Društvene igre u službi odgoja i obrazovanja

Hadžipašić, Medina

Master's thesis / Diplomski rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:756412

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

Image not found or type unknown

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

zir.nsk.hr

Image not found or type unknown

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MEDINA HADŽIPAŠIĆ

DRUŠTVENE IGRE U SLUŽBI ODGOJA I OBRAZOVANJA

Diplomski rad

Pula, 06. srpnja 2020.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MEDINA HADŽIPAŠIĆ

DRUŠTVENE IGRE U SLUŽBI ODGOJA I OBRAZOVANJA

Diplomski rad

JMBAG: 0115063850, redoviti student
Studijski smjer: Učiteljski studij

Predmet: Sustavi i alati za e-obrazovanje
Znanstveno područje: Odgojne i obrazovne znanosti
Znanstveno polje: Informacijske i komunikacijske znanosti
Znanstvena grana: Informacijski sustavi
Mentor: izv. prof. dr. sc. Ivan Pogarčić

Pula, 06. srpnja 2020.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana **Medina Hadžipašić**, kandidat za **magistra primarnog obrazovanja**, izjavljujem da je ovaj Diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Diplomskog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student:

_____

U Puli, 06. srpnja 2020.

IZJAVA

o korištenju autorskog djela

Ja, **Medina Hadžipašić**, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom **Društvene igre u službi odgoja i obrazovanja** koristi na način da gore navedeno autorsko djelo kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu sa Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, 06. srpnja 2020.

Potpis

_____

SADRŽAJ

1. UVOD 1
2. Igra kao pojam 2
3. Igra u obrazovanju 6
4. Važnost igre u odgoju 7
5. Uloge igre u dječjem razvoju 9
5.1. Igra i kognitivni razvoj 9
5.2. Igra i emocionalni razvoj 10
5.3. Igra i tjelesni razvoj 10
5.4. Igra i socijalni razvoj 12
5.5. Igra kao poticaj cjelokupnom razvoju 12
6. Vrste dječje igre 14
6.1. Igre na otvorenom 14
6.1.1. Lovica 15
6.1.2. Skrivača 16
6.2. Igre bez upotrebe tehnologije 17
6.2.1. Uno 18
6.2.2. Čovječe, ne ljuti se 19
6.2.3. Memory 20
6.3. Igre na računalu 21
6.3.1. Uno 22
6.3.2. Čovječe, ne ljuti se 23
6.3.3. Igra "Memory" 24
7. ISTRAŽIVANJE UTJECAJA DRUŠTVENIH IGARA U SLUŽBI ODGOJA I OBRAZOVANJA 25
7.1. Metodologija istraživanja 25

7.2. Rezultati istraživanja 27
7.3. Zaključak istraživanja 39
8. Zaključak 41
Sažetak 42
Summary 43
PRILOZI 44
LITERATURA 47
POPIS SLIKA 48

1. UVOD

Djeca od najranije dobi počinju kroz igru i istraživati svijet otkrivajući svoje mogućnosti. Igra svakom djetetu pruža osjećaj zadovoljstva i sreće, zabave i sigurnosti. U današnje vrijeme djeca imaju pristup raznim tehnologijama i uređajima za igranje igara, što zna loše utjecati na društvene i emocionalne strane djeteta. Važnost tehnologije iz dana u dan raste. „Okruženi stalnim medijskim informacijama o novim tehnologijama, sve se više roditelja mladih odlučuje na kupnju skupih tehnologijskih „igračaka“ " (*Radetić – Paić, Ružić – Baf, Zuliani Đ, 2011.,124*). Nove generacije su okružene modernom tehnologijom koja im odvlači pažnju te bi iz tog razloga trebalo uključiti tehnologiju u odgoj i obrazovanje kako bi se djeca više motivirala. Djeca sate i sate provode za računalima ili pametnim telefonima igrajući razne društvene igre te su sve više zaokupljeni tehnologijom. Iako korištenje računala razvija komunikacijske i informatičke sposobnosti, u pretjeranoj mjeri nije preporučeno. Prvi dio rada bavi se teorijom o igri kao pojmu, vrstama igara, igrama u odgoju i obrazovanju i odabranim igrama: Lovica, Skrivača, Uno, Memory i Čovječe ne ljuti se. Istraživački dio rada analiziran je u drugom dijelu. Učenici uglavnom igraju gore nabrojane igre, koje su upravo iz tog razloga odabrane. Zabrinjavajuća je činjenica da 32,4% učenika smatra da je igra na otvorenom jednako dobra kao igra na računalu. Na kraju rada prezentiran je zaključak istraživanja, ali i cjelokupnog rada.

2. IGRA KAO POJAM

Igra je fenomen svakog djetinjstva i ogledalo onoga što je djetetu važno. "Ne prestaješ se igrati zato što stariš, stariš jer se prestaješ igrati!" G.B. Shaw (*Klarin M, 2017., 8*)

Dijete uživajući u igri i druženju s prijateljima, van kuće ili unutar nje, razvija svoje socijalne vještine i emocionalnu stranu osobnosti. "Igra je osnovni biološki nagon, sastavni je dio našeg zdravlja jednako kao i spavanje i prehrana." S. Brown (*Klarin M, 2017., 6*)



Slika 1. Zaigrana djeca

Kroz igru dijete istražuje, uči, uvježbava i savladava nove vještine i stavove, te mijenja igru sukladno svom rastu i razvoju. Igra je zapravo svaka aktivnost koju dijete samo izabere, a kao posljedica dolazi uživanje i zadovoljstvo samog djeteta. To je praksa i slobodno djelovanje izvan realnog života, koje utječe na socijalnu stranu djece i njihove interakcije. Kroz igru je cjelokupni razvoj djece neupitan. Igrom djeca razvijaju socijalne interakcije s ostalom djecom, kreativnost i obogaćuju svoju igru. Zbog toga je igra cilj istraživanja mnogih znanstvenika (*Klarin M. 2017.*).

Igra je urođena aktivnost koja nam pomaže da se zdravo razvijamo i steknemo socijalne navike i vještine. Svaki pojedinac ima urođenu potrebu za igrom koja je dobrovoljno odabrani proces, osobno usmjeren i motiviran. Putem tjelesnih igara dijete razvija fleksibilnost, snagu, agilnost i izdržljivost, a igre riječima omogućuju da na zabavan način obogatimo djetetov rječnik i logiku. Igre, kao takve, mogu predstavljati zabavu ili izazov za dijete te mogu utjecati na razvoj socijalnih vještina (*Glenn, Denton, 2008.*)

Postoji mnogo definicija igre, neke uključuju opis ponašanja tijekom igre, a druge uključuju vrste igre.

Prema Else (2014.) definicije su :

- Igra je dobrovoljna aktivnost koja se provodi bez prisile, u cijelosti, s uživanjem ili očekivanjem uživanja (*English i English, 1958.*)
- Igra se može definirati kao način, poseban set ponašanja, kao kontekst (*Rubin i Vandenberg 1983.)*
- Igra uključuje samostalnu igru koja uključuje objekte, koja uključuje borbu i sukob, lokomotornu igru, konstruktivnu igru, sociodramsku igru, jezičnu igru i igru s pravilima (*Goncu i Gaskins 2007*.)
- Igra je jedinstvena, njezina jedina svrha je ona sama- IGRA (*Sturrock, 2011*.)



Slika 2. Djeca u igri

Igru obilježavaju zajedničke karakteristike, a to su prema mišljenju Rubina, Feina i Vandeberga, 1983.:

- Igra je intrizično motivirana, nije potaknuta vanjskim poticajima, nije obavezna.

- Igra je spontana, oslobođena je vanjskih kazni, ona je sama sebi svrha.
- U igri se pita: Što ja mogu s ovim predmetom ili osobom?
- Igra nije ozbiljna izvedba aktivnosti ili ponašanja.
- Igra je oslobođena vanjskih pravila.
- Igra uključuje aktivni angažman.

ILI

- Aktivnost
- Pustolovina i rizik,
- Uključenost,
- Smislenost i značenje,
- Socijabilnost i interaktivnost,
- Simboličnost,
- Terapeutski karakter,
- Dobrovoljnost.

Sutton-Smith(1997) smatra da su karakteristike igre:

- Igra kao progres – značajka kao progresa prisutna je u 20. stoljeću, obilježava shvaćanje važnosti igre za kognitivni i moralni razvoj.
- Igra kao sudbina – jedan je od aspekta sudbine, ima osobnost magije. Ima učinak "zamaha krila leptira" – mali pokreti daju velike rezultate.
- Igra kao snaga – reprezentacija konflikta, najčešće u sportu. Utječe na status uključenih ili kontrolora.
- Igra kao identitet – potvrđuje, održava ili unaprjeđuje identitet.
- Igra kao imaginacija – najčešće je improvizacija koja se zbog fleksibilnosti i kreativnosti pojavljuje u mnogim oblicima.
- Igra kao istraživanje sebe – izazov ispunjen rizičnim aktivnostima, istraživanje. Može biti mentalna, fizička ili drukčija, ali je test.
- Igra kao neozbiljnost – slobodna, neobavezna i ironična.



Slika 3. Igra kao istraživanje sebe

Postoje stereotipi vezani za igru, a neki od njih su:

- Poimanje igre kao aktivnosti koja karakterizira samo djecu. Ako bolje razmislimo, i odrasli se igraju, biraju aktivnosti koje kod njih izazivanju osjećaj zadovoljstva i sreće kao što to čine djeca. I odrasli se igraju!
- Poimanje igre kao jednostavne aktivnosti, što je potpuno neispravno. Igra je važan medijator učenja i socijalizacije kroz život i važan je poticaj za razvoj tijekom životnog vijeka.



Slika 4. Dječji rodni stereotipi

3. IGRA U OBRAZOVANJU

Današnje generacije obrazovanje smatraju itekako zanimljivijim ako se može učiti na računalu. Moderna tehnologija nam daje mnoge mogućnosti učenja i poučavanja, pa tako i učenje kroz igru. Budući da postoje programi i aplikacije koje nam omogućuju da sami izradimo igru za učenje, nerijetko se učitelji time i koriste.

U novije vrijeme, iz generacije u generaciju, učenici knjigu smatraju 'dosadnom' metodom učenja. Veliki broj portala omogućuje pristup igrama u svrhu učenja, što se učenicima jako sviđa. Kvalitetna društvena igra koja bi se koristila u obrazovanju mora biti koncipirana tako da ispituje učenikovo znanje, potiče aktivnost, razmišljanje, pamćenje i brzinu. Društvene igre mogu biti zabavnog karaktera, ali i poučne. U poučavanju pomoću računala nam puno pomažu web 2.0 alati. Danas više nije dovoljno koristiti ploču i kredu da bi se učenike vodilo u proces poučavanja. *Web 2.0.* alati mogu imati veliku primjenu u obrazovnom procesu jer su današnje generacije učenika odrasle uz tehnologiju i potrebno im je ponuditi tehnološki sadržaj kako ne bi izgubili interes i motivaciju (*Žufić J., Žajgar T., 2017.*). Korištenje računalnih igara u nastavi se pokazalo motivirajuće i potiče veću aktivnost kod učenika. Kroz igru učenike se potiče na razvoj samopouzdanja. Učenici koji imaju posebne potrebe, kroz ovaj način nastave mogu pratiti ostale učenike i iskusiti svijet koji im je nedostižan van virtualnih okvira. Računalne igre u obrazovanju pomažu u poboljšanju pismenosti, razvijaju se mentalne sposobnosti, informatičke sposobnosti, napredne vještine, povećava se motivacija, te razne vještine (društvene, intelektualne, prostorne te koncentracija). U ovakvom načinu nastave učenici zaista uživaju.



Slika 5. Učenici i računala

4. VAŽNOST IGRE U ODGOJU

Igra je zabavni proces kojim djeca uče o sebi, o drugima oko sebe i o svijetu koji ih okružuje, upotrebljavajući maštu i kreativnost. Djeca se ne izražavaju dobro kao odrasli, pa je igra njihov način izražavanja svih emocionalnih stanja.

Kroz igru, „djeca mogu naučiti vještine vodstva, upoznati važnost pravila te razviti svoju sposobnost sudjelovanja kao timski igrači“ (*Glenn, Denton, 2008.: 9*). Može se dogoditi da u igri dijete doživi uspjeh ili poraz pa će na taj način naučiti kako prihvatiti i jedno i drugo. Igre različitih vrsta i sadržaja jačaju djetetovo samopouzdanje bez obzira na njegove vještine (*Glenn, Denton, 2008*.).

Igra je usko povezana s odgojem jer roditelji kroz igru upoznaju svoje dijete. Igrajući se sa svojom djecom, roditelji shvaćaju ponašanja djeteta. Roditeljstvo je teška stvar, ali kroz igru je sve lakše kada roditelj djetetu postane ravnopravni partner, da se stave u ulogu djeteta tijekom igre. Roditelji misle da je igra samo za djecu, što je potpuno krivo mišljenje. Također, krivo mišljenje roditelja da djeca svoju potrebu za igrom mogu zadovoljiti samo igrajući se s vršnjacima. Svakodnevne radnje u koje roditelji uključuju dijete isto nisu dovoljne za dječje potrebe. S djetetom se važno igrati "kao dijete" jer se tada prilagođava njegovom ponašanju i razvija se socioemotivna veza između roditelja i djeteta. Kao što je već poznato i rečeno, dijete kroz igru uči o međuljudskim odnosima i svijetu koji ga okružuje te gradi svoju osobnost.



Slika 6. Roditelji i djeca u igri

Zato su nam društvene igre bitne. Pomažu u razvoju djece te da dijete izgradi svoj karakter i nauči kontrolirati emocije. Fizička je aktivnost vrlo bitna u razvoju, ali se jako zanemaruje mentalna aktivnost. Društvene igre nam potiču kognitivne vještine. Pamćenje, rješavanje problema i snalaženje u raznim situacijama su mentalne aktivnosti koje dijete mora upotrijebiti, a one nerijetko pospješuju učenje i inteligenciju kod djece. Kroz društvene se igre također razvijaju dijelovi mozga koji su nam bitni za ključne životne funkcije. Smanjuje se rizik od mentalnih bolesti poput demencije i Alzheimera. Tijekom društvene igre u dobrom društvu, mozak otpušta hormon sreće te se poboljšava cirkulacija i opuštaju mišići.

Redovitim igranjem društvenih igara se smanjuje stres koji je u današnje vrijeme svakodnevan, a mozak je aktivan i fokusiraniji nego inače.



Slika 7. Igranje društvenih igara

5. ULOGE IGRE U DJEČJEM RAZVOJU

Igra ima veliku ulogu u dječjem razvoju. Kroz igru dijete spoznaje sebe, svoje potrebe, izgrađuje samopouzdanje te se uči kako biti osoba.

5.1. Igra i kognitivni razvoj

Dijete u tijeku odrastanja najviše uči kroz igru. Igra pomaže da se stvori dobar temelj za daljnje usvajanje i učenje te razvijanje spontanosti, kreativnosti, povjerenja i imaginacije, kao i jačanje samopoštovanja i međuljudskih odnosa.

Tijekom igre i tijekom učenja, prisutni su isti kognitivni procesi. Dijete kroz igru počinje pridavati važnost stvarima i ljudima oko sebe. Igra pretvaranja pozitivno utječe na kreativnost i socijalne vještine te na čitanje. Kroz igru se uče i matematičke sposobnosti, kao što su zbrajanje, oduzimanje, jednakost...

Jezik se također uči igrajući se, slušajući odrasle i djecu oko sebe, usvajaju se nove riječi i rečenice. Djeca koja se više igraju, često imaju visoku razinu intelektualnih sposobnosti u odnosu na djecu koja ne provode puno vremena u igri (*Klarin M. 2017*.).



Slika 8 . Obiteljska igra

5.2. Igra i emocionalni razvoj

Kod djeteta se prve emocije pojavljuju vrlo brzo nakon rođenja. Tako novorođenčad komunicira s okolinom i upozorava na ono što mu odgovara, a što ne.

Igra djetetu daje mogućnost da razvija svoje sposobnosti: društvenost, empatiju, solidarnost, komunikativnost i samokontrolu. Igrajući se, dijete uči o emocijama, komunicira i surađuje s drugom djecom, uči pravila i socijalizira se. Kroz igru djeca također formiraju volju, samostalnost i odgovornost prema određenoj aktivnosti te se uče slobodno birati i donositi odluke (*Klarin M. 2017*.).



Slika 9. Emocije djeteta

5.3. Igra i tjelesni razvoj

Kroz igru se odvija djetetov tjelesni razvoj te usavršavanje motorike. Na razvoj jako utječu različiti pokreti te dinamičnosti igara koje dijete odabire.

U motoričke vještine ubrajamo koordinaciju pokreta te finu i grubu motoriku. Igra djetetu pruža mogućnost da razvija sve motoričke sposobnosti: fina i gruba motorika, koordinacija očiju i ruku, spretnost, koordinacija ruku, prstiju i oka, tjelesno zdravlje, te

pravilno držanje. Dijete se motorički razvija, te s time dolazi i zanimanje za različite vrste igara.

Ako dijete nije koordinirano i spretno za igru s loptom, ono će takve igre izbjegavati. Djeca spontano biraju svoje aktivnosti za koje se smatraju spremnima, stoga ih nije potrebno požurivati u odabiru. Samostalne igre djetetu pomažu da gradi samopouzdanje, ojača koncentraciju i osjećaj identiteta, da se snalazi, eksperimentira, bude kreativno, a roditeljska uloga je da ga podrže i ohrabre u tome (*Klarin M. 2017*.).



Slika 10. Razvoj grube motorike



Slika 11. Razvoj fine motorike

5.4. Igra i socijalni razvoj

Razvijajući socijalne vještine, dijete usvaja norme, pravila i prilagođava se na socijalni kontekst. Pojam socijalizacije označava društvenost čovjeka i djelovanje društvenih uvjeta na oblikovanje ljudske osobnosti.

Značajan aspekt razvoja u životu djeteta zauzima odnos i igra s vršnjacima. Odnos s vršnjacima i prijateljstvo se mijenjaju s dobi i povećava se privrženost i bliskost. Vršnjački odnosi su vrlo bitni za socijalni razvoj i psihološku prilagodbu djece (*Klarin M. 2017.*).



Slika 2. Socijalni život djeteta

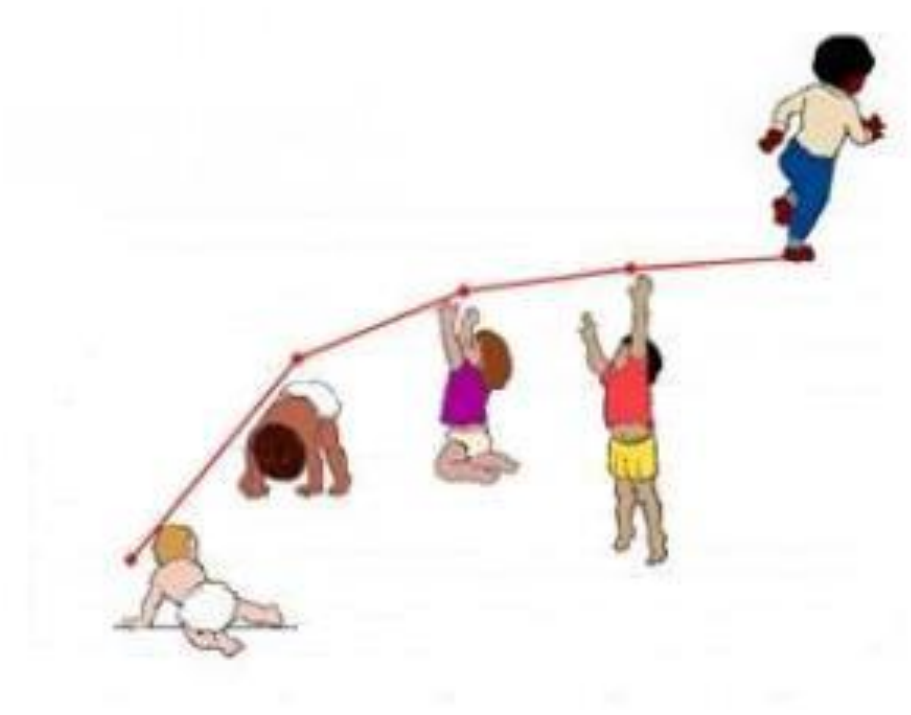
5.5. Igra kao poticaj cjelokupnom razvoju

Igra je cjelovita i vrlo složena aktivnost kojom se dijete najviše zabavlja, a svi aspekti razvoja djeteta se manifestiraju kroz igru. Igra može biti zabavna i slobodna, a djeca je smatraju ozbiljnim poslom jer kroz nju upoznaju svijet, istražuju okolinu te joj daju značenje.

Djeca najčešće kroz igru uče, tako usvajaju i pravila ponašanja , socijalne igre, uče se kako je to biti odrasla osoba, kako se rješavaju sukobi, uspoređuju se s drugima te se suočavaju s ograničenjima.

Dijete kroz igru prikazuje svoj unutarnji svijet, izražava svoje želje, strahove, napetost, te usvaja emocionalne i socijalne vještine. Igra je također, pogodna za izgradnju samopouzdanja jer se dijete može naći u raznim ulogama (mama, tata, liječnik, učitelj, policajac...). Razvijaju se funkcije koncentracije, kontrole impulsa, rješavanja problema, samoregulacija ponašanja. Razvijaju se i tjelesne sposobnosti, kognitivne, uči živjeti s drugim osobama, uči o sebi, uspoređuje se i formira sliku o samome sebi.

Svijet igre djetetu omogućava učenja o sebi, o drugima, o vlastitom okruženju (*Klarin M. 2017*.).



Slika 13. Razvoj djeteta

6. VRSTE DJEČJE IGRE

Glenn i Denton (2008.) podijelili su društvene i obiteljske igre na: igre na pločama, kartaške igre, igre za zabave, igre za putovanja te igre u zatvorenim i otvorenim prostorima. U daljnjem tekstu fokus će biti na dvije kartaške igre, dvije igre na otvorenom prostoru, te jednoj igri na ploči.

6.1. Igre na otvorenom

Današnje generacije previše vremena provode u zatvorenim prostorima upotrebljavajući tehnologiju. Djeca su nervoznija, puna energije, nedostaje im socijalizacije, istraživanja, razvijanja novih vještina i eksperimentiranja.

Igre na otvorenom djeci pomažu u socijalizaciji, istraživanju okoline, tjelesnom razvoju te rastu samopouzdanja i samopoštovanja. Usvajaju timski rad i suradnju, umanjuju stres i nervozu, stječu hrabrost, razvijaju kreativnost i maštu i socijaliziraju se.

Igre na zraku su dobre i za zdravlje. Boravak na svježem zraku i u prirodi je od izuzetne važnosti za daljnji rast i razvoj, kao i za ojačavanje imuniteta. Kroz igru djeca razvijaju komunikacijske vještine, socijaliziraju se i stvaraju prva prijateljstva.

Igre na otvorenom su igre koje zahtijevaju puno prostora kao što su livade i igrališta namijenjena djeci, razna skrovišta, kojih u prirodi imamo napretek te slobodu koja je djeci jako bitna. Igrajući se na ulici, igralištu ili livadi, djeca stvaraju nova prijateljstva i osiguravaju sebi lijepe uspomene iz djetinjstva!

U narednom tekstu opisane su dvije igre na otvorenom: Skrivača i Lovica.

Za obje igre neophodan neograničen prostor (koji se može ograničiti, ovisno o željama igrača), priroda i njena skrovišta koja djeca istražuju i skrivaju se te i ranije spomenuta, sloboda.

6.1.1. Lovica

Lovica je igra španjolskog podrijetla, a igra se u mnogim zemljama i kulturama. Za ovu igru nema potrebnog materijala. Potrebno je šest ili više osoba za igru, kao i mnogo prostora, zbog čega se najčešće djeca igraju na otvorenom gdje nisu ograničeni s prostorom. To mogu biti livade, igrališta ili ulice koje nisu jako prometne (*Batllori J., Fontan S., Lonzano E. 2008.*).

Igra se tako da se odredi igrač koji će biti lovac i on ima zadatak da lovi ostale igrače. Nije određen broj igrača u ovoj igri. Također se odrede i mjesta za spašavanje (drvo, stolac, zidić...). Igrač koji je određen za lovca stane na deset metara od drugih, te na znak krenu trčati i spašavati se kako ne bi postali lovcima, kada ih isti dotakne. Ukoliko se netko od igrača ne uspije spasiti, a lovac ga dotakne, on postaje lovac te se igra nastavlja s "novim" lovcem.



Slika 14. Igra lovice

6.1.2. Skrivača

Skrivača je igra koja se također igra u skupini. Nije potreban materijal, a za igru je potrebno pet ili više osoba.

Igra se najčešće igra na otvorenom jer je potrebno puno mjesta te istraživanjem prirode i okoliša, djeca nalaze razne lokacije za skrivanje u igri.

Igra se tako da se odredi osoba koja pokrije oči i broji (do 30-50) dok se ostali skrivaju. Odredi se krug u kojem se može skrivati i mjesto na kojem se broji, da se ne ide predaleko jer je onda nemoguće postići cilj igre. Na znak igrač određen za lovca pokrije oči i kreće s brojanjem do koliko je dogovoreno. Kad završi brojanje, krene tražiti ostale igrače, a kad pronađe nekoga, trči se do mjesta na kojem se broji i dotakne ga kako bi lovac postao netko drugi. Igrač koji ne stigne prije lovca do mjesta gdje se broji, on postaje lovac (*Batllori J., Fontan S., Lonzano E. 2008.*).



Slika 15. Igra skrivača

6.2. Igre bez upotrebe tehnologije

Za društvene igre potrebne su minimalno dvije osobe. One nam pomažu da se zabavimo, bolje upoznamo i stvorimo nove uspomene te nas povezuju s ljudima.

Vrlo su dobar alat i za učenje, razvijaju koncentraciju i shvaćanje pravila. Igranje društvenih igara oslobađa hormone sreće te potiče kreativnost.

Igre se tisućama godina prenose s jedne generacije na drugu, a održavaju ih na životu ljudi koji ih igraju. Usprkos pojavi televizije, videoigara i kompjutera, tradicija se nastavlja. Međutim, bez obzira koliko uživamo u igrama, naše je znanje katkad puno praznina (*Gleen J., Denton C. 2008.*)

Igre bez upotrebe tehnologije su vrlo dobar način oslobađanja od loše energije u kišnim danima kada vrijeme ne može biti provedeno u igri na otvorenom ili u prirodi. Također, vrlo su zahvalne za obiteljska druženja i stvaranje novih uspomena. Mogu se igrati unutar četiri zida, ali i u prirodi, kao npr. na izletu u prirodi ili na druženju uz jezero, more, rijeku..



Slika 16. Društvene igre

6.2.1. Uno

Uno je kartaška igra koju igraju i odrasli i djeca. Potrebno je četiri ili više igrača. Igra se može igrati i upotrebom moderne tehnologije. Špil karata sadrži 108 karata s različitim značenjima:

- 19 karata od 0 do 9 u plavoj, zelenoj, žutoj i crvenoj boji
- 8 karata s oznakom +2 (po dvije u svakoj boji)
- 8 karata s oznakom promjenom smjera igre (po dvije u svakoj boji)
- 8 karata za preskakanje sljedećeg igrača (po dvije u svakoj boji)
- 4 karte za promjenu boje
- 4 karte s oznakom +4

Svaki igrač dobije po sedam karti, ostatak karti se stavi licem prema stolu, prva gornja se okrene i igra kreće. Prvi igrač baci kartu koja se mora bojom, značenjem ili znakom slagati s kartom koja je već na stolu. Ukoliko igrač nema odgovarajuću kartu, izvlači novu iz kupa na stolu. Ako se slaže izbaci je, ako ne, igra sljedeći. Kad u ruci ostane zadnja karta, treba reći "UNO", ako ne kaže, izvlači dvije nove karte.

Uno je vrlo popularna igra. Kod djece, ali i odraslih ona razvija razmišljanje, logiku, te im pomaže da utvrde naučeno kao što su boje i brojevi.



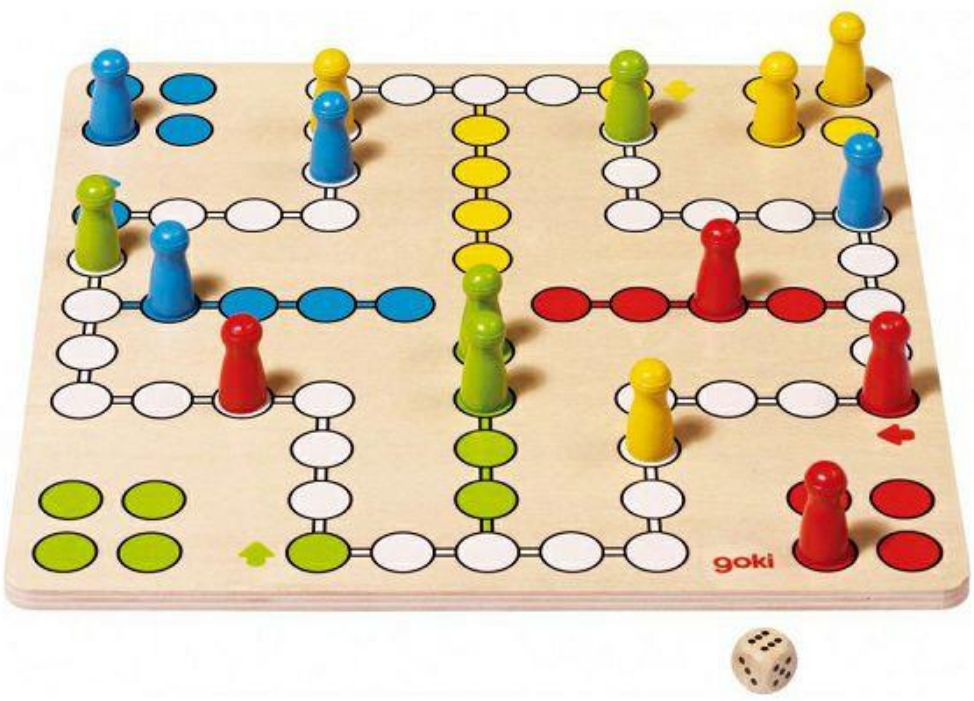
Slika 17. Igra "Uno"

6.2.2. Čovječe, ne ljuti se

Čovječe, ne ljuti se je igra koju igraju najmanje dva igrača, a najviše šest. Osim "na stolu", igra se može igrati i upotrebom tehnologije na mreži. Potrebna je ploča, i figurice raznih boja te kockica koja se baca za pomicanje figurica. Kocka se baca dok se ne dobije šestica, tek tada se smije izaći iz "kućice" te se početi kretati po ploči. Broj koraka ovisi o broju koji pokaže kockica nakon bacanja.

Pobjeđuje igrač koji prvi vrati sve četiri figurice natrag u "kućicu".

Ova igra je vrlo popularna već dugo vremena. Djeci pomaže da nauče kontrolirati svoje osjećaje poput bijesa i ljutnje ukoliko netko "pojede" njihovog pijuna.

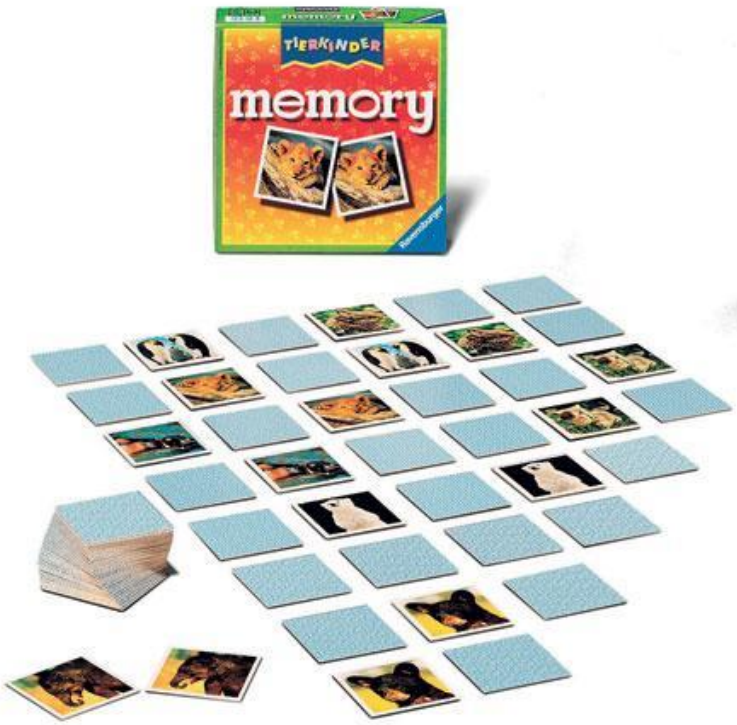


Slika 18. Igra Čovječe, ne ljuti se

6.2.3. Memory

Igra "Memory" je, kao što i sam naziv kaže, igra memorije. Djeca uče prepoznavati, imenovati, upamtiti slike i iste povezati u parove. Ova igra pojačava i unapređuje mentalno zdravlje djece.

Za igru je potrebno dva ili više igrača. Pravilo kaže da svaki igrač ima pravo otvoriti dvije kartice. Kartica može biti deset i više. Na karticama su slike koje treba povezati s parovima. Slike na karticama ne moraju nužno biti iste, npr. na jednoj kartici može biti pojam, a na drugoj slika tog pojma. U igri se upotrebljava vizualna memorija. Uz pomoć igre razvijaju se i mnoge vještine i sposobnosti. Djeca vole navedenu igru jer kroz nju mogu učiti kroz zabavu.



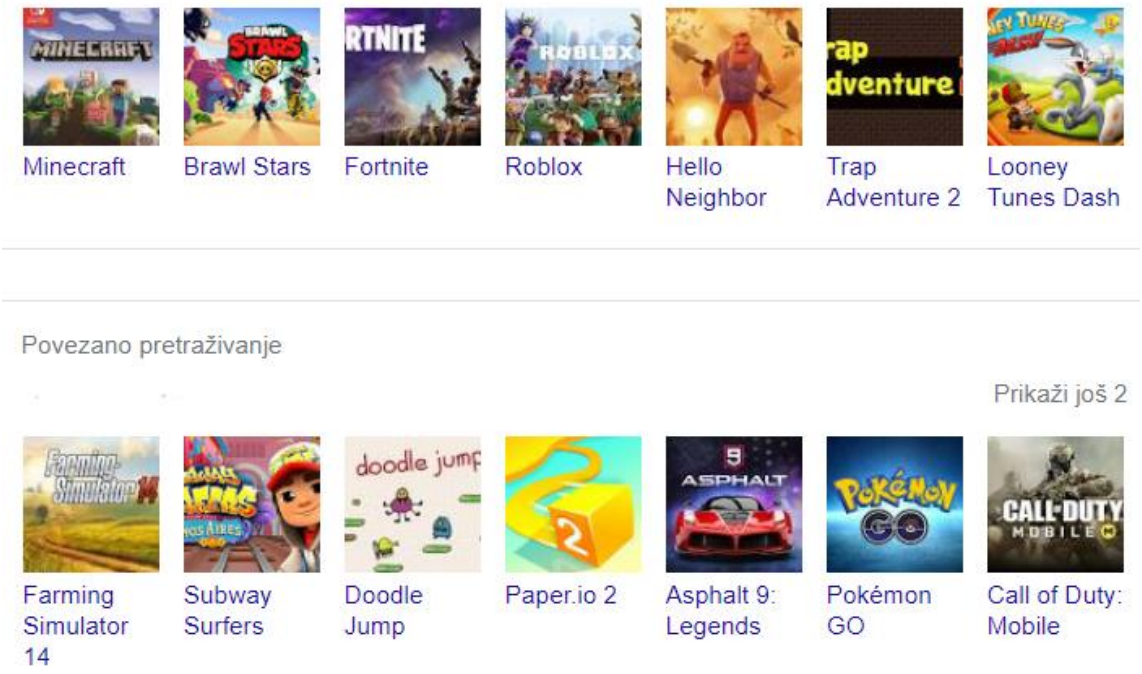
Slika 19. Igra "Memory"

6.3. Igre na računalu

Računalne igre su programi za zabavu, ali i učenje. Može ih igrati jedan igrač, ili više igrača. Igraju se na stolnim računalima ili mobilnim telefonima. Postoje igre koje su edukativne, ali i one koje su samo za zabavu.

Današnje generacije preferiraju igre na računalima, dok zanemaruju igre na otvorenom što utječe i na psihičko i fizičko zdravlje, uglavnom negativno. Djeca se nauče na sjedilački način života koji sa sobom donosi razne negativne posljedice poput pretilosti zbog neaktivnosti.

Na internetskoj mreži djeca se mogu spojiti bežično sa svojim prijateljima te igrati igre zajedno. Također, poznato je da na mreži vladaju svakojake opasnosti, što nam kazuje da ovaj oblik igre nije potpuno siguran za djecu.



Slika 20. Igre na računalu

6.3.1. Uno

Uno koji se igra na internetskoj mreži na računalu, znatno se razlikuje od onoga bez upotrebe tehnologije. Naime, pravila su ista, kao i karte, ali razlikuje se način igre. Kada igramo bez upotrebe tehnologije, nemamo ograničeno vrijeme za razmišljanje i bacanje karte, dok na je na mreži to ograničeno.

Postoji opcija u kojoj odabiremo svoje prijatelje te ih pozivamo u igru, ali možemo i igrati s ljudima iz cijelog svijeta koji su u tom trenutku povezani i traže suigrače. Također, u ovoj verziji se skupljaju bodovi koji nam daju mogućnost da se rangiramo na listi igrača.

Postoji više mogućnosti igranja, npr. Premium, 2 vs 2, PRO i klasična, koju uglavnom svi igraju.

Pobjednik je osoba koja prva ostane bez svih karata.



Slika 21. Igra Uno (na internetskoj mreži)

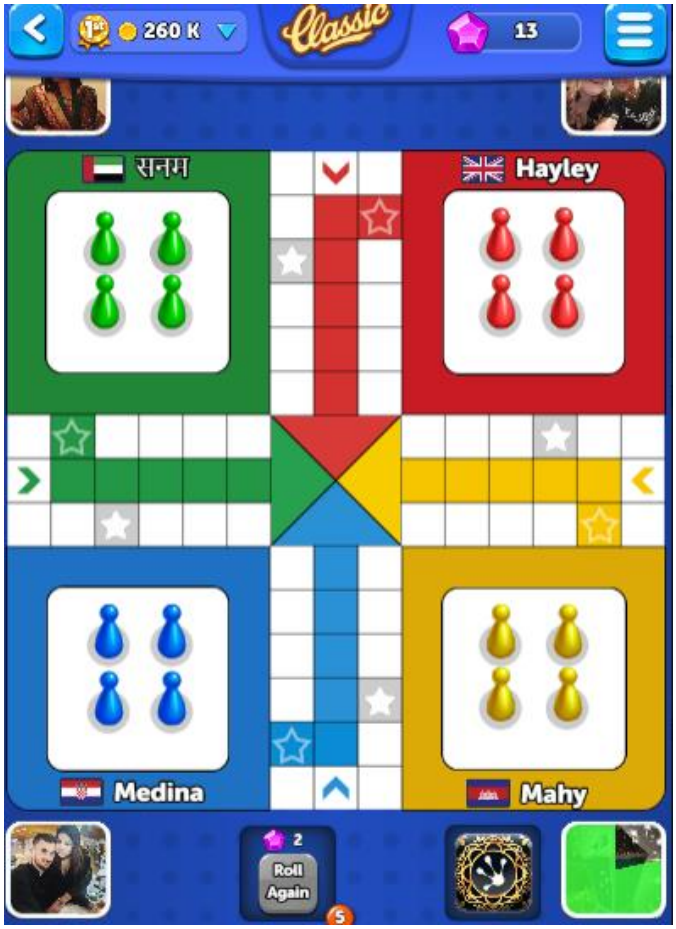
6.3.2. Čovječe, ne ljuti se

U verziji igre "Čovječe, ne ljuti se" na internetskoj mreži postoje dvije mogućnosti. Klasična igra ili inovativna. Inovativna nam nudi skupljanje bonusa kroz igru, npr. štićenje figurica, bonus bacanje, namještanje broja na kockici.

U ovoj verziji imamo mogućnost skupljanja bodova radi rangiranja, ali i dodatnog bacanja kocke koje kupujemo za bodove koje smo skupili.

Također, imamo mogućnost komuniciranja o ostalim igračima. Kao i Uno, daje na izbor pozivanje svojih prijatelja, ili igru s ljudima iz cijelog svijeta.

Ne razlikuje se bitno od verzije bez upotrebe tehnologije.



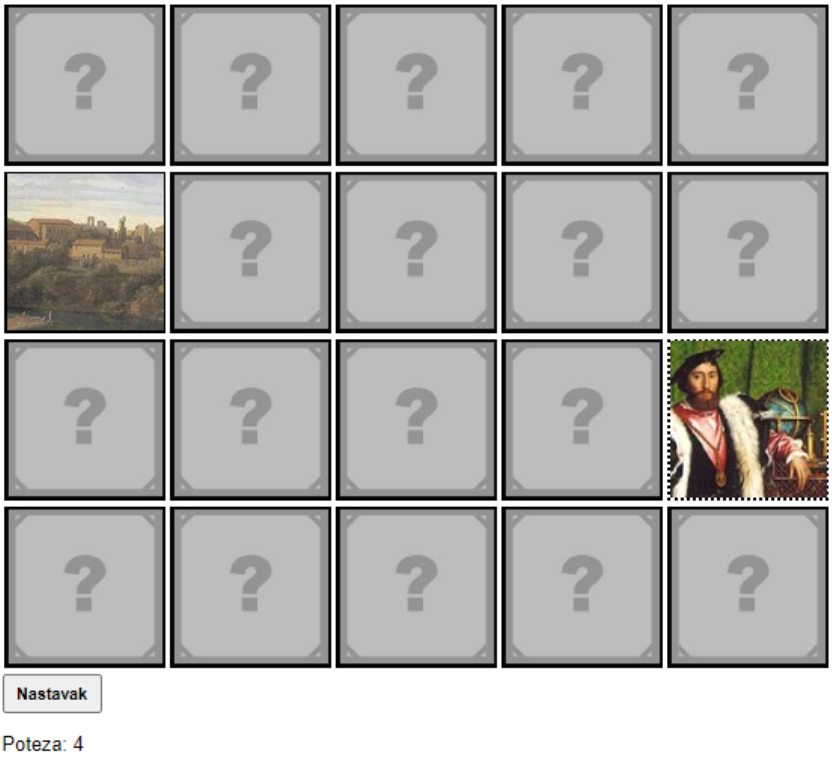
Slika 22. Igra Čovječe, ne ljuti se (na internetskoj mreži)

6.3.3. Igra "Memory"

Igra memorije, Memory, na mreži se može igrati sa samo jednim igračem, što je razlikuje od one bez upotrebe tehnologije.

Naime, na mreži nam se nudi da igramo za određeno vrijeme kako bismo uvidjeli koliko nam je potrebno da pronađemo sve parove, ali i koliko pokušaja nam je trebalo. Postoji mogućnost i povezivanja s prijateljima putem mreže.

Ova se igra često koristi u obrazovanju jer je djeci zanimljiva i zabavna te u njima budi natjecateljski duh. Osim toga, djeca vrlo brzo usvajaju pojmove igrajući igru iznova i ponavljajući uvijek što vide na karticama.



Slika 23. Igra "Memory" (na internetskoj mreži)

7. ISTRAŽIVANJE UTJECAJA DRUŠTVENIH IGARA U SLUŽBI ODGOJA I OBRAZOVANJA

7.1. Metodologija istraživanja

U svrhu diplomskog rada provedeno je istraživanje u Osnovnoj školi Finida i Područnoj školi Kaštelir u Poreču, na ukupnom uzorku od 102 ispitanika: učenika petih, šestih i sedmih razreda osnovne škole. Cilj istraživanja je bio uvidjeti koliko ispitanici vremena provode igrajući društvene igre, igraju li društvene igre bez korištenja tehnologije te igre na otvorenom, koje uređaje koriste za igranje igara, koliko dnevno igraju? U istraživanju je ispitivan odnos ispitanika prema društvenim igrama i igrama bez uporabe tehnologije te igrama na otvorenom. Ispitivanje je provedeno metodom anketiranja. Za potrebe ovog istraživanja primijenjena je anketa koja je sadržavala dvadeset dva pitanja:

1. Naziv škole
2. Razred
3. Spol
4. Dob
5. Posjeduješ li pametni telefon/stolno računalo?
6. Koliko vremena dnevno provodiš koristeći pametni telefon/stolno računalo?
7. Igraš li društvene igre na pametnom telefonu/stolnom računalu?
8. Igraš li društvene igre bez upotrebe tehnologije?
9. Provodiš li vrijeme na otvorenom igrajući društvene igre?
10. Koliko često igraš društvene igre na pametnom telefonu/stolnom računalu?
11. Koliko često igraš društvene igre bez upotrebe tehnologije?
12. Koliko često igraš društvene igre na otvorenom?
13. Koje društvene igre igraš na pametnom telefonu/stolnom računalu?
14. Koje društvene igre igraš bez upotrebe tehnologije?
15. Koje društvene igre igraš na otvorenom?
16. Koliko često igraš društvenu igru "Pikado"?
17. Koliko često igraš društvenu igru "Lovica"?

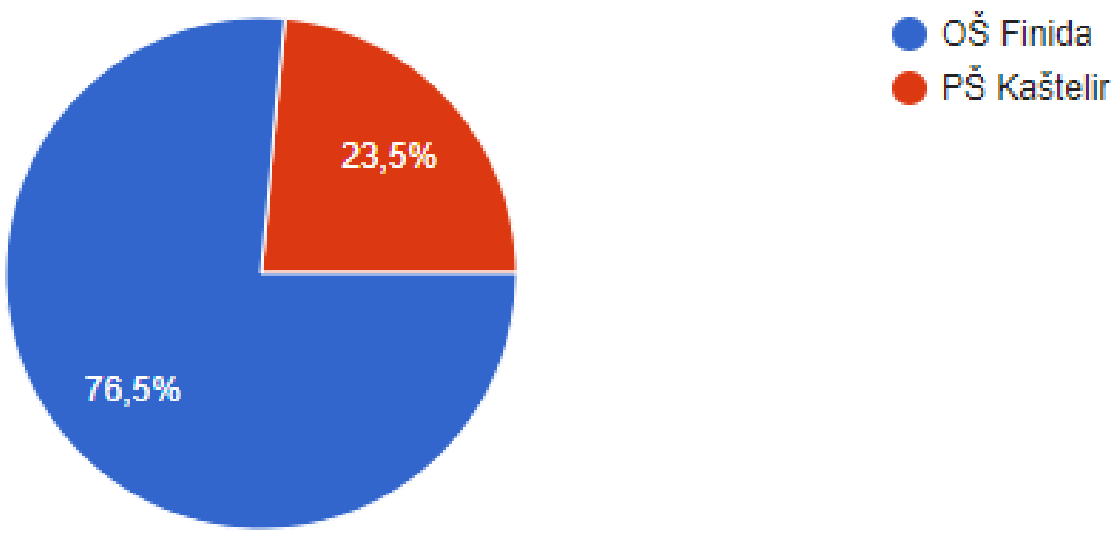
18. Koliko često igraš društvenu igru "Uno"?
19. Koliko često igraš društvenu igru "Čovječe ne ljuti se"?
20. Koliko često igraš društvenu igru "Šah"?
21. Igraš li češće društvene igre bez upotrebe tehnologije, na pametnom telefonu/stolnom računalu ili igre na otvorenom?
22. Smatraš li da su društvene igre na pametnom telefonu/stolnom računalu jednako dobre kao i one bez upotrebe tehnologije?

7.2. Rezultati istraživanja

Sljedeći grafovi prikazuju rezultate istraživanja u osnovnim školama u kojima je isto prevedeno.

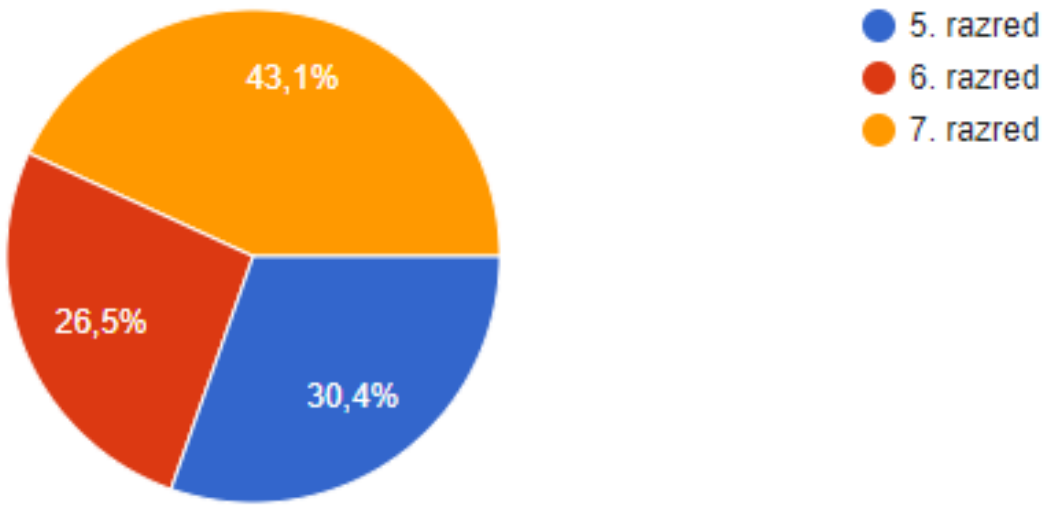
Graf 1 prikazuje naziv škole koju učenik pohađa. Ova varijabla je bitna u istraživanju jer su ispitani učenici gradske škole OŠ Finida i seoske škole Pš Kaštelir.

Iz rezultata može se vidjeti da ih 78 (76,5%) pohađa gradsku školu, OŠ Finida, a ostatak, 24 (23,5%) učenika pohađaju seosku školu, tj. PŠ Kaštelir.



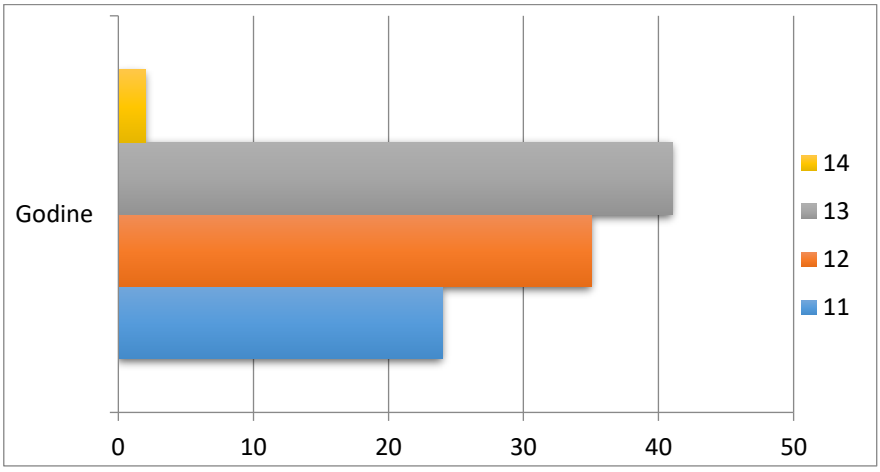
Graf 1. Naziv škole koju učenik pohađa

Graf 2 prikazuje razdiobu učenika po razredima. Od 102 ispitana učenika, 31 učenik pohađa 5. razred (30,4%), 27 učenika su šestaši (26,5%), a najveći postotak je učenika koji pohađaju sedmi razred, njih je 44 (43,1%).



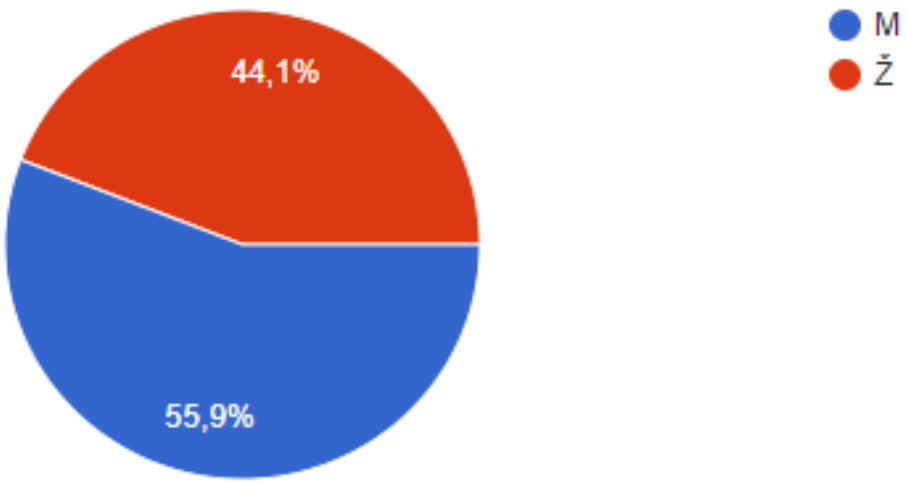
Graf 2. Razdioba učenika po razredima

Graf 3 prikazuje razdiobu učenika po dobi koji su ispunjavali anketu. Najviše učenika, njih čak 41 ima 13 godina (40,2%), zatim 12 godina ima 35 učenika (34,3%), njih 24 ima 11 godina (23,6%), a samo dva učenika imaju 14 godina (2%).



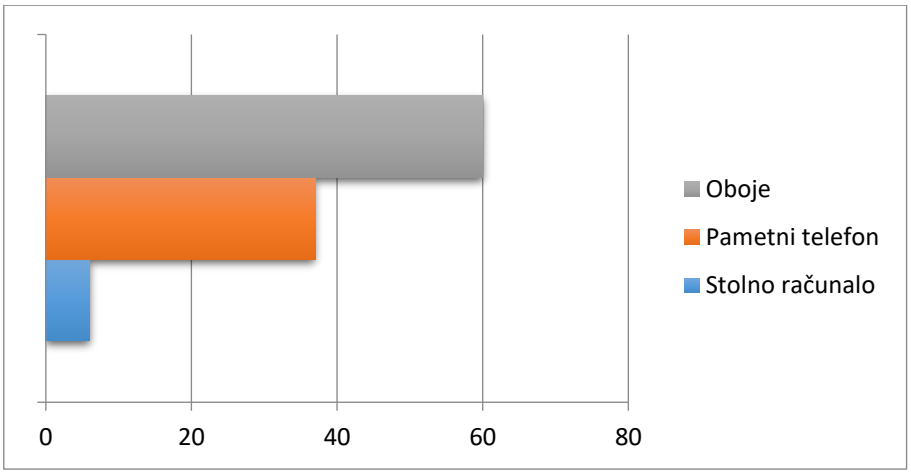
Graf 3. Razdioba učenika po dobi

Graf 4 prikazuje razdiobu po spolu učenika ispitanika s kojima je istraživanje provedeno. U ovom istraživanju sudjelovalo je 57 učenika (55,9%) i 45 učenica (44,1%).



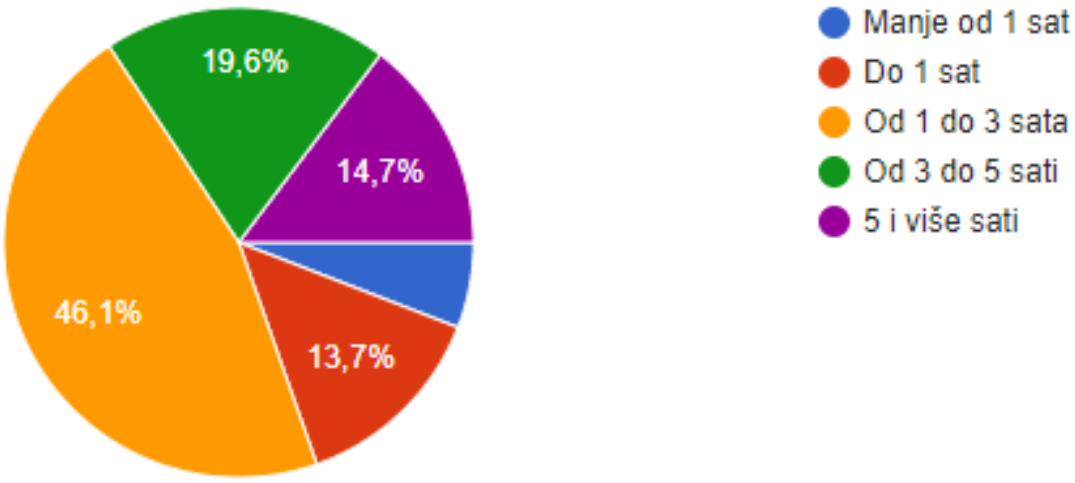
Graf 4. Razdioba po spolu učenika ispitanika

Graf 5 prikazuje što od tehnologije posjeduju učenici osnovne škole. Šest učenika posjeduje vlastito računalo (5,9%), njih 37 (36,3%) posjeduje vlastiti pametni telefon, a čak njih 60 (58,8%), više od pola ukupnog broja ispitanih učenika, posjeduje oboje.



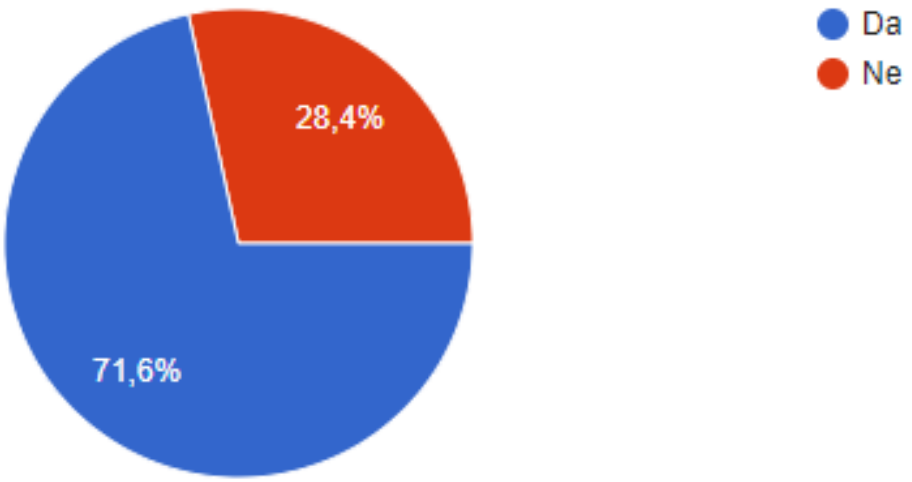
Graf 5. Posjedovanje pametnih telefona i računala

Graf 6 prikazuje provođenje vremena dnevno koristeći mobilni telefon ili stolno računalo. Manje od sat vremena provodi šest učenika (5,9%), do sat vremena provodi 14 (13,7%) učenika, od jednog do tri sata provodi najviše učenika, njih 47 (46,1%), od tri do pet sati provodi 20 učenika (19,6%), a pet i više sati provodi njih 15 (14,7%).



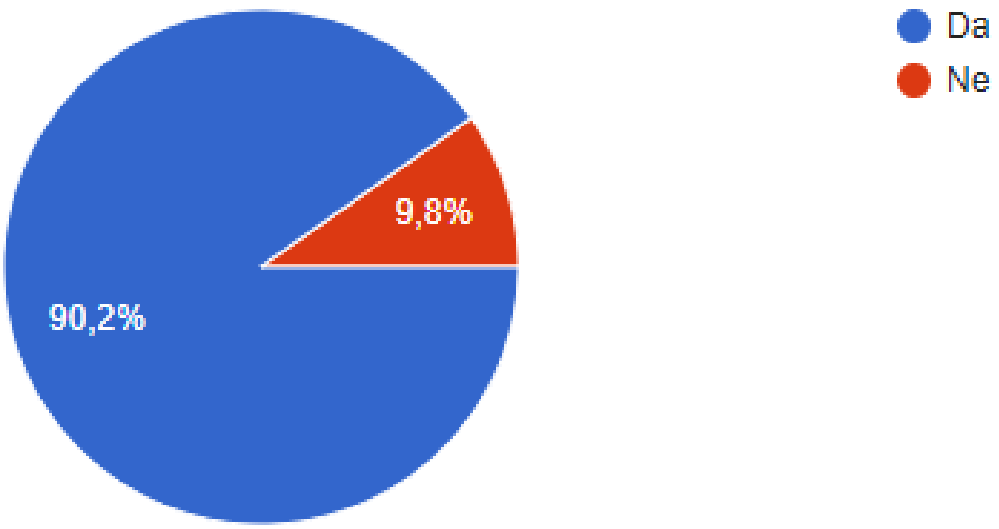
Graf 6. Dnevno provođenje vremena uz korištenje moderne tehnologije

Graf 7 prikazuje rezultate igranja društvenih igara pomoću tehnologije. 28,4%, učenika, što je 29 učenika, izjasnilo se kako ne igra društvene igre uz upotrebu tehnologije, dok je veliki broj, čak 73 učenika reklo da igra društvene igre na mobilnom telefonu ili stolnom računalu, što je u postotku 71,6%.



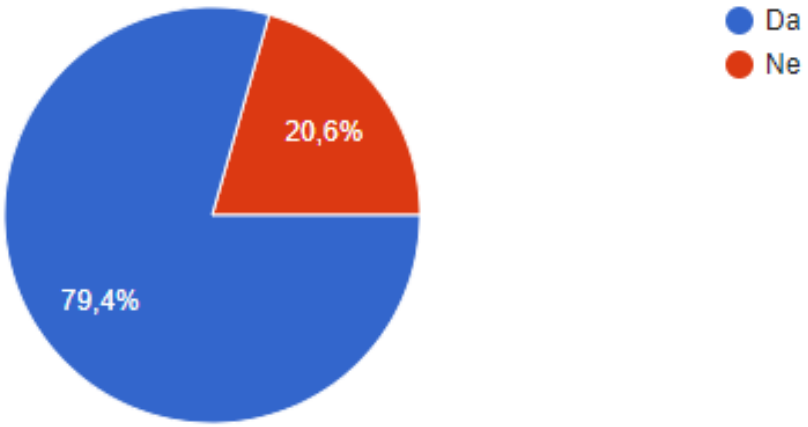
Graf 7. Provođenje vremena igrajući društvene igre pomoću tehnologije

Graf 8 prikazuje rezultate igranja društvenih igara bez upotrebe tehnologije. Čak 92 (90,2%) učenika izjasnilo se da igra igre bez upotrebe tehnologije, dok je njih 10 (9,8%) reklo da ih ne igra.



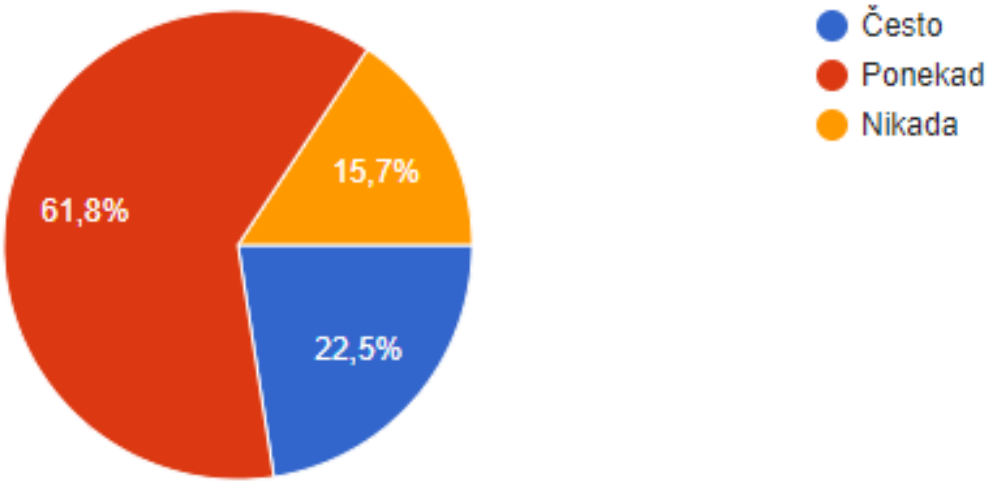
Graf 8. Provođenje vremena igrajući društvene igre bez upotrebe tehnologije

Graf 9 prikazuje rezultate odgovora na pitanje provode li učenici vrijeme igrajući igre na otvorenom. Osamdeset i jedan učenik rekao je da provodi (79,4%), a njih 21 da se ne igraju na otvorenom (20,6%).



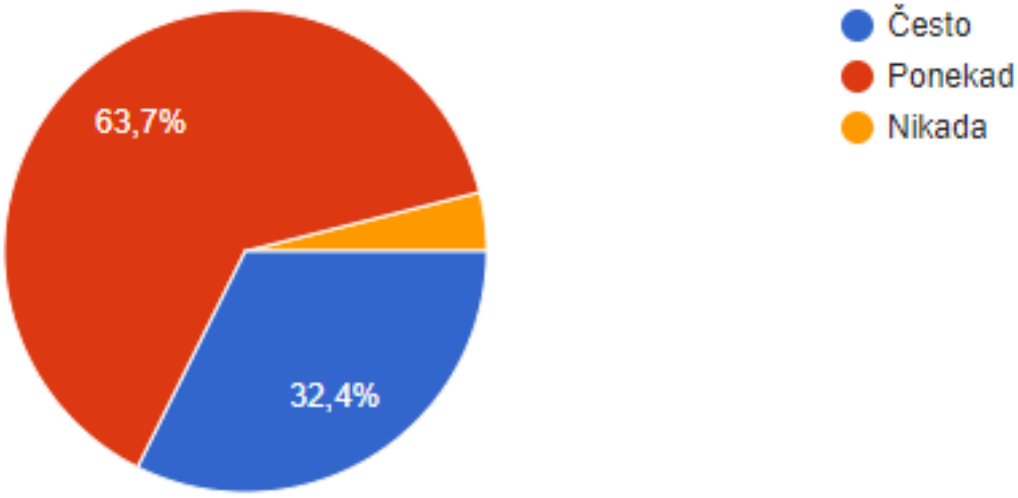
Graf 9. Provođenje vremena igrajući društvene igre na otvorenom

Graf 10 prikazuje rezultate igranja društvenih igara na pametnom telefonu/stolnom računalu. Najviše učenika izjasnilo se da ih igra ponekad, njih 63 (61,8%), a najmanje učenika rekao je nikada, njih 16 (15,7%). Često ih igra 23 (22,5%) učenika.



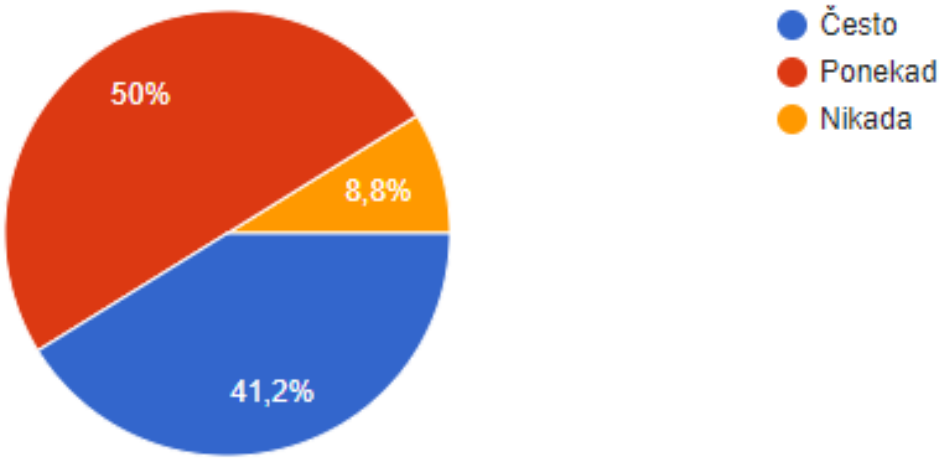
Graf 10. Koliko često igraju društvene igre uz pomoć tehnologije

Graf 11 prikazuje rezultate igranja društvenih igara bez upotrebe tehnologije. Najviše učenika, njih 65 (63,7%), igra igre ponekad, njih 33 (32,4%) ih igra česti, a samo 4 (3,9%) učenika su se izjasnila da ne igraju nikada.



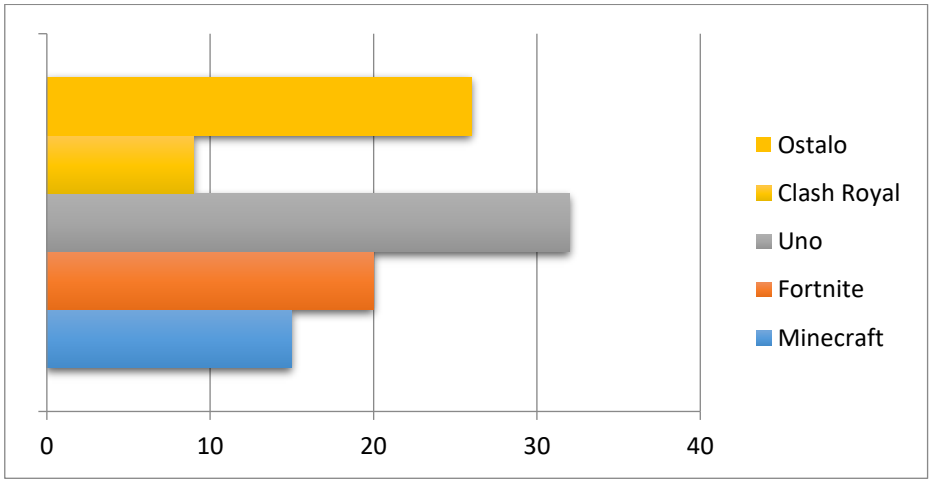
Graf 11. Koliko često igraju društvene igre bez upotrebe tehnologije

Graf 12 prikazuje rezultate koliko često se igraju igre na otvorenom. Na otvorenom je često 42 (41,2%) učenika, 51 učenik (50%) je ponekad, a 9 (8,8%) se izjasnilo da se ne igraju na otvorenom nikada.



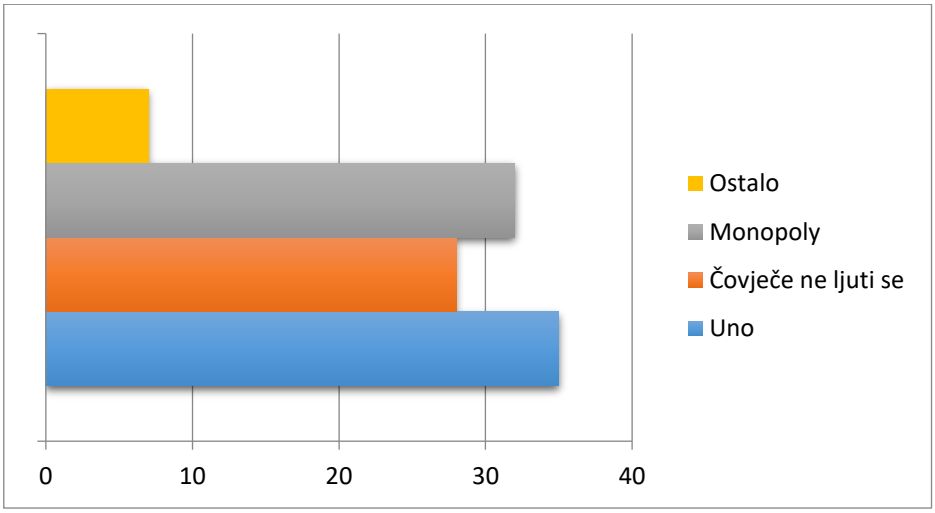
Graf 12. Koliko često igraju društvene igre na otvorenom

Graf 13 prikazuje koje društvene igre igraju učenici na pametnom telefonu ili stolnom računalu. Najviše učenika se izjasnilo da igra Uno (31,3%), Fortnite (19,6%), Clash Royal (8,8%) i Minecraft (14,7%).



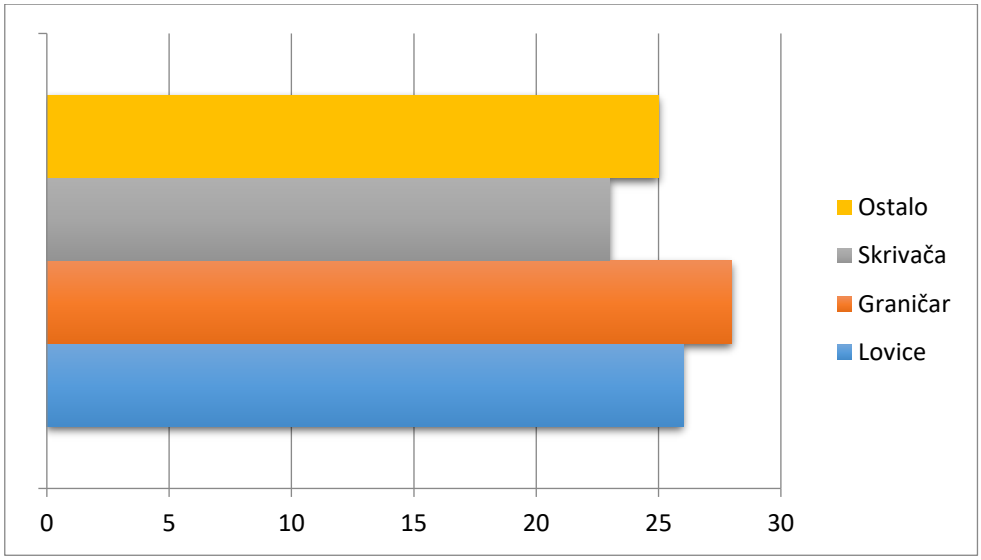
Graf 13. Igre koje učenici igraju na pametnom telefonu ili računalu

Graf 14 prikazuje koje društvene igre igraju učenici bez upotrebe tehnologije. Najviše učenika reklo je Monopoly (31,3%), Uno (34,3%), Čovječe ne ljuti se (27,4%) i ostalo (6,8%).



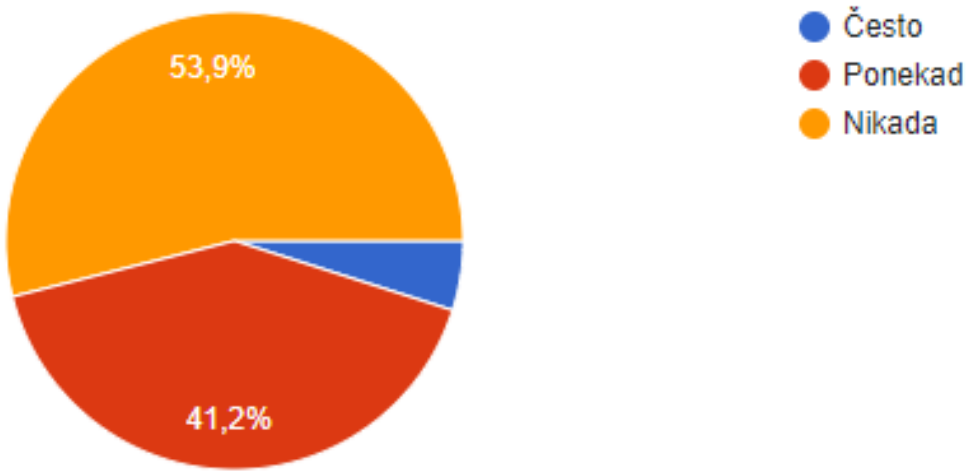
Graf 14. Igre koje igraju učenici bez upotrebe tehnologije

Graf 15 prikazuje koje društvene igre igraju učenici na otvorenom. Najviše učenika odgovorilo je Lovice (25,4%), Skrivača (27,4%), Graničar (22,5%) i ostalo (24,5%).



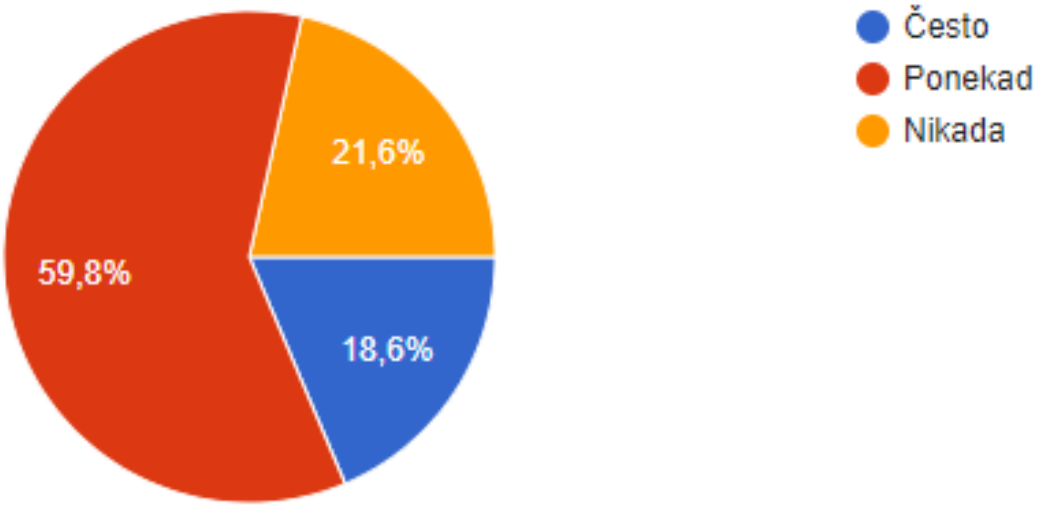
Graf 15. Igre koje učenici igraju na otvorenom

Graf 16 prikazuje odgovore na pitanje koliko često se igra Pikado. 55 (53,9%) učenika reklo je nikada. Ponekad igra 42 (41,2%) učenika, a često njih 5 (4,9%).



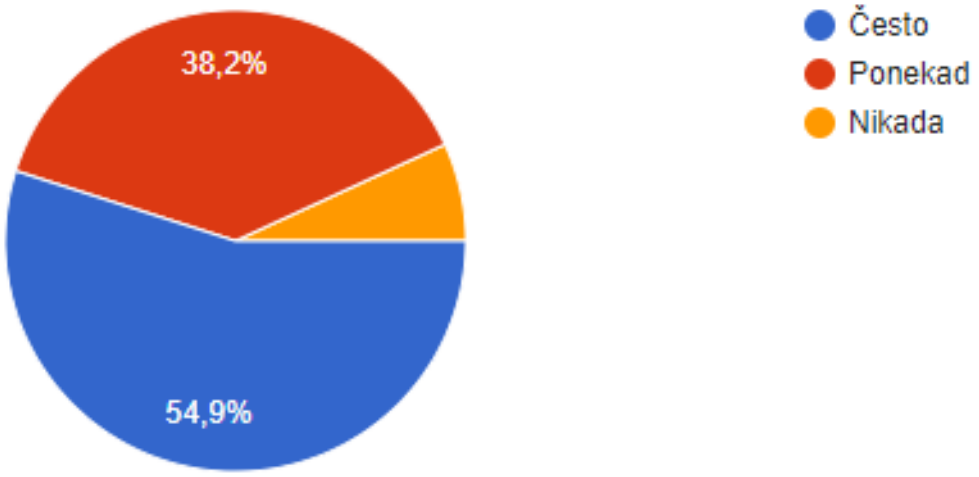
Graf 16. Koliko često se igra Pikado

Graf 17 prikazuje rezultate igranja društvene igre Lovica. Ponekad igra 61 (59,8%) učenika, 22 (21,6%) nikada, a često samo 19 (18,6%) učenika.



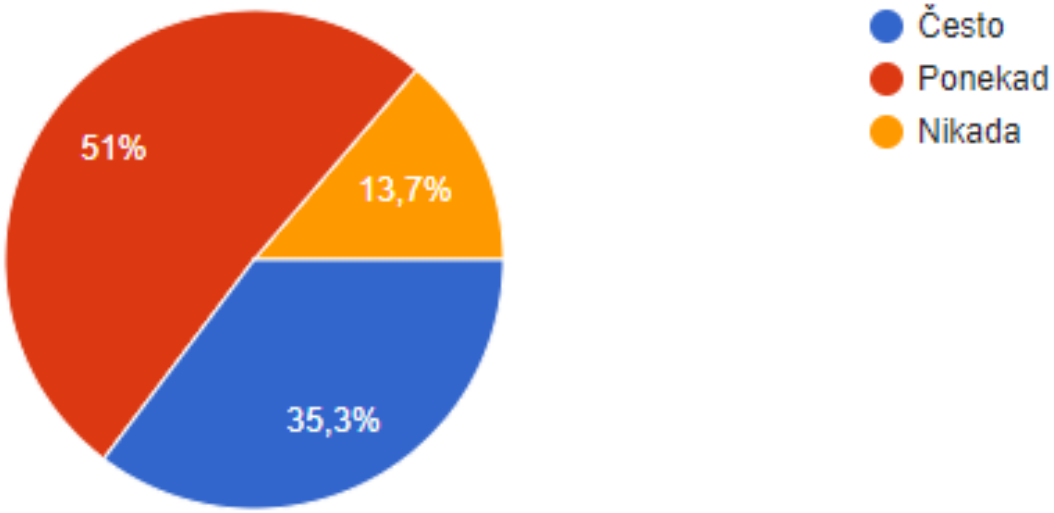
Graf 17. Koliko često se igra Lovica

Graf 18 prikazuje rezultate igranja igre Uno. Često igra 56 (54,9%) učenika. Njih 39 (38,2%) izjasnilo se da igraju ponekad, a nikada 7 (6,9%) učenika.



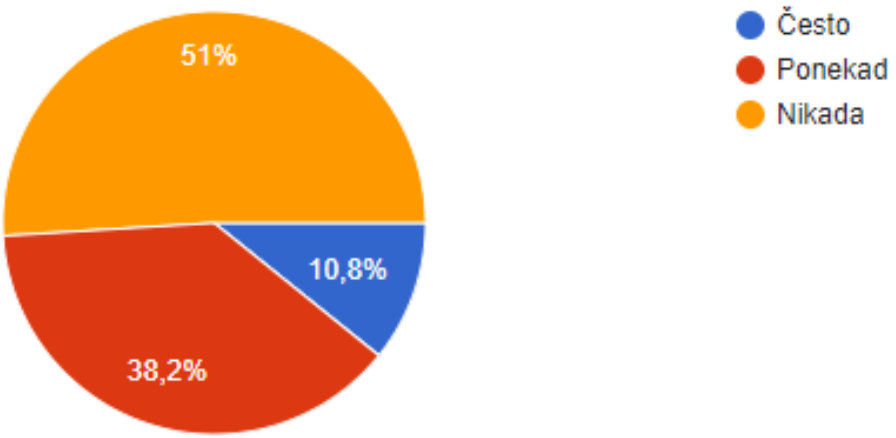
Graf 18. Koliko često se igra Uno

Graf 19 prikazuje rezultate igranja igre Čovječe ne ljuti se. Ponekad igra većina učenika, njih 52 (51%). Često njih 36 (35,3%), a nikada 14 (13,7%) učenika.



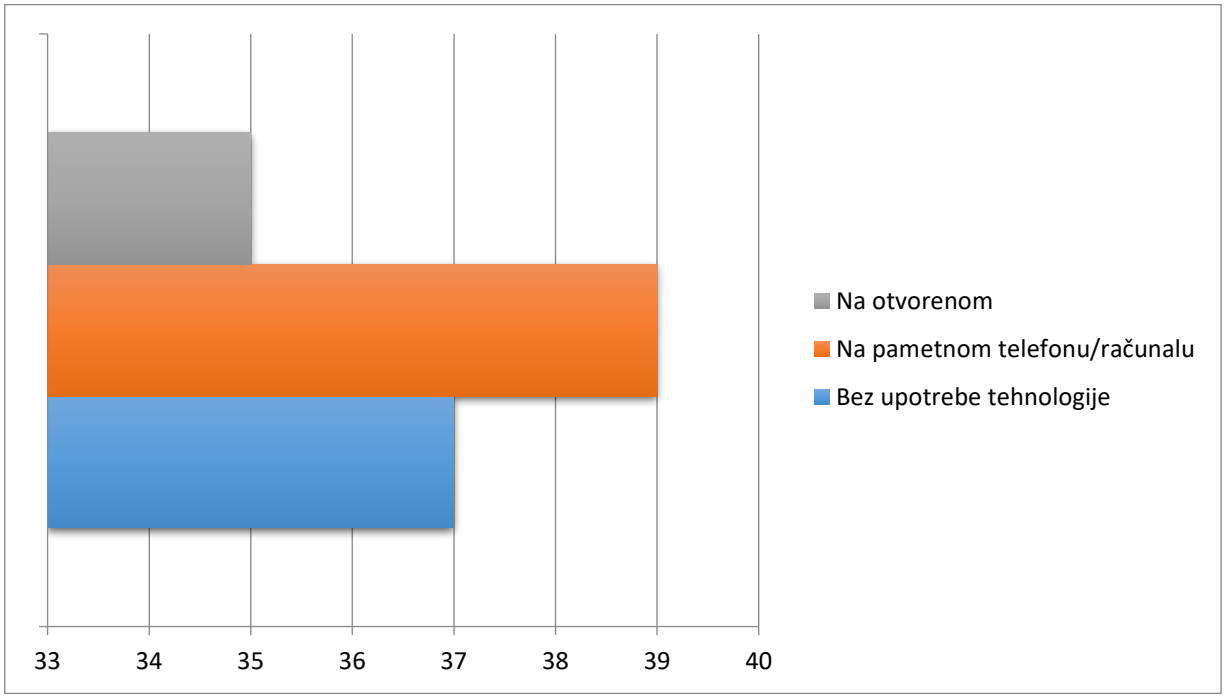
Graf 19. Koliko često se igra Čovječe ne ljuti se

Graf 20 prikazuje rezultate igranja Šaha. 52 (51%) učenika igru ne igra nikada. Ponekad igra 39 (38,2%) učenika, a često samo 11 (10,8%) njih.



Graf 20. Koliko često se igra Šah

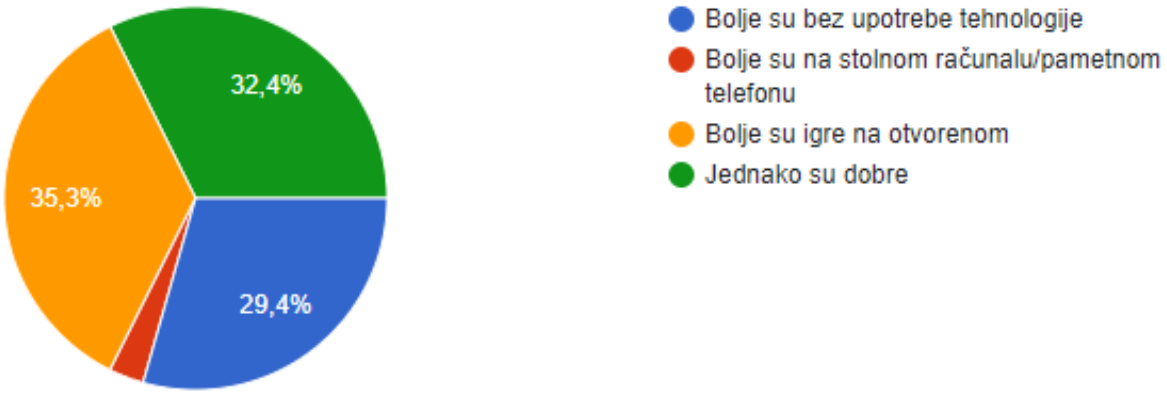
Graf 21 prikazuje rezultate pitanja kako najčešće igraju društvene igre. Učenici su se izjasnili da njih 37 (36,3%) najčešće igra bez upotrebe tehnologije, 39 (38,2%) igra na pametnom telefonu ili računalu, a na otvorenom najmanji broj, njih 35 (34,3%).



Graf 21. Razdioba učenika po načinu/mjestu igranja društvenih igara

Graf 22 prikazuje rezultate i mišljenje učenika koje su igre prema njima najbolje. Najveći broj izjasnio se da smatra najboljima igre na otvorenom, njih 36 (35,3%). Da su sve igre jednako dobre misle 33 (32,4%) učenika. 30 (29,4%) smatra da su bolje one kojima nije potrebna tehnologija, a da su sve jednako dobre misle samo 3 učenika (2,9

%).



Graf 22. Mišljenje učenika koje su igre najbolje

7.3. Zaključak istraživanja

Rezultati ovog istraživanja potvrđuju da učenici obiju škola u velikom broju igraju društvene igre s upotrebom tehnologije. Uglavnom koriste mobilne telefone ili stolna računala. Od ukupnog broja ispitanika, društvene igre na mobilnom telefonu igra 15,6% djevojčica i 17,6% dječaka. Da za igranje društvenih igara koristi i mobilni telefon i stolno računalo, izjasnilo se 7,8% djevojčica i 58,8% dječaka. Nitko se nije izjasnio da koristi samo stolno računalo. U dobi od 11 do 14 godina, vrlo su popularne društvene igre 'na mreži' te se da zaključiti da je razlika među spolovima mala.

Najpopularnija društvena igra među učenicima je igra Uno, koju igra 68,7% učenika. Bez upotrebe tehnologije igra ju 56,2% učenika, dok 43,8% učenika igru igra 'na mreži'. Najpopularnija igra na otvorenom je igra skrivača, koju je odabralo 83,5% učenika.

Prema dobivenim podacima možemo zaključiti da najviše učenika, odnosno njih 46,1% provodi od 1 do 3 sata igrajući društvene igre, a njih čak 14,7% provodi 5 i više sati. Budući da društvene igre nisu usko povezane s obrazovnim sadržajem, to je previše vremena.

Od ukupnog broja, 37,2% radije provodi vrijeme igrajući se na računalu ili mobilnom telefonu, dok 62,8% radije igra igre na otvorenom.

Upitnik je ispunilo 18 učenika područne škole, i 84 učenika gradske škole. Učenici PŠ Kaštelir radije se igraju na otvorenom (72,2%), a učenici OŠ Finida radije provode vrijeme na mobilnim telefonima i računalima (69%). Dolazimo do zaključka da djeca u gradu više vremena provode u zatvorenom prostoru, od djece koja žive na selu.

Na pitanje koje igre smatraju najboljima, 35,3% odgovorilo je da su to igre na otvorenom, 29,4% igre bez upotrebe tehnologije, 1% igre na mobilnom telefonu/stolnom računalu i 32,4% odgovorilo je da su sve jednako dobre. Zaključujemo da su učenici svjesni koliko je bitno da se druže i igraju s prijateljima i obitelji.

Budući da se anketa provela u dvije škole, seoskoj školi PŠ Kaštelir i gradskoj školi OŠ Finida, proučavajući rezultate vidljivo je da se učenice iz PŠ Kaštelir više igraju na otvorenom ili provode vrijeme koristeći društvene mreže kako bi se povezale s prijateljima. Učenici također puno vremena provode na igralištu družeći se i igrajući igre poput nogometa, rukometa, lovice ili graničara. Nekolicina učenika više voli provoditi

vrijeme za računalom igrajući društvene igre u kojima su povezani bežično sa svojim prijateljima.

U gradskoj školi OŠ Finida većina učenica se izjasnila kako najviše vremena provode koristeći mobilni telefon, a učenici da najviše vremena provode igrajući društvene igre na mreži s prijateljima.

Ukoliko se osvrnemo na dob učenika, učenici petog razreda najviše vremena su na otvorenom, učenici šestog razreda su podijeljeni dok su sedmaši uglavnom u svojim domovima.

Budući da se radi o mladim naraštajima, smatram da je ovaj podatak zabrinjavajuć što se tiče OŠ Finide.

Dolazim do zaključka da se djeca na selu više vole družiti i igrati na otvorenim prostorima, dok su djeca u gradu radije zatvorena u domove te koriste tehnologiju pretjerano.

8. ZAKLJUČAK

Djeca kroz igru uče i razvijaju svoje sposobnosti, kako mentalne i psihomotoričke, tako i kognitivne i motoričke. Kroz računalne igre unaprjeđuju svoja informatička znanja i komunikacijske vještine igrajući se na računalima i pametnim telefonima. Igre djeci povećavaju kreativnost i razvijaju maštu, posebice društvene igre. Računalo u obrazovanju zadržava djetetovu koncentraciju učenja, omogućuje interaktivno učenje, pruža mogućnost otkrivanja i potiče aktivno učenje. Unaprijeđen je proces učenja i poučavanja uz uporabu kognitivnih alata za izgradnju znanja, pri čemu učenici postaju kreatori, kroz vlastito interpretiranje i organiziranje znanja. (*Mirković, 2012*.)

Društvene igre 'na mreži' imaju svoje prednosti i nedostatke, kao i svaki segment odgoja i obrazovanja. Najveći nedostatak je, što igranjem računalnih igara djeca zanemaruju prijatelje i izlaske na svježi zrak, što je izrazito bitno za razvoj djeteta. Druženje i igranje na otvorenom s vršnjacima je sve rjeđe, a igranje na računalima sve češće. Roditelji bi trebali djecu poticati da što više vremena provode vani jer je to dobro za njihov fizički i psihički razvoj te stjecanje prijatelja. Igre poput graničara, lovice i skrivača, pomažu u tjelesnom razvoju, izgradnji samopoštovanja, ali i uče djecu kako ovladati emocijama i prihvatiti poraz. Igranje društvenih igara s obitelji i prijateljima 'na stolu' je jednako popularno bilo i ostalo. Omogućuje nam puno zabave, smijeha i stvaranja novih uspomena.

Današnje generacije znaju o računalima puno više nego njihovi roditelji te bi zato roditelji trebali pozorno provjeravati koje igre igraju njihova djeca. Na računalu postoje i edukativne igre koje su odličan medij za učenje u pojedinim segmentima te tradicionalnu nastavu čine zanimljivijom. Uglavnom igranje igara počinje iz dosade, ali vrlo brzo prerasta u potrebu što nas na kraju dovede do ovisnosti.

SAŽETAK

Tema diplomskog rada je "Društvene igre u službi odgoja i obrazovanja". Rad je podijeljen u dva dijela: teorijski i istraživački.

Cilj diplomskog rada je na temelju istraživanja i literature analizirati i utvrditi igraju li učenici društvene igre i koliko vremena dnevno odvajaju za igru. Također ispitano je koje igre najviše igraju i koje igre smatraju korisnima. Iako društvene igre mogu biti korisne u učenju i poučavanju, vrlo su korisne i u odgoju i obrazovanju. Neke imaju negativan utjecaj, tj. stvaraju ovisnost, dok druge razvijaju mentalne sposobnosti djece.

Istraživanje je provedeno u ožujku 2020. godine te se koristio anoniman upitnik. Ispitano je 102 učenika u dvije škole, područnoj školi Kaštelir i Osnovnoj školi Finida. Cilj je bio utvrditi koliko vremena učenici provode igrajući društvene igre, igraju li igre bez upotrebe tehnologije, igraju li se na otvorenom, koje igre igraju, koje uređaje koriste za igranje društvenih igara. Učenici u dobi od 11 do 14 godina smatraju se najrizičnijom skupinom za stvaranje ovisnosti o računalnim igrama. Ispitivanje je provedeno metodom anketiranja. Za potrebe ispitivanja, anketa je sadržavala dvadeset i dvije varijable, od čega su četiri varijable otvorenog tipa te osamnaest zatvorenog tipa.

Dijete kad se rodi ima potrebu za igrom. Od najranije dobi dijete kroz igru uči i istražuje svijet oko sebe. Djeca u nižim razredima osnovne škole igraju društvene igre. Popularnije su računalne igre od onih bez upotrebe tehnologije. Informacijska i komunikacijska tehnologija je sve prisutnija u današnje vrijeme te je vrlo upotrijebljena kod djece u najranijoj životnoj dobi. Roditelji bi trebali ograničavati vrijeme za računalne igre, ali nikako ne vrijeme za igru vani u prirodi.

Ključne riječi: Društvene igre, pametni telefon, tehnologija, odgoj, obrazovanje, računalo

SUMMARY

The topic of this master thesis is ''Board games in service of education''. The thesis is divided into two parts: theoretical and research. The goal to this thesis is based on the help of research and literature to analyze and determined the children play board games and how much time do they spend daily on the already mentioned activities. It is also determined and studied which board games precisely do the children play the most and consider the most useful in terms of their education. Although board games can be used to further improve the learning experience, they are also complimentary to the upbringing and educational experience. Some of the variety of board games have a negative impact, referring to the fact that they may create addiction, while other kinds could develop and improve the intellectual capabilities in children. The research has been conducted in March of 2020, through an anonymous survey. The survey was conducted by 102 students in two schools, the schools in the county of Kastelir and the elementary school of Finida. The goal was to determine how much time do students spend playing board games, do they play those games without the use of technology, do they play outdoors, which kind of games do they play, what kind of devices do they use to play the above mentioned. Students in the age group between 11 and 14 are considered the most at risk when it comes to the posibility of developing addictions to computer games. The survey was conducted with the method of questioning. For the purpose of the questioning, the survey consisted of 22 caribales, from which 4 of them were the internal kind whereas 18 were the external kind. When the child is born he automatically through age develops a need to play. From the earliest stage of growth though playing the child learns and explores the world and its surroundings. Children in the lower grades of elementary school play games. The most popular kind of games are computer games over the ones that promote play without the usage of technology. Information and communication technology has become much more present in todays world, and it is used in a fair high number in the lowest age group of children. Limiting this trend should be spread through parental attention, also at the same time promoting playing and socializing outdoors in an natural enviornment.

Key words: Board games, smart phone, technology, upbringing, education, computer.

PRILOZI

PRILOG 1. ANKETNI UPITNIK ZA UČENIKE

1. Naziv škole

PŠ Kaštelir OŠ Finida

2. Razred

5. razred 6. razred 7. razred

3. Spol: M Ž
4. Dob: _____
5. Posjeduješ li pametni telefon/stolno računalo?

Stolno računalo Pametni telefon Oboje

6. Koliko vremena dnevno provodiš koristeći pametni telefon/stolno računalo?

Manje od 1 sat Do 1 sat Od 1 do 3 sata od 3 do 5 sati 5 i više sati

7. Igraš li društvene igre na pametnom telefonu/stolnom računalu?

DA NE

8. Igraš li društvene igre bez upotrebe tehnologije?

DA NE

9. Provodiš li vrijeme na otvorenom igrajući društvene igre?

DA NE

10. Koliko često igraš društvene igre na pametnom telefonu/stolnom računalu?

Često Ponekad Nikad

11. Koliko često igraš društvene igre bez upotrebe tehnologije?

Često Ponekad Nikad

12. Koliko često igraš društvene igre na otvorenom?

Često Ponekad Nikad

13. Koje društvene igre igraš na pametnom telefonu/stolnom računalu?

_____

14. Koje društvene igre igraš bez upotrebe tehnologije?

_____

15. Koje društvene igre igraš na otvorenom?

_____

16. Koliko često igraš društvenu igru "Pikado"?

Često Ponekad Nikad

17. Koliko često igraš društvenu igru "Lovica"?

Često Ponekad Nikad

18. Koliko često igraš društvenu igru "Uno"?

Često Ponekad Nikad

19. Koliko često igraš društvenu igru "Čovječe ne ljuti se"?

Često Ponekad Nikad

20. Koliko često igraš društvenu igru "Šah"?

Često Ponekad Nikad

21. Igraš li češće društvene igre bez upotrebe tehnologije, na pametnom telefonu/stolnom računalu ili igre na otvorenom?

Bez upotrebe tehnologije Stolno računalo/Pametni telefon Na otvorenom

22. Smatraš li da su društvene igre na pametnom telefonu/stolnom računalu jednako dobre kao i one bez upotrebe tehnologije?
    - o Bolje su bez upotrebe tehnologije
    - o Bolje su na stolnom računalu/pametnom telefonu
    - o Bolje su igre na otvorenom
    - O Jednako su dobre

PRILOG 2. INFORMIRANI PRISTANAK ZA RODITELJE

INFORMIRANI PRISTANAK ZA SUDJELOVANJE U ISTRAŽIVANJU

Poštovani, Molimo Vas za dopuštenje da Vaše dijete_____ , prisustvuje ispunjavanju anonimnog anketnog upitnika za potrebe izrade diplomskog rada „Društvene igre u službi odgoja i obrazovanja“, studentice integriranog diplomskog učiteljskog studija Fakulteta za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli, Medine Hadžipašić. Tijekom istraţivačkog postupka od Vašeg će se djeteta tražiti da ispuni anoniman anketni upitnik koji sadrži pitanja o društvenim igrama na mobilnim telefonima ili stolnim računalima, te bez upotrebe istih. U upitnik su uključena i neka pitanja o općim demografskim podacima, međutim podatak o imenu Vašeg djeteta se u anketnom upitniku nigdje ne traži.

Zahvaljujemo na suradnji!
S poštovanjem,
Medina Hadžipašić

Potpis roditelja:

_____

LITERATURA

TISKANA LITERATURA:

1. Batllori J., Fontan S., Lozano E. (2008). *Velika knjiga igara 2, 250 najboljih za svaku dob.* Zagreb: Profil
2. Glenn J., Denton C. (prevela Valenčić V.) (2008)., *Igrajte obiteljske igre: stotine zabavnih igara za sve dobi – uz pravila i strategije*, Zagreb: Veble Commerce
3. Mirković, M. (2012). *Primjena računalnih igara u obrazovanju*. Požega: Tehnička škola
4. Ružić – Baf, Radetić – Paić, M. (2010). Utjecaj računalnih igara na mlade i uporaba PEGI alata. *Život i škola*, br. 24 (2/210), god. 56., str. 9-18.
5. Klarin M. (2017). *Psihologija dječje igre*, Sveučilište u Zadru
6. Žufić J., Žajgar T. (2017). *WEB 2.0 alati za učitelje.* Zagreb: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

IZVORI S INTERNETA:

1. Klarić Ivančić I. (magistra socijalne pedagogije) 2017., preuzeto 16.4.2020. http://www.djecjaposla.com/zasto-je-potrebno-naci-vremena-za-igranje-s-djecom/
2. Gjurković T. (magistra psihologije, psihoterapeutkinja (CTA), registrirana terapeutkinja igrom) 2018., preuzeto 08.05.2020. https://www.roditelji.hr/obitelj/na-koje-se-sve-nacine-roditelji-mogu-igrati-s-djecom/
3. Mirković M. (dipl. inženjer elektrotehnike) preuzeto 12.04.2020.

   http://marina-mirkovic.from.hr/files/2015/08/Primjena-ra%C4%8Dunalnih-igara-u-obrazovanju1.pdf
4. Mikić, K. (2007). Sažeti pregled povijesti računalnih videoigara, preuzeto 12.4.2020. http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1877#.WRWBnlT yjlU

POPIS SLIKA

1. Slika 1. "Zaigrana djeca" preuzeto 08.05.2020. https://i0.wp.com/akos.ba/wpcontent/uploads/2018/01/prijateljstvo-djeca.jpg?fit=860%2C450&ssl=1
2. Slika 2. "Djeca u igri" preuzeto 08.05.2020. http://ordinacija.vecernji.hr/repository/images/_variations/f/1/f113b84764c22a6e9e4fb8684c590b9c-hero.jpg?v=2
3. Slika 3. "Igra kao istraživanje sebe" preuzeto 08.05.2020. http://www.ljepotaizdravlje.hr/wp-content/uploads/2019/07/GettyImages-1019220334-768x573.jpg
4. Slika 4. "Dječji rodni stereotipi" preuzeto 08.05.2020. https://img.eldefinido.cl/portadas/650/2018-07-17-497DNR5582.jpg
5. Slika 5. "Učenici i računala' preuzeto 08.05.2020. http://www.novilist.hr/var/novilist/storage/images/vijesti/hrvatska/uvijek-korak-ispred-rijeka-prva-u-hrvatskoj-uvodi-besplatnu-informatiku-vec-od-prvog-razreda/12448047-1-cro-HR/UVIJEK-KORAK-ISPRED-Rijeka-prva-u-Hrvatskoj-uvodi-besplatnu-informatiku-vec-od-prvog-razreda_ca_large.jpg'
6. Slika 6. "Roditelji i djeca u igri" preuzeto 08.05.2020. http://petraskocic.blogspot.com/2016/01/roditelji-i-djeca-u-igri.html
7. Slika 7. "Igranje društvenih igara" preuzeto 08.05.2020. https://sarajke.com/wp-content/uploads/2020/03/drustvene-igre-u-porodici-696x464.jpeg
8. Slika 8. "Obiteljska igra" preuzeto djecafile:///C:/Users/Hrvoje%20Horvat/Desktop/Obiteljska-igra.jpg
9. Slika 9. "Emocije djeteta preuzeto 08.05.2020. https://www.yumama.com/thumbnail.php?file=2019/12/zabavna_snesko_belic_casa_512329236.jpg&size=article_large
10. Slika 10. "Razvoj grube motorike" preuzeto 08.05.2020. https://rtl-static.cdn.sysbee.net/image/djeca-na-biciklima-ba64a8edc7fd33003572121c67efbe2d_view_article_new.jpg?v=29
11. Slika 11. "Razvoj fine motorike" preuzeto 08.05.2020. https://rtl-static.cdn.sysbee.net/image/jedna-od-najboljih-stvari-koje-dosada-donosi-je-ta-

da-nasim-mozgovima-i-masti-dopusta-divljanje-pronalazenje-super-kreativnih-nacina-ostanu-zabavljeni-bd8b9b5785ad7f6e52bfb73649eedec3_view_article_new.jpg?v=68

12. Slika 12. "Socijalni život djeteta" preuzeto 08.05.2020. https://www.vasezdravlje.com/djecje-zdravlje/igra-mora-biti-djecja-svakodnevica
13. Slika 13. "Razvoj djeteta" preuzeto 08.05.2020. https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcSV-W5i7dWpgD6_XuC6n1MJLhSitfArEeuioIdxCj97jYUVA54E&usqp=CAU
14. Slika 14. "Igra lovice" preuzeto 08.05.2020. file:///C:/Users/Hrvoje%20Horvat/Desktop/diplomski/lovice.jpg
15. Slika 15. "Igra skrivača" preuzeto 08.05.2020. file:///C:/Users/Hrvoje%20Horvat/Desktop/skriva%C4%8Da.jpg
16. Slika 16. "Društvene igre" preuzeto 08.05.2020. https://www.oddoigracke.rs/proizvodi/142773/90076.jpg
17. Slika 17. "Igra Uno" preuzeto 08.05.2020. file:///C:/Users/Hrvoje%20Horvat/Desktop/diplomski/IGM00909_2_uno-karte.jpg
18. Slika 18. "Igra Čovječe, ne ljuti se" preuzeto 08.05.2020. file:///C:/Users/Hrvoje%20Horvat/Desktop/diplomski/covjece-ne-ljuti-se-drveni-goki-567107-28589-sk_1%20(1).jpg
19. Slika 19. "Igra Memory" preuzeto 08.05.2020. https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/cnj-img/images/fm/fmBiGgIQKLY
20. Slika 20. "Igre na računalu" preuzeto 08.05.2020. Osobna slika (Google)
21. Slika 21. "Igra Uno (na internetskoj mreži)" preuzeto 08.05.2020. Osobna slika (Facebook)
22. Slika 22. "Igra Čovječe, ne ljuti se (na internetskoj mreži)" preuzeto 08.05.2020. Osobna slika (Facebook)
23. Slika 23. "Igra Memory (na internetskoj mreži)" preuzeto 08.05.2020. Osobna slika (Facebook)