

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

Antonia Vilus

SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE IGRE

Diplomski rad

Zagreb, veljača 2024.

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

Antonia Vilus

SPOL KAO PREDIKTOR SPONTANE IGRE

Diplomski rad

Mentor rada: prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Zagreb, veljača 2024.

Sadržaj

SAŽETAK.....	i
ABSTRACT	ii
1. UVOD	1
2. SPONTANA IGRA.....	3
2.1. <i>Igra i njen utjecaj na razvoj djeteta</i>	3
2.2. <i>Važnost spontane igre</i>	8
2.3. <i>Utjecaj tehnologije na spontanu igru</i>	11
3. ULOGA RODITELJA I ODGAJATELJA U SPONTANOJ IGRI.....	14
3.1. <i>Uloga roditelja</i>	14
3.2. <i>Uloga odgajatelja.....</i>	15
4. RAZLIKE IZMEĐU DJEČAKA I DJEVOJČICA U SPONTANOJ IGRI.....	17
4.1. <i>Razlike u igri i komunikaciji.....</i>	19
4.2. <i>Razlike u odabiru društva za igru</i>	21
4.3. <i>Razlike u odabiru igračaka</i>	23
5. ISTRAŽIVANJE UTJECAJA SPOLA NA DJEČJU IGRO.....	27
5.1. <i>Cilj istraživanja</i>	27
5.2. <i>Metode istraživanja</i>	27
5.3. <i>Rezultati istraživanja</i>	29
6. ZAKLJUČAK.....	51
POPIS LITERATURE	53
POPIS ILUSTRACIJA.....	57
IZJAVA O IZVORNOSTI RADA.....	59

SAŽETAK

Djeca uče o društvenim kategorijama spola od najranijeg djetinjstva. U zapadnoj kulturi dječaci se kroz svakodnevna iskustva uče da izraze neovisnost, samodokazivanje i dominaciju, dok djevojčice uče biti brižne, ljubazne i usredotočene na druge. Dječje iskustvo djetinjstva i igre postaje sve rodnije i polarizirano između djevojčica i dječaka, s proizvodima kao što su igračke, knjige, internetski izvori i odjeća koji se sve više proizvode i prodaju prema rodnim linijama. Predmet ovog rada je utjecaj spola na spontanu igru kod djece. Rad predstavlja pregled dosadašnjih spoznaja i temeljen na bogatoj literaturi mnogih autora koji su se bavili pitanjem spola i igre kod djece. Cilj rada je istražiti i sistematizirati dosadašnje spoznaje o povezanosti spola i spontane igre kod djece. Rad kreće od teze kako urođene preferencije prema određenim značajkama igračkama, u kombinaciji s društvenim utjecajima, mogu objasniti zašto su preferencije prema igračkama povezane sa spolom kod djece od najranije dobi. Svrha rada je objediniti dosadašnja istraživanja kako bi se pomoglo budućim odgojiteljima u razumijevanju utjecaja spola na spontanu igru. Velik broj studija pokazao je da je veliki dio spontane dječje igre rodno vezan. Kako ukazuju istraživanja, djevojčice i dječaci zaista se igraju drugačije. Razlog tome su kulturološki čimbenici koji usađuju rodne stereotipe kod djece. No postoje istraživanja koja dokazuju kako su ovakve razlike urođene.

Ključne riječi: dječaci; djevojčice; rodne uloge; spolne razlike; spontana igra

ABSTRACT

Children learn about social gender categories from an early age. In Western culture, boys are taught through everyday experiences to express independence, self-assertion and dominance, while girls are taught to be caring, kind and focused on others. Children's experience of childhood and play is becoming increasingly gendered and polarized between girls and boys, with products such as toys, books, online resources and clothing increasingly produced and marketed along gender lines. The subject of this paper is the influence of gender on spontaneous play in children. The paper presents an overview of current knowledge and is based on the rich literature of many authors who dealt with the issue of gender and play in children. The goal of the work is to investigate and systematize the current knowledge about the connection between gender and spontaneous play in children. The paper starts from the thesis that innate preferences for certain features of toys, combined with social influences, can explain why toy preferences are gender-related in children from an early age. The purpose of the paper is to consolidate previous research in order to help future educators in understanding the influence of gender on spontaneous play. A large number of studies have shown that a large part of children's spontaneous play is gender-related. As research shows, girls and boys really do play differently. The reason for this is cultural factors that instill gender stereotypes in children. But there are studies that prove that such differences are innate.

Key words: boys; girls; gender roles; sex differences; spontaneous play

1. UVOD

Djeca uče o društvenim kategorijama spola od najranijeg djetinjstva. Socijalizirajući agenti (npr. roditelji i učitelji) prenose koje su osobine i ponašanja prihvatljivi za djevojčice i dječake, oblikujući dječju sliku o sebi. U zapadnoj kulturi dječaci se kroz svakodnevna iskustva uče da izraze neovisnost, samodokazivanje i dominaciju, dok djevojčice uče biti brižne, ljubazne i usredotočene na druge. Dječje iskustvo djetinjstva i igre postaje sve rodnije i polarizirano između djevojčica i dječaka, s proizvodima kao što su igračke, knjige, internetski izvori i odjeća koji se sve više proizvode i prodaju prema rodnim linijama. U ranim godinama djeca počinju učiti o rodnim ulogama i očekivanjima, te će prihvatiti poruke iz svoje okoline o tome što se doživljava kao „normalno“ za dječake i djevojčice. Na njih utječe njihova okolina i odrasli oko njih. Uče iz svega što vide, čuju i rade. To oblikuje način na koji vide sebe i druge. No, također postoje i urođene preferencije temeljene na biološkim značajkama određenog spola.

Predmet ovog rada je utjecaj spola na spontanu igru kod djece. Rad predstavlja pregled dosadašnjih spoznaja i temeljen na bogatoj literaturi mnogih autora koji su se bavili pitanjem spola i igre kod djece. Cilj rada je istražiti i sistematizirati dosadašnje spoznaje o povezanosti spola i spontane igre kod djece. Rad kreće od teze kako urođene preferencije prema određenim značajkama igračkama, u kombinaciji s društvenim utjecajima, mogu objasniti zašto su preferencije prema igračkama povezane sa spolom kod djece od najranije dobi. Svrha rada je objediniti dosadašnja istraživanja kako bi se pomoglo budućim odgojiteljima u razumijevanju utjecaja spola na spontanu igru.

Za potrebe pisanja rada korištena je stručna domaća i inozemna literatura renomiranih autora iz analiziranog područja. Rad se temelji na provedenim istraživanjima dostupnim u online bazama i publikacijama. Rad je teorijski pregledni.

Rad je podijeljen na šest povezanih poglavlja. Prvo poglavlje je **Uvod** u kojem su predstavljeni predmet, cilj i svrha rada. Drugo poglavlje naslova **Spontana igra** daje uvid u igru i njenom utjecaju na razvoj djeteta općenito, kao i uvid i značenje i važnost spontane igre, te na utjecaj tehnologije na spontanu igru, što je danas izrazito važno. Treće poglavlje naslova **Uloga roditelja i odgojatelja na spontanu igru** pregled je dosadašnjih spoznaja o tome kako roditelji i odgojitelji mogu utjecati na želju i potrebu djeteta za spontanom igrom s vršnjacima. Četvrto poglavlje naslova **Razlike između djevojčica i dječaka u spontanoj igri** daje uvid u to koje su razlike u igri i načinu komunikacije, odabiru partnera, odnosno

prijatelja za igru, te u odabiru igračaka. Peto poglavlje predstavlja **Istraživanje utjecaja spola na dječju igru**, a u njemu će se objasniti cilj rada, metode rada, te rezultati istraživanja. Šesto poglavlje je **Zaključak** rada u kojem se sistematiziraju ključne spoznaje do kojih se u radu došlo.

2. SPONTANA IGRA

Igra je biološka, psihološka i društvena nužnost te je temeljna za zdrav razvoj i dobrobit pojedinaca i zajednica, a poriv za igrom je uređen. Igra se smatra najsluženijim oblikom ponašanja djece (Burghardt, 2005). U ovom poglavlju rada daje se uvid u teorijske pretpostavke igre i njenog utjecaja na dječji razvoj. Poglavlje također daje teorijski uvid u važnost spontane igra kod djece.

2.1. *Igra i njen utjecaj na razvoj djeteta*

Igra je proces koji je slobodno odabran, osobno usmjeren i intrinzično motiviran. Odnosno, djeca i mladi određuju i kontroliraju sadržaj i namjeru svoje igre, slijedeći vlastite instinkte, ideje i interese, na svoj način iz vlastitih razloga (Burke, 2005). Igra je bitan dio dječjeg života i vitalna za njihov razvoj. To je način na koji djeca istražuju svijet oko sebe te razvijaju i vježbaju vještine. Neophodan je za fizički, emocionalni i duhovni rast, za intelektualni i obrazovni razvoj te za stjecanje društvenih i bihevioralnih vještina. Igra je generički pojam koji se primjenjuje na širok raspon aktivnosti i ponašanja koji su djetetu zadovoljni, kreativni za dijete i koje dijete slobodno bira. Dječja igra može, ali ne mora uključivati opremu ili imati krajnji proizvod. Djeca se igraju sama i s drugima. Njihova igra može biti burna i energična ili tiha i kontemplativna, bezbrižna ili vrlo ozbiljna (Children's Play Council, 1998).

Prema Odboru za prava djeteta Ujedinjenih naroda (2013), igra je ono što djeca i mladi rade kada slijede svoje ideje i interese, na svoj način i iz vlastitih razloga. Igra se također često opisuje kao ono što djeca i mladi rade kada im odrasli ne govore što da rade. Vrijeme i prostor za igru daje djeci priliku za upoznavanje i druženje sa svojim prijateljima, održava ih fizički aktivnima i daje im slobodu izbora čime se žele baviti. Istraživanja pokazuju da igra ima brojne dobrobiti za djecu, obitelj i širu zajednicu te poboljšava zdravlje i kvalitetu života.

Burghardt (2005) opisuje brojne tvrdnje o dobrobitima igre, navodeći više od trideset pripisanih funkcija, uključujući motorički razvoj, socijalne i komunikacijske vještine, neuralni razvoj, kognitivne sposobnosti i kreativnost. On komentira važnost fokusiranja na vrijednost neposrednih koristi od igre, a ne na dugoročne odgođene koristi. Jedna od sjajnih stvari kod igre je ta što ne zahtijeva veliku količinu opreme. Ponekad je sve što je potrebno malo mašte. Hughes (2002) govori o nagonima koji dolaze duboko iz nas, a igra, kao nagon, postoji kako

bi pomogla djeci da shvate smisao svojih neposrednih svjetova. U tom smislu igra se smatra „instinktom“ i usporediva je s drugim biološkim nagonima koji su evoluirali kako bi održali opstanak, poput gladi, seksualne aktivnosti i slično. Nagoni predstavljaju obrasce ponašanja koji su se tijekom evolucije prilagodili kako bi osigurali vrijedne mehanizme za podršku biološkim potrebama organizma (Bateson i Martin, 1999).

Ovi obrasci ponašanja, iako se pojavljuju kao univerzalni nagoni, fleksibilni su u svom izražavanju, odgovarajući na neposredne uvjete okoline u kojima se pojedinac razvija. Rast i razvoj ljudskih bića odvija se kroz interakcije između razvijenih mehanizama i okoliša i kao takvi razvojni obrasci nisu zamišljeni kao genetski predodređeni već kao rezultat razvijenog epigenetskog procesa koji prilagođava ljudske sposobnosti lokalnim uvjetima (Blasi i Bjorklund, 2003). Prout (2005) komentira da igra može biti povezana s poboljšanjem društvenih, fizičkih i kognitivnih vještina. Ovo nije nužno da se dijete pripremi da postane bolja odrasla osoba, već zato što dobrobiti igranja u sadašnjem trenutku pomažu da dijete bude bolje.

Hughes (2002), stavljajući igru čvrsto u evolucijski okvir, predlaže da igra omogućuje djeci da se uklope u svoje složeno okruženje, da se „fizički i psihološki utemelje“ ovdje i sada. U najosnovnijem smislu, može se vidjeti da je igra važna za preživljavanje. Igra se stoga može promatrati kao biološki nagon kojim se dijete nastoji postaviti u povoljan položaj u svom okruženju. Nagon za igrom može postojati kako bi se zajamčilo da se djeca bave svojim svijetom na način koji odgovara njihovim sposobnostima, ali i kako bi se povećala prilika za razumijevanje kako djetetovo okruženje funkcionira.

Međunarodna zajednica odavno je priznala važnost igre i rekreacije u životu svakog djeteta, što dokazuje proglas u Deklaraciji o pravima djeteta iz 1959.: „Dijete će imati sve mogućnosti za igru i rekreaciju [...]; društvo i javne vlasti će nastojati promicati užitek ovog prava“ (čl. 7). Ova je proklamacija dodatno osnažena u Konvenciji o pravima djeteta (Konvencija) iz 1989. koja u članku 31. izričito navodi da „države stranke priznaju pravo djeteta na odmor i slobodno vrijeme, na sudjelovanje u igri i rekreacijskim aktivnostima primjerenim dobi djeteta te na slobodno sudjelovanje u kulturnom životu i umjetnosti“ (United Nations, 2013). Prema International play association (IPA) (IPA, 2014) igra je:

- uz osnovne potrebe za prehranom, zdravljem, skloništem i obrazovanjem, ključna za razvoj potencijala sve djece,

- komunikacija i izražavanje, kombiniranje misli i akcije; pruža zadovoljstvo i osjećaj postignuća,
- instinktivna, dobrovoljna i spontana,
- pomaže djeci u fizičkom, mentalnom, emocionalnom i društvenom razvoju,
- sredstvo učenja kako živjeti, a ne puko gubljenje vremena.

U konačnici, igra je neophodna za fizičko i mentalno zdravlje djeteta. Igra je temeljni dio života; to je biološka, društvena, kognitivna nužnost za djecu, ali ima koristi i za društvo i ljudsku vrstu. Nagon za igrom je urođen; to je proces koji je evoluirao jer daje prednost razvoju tijela i uma. Igra je proces, a ne aktivnost; na primjer, jednostavno kretanje tijela pridonosi učinkovitom i djelotvornom rastu mišića te fizičkom zdravlju i dobrobiti; igra pomaže djeci u fleksibilnosti, agilnosti, ravnoteži, koordinaciji i zadovoljstvu. Igra ima mnoge oblike, replicirajući evoluciju igre kroz tjelesne radnje, društvene interakcije i razvoj simboličkog mišljenja. Igra je samoizabrana, jer bez aktivnog izbora i angažmana aktivnost je prazna i smanjena u smislu i značenju. Izvođenje aktivnosti potpuno uronjeno u osjećaj energizirane usredotočenosti, pune uključenosti i užitka u procesu aktivnosti dobro je za djecu. Zadovoljstvo kroz igru definira igrač, bez ekstrinzičnih ciljeva (IPA, 2014).

Igra je ugodna za svako dijete; pruža užitak, zadovoljstvo i zabavu u trenutku igranja - to je cijenjeni dio djetinjstva. Igra pomaže emocionalnoj regulaciji, pomažući djeci razumjeti i ublažiti primarne emocije (bijes, strah, gađenje, šok, tuga i radost) u nijansiranije i suptilnije oblike (tuga, zadovoljstvo, nezadovoljstvo, privrženost, ljutnja, razočaranje).

Igra je način na koji ljudi razvijaju učinkovite mozgove; igranje poboljšava kortikalne veze i neuralnu organizaciju; kada se ljudi igraju, živčani signali koje tijelo stvara stvaraju neuralne putove koji pomažu u razvoju mozga i plastičnosti (fleksibilnosti) mozga. Na taj način igra pridonosi razvoju učinkovitih sustava za učenje, a ne određenim ishodima učenja (Hughes, 2002). Igra je djetetova slobodna, otvorena, bezgranična i samokontrolirana aktivnost; kroz igru djeca otkrivaju razlike između sebe, drugih i svijeta u kojem žive. Ta im otkrića pomažu da postanu pojedinci i neovisni, samodostatni i autonomni. Igranje je ključno za razumijevanje, razvoj i održavanje vrijednih odnosa s drugima.

Razigrane interakcije s drugima pomažu u razumijevanju odnosa i privrženosti, jezika, uloga i društvenih struktura. Igrajući se djeca uče što funkcionira, a što ne; kreativna su, fleksibilna i prilagodljiva; igra pomaže u razvoju fleksibilnih, prilagodljivih strategija pristupu problemima koje život nudi djeci. Razumijevanje da život nije uvijek „pošten“ ili „dobar“

pomaže djeci da se prilagode problemima u životu i razviju otpornost i optimizam za suočavanje sa stresnim ili traumatičnim događajima u budućnosti. Igra je kaotična i transformativna; pomaže djeci da budu spontana, vrlo kreativna, originalna i otvorena (Prout, 2005).

Igra može imati mnogo oblika. Može biti bučna, kaotična i društvena, a može biti tiha, usredotočena i usamljena. Budući da je toliko raznolika, mnogi autori su pokušali kategorizirati ponašanje u igri u različite tipove. Modeli se kreću od samo dvije vrste – slobodni protok i strukturirani – do onih koji identificiraju 308 vrsta igre. No, najčešće se koristi model sa 16 vrsta igre koje je identificirao i opisao Hughes. Različite vrste igre pokušavaju opisati cijeli niz dječjih ponašanja u igri i kako ona mogu pridonijeti tjelesnom, mentalnom i emocionalnom razvoju djece. Prema Hughes (2006), igra se dijeli na:

- Komunikacijska igra: Igra koja uključuje riječi, signale i govor tijela – na primjer pričanje šala, dozivanje pogrđnim imenima i mimika. Komunikacijska igra koristi cijelo tijelo. Izrazi lica, geste, određeni načini kretanja, kao i riječi, pjesme, stenjanje i gundanje, sve se koristi za prenošenje izraza i značenja.
- Kreativna igra: Igra koja uključuje eksperimentiranje i stvaranje s nizom materijala ili alata gdje ima dovoljno vremena i gdje nered nije problem. Kreativnost dijeli mnoge karakteristike s igrom. Često zaobilazi pravila i konvencije normalnih aktivnosti i kombinira nepovezane ideje, perspektive i materijale. Kreativnost je usko povezana sa znatiželjom, rješavanjem problema i dječjom željom za istraživanjem okoline.
- Duboka igra: Igra koja djeci omogućuje da se suoče s rizikom, izazovima i opasnim iskustvima, na primjer balansiranje na visokom zidu, preskakanje potoka i vožnja bicikla bez ruku. Duboka igra definirana je ponašanjem u igri koje je rizično, često značajno, na primjer penjanje na visoko stablo. Duboka igra ima važne prednosti za djecu. Omogućuje im da iskuse rizik, upravljaju njime i prevladaju ga – on može biti fizički, mentalni ili emocionalni. Također služi dubljoj potrebi da se suočimo s vlastitom smrtnošću i osjetimo uzbuđenje što smo živi i što smo pobijedili svoje strahove.
- Dramska igra: Odigravanje događaja u kojima dijete nije sudjelovalo, na primjer pretvaranje da je nogometaš ili pop zvijezda na koncertu. Dramska ili tematska igra uključuje ponovno stvaranje prepoznatljivih likova i zapleta izvučenih iz djetetova šireg društvenog svijeta, a ne osobnih ili domaćih scena.

- Istraživačka igra: Igra koja uključuje pronalaženje informacija kroz manipulaciju predmetom, na primjer modeliranje gline, ili rastavljanje bicikla da se vidi kako radi. Istraživačku igru karakteriziraju djeca koja procjenjuju mogućnosti određenog predmeta ili okoline, na primjer grade lego kockama, otkrivaju kako radi nova ljuljačka s užetom i zabijaju čavalo u komad drveta.
- Fantasy igra: Predstavlja igru pretvaranja na načine koji se vjerojatno neće dogoditi u stvarnom životu, na primjer biti superheroj ili sjediti na oblaku. Fantasy igru karakteriziraju nestvarne situacije, likovi i sposobnosti, na primjer da dijete progone dinosauri ili da je dijete čarobnjak i bavi se magijom.
- Maštovita igra: Maštovita igra omogućuje djeci da se proigraju i preuzmu kontrolu nad svojim iskustvima, te postignu mentalnu smirenost i stabilnost. Izgleda vrlo slično igri fantasy i lako se može pobrkati. Međutim, dok se fantazijska igra bavi nestvarnošću, maštovita igra uključuje elemente koji se temelje na stvarnosti, na primjer, dijete se pretvara da je vlak.
- Lokomotorna igra: Poznata i kao igra tjelesne aktivnosti, lokomotornu igru karakterizira kretanje samo za sebe i u bilo kojem mogućem smjeru. Uključuje skakanje, ljuľanje, skakutanje, vožnju biciklom, igre loptom, gimnastiku i ples.
- Igra vještina: Kontrola prirodnog okoliša, na primjer pravljenje brane u potoku, gradnja krijesa, kopanje rupa i pravljenje humaka u zemlji i pijesku. Igra majstorstva opisuje poriv djece da kontroliraju, manipuliraju i ovladaju svojim fizičkim i afektivnim okruženjem. Gradnja jazbina te igra s vatrom i vodom pružaju djeci razumijevanje onoga što okoliš dopušta. Kontrola okoline omogućuje djeci da pokažu svoju kompetenciju i da se osjećaju sigurnima u svoje sposobnosti i ugodno u svojoj okolini.
- Igra predmetima: Manipulacija predmetima rukom i okom, na primjer ispitivanje školjki, gledanje u njih i njihovo okretanje. Dječja fascinacija predmetima oko sebe ide mnogo dalje od igračaka ili predmeta za koje odrasli misle da su prikladni za dječju igru. Predmeti mogu predstavljati djetetove osjećaje ili interese. Oni mogu pružiti sredstvo za komunikaciju s drugom djecom i odraslima. Oni također pružaju prilike za istraživanje, otkrivanje, razumijevanje i daljnju igru.
- Rekapitulativna igra: Igra koja uključuje sudjelovanje u ritualima, izradu i korištenje oružja, izgradnju skloništa i stvaranje mističnih jezika. Rekapitulativna igra odnosi se na ideju da neki aspekti dječje igre mogu rezimirati našu evolucijsku povijest.

Rekapitulacija sugerira da se određena ključna ponašanja povezana s preživljavanjem prenose genetski i da se ta ponašanja aktiviraju ili postaju podsvjesno dostupna kada se djeca igraju na određene (rekapitulativne) načine.

- Igra uloga: Igra koja istražuje isprobavanje uloga, na primjer vožnja automobila ili pranje rublja. U igri uloga djeca oponašaju druge koji su im možda poznati, kao što su članovi obitelji, učitelji ili likovi koje vide na televiziji.
- Gruba igra koja uključuje, tučnjavu, prevrtanje, šakljanje, igru s tjelesnim kontaktom, ali bez namjernog ozljeđivanja pri čemu se djeca smiju i cvile i iz izraza lica očito uživaju.
- Društvena igra: Igranje s drugima gdje se mogu istražiti pravila društvenog angažmana, na primjer razgovori ili zajedničko stvaranje. Društvena igra je vjerojatno najčešća vrsta igre u okruženju za igru. Uključuje interakciju s drugima i to je jedan od glavnih razloga zašto djeca odlučuju posjetiti prostor za igru.
- Socio-dramska igra: Bavi se svakodnevnim osobnim i društvenim iskustvima dječjih života kao što su odlazak u školu, kupovina, večera ili odlazak na spavanje. Omogućuje djeci da dožive ili uvježbaju tipične situacije iz svog života.
- Simbolična igra: Korištenje predmeta ili znakova za predstavljanje drugih stvari, na primjer štap za predstavljanje mača ili komad tkanine za predstavljanje sobe. Simbolička igra je sposobnost predstavljanja predmeta, radnji, ideja ili osjećaja simbolima.

Igra utječe na razvoj antropoloških obilježja, usvajanje motoričkih znanja, poboljšanje motoričkih dostignuća, stjecanje životnih i radnih navika. Dijete u igri ima osjećaj slobode te je maksimalno tjelesno i emocionalno angažirano (Bastjančić, Lorgier i Topčić, 2011). Igra je jedan od najvažnijih aspekata društvenog razvoja, jer se učenje tijekom društvene igre odvija na nekoliko razina. Osim znanja, informacija i vještina obrade, djeca stječu razumijevanje običaja, pravila i odnosa moći. Iskustva igranja u djetinjstvu također omogućuju djeci da nauče ključne socijalne vještine simpatije i empatije.

2.2. *Važnost spontane igre*

Igra je po svojoj prirodi spontana aktivnost, a svaka rasprava o zdravlju male djece bila bi nepotpuna bez upućivanja na ulogu igre, posebno spontane igre. Rani razvoj djeteta determinanta je zdravlja. Postoje uvjerljivi neuroznanstveni dokazi o važnosti ranog iskustva

za cjeloživotno mentalno, kao i tjelesno zdravlje, kao i dokazi o adaptivnoj vrijednosti igre i razigranosti u razvoju socijalne kompetencije, emocionalne otpornosti i fleksibilnosti kao odgovora na nepredvidivost i stres (Lester i Russell, 2008).

Duboke promjene u fizičkim i društvenim okruženjima ranog iskustva u zapadnom svijetu ograničavaju prilike za spontanu slobodnu igru u ranom djetinjstvu. Promjene u demografiji obiteljskog života popraćene su institucionalizacijom slobodne igre: mala djeca provode duge sate u skupini bez roditelja; većina obitelji živi u gradovima, gdje su obrasci prometa i urbanog korištenja zemljišta promijenili prirodno područje za igru i manje je vjerojatno da će djeca imati pristup vanjskim prostorima za igru u prirodnom okruženju; obitelji su sve više zabrinute za sigurnost u susjedstvu i odlučuju djecu upisivati u strukturirano obrazovanje, rekreaciju i organizirane sportske programe, ostavljajući malo vremena za samoinicijativnu igru (Hewes, 2007).

Spontana igra događa se kada djeca stupaju u interakciju sa svojom okolinom, resursima i ljudima oko sebe bez planiranja ili intervencije odrasle osobe. Djeca sama odlučuju kako i kada će se predstava odvijati i donose odluke o tome kako će se predstava razvijati. Mogu birati sve – imaju slobodu odabira materijala za igru, područja interesa, pa čak i radnje. Kao glavne karakteristike spontane igra navode se (Lester i Russell, 2008):

- Otvoren je – nema idealnih ishoda u spontanoj igri, na primjer, u posudi s pijeskom dijete može izabrati bilo koji oblik za izgradnju dvorca, a ne samo pravokutne kule.
- Djeca slobodno istražuju tijekom spontane igre – mogu mijenjati alate, likove, lokacije, pa čak i svrhu koju žele; nema pravila kojih se treba pridržavati u spontanoj igri.
- Za razliku od strukturirane igre, u spontanoj igri nema ciljeva ili završne točke – djeca mogu pauzirati, zaustaviti se i ponovno započeti kad god žele.
- Djeca mogu slobodno komunicirati tijekom spontane igre, dok je u strukturiranoj igri uobičajenije da odrasli posreduju u komunikaciji djece s vršnjacima.

Kao glavne prednosti spontane igre navode se (Hewes, 2014):

- Kreativna je - Budući da nema unaprijed postavljenih pravila i praktički nema smjernica odraslih, nestrukturirana igra je vrlo kreativna. Kada se igraju sama, djeca su slobodna stvarati vlastita pravila, usvajati više uloga, zamišljati fantastične lokacije i onda promijeniti sve to na pola puta. Takva igra pretvaranja potiče djecu da zauzmu različita gledišta i sagledaju problem iz svih kutova. Opet, spontana igra omogućuje

djeci da koriste sve materijale i alate koji su im pri ruci za izgradnju struktura ili čak miješanje materijala za gradnju – na primjer, umjesto da koriste bojice za crtanje, mogu jednostavno izabrati da ih naslažu jedne na druge, učeći tako o akcije kotrljanja ili klizanja.

- Izgrađuje društvene vještine - Za razliku od vođene igre, slobodna igra omogućuje djeci da donose međuljudske odluke i zatim vide rezultate. Kroz proces isprobavanja i modifikacije, uče se izmjenjivati, surađivati i pregovarati.
- Raznovrsna je – kada je igra prepuštena djeci, ona sigurno uključuje više varijacija i mašte jer djeca teško da će svojevolumno raditi stvari koje će im biti dosadne. Na primjer, spontana igra na igralištu vjerojatno će uključivati kretanje svih vrsta – ne samo trčanje, penjanje, skakanje, preskakanje i klizanje, već i okretanje, ljuljanje, vrtanju, pa čak i samo kretanje u krug. Dječji udovi i mišići imaju koristi od svih ovih radnji baš kao što njihove fine motoričke sposobnosti dobivaju dovoljno prakse s radnjama poput skupljanja šišarki ili crtanja uzoraka u pijesku. Dok se fizičko kretanje može osigurati i vođenim igrama, nestrukturirana igra sve to čini ugodnim – povećavajući šanse da će djeca to češće raditi.
- Avanturistička je – Spontana igra, osobito na otvorenom, potiče djecu na interakciju sa svojim prirodnim okruženjem. Igraju se s različitim materijalima, lišćem, malčom, pijeskom, blatom i vodom ili pregovaraju o fizičkom prostoru penjući se, skačući, kličući i vrteći se. Sve to pomaže djeci da testiraju i svoje fizičke i emocionalne granice – koliko daleko mogu ići bez osjećaja straha ili ozljede. Nasuprot tome, strukturirane aktivnosti upozoravaju djecu na pravila i smjernice čak i prije početka igre i mogu djelovati tako da obuzdaju njihov osjećaj za avanturu, čak i ako je na čisto podsvjesnoj razini.
- Podržava kritičko razmišljanje – Među često navođenim nedostacima slobodne igre je da je malo vjerojatno da će dovesti do učenja osim ako je ne vode edukatori. Ali čak i kada su djeca uključena u spontanu igru, ona su uključena u procese rješavanja problema. Na primjer, grupa starije djece koja gradi utvrdu razgovarat će o tome kako ostvariti svoje ideje s namještajem i dekama. Mogli bi primijetiti da pokrivači padaju i smisliti prijedloge kako ih spriječiti da padnu. Neka djeca će predložiti korištenje štipaljki, dok će druga pokušati koristiti traku. U biti, sve je to dio brainstorminga, testiranja hipoteza, evaluacije i ispravljanja ciklusa koji čini proces rješavanja problema. Nakon što nauče što djeluje, a što ne, djeca će se kasnije u životu moći

prisjetiti tih informacija i koristiti to sjećanje kao okvir za buduće probleme nego da su kroz aktivnost vođena uputama odraslih.

Definirajuća karakteristika spontane slobodne igre je kontrola igre od strane igrača. Ovo je izvor nekih od njegovih jedinstvenih dobrobiti za djecu i najtrajnijih izazova za odrasle. Djeca, osobito mala djeca, nikada zapravo ne kontroliraju svoj svakodnevni život. Unatoč tome, iskustvo kontrole i donošenja odluka u igri može doprinijeti djetetovom razumijevanju sebe kao društvenih aktera i aktivnih sudionika u određivanju tijeka njihovog svakodnevnog života. Iako igra nije jedino iskustvo koje djeci pruža priliku da donose vlastite odluke, u spontanoj slobodnoj igri koju kontroliraju igrači, djeca mogu istražiti što znači imati kontrolu nad sobom i drugima, bez pune odgovornosti kontrole. Važno je da igra također nudi kontekst u kojem djeca mogu istraživati kako su izvan kontrole, na načine koji su često neprihvatljivi izvan konteksta igre.

Za dijete je igra i igranje u osnovi vezano za slobodu izbora, moć i kontrolu. U igri djeca aktivno istražuju vlastitu društvenu i fizičku moć u odnosu prema svijetu i drugoj djeci. Kako svako dijete sudjeluje s drugom djecom u društvenim kontekstima igre, ona shvaćaju što znači imati kontrolu, a što znači biti izvan kontrole (Hewes, 2014). Kada im je prepušteno da kontroliraju vlastitu igru, djeca istražuju što znači ispoljiti vlastitu moć nad drugima i prihvaćaju šanse i fizički rizik. Ovo su bitne dimenzije spontane slobodne igre koje predstavljaju kritične etičke izazove za odrasle. Spontana slobodna igra promiče socijalno i emocionalno zdravlje u ranom djetinjstvu.

2.3. Utjecaj tehnologije na spontanu igru

Jedna od disciplina, odnosno znanosti, koja je sveprisutna u dječjoj igri je informacijska i komunikacijska znanost. Riječ je o znanosti koja sve više stvara pozitivnu sinergiju s procesom odgoja i obrazovanja djece rane i predškolske dobi te je integrirana u svim njegovim segmentima. Dijete ima stotinu jezika, pa bi se u tom kontekstu moglo reći da je jezik informatike, odnosno digitalni jezik, postao jedan od jezika kojima govore djeca 21. stoljeća (Rogulj, 2014).

Prema UNICEF-u iz 1989. godine, svako dijete ima pravo na pristup informacijama, a samim time i na informatičku pismenost kao temelj pristupa. Današnje predškolske ustanove pune su digitalnih urođenika, odnosno djece koja su rođena u digitalnom dobu, generaciji Y.

Okruženje u kojem žive mijenja se velikom brzinom koju je povremeno teško pratiti. Ovako brz razvoj tehnologije donosi pozitivne i negativne posljedice na svijet u kojem djeca odrastaju, dok su okružena sve većim brojem tehničkih i komunikacijskih tehnologija (Zomer i Kay, 2016). Igračke su uvijek odražavale najnovija dostignuća u znanosti i tehnologiji, od glazbenih kutija do električnih vlakova do računalnih igara i robota. Današnje igračke sadrže ugrađenu elektroniku za koju se čini da ima sposobnost prilagođavanja sposobnostima ili radnjama igrača, čini se da komuniciraju jedna s drugom ili s računalom ili pametnim telefonom.

Prve „pametne igračke“ pojavile su se u Ujedinjenom Kraljevstvu 1996. godine. Pametne igračke dijele tri bitne svrhe: dizajnirane su za poučavanje vještina, učenje čine zabavnim i angažiraju dijete da nešto radi umjesto da nešto pasivno promatra. Tehnologija ne bi trebala biti samo za pokazivanje; treba imati svrhu. Kako igračka utječe na djetetov razvoj ovisi o tome kako se koristi, interakciji koju potiče, jeziku koji se koristi za razgovor o igrački i razini igre. Malo je istraživanja o tome povećavaju li pametne igračke dječje kognitivne ili društvene vještine, iako su neke igračke dizajnirane s tim ciljevima (Goldstein, 2012).

Povijesno gledano, teoretičari i istraživači raspravljali su o tome trebaju li mala djeca koristiti tehnologiju. Jedna strana tvrdi da je korištenje tehnologije razvojno neprikladno jer mala djeca trebaju konsolidirati svoje znanje koristeći konkretne materijale. Osim toga, previše vremena pred ekranom može preopteretiti osjetila malog djeteta što rezultira poteškoćama s pažnjom i lošom koncentracijom. Nadalje, pretjerana uporaba tehnologije mogla bi malu djecu izložiti riziku od razvoja mišićno-koštanih ozljeda i poteškoća s vidom. Drugi mogući štetni učinci korištenja tehnologije u mladoj dobi uključuju oslabljene vještine pismenosti, gubitak mašte i nedostatak društvenih vještina, što rezultira društvenom izolacijom (Cordes i Miller, 2000).

Druga strana rasprave tvrdi da razvojno prikladna uporaba tehnologije može poboljšati učenje male djece, posebno u području novih vještina pismenosti. Korištenje tehnologije za mlađu djecu povezuje se s povećanom motivacijom, praksama učenja usmjerenim na učenika, razvojem društvenih vještina kroz suradnju potpora djeci s invaliditetom i posebnim potrebama (Zomer i Kay, 2016).

Trenutačni istraživači tvrde da je tehnologija sveprisutna i da će je mala djeca naširoko koristiti. Važno je pitanje kako maksimalno povećati pozitivne posljedice ovih novih medija tako da obogaćuju, a ne ometaju dječja iskustva u igri (Johnson i Christie, 2009). Novije

studije identificirale su razne nove digitalne uređaje koji su prikladni za obrazovanje i zabavu djece. Marsh (2010) se protivi dihotomiji koja se često postavlja između igre i tehnologije, budući da se novi fenomen „digitalne igre“ razlikuje od dječje spontane igre budući da prva uvelike ovisi o (i često je ograničena) stvarnom dizajnu softvera i hardvera. Unatoč tome, ako digitalna igra u svojim različitim oblicima želi postati značajan dio života male djece, važno je ispitati njenu razvojnu vrijednost iz iste perspektive koja se uzima kada se razmatra značaj tradicionalnih oblika spontane igre u razvoju djeteta.

3. ULOGA RODITELJA I ODGAJATELJA U SPONTANOJ IGRI

S obzirom na to da je igra osnovna aktivnost djece tijekom njihova djetinjstva i ključna za njihovu spoznaju samih sebe i svijeta oko sebe, uloga odraslih, posebno roditelja, odgajatelja i učitelja, ima iznimnu važnost. Dijete oblikuje svoje prve igre u interakciji s roditeljima, a posebno s majkom, koja igra ključnu ulogu u uspostavi prvog kontakta i razmjeni izraza lica (Sandahl, 2019).

3.1. *Uloga roditelja*

Kroz sudjelovanje u igri s roditeljima, dijete ima priliku izraziti svoje različite emocije, bilo one ugodne ili neugodne, te roditelji putem toga bolje upoznaju unutarnji svijet svog djeteta. Također, kada dijete igra s roditeljima, igra se na složenijim i naprednijim razinama nego kad igra samo, što doprinosi razvoju komunikacijskih vještina, pozitivnih socijalnih interakcija i sposobnosti za uspostavljanje odnosa s vršnjacima. Nadalje, igra između djeteta i roditelja prenosi kulturne norme na dijete. Sve u svemu, aktivno sudjelovanje roditelja u igri djeteta ima pozitivan utjecaj na različite aspekte djetetova razvoja, posebno na kognitivni i socijalni razvoj, što potvrđuju razna znanstvena istraživanja (Klarin, 2017).

U svom radu, Dissing Sandahl (2019) ističe tri pristupa koje roditelji mogu primijeniti kako bi izgradili dublji odnos s vlastitom djecom. Prvi pristup podrazumijeva prihvaćanje svakog djeteta kao jedinstvene osobe i aktivno komuniciranje s njim kako bi im pokazali da je njihova prisutnost važna i da su cijenjeni. Drugi pristup potiče djecu da komuniciraju s drugom djecom i članovima obitelji kako bi se lakše integrirala u zajednicu i stvarala socijalna veza. Treći pristup ističe važnost izravnog razgovora s djecom kako bi se unaprijedili međuljudski odnosi unutar obitelji. Osim toga, autorica naglašava nužnost promicanja ravnopravnosti spolova u igrama djece. Svijest o razlikama između djevojčica i dječaka obično se razvija između 4. i 6. godine, a poticanje segregacije prema spolu može dovesti do formiranja stereotipnih rodni uloga i ponašanja među djecom, što može ograničiti njihov razvoj kao individualaca (Sandahl, 2019).

Nesumnjivo je da roditelji imaju ključnu ulogu u dječjoj igri. Međutim, postoje različita gledišta među autorima o mjeri u kojoj bi roditelji i odrasli trebali izravno sudjelovati u dječjoj igri i na koji način bi to trebali činiti. Za neke autore, uloga odraslih je presudna za pokretanje igre, sugeriranje teme i oblikovanje igre, budući da vjeruju da "igra bez podrške

odraslih može izgubiti dinamiku i postati dosadna" (dr. Singer, prema Petrović-Sočo, 1999). S druge strane, postoje i mišljenja da prisustvo roditelja ne utječe na povećanje količine igre kod djece i da aktivno sudjelovanje roditelja u igri može imati negativne učinke, poput ometanja dječje igre (Petrović-Sočo, 1999). Bez obzira na različite perspektive o ulozi roditelja i odraslih u dječjoj igri, autorica Biserka Petrović-Sočo (1999) preporučuje da svaki roditelj prati vlastite osjećaje i osobne stavove o tome koliko želi sudjelovati u igri svojeg djeteta.

3.2. *Uloga odgajatelja*

Djeca koja pohađaju dječje vrtiće razvijaju odnose ne samo s roditeljima i rodbinom, već i s odgajateljima u vrlo ranoj dobi, a kasnije s učiteljima. Slično kao i roditelji, i odgajatelji imaju svoju ulogu u poticanju socijalnog i kognitivnog razvoja djece. Uloga odgajatelja u dječjoj igri nije bila istraživana tako temeljito kao uloga roditelja. Jedna od studija koja se bavila ulogom odgajatelja u igri bila je Oksfordska studija (Šagud, 2002). Ove studije su ukazale na to da se djeca često uključuju u igru kada odgajatelj sudjeluje jer obogaćuje igru, iako se igra ne nužno komplicira. Također je važno napomenuti da institucionalni uvjeti, kao što su dostupnost materijala, atmosfera, uređenost prostora, ponašanje odgajatelja i slični čimbenici, mogu negativno utjecati na dječju igru.

U svojoj knjizi „Odgajatelj u dječjoj igri“, autorica Mirjana Šagud (2002) istražuje kako organizacija prostora i vremena, dostupnost igračaka i uloga odgojitelja utječu na razlike u igri djece u predškolskim ustanovama. Šagud prepoznaje tri osnovne uloge odgojitelja u dječjoj igri: pasivni promatrač, zainteresirani promatrač i suigrač, te voditelj i kontrolor. Na temelju promatranja tih uloga, zaključuje da je uloga zainteresiranog promatrača i suigrača najkorisnija. Takav odgojitelj nije ni pasivan niti kontrolor igre, već najbolje obogaćuje dječju igru i potiče djecu na samostalnost i kreativnost.

Autorica također identificira neka ponašanja odgojitelja u dječjoj igri koja se smatraju nepovoljnima za dječji razvoj i stvaralaštvo. Preporučuje se da odgojitelji izbjegavaju postavljanje suvišnih pitanja koja se odnose na ono što je već očigledno u samoj igri ili nemaju veze s njenim sadržajem, jer to može poremetiti prirodni tijek dječje igre. Također bi odgojitelji trebali izbjegavati nametanje uloga ili aktivnosti u igri, jer to može suziti dječje stvaralaštvo i kreativnost. Pokušaji odgojitelja da interveniraju u rješavanju situacija koje bi djeca mogla sama riješiti također mogu imati negativne posljedice za igru i dječji razvoj.

Nadalje, česta kritika ili ispravljanje djeteta od strane odgojitelja može dovesti do demotivacije djeteta i smanjenja njegovih sposobnosti. Važno je da odgojitelji podržavaju dječje napore i dopuštaju im da uče i rastu kroz igru, pružajući im prostor za samostalnost i izražavanje.

Osim toga, odgojitelji bi trebali biti svjesni svoje uloge kao zainteresiranih promatrača i suigrača te se truditi da njihovo prisustvo obogati dječju igru, ali ne i da je usmjerava ili kontrolira. Time će se stvoriti povoljni uvjeti za razvoj djetetove kreativnosti i samostalnosti u igri, što je ključno za njihov cjelokupni razvoj.

4. RAZLIKE IZMEĐU DJEČAKA I DJEVOJČICA U SPONTANOJ IGRI

Zašto dječaci i djevojčice više vole različite igračke i zašto postoje tako jasne razlike u stilovima igre dječaka i djevojčica? Dolaze li oni samo od socijalizacije, marketinga i oglašavanja? Kakvu ulogu ima biologija? Dječaci su obično fizički aktivniji od djevojčica i to se odražava na njihovu igru. Dok će dječaci izražavati svoju individualnost, djevojčice se u cjelini više vole igrati tiše i u manjim grupama, dječaci će trčati uokolo i stvarati više buke. Grupna igra s djevojčicama može biti natjecateljska, ali se više izražava emocionalno nego fizički (Perry, 2009). Napori da se suzbije dječaka gruba igra i tučnjava obično su neuspješni (Holland, 2003). Jezik i drugi oblici izražavanja prožeti su spolnim diskursima. Ti su diskursi povezani s različitim pozicijama subjekta s kojima se ljudi povezuju kada sudjeluju u diskurzivnim praksama. Istodobno se proizvode subjektivnosti. Okruženja u kojem djeca odrastaju mogu biti više ili manje spolno stereotipna i dopuštati malo ili mnogo mogućnosti djevojčicama i dječacima da se pozicioniraju (Änggård, 2011).

Biološki faktori koji imaju najveći utjecaj na ponašanje djevojčica i dječaka obuhvaćaju razlike u razvoju mozga i hormonalnim razinama. Razlike u razvoju mozga su vidljive čak i prije rođenja - mozak dječaka ima sporiji razvoj u usporedbi s mozgom djevojčica, a veza između lijeve i desne hemisfere mozga kod dječaka je manje izražena. To znači da će djevojčice vjerojatno koristiti obje hemisfere mozga pri rješavanju problema, dok će dječaci koristiti samo jednu. Nadalje, dječaci često obrađuju informacije vizualno, dok djevojčice bolje reagiraju na pisane ili verbalne oblike informacija (Marović, 2009).

Mnogi istraživači koji proučavaju razvoj djeteta i spolne razlike naglašavaju da postoje razlike između djevojčica i dječaka u karakteru (Marović, 2009). Djevojčice često pokazuju veću senzibilnost prema okolini, reagiraju osjetljivije na dodir, zvukove, bol i nelagodu te iskazuju veći interes za međuljudske odnose. Brže se integriraju u socijalne situacije, vole sudjelovati u grupnim aktivnostima i igrama te su verbalno izražajnije od dječaka. S druge strane, dječaci često iskazuju veću potrebu za fizičkom aktivnošću, mogu biti skloniji destruktivnom ponašanju i agresiji, te su često natjecateljski nastrojeni. Također, pokazuju veći interes za predmete i bolje se snalaze u prostornom razumijevanju i matematici.

Važno je napomenuti da ignoriranje ovih razlika može biti štetno i pristrano. Ove razlike igraju ključnu ulogu u odabiru igara, igraćaka, postignućima u različitim područjima i eventualnom izboru zanimanja u kasnijem životu djeteta. Okolina djeteta, uključujući obitelj,

odgajatelje, učitelje, vršnjake i druge, također ima značajan utjecaj na oblikovanje djetetovih interesa i ponašanja. Kada se razgovara o ponašanju žena i muškaraca, važno je napomenuti da ta ponašanja nisu isključivo određena biološkim čimbenicima, već su rezultat društvenih i kulturoloških utjecaja. Spolne razlike nastaju jer ljudi kontinuirano potiču dječake i djevojčice, muškarce i žene, da se ponašaju u skladu s društvenim normama i očekivanjima koja se vezuju uz njihov spol (Maleš, 1988). Na primjer, dječake se potiče da se ponašaju na način koji se tradicionalno smatra muževnim i prihvatljivim, dok se ponašanje koje se percipira kao tipično žensko može susresti s neodobravanjem iz okoline.

Ovo poticanje ponašanja utječe na formiranje djetetove identifikacije s određenim spolom, a nagrade i potkrepljenje za određeno ponašanje igraju ključnu ulogu u očuvanju tih obrazaca ponašanja. Dakle, ako se određeno ponašanje često nagrađuje, postoji tendencija da se ono zadrži, čak i kada potkrepljenje izostane, što dovodi do generalizacije takvog ponašanja. Osim bioloških čimbenika, okolina ima značajan utjecaj na djetetovo ponašanje, uključujući izbor igara, igračaka i postignuća u različitim područjima. Kasnije u životu, ovi utjecaji igraju ulogu i u izboru zanimanja.

S obzirom na spol, već od djetetova rođenja okolina često usmjerava očekivanja prema djetetu. Na primjer, često se soba djeteta boji prema tradicionalnim spolnim bojama - plava za dječake i ružičasta za djevojčice. Studija Vaste, Marshalla i Millera (2005) ukazuje na važnost razlika u roditeljskom postupanju prema djeci. Dječake se često potiče na fizičku aktivnost poput puzanja i hodanja, što im pruža više tjelesne stimulacije, dok djevojčice obično imaju bogatiju jezičnu okolinu zbog češćeg komuniciranja i razgovora s njima. Ovi oblici komunikacije odražavaju se na dječje razvojne putanje.

Maleš (1988) identificira dva različita procesa kojima se djevojčice i dječaci izlažu te stječu vrijednosti, stavove i obrasce ponašanja. Prvi proces je usmjeren na direktno podučavanje, gdje roditelji namjerno usmjeravaju ponašanje djeteta prema određenim ciljevima kroz upotrebu nagrada i kazni. Drugi proces je indirektno podučavanje, gdje se učenje odvija putem promatranja posljedica ponašanja drugih. Iako ovaj drugi model nije usmjeren na aktivno podučavanje djeteta određenom ponašanju, njegov učinak je brži i snažniji.

Važno je razlikovati proces identifikacije, koji uključuje usvajanje uloge spola i zahtijeva razumijevanje, te proces imitacije, koji je mehaničke prirode i ne zahtijeva razumijevanje (na primjer, dječaci koji se šminkaju). Djevojčice i dječaci su izloženi

različitim oblicima ponašanja te sami odabiru elemente koje će prihvatiti. Ovo znači da ne imitiraju samo jedan model, već kombiniraju različite modele kako bi oblikovali svoje ponašanje. Važno je napomenuti da djeca češće imitiraju modele s kojima se identificiraju i s kojima imaju dobar odnos. Osim toga, djeca često osuđuju dječake koji se bave aktivnostima koje se tradicionalno smatraju „ženskim“, dok isto tako osuđuju djevojčice koje se ponašaju na način koji se smatra „muškim“.

Kada se promatra usvajanje stereotipa, važno je razmotriti širi društveni kontekst i utjecaj vršnjaka. Vršnjaci igraju ključnu ulogu u oblikovanju ponašanja, vrijednosti i stavova djece, osobito u ranim fazama obrazovanja. Na primjer, mnoga istraživanja pokazuju da djeca u dobi od tri do šest godina često ne žele biti prijatelji s drugom djecom koja se ne uklapaju u tradicionalne stereotipe, kao što su dječaci koji nose odjeću koja se smatra „ženskom“ ili djevojčice koje se igraju „muškim“ igračkama poput kamiona.

4.1. Razlike u igri i komunikaciji

Djeca u dobi od osam mjeseci već mogu pokazati sklonost igračkama za dječake ili djevojčice. Spolne razlike u preferencijama igračaka primijećene su u istraživanju još 1930-ih. Primjenjuju se i na američku, nizozemsku, englesku, talijansku i japansku djecu (Cherney i Dempsey, 2010). Čak i odrasli muškarci i ženke preferiraju muške i ženske tipične igračke (Alexander i Charles, 2009). Razvojna psihologinja Catherine Garvey (1990) prati podrijetlo spolno tipiziranih preferencija igračaka u roditeljskom ponašanju, u utjecaju roditelja kao modela. Djeca koja biraju tradicionalne spolno tipizirane igračke vjerojatnije će imati roditelje koji imaju tradicionalne stavove o spolnim ulogama. Igračke i igre često su dizajnirane posebno za dječake ili djevojčice.

Prema istraživanjima, dječaci više vole igračke istog spola nego djevojčice. Nekoliko studija pokazuje da dječaci ranije pokazuju spolnu tipizaciju i da su manje fleksibilni u odabiru igračaka i ponašanju u igri. Drugim riječima, dječaci imaju tendenciju da izbjegavaju igru sa ženskim igračkama, dok djevojčice nemaju ništa protiv igranja sa muškim igračkama (Green, Bigler i Catherwood, 2004).

Slično tome, studije pokazuju da djevojčice pokazuju više varijabilnosti u muškom i ženskom igranju igračkama nego dječaci. Na primjer, Wood, Desmarais i Gugula (2002) pokazali su da su djevojčice pokazale veću fleksibilnost i igrale se sa ženskim i neutralnim

igračkama jednaku količinu vremena, dok su dječaci većinu vremena provodili igrajući se s muškim igračkama. Slično tome, u nizu studija djevojčice su pokazale više varijabilnosti u muškom i ženskom igranju igračkama nego dječaci (Green, Bigler i Catherwood, 2004).

Prema MacNaughtonu (2006), djeca se jednostavno igraju s onim što smatraju ugodnim, što je ono što shvaćaju kao „normalno“ i pokušavaju ispraviti stvari u vremenu i kulturi u kojoj žive. Studije koje ističu prirodno okruženje kao izvor igre, izvješćuju o tome kako nedovršene igračke izrađene od eksperimentalnog materijala, često iz prirode, podržavaju igru za djecu oba spola (Änggård, 2011). Tipično, u dobi od dvije godine, djeca počinju pokazivati rodnu diferencijaciju u igri. Ta se razlika povećava s godinama. Unutar jedne ili dvije godine dječaci pokazuju tendenciju prema aktivnoj igri na otvorenom koja zahtijeva više prostora (Fishbein i Imai, 1993), pokazuju sklonost građevinskim materijalima kao što su kocke i razvijaju uloge vođe i sljedbenika.

Dječaci često izgledaju agresivnije i sudjeluju u natjecanjima. Djevojčice se, s druge strane, obično igraju u manjim i zatvorenim prostorima i uključuju se u odgojne igre, poput igranja s lutkama. Djevojčice vode složenije razgovore od dječaka i često pregovaraju o svojim razlikama umjesto da ih rješavaju agresivnim ponašanjem (Hönekopp i Thierfelder, 2009). Iako i djevojčice i dječaci uživaju u umjetničkoj igri, čini se da njihove teme spadaju u dosljedno određene kategorije (npr. djevojčice crtaju kuće i cvijeće, ali dječaci crtaju vatrogasna kola i dinosaure). Sadržaj dječje igre, njihove preferencije prema istospolnim partnerima u igri i njihovi različiti stilovi igre mogu utjecati na njihove društvene interakcije i odnose s vršnjacima, kao i na njihove školske kompetencije kasnije.

Studije su također pokazale da mala djeca više vole istospolne partnere za igru, ali ta se sklonost može nadjačati ako to zahtijeva neka aktivnost (Wardle, Christie i Wardle, 2005). Dok djevojčice često preferiraju društvo za igru na temelju spola, dječaci ponekad preferiraju prijatelje za igru na temelju stila igre. Dječaci predškolske dobi češće dominiraju tijekom igre u grupama vršnjaka, a žene izbjegavaju takvu dominaciju.

Marović (2009) navodi da promatranjem igre djece uočava da djevojčice i dječaci imaju slične sklonosti prema igrama kao što su igre s loptom i lovcima. Međutim, postoje i razlike u njihovim preferencijama. Na primjer, dječaci češće biraju igre koje uključuju građevinski materijal, konstrukcije i prometna sredstva, dok djevojčice češće preferiraju igre koje uključuju građevinski materijal, konstrukcije, likovni materijal i lutke. Dječaci su skloniji igrama rata i društvenim igrama, dok djevojčice češće igraju igre obitelji i igre frizera.

Također, navodi se da se kod dječaka često javlja uloga vozača prometnih sredstava, dok kod djevojčica dominira uloga majke. Međutim, u igrama koje igraju zajedno, kao što su igre liječnika i igre rata s ulogama ratnika, spolne uloge su ravnopravne, bez obzira na spol. Ovo sugerira da neki od izbora igara, poput prometnih sredstava kod dječaka i lutki kod djevojčica, mogu biti rezultat tradicionalnog podjele igračaka na „muške“ i „ženske“, dok takva podjela nije prisutna kod konstrukcijskog i građevnog materijala koji se podjednako koriste od strane dječaka i djevojčica. Unatoč promjenama u vrstama igara koje su dostupne, tradicionalna podjela igara na „ženske“ i „muške“ igre još uvijek je prisutna u društvu.

4.2. *Razlike u odabiru društva za igru*

Još jedna zanimljivost dosadašnjih istraživanja vezana je za društvo za igranje. Nakon treće godine, djevojčice i dječaci imaju tendenciju da se igraju odvojeno, a ne zajedno, osobito kada su u velikim skupinama vršnjaka jedne dobi. Razdvajanje djevojčica i dječaka u zasebne grupe za igru jedan je od najupečatljivijih, dobro dokumentiranih i kulturno univerzalnih fenomena srednjeg djetinjstva. Djevojčice imaju tendenciju pokazati sklonost istospolnim interakcijama ranije nego dječaci.

U dobi od tri godine djevojčice se često viđaju u aktivnostima male grupe s drugim djevojčicama. Do dobi od četiri godine dječaci počinju pokazivati sklonost interakcijama u velikim grupama s drugim dječacima i čak preuzimaju aktivnu ulogu u održavanju odvojenosti dječaka od djevojčica. Od predškolske dobi pa sve do adolescencije, djeca kažu da više vole djecu svog spola i žele se više igrati s njima. Međutim, u većini slučajeva djeca ne vole ili ne žele u potpunosti izbjegavati drugi spol, već umjesto toga, jednostavno preferiraju svoj. Obrasci rodne segregacije za igru i slobodno vrijeme, vidljivi u srednjem djetinjstvu, nalaze se diljem svijeta i u svim supkulturama koje su proučavane (Edwards, Knoche i Kumru, 2001).

Postoji više razloga koji se predlažu za segregaciju spolova u igri. Eleanor Maccoby (prema Edwards, Knoche i Kumru, 2001), poznata psihologinja koja je mnogo pisala o ovom pitanju, tvrdila je da dječaci i djevojčice imaju različite stilove igre koji jedni drugima nisu privlačni. Dječaci imaju tendenciju monopolizirati prostor za igru i materijale te koristiti konfrontirajući i fizički stil s ciljem da im se osigura pristup onome što žele. Njihov grubi stil igre, dok se hrvaju i jure, nije prikladan djevojkama. Čini se da su istospolni parovi kompatibilniji u tempu i tijeku igre.

Djevojke traže glatki stil igre i interakcije. Može ih se primijetiti kako se lako izmjenjuju i međusobno uključuju riječi i ideje u svoju igru, a rado prilagođavaju buku i razinu aktivnosti svoje igre kontekstu u kojem se nalaze. Djevojčice također bolje vladaju jezikom u ranijoj dobi, omogućujući im da relativno dobro izraze svoje ideje i komuniciraju svoje ideje kako bi postigli zajedničko razumijevanje. Nasuprot tome, čini se da dječaci preferiraju uzbudljiv čak i diskontinuirani tok igre. Dječaci se mogu vidjeti kako koriste i reagiraju na izravnije strategije kontrole, kao što su snažne naredbe. Manje je vjerojatno da će cijeniti i formulirati neizravne izraze. Dječaci također češće posežu za fizičkim oblicima uvjeravanja nego djevojčice (Green, Bigler i Catherwood, 2004).

Kao rezultat njihovih različitih stilova igre, Eleanor Maccoby vjeruje da svaki spol razvija stereotype o drugoj grupi koji stvaraju odvojene svjetove značenja i prijateljstva. Svijet obaju spolova ne razumiju dobro oni drugi. Odabir prijateljstva počinje se temeljiti na spolu, a djevojke i mladići koriste različite kriterije u procesu odabira. Dječaci biraju vršnjačku skupinu prvenstveno na temelju zajedničkih interesa i aktivnosti, poput igranja nogometa ili vožnje bicikla. Djevojke su također sklone razmišljati o interesima, ali osim toga, svjesno odabiru svoje prijateljstvo uzimajući u obzir karakteristike ličnosti koje im se sviđaju i koje ne vole (Edwards, Knoche i Kumru, 2001).

















Agenti socijalizacije - vršnjaci, roditelji i učitelji - igraju važnu ulogu u oblikovanju dječje igre i obrazaca prijateljstva. I vršnjaci i odrasli skloni su ohrabrivati djecu da se igraju s osobama istog spola, osobito nakon što djeca pređu predškolsku ustanovu. Mnogi roditelji smatraju da je njihova uloga pomoći svojoj djeci da uspostave i održe prijateljstva, pomažući im da dogovaraju sastanke za igru ili ih okupljaju s obitelji ili prijateljima iz susjedstva koji imaju djecu koju smatraju prikladnom za igru. Vršnjaci također igraju ulogu u oblikovanju dječjih obrazaca prijateljstva izražavajući neodobravanje igre s različitim spolovima. Dječaci čak mogu doživljavati druženje i scenarije igre djevojčica kao nešto „opasno“ što treba izbjegavati ako žele biti prihvaćeni u svijet muške igre vršnjaka. Stoga, od prilično rane dobi, djeca razvijaju zabrinutost i očekivanja o tome kako bi vršnjaci mogli reagirati na njihovu vlastitu igru i ponašanje promatrajući što djeca oko njih govore i rade jedni drugima (Alexander i Charles, 2009).

4.3. *Razlike u odabiru igračaka*

Sklonosti prema igračkama vezanim uz spol pojavljuju kod djece prije bilo kakvog osjećaja spolnog identiteta. Kako bi se testirala ova hipoteza, u studiji provedenoj od strane Alexander, Wilcox i Woods (2009) izmjeren je interes za lutku i kamionet igračku kod 30 dojenčadi u dobi od tri do osam mjeseci korištenjem tehnologije praćenja očiju koja pruža precizne pokazatelje vizualne pažnje. Utvrđene su spolne razlike u vizualnom interesu za igračke tipizirane po spolu: djevojčice su pokazale vizualnu sklonost lutki u odnosu na kamion igračku, a dječaci su u usporedbi s djevojčicama češće gledali u kamion. Rezultati upućuju na to da kategorijama „muških“ i „ženskih“ igračaka prethode spolne razlike u preferencijama prema određenim značajkama tih igračaka, poput njihove boje, oblika ili namjene. Ove urođene preferencije prema određenim značajkama igračaka, u kombinaciji s društvenim utjecajima, mogu objasniti zašto su preferencije prema igračkama među najranijim izrazima društvenog ponašanja povezanog sa spolom.

Istraživanje koje su proveli Jadva, Hines i Golombok sa Sveučilišta Cambridge (2010) doprinosi razumijevanju preferencija dječjih igračaka. Istraživali su jesu li boja ili oblik iza dječjih preferencija igračaka prema spolu. Autori su promatranjem ispitali preferencije za različite igračke, boje i oblike kod 120 dojenčadi, u dobi od 12, 18 ili 24 mjeseca. Djeca su gledala kombinacije uparenih slika automobila i lutaka u različitim bojama. Djevojčice su znatno više gledale lutke nego dječaci, a dječaci su znatno više gledali automobile nego djevojčice, bez obzira na boju. Zapažanje da dječaci u dobi od 12 do 24 mjeseca pokazuju više interesa od djevojčica za automobile, te da djevojčice ove dobi pokazuju više interesa za lutke nego dječaci, nalikuje promatranju spolnih razlika u preferencijama igračaka kod starije djece i dodatno dokazuje da se te spolne razlike pojavljuju u vrlo mladoj dobi. Takve rane spolne razlike mogle bi odražavati urođene sklonosti djevojčica i dječaka da više vole različite igračke. Ovo tumačenje je u skladu s nalazima koji povezuju prenatalnu izloženost androgenima s preferencijama igračaka kod djece i s nalazima sličnih spolnih razlika u preferencijama igračaka kod primata koji nisu ljudi. Studija zaključuje da doista postoje rane spolno tipizirane sklonosti igračkama, ali da očito boja i oblik nisu razlozi za njih. Može biti da ključ spolnih razlika u preferencijama igračaka ne dolazi od boje ili oblika igračke, već od njezine funkcije, odnosno onoga što igračka može učiniti. Dječaci možda inherentno preferiraju igračke koje se (mogu) kretati, dok djevojčice ne pokazuju takvu sklonost.

Stereotipizacija igraćaka prema spolu danas se može vidjeti u mnogim trgovinama igraćaka gdje su igraćake podijeljene na igraćake za djevojčice i za dječake. Pregledom i analizom slučajno odabranih Internet trgovina s igraćakama vidljiva je ista raspodjela, kako je prikazano slikom u nastavku.

<p>Igraćake za dječake</p> <p>Bakugan Igraćake</p> <p>Paw Patrol igre</p> <p>Cars</p> <p>Hot Wheels</p> <p>Matchbox</p> <p>Žar i čudovišni strojevi igraćake</p> <p>Vatrogasac Sam igraćake</p> <p>Puške, pištolji, mačevi</p> <p>Roboti Transformers</p> <p>Auti, modeli auta</p> <p>Staze za aute</p> <p>Garaže i parkirališta</p> <p>Auti za hitnu pomoć, policajce i vatrogasce</p> <p>Građevinski strojevi i traktori</p> <p>Kamioni, autobusi</p> <p>Topovi i vojna vozila</p> <p>Helikopteri i avioni</p> <p>Vrtuljci</p> <p>Brodovi i čamci</p> <p>Gradnja</p> <p>Vlakovi, lokomotive i željeznice</p> <p>Igraćake-Pirati</p> <p>Motoni, Quadovi</p> <p>Spiderman</p> <p>Igraćake-Farma</p> <p>Kućice i podloge za igru</p> <p>Igraćake za dječake</p> <p>Igraćake za djevojčice</p> <p>Barbie lutke</p> <p>Llorens bebe</p> <p>Enchantimals lutke</p> <p>LOL Surprise lutke</p> <p>Cupcake Kolačić</p> <p>Iznenadjenja Lutke</p> <p>Shimmer i Shine igraćake</p> <p>Ostale lutke</p> <p>Odjeća za Barbie lutke</p> <p>My Little Pony</p> <p>Kućice i sobe za lutke</p> <p>Dječje kuhinje i dodaci</p> <p>Igraćake za domaćinstvo</p> <p>Dodaci za lutke</p> <p>Disney Princeze</p> <p>Šminka i češljanje</p> <p>Oružje za djevojčice</p> <p>Ogrlice i narukvice</p> <p>Kolica za bebe</p> <p>Nosači za bebe, mali krevetići</p> <p>Hello Kitty</p> <p>Steffi Love lutke</p> <p>Igraćake-Farma</p> <p>Kućice za igru</p> <p>Igraćake za bebe</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Mačka u vreći EXTRA</p> <p>21.74 kn (2.89 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Hot Wheels asortiman autića</p> <p>18.04 kn (2.39 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Žar i čudovišni strojevi garaža sa 4 vozila</p> <p>249.78 kn (33.15 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Električna strojnica sa dodacima, zvukom i svjetlom</p> <p>90.22 kn (11.97 EUR)</p>
	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Paw Patrol: PAW Patroller transportno vozilo set - Spin Master</p> <p>1467.17 kn 956.30 kn (126.92 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Auti 3 (Cars 3) - Munjeviti Jurić - Bullyland</p> <p>49.78 kn (6.61 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Električna puška sa dodacima, zvukom i svjetlom</p> <p>90.22 kn (11.97 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Bosch Junior radni stol s alatima</p> <p>Outlet cijena: 365 kn (48.44 EUR)</p>
	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Mačka u vreći EXTRA</p> <p>21.74 kn (2.89 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Ružičasta kuhinja sa funkcijama</p> <p>170.65 kn (22.65 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Glava od lutke za friziranje i šminkanje</p> <p>114.13 kn (15.15 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Barbie ormar</p> <p>217.39 kn 195.65 kn (25.97 EUR)</p>
	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Pink kovčeg set za uljepšavanje 24kom</p> <p>84.57 kn (11.22 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>LOL Surprise Remix Pets figura</p> <p>165 kn 119.35 kn (15.84 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Ružičasti električni usisavač</p> <p>72.83 kn (9.67 EUR)</p>	 <p>Na skladištu</p> <p>★★★★★</p> <p>Kolica za lutke s metalnim okvirom</p> <p>Outlet cijena: 43.48 kn (5.77 EUR)</p>

Slika 1. Igraćake za dječake vs igraćake za djevojčice

Izvor: Igraćake shop. (2022). *Igraćake*. Preuzeto 5. prosinca 2022 iz <https://www.igrackeshop.hr/igra%C4%8Dke-za-dje%C4%8Dake>

Dječje igračke i danas se često razlikuju s obzirom na spol i čini se da različite perceptivne značajke kategoriziraju objekte koje preferiraju muškarci i žene. Na primjer, Miller (1987) je otkrio da igračke stereotipizirane kao ženske tipično uključuju igračke orijentirane na domaćinstvo i plišane igračke koje su ocijenjene kao privlačne, kreativne i nježujuće. Caldera i sur. (1989) pokazali su da su ženske stereotipne igračke dovele do bliže proksimalne igre među malom djecom, te su dovele do više verbalnih interakcija s igračkama i komunikativne igre. Također se pokazalo da se djevojčice više od dječaka potiče da se igraju s igračkama koje omogućuju zajedničko igranje uloga, kao što su primjerice setovi hrane za igru (Leaper, 2000). Nasuprot tome, igračke za dječake tipično su uključivale vozila, lopte, puške i građevinske igračke, koje su ocijenjene kao natjecateljski raspoloženije, agresivnije, konstruktivnije i pogodnije za kretanje u prostoru od ženskih igračaka (Miller, 1987).

Djeca imaju tendenciju pokazivati preferencije prema spolno određenim igračkama. Na ove preferencije utječu i biološki i okolišni čimbenici. Okolinski čimbenici, poput obitelji, vršnjaka i medija, utječu na dječji izbor igračaka. Na primjer, roditelji imaju tendenciju poticati dječju igru s igračkama istog spola, a ne s igračkama suprotnog spola. također obično kupuju spolno prikladne igračke i utječu na igru svoje djece modeliranjem koje su igračke prihvatljivije.

Jedna studija koja je ispitala kako igračke mogu utjecati na ponašanje pokazala je da se složenost igre razlikuje ovisno o spolu igračke. U svojoj studiji, Cherney i sur. (2003) koristili su muške, ženske ili neutralne igračke i ocjenjivali razinu složenosti dječje igre na ljestvici od 1 do 4. Na temelju broja sekvenci igranja sa svakom igračkom, rezultat 1 pokazao je nisku razinu složenosti igre, a rezultat 4 najvišu razinu složenosti. Njihova otkrića pokazala su da igračke ženskog spola (npr. kuhinjski set) najvjerojatnije izazivaju najviše ocjene složenosti igre i kod djevojčica i kod dječaka te da se razina složenosti povećava s godinama. Budući da dječaci imaju tendenciju da se snažnije pridržavaju vlastitih spolnih stereotipa i izbjegavaju igračke koje krše njihove norme, mogu biti izloženi većem riziku manje izloženosti igračkama koje imaju potencijal izazvati višu razinu složenosti igre.

Budući da se pretpostavlja da složenost igre odražava kognitivno funkcioniranje djece, dječaci se mogu činiti da kognitivno kasne više nego što je to zapravo slučaj. Osim toga, procjena igre često se provodi korištenjem redoslijeda igre kao mjere kognitivnog razvoja, čime se dječaci stavljaju u mogući nepovoljniji položaj. Istodobno, važno je napomenuti da su odrasli u anketi o igračkama ocijenili da neutralne i umjereno muške igračke imaju najveći pozitivan utjecaj na razvoj djeteta. Blakemore (2003) u svojoj studiji navodi da muške igračke

stimuliraju intelektualne i znanstvene vještine više od drugih igračkaka. Uzete zajedno, ove razlike sugeriraju da se dječje igračke mogu pouzdano razlikovati prema određenim kvalitativnim dimenzijama koje imaju teorijski odnos s kognitivnim razvojem.

Interakcija s igračkama može se smatrati jednim od ulaza u mnoge aspekte dječje socijalizacije i kognitivnog razvoja u ranom djetinjstvu. Kako djecu socijaliziraju roditelji, vršnjaci ili učitelji, ona počinju razvijati kategorije o spolu koje dovode do razvoja rodni uloga i rodni stereotipa. Ta su rana ponašanja važna jer mogu biti preteče kasnijih ponašanja i mogu utjecati na izbore zanimanja odraslih (Green, Bigler i Catherwood, 2004).

Na primjer, istraživanje sugerira da igranje muškim igračkama utječe na razvoj prostornih vještina, što zauzvrat može utjecati na odabir zanimanja (Cherney, 2008). Ova su otkrića posebno važna za odgojitelje u ranom djetinjstvu koji igraju važnu ulogu u razvoju spolnih uloga dječaka i djevojčica i koji su ključni u pružanju različitih prilika djevojčicama i dječacima korištenjem spolno određenih igračkaka. Nadalje, uzročna objašnjenja rodne diferencijacije u igranju igračkama mogu malo rasvijetliti ključni cilj psihologije: razumijevanje interakcije između biologije i okoliša.

5. ISTRAŽIVANJE UTJECAJA SPOLA NA DJEČJU IGRU

U ovom poglavlju će biti predstavljeno istraživanje koje je provedeno u dječjem vrtiću Dugo Selo u proljeće 2023. godine. U nastavku je opisan cilj istraživanja, metode istraživanja i rezultati istraživanja.

5.1. *Cilj istraživanja*

Cilj istraživanja bio je otkriti na koji način će u dvjema vrtićkim skupinama u vrtiću spol biti važan u spontanoj igri. Istraživanje služi tome da se potvrde razlike između djevojčica i dječaka koje su navedene u teorijskom dijelu rada. Ključna istraživačka pitanja su:

- Ima li spol djeteta utjecaj na spontanu igru?
- Ima li spol djeteta utjecaj na preferencije kod odabira spola partnera za igru?
- Ima li spol djeteta utjecaj na odabir igračaka?

Hipoteze koje se postavljaju su sljedeće:

- Spol djeteta ima utjecaj na spontanu igru.
- Djeca će za igru u ovoj dobi radije birati partnere istog spola.
- Djeca će radije odabrati igračke koje su tradicionalno za dječake ili za djevojčice.

5.2. *Metode istraživanja*

Istraživanje je provedeno u proljeće 2023. godine u dječjem vrtiću. Za uzorak ispitanika odabrana je jedna vrtićka skupina u kojoj ima osam djevojčica i sedam dječaka i jedna u kojoj ima osam djevojčica i osam dječaka. Istraživanje je provedeno intervjuiranjem djece uz pristanak njihovih roditelja i rezultati su korišteni samo u svrhu rada. Na kraju su analizirane izjave iz intervjuja i sve je prikazano u rezultatima istraživanja. Intervju je trajao pola sata, a djeci je postavljeno ukupno sedam pitanja kako bi se uspjela zadržati njihova koncentracija i kako ne bi dugo trajalo. Djeca koja su sudjelovala u intervjuu imaju 4 godine.

Postavljena pitanja bila su:

- Što za tebe znači igra?

- Čega se najviše voliš igrati u vrtiću?
- Voliš li se više igrati s lutkama i kuhinjom ili s kamionima i autima?
- Tko su ti najbolji prijatelji za igru u vrtiću?
- Voliš li se više igrati skrivača ili lovice?
- Čega se voliš igrati kod kuće?
- Voliš li se više igrati graničara ili nogometa?

U tablici u nastavku je prikazan uzorak ispitanika i njihovi inicijali.

Tablica 1. Uzorak ispitanika

M	Ž
Grupa 1	
A.R.	V.E.
T.H.	A.G.
R.J.	J.Š.
T.G.	B.R.
M.J.	L.L.
A.Z.	M.D.
A.T.	E.B.
	L.K.
Grupa 2	
P.S.	M.L.
K.M.	M.M.
I.B.	T.Ć.
D.A.	L.J.
J.F.	L.M.
J.M.	A.A.
J.S.	K.L.

B.P.	D.B.
------	------

Izvor: vlastito istraživanje autorice (2023)

Drugi dio istraživanja proveden je na roditeljima. U istraživanju je sudjelovalo 20 roditelja muškog i ženskog spola. Svi ispitanici imaju djecu u dobi od 3 do 7 godina i svi imaju od dvoje do troje djece.

5.3. *Rezultati istraživanja*

Prvo pitanje glasil je: „Što za tebe znači igra?“

Grupa 1:

A.R.: „Meni je igra kad se igramo vani i kad se zabavljamo.“

V.E.: „Igra je kad se družimo.“

T.H.: „Nogomet, košarka i dinosauri.“

A.G.: „Meni je igra kad se igramo s lutkama.“

R.J.: „Kad trčimo.“

J.Š.: „Igra je kad smo zajedno.“

T.G.: „Meni je igra kad gradimo nešto i kad se utrkujemo s autima.“

B.R.: „Meni je igra kad dođemo u vrtić.“

M.J.: „Igra je kad sam s prijateljima.“

L.L.: „Ja se igram s prijateljicama.“

A.Z.: „Igramo se svaki dan s igračkama.“

M.D.: „Igra je kad se igramo i smijemo.“

A.T.: „Mi se igramo kad uzmemo igračke i izmislimo igru.“

E.B.: „Igra je kad se igram s barbikama i lutkama.“

L.K.: „Kad smo svi zajedno i kad uzmemo igračke.“

Grupa 2:

M.L.: „Za mene je igra crtanje i slaganje puzzla.“

M.M.: „Za mene je igra crtanje.“

T.Ć.: „Igra je za mene kad igramo graničar.“

L.J.: „Igra je kad glumim doktora.“

L.M.: „Igra je crtanje.“

A.A.: „Igra je kad se igram s barbikama.“

K.L.: „Igra je igra s kockama.“

D.B.: „Igra je igra s barbikama.“

P.S.: „Igra je kad se nečega igram.“

K.M.: „Za mene je igra crtanje i građenje.“

I.B.: „Igra je u vrtiću s prijateljima.“

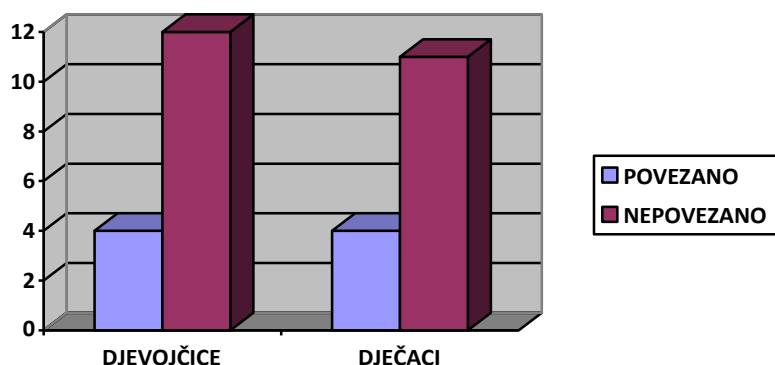
D.A.: „Igra je uno.“

J.F.: „Igra su poklapalice.“

J.M.: „Igra je kad nešto radimo.“

J.S.: „Igra je igra u centru građenja.“

B.P.: „Igra je napraviti bazu.“



Slika 2. Povezanost pojma „igra“ s muškim ili ženskim igračkama

Izvor: vlastito istraživanje

	Povezano	Nepovezano	Ukupno
Muško	4 (3,87)	11 (11,13)	15
Žensko	4 (4,13)	12 (11,87)	16
Ukupno	8	23	31
		Hi-kvadrat	0.0112
		<i>p</i> vrijednost	0.915598

Tablica 2. Povezanost pojma „igra“ s muškim ili ženskim igračkama – Hi-kvadrat test

Izvor: vlastito istraživanje

Djeci prije postavljanja ovog pitanja nije objašnjen pojam igre, a oni su spontano odgovarali ono što im je palo na pamet. Odgovori pokazuju da dječaci češće spominju kamione, automobile i sportove, dok se djevojčice uglavnom fokusiraju na lutke. Međutim, kod oba spola se u četiri slučaja pokazala povezanost pojma igre s muškim ili ženskim igračkama, dok se kod ostatka djece pojam igra vezao uz prijatelje, trčanje, izmišljanje igre, igračke i slično. Vidljivo je i da su djeca davala odgovore na temelju svog iskustva sa određenom igrom i na temelju osjećaja koji su im se javljali tijekom igre.

p vrijednost prema hi-kvadrat testu iznosi 0.915598, a kao značajna vrijednost za hipotezu uzima se p vrijednost manja od 0.05. Dakle, u ovom slučaju, može se zaključiti da kod odgovora djece ne postoji značajna povezanost igre s muškim i ženskim igračkama.

Drugo pitanje glasilo je: „Čega se najviše voliš igrati u vrtiću?“

Grupa 1:

A.R.: „Lovice i nogometa.“

V.E.: „S barbikama i s kuhinjom. I s kockama!“

T.H.: „Dinosaure!“

A.G.: „Svega!“

R.J.: „Najviše se volim igrati vani.“

J.Š.: „Volim puzzle i lutke.“

T.G.: „Najviše volim aute.“

B.R.: „Ja volim sve.“

M.J.: „Volim crtati. I aute isto volim.“

L.L.: „Lutke, kuhinja, trgovina i vani.“

A.Z.: „Pa... svejedno.“

M.D.: „Ja volim sve igre.“

A.T.: „Volim dinosaure i kamione, a volim i kad idemo van.“

E.B.: „Barbike.“

L.K.: „Najviše volim barbikama.“

Grupa 2:

M.L.: „Volim slagati kockice.“

M.M.: „Igra s lutkicama“

T.Ć.: „Najviše volim igrati nogomet.“

L.J.: „Najviše volim igrati graničara.“

L.M.: „Najviše volim crtati.“

A.A.: „Najviše se volim igrati u kuhinji s curama.“

K.L.: „Najviše se igram s barbikama i slagalicama.“

D.B.: „Najviše volim crtati.“

P.S.: „Volim se igrati s legićima.“

K.M.: „Najviše se volim igrati s legićima.“

I.B.: „Najviše se volim igrati u građenju s kockicama.“

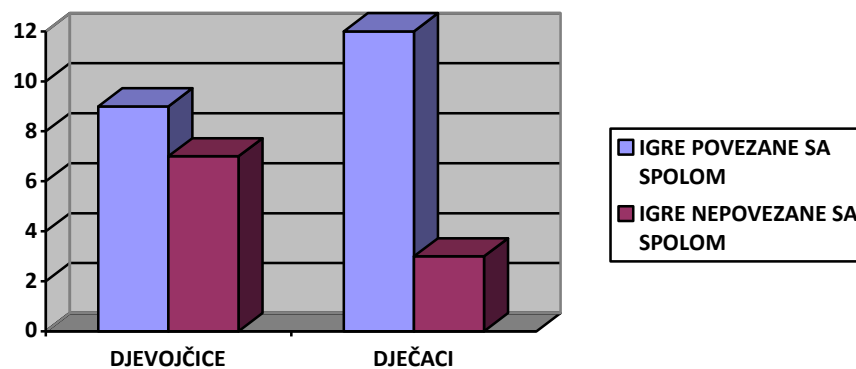
D.A.: „Najviše se volim igrati s autićima.“

J.F.: „Volim igrati Uno.“

J.M.: „Najviše volim graditi kuće.“

J.S.: „Volim graditi kuće.“

B.P.: „Najviše volim graditi zgrade.“



Slika 3. Povezanost najdraže igre u vrtiću sa spolom djeteta

Izvor: vlastito istraživanje

	Igre povezane sa spolom	Igre nepovezane sa spolom	Ukupno
Žensko	9 (10,84)	7 (5,16)	16
Muško	12 (10,16)	3 (4,84)	15
Ukupno	21	10	31
		Hi-kvadrat	1.9984
		<i>p</i> vrijednost	0.0157466

Tablica 3. Povezanost najdraže igre u vrtiću sa spolom djeteta – Hi-kvadrat test

Izvor: vlastito istraživanje

Iz odgovora se može zaključiti da na temelju ispitanika u ovoj skupini djece djevojčice zaista češće biraju lutke, kuhinje i slično, dok dječaci uglavnom daju odgovore koji ukazuju na to da vole „muške“ igračke, kao što su automobili i kamioni, te građenje kuća i zgrada. Devet djevojčica od njih 16 koje su sudjelovale u istraživanju su dale odgovor koji je povezan sa spolom, dok je isto učinilo čak 12 od 15 dječaka. Međutim, postoji i nekoliko odgovora koji sugeriraju na nepostojanje opredjeljenja na muške i ženske igračke, kao što su igra vani, puzzle, Uno i slično.

Postavljena hipoteza kaže da postoji povezanost između najdraže igre u vrtiću i spola djeteta. *p* vrijednost je u ovom slučaju 0.0157466, što ukazuje na postojanje povezanosti, odnosno na potvrđenu hipotezu.

Treće pitanje glasilo je: „Voliš li se više igrati s lutkama i kuhinjom ili s kamionima i autima?“

Grupa 1:

A.R.: „Auti.“

V.E.: „Najviše volim lutke ipak.“

T.H.: „S autima i kamionima.“

A.G.: „Ja volim kuhinju.“

R.J.: „Volim aute. Kad se igramo utrke.“

J.Š.: „Barbike!“

T.G.: „S autom.“

B.R.: „Volim lutke, ali volim i aute ako se svi igramo.“

M.J.: „S autima i s kuhinjom.“

L.L.: „Lutke.“

A.Z.: „Volim sve.“

M.D.: „Ja najviše volim lutke.“

A.T.: „Meni su najbolji kamioni!“

E.B.: „Volim kuhinju i lutke više.“

L.K.: „S kuhinjom.“

Grupa 2:

M.L.: „Kamionima i autićima.“

M.M.: „Kamioni i autići.“

T.Ć.: „Lutkice i kuhinja.“

L.J.: „Lutkice i kuhinja.“

L.M.: „Kuhinja i lutkice.“

A.A.: „Kuhinja.“

K.L.: „Lutkice i kuhinja.“

D.B.: „Kuhinja!“

P.S.: „Kamioni.“

K.M.: „Kamioni i autići.“

I.B.: „Auti!“

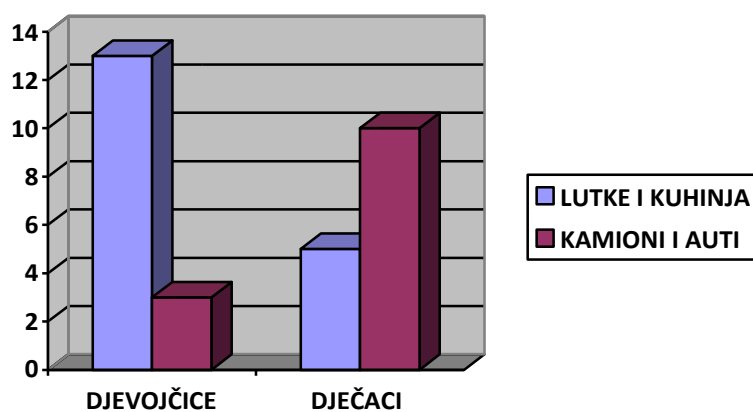
D.A.: „Kamioni i autići.“

J.F.: „Kamioni i autići.“

J.M.: „Auti i kamioni!“

J.S.: „Kamioni i autići.“

B.P.: „S kamionima.“



Slika 4. Izbor tradicionalno muških ili ženskih igračaka

Izvor: vlastito istraživanje

	Lutke i kuhinja	Kamioni i auti	Ukupno
Žensko	13 (9,29)	3 (6,71)	16
Muško	5 (8,71)	10 (6,29)	15
Ukupno	18	13	31
	Hi-kvadrat	7.3001	
	<i>p</i> vrijednost	0.006895	

Tablica 4. Izbor tradicionalno muških ili ženskih igračaka – Hi-kvadrat test

Izvor: vlastito istraživanje

Djeci su bile ponuđene tipično i tradicionalno muške i ženske igračke zato da bi se vidjelo što će odabrati na temelju spola u spontanom odgovoru. Vidljivo je da je većina dječaka odabrala automobile i kamione, a većina djevojčica kuhinju i lutke. 13 od 16 djevojčica odabrale su tradicionalno ženske igračke, dok je 10 od 15 dječaka odabralo tradicionalno muške igračke. Međutim, kod odgovora koji su sugerirali da im je svejedno i da vole sve ili oboje, tako je odgovorila jedna djevojčica i dva dječaka.

Postavljena hipoteza je bila da će djevojčice radije birati tradicionalno ženske igračke kao što su lutke i kuhinja, dok će dječaci birati tradicionalno muške igračke kao što su auti i kamioni. *p* vrijednost iznosi 0.006895, što ukazuje na značajnu razliku u odabiru igračaka između spolova.

Četvrto pitanje glasilo je: „Tko su ti najbolji prijatelji za igru u vrtiću?“

Grupa 1:

A.R.: „T.H. (m) i M.J. (m).“

V.E.: „Meni su svi!“

T.H.: „R.J. (m) i A.R. (m)“

A.G.: „V.E (ž) i L.L. (ž) i J.Š. (ž).“

R.J.: „T.H. (m) i T.G. (m)“

J.Š.: „Meni je najbolja prijateljica B.R. (ž), a prijatelj T.G. (m).“

T.G.: „R.J. (m)!“

B.R.: „J.Š. (ž)“

M.J.: „Meni R.J. (m)“

L.L.: „M.D. (ž) i B.R. (ž).“

A.Z.: „Svi su mi prijatelji.“

M.D.: „Od ženskih J.Š. (ž), a od muških T.G.(m) i M.J. (m).“

A.T.: „A.Z. (m) i T.G. (m).“

E.B.: „Svi su mi prijatelji.“

L.K.: „Volim sve ovdje.“

Grupa 2:

M.L.: „M.M. (ž)”

M.M.: „L (m)”

T.Ć.: „L.M. (ž), A.A. (ž), i M. (ž)”

L.J.: „L.M. i M.M (ž)”

L.M.: „D.B. (ž)”

A.A.: „J.F. (m)”

K.L.: „S (ž)”

D.B.: „L.M. (ž)”

P.S.: „J.F. i D.A. (m)”

K.M.: „J. i B. (m)”

I.B.: „T.Ć. (ž)”

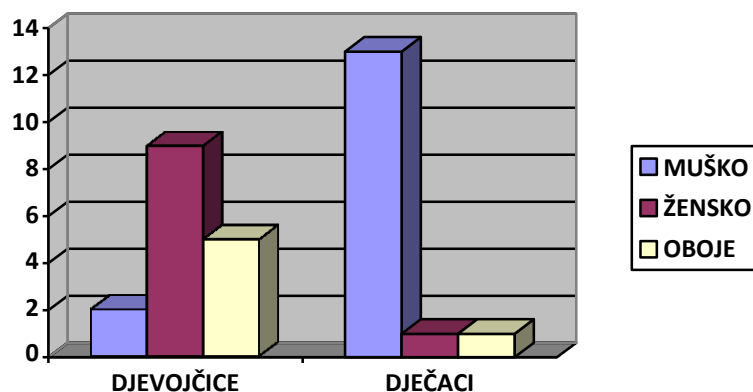
D.A.: „J.F. (m)”

J.F.: „D.A. (m)”

J.M.: „B. i M. (m)”

J.S.: „J. i M. (m)”

B.P.: „I.B. (m)”



Slika 5. Odabir muških ili ženskih prijatelja

Izvor: vlastito istraživanje

	Muško	Žensko	Oboje	Ukupno
Žensko	2 (7,74)	9 (5,16)	5 (3,10)	16
Muško	13 (7,26)	1 (4,84)	1 (2,90)	15
Ukupno	15	10	6	31
		Hi-kvadrat	17.1189	
		<i>p</i> vrijednost	0.000192	

Tablica 5. Odabir muških ili ženskih prijatelja – Hi-kvadrat test

Izvor: vlastito istraživanje

Dječaci su kod ovog pitanja uglavnom navodili da su im najbolji prijatelji za igru djeca istog spola. Njih 13 od 15 je odabralo muške prijatelje, dok je samo jedan dječak odabrao i dječake i djevojčice, te jedan dječak djevojčicu. Kod djevojčica je također vidljivo da najčešće biraju isti spol, odnosno devet djevojčica je odabralo isti spol, pet djevojčica je odabralo i muške i ženske prijatelje, dok su dvije djevojčice odabrale dječake.

Hi-kvadrat test pokazao je da *p* vrijednost iznosi značajno manje od potrebnih 0.05 da bi se hipoteza potvrdila, pa je i u ovom slučaju dokazano da odabir muških ili ženskih prijatelja za igru ovisi o spolu i da i dječaci i djevojčice radije biraju prijatelje istog spola.

Peto pitanje glasilo je: „Voliš li se više igrati skrivača ili lovice?“

Grupa 1:

A.R.: „Oboje.“

V.E.: „Nijedno.“

T.H.: „Volim skrivača.“

A.G.: „Skrivača.“

R.J.: „Lovice.“

J.Š.: „Oboje.“

T.G.: „Skrivača.“

B.R.: „Skrivača.“

M.J.: „Lovice.“

L.L.: „Skrivača.“

A.Z.: „Lovice.“

M.D.: „Oboje.“

A.T.: „Lovice.“

E.B.: „Oboje.“

L.K.: „Skrivača.“

Grupa 2:

M.L.: „Skrivača.“

M.M.: „Skrivača.“

T.Ć.: „Oboje.“

L.J.: „Lovice.“

L.M.: „Oboje.“

A.A.: „Skrivača.“

K.L.: „Skrivača.“

D.B.: „Skrivača.“

P.S.: „Niti jedno.“

K.M.: „Skrivača.“

I.B.: „Skrivača.“

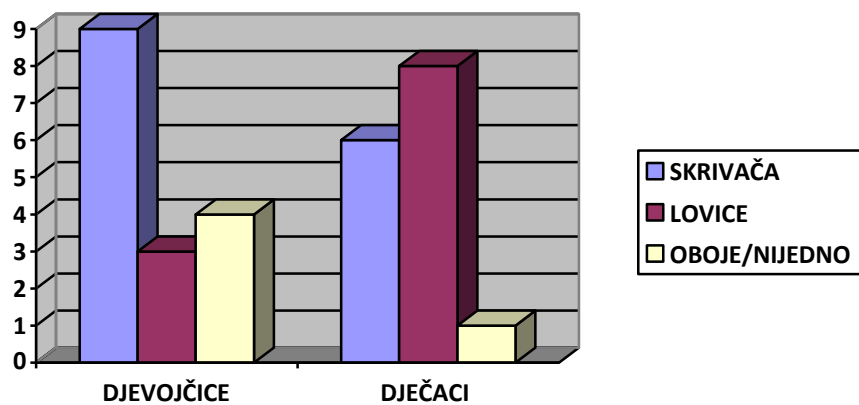
D.A.: „Lovice.“

J.F.: „Lovice.“

J.M.: „Oboje.“

J.S.: „Skrivača.“

B.P.: „Skrivača.“



Slika 6. Odabir igre skrivača ili igre lovice

Izvor: vlastito istraživanje

	Skrivača	Lovice	Oboje	Ukupno
Žensko	9 (7,74)	3 (5,68)	4 (2,58)	16
Muško	6 (7,26)	8 (5,32)	1 (2,42)	15
Ukupno	15	11	5	31
		Hi-kvadrat	4.6453	
		<i>p</i> vrijednost	0.098013	

Tablica 6. Odabir igre skrivača ili igre lovice – Hi-kvadrat test

Izvor: vlastito istraživanje

Na pitanje o tome vole li se djeca više igrati skrivača ili lovice, većina djevojčica je odgovorila da se više voli igrati skrivača. Igru skrivača je biralo devet od 16 djevojčica, četiri djevojčice su odabrale oboje, a tri djevojčice igru lovice. S druge strane, osam od 15 dječaka odabralo je igru lovice. Šest dječaka bira igru skrivača, a jedan dječak oboje.

Hipoteza je pretpostavljala da će većina djevojčica izabrati igru skrivača, dok će većina dječaka izabrati igru lovice. Međutim, *p* vrijednost u hi-kvadrat testu, koja je veća od 0.05, ukazuje na to da nema značajne razlike u odabiru igara u ovom slučaju.

Sljedeće pitanje glasilo je: „Čega se voliš igrati kod kuće?“

Grupa 1:

A.R.: „S mamom i tatom i s bratom bilo čega.“

V.E.: „S lutkama i u dvorištu.“

T.H.: „Volim aute.“

A.G.: „Volim isto kao i tu.“

R.J.: „Ja s autima s bratom!“

J.Š.: „Najviše vani i na laptopu.“

T.G.: „Ja isto na laptopu i nogometa.“

B.R.: „S lutkama i puzzle s mamom.“

M.J.: „Ja volim s tatom nogomet!“

L.L.: „S barbikama.“

A.Z.: „Ja volim sve sa sestrom.“

M.D.: „S lutkama i vani.“

A.T.: „Kamioni, auti, društvene igre, lovice, nogometa.“

E.B.: „Ja s kuhinjom kad se mama igra sa mnom.“

L.K.: „Sa svime.“

Grupa 2:

M.L.: „Najviše se kući volim igrati nogometa.“

M.M.: „Crtati.“

T.Ć.: „Lovice.“

L.J.: „Volim kući crtati.“

L.M.: „Volim se igrati s lutkicama.“

A.A.: „Kući se najviše igram skrivača.“

K.L.: „Doma najviše volim igrati križić-kružić.“

D.B.: „Kući najviše volim crtati.“

P.S.: „Doma volim igrati igrice na xBox-u.“

K.M.: „Najviše se volim igrati s robotima.“

I.B.: „Najviše se kući igram s autićima.“

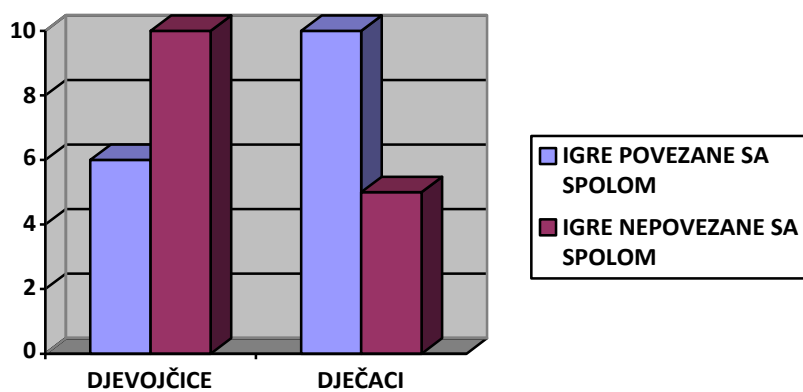
D.A.: „Doma najviše volim slušati pjesme i plesati.“

J.F.: „Doma najviše volim igrice na tabletu.“

J.M.: „Kockice i volim zezati mamu.“

J.S.: „Špijuna.“

B.P.: „Najviše se volim igrati s autićima.“



Slika 7. Povezanost najdraže igre kod kuće sa spolom djeteta

Izvor: vlastito istraživanje

	Nepovezano	Povezano	Ukupno
Žensko	10 (7,74)	6 (8,26)	16
Muško	5 (7,26)	10 (7,74)	15
Ukupno	15	16	31
		Hi-kvadrat	2.6372
		<i>p</i> vrijednost	0.10439

Tablica 7. Povezanost najdraže igre kod kuće sa spolom djeteta

– Hi-kvadrat test

Izvor: vlastito istraživanje

Kod ovog pitanja vidljivo je da i kod kuće dječaci više biraju igre koje su tradicionalno namijenjene muškom spolu, dok kod djevojčica to nije slučaj iako je razlika u broju odgovora mala.

Hipoteza je glasila da će se kod djevojčica i dječaka vidjeti razlika i u odabiru igara kod kuće na temelju povezanosti sa spolom i tradicijom. Međutim, p vrijednost iznosi 0.10439, pa nije utvrđena značajna razlika.

Posljednje pitanje glasilo je: „Voliš li se više igrati graničara ili nogometa?“

Grupa 1:

A.R.: „Nogometa.“

V.E.: „Graničara.“

T.H.: „Više volim nogomet.“

A.G.: „Graničara.“

R.J.: „Graničara.“

J.Š.: „Više graničar.“

T.G.: „Nogomet.“

B.R.: „Graničar.“

M.J.: „Nogometa.“

L.L.: „Najviše volim graničara.“

A.Z.: „Nogometa.“

M.D.: „Nogometa.“

A.T.: „Graničar.“

E.B.: „Graničar.“

L.K.: „Više volim graničara.“

Grupa 2:

M.L.: „Nogomet.“

M.M.: „Graničar.“

T.Ć.: „Oboje.“

L.J.: „Graničar.“

L.M.: „Graničar.“

A.A.: „Nogomet.“

K.L.: „Graničar.“

D.B.: „Oboje.“

P.S.: „Graničar.“

K.M.: „Graničar.“

I.B.: „Nogomet.“

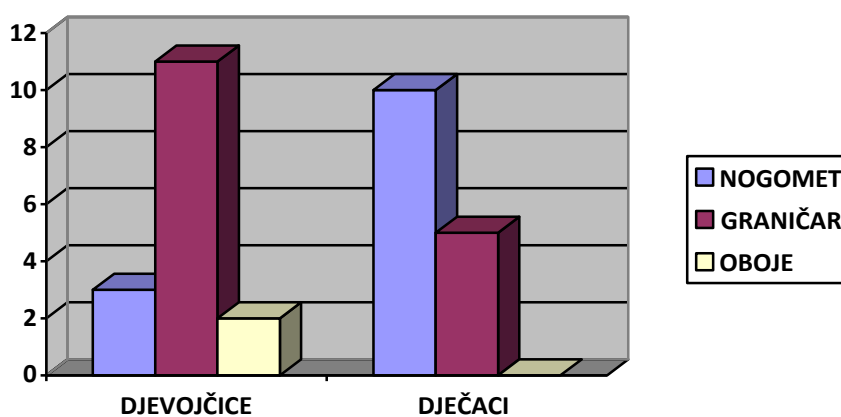
D.A.: „Nogomet.“

J.F.: „Nogomet.“

J.M.: „Graničar.“

J.S.: „Graničar.“

B.P.: „Nogomet.“



Slika 8. Odabir igre graničara ili nogometa

Izvor: vlastito istraživanje

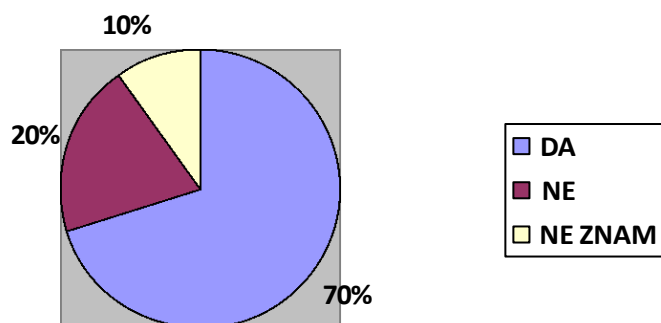
	Nogomet	Graničar	Oboje	Ukupno
Žensko	3 (6,71)	11 (7,74)	2 (1,55)	16
Muško	10 (6,29)	5 (8,26)	0 (0,00)	15
Ukupno	13	16	2	31
		Hi-kvadrat	7.3446	
		<i>p</i> vrijednost	0.025418	

Tablica 8. Odabir igre graničara ili nogometa – Hi-kvadrat test

Izvor: vlastito istraživanje

Većinom djevojčice odabiru igru graničara, a dječaci nogomet. Kod djevojčica, njih 11 od 16 je izjavilo da više voli igru graničara, tri djevojčice više vole nogomet, a dvije oboje. Kod dječaka, njih 10 od 15 više voli nogomet, dok pet dječaka više voli igru graničara.

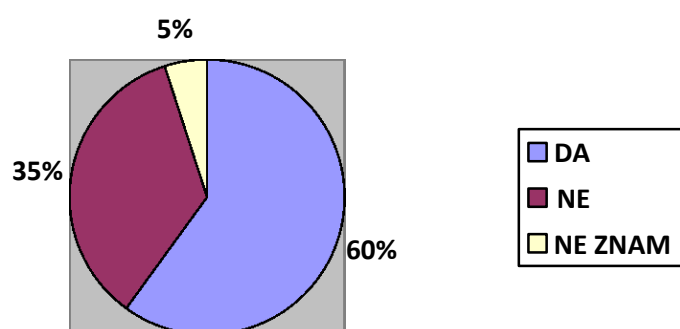
Pretpostavka je bila da će djevojčice radije birati igru graničara, dok će dječaci radije birati nogomet, što potvrđuje i *p* vrijednost koja je manja od 0.05 i iznosi 0.025418. Ovim pitanjem je završeno istraživanje s djecom, te se prelazi na istraživanje s roditeljima. U istraživanju je sudjelovalo ukupno dvadeset roditelja, od čega 12 žena i osam muškaraca. Svi ispitanici imaju djecu u dobi od 3 do 7 godina i svi imaju od dvoje do troje djece. Prvo pitanje bilo je: „Smatrate li da spol djece utječe na igračke i igre koje oni biraju?“



Slika 9. Stav roditelja o utjecaju spola na odabir igre

Izvor: vlastito istraživanje

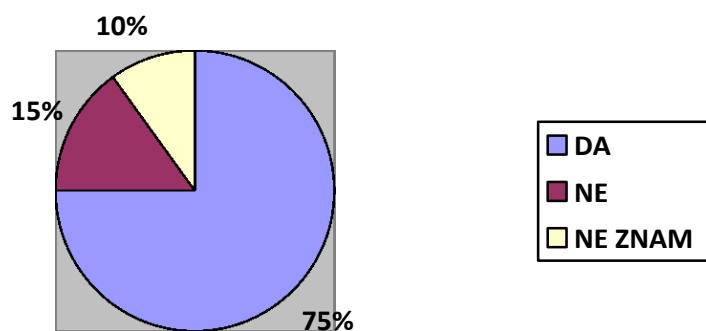
Većina roditelja smatra da spol utječe na odabir igre ili igračkaka s kojima se njihovo dijete igra. Taj odgovor dalo je 70% roditelja, odnosno njih 14. Također, 20% roditelja ili njih četvero je odgovorilo da smatra da spol djeteta ne utječe na njegov odabir igre ili igračkaka, dok 10% roditelja (dvoje) ne zna utječe li spol djeteta na odabir igre. Drugo pitanje za roditelje glasilo je: „Smatrate li da djeca češće biraju prijatelje istog spola za igru?“



Slika 10. Stav roditelja o odabiru prijatelja djeteta na temelju spola

Izvor: vlastito istraživanje

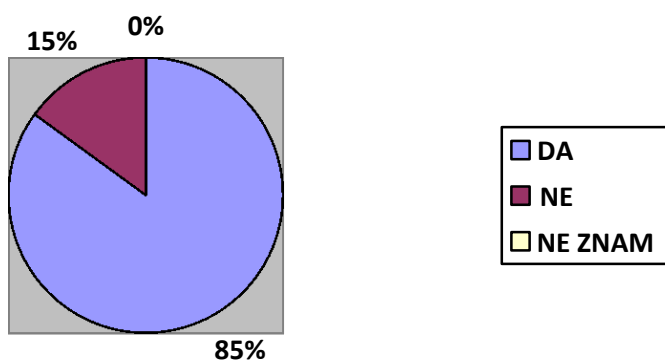
Roditelji smatraju djeca biraju prijatelje za igru na temelju spola, odnosno da radije biraju prijatelje istog spola. 60% roditelja, odnosno njih 12 je na ovo pitanje odgovorilo potvrdno. Sedmero roditelja ili njih 35% smatra da djeca ne biraju nužno prijatelje istog spola, dok je jedan roditelj odgovorio sa odgovorom „ne znam“. Sljedeće pitanje glasilo je: „Smatrate li da će djeca koja imaju braću ili sestre istog spola češće birati igre tradicionalno namijenjene za njihov spol?“



Slika 11. Stav roditelja o utjecaju braće/sestara na odabir igre

Izvor: vlastito istraživanje

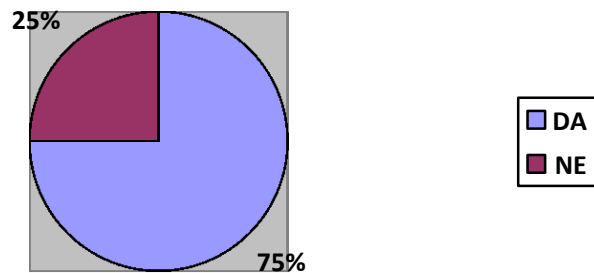
Većina roditelja, njih 75% ili 15 ispitanika smatra da na odabir igre djeteta imaju utjecaj i braća i sestr. Dakle, ako dijete ima brata ili sestru istog spola, smatraju da bi zbog tog utjecaja moglo birati tradicionalno muške ili ženske igre. S druge strane, 15% roditelja ili njih troje smatraju da to nema utjecaja, dok je dvoje ispitanika ili 10% odabralo odgovor „ne znam“. Četvrto pitanje glasilo je: „Smatrate li da će dijete u vrtiću češće birati tradicionalno muške ili ženske igre nego kod kuće, zbog utjecaja grupe?“



Slika 12. Stav roditelja o utjecaju vrtića na odabir igre

Izvor: vlastito istraživanje

Većina roditelja smatra da će dijete birati tradicionalno muške ili ženske igre prema spolu češće u vrtiću nego kod kuće. To smatra čak 85% roditelja, odnosno njih 17. Da dijete neće birati tradicionalno muške ili ženske igre zbog utjecaja grupe, smatra 15% roditelja, odnosno njih troje. Posljednje pitanje glasilo je: „Jeste li primjetili kod svog djeteta da bira igre i igračke na temelju spola?“



Slika 13. Stav roditelja o odabiru igračaka kod vlastitog djeteta

Izvor: vlastito istraživanje

Na posljednje pitanje, 75% roditelja, odnosno njih 15, odgovorilo je da je primjetilo da i njihovo dijete bira igre i igračke na temelju spola, odnosno tradicionalno muške ili ženske igračke. Pet roditelja ili njih 25% odgovorilo je da to ne primjećuje.

U ovom istraživanju je svakako uočena razlika između preferencija u spontanoj igri kod dječaka i djevojčica. Djevojčice biraju igre s lutkama i s kuhinjom, dok dječaci radije biraju kamione i automobile, kao i sport. Ove dvije hipoteze su potpuno potvrđene, dakle spol djeteta ima utjecaj na spontanu igru i na odabir tradicionalno muških i ženskih igračaka. Hipoteza je potvrđena i kod odabira partnera za igru. Dječaci radije biraju dječake za partnere za igru, dok djevojčice većinom biraju djevojčice.

6. ZAKLJUČAK

Igra je po svojoj osnovi spontana radnja koju djeca usvajaju od najranijih dana. Neophodan je za fizički, emocionalni i duhovni rast, za intelektualni i obrazovni razvoj te za stjecanje društvenih i bihevioralnih vještina. Igra je neophodna za fizičko i mentalno zdravlje djeteta i temeljni dio života. Spontana igra događa se kada djeca stupaju u interakciju sa svojom okolinom, resursima i ljudima oko sebe bez planiranja ili intervencije odrasle osobe. Definiirajuća karakteristika spontane slobodne igre je kontrola igre od strane igrača, a ne treće strane (roditelja, skrbnika, odgojitelja).

Igra je ključni aspekt djetinjstva kroz koji djeca razvijaju svoje razumijevanje svijeta koji ih okružuje, istražujući svoje tijelo, okolinu, te stječući vrijedne lekcije o emocijama i međuljudskim odnosima. Kroz igru, djeca prevladavaju svoje strahove, razvijaju socijalne vještine i postaju kompetentna za interakciju s drugima. Za djecu u predškolskoj dobi, igra ima poseban značaj jer predstavlja ne samo nužnost, već i izvor zadovoljstva i zabave. Stoga se može reći da je igra ključna djetetova aktivnost u tom razdoblju.

Brojna istraživanja su potvrdila da djeca već od najranijih godina počinju usvajati stereotipna ponašanja koja se smatraju prihvatljivima za njihov spol, često kako bi izbjegli osudu ili neodobranje od strane svoje okoline. Iako postoje biološki utemeljeni faktori koji doprinose ovim razlikama, roditelji, odgojitelji, mediji i drugi čimbenici u djetetovom okruženju također igraju ključnu ulogu u oblikovanju dječjeg ponašanja i stereotipa vezanih uz spol.

Djeca u dobi od osam mjeseci već mogu pokazati sklonost igračkama za dječake ili djevojčice. Još jedna zanimljivost dosadašnjih istraživanja vezana je za društvo za igranje. Nakon treće godine, djevojčice i dječaci imaju tendenciju da se igraju odvojeno, a ne zajedno, osobito kada su u velikim skupinama vršnjaka jedne dobi. Razdvajanje djevojčica i dječaka u zasebne grupe za igru jedan je od najupečatljivijih, dobro dokumentiranih i kulturno univerzalnih fenomena srednjeg djetinjstva. Nadalje, u odabiru uloga djeca često biraju ulogu koja je u skladu s njihovim spolom. Dječaci preferiraju uloge oca, brata, muža ili tradicionalno muško zanimanje, dok djevojčice često biraju uloge majke, sestre, supruge ili ono što vide kao žensko zanimanje. Postoje brojni dokazi da se igra dječaka i djevojčica značajno razlikuje. Ove spolne razlike utvrđene su kod djece mlađe od 2 godine, kao i kod predškolske i starije djece korištenjem raznih metoda kao što su promatranja, izvješća roditelja i intervjui s djecom.

U ovom radu provedeno je i istraživanje. Istraživanje je provedeno na 16 djevojčica i 15 dječaka u dobi od četiri godine koji pripadaju dvjema vrtićkim skupinama. Drugi dio istraživanja proveden je na dvadeset roditelja. Uočena je razlika između preferencija u spontanoj igri kod dječaka i djevojčica. Djevojčice biraju igre s lutkama i s kuhinjom, dok dječaci radije biraju kamione i automobile, kao i sport. Sve hipoteze su potpuno potvrđene, dakle spol djeteta ima utjecaj na spontanu igru i na odabir tradicionalno muških i ženskih igračaka. Također, dječaci za prijatelje za igru radije biraju dječake, dok djevojčice radije biraju djevojčice.

POPIS LITERATURE

1. Alexander , G. M., & Charles, N. (2009). Sex differences in adults' relative visual interest in female and male faces, toys, and play styles. *Archives of Sexual Behaviour*, 38, str. 434-441.
2. Alexander, G., Wilcox, T., & Woods, R. (2009). Sex differences in infants' visual interest in toys. *Archives of Sexual Behaviour*, 38, str. 427-433.
3. Änggård, E. (2011). Children's Gendered and Non-Gendered Play in Natural Spaces. *Children, Youth and Environments*, 21(2), str. 5-33.
4. Bastjančić, I., Lorger, M., & Topčić, P. (2011). Motoričke igre djece predškolske dobi. *Dijagnostika u područjima edukacije, sporta, sportske rekreacije i kineziterapije*, 20. ljetna škola kineziologa (str. 406-411). Poreč: Hrvatski kineziološki savez.
5. Bateson , P., & Martin, P. (1999). *Design for a Life*. London: Jonathan Cape.
6. Blakemore, J. E. (2003). Children's belief about violating gender norms: Boys shouldn't look like girls, and girls shouldn't act like boys. *Sex Roles*, 48, str. 411-419.
7. Blasi, C., & Bjorklund, D. (2003). *Evolutionary Development Psychology: A new tool for better understanding human ontogeny*. *Human Development*, 46, str. 259-281.
8. Burghardt, G. (2005). *The Genesis of Animal Play: Testing the limits*. Cambridge: MIT Press.
9. Burke, C. (2005). *Play in Focus: Children researching their own spaces and places for play*. *Children, Youth and Environments*, 15(1), str. 27-53.
10. Caldera, Y. M., Huston, A. C., & O'Brien, M. (1989). Social interactions and play patterns of parents and toddlers with feminine, masculine, and neutral toys. *Child Development*, 60, str. 70-76.
11. Cherney , I. D., & Dempsey, J. (2010). Young children's classification, stereotyping and play behaviour for gender neutral and ambiguous toys. *Educational Psychology*, 30, str. 651-669.

12. Cherney, I. D., Kelly-Vance, L., Glover, K., Ruane, A., & Ryalls, B. (2003). The effects of stereotyped toys and gender on play assessment in children aged 18–47 months. *Educational Psychology, 23*, str. 95-105.
13. Children's Play Council. (1998). *The New Charter for Children's Play*. London: The Children's Society.
14. Cordes , C., & Miller, E. (2000). *Fool's gold: A critical look at computers in childhood*. College Park, MD: Alliance for Childhood.
15. Edwards, C. P., Knoche, L., & Kumru, A. (2001). Play Patterns and Gender. *Encyclopedia of Women and Gender*, Judith Worrell, Editor-in-Chief, 2, str. 809-815.
16. Fishbein , H. D., & Imai, S. (1993). Preschoolers Select Playmates on the Basis of Gender and Race. *Journal of Applied Developmental Psychology, 14*, str. 303-316.
17. Garvey, C. (1990). *Play*. Cambridge MA: Harvard University Press.
18. Goldstein, J. (2012). *PLAY IN CHILDREN'S DEVELOPMENT, HEALTH AND WELL-BEING*. Brussels: TIE.
19. Green, V. A., Bigler, R., & Catherwood, D. (2004). The variability and flexibility of gendertyped toy play: A close look at children's behavioral responses to counterstereotypic models. *Sex Roles, 51*(7-8), str. 371-386.
20. Hewes, J. (2007). The value of play in early learning: Towards a pedagogy. U T. Jambor, & J. VanGils, n *Several Perspectives on Children's Play: Scientific Reflections for Practitioner* (str. 119-132). Antwerp: Garant.
21. Hewes, J. (2014). Seeking Balance in Motion: The Role of Spontaneous Free Play in Promoting Social and Emotional Health in Early Childhood Care and Education. *Children, 1*, str. 280-301.
22. Holland, P. (2003). *We Don'T Play With Guns Here: War, Weapon and Superhero Play in the Early Years*. McGraw-Hill.
23. Hönekopp , J., & Thierfelder, C. (2009). Relationships between Digit Ratio (2D:4D) and Sex-Typed Play Behavior in Pre-School Children. *Personality and Individual Differences, 47*, str. 706-710.
24. Hughes, B. (2002). *A Taxonomy of Play Types*. London: Playlink.

25. Hughes, B. (2006). *Play Types – Speculations and Possibilities*. London: London Centre for Playwork Education and Training.
26. Igračke shop. (2022). Igračke. Preuzeto 5. prosinca 2022 iz <https://www.igrackeshop.hr/igra%C4%8Dke-za-dje%C4%8Dake>
27. IPA. (2014). *The Child's Right to Play*. Preuzeto 28. studenog 2022 iz <https://ipaworld.org/chilids-right-to-play/the-chilids-right-to-play/>
28. Jadvá, V., Hines, M., & Golombok, S. (2010). Infants' preferences for toys, colours, and shapes: Sex differences and similarities. *Archives of Sexual Behaviour*, 39, str. 1261-1273.
29. Johnson, J., & Christie, J. (2009). Play and digital media. *Computers in the Schools*, 26(4), str. 284-289.
30. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
31. Leaper, C. (2000). Gender, affiliation, assertion, and the interactive context of parent-child play. *Developmental Psychology*, 36, str. 381-393.
32. Lepkowska, D. (2021). Do boys and girls play differently? Why? Preuzeto 28. studenog 2022 iz Family corner: <https://www.familycorner.co.uk/do-boys-and-girls-play-differently-why>
33. Lester, S., & Russell, W. (2008). *Play for a Change. Play, Policy and Practice: A Review of Contemporary Perspectives*. London: Play England.
34. MacNaughton, G. (2006). Constructing gender in early-years education. U C. Skelton, B. Francis, & L. Smulyan, *The SAGE handbook of gender and education* (str. 127-138). London: SAGE Publications.
35. Maleš, D. (1988). *Obitelj i uloga spolova - Utjecaj roditelja na usvajanje uloge spola kod djece*. Zagreb: Školske novine
36. Marović, Z. (2009). Ne smiješ plakati, ti si dječak. *Dijete, vrtić, obitelj*, 15 (58), 18-23.
37. Marsh, J. (2010). Young children's play in virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), str. 23-39.
38. Miller, C. L. (1987). Qualitative differences among gender-stereotyped toys: Implications for cognitive and social development in girls and boys. *Sex Roles*, 16, str. 473-487.

39. Perry, E. (2009). *The Value of Play*. London: Continuum.
40. Petrović-Sočo, B. (1999). Važnost igre, Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima, Vol. 4 No. 16, str. 10.-12.
41. Prout, A. (2005). *The Future of Childhood*. Abingdon: RoutledgeFalmer.
42. Rogulj, E. (2014). Influence of the New Media on Children's Play. *Croatian Journal of Education*, 16(1), str. 267-277.
43. Sandahl, I. D. (2019). *Igra na danski način, Kako igrom odgojiti uravnoteženu, otpornu i zdravu djecu*. Zagreb: Puls.
44. Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine
45. United Nations. (2013). *Convention on the Rights of the Child*. United Nations.
46. Wood, E., Desmarais, S., & Gugula, S. (2002). The impact of parenting experience on gender stereotyped play of children. *Sex Roles*, 47(1-2), str. 39-49.
47. Vasta, R.; Haith, M. M.; Miller, S. A. (2005). *Dječja psihologija : moderna znanost*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
48. Zomer, N. R., & Kay, R. H. (2016). Technology Use in Early Childhood Education: A Review of Literature. *Journal of Educational Informatics*, 1, str. 1-25.

POPIS ILUSTRACIJA

Slika 1. Igračke za dječake vs igračke za djevojčice	24
Slika 2. Povezanost pojma „igra“ s muškim ili ženskim igračkama	31
Slika 3. Povezanost najdraže igre u vrtiću sa spolom djeteta	33
Slika 4. Izbor tradicionalno muških ili ženskih igračkaka	36
Slika 5. Odabir muških ili ženskih prijatelja	39
Slika 6. Odabir igre skrivača ili igre lovice	42
Slika 7. Povezanost najdraže igre kod kuće sa spolom djeteta	43
Slika 8. Odabir igre graničara ili nogometa	46
Slika 9. Stav roditelja o utjecaju spola na odabir igre	47
Slika 10. Stav roditelja o odabiru prijatelja djeteta na temelju spola	48
Slika 11. Stav roditelja o utjecaju braće/sestara na odabir igre	49
Slika 12. Stav roditelja o utjecaju vrtića na odabir igre	49
Slika 13. Stav roditelja o odabiru igračkaka kod vlastitog djeteta	50
Tablica 1. Uzorak ispitanika	28
Tablica 2. Povezanost pojma „igra“ s muškim ili ženskim igračkama – Hi-kvadrat test	31
Tablica 3. Povezanost najdraže igre u vrtiću sa spolom djeteta – Hi-kvadrat test	34
Tablica 4. Izbor tradicionalno muških ili ženskih igračkaka – Hi-kvadrat test	36
Tablica 5. Odabir muških ili ženskih prijatelja – Hi-kvadrat test	39
Tablica 6. Odabir igre skrivača ili igre lovice – Hi-kvadrat test	42
Tablica 7. Povezanost najdraže igre kod kuće sa spolom djeteta	

– Hi-kvadrat test	44
Tablica 8. Odabir igre graničara ili nogometa – Hi-kvadrat test	47

IZJAVA O IZVORNOSTI RADA

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istog nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

Potpis