Uloga i važnost obitelji u dječjoj igri

Smilović, Debora

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:719052

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Image not found or type unknown

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

zir.nsk.hr

Image not found or type unknown

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

DEBORA SMILOVIĆ

ULOGA I VAŽNOST OBITELJI U DJEČJOJ IGRI

Završni rad

Pula, rujan, 2017.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

DEBORA SMILOVIĆ

ULOGA I VAŽNOST OBITELJI U DJEČJOJ IGRI

Završni rad

JMBAG: 0303049075, redoviti student

Studijski smjer: Preddiplomski stručni studij predškolskog odgoja

Predmet: Obiteljska pedagogija

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Znanstvena grana: Obiteljska pedagogija

Mentor: doc. dr. sc. Sandra Kadum

Pula, rujan, 2017.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani _____, kandidat za prvostupnika _____ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

_____

U Puli, _____, _____ godine

IZJAVA

o korištenju autorskog djela

Ja, _____ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

_____

_____

_____ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

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

U Puli, _____ (datum)

Potpis

_____

SADRŽAJ

1. UVOD……1

2. ULOGA OBITELJI U ODGOJU DJETETA……..3

2.1 PEDAGOŠKE RODITELJSKE KOMPETENCIJE, OSPOSOBLJAVANJE I ODGOJNE FUNKCIJE……..4

2.2 KOMPETENCIJE PREDŠKOLSKE DJECE……6

3. DOBNE FAZE DJEČJEG RAZVOJA……..7

4. POVIJEST IGRAČAKA……...11

5. DJEČJA IGRA……..13

5.1 UČENJE KROZ IGRU……...14

6. VRSTE IGARA……17

6.1 MEDIJ, INTERNET, VIDEOIGRE, DJECA I RODITELJI……17

6.2 DRUŠTVENE I OBITELJSKE IGRE……...20

6.3 GLAZBENE IGRE……..22

6.4 DRAMSKE IGRE……...26

6.5 LIKOVNE IGRE I AKTIVNOSTI……...28

6.6 KINEZIOLOŠKE IGRE……..29

6.7 EDUKATIVNE IGRE……32

6.7.1 POVIJESNE I GEOGRAFSKE IGRE……32

6.7.2 ZNANSTVENE I PRIRODOSLOVNE IGRE……..33

6.7.3 MATEMATIČKE IGRE……..33

6.7.4 JEZIČNE IGRE I IGRE ČITANJA I PISANJA……...34

7. VAŽNOST I ULOGA RODITELJA U DJEČJOJ IGRI……34

7.1 EMPATIJSKE SPOSOBNOSTI OBITELJI……..35

7.2 RAZUMIJEVANJE DJEČJE IGRE……...36

8. IGRA KAO TERAPIJA……..37

9. ZAKLJUČAK……..39

10. SAŽETAK…….....41

11. SUMMARY……...42

12. LITERATURA……...43

1. UVOD

„Igre se tisućama godina prenose s jedne generacije na drugu, a održavaju ih na životu ljudi koji ih igraju. Usprkos pojavi televizije, videoigara i kompjutora, tradicija se nastavlja.“ (Glenn, Denton, 2008: 8). Dijete je primarno socijalno biće koje se od rođenja razvija i raste na slojevima kulture. Okruženo je predmetima koji su oblikovani kulturom i znakovnim sustavom kao rezultatom kulturno-povijesnog razvoja, što sve određuje djetetovu igru (Duran 2001). Pretežno, kada mislimo o igri pomislimo na djetinjstvo, no ona se javlja i u odrasla čovjeka te tada kao multifunkcionalna aktivnost gubi neke funkcije, a druge dodatno naglašava. Fink E. kaže da je dokazano da se dijete igra otvorenije, odnosno manje maskirano od odraslih, ali igra nije samo djetetova mogućnost, nego i odraslih. Igra nema ciljeve kojima služi, svoje ciljeve i svoj smisao ima sama po sebi (Duran, 2001).

Obitelj čini prvu, najužu, najmanju i najintimniju socijalnu zajednicu s kojom se dijete susreće i u kojoj odrasta, a koja je po svojoj naravi heterogena prema spolu i dobi. Svakodnevno, dijete ulazi u složene interakcije sa svakim pojedinim članom svoje primarne zajednice putem komunikacije, igre, zajedničkih aktivnosti i slično, gradeći na taj način vrlo specifične odnose sa svakim od njih (Ljubetić, 2012:35). Zloković (2002) navodi da obitelj čini odgojnu zajednicu zasnovanu na emocijama ljubavi koja se sastoji od roditelja i djece, a karakterizira je zajedničko stanovanje i ekonomsko sudjelovanje članova. Obitelj je posebna društvena tvorevina koja ima svoje specifičnosti i nije je moguće izjednačiti ni sa jednom drugom zajednicom u društvu (Janković, 2008). Svaki član obitelji unosi u nju svoju osobnost koja povremeno može dovesti do sukoba, a kako ih izbjegavati te kako ih uspješno riješiti, dijete uči kroz svakodnevne situacije unutar obitelji, stoga bi roditelji već od djetetove najranije dobi trebali kreirati situacije u kojima će dijete aktivno sudjelovati i surađivati u svakodnevnim aktivnostima da bi razvilo i unaprijedilo svoje kompetencije (Ljubetić, 2012).

Igra se može protumačiti na mnogo različitih načina. Kad se odnosi na aktivnost odraslih, obično uključuje sudjelovanje u igri intelektualnog ili fizičkog karaktera, a kad se odnosi na dječju aktivnost obično se smatra da označuje nešto

što nema ozbiljan smisao, no istraživanja dječje igre su pokazala da to nije istina. Za dijete je igra ugodna, dobrovoljna, smislena i spontano odabrana aktivnost. Često je kreativna, uključuje rješavanje problema i učenje novih vještina. Igra je vrlo važna za malo dijete budući da mu pomaže naučiti nove ideje i pretvoriti ih u praksu, uklopiti se u društvo te svladati emocionalne probleme, posebno u igrama uloga (Britton, 2000).

Roditelji mogu biti svom djetetu najbolji učitelji jer ga poznaju bolje od ikoga, mogu samo njemu posvetiti pozornost i pohvaliti ga u pravom trenutku te nuditi rješenja i konstruktivnu kritiku. Ako je dijete nemirno, roditelj će prepoznati pravi trenutak za glazbu i ples kako bi se oslobodilo viška energije, prije no što se smiri i posveti nekom mentalno zahtjevnijem zadatku. Ako je dijete umorno, roditelj će prekinuti aktivnost i sjesti s djetetom te pročitati knjigu ili pogledati film kako bi se dijete smirilo. S druge strane, roditelji mogu imati i prevelika očekivanja te biti prekritični ili strogi prema djetetu, čime mogu narušiti djetetovo samopouzdanje (Enion, 2005). Roditelj bi trebao vjerovati u sposobnosti vlastitog djeteta i pohvaliti svaki njegov pokušaj da nešto napravi jer roditelj treba biti poticaj, a ne kočnica svom djetetu.

2. ULOGA OBITELJI U ODGOJU DJETETA

Obitelj je društvena zajednica za kojom svaki pojedinac osjeća potrebu jer su ciljevi koji se njome ostvaruju temelj čovjekova života. Današnja obitelj se promijenila, ali unatoč tim promjenama ostala je i dalje važna društvena institucija u životu svakog pojedinca. Odnosi u suvremenoj obitelji pomiču se s ekonomskog gledišta na moralno, emocionalno i odgojno gledište (Potočnjak, 1983). Suvremen, ubrzan, nepredvidiv i zahtjevan način života od pojedinaca zahtjeva brzu prilagodbu i uspješno snalaženje u novonastalim situacijama te vrlo specifična znanja i vještine u različitim područjima djelovanja. Stjecanje kompetencija postaje imperativ u suvremenom svijetu jer one osiguravaju uspješnu prilagodbu pojedinca u modernom društvu (Ljubetić, 2012). Pedagoško osposobljavanje roditelja danas sve više postaje i pojedinačna i društvena potreba. Uloga roditelja u odgoju djeteta nije ni laka ni jednostavna. Mogli bismo reći da je danas složenija, nego nekad jer objektivni životni uvjeti još više naglašavaju roditeljske obveze (Potočnjak, 1983).

Obiteljski odgoj se ne može sagledati odvojeno od općih ciljeva i zadataka odgoja u društvu, već mora biti u skladu s njima. Obitelj mora jedinstveno djelovati sa svim drugim odgojnim čimbenicima koji pridonose oblikovanju i osposobljavanju ličnosti za život i rad u društvu. Sve brojniji su izvori znanja i spoznaja za najmlađe pa djeca uče brže no nekad te su sposobnija, brže se razvijaju i sazrijevaju, više traže i više očekuju od društva u cjelini, i od svojih roditelja pojedinačno, što razvija potrebu za pojačanim odgojem mladih. Od roditelja i obitelji se traži pojačanje svog odgojnog djelovanja, uz primjerenu pedagošku pomoć koja postaje sve veća pojedinačna i društvena potreba. Sve se više odbacuje spontanost u odgajanju jer se roditelji ne zadovoljavaju niskim stupnjem znanja. Pri tome moramo imati na umu da je cjelovit odgoj djeteta dinamičan proces za koji roditelji često nisu osposobljeni (Potočnjak, 1983).

2.1 PEDAGOŠKE RODITELJSKE KOMPETENCIJE, OSPOSOBLJAVANJE I ODGOJNE FUNKCIJE

Za razumijevanje koncepta pedagoške roditeljske kompetencije, potreban je cjelovit pristup proučavanja i objašnjavanja te istraživanja mogućnosti osposobljavanja roditelja za kompetentno roditeljstvo. Pojedinac koji vješto koristi i kombinira osobne i izvanjske resurse u vođenju djeteta kroz proces njegova sazrijevanja, smatra se kompetentnim roditeljem koji prema Ljubetić (2012.) posjeduje četiri kompetencije:

- *funkcionalnu kompetenciju* [1],
- *osobnu ili ponašajnu kompetenciju*[2],
- *spoznajnu/kognitivnu kompetenciju*[3] i
- *etičku/vrijednosnu kompetenciju*[4].

Pedagoški kompetentan roditelj mora svakodnevno koristiti prethodno navedene kompetencije da bi mogao uspješno odgovoriti svojoj roditeljskoj ulozi, no ponekad je zahtjevima roditeljstva teško odgovoriti pa se tada roditeljima čini idealizirana priča o pedagoški kompetentnim roditeljima jer se svi roditelji osjećaju nekompetentno u nekom razdoblju svog roditeljstva. Roditeljska kompetencija je neprekinutost koja se kreće od pedagoške nekompetencije do pedagoške kompetencije čiji smjer određuje sam roditelj. Osjećaj nekompetencije dolazi uslijed neznanja ili nesigurnosti iz koje proizlazi nezadovoljavajući odnos s djetetom, a isti osjećaj ima i dijete koje stalno iskušava nove strategije kako bi privuklo roditeljsku pozornost na sebe i potaklo roditelje na promjenu u ponašanju, naročito kada roditelj doživljava roditeljstvo kao teret (Ljubetić, 2012.).

Kompetentan roditelj ne odustaje od svog roditeljstva, teškoće smatra privremenima, promišlja o slabim točkama svog roditeljstva, prati efekte svog odgojnog djelovanja na dijete, stalno vrši samoprocjenu, unaprjeđuje sebe i svoje

[1] „Funkcionalna kompetencija je sposobnost uspješnog obavljanja niza zadaća kako bi postigao određeni cilj“ (Ljubetić, 2012:25).
[2] „Osobna ili ponašajna kompetencija je sposobnost izbora ponašanja, primjerenih određenoj situaciji“ (Ljubetić, 2012:25).
[3] „Spoznajna/kognitivna kompetencija je sposobnost vješte primjene stečenih znanja u konkretnoj situaciji“ (Ljubetić, 2012:25).
[4] „Etička/vrijednosna kompetencija je sposobnost prosuđivanja i primjena osobnih vrijednosti u određenoj situaciji“ (Ljubetić, 2012:25).

roditeljske kompetencije. Dijete najčešće prepoznaje te roditeljske napore i primjereno odgovara, što roditelju pruža osjećaj uspješnosti i sigurnosti te ga ohrabruje u daljnjem unaprjeđenju roditeljstva (Ljubetić, 2012).

Nekada se pedagozi nisu dovoljno bavili proučavanjem obiteljskog odgoja, ni osposobljavanjem roditelja za roditeljsku funkciju pa roditeljima nije pružena ni podrška nadležnih institucija. U novije se vrijeme nastoji uputiti roditelje u najvažnije zadatke odgoja jer se ne smije dopustiti da u osposobljavanju roditelja prevagne samo onaj odgoj koji su stekli u roditeljskom domu (Potočnjak, 1983). „Roditeljski dom nije dječji vrtić i roditelj nije odgajatelj-profesionalac. Dobar roditelj je roditelj koji svom djetetu omogućuje najbolji start u životu“ (Ljubetić, 2012:35).

Kada govorimo o odgojnoj funkciji obitelji, treba odmah istaknuti da je to jedna od najvažnijih i najsloženijih zadaća. Istraživanja koja su provedena o oblikovanju ličnosti i karaktera pokazuju da je obitelj najsnažniji faktor oblikovanja ličnosti i karaktera, osobito u predškolsko doba. Usporedno s razvojem kulture, razvija se i proces odgajanja iz kojeg proizlazi još veća odgovornost roditelja za uspješan ishod tog procesa. Unatoč tome, roditelji nisu jedini koji utječu na taj proces jer uključuje i društvenu funkciju, odnosno društveni faktor (Potočnjak, 1983). Okolina u kojoj dijete boravi znatno utječe na djetetov razvoj ličnosti, a u procesu socijalizacije s vršnjacima, najčešće kroz igru, dijete stvara neke elemente ličnosti.

Odgoj djece i mladih odvijat će se uspješnije, uvažavaju li se svjesnije specifične mogućnosti pojedinih nositelja odgoja. Nasuprot tome, mehaničko prenošenje zadataka, oblika i metoda odgoja s jedne institucije na drugu, dovodi do poteškoća. Nijedna institucija ne može zamijeniti obitelj u kojoj dijete stječe prve predodžbe o životu i svijetu pa će zasigurno obitelj i u budućnosti zadržati svoju odgojnu funkciju, dok će roditelji ostati prva društvena jezgra koja će odgajati dijete i provoditi prvu socijalizaciju ličnosti. Što je dijete mlađe dobi, to je funkcija obitelji važnija, premda istovremeno i društveni odgoj ima značajan utjecaj na dijete. Zapitamo li se koja je odgojna funkcija obitelji, možemo odgovoriti općenito da je to sposobnost obitelji da na uspješan način uvede dijete u društvo (Potočnjak, 1983).

2.2 KOMPETENCIJE PREDŠKOLSKE DJECE

Posljednjih se desetljeća stalno govori o kompetencijama koje bi djeca trebala usvojiti u formalnom obrazovanju, to jest u vrtiću i školi, kako bi se što bolje pripremila za zahtjeve i potrebe novog doba. O kompetencijama djeteta možemo naći podosta znanstvenih radova i istraživanja, međutim o ulozi roditelja u razvoju dječjih kompetencija postoji znatno manje stručnih i znanstvenih radova (Ljubetić, 2012).

Smatra se da bi upravo roditelji trebali biti što ranije upoznati s obrazovnom politikom društva u kojem podižu svoju djecu te s važnim čimbenicima djetetova razvoja i učenja kako bi i u obiteljskom okruženju mogli stvoriti potrebne uvjete za optimalan djetetov razvoj i učenje. Također bi trebali prepoznati ustanovu ranog odgoja i obrazovanja koja će na optimalan način zadovoljiti potrebe njihova djeteta. Vrtić kao ustanova uvažava suvremene znanstvene spoznaje o djetetu, njegovu razvoju i učenju pa nerijetko roditelji ostaju iznenađeni promjenama u organizaciji, načinu rada s djecom i odnosima u dječjim vrtićima koje su rezultat demokratizacije odgojno-obrazovnog procesa i transformacije ustanova iz tradicionalnih u suvremene.

Prema Ljubetić (2012), postoje tri kategorije kompetencija djece predškolske dobi:

- *interakcija u socijalno heterogenim skupinama,*
- *autonomnost u djelovanju i*
- *interaktivno korištenje „alata“.*

Interakcija u socijalno heterogenim skupinama uključuje sposobnost suradnje s drugim osobama koje dijete ima u okruženju u kojem boravi, kooperativnost, sposobnost upravljanja konfliktima i njihovo rješavanje, što se smatra vitalnom za život u globaliziranom svijetu i multikulturalnim društvima. Dijete putem igre stvara socijalnu interakciju s drugom djecom te na taj način stvara socijalna iskustva. Autonomnost u djelovanju podrazumijeva sposobnost djelovanja, planiranja i ostvarivanja planova, zauzimanje za svoja prava te obranu prava, interesa i granica koje će pomoći djetetu da samo odlučuje i snosi posljedice svojih odluka. Na taj način ono će postati sposobno i poduzetno za budući posao te za aktivno sudjelovanje u građanskom društvu.

Interaktivno korištenje „alata“ odnosi se na sposobnost interaktivnog korištenja jezika, simbola, teksta, znanja i slično. Za dijete je važna sposobnost interaktivnog korištenja, takozvanih, „alata“ jer uključuje početno čitanje i pisanje, matematičke radnje te korištenje literature. Sve te radnje su osnova za kvalitetno funkcioniranje u današnjem društvu, pogotovo poznavanje rada na računalu (Ljubetić, 2012).

Dijete sve navedene kompetencije stječe interakcijom s okolinom, istraživanjem i imitacijom postupaka odraslih, osobito roditelja koji su za dijete primarni izvor znanja i informacija o svijetu oko njih. Roditelji su ti koji prvi upoznaju dijete s okolinom u kojoj žive jer dijete od njih uči i istražuje svijet oko sebe, a to najbolje čini putem igre. Takav pristup učenju je djetetu najprirodniji i najzanimljiviji oblik učenja i istraživanja pa je stoga važno da se roditelji upoznaju s kompetencijama djeteta, ali i s njegovim potrebama kako bi se dijete moglo optimalno razviti u zdravu odraslu osobu.

3. DOBNE FAZE DJEČJEG RAZVOJA

Budući da znamo da se djeca različito razvijaju, kod odabira aktivnosti, moramo usmjeriti pozornost na faze dječjeg razvoja, kako bismo prepoznali senzibilne dobne faze razvoja djeteta te kako bismo pravovremeno reagirali i na taj način potaknuli maksimalan razvoj dječjih vještina i sposobnosti.

Djeca rastu u intervalima pa nam se, ponekad, čini da djeca ne pokazuju nikakve pomake, a ponekad, da napreduju zastrašujućom brzinom. Može se dogoditi da neka djeca ne dostižu neki stupanj razvoja u istom periodu kao i vršnjaci. Takvoj djeci treba dati vremena, malo će zakasniti, ali će dostići istu razinu kao i ostali vršnjaci. Ipak, ako taj zastoj potraje, trebalo bi s djetetom otići na pregled (Enion, 2005).

- POKRETI ČITAVOG TIJELA

Djeca u dobi od dvije do tri i pol godine života uživaju u hodanju po zidiću uz podršku odrasle osobe, mogu stajati na jednoj nozi nekoliko sekundi, mogu se penjati stubama naizmjeničnim hodom ili pak ljestvama, mogu skočiti bez gubitka ravnoteže, upamtiti pokrete uz pjesmu, žele samostalno hodati, a mogu hodati na vrhovima prstiju bez gubitka ravnoteže, koristiti pedale na biciklu, brzo i hrabro trčati, iako još uvijek nepravilno. Mogu hodati i pričati ili nositi neki predmet u ruci, lakše

trčati, poskočiti do deset puta objema nogama i do pet puta na jednoj nozi, mogu skočiti sa stuba, preskočiti preponu visine do deset centimetara, penjati se i silaziti sa stuba i ljestvi, hodati po zidiću i gredi, i to bez držanja, zatim počinju kontrolirati zaustavljanje i okretanje prilikom trčanja te mogu pokleknuti iz stojećeg položaja. U dobi od četiri do šest godina djeca kontroliraju zaustavljanje i okretanje prilikom trčanja, penju se stubama i ljestvama koristeći naizmjenično noge, a sa šest godina mogu galopirati te poskočiti i više od deset puta (Enion, 2005 i Enion, 2007).

- KOORDINACIJA RUKA – OKO

Djeca od dvije do tri i pol godine mogu crtati široke krugove, rezuckati, ali ne izrezivati, brisati prašinu, uživati u glini i pijesku, listati knjige i pokazivati slike, dobro kontrolirati bojicu u ruci te precrtavati jednostavne oblike. Znaju se sama odijevati, no još uvijek im patentni zatvarač i sitni gumbi predstavljaju problem, radije koriste dominantnu ruku (lijevu ili desnu), upotrebljavaju palac i kažiprst ili ostale prste kako bi dohvatili predmet, mogu nizati predmete na konac, izgraditi toranj od osam kocaka, vole imati zaposlene ruke i istraživati, slažu stvari s većom preciznošću i manje koriste silu, poboljšava im se gađanje, slažu slagalice od osam komada, vole igre s vodom i pijeskom, precizno lijevaju, sami jedu bez velikog nereda, sposobni su precrtati jednostavan oblik, postavljaju stol, valjaju glinu u oblik kugle, režu tupim nožem i mogu namazati meki maslac na kruh. Od četvrte do šeste godine djeca se mogu sama odijevati, crtaju ljude s licima, očima i nosom, upotrebljavaju male setove za građenje i slijede jednostavne upute, upotrebljavaju nož i vilicu te mogu bacati lopte, no loše ciljaju (Enion, 2005 i Enion, 2007).

- JEZIK

Djeca u dobi od dvije do tri i pol godine uče nove riječi, i to oko pedeset svakog mjeseca, a prepoznaju ih oko 1000. Imaju telegrafski jezik, izgovor im je razgovjetniji, znaju imena članova obitelji, koriste prijedloge, zamjenice, daju upute i upotrebljavaju riječi kako bi opisali svoje osjećaje, raspituju se za značenje neke riječi, pokušavaju stvoriti množinu imenica, znaju upotrijebiti prošlo glagolsko vrijeme, razumiju jednostavne upute i pričaju o tome što su radili, vole da im se čitaju priče te pamte jednostavne priče, vole promatrati lice roditelja dok pričaju, neprestano zapitkuju, kažu što žele, kako se osjećaju, u stanju su prepričavati događaje koji su se dogodili tog dana, upotrebljavaju negacije i pomoćne glagole te veznike „ako“ i

„zato“. Djeca u dobi od četiri do šest godina poznaju od oko 1250 do oko 1800 riječi te svakog mjeseca proširuju svoj rječnik za pedeset riječi, mnogo zapitkuju, upotrebljavaju složene rečenice i veznike te pričaju priče svojim igračkama (Enion, 2005 i Enion, 2007).

- UČENJE

Djeca u dobi od dvije do tri i pol godine brbljaju, izmišljaju priče, sjećaju se jučerašnjih događaja, pamte uzbudljive događaje, ponavljaju stvari kako bi ih lakše zapamtili, spajaju slagalice, mogu usporediti dva predmeta po visini, istražuju uzročno-posljedične veze te iznova ponavljaju istraženo, prepoznaju svoj lik u ogledalu i fotografijama, vole izlete i nova iskustva, razumiju da se stvari kupuju novcem, vjeruju da je smrt prolazna, govore kao da dijele ista iskustva s odraslima, u stanju su razvrstati predmete u kategorije na temelju neke karakteristike, crtaju zatvorene linije i oblike, uzročno posljedične veze temelje na tome koliko su blizu nečega, uživaju graditi, no ne planiraju unaprijed pa ne ispadne uvijek kako su htjeli. Djeca u dobi od četiri do šest godina u stanju su zaigrati jednostavne društvene igre na ploči, pamte gdje ostavljaju stvari te im odlično idu igre u kojim je potrebna ta sposobnost, pričat će viceve, no neće razumjeti što je smiješno, mogu povezati dvije ili više stvari i donijeti zaključak, znaju postaviti stol i razvrstati predmete u dvije grupe, uživaju graditi i poprilično se frustriraju kad im ne uspije, brbljaju i govore o prošlosti i budućnosti, razumiju stajalište druge osobe u odnosu na svoje, znaju brojiti, raspoznaju slova i jednu ili dvije riječi (Enion, 2005 i Enion, 2007).

- SOCIJALNE VJEŠTINE

Što se tiče socijalnih vještina, djeca od dvije do tri i pol godine, su dosta empatična, nježna i puna ljubavi. Vesele se boravku u vrtiću, iako su još uvijek vezana za roditelje. Svjesni su sebe i zaštitnički su raspoloženi prema svojem vlasništvu te vole birati što će jesti i obući, uživaju u igri s drugom djecom, inzistiraju na tome da sami obavljaju neke radnje, stidljivi su sa strancima, znaju kojeg su spola, oponašaju roditelje, počinju poštivati pravila u obitelji, igraju se i bez da provjere jesu li mu roditelji u blizini, hvale se i pričaju o tome što rade, rjeđe imaju ispade ljutnje, a tada im prethodi ćudljivo raspoloženje, podlažu se obiteljskim pravilima, vole igrati interaktivne igre s ostalom djecom, socijaliziraju se s nepoznatim odraslima, oponašaju drugu djecu i odrasle, a vjerojatnije je da će se igrati sa djecom istog

spola te igraju igre pretvaranja. Djeca od četiri do šest godina se dobro igraju s ostalom djecom, radije s pripadnicima istog spola te vjerojatno imaju najboljeg prijatelja, a ako se to prijateljstvo raspadne bit će tužni, uživaju u šaputanju i vjerojatno će šaputati s dvojicom ili trojicom prijatelja, igraju društvene igre pretvaranja, sudjeluju u igrama mašte, igrama uloga i razgovorima te počinju shvaćati da druge osobe ne dijele njihove misli i osjećaje (Enion, 2005 i Enion, 2007).

4. POVIJEST IGRAČAKA

„Igre i igračke neizostavan su dio razvoja čovjeka od njegova rođenja do smrti. Odraz su društva u kojem su nastale i u kojem se njima koristilo.“ (Biškupić-Bašić, 2016:29). Igre i igranje igara nastalo je u doba prije pisane povijesti, a smatra se da je igra počela s pojavom prvih ljudi i prve civilizacije. Tradicionalne igre su se putem migracija, trgovina, ratova i putovanja prenosile širom svijeta (Glenn, Denton, 2008). Za mnoge igre je teško odrediti njihovo podrijetlo jer ih većina postoji već duži niz godina, ali su vjerojatno igre loptom nastale kao rezultat bacanja kamenja za lov ili obranu od grabežljivaca u doba pračovjeka. Pronađeni su i predmeti rađeni od prirodnih neraspadljivih materijala (glina) koji su pripadali mlađem kamenom dobu te su sačuvani u muzejima.

Tvornice igračaka u svijetu su se najčešće razvijale u malim manufakturama i bile su privatno vlasništvo, odnosno u vlasništvu određene obitelji (Biškušić-Bašić, 2016). Arheološki nalazi u Hrvatskoj[5] dokazuju da su odrasli izrađivali igračke za djecu po uzoru na pribor koji su koristili u svakodnevnom životu. Postoje potvrdni podaci o tome da su igračke postojale od najranijih vremena i da su ih i djeca, uz odrasle, izrađivala. To je još jedan dokaz da čovjek ima urođenu potrebu za igrom, imitacijom odraslih i istraživanjem (Biškupić-Bašić, 2016). O dječjim igračkama i igrama u Republici Hrvatskoj ima malo literature, ali je poznato da su se tvornice igračaka u našoj državi razvijale 50-ih godina 20. stoljeća.

„U predindustrijsko doba igračke su izrađivane u malim manufakturama i bile su dostupne manjem broju djece, tj. samo imućnima.“ (Biškupić-Bašić, 2016:31). Nažalost, u to doba, djeca koja nisu bila iz imućnih obitelji, trebala su raditi kako bi uspjela preživjeti, a u slobodno vrijeme koristili su prirodne materijale za igru. Igračke namijenjene visokom staležu nisu imale samo svrhu igre, nego i edukativnu svrhu te važnu ulogu kod odrastanja djece. U 14. stoljeću lutke su se počele koristiti u modne svrhe, za izlaganje kreacija dvorskih krojača. U 16. stoljeću pojavljuju se kuće za lutke s kojima su se djevojčice igrale, uz nadzor odraslih, kako bi naučile osnove vođenja kućanstva. U 18. stoljeću modne lutke najčešće su bile rađene u Parizu (Biškupić-Bašić, 2016).

[5] Arheološki nalazi u Hrvatskoj-Vučedol, Pula, Sotin, Sisiak, Sarvaš

Sredinom 19. stoljeća manufakture prerastaju u tvornice. „Prvu tvornicu drvenih igračaka otvorio je 1850. godine S. F. Fischer u Njemačkoj.“ (Biškupić-Bašić, 2016:33, prema Ibid,157). Pojavom industrijske revolucije, igračke su se počele masovno proizvoditi te su postale dostupne svoj djeci. Od druge polovice 20. stoljeća mijenja se odnos prema igračkama, otkrivaju se novi materijali za njihovu proizvodnju, a cijene igračaka su pristupačnije, što je omogućilo njihovo češće darivanje. „Zahvaljujući novim metodama edukacije i odgoja, igračke ulaze u domove s djecom i postaju neizostavan dio njihova odrastanja.“ (Biškupić-Bašić, 2016:33).

U Hrvatskoj su se već u 19. stoljeću prodavale igračke. Obrtnici iz raznih zemalja doseljavali su se na našim područjima, a među njima su se doselili iz Beča trgovci Kastner i Öhler koji su otvorili trgovački obrt u Zagrebu. Kako je trgovina cvjetala, odlučili su se proširiti te je 1928. godine izgrađen treći i četvrti kat, čime je nastala najveća robna kuća 20. stoljeća u ovom dijelu Europe u kojoj su se prodavale i igračke (Biškupić-Bašić, 2016).

„Stoljećima su se igračke mijenjale i pratile razvoj društva u cjelini pa tako i danas kada su postale masovna pojava, a posebno one vezane za nove tehnologije koje su u kratkom razdoblju učinile veliki napredak. I danas, u 21. stoljeću, djeci se putem raznih medija nude mnogobrojne igračke i igre, a svakodnevnim oglašavanjem one stječu popularnost.“ (Biškupić-Bašić, 2016:45).

5. DJEČJA IGRA

Igra se javlja relativno kasno u evoluciji, a učestalija je, dugotrajnija i složenija u razvijenih vrsta. Iako zoopsiholozi i etnolozi ne određuju mjesto na ljestvici evolucije na kojem se javlja igra, primjećuju da se javlja u nespecijaliziranih vrsta[6] (Duran, 2001, prema Lorenc, 1976). Pojava igre povezana je, dakle, s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno s tendencijom smanjenja biološke određenosti i ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak (Duran, 2001). Fenomen igre se ne može obuhvatiti jednom definicijom. Igra i njeni elementi kulture nisu predmet proučavanja samo psihologije već i ostalih društvenih znanosti kao što su pedagogija, sociologija i filozofija (Duran, 2001).

Spontana igra je nastala kao odgovor na razvojne potrebe djeteta za čije je nesmetano odvijanje važno da roditelji urede vlastiti dom na način da bude poticajan te da omogućuje djetetu više različitih iskustva, no jednako je važno da se roditelji uključe u aktivnosti i igru sa svojim djetetom radi davanja podrške i stvaranja društvene interakcije (Britton, 2000). Nekada se dječjoj igri nije pridavala potrebna pozornost jer se tada smatralo da ona nema nikakvo značenje za dijete, da se ono igrom samo zabavlja te da njome ne usvaja, ni razvija nove sposobnosti i vještine, no danas znamo da navedena tvrdnja nije ispravna. Točno je da igra ima zabavljačku funkciju, no njome se već od najranije dobi razvija kognitivne, motoričke, socijalne i emocionalne sposobnosti te se razvija mašta, kreativnost i sve potencijale potrebne da se dijete razvije u samouvjerenu, poduzetnu te fizički i psihički, zdravu osobu. Dijete ne može samo postići sve navedeno, neophodna mu je pomoć roditelja i obitelji uz čiju će podršku izgraditi svoju ličnost. Obitelj mora biti uključena u dječju igru kako bi poticala dijete na učenje i razvoj. Ako pogledamo kakav je nekada bio odnos obitelj-dijete-igra, možemo zaključiti da je veoma različit od današnjeg. Znalo se da se djeca igraju, a odrasli rade, osim na selu gdje su djeca trebala raditi u polju pa su se igrala znatno manje. Tada su baš zbog manjka igračaka, djeca puno više koristila maštu i puno su više smišljala nove igre, nešto što danas rijetko viđamo zbog velike industrije igračaka koje nude gotove proizvode u kojima nema mjesta za maštu i dječje izmišljanje.

[6] Nespecijalizirane vrste su vrste čija mladunčad ne nasljeđuje gotove obrasce ponašanja (Duran, 2001).

5.1 UČENJE KROZ IGRU

Igranje igara ili igra kao aktivnost se smatraju aktivnostima s kojima provodimo slobodno vrijeme i koje nam pružaju zadovoljstvo, iako znamo i da one pomažu djeci, ali i odraslima, u razvijanju ili poboljšavanju nekih sposobnosti, bile one tjelesnog ili mentalnog karaktera. Putem tjelesnih igara dijete razvija fleksibilnost, snagu, agilnost i izdržljivost, a igre riječima omogućuju da na zabavan način obogatimo djetetov rječnik i logiku. Igre, kao takve, mogu predstavljati zabavu ili izazov za dijete te mogu utjecati na razvoj socijalnih vještina (Glenn, Denton, 2008). Također je važno znati što je učenje, a to je proces kojim se dolazi do novih saznanja koje dovode do relativno trajnih promjena u ponašanju. Treba shvatiti da učenje počinje od djetetova rođenja te da se temelji djetetovog učenja postavljaju vrlo rano u životu (Britton, 2000). Igrom dijete aktivno angažira svoje mogućnosti te sa sigurnošću pronalazi one igre koje anticipiraju njegov psihički i tjelesni razvoj. Dijete se od rođenja razvija i raste u nekoj kulturi, u kojoj stvara igre i stječe nasljeđe koje utječe na oblikovanje njegova odrastanja i razvoja (Duran, 2001). Kako bi pomogli djetetu da dostigne svoj maksimum u mogućnostima, roditelji se trebaju pobrinuti da djetetovo djetinjstvo bude zabavno. Djetetu je igra prirodno i zabavno učenje kojim usvaja sve potrebne vještine koje prethode školi (Enion, 2007). Prije škole dijete će znati izreći svoje misli i osjećaje složenim rječnikom, prepoznat će i pamtiti mjesta na kojima je bilo. Što se tiče životno-praktičnih i radnih aktivnosti, dijete se u predškolskom razdoblju zna samo oblačiti i hraniti, igrati se pričama i iskustvom iz igara, trčati, skakati, nacrtati čovjeka, otpjevati pjesmicu i tome slične aktivnosti. Ako se dijete svjesno i s veseljem ne upusti u učenje, nema drugog načina da sve to postigne. Naziv za svjesno i veselo učenje je igra (Enion, 2007).

Igra je djetetu prirođena, a s obzirom na stupanj djetetova razvoja, ono se igra na način koji je prilagođen zadacima koje treba usvajati. Djetetovi urođeni talenti razvijaju se putem iskustva jer će dijete prije posegnuti za onim iskustvima koji mu pružaju ugodu. Važno je uvijek imati na umu da nije moguće učiti umjesto djeteta. Njegovo učenje najlakše se može osigurati na način da mu i tijelo i um budu zauzeti. Ukoliko se ta zaokupljenost tijela i uma ne dogodi, nije moguće postići nikakav napredak, koliko god objašnjavali i ispravljali (Enion, 2007).

Djeca imaju urođenu motivaciju da uče i od toga ih se ne može odvratiti. Roditelji se trebaju potruditi da bi razumjeli kako potaknuti i razviti pozitivan stav prema onome što će njihovo dijete naučiti u budućnosti. U početku uče kroz igru i putem istraživanja sa stvarima iz svoje okoline. Važno je znati da svako dijete uči svojim ritmom i brzinom. Dijete nije dobro natjerati da samo sjedi, sluša i gleda kako mu se nešto pokazuje jer ono treba iskustveno doživjeti neki predmet ili pojavu kako bi ono stvorilo svoje vlastite teorije. „Sva djeca uče aktivno sudjelujući, na način da pokušaju napraviti nešto sama, koristeći se svojim najboljim „alatom“, rukama“ (Britton, 2000:17).

Iznimno je važno da roditelji vjeruju u svoje dijete. „Ne možete li reći nešto dobro, najbolje je da ne kažete ništa.“ (Enion, 2007:7). Važno je da dijete vjeruje da nešto može učiniti. Kad dijete vjeruje da može, ono nikad neće prestati pokušavati kako bi doživjelo uspjeh, no ako je dijete uvjereno u vlastiti neuspjeh, neće ni pokušavati, nego će se pomiriti s činjenicom da to nije za njega. Roditelji su ti koji trebaju bodriti i poticati dijete da bude ustrajno, samopouzdano i samouvjereno počevši od igre, pa i u ostalim aktivnostima. To ne znači da dijete treba uvijek hvaliti, njemu je dovoljno da zna da roditelji vjeruju u njega (Enion, 2007).

Kažemo da je igra učenje zato što je igra, često ponavljanje nekih zadataka više puta, no to ponavljanje neke igre ili pokreta u igri nije beznačajno. Praksa pretvara ponašanje u vještinu i čini je automatskom. U drugim prilikama igra je istraživanje novih stvari. Obje su vrste igre temeljne. Prva se može izvoditi bilo gdje, a u drugoj je potrebno poticajno okruženje s predmetom istraživanja (Enion, 2007). Kroz igru, „djeca mogu naučiti vještine vodstva, upoznati važnost pravila te razviti svoju sposobnost sudjelovanja kao timski igrači“ (Glenn, Denton, 2008: 9). Može se dogoditi da u igri dijete doživi uspjeh ili poraz pa će na taj način naučiti kako prihvatiti i jedno i drugo. Igre različitih vrsta i sadržaja jačaju djetetovo samopouzdanje bez obzira na njegove vještine (Glenn, Denton, 2008).

Djeca vole, kao što vjerujemo da je općepoznato, kaotičnu atmosferu, ali vole također organizaciju tako da planiranje aktivnosti tijekom dana može svima olakšati život. Najučinkovitiji način planiranja aktivnosti jest spoj aktivnosti bučnog i mirnijeg karaktera, na primjer spremanje uz glazbu. Sve aktivnosti koje se događaju tijekom dana trebale bi biti smišljene da se mogu provesti kroz igru, to jest da djeci budu

zabavne te na taj način obični svakodnevni poslovi mogu postati za dijete zabavni i spontani. Roditelji i odgajatelji su osobe koje najviše poznaju dijete pa mu mogu posvetiti potrebnu pozornost te izabrati pravo vrijeme za pohvalu i usmjeravanje (Enion, 2007).

Učenje kroz igru moguće je ostvariti ako se djeca mogu slobodno izražavati, ako odrastaju u otvorenoj okolini koja će im pružiti nova iskustva i mišljenja, ako se djecu potiče na razmjenu ideja i procjenu, ako im je dopušteno da budu jedinstvena, ako ih se potiče da razmatraju više od jednog rješenja za neki problem, ako je disciplina čvrsta, no bez kažnjavanja, ako roditelji podnose malo nereda, ako roditelji ne ignoriraju djetetova postignuća i vjeruju u djetetove sposobnosti, ako su roditelji katkad spremni dopustiti nastavak igre ukoliko se djeca zabavljaju, ako roditelji osiguravaju podršku i usmjeravanje bez uplitanja, ako roditelji pokazuju svoju kreativnost i prilagodljivost, ako se djeci čitaju priče, ako se potiče dječja mašta te ako se dijete susreće i druži s vršnjacima (Enion, 2007).

6. VRSTE IGARA

„Djetetovi urođeni talenti razvijaju se iskustvom. Mi možemo pružiti odgovarajuću okolinu za ta iskustva, no dijete mora samo iskoristiti ponuđene prilike. Nitko ne može učiti umjesto njega" (Enion, 2005:8).

Igre, bilo kojeg karaktera, potiču dječju kreativnost, imaginaciju te putem igre možemo otkriti neki talent koji dijete posjeduje i koji putem igre manifestira. „Nikako ne možemo znati odakle dolaze nečiji posebni talenti. Znamo da geni, odgoj, trening, osobnost i iskustvo igraju ulogu, no ne znamo koliki je čiji doprinos niti ne očekujemo da će formula biti ista za sve" (Enion, 2005:12). Kako bismo poticali dječje prirodne talente, moramo uzeti u obzir genetske predispozicije s kojima se dijete rađa i okolinu koja mora biti poticajna jer igra također važnu ulogu u djetetovu razvoju. Važno je za dijete da okolina u kojoj se nalazi bude sigurna, poticajna, puna ljubavi i razumijevanja za njegove potrebe.

6.1 MEDIJ, INTERNET, VIDEOIGRE, DJECA I RODITELJI

Nekada su roditelji prenosili svojoj djeci moralne i ostale vrijednosti potrebne za život. Danas su djeca ta koja uče odrasle o vještinama pristupanju internetu i moru mogućnosti koji isti pruža. Roditelji se u tom slučaju osjećaju nemoćnima pa tada, najčešće, reagiraju na način da djeci zabranjuju korištenje novih tehnologija ili pak djeci dopuštaju pretjerano i najčešće nekontrolirano korištenje tehnologije (Laniado, Pietra, 2005). U današnje vrijeme ne možemo potpuno izbjeći kontakt s elektronikom i informatikom jer živimo u doba informatike i računalstva. Boravak djeteta za računalom nije sasvim loš, ako je u kontroliranom obliku, to jest uz roditeljsku pratnju, prvenstveno zbog odabira sadržaja te ograničavanja vremena boravka djeteta za računalom. „Suvremeno informacijsko društvo ne doprinosi samo društvu znanja nego i problemima u odgojnom-obrazovnom razvoju… Suvremeni teoretičari medija ukazuju na problem da tisak, radio, TV program, Internet nude više zabavnog negoli informativnog, obrazovnog ili znanstvenog sadržaja. Situacija se pogoršava jer medij sve više manipuliraju potrebama populacijskih segmenta društva, a poglavito mladih." (Miliša i sur., 2009: 13, prema Miliša, 2006). Problem medija, točnije, društvenih mreža je taj da postaju glavni posrednik socijalizacije mladih u suvremenom svijetu. Mediji utječu na zauzimanje stavova prema nekim društvenim problemima i utječu na kvalitetu komunikacije (Miliša i sur., 2009).

Pravovremeno reagiranje roditelja u vezi djetetova korištenja medija je veoma važno radi prevencije ovisnosti o računalnim, virtualnim igrama te radi usmjeravanja djeteta ka nekim drugim aktivnostima na otvorenom kako bi se djetetove oči odmorile od računala. Isto tako, prilikom korištenja računala, roditelj treba paziti na pravilno sjedenje svog djeteta kako bi se izbjegle ozljede. Edukacija roditelja i djece o opasnostima na internetu i medijima je ključna, ako želimo da djeca rastu sretno i zdravo. Ne smijemo dopustiti da mediji i nova tehnologija ovladaju nama, nego smo mi ti koji moramo ovladati njima.

Videoigra je igra koja se igra pomoću računala ili igraćih konzola priključenih na računalo ili TV. Videoigre se iz dana u dan razvijaju i poboljšavaju im se tehničke karakteristike. Postaju sve važniji gospodarski čimbenik mnogih zemalja. Osnovni zahtjevi su im izlazni grafički uređaji (najčešće monitor) te ulazni grafički uređaji, dok novije igre zahtjevaju grafički procesor i mrežnu opremu. Najčešće su vezane uz borbu, pustolovine, oponašanje djelatnosti i postupaka odraslih. Velik dio aktivnosti jedne videoigre traži usvajanje niza sposobnosti te složenog usklađivanja osjetila i motorike do zahtjevnijih procesa logičke dedukcije, izračuna i strateških predviđanja. Da bismo se uvjerili u navedeno, trebamo samo sjesti za tipkovnicu i isprobati. Videoigre dakle, potiču misaone procese: svaka promjena prizora, jačine glazbe ili tonaliteta glasa aktivira kao odgovor moždane stanice, čime se stvaraju nove veze, pospješuju i koordinaciju pokreta jer igrajući videoigre dijete aktivira sva osjetila i tako ih usklađuje. U najvećem broju igara psihologija junaka je prilično surova, ali i u takvom slučaju “staviti se u tuđu kožu” zahtjeva od djeteta priličan napor kako bi se oslobodilo vlastite prirođene egocentričnosti, čime se oslobađaju emocije, a videoigre mogu biti korisna pomagala u učenju. Odgojne su videoigre pune podataka koji se lako pamte jer su vezani uz priču ili uključeni u prizore, što pobuđuje jake emocije. Prednost je to što je njihov pripovjedački okvir jednostavniji za pamćenje od čitanja suhoparnih stranica te videoigre nude trenutačnu nagradu dajući odmah povratnu informaciju. To je vrlo važno sredstvo u procesu učenja jer se dijete potiče na ponovne pokušaje i ohrabruje da nastavi. Rizici (opasnosti) koje videoigre nose su: virtualni idoli koji, kao što idoli ukidaju granice između nedodirljivosti i obožavatelja, na isti način elektronski mediji nastoje poništiti posrednički odnos između gledatelja i stvarnosti; trend jer videoigra postaje način života (sličice, igračke, majice i ruksaci);

odnos virtualnog i stvarnog nasilja jer se zaboravlja realnost i razvija ovisnost. Treba se pravilno postaviti prema videoigrama na način da se kontrolira izbor igara i da se vodi računa o interaktivnosti (veću vrijednost za djetetov razvoj imaju igre koje, osim refleksne sposobnosti koordiniranja vida s pokretima ruku, zahtijevaju maštu, logičko-matematičke sposobnosti i stvaralaštvo), radnji (potrebno je pomno provjeriti da sadržaj igre ima pozitivne vrijednosti, kakve želimo prenijeti djeci), tehničkoj kvaliteti, mijenjanju vrste igara vodeći računa o uzrastu djece, treba voditi računa i razmjeni igara s prijateljima jer su igre uvijek predstavljale način upoznavanja i ulaznicu za sklapanje prijateljstva te ,svakako, treba voditi brigu i o vremenu igranja koje dijete može posvetiti videoigri. Savjetuje se da djeca ne igraju ujutro kada se probude, niti kasno navečer te da se ne postavlja videoigre u dječju sobu jer postoji opasnost da roditelji izgube bilo kakvu mogućnost kontrole njihove uporabe. Treba pripaziti i da djeca ne grickaju ili jedu ispred ekrana, što je postupak suprotan svakoj postavci pravilne prehrane. Svakako roditelj mora provjeriti djetetov položaj tijela ispred ekrana kako bi dijete naučilo ravno držati trup, a vrat u opuštenom položaju. Savjetuje se korištenje uredske stolice, a igra bi se trebala prekinuti svakih 30 minuta radi istezanja te da se regulira položaj ekrana koji treba biti malo niži od visine pogleda, a idealna udaljenost je od pedeset do sedamdeset cm (http://www.vrtic-pinokio.hr/?p=1295, Laniado, Pietra, 2005).

U današnje se vrijeme tehnologija sve više razvija i postaje dio čovjekova života. Svakodnevno se povećava broj djece koja koriste videoigre i različite vrste igraćih konzola kao najpopularniji oblik zabave. Djecu bi trebalo naučiti kako se treba pravilno odnositi prema računalu, koje su prednosti i mane računala i igara te kako pravilno i na koji način postupati s igraćim konzolama. Dijete neće koristiti računalo u iste svrhe kao i odrasla osoba. Jasno je da djeca predškolske dobi neće koristiti računalo za pretraživanje interneta i pisanje, s obzirom na to da ih većina tada ne zna čitati i pisati, no tada ipak počinju usvajati vještine pisanja i čitanja, sve ih više počinje zanimati pisanje na računalu i pretraživanje interneta te igranje igraćim konzolama. „Izazov roditeljima jest da ne budu pasivni promatrači, nego da vlastitim životnim iskustvima pomažu djeci da najbolje koriste neizmjerne izvore kojima danas imaju pristup“ (Laniado, Pietra, 2005).

6.2 DRUŠTVENE I OBITELJSKE IGRE

Društvene i obiteljske igre su odlično sredstvo zabave, a utječu i na socijalizaciju djeteta. Putem društvenih igara dijete uči pravila i poštivanje istih te uči pobjeđivati ili gubiti bez ljutnje. U ovoj vrsti igara postoji neka vrsta interakcije među djecom u kojoj tijekom igre može ležati suradnja, suprotstavljanje ili pak kombinacija između suradnje i suprotstavljanja. Ako sudionici u igri nisu suprotstavljenih strana, tada nema pobjednika, ni poraženih. Sudionici u igri su tim odnosom osobno diferencirani i povezani suradnjom (Duran, 2001).

Glenn i Denton (2008) podijelili su društvene i obiteljske igre na: igre na pločama, kartaške igre, igre za zabave, igre za putovanja te igre u zatvorenim i otvorenim prostorima.

- IGRE NA PLOČAMA

U ovoj kategoriji igara svrstavaju se *komercijale igre* koje odgovaraju svim vještinama i djeca ih vole igrati. *Igre kockicama* se koriste već tisućama godina radi činjenice da je potrebno veoma malo vještina, a ishod igre prepušten je sreći. *Domino igre su* odlične za predškolsku djecu radi stjecanja predmatematičkih vještina. Domino pločice su, u igri, okrenute licem prema površini stola i promiješaju se prije početka igre. U *igrama utrkivanja* je cilj biti prvi, a klasična igra takve vrste je dobro poznati „Čovječe ne ljuti se“. *Igre strategije* su odlične za djecu jer su na intelektualnom planu izazovne, zahtijevaju lukavu primjenu strategije kako bismo pobijedili protivnika, a primjer takve igre je šah. *Teritorijalne igre* imaju za cilj zauzimanje protivničkog područja kako bismo pobijedili u igri, odlične su za razvoj funkcionalnog razmišljanja kod djece predškolske dobi (Glenn, Denton, 2008). Igre na pločama su djeci, a i odraslima, oduvijek bile sredstvo druženja i zabave, ali i kognitivnog razvoja.

- KARTAŠKE IGRE

U kartaške igre spadaju *kartaške igre za grupe*[7] koje su univerzalno popularne i povezuju ljude, a zbog kompleksnosti pravila, nisu primjerene za djecu predškolske dobi. *Kartaške igre za jednu osobu* popularan su način razbibrige i također su primjerenije odraslima nego djeci, no usprkos tome puno puta možemo primijetiti kako se djeca sama igraju s kartama, makar to bio njihov način i njihova izmišljena

[7] Igranje karata prvi se put pojavilo u Europi u 14. Stoljeću. Kolumbo je čak ponio špil karata sa sobom u Ameriku (Glenn, Denton, 2008: 73).

igra, što je dobro radi razvoja predmatematičkih vještina pa makar to bilo jednostavno sparivanje parova karata. *Dječje kartaške igre* su jednostavne igre koje osiguravaju djeci zabavu, kao što je na primjer igra „Memori“. *Igre na sreću* testirat će sposobnosti dedukcije i blefiranja, dobar su oblik zabave, bez obzira igra li se za sitniš, bombone ili nešto drugo (Glenn, Denton, 2008).

- IGRE ZA ZABAVE

Skupinu zabavnih igara čine *igre za dječje zabave* kojima je najčešće cilj zabavljati i animirati djecu tijekom nečijeg rođendana. Organizacija dječje zabave čini se poput zahtjevnog zadatka, no uz dobro planiranje i uz dobar odabir igara može biti i zabavno. *Igre za obiteljske zabave* najčešće se igraju kad su blagdani ili obiteljski odmor. Odlična igra ove vrste je „Pantomima“. *Starinske salonske*[8] *igre* su djeci drage igre, kao što je „Toplo - hladno“, „Šalji dalje“ i „Skrivača“. Za *igre utrkivanja* treba imati prostora za kretanje pa se one najčešće igraju u dvorištu ili parku, a to su „Utrka s jajima u žlici“ ili „Utrka u vrećama“ (Glenn, Denton, 2008).

- IGRE ZA PUTOVANJA

Djeci, dugotrajno ili kratkotrajno, putovanje automobilom može predstavljati razlog dosade. Vrijeme će im brže proći uz igru, ali i ujedno će izoštriti svoje vještine u igrama riječima ili zagonetnim pitalicama. Odlične su igre asocijacija, igre definicija ili pak rubikova kocka za pobijediti dosadu (Glenn, Denton, 2008).

- IGRE U ZATVORENIM I OTVORENIM PROSTORIMA

Igre u zatvorenim prostorima sadrže *igre vještine* koje su vrlo značajne jer vještine koje se svladaju u djetinjstvu, ostaju za cijeli život. Neke igre vještine su neobavezne i vedre, a druge pak zahtijevaju izrazitu kompetitivnost. Ovdje ubrajamo biljar, pikado i stolni nogomet. *Igre za olovku i papir* su odlične za djecu koja uče pisati i čitati, čime razvijaju predčitalačke vještine. Igre s riječima, brojevima i likovima mogu biti zamjena, na neko vrijeme, čitanju ili tradicionalnom rješavanju križaljki, zatim imamo igru „Potapanje brodova“ koja je ujedno i strateškog karaktera te potiče djecu na razmišljanje i stratešku igru; igra „Gradovi i države“ ima za cilj u što kraćem roku naći grad i državu koji počinju istim slovo. U igrama na otvorenom spadaju *aktivne igre* koje možemo nazvati i pokretnim igrama, a većina ih se igra na igralištima već

[8] Salon – krajem 19. stoljeća salon je bio obiteljska prostorija ili soba za primanje gdje su se ljudi okupljali i igrali jednostavne igre (Glenn, Denton, 2008: 146).

generacijama te su uvijek aktivne i služe svojoj svrsi, a to je zabava i učenje kroz igru. Popularna igra među djecom je „Lovice“ u kojoj jedno dijete mora uhvatiti ostalu djecu koja bježe. Takve aktivne igre pomažu djeci da razviju funkcionalne sposobnosti, to jest kondiciju (Glenn, Denton, 2008).

6.3 GLAZBENE IGRE

Igra općenito, pa tako i glazbene igre, imaju važan aspekt u dječjem životu. Glazba je aktivnost koja izaziva pozitivne emocije i pomoću koje dijete realizira svoje unutarnje potrebe. Život svakog djeteta mora biti upotpunjen igrom, na koju se ne trebaju adaptirati jer im je ona spontana aktivnost, a tako je i s glazbenim igrama i aktivnostima. Uz pjesmu i igru se djeca osjećaju prirodno i sigurno. Putem igre djeca odrastaju, razvijaju i spoznaju nove činjenice o okolini i svijetu u kojem žive. Djeca su od najranije dobi okružena raznim zvukovima, kao što su zvukovi iz okoline ili iz prirode. Glazba je prirodna pojava koja pomaže svestranom razvoju djeteta još od najranije dobi jer je to najbolje razdoblje za razvijanje glazbenih sposobnosti. Glazba pridonosi razvoju glazbenih, umnih, estetskih i tjelesnih sposobnosti i radnih navika. Rad je orijentiran na glazbene igre za djecu predškolske dobi. Igre su od vitalnog značaja u procesu odgoja i obrazovanja djece. Igrom se potiče i razvija prirodna radoznalost djeteta te sposobnosti zapažanja i izražavanja. U igrama se djeci otvara prostor za individualnu interpretaciju, kreativnost te iskušavanje vlastitih mogućnosti. Kroz igru, ujedno, pomažemo djeci da se prilagode svijetu i da razviju moralne norme ponašanja. Osim što ih kroz igru treba glazbeno podučiti, djecu se glazbom može pripremiti za život i životne situacije. Djeca vole glazbu. Razvoj njihovih glazbenih sposobnosti trebao bi teći postepeno u skladu s dječjom dobi, no to nije pravilo, već smjernica jer za darovitu djecu to ne vrijedi. Na muzikalnost djece utječe nasljeđe, obitelj, predškolske ustanove i škola, a za razvoj tih sposobnosti, osim odgajatelja i učitelja, jednim dijelom su odgovorni i roditelji, koji potiču i omogućuju, ili manje, svojoj djeci da se bave nekakvim glazbenim aktivnostima i izvan vrtića ili škole. Ako dijete pokaže interes za glazbu, tada treba razvijati želju za sudjelovanjem u glazbenim aktivnostima, to jest dijete treba biti motivirano. Znanja o glazbi djeca stječu kroz glazbene igre. Ako se dobro s djecom radi, i ako se dobro i kvalitetno smišljaju glazbene igre i aktivnosti, djeca već u ranoj dobi znaju razlikovati dur i mol, visoke i duboke tonove, brzi i spori tempo te prepoznati neke instrumente. Stečenim znanjem bogate rječnik i rano koriste osnovne glazbene pojmove. Kroz igru je

poželjno djecu poticati na aktivno slušanje glazbe te ples uz praćenje tempa i ritma. Prvi susret s pjevanjem treba biti jednostavan, a pritom se treba birati pjesme manjeg opsega i primjerenog teksta. Da bi se razvile pjevačke sposobnosti djeteta, pamćenje i bogaćenje njegova vokabulara, potrebno je težiti pjesmama većeg opsega i nešto kompleksnijeg teksta, iako djeca vole pjesme koje su im tekstom bliske i poznate te lako pamtljive (Milinović, 2015).

Prema Radočaj-Jerković (2009) čimbenici za kvalitetan odabir pjesme za pjevanje u razredu su:

- estetska vrijednost pjesme,
- primjerenost tekstualnog sadržaja pjesme dobi djece,
- primjernost opsega pjesme mogućnostima djece,
- melodijska i ritamska zanimljivost pjesme,
- logična melodioznost pjesme,
- logičan spoj melodije i teksta pjesme,
- tematska zanimljivost, odnosno, hoće li pjesma sadržajem pobuditi interes za pjevanje i
- didaktička primjena pjesme u svrhu razvoja nekih budućih pjevačkih sposobnosti (pjesma mora odgovoriti na pitanje – hoćemo li učenjem ove pjesme unaprijediti pjevačke/glazbene sposobnosti učenika).

- VRSTE GLAZBENIH IGARA

Glazbene igre kod djece predškolske dobi spominju se u području glazbene kreativnosti koja izoštrava glazbene sposobnosti pri čemu se misli na intonaciju, ritam, razvoj senzibiliteta za glazbu, poticanje maštovitosti glazbenog izraza te samopouzdanja kod iznošenja novih ideja (Milinović, 2015). Manasteriotti u svom zborniku pjesama i igara za djecu, glazbene je igre podijelila u tri skupine:

a) GLAZBENE IGRE S PJEVANJEM

Glazbene igre s pjevanjem mogu se svrstati i u pokretne igre. Imaju pravila koja se primjenjuju kod pjevanja na djeci pristupačan i jednostavan način. Pjesma pjevana uz igru mora biti dobro i kvalitetno odabrana, a djeca bi trebala pokretima tijela oponašati riječi koje pjevaju. Glazbene igre, s obzirom na to da ih možemo svrstati u pokretne igre, zahtijevaju, kao takve, određeni pokret tijela. S djecom se mogu koristiti različite vrste hodanja, laganog trčanja, razni poskoci i pokretni

rukama. Tijelo je odličan alat za učenje ritma, tempa i dinamike. Pošto igra zahtijeva neku vrstu fizičke aktivnosti, melodija bi trebala biti kratka i ritam jednostavan kako djeci ne bi bilo prezahtjevno te kako im samim time ne bismo oduzeli motivaciju za rad. Kod učenja pjesme s pokretom treba prvo dobro naučiti pjesmu pjevati te nakon toga krenuti s učenjem pokreta.

Manasteriotti dijeli glazbene igre s pjevanjem na:

- Igre s pjevanjem u krugu

Takve igre čine najveću skupinu igara, a to mogu biti na primjer „Mi smo djeca vesela“ ili slično. Kod ove vrste igre, djeca moraju skladnim pokretima zajednički oponašati i stvarati sliku pojedinih prizora koje sadrži tekst pjesme. U pjesmi „Mi smo djeca vesela“ glavnu radnju izvodi samo jedno dijete smješteno u sredini kruga te poziva ostalu djecu da čine iste pokrete, ostala se djeca drže za ruke i plešu u krug zajedno s djetetom koje se nalazi u sredini kruga. Ovim načinom igre potiče se dječja kreativnost, stvaralaštvo, samostalnost i sloboda izražavanja. U nekim slučajevima izvode se i pokreti koji nisu posve povezani sa značenjem riječi u pjesmi, kao na primjer u pjesmi „Savila se bijela loza vinova“ djeca plešu neke osnovne plesne strukture folklora. Treba spomenuti i poznatu igru „Boc, boc, iglicama“ u kojoj je cilj da se djeca okupe oko djeteta koje glumi ježa te ga prstima tapkaju po leđima. Kad pjesma završi, dijete koji glumi ježa ustane i trčeći hvata djecu, a onaj koga uhvati preuzima njegovo mjesto. Važno je zapamtiti da je cilj glazbenih igara lijepo i izražajno pjevanje, no često, pošto se ipak radi o igrama, djeca se zanesu u igri te zaborave na to kako pjevaju pa ih tada treba usmjeriti i napomenuti da se usredotoče na pjevanje.

- Igre u koloni

Djeca su poredana u koloni jedan iza drugoga. Igra se koncentrira oko djeteta koji nosi glavnu ulogu koja se prilikom ponavljanja igre može mijenjati. U igri vlakića je naglasak na hodu u ritmu te stvaranju osjećaja za promjenu tempa (sporo, brzo). U ovoj igri je predvodnik dijete koje se nalazi na početku „lokomotive“, a ostala ga djeca prate pokretom i zvukovno oponašaju zvuk vlaka. Kako bi se kod djece stimulirala dodatna motivacija, može se odrediti duljina puta vlaka ili pak odredište vlaka pa na taj način djeca ne uče samo glazbene elemente, već i, na primjer, geografske ili matematičke pojmove. Djeca, skladnim i preciznim pokretima, moraju pratiti promjene u tempu jer je to ujedno i cilj igre, u protivnom on nije ostvaren.

- Igre slobodnih oblika

Najsloženija i najslobodnija skupina igara s pjevanjem. Igre koje se izvode u slobodnim oblicima ovise o sadržaju pjesme. Kod igre „Ribice“ djeca pokretom prate zvukove i melodije klavira i na taj način oponašaju razne morske životinje, ali ujedno, kada se svi zajedno skupe, moraju i pobjeći od morskog psa. Ovom igrom stvara se osjećaj zajedništva među djecom. U slobodnim oblicima igre djeca znaju biti vrlo glasna jer je njihovo uzbuđenje visoko pa vrište kada dolazi „morski pas“, stoga treba biti oprezan i taktičan kako bi se djecu stišalo i umirilo, bez prekidanja dobrog raspoloženja.

- Igre mješovitih oblika

Nastale su kombinacijom dvaju ili više osnovnih oblika igara.

b) GLAZBENE IGRE S RITMOVIMA I MELODIJAMA

Ova vrsta glazbenih igara temelji se na imitaciji, a mogu se izvoditi na razne načine. Na primjer, odgajatelj može izvesti ritamsku frazu ili otpjevati melodijsku frazu neutralnim slogom, a zatim djeca ponavljaju samostalno ili svi zajedno dok izvedba fraze nije točno i precizno ponovljena. Ovaj oblik igre se može izvesti također na način da jedno ili svako dijete za sebe osmisli i demonstrira ritamsku ili melodijsku frazu, a ostala djeca zajedno ponavljaju osmišljeni ritam ili melodiju. Odličan primjer za ovu vrstu je igra „Telegraf“ čiji je cilj navesti djecu da ponavljaju ritamsku frazu koju je odgajatelj otkucao. Kasnije, tijekom igre, odgajatelj potiče samostalnost djeteta na način da mu zadaje zadatak da osmisli vlastite, smislene ritamske fraze. Djeca vole ovu igru jer potiče natjecateljski duh, a djeca se vole natjecati. Osim toga, ova igra budi i osjećaj zajedništva među djecom jer se ona može igrati i u parovima i skupinama. Kako glazbene igre ne bi predstavljale problem, bitno je da se odgojitelji ili roditelji spuste na razinu djeteta, ukoliko im to ne uspije, bit će im napornije provesti ovakav oblik aktivnosti nego frontalnim oblikom rada. Od iznimne je važnosti uvijek imati na umu da svaka igra treba biti dobro osmišljena i provedena kako bi ostvarila svoj cilj i svrhu, odnosno kako bi omogućila djetetu da pomoću nje ostvari nova znanja i spoznaje.

c) BROJALICE

Brojalice su namijenjene poticanju i stvaranju osjećaja za ritam, a i odlično su sredstvo za razvoj glazbenog pamćenja i intonacije. Brojalice se mogu podijeliti na govorne[9] i pjevane[10], a prema sadržaju ih možemo podijeliti na konkretnu[11], besmislenu[12] i kombiniranu[13]. Putem brojalica djeca najčešće ulaze u svijet ritma i mjere. Kod obrade brojalice, odgajatelj ne mora paziti na intonaciju toliko koliko na ritam i mjeru kako bi djeca mogla točno usvojiti te elemente. Najprije treba pročitati i objasniti tekst, bez kucanja ritma ili mjere, a zatim slijedi demonstracija uz kucanje ritma pa se tek potom uključuje djecu. Važno je da djeca budu sinkronizirana, no ako nisu, potrebno ih je zaustaviti, ukazati im na grešku i ako je potrebno ponovno demonstrirati te nastaviti dalje s aktivnošću.

6.4 DRAMSKE IGRE

Možemo reći da ljudsko biće, na neki način, stalno dramatizira. Ta sposobnost dramatizacije javlja se već u ranom djetinjstvu u obliku simboličke igre, a u odrasloj dobi manifestira se kao sposobnost preuzimanja uloga u smislu životnih uloga, bilo da je riječ o ulozi na poslu, u obitelji ili društvu (Bojović, 2013).

Kada dijete počinje s verbalizacijom prvih riječi, tada počinje i njegova igra dramatizacije koje se temelji na njegovim dotadašnjim iskustvima i mašti. Dijete se, putem dramatizacije i glume, identificira s likom kojeg predstavlja, na način da se poistovjećuje s emocionalnim stanjem lika kojeg glumi, te na taj način nesvjesno verbalizira svoja emocionalna stanja putem riječi. Možemo reći da dramsko-scenski nastupi pomažu djetetu kod manifestacije svojih emocija na način da dijete iskazuje vlastite emocije kroz lik kojeg glumi te se dijete na taj način osjeća zaštićenim i može javno prezentirati emocije. Na taj se način oslobađa u djetetu pozitivna energija i samopouzdanje koje će mu biti potrebno u daljnjem životu. Dramske igre, ako su pravilo i stručno odabrane i vođene, potiču djetetov osobni razvitak u psihofizičkom smislu (Bojović, 2013).

[9] Govorena brojalica izvodi se na samo jednom tonu.
[10] Pjevana brojalica ima jednostavnu melodiju koja je izgrađena, najčešće, na intervalu male terce silazno. Ovom vrstom brojalice, osim ritma razvija se i osjećaj za intonaciju.
[11] Konkretna brojalica ima logičan i razumljiv sadržaj.
[12] Besmislena brojalica ima niz slogova koji nemaju konkretno značenje.
[13] Kombinirana brojalica sadrži konkretne i besmislene elemente.

Autorica Bojović ističe da su kod dramskih igara važna četiri „sastojka“ za provedbu, a to su pozornica (dječja soba), rekviziti (kreativne dječje kreacije), skupina djece (glumci, režiseri…) i asistent režije (roditelj ili odgajatelj). Kod kombinacije tih elemenata treba uskladiti i izabrati odgovarajuće pripovjedačke, stvaralačke i istraživačke aktivnosti, a važna je improvizacija i mašta za kreiranjem nečeg novog i izmišljenog. Roditelji i odgojitelji bi trebali znati odabrati kvalitetne knjige, tekstove, bajke, priče i igre koji će im služiti kao alat za razvoj dječje mašte i kreativnosti (Bojović, 2013).

Djeca vole dramske igre i igre uloga. Svako dijete, u nekom razdoblju svog života, oponaša ponašanje odraslih, ponajprije ponašanje roditelja i uže obitelji, zatim različita zanimanja, životinje i tako dalje. Na taj način dijete uči. Svako je dijete barem jednom u životu igralo igru „Doktor“ u kojoj jedno dijete glumi doktora, a drugo dijete pacijenta ili igru „Mame i tate“ u kojoj se uočava spolna diferencijacija između djevojčica i dječaka. Navedene igre pomažu djeci u rastu i razvoju u okruženju i kulturi u kojoj rastu. Ono što dramske igre čini posebnima jest činjenica da djetetu daju apsolutnu slobodu u emocionalnom, umjetničkom, fizičkom i intelektualnom pogledu, daju i slobodu izražavanja osjeća, misli i želja te slobodu pokreta putem lika kojeg utjelovljuje. Iz ovih razloga su dramske igre važne za djetetov dalji razvoj.

Djeca, oponašanjem i opisivanjem svijeta koji ih okružuje, manipulacijom stvarima, istraživanjem zvukova i prostora te upotrebljavanjem pokreta jačaju svoje perceptivne i komunikacijske sposobnosti. Prema Bojović, u području dramskih igara i aktivnosti, kod predškolske djece treba uvrštavati *pantomimu* koja će djeci pomoći u neverbalnom izražavanju, *vođenu fantaziju* koja potiče dijete na maštanje, *igru uloga* koju djeca jako vole i spontano je započinju, *prezentaciju dramskih tekstova pred publikom ili drugom djecom* jer potiče djetetovo samopouzdanje i govorne sposobnosti, *upotrebu lutaka* čime se potiče djetetovu maštu i sposobnost uživljavanja i oživljavanja lika, *improvizaciju i karakterizaciju uloga* u spontanoj dječjoj igri gdje se sve svodi na improvizaciju i osobnu karakterizaciju uloge. *Individualne uloge* također služe za podizanje samopouzdanja kod djeteta. *Karakterizacija likova* tumači da je svako dijete biće za sebe koje će na drugačiji, osobni, način okarakterizirati isti lik. Djeci je od iznimne važnosti da roditelj ili odgajatelj vidi njegov uspjeh ili dobro odrađen „posao“ te da ga pohvali i da zajedno sudjeluju u igri jer će se dijete u tom trenutku osjećati važnim i ponosnim pa treba poticati taj osjećaj kod

djeteta kako bi postalo samouvjerena osoba. Osim toga, roditelji i odgajatelji su usmjerivači i poticatelji koji trebaju znati kako razviti i poticati sve dječje potencijale, kako u dramskom, tako i u drugim područjima dječjeg razvoja (Bojović, 2013).

6.5 LIKOVNE IGRE I AKTIVNOSTI

Kod djece predškolske dobi, likovna kultura se usvaja putem djetetovog likovnog izražavanja i stvaranja (Jakubin, 1989). Putem igre djeca uče likovne tehnike, likovne elemente, kompozicijska načela te rješavaju likovne probleme na zabavan način. *Likovne tehnike* koje se koriste s djecom predškolske dobi su crtačke (olovka, ugljen, tuš i flomaster), slikarske (pastel, akvarel, gvaš, tempera, kolaž), kiparske (glina, glinamol, plastelin, žica, papir - plastika), grafičke (monotipija, pečatni otisak), arhitektonske (izrada maketa) i dizajnerske (izrada čestitki i pozivnica). *Likovni elementi* koji se koriste su: točka (putem koje djeca uče o relaciji gusto – rijetko, veliko – malo); crta (po karakteru mogu biti: debele i tanke; po toku: valovite i ravne, a po značenju: obrisne, teksturne i strukturne); boja (primarne, sekundarne, kontrasti i tonovi boja); ploha (pravilni/geometrijski likovi i nepravilne); površina (glatko, hrapavo, mat, sjajno, tekstura); volumen (vrste masa: plošna, prošupljena, mobil…), reljef (uleknuti, ispupčeni, visoki i niski) i prostor (interijer, eksterijer). Što se tiče *kompozicijskih načela* djeca kroz igru uče o kontrastu, harmoniji, ritmu, ravnoteži, proporciji, dominaciji i jedinstvu. Kada pričamo o *likovnom problemu* zapravo pričamo o spoju likovnih elemenata i kompozicijskih načela (Herceg, Rončević, Karlavaris, 2010).

Djeca vole istraživati i eksperimentirati s materijalima koji im se nude. Kada se radi o likovnom izražavanju, iskazuju svoju kreativnost i maštu putem radova, doživljavajući sve kao igru, ali zapravo nisu svjesni činjenice da im ta igra i aktivnost pomažu u razvoju. Postoji nekoliko likovnih aktivnosti koje roditelji mogu provesti sa svojom djecom. Otiskivanje dlanova i stopala je aktivnost primjerena djeci od dvije do tri godine uz koju dijete razvija maštu i osjećaj za sklad, a za djecu od tri do četiri godine je prikladnije trganje i rezanje kojim se razvija svijest o oblicima i veličinama te doprinosi razvoju fine motorike. Šivanje je primjerena aktivnost za djecu od pete do šeste godine čime se razvija fina motorika i pruža osjećaj zadovoljstva (Britton, 2000). Navedene aktivnosti su jednostavne, ali značajno utječu na razvoj djeteta. Roditelji se mogu uključiti u ove aktivnosti zajedno sa djecom.

6.6 KINEZIOLOŠKE IGRE

Kao što smo ranije spomenuli, igra je sastavni dio života svakog djeteta jer se ono razvija i raste kroz jedinstvo tjelesnog, emocionalnog, spoznajnog i socijalnog razvoja. Kako bi igre ostvarile svoju svrhu moraju odgovarati djeci po sadržaju, motorici, tematici i organizaciji. Sve igre u kojima dominira pokret i kretanje djeteta nazivaju se kineziološke igre. Dijelimo ih na:

- SPONTANE (BIOTIČKE) IGRE – javljaju se kod djece u dobi od prve do druge godine. Djeca ih igraju bez ikakvog poticaja roditelja ili odgajatelja. Spontano počinju trčati i kretati se prostorom u kojem se nalaze.
- IGRE PRETVARANJA – traju od dvije godine do sedme godine. Djeca vole igrati igre u kojima se pretvaraju u nekoga ili nešto, uživaju u ulozi nekoga. Postoji dosta igara koje omogućuju djeci da preuzmu neku ulogu. Ova vrsta kineziloških igara, osim što pozitivno utječe na fizički razvoj djeteta, potiče i razvoj mašte te samim time i kognitivnih sposobnosti djeteta.
- IGRE STVARANJA – djeca ih igraju od treće godine do jedanaeste. Često možemo vidjeti kako djeca igraju igre koje su plod njihove mašte, što je dokaz da kineziološke igre ostavljaju dosta prostora djeci da izmisle igre i pravila ili da izmjene postojeće igre. Također ova vrsta igara utječe na motoričke i kognitivne sposobnosti djeteta.
- IGRE S JEDNOSTAVNIJIM PRAVILIMA – igraju ih djeca od četvrte do jedanaeste godine. Pravila takvih vrsta igara trebaju biti kratka i jasna kako bi ih djeca mogla lako zapamtiti. Primjer igara s jednostavnim pravilima su igre „Glazbene stolice“, „Lastavice“ ili „Lovice“ u kojima prevladava jedno ili najviše dva pravila kojih se djeca trebaju pridržavati. Kod igre „Glazbene stolice“ djeca se moraju kretati uz glazbu te kad ona stane, sjesti što brže na stolicu, a dijete koje ostaje na nogama ispada iz igre, pri čemu imaju dva pravila: moraju se kretati uz glazbu te sjesti kad ona stane.
- IGRE SA SLOŽENIJIM PRAVILIMA – djeca ih počinju usvajati od pete godine i traju do odrasle dobi. Ovdje možemo uvrstiti igre poput „Graničara“ u kojoj imaju tri ili više pravila te su samim time i kompleksnije za igru. U igri „Graničara“ imamo dva lovca i dva tima. Svaki lovac gađa loptom igrače suprotnog tima, koji ispadaju iz igre nakon što su pogođeni te postaju lovci koji gađaju igrače suprotnog tima. Tko ostane zadnji, taj je pobjednik (Pejčić, 2005).

- POKRETNE IGRE – ili igra uz pripovijedanje. Djeca vole takvu vrstu igre jer se u njoj mogu uživjeti u različite priče i pripovijetke, mogu oponašati razne životinje, izmišljena bića i tako dalje. Pokretna igra se stvara uz pripovijedanje voditelja, a i trajanje pokretne igre ovisi o samom voditelju i njegovoj mašti. Voditelj ne mora biti uvijek odrasla osoba, i dijete može voditi pokretnu igru.

Tjelesne igre i aktivnosti imaju za zadaću utjecati na cjelokupni antropološki status djeteta, a to bi značilo da treba utjecati na konativne osobine[14], zdravstvene osobine [15], morfološke osobine [16], motoričke sposobnosti [17], funkcionalne sposobnosti[18] i kognitivne sposobnosti[19] (Sekulić, Metikoš, 2007). Tjelesne aktivnosti i igre su od iznimne važnosti za razvoj dječjih motoričkih, funkcionalnih i kognitivnih sposobnosti jer kada izvodimo neki pokret, pogotovo djeca, moramo razmišljati o onome što radimo, u protivnom se možemo ozlijediti. No, to ne znači da treba prestati s vježbanjem ako se ozljeda dogodi, već djecu treba usmjeravati na pravilno izvođenje pokreta. Djeca vole tjelesne aktivnosti, iako i odrasli imaju urođenu potrebu za kretanjem. Kod djece je ta potreba još izraženija jer ono isprobava pokrete svoga tijela, iskušava i uči što sve može učiniti sa svojim tijelom, zato je važno da odabir aktivnosti i igara bude ciljan kako bismo razvili određene motoričke sposobnosti kod djece, ali i naučili ih novim motoričkim znanjima i dostignućima te usavršili postojeća, što treba biti glavni cilj bilo koje tjelesne aktivnosti i igre. Prije početka bilo koje tjelesne igre, vrlo je važno djeci naglasiti da se ne smiju naguravati jer bi mogli ozlijediti sebe, ali i drugu djecu te da moraju poštivati pravila igre jer se često događa da djeca u euforiji igre, zanemaruju te bitne stvari te tada mogu nastati, u najgorem slučaju, ozljede. Djecu po tom pitanju treba stalno upozoravati.

Tjelesne igre ili aktivnosti možemo podijeliti na aktivnosti u zatvorenom i na otvorenom prostoru. Uvijek se preporuča boravak djece na zraku i na otvorenom, minimalno dva sata dnevno, no u slučaju vremenskih nepogoda, igre i aktivnosti

[14] „Konativne osobine – crte ličnosti koje definiraju oblike ponašanja u različitim situacijama tijekom života“ (Sekulić, Metikoš, 2007: 18).
[15] „Zdravstvene osobine – zdravstveni status koji ukazuje na stanje zdravlja organizma“ (Sekulić, Metikoš, 2007:18).
[16] „Morfološke osobine – osobine građe tijela koje ukazuju na aktualno stanje građe tijela“ (Sekulić, Metikoš, 2007:18).
[17] „Motoričke sposobnosti – sposobnosti koje određuju mogućnost različitih motoričkih manifestacija pojedine ljudske jedinke“ (Sekulić, Metikoš, 2007:18).
[18] „Funkcionalne sposobnosti – sposobnosti koje određuju učinkovitost sustava za iskorištavanje energije pri obavljanju rada u različitim režimima“ (Sekulić, Metikoš, 2007:18).
[19] „Kognitivne sposobnosti – spoznajne sposobnosti ljudskih bića“ (Sekulić, Metikoš, 2007:18).

tjelesnog karaktera mogu se odvijati i u zatvorenom prostoru, kao što su dvorane, ali i dnevni boravak može poslužiti kao prostor za igru takvih igara.

Djeca, na primjer, vole igrati igru „Skrivača“, a dnevni boravak ili kuća su najbolji prostor za tu igru gdje se djeca mogu sakrivati na način da se, na primjer, provlače ispod kreveta. No, tu igru mogu igrati i roditelji sa svojom djecom, pa će se na taj način djeca osjećati važno i to će pozitivno utjecati na njihovo samopouzdanje. Na otvorenom prostoru djeca imaju širok odabir igara. U praksi možemo primijetiti kako djeca samostalno izabiru igre koje će na igralištu igrati, kao na primjer igru „Policija i lopovi“ u kojoj polovica djece glumi lopove, a druga polovica glumi policiju koja ima zadatak uhvatiti lopove u bijegu i staviti ih u zatvor. U igri „Vjetar“ se petero djece uhvati za ruke i na taj način stvori lanac koji simbolizira vjetar, a ostala se djeca individualno kreću igralištem. Kada djeca koje glume vjetar postave pitanje: „Ja sam vjetar dižem prah, zar vas djeco nije strah?“ ostaloj djeci koja odgovaraju s „ne“, vjetar kreće u lov na djecu koja bježe i kada djeca u lancu ulove jedno dijete, igra se ponavlja s djetetom više u lancu. Djecu treba poticati na aktivnost, pogotovo danas u doba tehnologije. Djeca mogu mnogo toga naučiti u prirodi pa treba s njima boraviti vani na zraku i bitno je da roditelji budu dobar primjer svojoj djeci, da ih vode na izlete u prirodu, na planinarenja ili šetnju parkom.

„Boravak i igra u prirodi važni su za djecu jer ona najbolje uče kroz pokret, a pokret sam od sebe stimulira razvoj sinapsi, odnosno potiče kognitivni razvoj. – Dr. Ranko Rajović “ (Lohf, Bestle-Körfer, Stollenwerk, 2014). Što se tiče razvoja sinapsi, dokazano je da je vrijeme do sedme godine najdinamičnije u razvoju mozga i da su povećane mogućnost utjecaja na obogaćivanje veza među neuronima. Stimulacijom mozga u procesu rada s djecom omogućuje se povećavanje neuronske mreže, a time i povećanje intelektualnih sposobnosti, IQ i apstraktnog mišljenja. Istraživanja su dokazala da djeca veoma rano mogu razvijati sposobnost apstraktnog mišljenja, da se logičko razmišljanje i brzo rješavanje problema može vježbati u procesu obrazovanja od najranijih dana. Ako je znanost dokazala da do četvrte ili pete godine preko 50% funkcija dječjeg mozga završava svoje sazrijevanje, onda je jasno da bi bez utjecaja na funkcije mozga u ranom periodu, došlo do zaostajanja djece u razvoju (Jukić, http://ntc.mensa.hr/preporuke, preuzeto 26.8.2017).

6.7 EDUKATIVNE IGRE

Edukativne igre, što možemo zaključiti prema samom nazivu, su igre koje za cilj imaju poučavanje djece kroz igru. Takav način edukacije je djeci najbolji, najjednostavniji, najprirodniji i najzabavniji način učenja. Kroz edukativne igre djeca spoznaju o svijetu koji ih okružuje, nadograđuju postojeća znanja, uče nešto novo te time izrastaju u intelektualne osobe. Kod ovih vrsta igara, roditelji bi trebali igrati s djecom kako bi one ispunile svoju funkciju educiranja, no može se dogoditi da će dijete, ako krivo razumije pravila igre ili zadatak, krivo i naučiti, što nije cilj pa se uz roditeljsku prisutnost ta mogućnost smanjuje.

Djeca u edukativnim igrama mogu naučiti neka osnovna načela i znamenitosti društvenih i prirodnih znanosti kao što su povijest, geografija, fizika, kemija, priroda, matematika te početno čitanje i pisanje.

6.7.1 POVIJESNE I GEOGRAFSKE IGRE

Kod povijesnih igara kod djece u dobi od 2. do 3. godine dobro je početi s pričama i pjesmama o vremenu. Na taj se način može privući i zadržati dječja pažnja i ujedno naučiti nove pojmove. U dobi od tri do četiri godine, što se tiče povijesnih igara, prigodna igra bi bila „Vremenski pravac dana djeteta“ putem koje će dijete razviti osjećaj za vrijeme, za doživljaje kojih će se dijete sjećati te za razvoj osjećaja o slikovnom shvaćanju vremena. Igra „Vremenski pravac domova kroz razdoblja“, djecu od pete do šeste godine potiče na razmišljanje o promjenama koje su se događale kroz dulje razdoblje te o njihovim posljedicama, a na taj način dijete shvaća redoslijed događaja (Britton, 2000).

Geografske igre za djecu od druge do treće godine moraju biti jednostavne, kao što je igra „Stara majka Klarić“ putem koje se počinje razvijati svijest o prostoru, a djeci se navedena igra sviđa jer je luckasta pa lako privlači djetetovu pozornost. Igra „Gdje živim?“ prilagođena je djeci od četiri do pet godina te im pomaže u razvoju svijesti o tome kako i gdje žive druge osobe, uče o raznim kulturama i načinu života. U dobi od pet do šest godina je odlična igra „Eksperimenti s vodom u kuhinji“ u kojoj će djeca naučiti i neposredno vidjeti utjecaj topline na vodu te će na taj način moći zaključiti, demonstracijom uživo, da voda može biti u tekućem, krutom ili plinovitom obliku te će naučiti o kruženju vode i kako to utječe na vrijeme (Britton, 2000).

6.7.2 ZNANSTVENE I PRIRODOSLOVNE IGRE

Djecu od dvije do tri godine roditelji bi trebali uključiti u kuhanje ili pripremanje hrane. Postoje dječje kuharice koje mogu poslužiti kao nepresušan izvor recepata. Pomažući roditeljima s kuhanjem, djeca će se osjećati korisnim, zabavit će se i ujedno će naučiti znanstvene pojmove, kao što su mijenjanje tvari pod utjecajem topline i hladnoće ili kako se kvasac diže kada je na toplom. U dobi od treće do četvrte godine su dobre igre plutanja i potapanja. Dijete može promatrati i usporediti različite predmete koji plutaju ili tonu. Sa četiri do pet godina djeca putem igre uče o dijelovima tijela, postaju svjesniji dijelova tijela i načina na koji se oni pokreću. S pet do šest godina djeca putem prehrambene piramide uče osnovne skupine hrane potrebne za normalan rast te razvijaju svijest o zdravoj prehrani (Britton, 2000).

6.7.3 MATEMATIČKE IGRE

Pedagoginja Edita Slunjski u svojoj knjizi „Kad djeca pišu, broje, računaju“ ističe da je „matematika, slično kao i pismo, sastavni dio svakodnevnog života, pa zato i mnogih igara i dječjih istraživačkih aktivnosti. Mnoge stvari pojavljuju se u prirodi u određenom broju, redaju se u određenom nizu.“ (Slunjski, 2003: 73).

Matematičke igre osmišljene su na način da upoznaju djecu s osnovnim matematičkim pojmovima već u najranijoj dobi. Nikad nije prerano za učenje putem igre. Djeca predškolske dobi uče se, kroz igru, brojati do deset, uparivati ili nizati predmete po boji i veličini, skupovima brojeva i geometrijskim likovima. Kroz određene istraživačke igre, djeca mogu učiti i uživo vidjeti neke zakonitosti obujma, mase, oblika, tvrdoće, veličine i osnove mjernih jedinica.

Dijete može učiti matematiku kroz svakodnevne zadatke koje obavlja, nesvjesno da ujedno i uči, odnosno vježba svoje matematičke vještine. Postavljanjem stola, dijete mora slijediti određeni redoslijed postavljanja pribora za jelo ili pak grupiranjem prema podrijetlu i boji u slučaju crvenih i zelenih jabuka, gdje obje vrste spadaju u voće (Slunjski, 2003).

Za djecu od dvije do tri godine je pogodna igra „Razvrstavanje dugmadi“ kojom stječu iskustvo razvrstavanja u skupove. „Geometrijski likovi“ je igra prilagođena djeci od tri do četiri godine koja daje iskustvo razvrstavanja različitih geometrijskih likova pomoću osjetila vida i dodira (Britton, 2000). Kod igre „Kuglana“

dijete mora brojati čunjeve koje je srušilo i koliko ih je ostalo za srušiti te na taj način putem zabave uči oduzimati i zbrajati.

6.7.4 JEZIČNE IGRE I IGRE ČITANJA I PISANJA

Komunikacija je osnovni oblik sporazumijevanja među ljudima, a učenje jezika i pisma igra važnu ulogu u čovjekovu životu pa tako i u životu predškolskog djeteta, no mora se imati na umu da predškolsko dijete ne treba prisiljavati da sjedi i uči slova i riječi, ono će samo pokazati interes za učenjem slova, na njegov način, time da, na primjer uzme papir i olovku te oponaša roditelje u pisanju. Kada roditelji vide da je dijete zainteresirano za pisanje ili učenje slova, tada mogu svom djetetu ponuditi igre koje će na zabavan način potaknuti dijete na učenje slova i riječi (Slunjski, 2003).

Djeca u predškolskoj dobi veoma vole igrati „Igru tišine“ koja potiče slušnu svijest djeteta te mu pomaže u prilagodbi na zvukove iz svoje okoline. Ako se igra unutar obitelji, može se stvoriti osjećaj jedinstva i zajedništva. „Igra predmeta“ se može primijeniti kada dijete počinje učiti glasove, a navedena igra može pomoći u određivanju i analizi različitih glasova (Britton, 2000).

7. VAŽNOST I ULOGA RODITELJA U DJEČJOJ IGRI

Igre između odraslog i djeteta predstavlja stvaralaštvo odraslih za djecu, što znači da roditelji prenose svojoj djeci igre koje su oni kao djeca igrali. Prve igre koje dijete igra od najranije dobi su igre u odnosu roditelj – dijete, koje roditelj igra sa svojim djetetom. Te igre osiguravaju model govornog ponašanja u kasnijoj dobi djeteta. Djeca radije igraju igre u onim područjima u kojima još nisu sasvim dobra, ali im nisu ni potpuno nepoznata. Kod prvih igara djeteta i odraslog, javlja se afektivna i praktična komunikacija jer dijete komunicira s odraslom osobom putem neverbalne komunikacije uz pomoć gesta i emocija. Roditelji te neverbalne dječje geste prevode u govor i na taj način dijete uči jezik (Duran, 2001).

Roditeljska briga i ljubav su osnova za dječje učenje i razvoj, no najvažnija je djetetova motivacija i aktivnost u onome što radi, kako bi razvilo svoje sposobnosti. Ta djetetova aktivnost se ogledava u igri kao dominantna dječja aktivnost, oblik ponašanja i dječja potreba uz pomoć koje se ono razvija. Osim roditeljske brige i ljubavi, roditelji trebaju osigurati svom djetetu sredinu bogatu poticajima kako bi dijete moglo rasti sretno i zadovoljno. Djeca mlađe dobi tragaju za novim spoznajama, radoznali su, postavljaju pitanja i traže odgovore pa sredina bogata poticajima pruža

djeci bogatstvo materijala za stjecanjem znanja i sposobnosti. Takva sredina potiče dijete na kreativno i kritičko razmišljanje te ga potiče da bude originalno u svom stvaralaštvu. Roditelji trebaju paziti i biti svjesni da trebaju rano početi sa stimulacijom dječjeg razvoja kako bi ona bila efikasna, no treba voditi računa o tome da ti poticaji budu u skladu s djetetovim mogućnostima. Ako roditelji djetetu daju preveliki zadatak, djetetu će biti preteško, odustat će i neće biti motivirano za daljnji rad ili igru, dok u suprotnom, ako roditelji daju prelagan zadatak, dijete će ga odmah riješiti pa će se opet javiti demotivacija i dosada. Zadaci koji se daju djetetu trebaju biti malo veći od onoga što dijete može, ali ih dijete treba, uz dodatni napor, moći riješiti (Maleš, Stričević, 1996).

7.1 EMPATIJSKE SPOSOBNOSTI OBITELJI

„ Obitelj je čitav svijet male osobe i on je velik koliko je odraslima velika Zemlja.“(Leus, 2014: 13). Dijete svu svoju pažnju usmjeruje na svoje roditelje i obitelj. Njegov doživljaj vanjskog svijeta ovisi o odnosima među roditeljima koje dijete promatra. Ako se dijete u društvu obitelji osjeća beznačajno, nevažno i nevoljeno, ono će si sagraditi zid oko sebe koji će ga braniti od svijeta, iako nije u nikakvoj opasnosti. (Leus, 2014). „Općepoznata činjenica je da obitelj ima važnu ulogu u razvoju svakog djeteta. Suvremena istraživanja obitelj objašnjavaju kao sustav s više podsustava, a ne kao jednostavan sklop više pojedinaca“ (http://hrcak.srce.hr/index.php?show=_clanak&id_clanak_jezik=48631, Jakab, 2008). Dubravka Maleš (2012.) ističe da je u suvremenoj obitelji, za razliku od tradicionalne nuklearne obitelji, uočljiva tendencija prema dominaciji osobnih interesa, dok je opće dobro u drugom planu. I muškarci i žene teže profesionalnom napredovanju i materijalnom blagostanju, dok se tradicionalne obiteljske vrijednosti zanemaruju.

Empatijske sposobnosti roditelja su važne jer to znači da se roditelj uspijeva staviti u kožu svog djeteta te da ga shvaća i razumije njegove potrebe i želje. Empatijske sposobnosti i mašta roditelja su bitne pretpostavke za uspostavljanje uspješne i kreativne komunikacije s djecom, a one predstavljaju i model učenja djece. Empatičan roditelj prihvaćat će dijete sa svim njegovim karakteristikama ličnosti te će se potrudit da prikladnim pristupom i djelovanjem pomogne djetetu da se razvija prema vlastitom tempu. Empatični će roditelj u interakciji s djetetom iskazati uvažavanje i poštivanje dječjih osjećaja, pomoći će u izražavanju emocija i poriva, ovladavanju mnogim socijalnim vještinama, koje su osnova dobrih odnosa među

djecom te djece i odraslih. Također, empatični roditelj će uočiti situacije koje pružaju priliku za poticanje i jačanje dječjih empatijskih i altruističkih dispozicija. U slučaju agresivne djece, roditelj im može pomoći na način da produbi razumijevanje posljedica vlastitih postupaka u odnosu na druge i njihove osjećaje. (Ivon, Sindik, 2007).

7.2 RAZUMIJEVANJE DJEČJE IGRE

Roditelji koji imaju pozitivan stav prema važnosti dječje igre će se brinuti da se ona odvija kako treba jer su svjesni dobrobiti koje nosi za njihovo dijete. Ta se briga očituje u stvaranju uvjeta za igru te spremnosti da u njoj sudjeluju. Najčešće se to odnosi na roditelje koji su prvi djetetovi partneri u igri, kada dijete nema braće i sestara pa su roditelji ti koji se s njim igraju. Roditelji najbolje poznaju svoje dijete, njegove interese, iskustva i postignuća. Važno je znati da dijete zna i osjeća kada roditelji shvaćaju njegovu igru ozbiljno, kao što je i ono samo shvaća. Kada roditelji ignoriraju dječju igru, tjeraju dijete da se osjeća neshvaćeno i neprihvaćeno od okoline pa se ono zatvara u samog sebe. Kod predškolske djece treba znati da ih treba pustiti da se igraju koliko žele te ih se ne smije požurivati u završavanju igre, osim u slučaju nužde. Roditelji ne smiju prekidati dječju igru nepotrebnim intervencijama jer to djetetu narušava koncentraciju i koncepciju igre. Greška koju roditelji čine prilikom uključivanja u dječju igru je zaustavljanje djeteta na vrhuncu njegove igre. Kako bi se izbjegla takva greška, bolje je zaključiti po ponašanju djeteta kada bi mu dobro došao suigrač te se tada uključiti. Dobro je da roditelji, kada se žele priključiti u dječjoj igri, promatraju dijete tijekom igre kako bi mogli shvatiti kako je dijete zamislilo igru, te se onda uključiti. Kod promatranja dječje igre, roditeljima se ponekad dijete čini presporo ili da bi ono moglo nešto bolje napraviti, no roditelji moraju shvatiti da ono što se njima čini jednostavnim je djetetu vrlo kompleksno i složeno jer ono tek uči kroz igru. U slučaju promatranja dječje igre, roditelji mogu napraviti veliku grešku, a to je da pokažu djetetu vlastito nezadovoljstvo, čime mogu demotivirati dijete u igri te mu stvoriti osjećaj manje vrijednosti. Roditelji moraju paziti na način na koji se obraćaju svojoj djeci jer mogu stvoriti osobu koja će osjećati manje vrijednom i bez samopouzdanja u ono što radi (Maleš, Stričević, 1996).

U dječjoj igri je potrebno imati puno strpljenja, naročito ako se radi o igrama istraživačkog karaktera. Roditelji najčešće griješe kada učine nešto umjesto djeteta jer je jednostavnije, nego pustiti dijete da samo dođe do rješenja. Treba pustiti dijete

da samo pokuša nešto učiniti do granice neuspjeha koji ga čini nesretnim te tada nastupa roditelj koji potiče i ohrabruje dijete da pokuša ponovo. „Ma koliko se dijete voljelo igrati samo ili uživalo u zajedničkim igrama s roditeljima, ne smijemo zaboraviti da su mu djeca nezamjenjivi partneri u igri. Upravo u igri s djecom ono emocionalno sazrijeva, stječe prijatelje i uči se socijaliziranom ponašanju. I konflikti koji nastaju u takvim igrama, nužan su i potreban dio djetinjstva jer rješavanjem sukoba dijete preispituje svoje postupke i ponašanja“ (Maleš, Stričević, 1996: 26).

8. IGRA KAO TERAPIJA

Dječja igra predstavlja sredstvo oslobođenja pozitivnih emocija i ona potiče kod djeteta razvoj socijalnih vještina. Svako dijete, ali i svaka odrasla osoba, ima, u nekom razdoblju života, potrebu za igrom jer je ta potreba urođena (Bakota, Dulčić, 2016). Igrom se budi u djetetu zanimanje i užitak u otkriću i samoj aktivnosti te se na taj način budi djetetov interes za neku aktivnost, bilo da je riječ o glazbi, plesu, likovnom stvaralaštvu i slično (Škribina, 2013). Ono što dijete putem igre nauči je da surađuje s drugima, poštuje pravila, da se prilagodi drugima te da ostvari svoje ciljeve u suradnji s drugima. Dijete zbog igre osjeća zadovoljstvo, ispunjenje, radost, no osim toga dijete kroz igru uči prepoznati tuđa emocionalna stanja te se njima prilagoditi. Putem igre djeca uče kako verbalno i neverbalno prikazati svoje emocije. Igra se primjenjuje kao terapeutsko sredstvo pogotovo kod djece s poteškoćama na području slušanja, govora i jezika. Edukacijskim i rehabilitacijskim igrama razvija se percepcija, mišljenje, jezično – govorne sposobnosti, sposobnosti logičkog mišljenja te snalaženje u prostoru i vremenu.

Kada pričamo o inkluzivnom obrazovanju, djeca se pomoću igre lakše međusobno upoznaju, a upoznaju i sami sebe te na taj način nesvjesno pridonose svom emocionalnom sazrijevanju. Što se tiče djece koja nisu dovoljno emocionalno zrela ili im nedostaje socijalna komponenta ličnosti, baš je igra ta koja će na njih djelovati terapeutski jer u igri dijete počinje shvaćati međuljudske i društvene odnose. Kako bi se igra uvodila u rehabilitacijski proces ili u proces poučavanja, važno je da voditelj igre, koji može biti rehabilitator ili roditelj, djeci objasni pravila igre na samom početku. Očekuje se da će djeca postavljati pitanja tijekom igre pa će ih voditelj usmjeravati i tijekom igre. Igre u skupinama donose sa sobom druženje te stvaranje komunikacije među djecom.

Djeca s govornim teškoćama ili teškoćama u komunikaciji putem igre vježbaju svoje jezične i govorne sposobnosti. Kako bi dijete u tome uspjelo, roditelj ili rehabilitator, treba razumjeti kako djeca, s teškoćama sluha ili govora, usvajaju jezik da bi pravim postupcima i reakcijama potakao razvoj njihovih jezičnih sposobnosti. Odrasli imaju odgovornost stvaranja poticajne okoline koja će omogućiti djetetu uporabu svih osjetila, komunikaciju i interakciju (Bakota, Dulčić, 2016). Putem „art terapije“[20] se djeci pomaže u svladavanju emocija te pronalasku „utočišta“ u nekoj grani umjetnosti, što se pokazalo vrlo učinkovitim. „Sastoji se u poticanju razvoja kreativnih sposobnosti, osvještavanju identiteta te omogućuje da umjetnički izraz postane instrument komunikacije i integracije.“ (Škribina, 2013: 50, prema Rodriguez, 1999).

[20] „Art terapija: integrativni, dubinsko – psihološki hermeneutički pristup koji obuhvaća uporabu različitih elemenata umjetnosti s ciljem unaprjeđenja zdravlja i bržeg oporavka pojedinca“ (Škribina, 2013:45).

9. ZAKLJUČAK

Učenje i igra su blisko povezani jer dijete uči, igrajući se. Učenje i igra u prvim godinama djetetova života su zabava. Kasnije, u školi se učenje odvaja od igre te za dijete takav oblik učenja postaje nezanimljiv i gubi se interes za učenjem i stjecanjem znanja, iako „ne učimo za školu, nego za život.“ – Lucius Annaeus Seneca.

Važna je uloga roditelja i obitelji u cijelom procesu jer su oni ti koji poznaju svoje dijete i koji imaju sposobnost utjecaja na njegov razvoj. Većina djetetova razvoja ovisi o angažiranosti roditelja u odgoj djeteta. U ovom radu smo mogli vidjeti koliko toga može dijete naučiti i razviti kroz aktivnosti i igre koje se mogu provesti u obitelji s roditeljima. Kroz igru će se dijete razviti u sretnu i zdravu osobu. No, da bi se to ostvarilo, dijete treba poticajno okruženje i kompetentne roditelje koji će znati prepoznati senzibilne faze razvoja svog djeteta. Uz pomoć odgajatelja i stručnjaka, roditelji mogu postati dovoljno kompetentni za svoje dijete, no postoji problem vremena. U današnjem užurbanom načinu života roditelji nemaju vremena za igru sa svojim djetetom, iako je ona jako važna za djetetov psihički i fizički razvoj. Nijedno tehnološko sredstvo današnjice ne može zamijeniti obitelj ili dječje druženje s roditeljima. Obitelj je za dijete sredstvo socijalizacije, ako mu se to oduzme, ono se neće znati ponašati u društvu jer nije imalo ogledni primjer. Obitelj treba djetetu pružati primjer i biti uzor, učiti ga kroz igru svim praktičnim stvarima koje će mu u životu koristiti. Igra je najbolje sredstvo učenja za dijete, putem koje dijete istražuje i iskušava vlastite mogućnosti, razvija svoje intelektualne, fizičke i socijalne sposobnosti. Roditeljska je briga da djetetov rast i razvoj proteknu glatko i zabavno uz igru.

No, u suvremenim obiteljima nije lako biti dijete, zato što su roditelji prezauzeti poslom i obavezama pa ostavljaju sa strane brigu o djetetu ili tu ulogu ostavljaju nekom drugom članu obitelji (baki, djedu, starijoj sestri ili bratu) ili osobi izvan obitelji (dadilji, odgajatelju). Zaboravlja se prava uloga obitelji. Djeca postaju sve asocijalnija i zarobljena u virtualnom svijetu igrica bez nadzora. Obitelj i roditelji trebaju biti uz svoje dijete i pratiti njegov rast i razvoj te spriječiti rizična ponašanja koja mogu loše utjecati na njegov razvoj. Roditelji trebaju naći vremena za svoje dijete, za boravak u prirodi, za igranje igara vani jer dijete mora stvoriti praktična iskustva kroz igru. Treba

osvijestiti roditelje o važnosti njihove uloge u dječjoj igri i što sve igrom mogu postići za dijete koje se razvija.

10. SAŽETAK

S djecom se može lako naći zajednički jezik, a to je igra. Igra je najbolje sredstvo učenja kod djece, koja kroz igru uče na zabavan i nenametljiv način, spontano i motivirano. Važna je uloga obitelji i roditelja u dječjoj igri jer je obitelj centar djetetova svijeta, ona je mjesto u kojem dijete provodi većinu svog vremena i to vrijeme treba iskoristiti na što kvalitetniji način. Roditelji trebaju naći vremena za igru sa svojom djecom, kako bi djeca mogla fizički i emocionalno zdravo rasti.

Kako bi roditelji i obitelj djeteta bili uključeni u njegov rast i razvoj u potpunosti, trebali bi biti ili postati dovoljno kompetentni i poznavati faze dječjeg razvoja kako bi mogli pratiti i biti prisutni u tom procesu. Mnogi roditelji ni ne znaju koliko mogu putem igre utjecati na razvoj svog djeteta. Vrijeme koje roditelj izgubi u djetinjstvu vlastitog djeteta, ne može se vratiti, zato se roditelji trebaju angažirati i osigurati kvalitetno vrijeme koje će provesti sa svojom djecom, kroz kvalitetne igre i druženje.

Ključne riječi: *Obitelj, dijete,dječja igra, roditelji, roditeljstvo.*

11. SUMMARY

With children you can easily communicate and its not difficult to understand each other or their needs, and it is much easier with a form of games. Games are the best means where it comes to studying because they can study in fun and non-committal way, they study spontaneously and they are motivated throughout the process. Very important thing is involving the family and parents because they are the center of childrens universe, family is a place where a child spends the most of their time and that time is suppose to use in the most quality way that is possible. Parents must find the time for play-time with their children, so they can emotionally and fisicaly grow healthy.

If the parents want to fully be engaged in their childs growth and development they have to be competent and they need to be familiar of fazes of child's development and actually attend in that process. Many parents don't realise how important is play-time in devoloping. The time that parents have with their kids is precious and it passes by very quickly, because of that they need to be engaged in their childs life and they need to make shure that they spent as much time that they can on quality games and spending time with their children.

Key words: *Family, child, childs play, parents, parenting.*

12. LITERATURA

1. Bakota, K., Dulčić, A., (2016.), „Vrtuljak igara“, Školska knjiga, Zagreb.

2. Biškupić – Bašić, I., (2016.), „Zbirka dječjih igračaka i igara“, Etnografski muzej, Zagreb.

3. Britton, L., (2000.), „Montessori – učenje kroz igru“, Hena com, Zagreb.

4. Bojović, D., (2013.), „Više od igre, ispričaj mi priču – dramske metode u radu s djecom“, Harfa d.o.o., Split.

5. Duran, M., (2001.), „Dijete i igra – 2. izdanje “, Naklada Slap, Jastrebarsko.

6. Enion, D., (2005.), „Igre stvaralice – za djecu od 2 do 5 godina“ , Profil, Zagreb.

7. Enion, D., (2007.), „Igre učilice“, Profil, Zagreb.

8. Glenn, J., Denton, C., (2008.), „Igrajte obiteljske igre“, Veble commerce, Zagreb.

9. Herceg, Rončević, Karlavaris, (2010.), „Metodika likovne kulture djece rane i predškolske dobi“, Alfa d.d., Zagreb.

10. Janković, J. (2008.) „Obitelj u fokusu“, Zagreb: Etcetera.

11. Jakubin, M., (1989.), „Osnove likovnoga jezika i likovne tehnike“, Filozofski fakultet sveučilišta u Zagrebu, Zagreb.

12. Lohf, S., Bestle-Köfer, R., Stollenwerk, A., (2014.), „Dođi, igrajmo se vani!“, Harfa d.o.o., Split.

13. Leus, T., (2014.), „Najčešće roditeljske zablude – 49 zamki u odgoju i kako ih izbjeći“, Planet Zoe d.o.o., Zagreb.

14. Laniado, N., Pietra, G., (2005.), „Naše dijete, videoigre, Internet i televizija“, studio TIM, Rijeka.

15. Longo, I., (2001.), „Roditeljstvo se može učiti“, Alineja, Zagreb.

16. Ljubetić, M., (2012.), „Nosi li dobre roditelje roda?“, Profil, Zagreb.

17. Manasteriotti, V., (1978.), „Zbornik pjesama i igara za djecu“, priručnik muzičkog odgoja, Školska knjiga, Zagreb.

18. Maleš, D., (2012.), „Dijete, vrtić, obitelj – Obitelj i obiteljski odgoj u suvremenim uvjetima“, br. 64, Odsjek za pedagogiju, Filozofski fakultet, Zagreb.

19. Miliša, Z., Tolić, M., Vetovšek, N., (2009.), „Medij i mladi – prevencija ovisnosti o medijskoj manipulaciji“, Studio Moderna, Zagreb.

20. Maleš, D., Stričević, J., (1996.), „Druženje djece i odraslih“, Školska knjiga, Zagreb.

21. Pejčić, A., (2005.), „Kineziološke aktivnosti za djecu predškolske i rane školske dobi“, Visoka Učiteljska škola u Rijeci Sveučilišta u Rijeci, Rijeka.

22. Plummer, D., (2010.), „Dječje igre za razvoj socijalnih vještina“, Naklada Kosinj, Zagreb.

23. Potočnjak, B., (1983.), „Uloga roditelja u odgoju djece“, Sveučilište u Rijeci, Rijeka.

24. Radočaj-Jerković, A., (2009.), „Pjesma i pjevanje u općeobrazovnoj školi“ magistarski rad, muzička akademija/Filozofski fakultet, Zagreb.

25. Slunjski, E., (2003.), „Kad djeca pišu, broje, računaju…“, Stanek d.o.o., Varaždin.

26. Sekulić, D., Metikoš, D., (2007.), „Osnove transformacijskih postupaka u kineziologiji“, Studio E, Split.

27. Škribina, D., (2013.), „Art terapija i kreativnost“, Veble comerce, Zagreb.

28. Uzelac, M., Bognar, L., Bagić, A., (1994.), „Budimo prijatelji“, Tisak „Kratis“, Zagreb.

29. Zloković, J. (2007.), „Suvremene obitelji između tradicionalnih i virtualnih odnosa.“, Pedagogija prema cjeloživotnom obrazovanju i društvu znanja, Zagreb: Hrvatsko pedagogijsko društvo.

ZNANSTVENI ČLANCI:

1. Ivon, H., Sindik, J., (2007.), „Povezanost empatije i mašte odgojitelja s nekim karakteristikama ponašanja i igre predškolskog djeteta“, UDK: 159.923.5, izvorni znanstveni članak.

2. Milinović, M., (2015.), „Glazbene igre s pjevanjem“, Artos – časopis za znanost, umjetnost i kulturu, umjetnička akademija u Osijeku.

INTERNET IZVORI:

1. http://www.vrtic-pinokio.hr/?p=1295: Nessia Laniado, Gianfilippo Pietra Studio TIM, Rijeka, 2005. *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija*, preuzeto 20.07.2017.
2. http://ntc.mensa.hr/preporuke : Stjepan Jukić, *NTC Sustav učenja – Projekt izuzetne vrijednosti,* preuzeto 26.08.2017.
3. http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=48631 : Ana Wagner Jakab, (2008.), *Obitelj - sustav dinamičnih odnosa u interakciji*, preuzeto 28.08.2017.