ju mogu realizirati psihički i fizički s osjećajem sreće i zadovoljstva. Ekonomičnost u doziranju igre za djecu prema njihovim sposobnostima igra veliku ulogu. Ne smijemo im dati niti premalo niti previše te moramo iz analizirati ako smo pronašli prava sredstva, metode i oblike. Prema tome Koritnik (1970.) navodi niz pedagoško – metodskih principa koje je potrebno primjenjivati u praksi. Igre se trebaju igrati u veseloj atmosferi gdje vlada sreća, veselje, dinamika bez osjećaja statičnosti i ukočenosti. Prije igranja određene igre važno je djecu uputiti u igri objašnjavajući im pravila, ali s time da pravila moraju biti kratka i jasna kako ne bi djecu zbunili i doveli do osjećaja neznanja s krajnjim ciljem ne igranja igre. Igru je potrebno demonstrirati i na taj način stvoriti ugodno raspoloženje i oduševljenje za igru. Igra mora biti slobodna i podložna promjenama jer djeca to očekuju i to ih dovodi do toga da bolje upoznaju način igre, a ujedno tada utječe i na cjelokupan psiho fizički razvoj djeteta. U igri trebaju sudjelovati sva djeca, bili oni napredni ili početnici, jer u igrama ne postoje statisti i promatrači. U igranju igara treba postojati intenzitet igre koju odgovara razvoju djeteta i njegovoj dobi. Prema tome se odabire način i vrijeme trajanja igre. S obzirom na dob, manjoj djeci se daju igre s

jednostavnijim pravilima i zadacima, a starijoj djeci se daju igre složenijih pravila i zadataka.

Kineziološka igra pomaže razvoju ličnosti djeteta, kao i cjelokupnom razvoju djeteta. Utječe na mnoge motoričke, funkcionalne i morfološke i sposobnosti djeteta. Igra kod djece predškolske dobi povezuje pokret i govor te su na taj način spojeni kineziološki i nekineziološki sadržaji. Prema tome kineziološkim igrama možemo nazvati sve igre kojima je cilj kretanje i pokret. Igra u djece predškolske dobi povezuje razvoj različitih sposobnosti, svih osjetila, govor, pažnju, znanje, maštu i mišljenje, ali i razvoj emocija i doživljavanja svijeta oko sebe govori Neljak (2010.) kineziološke igre su podijeljene s obzirom na dob djece i njihovo pojavljivanje u predškolskoj dobi. Postoje biotičke (spontane) igre u kojima se djeca u najranijoj dobi počinju spontano igrati sa zvečkama i drugim muzičkim igračkama. Takva vrsta igre traje do kraja druge godine života. Oko druge godine života počinje se pojavljivati igra pretvaranja, ali vrhunac dostižu u dobi od četiri godine života. U ovakvoj vrsti igre djeca se koriste predmetima i ljudima oko sebe kao simbolima za nešto što nisu. Razvijaju kreativnost, pomaže im kod rješavanja problema i strahova koji ih muče. U trećoj godini života javljaju se igre stvaranja koje prestaju u ranoj školskoj dobi. Djeca koriste razne predmete kojima žele nešto napraviti, izgraditi, nadograditi, složiti. Ova vrsta igre utječe na spoznajni razvoj kod djece jer istražuju predmete, njihova svojstva, mjere i drugo. Nakon pete godine počinju se igrati igre s jednostavnim pravilima. Pravila igara su djeci poznata i imaju unaprijed određen cilj. Ova vrsta igre djeci pomaže da poštuju pravila, da se nose s neuspjehom i uspjehom, ali i da pomažu jedni drugima, dijele stvari, uči ih timskom radu. Neposredno prije polaska u školu djeca se započinju igrati s igrama koje imaju složeno pravila. U ovakvoj vrsti igra povezuju se kineziološki i nekineziološki sadržaji. Nabrojane igre utječu na djetetov motorički, spoznajni, funkcionalni, moralni, estetski i emocionalni razvoj. Način igre, kako se i s kime igre mijenja se tijekom djetetova razvoja ističe Neljak (2010.) Osnovni oblik tjelesnog odgoja kod djece predškolske dobi predstavljaju elementarne igre (Nemec, 2009). Elementarne igre su lako prilagodljive određenoj dobi djece, mogućnostima i sposobnostima, ali i prostoru i pomagalicama koji su dostupni. Ona kod djece razvija snalažljivost, spretnost, brzinu i okretnost.

Pogled na igru se mijenjao kroz godine, prije nekoliko stotina godina, igra za vrijeme učenja je bila nezamisliva metoda. Danas su se mišljenja i metode stručnjaka koji se bave igrom skroz promijenila. Danas se kroz igru nastoji djetetu objasniti njegova svakodnevna okolina koja ga okružuje da bi postao svjestan vlastitih mogućnosti i spoznaja. Najprirodnija aktivnost koja se javlja u djetetovu životu je igra i ona utječe na brojne djetetove sposobnosti, ali i na socijalizaciju, snalaženje u životu kao i na pravila ponašanja koja nam se nameću u društvu. Igra ima sposobnost da brzo zaokupi koncentraciju i pozornost djeteta. Igrom djetetu namećemo nove izazove, uzbuđenje i osjećaj sreće i zadovoljstva.

1.1.1. Motorička igra

Pojam “motorika” podrazumijeva sve oblike kretanja. Motoriku dijelimo na filogenetske i ontogenetske oblike kretanja (Findak, 1995). Naslijedom su određeni filogenetski oblici kretanja te tu pripadaju skakanje, trčanje, hodanje, puzanje, penjanje i drugo. Tijekom razvoja, učimo ontogenetske oblike kretanja, a to su skijanje, klizanje, plivanje i drugo. To je vrsta neurođenih oblika kretanja te su oni motorički uvjetovani obrascima pokreta, kretanja i gibanja. Razvoj motorike počinje odmah nakon rođenja jer je uzrokovan procesom mijelinizacije odnosno procesom sazrijevanja živčanog sustava. Motoričke sposobnosti kod djece se razvijaju paralelno s razvojem motoričkih područja koja se nalaze u mozgu. Djeca nauče mnoge pokrete, gibanja i kretnje do desete godine života, ali ih ne izvode koordinirano. Djeca moraju postići biotički stupanj zrelosti organizma kako bi razvili određene sposobnosti. Deseta godina života je ključna jer tada sazrijeva živčani sustav koji se odražava na izvođenju motoričkih kretnji, pokreta i gibanja (Findak, 1995.). Svi djetetovi pokreti i kretanja spadaju u motoriku. Kod djece predškolske dobi dolazi do automatizacije izvođenja određenih pokreta. Tada dijete treba poticati i osposobljavati da pravilno izvršava osnovne pokrete (Kosinac, 2011.). Kako bi se svladali motorički pokreti i riješili određeni problemi potrebna je motivacija učenje. Putem igre djeca najbolje uče pokrete te gledajući i oponašajući pokrete i kretnje

odraslih. Igra je bitan čimbenik i sinteza svega naučenog te je važna za savladavanje prirodnih oblika kretanja (Kosinac, 2011). Motoričke igre su igre koje bi svojim sadržajima i aktivnostima trebale poticati razvoj osnovnih motoričkih sposobnosti djeteta. Cilj igara bi trebao biti usmjeren na poticanje razvoja brzine, fleksibilnosti, koordinacije, skočnosti i jakosti djece. Sadržaji motoričkih igara trebali bi biti sastavljeni od elemenata različitih sportskih igara kao što su nogomet, rukomet, košarka, ragbi i drugi. Te vrste igara su popularne u djece predškolske dobi. Igre ove vrste kod djece predškolske dobi trebaju biti usmjerene na razvoj motorike ruku i nogu odnosno koordinacije u pokretu s različitim pomagalima (Loger i Prskalo, 2010.). Djeca koja ne razviju motoričke sposobnosti pokazuju nesigurnost, sporost i nespretnost. Dijete će biti spretnije, aktivnije i snalažljivije ako je motorički razvijeno. Motorički razvijena djeca pokazuju veće samopoštovanje i vlastitu važnost kao i pozitivne osjećaje, a s time su i sretna djeca (Kosinac, 2011.). Dijete se mora pripremati na motoričku aktivnost od rođenja. Pri rođenju djeteta sve sposobnosti su tek potencijali koji će se s godinama razvijati. Neke od sposobnosti su urođene, ali na većinu možemo utjecati, što ovisi o uvjetima u kojima se dijete razvija i raste. Učenjem i vježbanjem možemo utjecati do one mjere do koje dopuštaju urođene granice (Strac i sur., 2004). Motoričke sposobnosti moramo razvijati od najranije dobi jer one omogućuju uspješno kretanje, kao i što bolje rješavanje i izvođenje motoričkih zadataka.

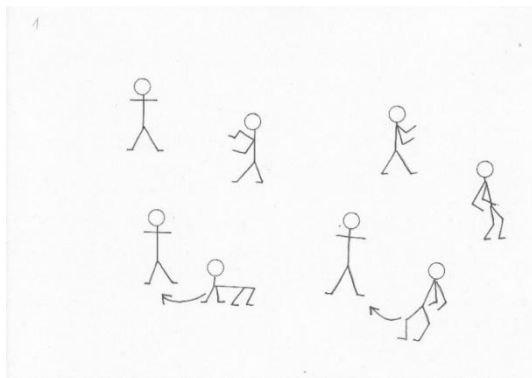
1.1.2. Podjela igara

Elementarna igra ima široku primjenu u odgojno obrazovnom procesu. Elementarna igra nije strogo definirana te nam ona može pomoći kao osnova u smišljanju novih igara. One su osnovni oblik tjelesnog odgoja kod djece rane i predškolske dobi. Putem njih se aktivira čitavi organizam, razvija se prijateljstvo, samopouzdanje i hrabrost (Nemec, 2009). kako bi ostvarili ciljeve u tjelesnom vježbanju s djecom, elementarna igra ima vodeću ulogu u tome jer je takav način organizacije igre najprikladniji i najjednostavniji za djecu rane i predškolske dobi. Za

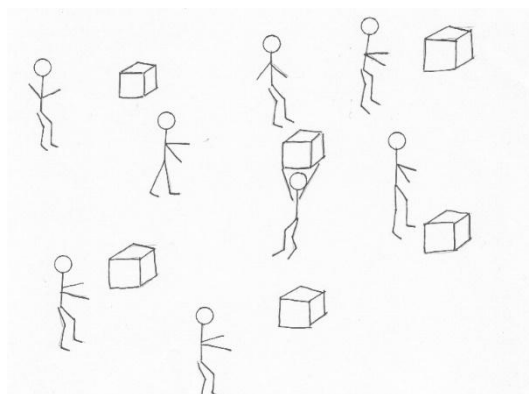
djecu vrtićke dobi preporučuju se igre s jednostavnim pravilima, a kasnije se prelazi na složenije igre koje imaju sve teže zahtjeve, ali se i dalje uzima u obzir sposobnost i mogućnost djeteta. Elementarne igre objedinjuju psihički, fizički i socijalni razvoj djeteta te se uz pomoć njih ostvaruju višestruki ciljevi u sazrijevanju (Nemec, 2009). Elementarne igre pozitivno djeluju na razvoj karaktera zbog toga što kroz njih djeca aktivno doživljavaju okolinu, stječu nova životna iskustva, prilagođavaju se novim situacijama i uče prihvaćati neuspjeh. Tomić (1974) u svojoj knjizi navodi kako je preporučljivo ne prečesto mijenjati igru, već se baviti jednom igrom u svim njezinim varijantama. Preporuča i da djeca samostalno nadopunjuju, nadograđuju i smišljaju nove ideje kako bi uživali u njoj. Kod djece rane i predškolske dobi elementarna igra ima drugi cilj, a to je uloga djece u toj igri. Njima nije bitan cilj i rezultat igre. Glavnu ulogu u početku igranja elementarnih igara ima odgajatelj, ali kasnije dominiraju djeca. Odgajatelj mora biti dobro pripremljen zavisno o cilju kojega planira postići s tom igrom. Rašidagić (2012) navodi pravila koja odgajatelj treba postaviti i tijekom igre ih se pridržavati. Pravila su da prostor za igru treba biti prozračan, djeca moraju biti prikladno obučena, osigurati potrebne rekvizite, kratko i jasno objasniti i demonstrirati igru, ako je veći broj djece formirati grupe kako bi svi imali jednake šanse za uspjeh, u igru uključiti svu djecu ako je moguće, igru dovesti do kraja, pobjednika na kraju igre pohvaliti, kao i svu ostalu djecu. Elementarne igre ne smiju trajati predugo kako ne bi došlo do pada interesa djece i slabljenja motivacije za igrom..

Elementarne igre za uvodni dio sata:

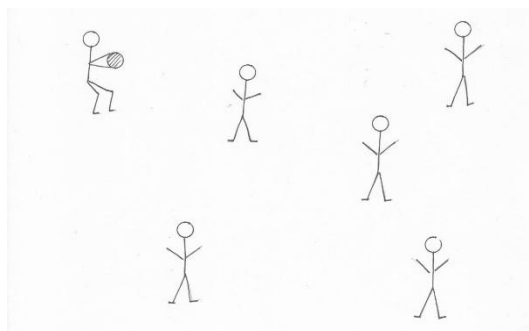
1. Ledena baba – djeca slobodno trče po dvorani. Dijete koje je ledena baba, kada ulovi drugo dijete stane odnosno ostane zaleđeno, te da bi ga se oslobodilo drugo dijete mora proći kroz noge toga djeteta i spašeno je. Igra je gotova kada su sva djeca zaleđena.



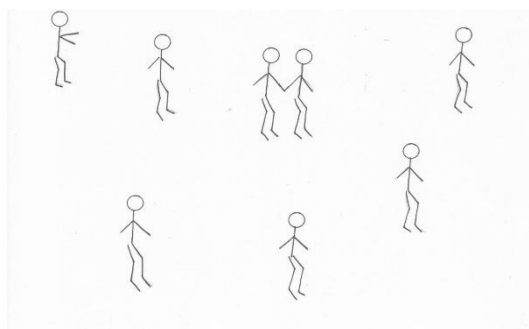
2. Kocka spas – djeca trče po dvorani, jedno dijete je lovac i lovi djecu koja trče između kocaka, spas pronalaze tako da dignu kocku iznad glave, spušta kocku i nastavlja dalje trčati. Igra traje sve dok jedno dijete ne ostane ulovljeno. Dijete koje je ostalo je pobjednik igre.



3. Lovice s loptom – djeca slobodno trče po dvorani, jedno dijete je lovac koji ima loptu u rukama, kada dijete dotakne loptom, ulovljeno je. Igra se dok jedno dijete ne ostane ulovljeno.

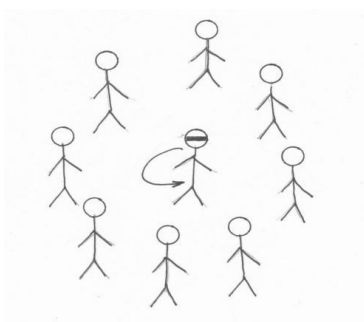


4. Lovimo trećega – djeca slobodno trče po dvorani, jedno dijete je lovac koji kada ulovi drugo dijete, zajedno s njim nastavlja loviti, kada ulove treće dijete dijele se, te dvoje djece lovi trećega, a jedno dijete mora uloviti dvoje djece.

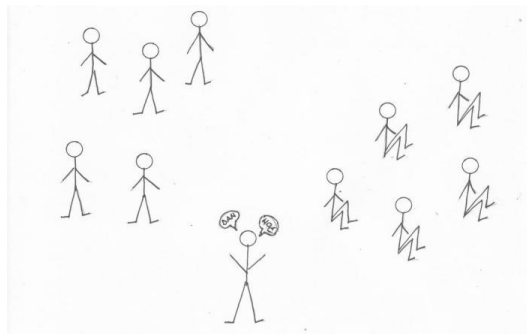


Elementarne igre za završni dio sata:

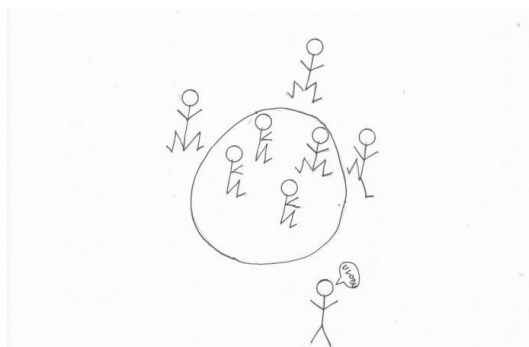
1. Pogodi tko – jednom djetetu zavežemo oči, te ga zavrtime u krug, jedno dijete iz kruga zazove ga imenom te dijete kojemu su oči zavezane mora se okrenuti prema djetetu koje ga je zvalo i reći njegovo ime. Odgajatelj prstom pokaže na dijete koje će zazvati dijete koje ima zavezane oči. Cilj igre je prepoznavanje glasova.



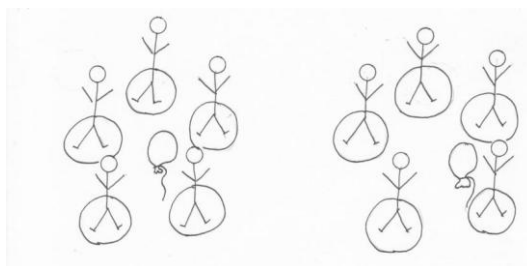
2. Dan-noć – djeca stoje slobodno raspoređena po dvorani. Jedno dijete govori dan – noć. Kada kaže dan djeca moraju stajati, a kada kaže noć djeca moraju čučnuti. Dijete koje napravi krivi potez ispada iz igre. Igra se sve dok ne ostane samo jedno dijete u igri.



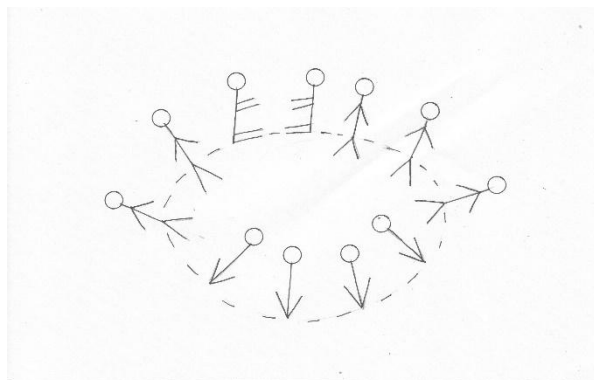
3. Žabice – djeca stoje u krugu oko konopa, te na znak u vodu sunožno poskakuju unutar konopa, a na znak iz vode poskakuju van konopa. Dijete koje napravi krivi potez ispada iz igre. Igra se sve dok ne ostane samo jedno dijete u igri.



4. Lebdeća dušica – djeca su podijeljena u dvije grupe. Svaka grupa ima jedan balon koji mora čim duže zadržati u zraku s time da djeca stoje u krugovima koji su napravljeni na podu. Ne smiju izaći iz kruga kako bi zadržali balon u zraku. Dijete koje izađe iz kruga ispada iz igre.



5. Gluhi telefon – djeca sjede u krugu jedan blizu drugoga. Jedno dijete kaže riječ drugom djetetu na uho. Djeca šapću riječ u krug, te zadnji kaže riječ koja je došla do njega. Ako riječ nije ista kao početna riječ, to dijete ispada iz igre. Igra se sve dok petero djece ne ostane u krugu.

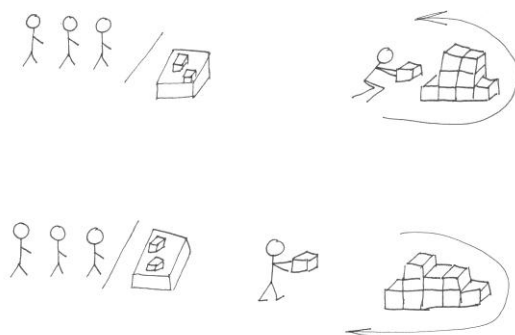


Štafetna igra je vrsta elementarne igre koja se odmah prepoznaje prema njenoj karakterističnoj organizacijskoj provedbi. Ova vrsta igre prepoznatljiva je po tome što igrači stoje u dvije ekipe jednakog broja djece. U štafetnim igrama optimalan broj djece po ekipi bi bio od 4 do 6, što znači da u vrtićkoj skupini moramo napraviti više od dvije ekipe koje se natječu ovakvoj vrsti igre. Djeca ne mogu dugo čekati na red i igra bi izgubila svoju smisao. Isto tako broj djece po ekipi ne bi trebao biti niti premali jer je djeci potreban predah. Kod maloga broja djece, odmor je kratak i pada motivacija odnosno želja za igrom. Kod podjela djece u ekipe potrebno je voditi brigu o podjednakom ili jednakom broju dječaka i djevojčica, kao i o razvojnim mogućnostima i karakteristikama djece, te njihovim sposobnostima i znanju. Ekipe moraju biti što ravnopravnije i uključivati jednak broj slabijih i boljih igrača. Kako bi motivirali svu djecu, vođe ekipe bi trebali biti i slabiji igrači kako bi uvidjeli da nam je stalo da njih i da ih podržavamo. Karakteristike štafetnih igra su igrači u koloni i cilj odnosno zadatak koji moraju izvršiti što bolje i u što kraćem vremenu. Bit igre nije postaviti puno različitih zadataka, već jedan koji će djecu potaknuti da pokažu sve svoje sposobnosti (Sekulić i Metikoš, 2007.). U igri s djecom rane i predškolske dobi zadaci moraju biti najjednostavniji jer je njima već veliki zadatak samo trčati i dati znak sljedećem igraču da kreće. Maloj djeci štafetnu igru se prvo treba objasniti, te pokazati kako to treba izgledati. Nakon toga započinju

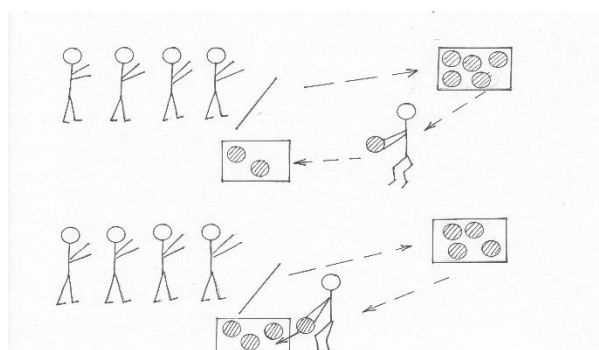
jednu probnu igru, nakon koje slijedi ona prava. Vježbom i kontinuiranim igranjem te igre kod djece se vidi napredak i pomalo se može početi s težim zadacima.

Štafetne igre:

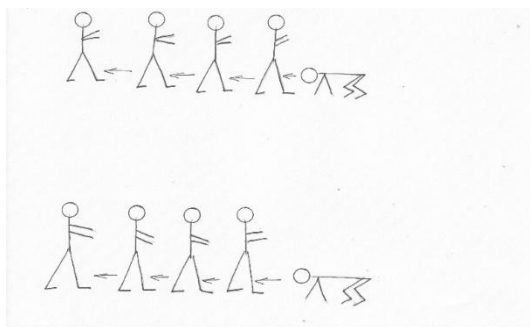
- 1. Igra slagalice** –djecu uzimaju kocku iz kutije pokraj starta, trče s njom i slažu kocke. Dijete dotrči s kockom do prvo kocke, stavi ju na nju i vraća se natrag, drugo dijete uzima kocku iz kutije i tako se postupak ponavlja dok sva djeca ne završe.



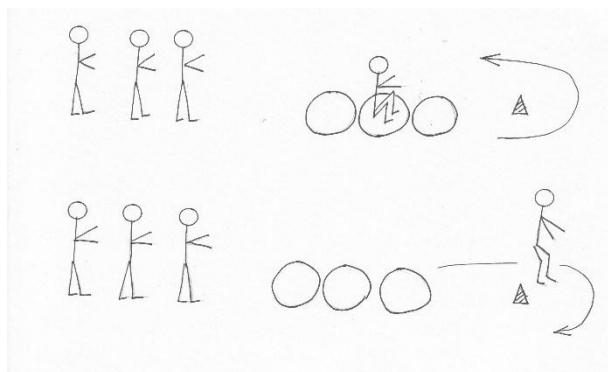
- 2. Prenosjenje loptica** – djeca trče do kutije s lopticama, uzimaju lopticu i trče natrag, lopticu stavljaju u kutiju pokraj starta, moraju dati pet drugom djetetu kako bi mogao krenuti.



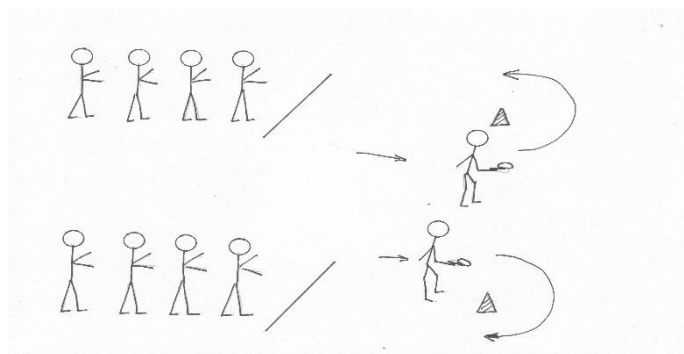
3. Provlačenje kroz noge – djeca u koloni stoje u raskoračnom stavu, prvi iz kolone saginje se i puzi na kraj kolone kroz noge druge djece, u ruci ima lopticu koju šalje na početak kolone kroz noge kako bi drugo dijete moglo krenuti.



4. Zeko – skok - Igra se izvodi s obručima u dvije kolone. Na znak „Skačimo kao zeko“ djeca skaču na dvije noge (sunožno) 4 skoka naprijed kroz obruče, običu stalak i odlaze na kraj reda.



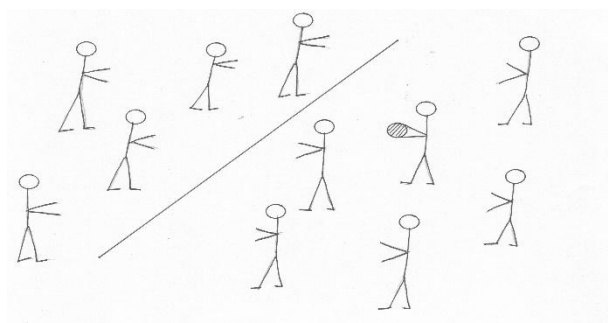
5. Tko će prije? – djeca su podijeljena u dvije kolone, u rukama imaju žlicu na kojoj se nalazi limun, moraju čim prije doći do stalka i natrag, pazeći pritom da im limun ne padne s žlice. Ako limun padne sa žlice vraćaju se na početak kolone i idu ponovno.



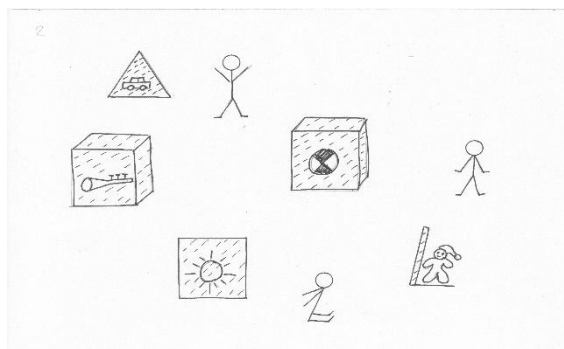
Momčadske ili ekipne igre su vrsta elementarnih igara koje podrazumijevaju organiziranu momčad ili ekipu koja se suprotstavlja drugoj ekipi ili momčadi, ali nemaju karakter sportskih detalja odnosno ne postoje specifična pravila do najmanjih detalja. Ova vrsta igra zahtjeva sposobnost rješavanja različitih motoričkih zadataka, kao i razvijenu koordinaciju pokreta s time da dominantni pokreti nisu automatizirani. Djeci bi trebalo dopustiti da sama odabiru svoju ekipu, ali s tim da ih odgajatelj uvijek promatra i potiče na brzo biranje ako krene u krivom smjeru. Momčadske ekipne igre ne preporučuju se za djecu rane i predškolske dobi sve dok djeca ne razviju samopouzdanje u sebe, ali i povjerenje u svoje prijatelje i odgajateljice. Praćenjem interesa djece i podizanjem njihovih sposobnosti pomalo se mogu u igru ubacivati elementi takmičenja u igri, ali u parovima. Kada djeca shvate i razumiju pravila takve vrste igre može se početi s ekipnim igrama (Rašidagić, 2012).

Momčadske ili ekipne igre:

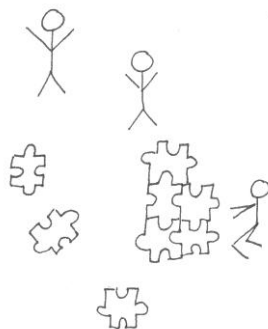
1. Graničar – djeca su podijeljena u dvije ekipe od po šest djece. U polju se nalaze petero djece, a šesto dijete je graničar. Graničari gađaju loptom djecu, te koga lopta pogodi ispada iz igre. Kada svih pet igrača bude izbačeno iz polja, u polje ulazi graničar koji ima dva „života“. Ekipe čiji graničar ostaje u polju, nakon što je pogodio dva puta suparničkog graničara smatra se pobjednikom.



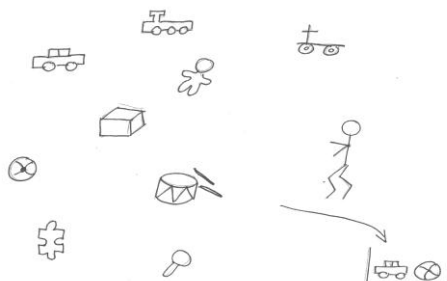
2. Pronađi predmet – djecu podijelimo u dvije ekipe, svakoj grupi pokažemo pet predmeta koji su prethodno skriveni. Na znak start ekipe počinju tražiti predmete. Ekipa koja prva pronade sve predmete je pobjednik.



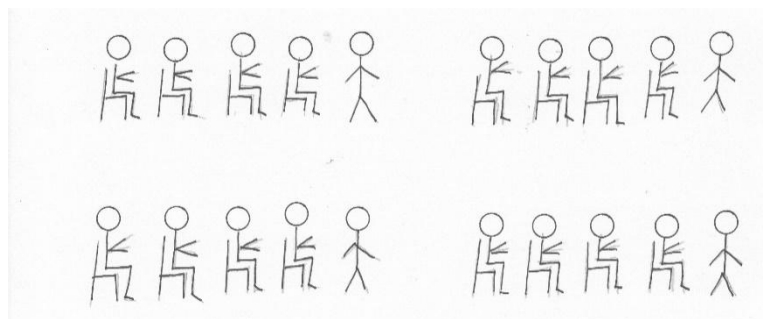
3. Složi puzzle– djeca su podijeljena u dvije ekipe. Svaka ekipa mora složiti dvije puzzle od 20 komada. Ekipa koja prva složiti sve puzzle je pobjednik.



4. Pokupi igračke – djeca su podijeljena u dvije ekipe. Po podu su razbacane igračke njih 25 po svakoj ekipi, od toga ih je 5 skriveno. Ekipa koja prva pokupi svih 20 igrački i pronade 5 skrivenih je pobjednik.



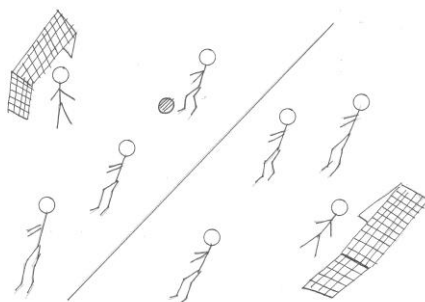
5. Ples sa stolicama – djeca su podijeljena u četiri ekipe. Prvo se među ekipama traži pobjednik, ona djeca koja ostanu započinju novu igru s četiri stolice, osoba koja ostane do kraja je pobjednik odnosno ekipa iz koje dijete zadnje ostalo je pobjednik.



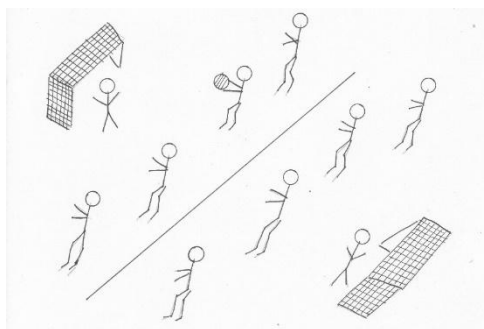
Sportske igre su sve vrste fizičkih aktivnosti koje imaju natjecateljski razlog igranja. Ove igre zahtijevaju razvijenu koordinaciju pokreta, sposobnost rješavanja različitih motoričkih zadataka koji često znaju biti i nepredvidivi. Sportaš mora raspolagati mnoštvom motoričkih aktivnosti koje su automatizirane u toku procesa igranja i treninga. Kod djece rane i predškolske dobi sportske igre se pojednostavljaju, mijenjaju se pravila i rekviziti. Sportske igre zahtijevaju podjelu djece u dvije ekipe koje provode istu igru s ciljem međusobnog nadmetanja. U ovoj vrsti igre u obzir se moraju uzeti i dječje sposobnosti i mogućnosti te se prema njima prilagođava način i pravila igre (Rašidagić, 2012).

Sportske igre:

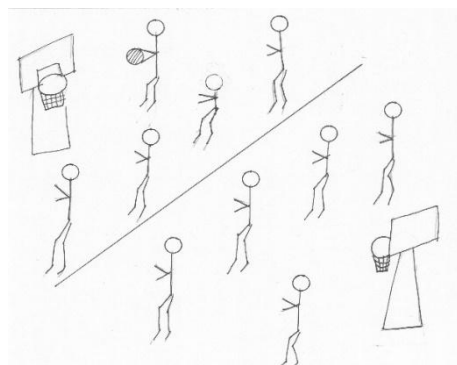
1. Nogomet – Djeca su podijeljena u dvije ekipe sa po pet članova. Igra se s nogometnom loptom manjih dimenzija, na male golove. Igra traje dva puta po pet minuta.



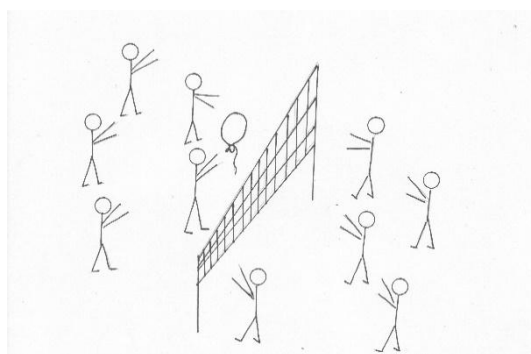
2. Rukomet – Djeca su podijeljena u dvije ekipe sa po pet članova. Igra se igra sa spužvastom loptom, dva puta po pet minuta.



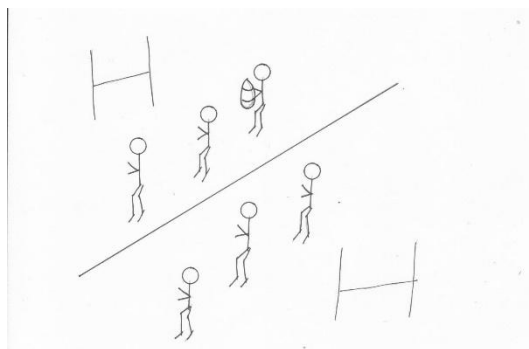
3. Košarka – Djeca su podijeljena u dvije ekipe sa po tri člana. Igra se igra na jedan koš. Djeca vode loptu ili dodaju jedni drugima s ciljem da pogode koš. Djeca iz druge ekipe pokušavaju oteti loptu ili obraniti svoj koš. Igra se igra dva puta po pet minuta te svaki koš vrijedi jedan poen.



4. Odbojka – Djeca su podijeljena u dvije ekipe od po šest članova. Teren je podijeljen mrežom na dva dijela. Umjesto lopte koristimo balon koji djeca prebacuju preko mreže. Kada balon padne na pod suprotna ekipa dobiva bod. Igra se do šest te nakon toga djeca mijenjaju strane. Igra se igra na dva dobivena seta.



5. Ragbi – Djeca su podijeljena u dvije ekipe od po pet članova. Teren je podijeljen na dva polja. Djeca moraju s loptom preći od svoga polja, preko polja protivničke ekipe te postaviti loptu na dio omeđen izvan terena protivničke ekipe. Prilikom prolaska na drugi teren ekipe se međusobno brane te ne dopuštaju prelaz na drugi dio terena. Igra se igra dva puta po pet minuta.



1.1.3. Povezanost kinantropoloških obilježja djece predškolske dobi s igrom

Kinantropološka obilježja su morfološke karakteristike, motoričke i funkcionalne sposobnosti te motorička znanja. Mnogim kineziolozima su posebno zanimljiva u transformacijskom procesu. Morfološke (antropometrijske) karakteristike su dio antropoloških obilježja koji je odgovoran za dinamiku rasta i razvoja. Funkcionalne sposobnosti su sposobnosti regulacije i koordinacije funkcija organskih sustava odnosno sposobnost oslobađanja određene količine energije u stanicama koje organizmu omogućuje održavanje homeostatskih uvjeta i odvijanje specifičnih funkcija pojedinih njegovih dijelova. Motoričke sposobnosti su sposobnosti koje uvjetuju rješavanje i realizaciju motoričkih zadataka. Pejčić definira motorička znanja tako da pod njima podrazumijevamo formiranje „algoritama naredbi“ koji su smješteni u odgovarajućim zonama središnjeg živčanog sustava. Algoritmi naredbi omogućavaju ostvarivanje motoričkih struktura gibanja i odgovorni su za aktiviranje i deaktiviranje različitih mišićnih skupina s obzirom na intenzitet, redosljed i trajanje nekog rada. Motoričkim znanjima se smatraju sva motorička gibanja te je njihova uspješnost ovisna o formiranosti motoričkog programa. Čimbenici od kojih zavisi formiranje motoričkih znanja su broj

ponavljanja gibanja, složenost strukture gibanja i razina osobina i sposobnosti subjekta uključenog u proces. Formiranje motoričkih programa učinkovitije je ako je razina sposobnosti i osobina subjekta viša i što su metode učenja i vježbanja primjerenije cilju (Pejčić, 2005). Pejčić (2003.) u dječje vrtiće uvodi kineziološki program "Igram do sporta". Kineziološki programi služe kako bi pomogli kinantropološkom razvoju djece. Putem integracije programa u dječje vrtiće zadovoljavaju se biotičke potrebe djece za kretanjem i igrom te se stvaraju čvrste navike za svakodnevno tjelesno vježbanje. Putem programa utječe se na transformaciju i razvoj antropoloških obilježja, funkcionalnih, motoričkih i morfoloških dimenzija. Sportske aktivnosti programa potiču djecu na usavršavanje i stjecanje osnovnih motoričkih znanja koje se inače koriste i u svakodnevnim životnim situacijama. Program utječe i na stjecanje motoričkih znanja iz različitih kinezioloških aktivnosti kao što su atletika, plivanje, rukomet, odbojka, košarka, gimnastika, rolanje i drugo. Putem sportskih igara stimulira se optimalan rast i razvoj djece predškolske dobi, utječe se na razvijanje primarnih motoričkih sposobnosti te se utječe na razvoj emocionalnih potreba kod djece kao što su potrebe za samopoštovanjem, samo vrednovanjem i odgovornošću, a ujedno se i podmiruju biotički motivi potreba za natjecanjem. Program je temeljno planiran i napravljen kako bi zadovoljio sve potrebe djece i utjecao na njihove kineziološke sposobnosti. Igra je glavna stavka putem koje odgajatelji, ali i kineziolozi mogu utjecati na dječji rast i razvoj. Kako bi uvidjeli da program dobro čini djeci i utječe na sve to mora se utvrditi stanje subjekta u procesu vježbanja tako što se utvrđuje inicijalno stanje djeteta i finalno stanje djeteta.

1.2. Motivacija u igri

Motivacija je ono što te tjera da počneš. Navika je ono što te tjera da nastaviš.

Anonimni autor

Motivacija dolazi od latinske riječi, glagola „movere“ što znači kretati. Povezujemo je s idejom pokretačke snage koja nas navodi na određenu aktivnost. Motivaciju je teško mjeriti, ali je jedna od najvažnijih komponenti za ishode učenja. *Motivacija je u psihologiji definirana kao stanje u kojem smo iznutra pobuđeni nekim potrebama, porivima, željama na određeno ponašanje usmjereno prema postizanju nekog cilja* (Petz, 1992.) Visoka motivacija potiče na učenje i utječe na to koliko će djeca naučiti. Djeca koja žele naučiti nešto korisno su više motivirani i upotrebljavaju kognitivne procese te tako usvoje i zapamte više od učenika koji su manje motivirani (Petz, 1992.).

Motivacija je laički rečeno rezultat interakcije između pojedinca i situacije. I prema tome dolazimo do toga da se ljudi razlikuju po temeljnom motivacijskom nagonu.

Motivacija možemo definirati i kao skup procesa koji je odgovoran za intenzitet, smjer i upornost u nastojanjima da se postigne neki cilj. Tri ključna elementa u toj definiciji su intenzitet, smjer i upornost. Intenzitet se odnosi na to koliko se osoba jako trudi, element je na koji se većina nas usredotočuje kada govorimo o motivaciji (Petz, 1992.). Visoki intenzitet najvjerojatnije neće dovesti do poželjnih ishoda u performansi ako se trud ne usmjeri tako da je koristan za organizaciju. Upornost je dimenzija koja označava koliko dugo neka osoba može održati svoja nastojanja.

Postoje dvije različite razine motivacije. Prva razina je opća motivacija za učenje koja je trajna i široka dispozicija koja se prikazuje kao težnja za usvajanjem znanja i vještina u različitim situacijama učenja. *„Trajna dispozicija znači da, kad se jednom razvije, opća motivacija za učenje traje cijeli život – tijekom cijelog školovanja, na radnom mjestu i u svakodnevnim životnim situacijama“* (Mason i Stipek, 1989:45) Široka dispozicija se odnosi ne na samo određenu lekciju ili sadržaje već na različita područja učenja. Opća motivacija ima izvor u učeniku, stabilnija je i mijenjanje

zahtijeva više vremena i napora. Druga razina je specifična motivacija za učenje koja se odnosi na motivaciju učenika za učenjem sadržaja u određenom školskom predmetu ili području. Ovisi o vanjskim činiteljima, na primjer ponašanje i sadržaj koji se uči (Mason i Stipek, 1989.).

Motivacija je sila koja na snažan i složen način potiče na djelovanje, izgradnju volje i utjecaj na odlučivanje. Sam pojam motivacije izgleda jednostavno i jasno, ali s druge strane to je veoma složen pojam koju se nalazi u višeznačnom području. Motivacija nije niti pozitivna niti negativna. Ona potiče ljude, a i djeci na postizanje određenih ciljeva bilo iznutra ili izvana. Psihologijska znanost motivaciju definira kao psihološki konstrukt koji objašnjava zašto se ljudi odlučuju na određeno ponašanje u pojedinom trenutku. Motivi motiviraju ljude, a oni dolaze iz ljudskih potreba. Motiv dolazi od latinske riječi „motivium“ što znači pobuda, povod, poticaj, razlog (Anić, Goldstein, 2006.) te je prema tome on glavni pokretač ljudske djelatnosti. Motivacijsko ponašanje je ponašanje u kojem se pojedinac kreće za svojim ciljem te se bavi onime od čega ga ništa ne može odvratiti navodi Rheinerg (2004). Ta vrsta ponašanja dovodi do određenog stanja čovjeka u kojemu nečemu teži, nešto veže za sebe i nešto ga jako privlači. “Potreba je svako stanje unutar osobe koje je ključno i neophodno za život, rast, razvoj i dobrobit” (Reeve, 2010: 75.). Zadovoljenje i briga o potrebama pridonose unapređenju i očuvanju dobrobiti koje pozitivno utječu na nas i na naš organizam. Prema tome motivacijska stanja osiguravaju određenu vrstu poriva koja pokreće određena ponašanja kod pojedinaca (Reeve, 2010.) *“Nitko ništa ne radi samo zbog jednog motiva”* (Samuel Taylor Coleridge). Motivi se temelje na potrebama ljudi. Motiv dolazi iz nas samih i onoga što nas tjera da nešto učinimo. Motiv znači nagon, povod, namjeru ili poticajni razlog i pon pokreće naše ljudske djelatnosti. Motiv, prema unutarnjim ljudskim psihološkim i biološkim potrebama, može biti urođen ili primaran kao što su potreba za kisikom i hranom, ali može biti i naučen ili sekundaran što se iskazuje kroz potrebu za priznanjem ili društvom. Čovjek u sebi razvija potrebe za bilo čime, ali ih ponekad potisne iz svoje svijesti i onda se ne toliko bitne i zbog toga odustajemo od njih (Reeve, 2010.). Suprotno od toga autor Rheiberg (2004) navodi termin motivacijsko ponašanje koje upućuje na to da čovjek ima zacrtan cilj od kojega ga

ništa ne može smesti. Čovjek kako bi živio mora zadovoljavati svoje potrebe koje su usko vezane uz motivaciju. Zanemarivanjem potreba stvaramo „štetu“ u našem organizmu koja dovodi do poremećaja u psihološkim ili biološkim potrebama organizma (Reeve, 2010.). Kako ne bi došlo do toga, motivacijska stanja nam osiguravaju poriv da bismo pokrenuli ponašanja koja nas neće odvesti u smjeru takvih poremećaja. Motivacijski i drugi psihološki procesi su povezani, te se može vidjeti da motivacija predstavlja složeno područje unutar psihologije. Kada govorimo o motivaciji moraju se spomenuti i emocije koje prate osobine ličnosti čovjeka, motivirano ponašanje i percepciju. Neke od potreba stvaraju „motivaciju rasta“, a neke „motivaciju nedostatka“ (Maslow 1987. prema Reeve 2010.). Emocije su glavno obilježje pomoću kojega možemo razlikovati ove dvije vrste motivacije. „Motivaciju nedostatka“ izazivaju emocije hitnosti i neugodne napetosti. Čovjek nastoji izbjegavati te emocije jer su nepoželjne kod ljudi, mogu izazvati stres, bol, frustraciju i tjeskobu. Pozitivne emocije izazivaju motivaciju rasta kao što je uživanje, interes i vitalnost.

John W. Atkinson kaže da se ljudi međusobno razlikuju prema tri temeljna motiva koja se nastoje zadovoljiti. To su: postignuće, prihvaćenost i utjecaj. Motiv za postignućem se odnosi na težnju da zadatak obavimo što bolje možemo, motiv za prihvaćenošću na potrebu za tuđim prijateljstvom i podrškom, a motiv za utjecajem na težnju da uspostavimo kontrolu nad svojom okolinom i onim što nam se događa. Ako ne zadovoljimo te svoje motive dolazi do frustracije i gubitka samopoštovanja. Ponašanje usmjereno prema postignuću može prikazati kao ishod sukoba između težnje za postizanjem uspjeha i težnje za izbjegavanjem neuspjeha. Težnja za postizanjem uspjeha je određena motivom za uspjehom, procjenom vrijednosti uspjeha i privlačnošću cilja. S druge strane, težnja za izbjegavanjem neuspjeha je određena motivom izbjegavanja neuspjeha, procjenom vjerojatnosti da će doći do neuspjeha i odbojnošću koju nosi nepostizanje cilja. I na kraju, motivacija za postignućem je rezultanta razlike između težnje za postizanjem uspjeha i težnje za izbjegavanjem neuspjeha. Najbolja kombinacija koja potiče ponašanje usmjereno prema postignuću jest ona gdje postoji jaka želja za uspjehom i slabi strah od neuspjeha. Praktična primjenjivost ovog modela se ogleda u činjenici što se na

temelju njega mogu izvoditi pretpostavke o tome kakve će vrste zadataka poticati motivaciju za postignućem. Isto tako ovaj model omogućuje predviđanje izraženosti motivacije za postignućem kod neke djece. Tako će osobe koje imaju izražen motiv za postignućem većinom izabirati rješavanje ili izvođenje zadataka srednje težine za koje vjeruju da ih mogu ostvariti i time zadovoljiti motiv za postizanjem uspjeha. Osobe s niskim motivom za postignućem će biti sklonije izabrati neke teže zadatke ili vrlo lagane. Razlog tome je što se lakši zadaci mogu ostvariti s lakoćom i to će zadovoljiti njihovu potrebu za izbjegavanjem neuspjeha. Opet s druge strane izbor težih zadataka im može omogućiti prihvatljiv izgovor jer su preteški da bi se s njima mučili i tako izbjegavaju doživljavanje neuspjeha (Beck, 2003).

Poznavanjem cilja pojedinca ili grupe počinje proces motiviranja. Kada znamo što pojedinac ili grupa želi postići trebamo naći način kako doći do cilja ali izbjegavajući da se do postignuća dođe manipulacijom istih. Autorica Trboglav (2006) je to opisala u svom djelu „Ciljna orijentacija i motivacijska klima“. Značenje ponašanja usmjerenog ka postignuću cilja i njegova funkcija otkrivaju nam razlog motivacije pojedinca. (Trboglav,2006:26). U knjizi autora Roberts (2001), autori Maehr i Nicholls (1980) govore o različitim ciljevima postignuća koje uzrokuje niska ili visoka motivacija zbog čega dolazi i do varijacije ponašanja. Autor Josip Jakšić (2003) ističe u svom radu da svaka motivacijska situacija sadrži tri povezane faze koje se međusobno razlikuju. Motiv kao prva faza, nakon čega slijedi instrumentalno ponašanje i treća faza cilj. U prvoj fazi motivacijski faktor predstavlja potrebu, interes i želju. Druga faza instrumentalno ponašanje, čija aktivnost i djelovanje dovodi do zadovoljenja motiva. Instrumentalno ponašanje vodi ka ostvarenju cilja. Nakon prestanka instrumentalnog ponašanja dolazimo do završnog stanja, tj. cilja. Kada je postignut cilj aktivnost pojedinca se ne odgađa na dulji period jer dolazi do novih motiva i obnavljanja motivacijskog ciklusa. Motivacijske faze predstavljaju motivacijske sile koje nisu univerzalne u motivacijskom ciklusu, jer može doći do promjene prioriteta a samim time i do promjene motiva. Jačina motivacije proporcijalna je sa snagom motiva i s blizinom i atraktivnošću cilja. Prirodene ili stečene potrebe čine najveću kategoriju ljudskih motiva. Pristupajući na taj način ponašanje čovjeka ima motivaciju u samosvijesti koju ništa ne determinira izvana.

Motivacija je takva jer je svijest tako odlučila. Samoodređenost tj. vlastito odlučivanje o svojoj ličnosti je izvorna pokretačka snaga motiviranog ljudskog ponašanja koje stremi prema određenom cilju. Kod motivacijskog okruženja bitan je i informacijski aspekt aktivnosti, koji pomaže osobi da nakon povratnih informacija o vlastitom ponašanju djeluje na usmjerenost na zadatak i napredak. Na taj način informacijski aspekt aktivnosti daje sigurnost i olakšicu motiviranom ponašanju. Autor Rheiberg u svojoj knjizi navodi „Motivacija je nešto kao blagi oblik opsjednutosti“ (Rheinberg 2004, prema DeCharmes, 1979, 55). Djelovanje motivacije na ljudsko ponašanje je raznoliko i mnogostruko. Pronalazeći odgovore o tome što najviše osobu motivira i koji je razlog tome, teoretičari motivacije istražuju motivacijske faktore. U fokus stavljaju razmišljanje pojedinca, što utječe na njegov konačni cilj, tj. na koji način to čini, koliko vremena provodi i kakav je cjelokupni učinak postignuća. Prirodno je da ljudi streme ka usavršavanju svojih vještina i načina rada koje pojedincu omogućuju lakše i uspješnije obavljanje aktivnosti, što su sveukupno osobnosti pozitivnog ljudskog djelovanja.

Svojom inicijativom i zalaganjem osoba sagledava višestruke mogućnosti za poticanje svojih ponašanja kojima će dobiti priliku da čim kvalitetnije zadovolji svoje potrebe. Osnovna motivacijska konkluzija govori da ljudi prakticiraju ponašanja koja će im u konačnici donijeti korisne i pozitivne učinke, nego ona ponašanja koja donose negativne i nepovoljnije rezultate (Barić, 2012).

1.2.1. Intrinzična i ekstrinzična motivacija

Pristupanje aktivnostima zahtjeva veliki mentalni napor, koncentraciju i upornost. Ljudsko ponašanje je najvećim djelom određeno motivacijom. Sve aktivnosti kojima se osoba bavi mogu biti na većoj razini ako osoba ima jaku motivaciju. Osoba aktivnostima pristupa s intrinzičnom ili ekstrinzičnom motivacijskom orijentacijom. U intrinzičnoj motivaciji nalazimo sve ono što nas motivira „iznutra“. O intrinzičnoj motivaciji govorimo kada neki unutarnji osjećaji usmjeravaju naše ponašanje prema postizanju cilja. Kreativna nastojanja, igre i hobiji

su aktivnosti koje nagrađuju djecu same po sebi tako da se intrinzična motivacija odnosi na te činitelje (Beck, 2003.) Kada djeluje intrinzična motivacija bavimo se svojim interesima i treniramo svoje sposobnosti, učeći tražimo najpovoljnije izazove i savladavamo ih (Deci i Ryan, 1985, prema Beck, 2003). Kad netko ima intrinzičnu motivaciju on ima potrebe za izazovima, koristi istraživačko učenje, a njegova saznanja i socijalni razvoj biti će uspješniji. Osoba uči iz zanimanja, zadovoljstva, uživa u poimanju novog. Takva vrsta motivacije osigurava brzo i kvalitetno učenje, a samim time napredovanje i lakše dolaženje do željenog cilja. Intrinzična motivacija doživljava se zbog psiholoških ljudskih potreba. Uključujući i podržavajući psihološke potrebe kod bavljenja zanimljivim aktivnostima one spontano proizvode osjećaj zadovoljstva. (reeve, 2010: 77). Usporedno s intrinzičnim motivima motiviraju nas i vanjski faktori – ekstrinzični motivi. U te motive spada sve ono što na nas utječe izvana, vanjski događaji, procjene, radni uvjeti, radna sredina, kultura, članovi tima, nagrađivanje, tj. socijalno okruženje. Ovu vrstu motivacije uvijek prati nagrada. Ekstrinzična motivacija predstavlja intenzivan oblik motiviranja osobe, ali jednako tako kratkotrajan i nestabilan. Nemoguće je nagrade i pohvale držati u stalnom omjeru jer su mogućnosti za to različite i nepredvidljive. Osoba može utjecati samo na vlastitu sportsku izvedbu, što nije garancija da će biti bolja od svog protivnika iako je dala sve od sebe. Intrinzično motivirani učenici imaju jaču motivaciju čija potreba je nastala iz unutarnjih razloga gdje je zadovoljstvo produkt same aktivnosti i njenog značenja, a ne iz vanjskih razloga. (Petz, 1992: 253).

Intrinzična motivacija i ekstrinzična motivacija ne egzistiraju samostalno, nego se međusobno isprepliću i čine jedinstvenu motivaciju. Svaki vid motivacije ima svoju snagu. Percepcija cilja, osobe, koja je istodobno motivirana sa intrinzičnom i ekstrinzičnom motivacijom, ovisi o omjeru tih motivacija (Decy i Ryan, 1985, prema Barić, 2002). Autori Horga i Barić (2002) govore da će osoba koja je motivirana sa intrinzičnom motivacijom biti još bolja u aktivnosti koju voli. Uzimajući u obzir istraživanja ne dobivamo uvijek potvrdu da je to točno. Kod zanimljivog zadatka vanjski utjecaj, tj. nagrada može umanjiti značaj i zanimljivost tog zadatka (Beck, 2003). Intrinzično i ekstrinzično motivirane osobe obavljaju iste djelatnosti stremeći ka istom cilju, ali prateći njihov rad teško je razlučiti koja

osoba je motivirana sa intrinzičnom ili s ekstrinzičnom motivacijom. Osjećaj zadovoljstva i ugoda osobu motiviranu intrinzičnom motivacijom dulje zadržava u aktivnosti koju provodi, bez obzira šta u nju ulaže maksimalni trud i napor. Ekstrinzično motivirana osoba čija motivacija ovisi o vanjskim poticajima i posljedicama nakon ostvarenja svog cilja prestaje sa svojom aktivnošću (Reeve,2010)

2. PREGLED DOSADAŠNJIH ISTRAŽIVANJA

Barić, R. u svom istraživanju “Motivacijska klima u sportskoj ekipi: situacijske i dispozicijske determinante” (2004) govori o tome da je motivacija jedan od glavnih čimbenika funkcioniranja dispozicijskih osobina pojedinaca. Motivacijska klima ima dva temeljna obrasca, jedan usmjeren ka razvoju i učenju vještina i drugi koji je usmjeren na demonstraciju izvedbe i njihove rezultate. Cilj istraživanja bio je utvrditi odnose ciljanih orijentacija sportaša te ponašanja trenera s aspektima motivacijske klime u dva sporta te ispitati dimenzije motivacijske klime. U istraživanju su sudjelovala djeca u dobi od 14 do 17 godina koji su trenirali košarku i nogom. 34 kluba su sudjelovala u istraživanju iz 9 hrvatskih županija. Ukupno je sudjelovalo 398 sportaša od toga 192 košarkaša i 206 nogometaša. Ispitivanje je trajalo godinu dana, od rujna 2002. do listopada 2003. godine. Rezultati su pokazali da je motivacijska klima jedan od bitnih čimbenika u sportskim ekipama te je usmjerena ka razvoju i učenju sportskih vještina. Pokazala se i mala usmjerenost prema postizanju rezultata. Rezultati su jednaki u oba sporta, košarkaši i nogometaši su pokazali da im je bitnije učenje novijih vještina i razvoj nego rezultat odnosno motivacija za razvoj i usavršavanje.

Cvenić, J. i suradnici (2013). u svom radu “razlike u motivaciji za nastavu tjelesne i zdravstvene kulture između redovnih učenika i učenica koji dodatno pohađaju izvannastavne sportske aktivnosti - vikendom u sportske dvorane u OŠ Pavleka Miškine“ govore o intrinzičnoj motivaciji u sportu kod djece osnovno školske dobi. Cilj rada bio je utvrditi razlike intrinzične motivacije za tjelesno vježbani na nastavi tjelesne i zdravstvene kulture između dvije grupe ispitanika. Djeca jedne grupe su redovito pohađala nastavu dva puta tjedno po 45 minuta, a druga grupa je uz redovnu, pohađala i dodatne izvannastavne aktivnosti tijekom tjedna i preko vikenda. U istraživanju su sudjelovala 122 učenika od petog do osmog razreda osnovne škole, te od toga 63 učenika redovite nastave i 59 učenika koji su uz redovitu nastavu pohađali i izvannastavne aktivnosti. Podaci su prikupljeni na temelju anketnog upitnika“ Upitnik intrinzične motivacije – Intrinsic motivation

inventory (McAuley i sur., 1989)”. Rezultati pokazuju kako se dvije skupine razlikuju u dvije vrste intrinzične motivacije i to jedna ka percipiranoj kompetentnosti i druga ka naporu/važnosti. Učenici koji dodatno pohađaju izvannastavne aktivnosti sebe smatraju kompetentnijima i pridaju više važnosti tjelesnim aktivnostima te pokazuju veći interes ulažu više truda za razliku od djece koja redovno pohađaju satove tjelesne i zdravstvene kulture.

Bogdan, A. i Babačić, D. (2015.) u svom radu “Intrinzična i ekstrinzična motivacija za sport i vježbanje u funkciji dobi govore o motivaciji i njezinom učinku na sport i vježbanje. Cilj rada je bio ispitivanje razlika između ekstrinzične i intrinzične motivacije za bavljenje sportom kod osoba različite dobi te ako postoje razlike u okolini zbog kojih se određene osobe bave ili ne bave sportom kao i da li postoje razlike u zdravlju, osobnom zadovoljstvu onih koji su tjelesno aktivni ili nisu. Sudjelovalo je 200 ispitanika u dobi od 20 godine i više, oba spola. Sudionici su podijeljeni u tri skupine mlađa odrasla dob, srednja odrasla dob i kasna odrasla dob. Ispitanici su rješavali anketni upitnik na temelju kojih su dobiveni rezultati. Rezultati pokazuju da postoje razlike između osoba koje se bave sportom i onih koji se ne bave. Osobe u dobi od 20 do 40 godina navode da je to stil života, a stariji ispitanici to rade radi unapređenja i očuvanja zdravlja. Rezultati kod osoba koje se ne bave sportom i nikakvim oblicima tjelesnog vježbanja pokazuju da ne prakticiraju sport zbog manjka motivacije i vremena, a stariji od 60 to ne čine zbog zdravstvenih problema i nedostatka motivacije. Osobe koje se bave bilo kojom vrstom sporta su zadovoljni sobom i imaju pozitivan stav prema životu. U istraživanju je sudjelovalo 100 učenika od toga 49 muškaraca i 51 žena iz osam srednjih škola. Podaci su prikupljeni uz pomoć “upitnika intrinzične motivacije”.

Cetinić J. i suradnici (2007.) u svom radu “Profili ciljne orijentacije u nastavi tjelesne i zdravstvene kulture: razlike u faktorima intrinzične motivacije govori o intrinzičnoj motivaciji koja dolazi iz unutarnjih razloga odnosno unutarnje motivacije za vježbanje. Cilj rada bio je utvrditi ako postoje razlike u dimenzijama intrinzične motivacije kod učenika različitog profila ciljne orijentiranosti. U istraživanju je sudjelovalo 100 učenika od toga 49 muškaraca i 51 žena iz osam srednjih škola. Podaci su prikupljeni uz pomoć “upitnika intrinzične motivacije”. Rezultati su

pokazali da postoje statistički značajne razlike u intrinzičnoj motivaciji kod učenika različitih profila ciljne orijentiranosti. Zaključuju da usmjerenost na zadatak pozitivno korelira s intrinzičnom motivacijom učenika, što dovodi do potpune angažiranosti učenika na satu.

Istraživački rad motivacijske razlike između sportaša i sportašica ekipnih i individualnih sportova, Protić I. i Maršić T. (2015.) usmjeren je na testiranje razlike u ciljnoj orijentaciji i intrinzičnoj motivaciji sportaša i sportašica koji su uključeni u ekipne i individualne sportove. Istraživanje se provodilo putem upitnika ciljne orijentacije i intrinzične motivacije u sportu. Uzorak se sastojao od 157 ispitanika, od toga 84 sportaša i 73 sportašice. Rezultati su pokazali da sportaši sportašice u individualnim sportovima imaju veću razinu ciljne orijentacije na rezultat i izvedbu, a u ekipnim sportovima više pažnje se pridaje vještini i zadatku. Vidljiva je i visoka razina uživanja i interesa u sportovima. Nije utvrđeno značajno interakcijsko djelovanje spola i sporta na rezultate u razini intrinzične motivacije i ciljne orijentacije.

Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015.) u svom radu "Dječji doživljaji igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi istraživale su kako djeca doživljavaju igru. U istraživanju je sudjelovalo 208 djece, od toga 107 djece predškolske dobi i 101 učenik prvog i drugog razreda osnovne škole. Istraživale su se razlike u obilježjima dječje igre i dječje percepcije igre s obzirom na uzrast te koji su najfrekventniji dječji odgovori o igri. Rezultati istraživanja su pokazali da postoje razlike u obilježjima dječje igre i dječje percepcije igre s obzirom na predškolsku i školsku dob. Školska djeca preferiraju funkcionalnu, pokretnu igru - nogomet, a djeca predškolske dobi percipiraju igru kao igranje igračkama. Predškolska i školska djece doživljavaju igru kao sreću, radost, zabavu i vežu samo pozitivne osjećaje. Donose zaključak da nije dovoljna zastupljenost igre u odgojno-obrazovnoj djelatnosti vrtića i škole te da se iskorištavaju svi njihovi potencijali.

Breslauer, N. i Zegnal M., (2011.) u svome radu usvajanje motoričkih vještina kroz igru i poligone nastoje pronaći najpogodnije kineziološke sadržaje koje će učenici implementirati u razne igre i tipove poligona. Kroz prakticiranje raznih

modela i tipova poligona željeli su prikazati utjecaj na razvoj primarnih biotičkih motoričkih znanja i vještina kroz svladavanje otpora, prepreka i snalaženja u prostoru. Nakon provedbe istraživanja zaključuju da se utilitarni oblici kretanja kao što su hodanje, trčanje, bacanje i skakanje omogućuju da se igrom i kroz različite tipove poligona pozitivno utječe na usvajanje motoričkih vještina. Poligoni su jedan od načina rada koji kod djece pobuđuje interes za rad i vrlo često dovodi u situaciju da preispitivanju nivoa svojih kompetencija. Kroz igru djeca, radeći na poligonima, razvijaju osjećaj zajedničke odgovornosti, osjećaj pripadnosti u grupi, osjećaj smišljenog vođenja tijekom kineziološke aktivnosti, što na kraju utječe na zdravlje i podizanje kompetencija kod djece.

U istraživanju „Učinci kineziološke aktivnosti na motoričke sposobnosti djece predškolske dobi“ iz 2014. godine, Krneta Ž., Drid P., Jakšić D., Bala G., Stojanović M. i Ostojić S. govore o tome kako tjelesna aktivnost i stjecanje motoričkih sposobnosti imaju ključnu ulogu u razvoju djetinjstva posebno tijekom predškolskog razdoblja. Ovi istraživanjem su htjeli procijeniti učinke dodatnih kinezioloških sadržaja na motoričke sposobnosti u djece predškolske dobi. Istraživanje je provedeno na uzorku od 68 dječaka u dobi od 5 do 7 godina primjenom kinezioloških aktivnosti. Primjenjivao se 9 mjeseci dva puta tjedno po sat vremena. Eksperimentalni tretman je sadržavao mnoge vježbe kinezioloških vještina, ravnoteže, agilnosti, koordinacije, brzine, snage izdržljivosti i brzine rješavanja složenih motoričkih problema koji je proveden na uzorku od 37 dječaka. Kontrolna grupa od 31 dječaka je bila podložena regularnom programu predškolske ustanove. Rezultati su pokazali značajne razlike među skupinama koje pokazuju pozitivan učinak kinezioloških aktivnosti na razvoj motoričkih sposobnosti. Zaključili su da ovi rezultati dobiveni u samo jednog pedagoškoj godini upućuju na važnost tjelesnog vježbanja i primjenu dodatnih kinezioloških aktivnosti s različitim modelima kako bi se poboljšao motorički razvoj u djece. Učinci višegodišnje primjene kinezioloških aktivnosti mogu biti korisni i mogu poslužiti kao osnova za bolji biološki i motorički razvoj u kasnijoj dobi.

Autori Špelić i Božić u svom radu iz 2002. godine „istraživanje uloge sportskih programa u predškolskim ustanovama u spremnosti djeteta za školu i uspjehu u

početnom školovanju“ su željeli ispitati povezanost poticanja razvoja motoričkih sposobnosti s razvojem aspekata mentalnog razvoja koji bi bili definirani sposobnostima grafomotorike i rezoniranja. Istraživanje je provedeno na učenicima prvih razreda osnovne škole, jedni su bili uključeni u sportski program predškolske ustanove, a drugi nisu. Razlike su ispitivane između skupina na pojedinim aspektima mentalnog razvoja te izraženim mjerama na testu spremnosti za školu. Rezultati su pokazali da su djeca koja su bila uključena u sportske programe u predškolskoj ustanovi postigla značajno bolje rezultate u svim pokazateljima spremnosti za školu kao i u školskom uspjehu na kraju školske godine u odnosu na djecu koja nisu bila uključena.

3. CILJ RADA I HIPOTEZE

3.1. Cilj

Da bi se neka tjelesna aktivnost uspješno odvijala neupitno je postojanje dobre motivacije. U provedbi različitih motoričkih igri (elementarne, štafetne, ekipne i sportske) vrlo je bitna i dobra motivacija. Iz tog razloga u ovom radu će se pratiti razina motivacije u različitim igrama na način da će se pratiti nivo uključenosti u igru u pet nivoa (najmanje motiviran (nivo 1) do najviše motiviran (nivo 5)) od strane tri stručnjaka (odgojitelja) te će se dati odgovor u kojim igrama djeca najradije sudjeluju te da li postoje razlike prema spolu.

3.2. Hipoteze

H1: Utvrditi će se visoka pouzdanost među mjeriocima..

H2: Najveća motivacija će biti u elementarnim igrama.

H3: Utvrditi će se značajne razlike u motivaciji u igrama između dječaka i djevojčica u korist boljih rezultata kod dječaka.

4. METODE RADA

4.1. Uzorak ispitanika

Uzorak ispitanika činila su djeca odgojno obrazovne skupine “Malci” dječjeg vrtića Orepčiči iz Kraljevice. U istraživanju je sudjelovalo 25 djece u dobi od 3 godine do 6 godina te je od toga bilo 15 dječaka i 10 djevojčica. Jednom na tjedan pratili smo motivaciju kod djece u elementarnim igrama za uvodni dio sata, elementarnim igrama za završni dio sata, štafetnim igrama, ekipnim igrama i sportskim igrama. Istraživanje je provedeno u jutarnjim satima u dvorani dječjeg vrtića i trajalo je mjesec i pol. Tri odgajateljica su promatrala i mjerila motivaciju djeteta za određenu vrstu igre.

4.2. Uzorak varijabli

Uzorak varijabli činilo je 25 igara od toga 4 elementarne igre za uvodni dio sata: Ledena baba, Kocka spas, Lovice s loptom i Lovimo trećega, 5 elementarnih igara za završni dio sata: Pogodi tko, Dan-noć, Žabice, Lebdeća dušica i Gluhi telefon, 5 štafetnih igara: Igra slagalice, Prenošnje loptica, Provlačenje kroz noge, Zeko skok i Tko će prije, 5 momčadskih ili ekipnih igara: Graničar, Pronađi predmet, Složi puzzle, Pokupi igračke i Ples sa stolicama i 5 sportskih igara: Nogomet, Rukomet, Košarka, Odbojka i Ragbi. Svaka igra se ocjenjivala na skali nivoa od 1 do 5.

Elementarne igre za uvodni dio sata	Elementarne igre za završni dio sata	Štafetne igre	Momčadske ili ekipne igre	Sportske igre
Ledena baba	Pogodi tko	Igra slagalice	Graničar	Nogomet
Kocka spas	Dan – noć	Prenošenje loptica	Pronađi predmet	Rukomet
Lovice s loptom	Žabice	Provlačenje kroz noge	Složi puzzle	Košarka
Lovimo trećega	Lebdeća dušica	Zeko skok	Pokupi igračke	Odbojka
	Gluhi telefon	Tko će prije	Ples sa stolicama	Ragbi

4.3. Opis eksperimentalnog postupka

Prije provedbe istraživanja potrebno je bilo dobiti potvrdu Učiteljskog fakulteta u Rijeci, kao i pristanak ravnateljice dječjeg vrtića „Orepčići“ u Kraljevici. U istraživanju je bilo potrebno poštovati odredbu Etičkog kodeksa istraživanja s djecom, s obzirom da je za djecu do 14 godine života potrebna pisana ili usmena suglasnost roditelja za sudjelovanje u istraživanju (Ajduković i Kolesarić, 2003.). O cilju i zadacima ovoga istraživanja bila su obaviještena sva djeca u skladu s njihovim razvojnim sposobnostima, roditelji te djece i svi odgajatelji ove ustanove.

Istraživanje se provodilo u razdoblju od mjesec i pol dana u trećem tromjesečju pedagoške 2015/2016 godine. Za potrebe ovog istraživanja izrađena je mjerna tablica u koju su se upisivali podatci promatranog djeteta. Tablicu su popunjavale tri odgajateljice dječjeg vrtića Orepčići. Tablica je sadržavala imena i prezimena sve djece, dob, spol te nazive dvije igre ispod kojih su se upisivali podatci o motivaciji djece za pojedinu igru i zapažanja. Podatke o djeci sam kontinuirano unosila u Excel tablicu. Istraživanjem su mjerene varijable motivacije.

Odgajateljicama koje su sudjelovale u istraživanju bio je objašnjen postupak promatranja i mjerenja motivacije kod djece. Komisija, koja se sastojala od 3 odgajateljice je pratila dječju igru. Odgajateljice su dobile tablice u kojima su bila upisana imena sve djece te su za svako pojedino dijete u tu tablicu upisivali ocjenu motivacije. Pratile su stupanj aktivnosti djeteta za vrijeme igranja tri igre u jednom danu. Ocjenjivali su djecu ocjenom od 1 do 5. Skala ocjena od 1 do 5 sastojala se od pet nivoa. Nivo 1 podrazumijeva da dijete ne sudjeluje u igri, nivo 2 podrazumijeva da dijete sudjeluje u igri ali nije previše zainteresirano za nju, nivo 3 podrazumijeva da dijete sudjeluje u igri, ali nakon nekog vremena ne pokazuje veliki interes, nivo 4 podrazumijeva da dijete sudjeluje u igri s određenim žarom te nivo 5 podrazumijeva da dijete uživa u igri koju igra.

4.4. Metode obrade podataka

U svakoj varijabli izračunati su osnovni deskriptivni parametri (aritmetička sredina i standardna devijacija, te minimalni i maksimalni rezultat). Za utvrđivanje pouzdanosti korištena je metoda interne konzistencije čestica (Cronbach α), a za homogenost prosječna korelacija među česticama. Za utvrđivanje razlika po spolu korišten je Mann- Withney U test.

5. REZULTATI I RASPRAVA

U tablici 1 prikazane su pouzdanosti mjerioca i prosječne ocjene u svakoj igri.

Tablica 1: Pouzdanost mjerioca i prosječne ocijene u svakoj igri.

	OCJENJIVAČ	AS	CRONBACH	AVR
Igra 1: LEDENA BABA	1	5,000	*	*
	2	5,000		
	3	5,000		
Igra 2: IGRA SLAGALICE	1	4,500	0,920	0,822
	2	4,667		
	3	4,667		
Igra 3: PRONAĐI PREDMET	1	4,417	0,907	0,818
	2	4,667		
	3	4,625		
Igra 4: LOVICE S LOPTOM	1	4,750	0,886	0,804
	2	4,450		
	3	4,800		
Igra 5: ODBOJKA S BALONOM	1	4,700	0,677	0,414
	2	4,300		
	3	4,300		
Igra 6: TKO ĆE PRIJE	1	4,500	0,813	0,618
	2	4,300		
	3	4,450		
Igra 7: KOCKA SPAS	1	5,000	*	*
	2	4,429		
	3	4,952		
Igra 8: PRENOŠENJE LOPTICA	1	5,000	*	*
	2	5,000		
	3	5,000		
Igra 9: DAN – NOĆ	1	5,000	*	*
	2	4,762		
	3	5,000		
Igra 10: LOVIMO TREĆEGA	1	3,667	0,802	0,646
	2	4,095		
	3	4,571		
Igra 11: GRANIČAR	1	4,143	0,954	0,996
	2	4,286		
	3	4,286		

Igra 12: GLUHI TELEFON	1	4,857	*	*
	2	4,762		
	3	5,000		
Igra 13: SLOŽI PUZZLE	1	4,160	0,508	0,246
	2	4,520		
	3	4,520		
Igra 14: ZEKO – SKOK	1	4,400	0,595	0,402
	2	4,160		
	3	4,560		
Igra 15: LEBDEĆA DUŠICA	1	4,680	0,672	0,426
	2	4,480		
	3	4,320		
Igra 16: PROVLAČENJE KROZ NOGE	1	4,160	0,324	0,157
	2	4,040		
	3	3,840		
Igra 17: POKUPI IGRAČKE	1	4,280	0,655	0,721
	2	4,720		
	3	4,760		
Igra 18: ŽABICE	1	4,840	0,495	0,203
	2	4,000		
	3	4,560		
Igra 19: NOGOMET	1	4,400	0,733	0,490
	2	4,700		
	3	4,700		
Igra 20: RUKOMET	1	4,550	0,687	0,433
	2	4,250		
	3	4,050		
Igra 21: KOŠARKA	1	4,136	0,788	0,584
	2	4,045		
	3	3,545		
Igra 22: RAGBI	1	4,545	0,264	0,084
	2	4,136		
	3	4,318		
Igra 23: PLES SA STOLICAMA	1	4,720	0,653	0,385
	2	4,560		
	3	4,320		
Igra 24: POGODI TKO	1	4,880	*	*
	2	5,000		
	3	4,840		

* Nema varijance, stoga nije moguće izračunati pouzdanost

U igrama Ledena baba, Kocka spas, Prenošenje loptica, Dan - noć, Gluhi telefon i Pogodi tko nema varijance i stoga nije bilo moguće izračunati pouzdanost kod mjerioca i prosječnu ocjenu svih mjerioca u pojedinačnoj igri jer su ocjene bile jako slične.

Najmanja pouzdanost kod mjerioca je iskazana u igri Ragbi (Cronbah = 0,264 i AVR= 0,084) jer nisu svi mjerioci na isti način doživljavali igru i njezin utjecaj na motivaciju kod djece. Rezultati pouzdanosti variraju od igre do igre bez obzira da li je ona elementarna, štafetna, momčadska ili sportska. Najmanji rezultat je kod sportske igre Ragbi, a slijedi ju štafetna igra Provlačenje kroz noge. Najveću mjeru pouzdanosti ima momčadska igra Graničar i štafetna igra Slagalice što možemo zaključiti iz cronbach vrijednosti u tablici 1. (Graničar cronbach = 0,954 i igra Slagalice Cronbach = 0,920). Pouzdanost mjerioca iz podataka koji su prikazani i izračunati je visoka što bi značilo da su sva tri mjerioca slično doživljavala kako je igra utjecala motivacijski na djecu.

U tablici 1. prikazani su i rezultati prosječne ocjene mjerioca u svakoj igri i tu možemo zaključiti da je najmanja ocjena u sportskoj igri Ragbi (AS=, slijedi ju štafetna igra Provlačenje kroz noge, pa elementarna igra Žabice, zatim momčadska igra Složi puzzle, elementarna igra Ples sa stolicama, pa štafetna igra Zeko skok, sportska igra Odbojka s balonom, elementarna igra Lebdeća dušica i sportske igre Rukomet i na kraju sportska igra Nogomet. Iako male ocjene imaju sve vrste igara, ispod prosjeka ocjena mjerioca 0,5 našle su se većinom sportske igre, i to njih četiri od pet. Taj rezultat možemo povezati sa složenosti sportskih igara koje imaju unaprijed dogovorena pravila i jasan cilj i tijek igre. Iako su ove vrste igara za djecu rane i predškolske dobi prenamijenjene, njima su ipak predstavljale dozu slabije motivacije za igranje što se vidi iz ocjena mjerioca.

Najveća izmjerena prosječna ocjena prema AVR vrijednosti je u momčadskoj igri Graničar (AVR=0,996), a slijedi ju štafetna igra Slagalice (AVR=0,822), pa momčadska igra Pronađi predmet, elementarna igra Lovice s loptom i momčadska igra Pokupi igračke. Većina elementarnih igara nema varijance, ali se iz aritmetičke sredine ocjena mjerioca u tablici 1 može vidjeti da su to većinom igre koje kod

barem jednog mjerioca imaju ocjenu 5, što bi značilo da su te igre kod djece potaknule najveću motivaciju prema doživljaju mjerioca. Elementarne igre su najbližije igri djece. Jednostavne su, zabavne, imaju jednostavna, lako razumljiva i kratka pravila koja djeca brzo shvate i odmah započinju igru. U tim igrama se na djeci vidi da su zadovoljni i sretni što se i vidi iz ocjena mjerioca. Nakon elementarnih igara, i onih za uvodni i onih za završni dio sata, slijede momčadske igre. Momčadske igre su malo složenije i bliske elementarnim igrama. Razlika je u tome što su djeca podijeljena u dvije ekipe, ali moraju izvršiti isti zadatak i postići isti cilj. Kod djece se razvija natjecateljski duh, isto kao i kod štafetnih igara koje slijede odmah iza momčadskih. Takva vrsta natjecateljske igre nije za svu djecu, neku pokazuju nezadovoljstvo i javljaju im se stresne situacije te zbog toga pokazuju manju motivaciju u igri. Može se zaključiti da je hipoteza 1 prihvaćena u cijelosti jer je utvrđena visoka pouzdanost među mjeriocima odnosno sva tri mjerioca su slično doživljavala kako je igra utjecala motivacijski na djecu.

U tablici 2 prikazane su prosječne ocjene u svakoj igri.

Tablica 2: Prosječne ocjene u svakoj igri

IGRE	N	AS	SD	Min	Max
LEDENA BABA	24	5,00	0,00	5,00	5,00
IGRA SLAGALICE	24	4,61	0,71	2,67	5,00
PRONAĐI PREDMET	24	4,57	0,90	1,67	5,00
LOVICE S LOPTOM	20	4,67	0,68	2,33	5,00
ODBOJKA S BALONOM	20	4,43	0,82	2,33	5,00
TKO ĆE PRIJE	20	4,42	0,89	2,33	5,00
KOCKA SPAS	21	4,79	0,29	4,00	5,00
PRENOŠENJE LOPTICA	21	5,00	0,00	5,00	5,00
DAN - NOĆ	21	4,92	0,21	4,33	5,00
LOVIMO TREĆEGA	21	4,11	1,03	2,00	5,00
GRANIČAR	21	4,24	1,24	1,00	5,00
GLUHI TELEFON	21	4,87	0,45	3,00	5,00
SLOŽI PUZZLE	25	4,40	0,83	1,67	5,00
ZEKO - SKOK	25	4,37	0,71	2,67	5,00
LEBDEĆA DUŠICA	25	4,49	0,67	2,67	5,00
PROVLAČENJE KROZ NOGE	25	4,01	0,74	2,33	5,00
POKUPI IGRAČKE	25	4,59	0,68	2,33	5,00
ŽABICE	25	4,47	0,54	3,33	5,00
NOGOMET	20	4,60	0,56	3,00	5,00
RUKOMET	20	4,28	0,69	3,00	5,00
KOŠARKA	22	3,91	0,81	2,67	5,00
RAGBI	22	4,33	0,52	3,33	5,00
PLES SA STOLICAMA	25	4,53	0,58	3,00	5,00
POGODI TKO	25	4,91	0,28	3,67	5,00

U tablici 2 prosječne ocjene u svakoj igri može se zaključiti da samo dvije igre imaju maksimalne ocjene, a to su elementarna igra Ledena baba i štafetna igra

Prenošenje loptica. Može se vidjeti da su sve igre dobile, kod barem jednog djeteta, ocjenu 5. s druge strane najveće odstupanje je vidljivo u momčadskoj igri Graničar ($SD=1,24$), gdje postoji ocjena 1 i ocjena 5. Veliko odstupanje je vidljivo u elementarnoj igri Lovimo trećega ($SD=1,03$) gdje je najmanja ocjena 2, a najveća 5. Šest od devet elementarnih igara ima najbolji prosjek ocjena odnosno najviše ocjene od svih igara, a to su Ledena baba, Dan – noć, Pogodi tko, Gluhi telefon, Kocka spas i Lovice s loptom. Najslabiji prosjek ocjena postigla je sportska igra Košarka ($AS=3,91$), slijedi ju štafetna igra Provlačenje kroz noge ($AS=4,01$), pa elementarna igra Lovimo trećega ($AS=4,11$) i momčadska igra Graničar ($AS=4,24$). Zatim slijede dvije sportske igre Rukometi i Ragbi, dok je Nogomet na visokom osmom mjestu prema prosjeku ocjena. Momčadske igre su razbacane po čitavoj ljestvici što bi značilo da nisu niti omiljene djeci, ali da ih vole igrati odnosno postoji mala razina motivacije. Igraju se u ekipama što možda kod djece ne potiče tako veliki osjećaj sreće i zadovoljstva što se može pripisati da nisu upali u onu ekipu u koju su željeli ili zbog toga što njihova ekipa gubi od početka ili slično. Isto je i sa štafetnim igrama. Pravila i cilj ove vrste igara djeci rane i predškolske dobi nisu do kraja jasna, iako ih se pojednostavljuje. Djeca ove dobi u sebi nemaju toliko razvijen natjecateljski duh i suparništvo među ekipama. Više voli igrati igre bez puno pravila, jasne i jednostavne. U tablici 2 može se vidjeti da sportske igre također imaju slabije ocjene najvjerojatnije zbog načina igre i svoje složenosti. Zaključkom ovih rezultata dolazimo do toga da je hipoteza dva: najveća motivacije će biti u elementarnih igrama u potpunosti potkrepljena i prihvaćena u cijelosti. Iz ocjena se može zaključiti da je u svim elementarnih igrama motivacija bila vrlo visoka bez obzira što se radilo o elementarnim igrama za uvodni dio sata koje su puno brže i dinamičnije i o elementarnim igrama za završni dio sata koju su tihe i mirnije.

U tablici 3 prikazani su rezultati razlika između dječaka i djevojčica

Tablica 3: Razlika između dječaka i djevojčica

IGRE	AS M	SD M	AS Ž	SD Ž	Rank Sum D	Rank Sum Ž	U	Z	p
LEDENA BABA	5,00	0,00	5,00	0,00	187,50	112,50	67,50	0,00	1,00
IGRA SLAGALICE	4,53	0,75	4,74	0,66	175,50	124,50	55,50	-0,69	0,49
PRONAĐI PREDMET	4,38	1,10	4,89	0,24	171,50	128,50	51,50	-0,92	0,36
LOVICE S LOPTOM	4,62	0,83	4,76	0,25	145,50	64,50	36,50	0,67	0,50
ODBOJKA S BALONOM	4,54	0,63	4,24	1,12	139,50	70,50	42,50	0,20	0,84
TKO ĆE PRIJE	4,44	0,81	4,38	1,10	132,50	77,50	41,50	-0,28	0,78
KOCKA SPAS	4,81	0,33	4,78	0,24	140,50	90,50	45,50	0,57	0,57
PRENOŠENJE LOPTICA	5,00	0,00	5,00	0,00	132,00	99,00	54,00	-0,04	0,97
DAN - NOĆ	4,97	0,10	4,85	0,29	140,50	90,50	45,50	0,57	0,57
LOVIMO TREĆEGA	3,92	1,06	4,37	1,01	117,50	113,50	39,50	-0,99	0,32
GRANIČAR	3,97	1,44	4,59	0,88	119,50	111,50	41,50	-0,85	0,39
GLUHI TELEFON	4,83	0,58	4,93	0,22	133,00	98,00	53,00	0,04	0,97
SLOŽI PUZZLE	4,20	0,99	4,70	0,37	174,50	150,50	54,50	-1,11	0,27
ZEKO - SKOK	4,20	0,84	4,63	0,33	180,00	145,00	60,00	-0,80	0,42
LEBDEĆA DUŠICA	4,47	0,64	4,53	0,74	185,50	139,50	65,50	-0,50	0,62
PROVLAČENJE KROZ NOGE	3,73	0,78	4,43	0,42	153,00	172,00	33,00	-2,30	0,02
POKUPI IGRAČKE	4,60	0,57	4,57	0,86	189,50	135,50	69,50	-0,28	0,78
ŽABICE	4,38	0,53	4,60	0,54	175,50	149,50	55,50	-1,05	0,29
NOGOMET	4,72	0,42	4,42	0,71	140,00	70,00	34,00	1,04	0,30
RUKOMET	4,58	0,47	3,83	0,73	156,50	53,50	17,50	2,31	0,02
KOŠARKA	4,08	0,77	3,67	0,85	166,50	86,50	41,50	1,10	0,27
RAGBI	4,38	0,49	4,26	0,60	155,50	97,50	52,50	0,37	0,71
PLES SA STOLICAMA	4,44	0,60	4,67	0,54	173,00	152,00	53,00	-1,19	0,23
POGODI TKO	4,87	0,35	4,97	0,11	187,00	138,00	67,00	-0,42	0,68

U tablici 3 može se vidjeti da je statistički značajna razlika dobivena u dvije igre. Vidljiva je u štafetnoj igri Provlačenje kroz noge ($p=0,02$) i u sportskoj igri Rukomet ($p=0,02$). U igri Provlačenje kroz noge ocjene idu u korist djevojčica koje su puno bolje i njihovo odstupanje od prosječne ocjene $AS=4,43$ je $SD=0,42$. Dječacima je prosjek ocjene $AS=3,73$. Za razliku od štafetne igre, u sportskoj igri Rukomet su dječaci puno bolji od djevojčica. Njihov prosjek je $AS=4,58$ za razliku od djevojčica $AS=3,83$. U ostalim igrama ne postoje značajne razlike između djevojčica i dječaka koje pokazuju deskriptivni podaci. U dvije igre postoje potpuno jednaki rezultati bez odstupanja od aritmetičke sredine, a to su elementarna igra Ledena baba i štafetna igra Prenošenje loptica. Sve djevojčice i svi dječaci su dobili ocjenu 5, prosjek ocjena ispod ocjene 4, dječaci imaju u elementarnoj igri Lovimo trećega, momčadskoj igri Graničar i štafetnoj igri Provlačenje kroz noge, a djevojčice u sportskim igrama Rukomet i Košarka. Djevojčice imaju bolji prosjek ocjena u dvanaest igara, a dječaci u deset igara. Djevojčice imaju najbolji prosjek u elementarnoj igri Pogodi tko ($AS=4,97$), pa ih redom slijede elementarna igra Gluhi telefon, momčadska igra Pronađi predmet, elementarna igra Lovice s loptom, štafetna igra Slagalice, momčadska igra Složi puzzle, elementarna igra Ples sa stolicama, štafetna igra Zeko-skok, elementarna igra Žabice, momčadska igra Graničar, štafetna igra Provlačenje kroz noge i zadnja elementarna igra Lovimo trećega. U osam igara, od dvanaest u kojima su djevojčice bolje, razlike između njih i dječaka su minimalne. Minimalna razlika se vidi u momčadskoj igri Pokupi igračke ($AS M=4,60$; $AS \check{Z}=4,57$), elementarnim igrama Kocka spas ($AS M=4,81$; $AS \check{Z}=4,78$), Dan- noć ($AS M=4,97$; $AS \check{Z}=4,85$), Gluhi telefon ($AS M=4,83$; $AS \check{Z}=4,93$), Lebdeća dušica ($AS M=4,47$; $AS \check{Z}=4,53$), Pogodi tko ($AS M=4,87$; $AS \check{Z}=4,97$), i u sportskoj igri Ragbi ($AS M=4,38$; $AS \check{Z}=4,26$). U igri Ragbi iz deskriptivnih podataka je vidljivo da i dječaci i djevojčice imaju slabije ocjene, ali podjednake. Dječaci su bolji u elementarnoj igri Dan – noć, Kocka spas, sportskoj igri Nogomet, momčadskoj igri Pokupi igračke, sportskoj igri Rukomet, Odbojka s balonom, elementarnoj igri Lebdeća dušica, štafetnoj igri Tko će prije i sportskim igrama Ragbi i Košarka.

Prema rezultatima u tablici 3 može se zaključiti da su utvrđene razlike u motivaciji u igrama kod djevojčica i kod dječaka. Razlike su vidljive u samo dvije

vrste igara, u sportskim igrama u korist dječaka čiji prosjek ocjena iznosi 4,46; i u elementarnim igrama u korist djevojčica čiji je prosjek 4,75. Rezultati deskriptivne statistike pokazuju bolju motivaciju kod djevojčica u čak dvanaest igara. Može se zaključiti da djevojčice pokazuju veću motivaciju u mirnijim i jednostavnijim igrama. Dječaci su bolji u svim sportskim igrama što se može povezati s time da više vole igre s loptom, koje su brže i dinamičnije.

Zaključak je da su djeca rane i predškolske dobi najviše motivirana za igranje laganih i jednostavnijih igara bez puno pravila kao što su elementarne igre. Bez obzira bile one mirnije za završni dio sata ili malo brže i dinamičnije za uvodni dio sata pokazale su da kod djece potiču najveću motivaciju. Također se može zaključiti da to isto vrijedi za oba spola, i djevojčice i dječaci su pokazali najveću motiviranost za elementarne igre. U istraživanju su potvrđene i prihvaćene dvije od tri hipoteze. Pouzdanost kod mjeroica je bila visoka. Najveća motiviranost je zabilježena u elementarnim igrama. Zadnja hipoteza nije potvrđena jer ne postoje značajne razlike odstupanja u ocjenama između djevojčica i dječaka. Igra kod djece rane i predškolske dobi treba biti zastupljena u najvećoj mjeri u njihovoj tjelesnoj aktivnosti jer ima pozitivan učinak i značajnu važnost za djetetov život. Igram kod djeteta potičemo rast i razvoj kognitivnih i fizičkih sposobnosti koje djecu potiču na maštu, razmišljanje, pamćenje koje vodi ka razvoju odlučnosti, strpljenja, volje i upornosti. Sportske i momčadske igre kod djece potiču učenje kako pobijediti, ali i kako izgubiti i nakon toga se boriti za ono što zaslužuju. Time razvijaju svoj karakter i stav. Kineziološka aktivnost odnosno igra ne utječe samo na motorički razvoj djeteta, već kod njega razvija intelektualni, kognitivni i emocionalni stav.

6. ZAKLJUČAK

Igra je ljudska aktivnost koja prati razvoj čovjeka od njegove najranije dobi pa sve do starosti. Pomoću igre djeca se razvijaju, istražuju, stvaraju i uče. Igru kao kineziološku aktivnost djeca koriste s voljom i radošću. Iako se igramo čitav svoj život, igra dostiže svoj najviši stupanj u djetinjstvu. Kineziološka aktivnost igra je ona vrste igre u kojoj se djeca najviše kreću. Utječe pozitivno na veliki broj motoričkih, funkcionalnih i morfoloških obilježja djeteta. U kineziološke igre spadaju elementarne, momčadske ili timske, sportske i štafetne igre. Primjenjuju se na različite načine pomoću različitih sadržaja. Kineziološke igre se trebaju koristiti u ranom i predškolskom uzrastu djece jer se pomoću njih dijete najviše razvija. Kod kinezioloških aktivnosti odnosno igara odgajatelj ima važnu ulogu na koji način će planirati i provesti igru. Odgajatelj mora biti spontan, kreativan i refleksivan kako bi na različite načine prikazao i motivirao djecu za igranjem kinezioloških igara. Motivacija kod djece rane i predškolske dobi je jako važna, dobar motivator je dio uspješno izvođene kineziološke aktivnosti.

Upravo zbog toga je provedeno ovo istraživanje s ciljem praćenja motivacije djece u realizaciji različitih motoričkih igara praćenjem nivoa uključenosti u igru od strane tri stručnjaka odgajatelja. U ovom radu pratila se razina motivacije kod djece igranjem različitih elementarnih igara za uvodni i završni dio sata, štafetnih igara, momčadskih igara i sportskih igara kako bi si vidjelo u kojim igrama su dječaci, a u kojim igrama djevojčice, više motivirani. Istraživanje je provedeno na uzorku od 25 djece jedne vrtićke skupine u 24 različite igre. Mjerenje se odvijalo u dvorani dječjeg vrtića u jutarnjim satima od strane tri odgajatelja.

Na temelju dobivenih rezultata zaključuje se da je motiviranost kod djece u svim igrama bila jako dobra. Najveća motivacija je bila elementarnim igrama s čime je potvrđena druga hipoteza. Dječaci su pokazali veću motiviranost od djevojčica u sportskim igrama, ali su rezultati kod elementarnih, štafetnih i momčadskih igara bili podjednaki i s time se došlo do zaključka da treća hipoteza nije u potpunosti potvrđena jer nisu utvrđene značajne razlike između dječaka i djevojčica u korist

dječaka. Razlog tome su igre koje su prilagođene djeci rane i predškolske dobi, pripremljene su od strane odgajatelja tako da kod njih potiču veliku motivaciju za igrom. Vidljiva je samo razlika kod dječaka i djevojčica u sportskim igrama u korist dječaka. Sportske igre su natjecateljskog i borbenog karaktera te zahtijevaju veću fizičku moć i spretnost u što ide u korist dječaka. Djevojčice vole natjecateljske i mirnije igre.

7. LITERATURA

1. Ajduković, M., Kolesarić, V. (ur.) (2003). *Etički kodeks istraživanja s djecom*. Zagreb: Vijeće za djecu Vlade Republike Hrvatske. Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži.
2. Anić, V. (1998). *Rječnik hrvatskoga jezika*. Zagreb: Novi Liber.
3. Anić, V. i Goldstein, I. (2006). *Rječnik stranih riječi*. Zagreb: Novi Liber.
4. Barić, R. (2004). Motivacijska klima u sportskoj ekipi: situacijske i dispozicijske determinante, *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*, 14 (4-5), 78-79.
5. Barić, R. i Šimunić, V. (2011). Motivacija za vježbanje povremenih rekreativnih vježbača: spolne razlike. *Hrvatski športsko medicinski vjesnik*, 26(1). 19-25.
6. Baucal, A. (2012). *Standardi za razvoj i učenje dece ranih uzrasta u Srbiji*. Beograd: Institut za psihologiju Filozofskog fakulteta.
7. Beck, R. C. (2003). *Motivacija. Teorije i načela*. Jastrebarsko: Slap.
8. Bogdan, A. i Babačić, D. (2015.) Intrinzična i ekstrinzična motivacija za sport i vježbanje u funkciji dobi. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 6(2), 21-34.
9. Breslauer, N. i Zegnal, M. (2011). Usvajanje motoričkih vještina kroz igru i poligone. U I. Prskalo, D. Novak (Ur.), *Zbornik radova – Tjelesna i zdravstvena kultura u 21. stoljeću-kompetencije učenika* (str. 95-100). Poreč: Hrvatski kineziološki savez.
10. Cetinić, J., Plančec, J. i Cimerman, M. (2007). Profili ciljne orijentacije u nastavi tjelesne i zdravstvene kulture: razlike u faktorima intrinzične motivacije govori o intrinzičnoj motivaciji. U V. Findak (ur.), *Zbornik radova 17. ljetne škole kineziologa Republike Hrvatske „Informatizacija rada u područjima edukacije, sporta i sportske rekreacije „* (str.101-106). Zagreb: Hrvatski kineziološki savez.

11. Cvenić J., Nagy, G., i Šmit, D. (2013). razlike u motivaciji za nastavu tjelesne i zdravstvene kulture između redovnih učenika i učenica koji dodatno pohađaju izvannastavne sportske aktivnosti - vikendom u sportske dvorane u OŠ Pavleka Miškine. U V. Findak (ur.), *Zbornik radova 23. ljetne škole kineziologa Republike Hrvatske „Informatizacija rada u područjima edukacije, sporta i sportske rekreacije,,* (str.185-190). Zagreb: Hrvatski kineziološki savez.
12. Duran, M. (1995). *Dijete i igra*. Zagreb: Naklada Slap.
13. Findak, V. (1995). *Metodika tjelesne i zdravstvene kulture u predškolskom odgoju*. Zagreb: Školska knjiga.
14. Findak, V., Delija, K. (2001). *Tjelesna i zdravstvena kultura u predškolskom odgoju*. Zagreb: Edip.
15. Findak, V., Prskalo, I. (2004). *Kineziološki leksikon za odgojitelje*. Petrinja: Visoka učiteljska škola.
16. Gunther, T. (2001). *1000 zabavnih igara*. Zagreb: Mozaik knjiga.
17. Horvatin-Fučkar, M., Dobrinić, J., Stojasavljević, J. (2016). Štafetne igre. U V. Findak (ur.), *Zbornik radova 25. Ljetne škole kineziologa Republike Hrvatske „Kineziologija i područja edukacije, sporta, sportske rekreacije i kineziterapije u razvitku hrvatskog društva”* (str 614-619). Zagreb :Hrvatski kineziološki savez.
18. Marjanović, A. (1975). *Igra i stvaralašto*. Beograd: Predškolsko dete br.1 (str:1-13)
19. Matić, R. i sur. (1990). *Igre i aktivnosti dece*. Beograd: Nova prosveta.
20. Mason, T., & Stipek, D. (1989). *The stability of students' achievement-related thoughts and school performance from one grade to the next*. Elementary School Journal, 90(1), 57-67.
21. Neljak, B. (2010.) *Opća kineziološka metodika: recenzirani nastavni materijal*. Zagreb. Kineziološki fakultet.
22. Nemeč, P. i Nemeč, V. (2009). *Elementarne igre i njihova primjena*. Beograd SIA
23. Korinik, M. (1970). *2000 igara - igre motorike*. Zagreb: Zadržna štampa.

24. Kosinac, Z. (2011). *Morfološko - motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine*. Split: Sveučilišna knjižnica u Splitu.
25. Krneta, Ž. i Bala, G. (2014). *Metodologija istraživanja u sportu i fizičkom vaspitanju*. Novi Sad: Fakultet sporta i fizičkog vaspitanja.
26. Pejčić, A. (2005). *Kineziološke aktivnosti za djecu predškolske i rane školske dobi*. Rijeka: Visoka učiteljska škola u Rijeci.
27. Pejčić, A. i Trajkovski, B. (2018). *Što i kako vježbati s djecom u vrtiću i školi.2. prerađeno i dopunjeno izdanje*. Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet u Rijeci.
28. Petz, B. (1992). *Psihologijski rječnik*. Zagreb: Prosvjeta.
29. Protić, I. i Maršić, T. (2015). Motivacijske razlike između sportaša i sportašica ekipnih i individualnih sportova. *Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 5(1), 85-91.
30. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaji igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 64, 4.
31. Rašidagić, F. (2012). *Elementarne igre u nastavi sporta i tjelesnog odgoja*. Sarajevo: Fakultet sporta i tjelesnog odgoja Univerziteta u Sarajevu.
32. Reeve, J. (2010). *Razumijevanje motivacije i emocija*. Jastrebarsko: Naklada slap.
33. Rheiberg, F. (2004). Motivacija. Prijevod 3. prerađenog i proširenog izdanja. Zagreb: Naklada Slap.
34. Sekulić D., Metikoš, D. (2007). *Uvod u osnove kineziološke transformacije – osnove transformacijskih postupaka u kineziologiji*. Split: Fakultet prirodoslovno – matematičkih znanosti i kineziologije Sveučilišta u Splitu.
35. Špelić, A. i Božić, D. (2002). Istraživanje važnosti primjene sportskih programa u predškolskim ustanovama za kasniji razvoj motoričkih sposobnosti. U N. Tatković, A. Muradbegović (Ur.), *Drugi dani Mate Demarina - Kvalitetna edukacija i stvaralaštvo: zbornik znanstvenih i stručnih radova* (str. 145-154). Pula: Visoka učiteljska škola, Sveučilište u Rijeci.

36. Tomić D. (1974). *Elementarne igre – II. izdanje*. Beograd: Partizan.
37. Vizek-Vidović, V., Vlahović-Štetić, V., Rijavec, M. i Miljković, D. (2003). *Psihologija obrazovanja*. Zagreb: IEP-Vern.