Usporedba tradicionalnih i modernih igara za djecu predškolske dobi

Furlanis, Martina

Undergraduate thesis / Završni rad

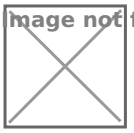
2018

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:137:915874

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

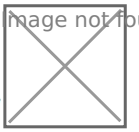
Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**



Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula





Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTINA FURLANIS

USPOREDBA TRADICIONALNIH I MODERNIH IGARA ZA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI

Završni rad

Pula, 2018.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTINA FURLANIS

USPOREDBA TRADICIONALNIH I MODERNIH IGARA ZA DJECU PREDŠKOLSKE DOBI

Završni rad

JMBAG: 0009035469, izvanredni student

Studijski smjer: Predškolski odgoj

Predmet: Rad s darovitom djecom

Znanstveno područje:

Znanstveno polje:

Znanstvena grana:

Mentor: doc.dr.sc Andrea Debeljuh

Pula, 2018.

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

UVOD 1

1. IGRA 3

1.1. Pojam i značaj igre 3

1.2. Podjela igara 4

1.3. Funkcionalna igra 4

1.4. Simbolička igra 4

1.4.1. Igre s pravilima 4

1.4.2. Konstruktivna igra 5

1.5. Podjela igara prema Mitrović 5

1.5.1. Stvaralačke igre 5

1.5.2. Igre s pravilima 5

2. DJEČJA IGRA S OBZIROM NA DOB 7

2.1. Dojenačka dob 7

2.2. 2. – 3. godine 7

2.3. 3. – 4. godine 7

2.4. 4. – 5. godine 8

2.5. 5. – 6. godine 8

3. UTJECAJ IGRE NA RAZVOJ DJETETA PREDŠKOLSKE DOBI 9

3.1. Motorički razvoj 9

3.2. Kognitivni razvoj 9

3.3. Društveni razvoj 10

3.4. Jezični razvoj 11

4. TRADICIONALNE IGRE 12

4.1. Klasifikacija tradicionalnih igara 12

4.2. Primjeri igara s opisom 13

5. MODERNE IGRE 15

5.1. Predškolsko dijete i IKT 15

5.2. Igranje videoigara u predškolskoj dobi 16

5.3. Značaj interaktivnih medija 17

5.4. Elektroničke igre kao dopuna 18

5.4.1. Primjer spajanja digitalne igre i tjelesne aktivnosti 19

5.5. Uporaba računala u djece predškolske dobi 20

6. NTC SUSTAV UČENJA 21
6.1. Utjecaj elektroničkih medija 21
6.2. Razvoj fine motorike 22
7. USPOREDBA TRADICIONALNIH I MODERNIH IGARA 23
ZAKLJUČAK 26
Abstract 27
Sažetak 27
LITERATURA 28

UVOD

Život djeteta predškolske dobi obilježen je mnogim posebnostima, od kojih je svakako, jedan od najvećih igra. Pošto dijete u toj dobi, kako i samo ime naznačuje, još uvijek ne pohađa školu, koja iziskuje veliku količinu dnevnog vremena, truda i životne uključenosti, ono se nalazi u povlaštenom vremenu potpuno oslobođenom za vlastiti doživljaj i istraživanje svijeta. Ovaj se doživljaj svijeta, svojstven svakom djetetu, savršeno reflektira kroz igru koja u ovoj fazi dječjeg života zauzima centralnu ulogu osobne aktivnosti do te razine da bi se mogla smatrati i ciljem postojanja. Dijete, u ovim godinama, živi za igru i igra se dok živi. Igra za dijete postaje smisao života i ono teško podnosi odvojenost od igre pa premda i na jedan dan. Dan bez igranja, za dijete predškolske dobi, je dan bez životne radosti, bez životne avanture. Za dijete u ovoj dobi igra je istovremeno bijeg od realnih strahova i bojazni, ali i način suočavanja s istima na igraćem poligonu gdje se „bori“ za ostvarenje raznih životnih nadanja, uspjeha i snova. Tako, kroz igru, dijete otkriva svoje prve želje, aspiracije, osjećaje, misli i potrebe za djelovanjem u okružju u kojem živi. Igra zadovoljava biološke, psihološke i kognitivne potrebe djece i pridonosi njihovom mentalnom, emocionalnom, socijalnom i moralnom razvoju. Igre su i moćan alat u edukaciji jer, kroz igru, djeca stječu znanje, obogaćuju iskustvo te razvijaju razne vještine i navike.

„Svako dijete ima pravo na igru. Igra proizlazi iz djetetove unutrašnje potrebe, spontana je, kreativna, stvaralačka, istraživačka, zabavna, humoristična, prihvatljiva, nova, stara, dogovorna (s pravilima, bez pravila)...“ (Ružić, M., 2015, 12)

Iako postoje različite vrste i klasifikacije igara, svaka bi igra, namijenjena djeci predškolske dobi, trebala dijeliti temeljne, gore navedene, karakteristike i omogućiti kognitivni, emocionalni i socijalno-moralni razvoj djeteta te tako pomoći dječjoj individui razvoj u odraslu, zrelu, za život sposobnu osobu. Ipak, sve igre u ovom vidu nisu iste, te može biti da određene igre iznimno pogoduju djetetovom razvoju dok ga neke druge mogu u određenim segmentima usporiti ili pak zakočiti. Zbog toga je važno moći razaznati koje od igara za djecu predškolske dobi najviše pogoduju njihovoj dobi. Isto tako je važno podijeliti igre na one koje, osim što uveseljavaju, više i bolje pogoduju cjelokupnom dječjem razvoju od onih koje su samo zabavne i nemaju nikakav utjecaj na razvoj djeteta u dobi kada djetetov mozak bilježi najveći i najbrži razvoj.

Sukladno tome, moj je cilj u ovom radu usporediti dvije vrste igara, tradicionalne i moderne igre za djecu predškolske dobi te prikazati njihove osobitosti, različitosti i poglavito njihov utjecaj na, gore navedene, važne segmente djetetova razvoja. Ciljam dobiti odgovor na pitanje kojoj vrsti igara, tradicionalnim ili modernim, treba dati veću pozornost pri odabiru i implementaciji u ovom osjetljivom periodu, kako bismo omogućili djetetov optimalan razvoj i pripravu za prethodeći školski život te stvorili osnovu za razvoj u puninu ljudske zrelosti u nadolazećim godinama.

1. IGRA

1.1. Pojam i značaj igre

Pojam igre odnosi se na veliki broj (uglavnom zabavnih) aktivnosti. Dječju igru možemo opisati kao slobodnu i spontanu aktivnost koja nema poseban cilj jer je sam tijek igre kao i njezin ishod ne može predvidjeti. (Matejić, Z., 1978)

Smatra se da se fenomen igre ne može potpuno i ispravno sažeti u jednu definiciju. Igra ne služi ciljevima, već ih, kao i smisao, ima u samoj sebi. Igru i igrovne elemente ne proučava samo psihologija, već i antropologija, etnologija, sociologija, pedagogija, i druge znanosti. Ona je složena, nejednoznačna, multifunkcionalna aktivnost određena kulturno - povijesnim razvojem i specifičnom ljudskom interakcijom. Postoji mnogo oblika igre i načina izvođenja (igranja), različitih interakcija, kriterija za uspjeh, pravila simbola, pokreta, rekvizita, i mnogih drugih sadržaja i sredstava potrebnih za njezino ostvarenje. Z. Matejić polazi od toga da je igra otvorena, praktična aktivnost djeteta, te ističe neke njezine karakteristike: divergentnost, nekompletnost, posjedovanje vlastitog izvora motivacije, dominaciju sredstava nad ciljevima. Igra oslobađa od napetosti, rješava konflikte te regulira fizički, spoznajni te socio-emocionalni razvoj. (Duran, M., 2001)

Djeca najviše vremena provode u igri tijekom slobodnog vremena To je vrijeme tijekom dana koje im ostaje na raspolaganju za njihove osobne potrebe nakon boravka u vrtiću ili školi, vrijeme u kojem se isprepliću brojni i raznovrsni utjecaji i sadržaji, pozitivni i negativni, organizirani i spontani, koji dopunjuju, korigiraju sve ono što pružaju vrtić, škola i obitelj. Slobodno vrijeme ipak nikada nije potpuno slobodno od obveza, kao što nije rijetko da i u "obaveznom vremenu" postoje slobodne aktivnosti (Metikoš, M., 2015).

Prilikom ostvarivanja igara pojavljuje se roditelj, odgajatelj, a kasnije i učitelj, stoga je bitno naglasiti značenje poticaja kao pedagoške kategorije koja utječe na oblikovanje i razvoj interesa djece za igrama (Pejčić, A., 2002).

1.2. Podjela igara

Igre se razlikuju prema temi, sadržaju, funkciji, folkloru itd., međusobno se preklapaju, stoga ih nije jednostavno klasificirati. Podjela igara u djetinjstvu se u literaturi najčešće razvrstava u 4 kategorije:

- funkcionalna igra
- simbolička igra
- igre s pravilima
- konstruktivna igra

1.3. Funkcionalna igra

Funkcionalna igra određena je kao igra kroz koju dijete razvija nove funkcije – motoričke osjetilne i perceptivne. „Piaget tvrdi da funkcionalna igra, kao i senzomotorička inteligencija, nastaje u dodiru djeteta s fizičkom okolinom.“ (Duran, M., 2001, 17) Navodi tri vrste oblika:

- osjetilna - motorna aktivnost vlastitim organima
- rukovanje materijalom
- pokretne igre uz korištenje rekvizita

1.4. Simbolička igra

Simbolička igra naziva se još i imaginativna igra, igra fikcije ili igra uloga, igra pretvaranja ili dramska igra. Psiholozi je promatraju u kontekstu općeg psihičkog razvoja ili posebnih segmenata psihičkog razvoja**.** Piaget (1962) ju promatra u sklopu kognitivnog razvoja. Stavlja naglasak na polove akomodacije i asimilacije unutar konteksta simboličke igre. Takvom igrom dijete imitira društveni život i ponašanja odraslih u svojoj okolini. Simbolička igra ima svoju radnju, sadržaj i uloge; nema osnovnih pravila, a često predmeti (ili igračke) u igri označavaju stvarne predmete ili poprimaju neku drugu funkciju. (Duran, M., 2001)

1.4.1. Igre s pravilima

U igrama s pravilima većinom sudjeluju djeca starije vrtićke dobi, a predstavljaju igre sa senzo-motoričkim kombinacijama poput igara lovice, trkanja, igranja špigulama,

žmurice (skrivanja), i igre intelektualnog karaktera kao što su kartanje, igranje šaha ili križić - kružić. Neki autori smatraju igre s pravilima oblikom komunikacije koje imaju funkciju socijalne integracije i socijalne komunikacije. (Duran, M., 2001)

1.4.2. Konstruktivna igra

Konstruktivne igre podrazumijevaju aktivnosti u kojima dijete manipulira materijalima, pritom rastavlja, slaže, crta, oblikuje s namjerom da postigne određeni cilj. Ovakva aktivnost ne mora rezultirati nečim funkcionalnim, učinak može biti estetske ili metaforičke naravi. Postoji više oblika aktivnosti koje opisuju konstruktivnu igru poput manipulacije neoblikovanim i poluoblikovanim materijalima, redanje materijala, likovne crtačke aktivnosti, građenje gotovim materijalom. (Kamenov, E., 1986)

1.5. Podjela igara prema Mitrović

Mitrović, D. (1986) smatra da je s pedagoškog gledišta najprihvatljivija klasifikacija dječjih igara na dvije osnovne vrste: stvaralačke igre i igre s pravilima.

1.5.1. Stvaralačke igre

Stvaralačke igre su one koje djeca sama izmišljaju. Javljaju se vrlo rano i s razvojem djeteta postaju sve bogatije i raznovrsnije. Dijete samo postavlja cilj, određuje sadržaj i način ostvarivanja svojih zamisli. Tu se ubrajaju igre uloga, konstruktivne igre s predmetima i igre dramatizacije.

1.5.2. Igre s pravilima

Veliki broj igara ima gotova pravila koja reguliraju dječje radnje i od njih se ne može odstupati. Tu spadaju narodne igre (pravila se prenose generacijski), pokretne igre i didaktičke igre.

- Narodne igre su proizvod narodnog stvaralaštva i pristupačne su predškolskoj djeci, koja ih vole zbog ritma, zanimljive radnje i humora (npr. zagonetke, pitalice, varalice, igre u kolu, u parovima itd.).

- Pokretne igre s pravilima razvijaju disciplinu i sposobnost usklađivanja svojih radnji s radnjama drugih (npr. igra "vagona" u kojoj sva djeca trče jedno za drugim, natjecateljske igre s prebacivanjem lopte preko mreže, skakanjem u

dalj i u vis, provlačenjem, svladavanjem raznih prepreka itd.). (Mitrović, D., 1986)

- Didaktičke igre su posebna vrsta igara s pravilima koje izmišljaju odrasli. Predstavljaju priliku za primjenu znanja vježbanja određenih vještina u obliku organizirane zabavne aktivnosti.

Svaka didaktička igra ima sadržaj ili zadatak, cilj, pravilo igre i aktivnost igre. Organizacija aktivnosti igre omogućava da se ostvari didaktički cilj i da djeci igra bude zabavna i privlačna. U tim igrama djeca nisu tako slobodna kao u drugim vrstama igara, jer slijede unaprijed određeni tok i pravila igre.

Didaktički cilj podrazumijeva razvijanje osjeta i opažanja, upoznavanje s prirodom, razvijanje mišljenja i govora te stjecanje novih znanja.

Pravilo određuje način izvođenja igre, rješavanje problema, redoslijed radnji i podjelu uloga.

Didaktičke igre zahtjevaju od djece povećanu koncentraciju pažnje, sposobnost samosvladavanja, pamćenje sadržaja i pravila igre. One potiču razvoj intelekta (djeca ulažu više umnog napora), što uz razvoj socijalnih vještina, daje ovoj vrsti igara posebnu pedagošku vrijednost. (Duran, M., 2001; Goldberg, S. i Posokhova, I., 2003).

2. DJEČJA IGRA S OBZIROM NA DOB

Ovdje se oslanjam na podjelu prema Milačić – Žurić, V. (2017).

2.1. Dojenačka dob

Igra je sastavni dio svakodnevice djeteta već u dojenačkoj dobi. Sadržaj igre sastoji se u repetitivnom ponavljanju različitih senzomotoričkih radnji koje djetetu pružaju osjećaj zadovoljstva npr. podizanje glave, ruku, nogu, artikulacija raznih glasova, osluškivanje zvukova u okolini. Autorica navodi kako je prva djetetova igračka - njegovo tijelo. U dojenačkoj dobi igra ima funkcionalan karakter i sastoji se od jednostavnih mišićnih pokreta koji se ponavljaju, uz ne nužnu manipulaciju predmetima. Uz ovakve igre djeca se pripremaju na učenje govora i hodanja. na način da odguruju loptu i bacaju predmete, tresu zvečkom, stišću igračke koje sviraju pa tako postaju svjesni sebe, upoznaju svoje tijelo i okolinu (Milačić – Žurić, V., 2017).

2.2. 2. – 3. godine

Drugom godinom djetetova života i dalje dominiraju funkcionalne igre. U tom periodu djeca su zainteresirana za slaganje kocaka i proučavanje slikovnica. Imaju veliku potrebu za kretanjem (hodaju, trče, penju se, skaču, pužu i čuče) Osim tjelesnih aktivnosti, dijete kroz igru obavlja i higijenske aktivnosti poput pranja ruku, kupanja i presvlačenja. Dijete se u ovoj dobi upoznaje sa simboličnom igrom u smislu korištenja predmeta za koje izmišljaju razne druge funkcije. igra pretvaranja nastaje kao rezultat interakcije između djeteta i drugih. Funkcionalna igra poprima funkciju istraživanja i praktičnog djelovanja. Najzastupljenije igre u ovom periodu su igre hvatanja i kotrljanja lopte, igre balonima i balončićima od sapunice, slušanje i plesanje uz glazbu, oponašanje životinja (Milačić – Žurić, V., 2017).

2.3. 3. – 4. godine

U ovoj dobi djeca su već svladala grubu motoriku pa su im zanimljive igre „lovice“ i općenito igre koje potiču njihovu koordinaciju i ravnoteža poput „rode u bari“ (stajanje na jednoj nozi) ili „žabe“ (skakanje iz čučnja u vis). Također se može primjetiti i usavršavanje pokreta ruke, šake i prstiju odnosno započinje proces razvoja fine motorike. Oko druge godine dijete više primjećuje okolinu pa samim time raste sposobnost zamišljanja i razvija se mašta. Dijete oponaša događaje iz svoje okoline (hrani lutku, kuha, sprema) i predmetima daje nove funkcije (posložene stolice kao

vlak, ormar postaje dizalo, papir/lišće kao novac). (Goldberg, S. i Posokhova, I., 2003; Milačić – Žurić, V., 2017).

2.4. 4. – 5. godine

Igra djeteta u ovoj dobi je izrazito složena, bogata i maštovita. Djeca korisite materijale za gradnju (pijesak, kocke) i poluoblikovane materijale. S djetetom ove dobi moguće je dogovarati pravila igre, bolje surađuje, prati redoslijed, a nepoštivanjem dogovorenog dolazi do konflikta. Aktivnosti u ovoj dobi obuhvaćaju organizirane igre čija pravila uključuju razne načine kretanja, nerjetko praćene glazbom i riječima. Višim stupnjem razvoja fine motorike djeca u zanimaju sve sitniji elementi za slaganje, pogađaju predmete opipavanjem. Cilj ovakvih igara je razvoj kombinatorike i preciznosti. Djecu u ovoj dobi dobro je poticati igrama i aktivnostima za poticanje razvoja djetetova mišljenja i pamćenja kao što su učenje brojalica, pričanje i prepričavanje priča i događaja, razvrstavanje predmeta prema različitim kriterijima. (Maleš, D., Stričević, I., 1996; Milačić – Žurić, V., 2017).

2.5. 5. – 6. godine

U dobi od 5. do 6. godine igra je unaprijed određena, planirana, detaljno konstruirana, a započeta aktivnost privodi se kraju, odnosno dijete neće tek tako odustati od igre. Dijete u dobi od šest godina rado se igraju s vršnjacima, što rezultira javljanjem prvih ekipnih igara čime se sklapaju nova prijateljstva i rješavaju problemske situacije različitim strategijama. Ono uči kako surađuju odrasli i takve odnose prenosi u igru. Primjer takve igre su igre poput skrivača, graničara, igre sa scenskim lutkama te društvene igre poput “Čovječe ne ljuti se”, „Školica“, „Care gospodare“ ili “Memory”. Tipovi ovakvih igara djecu uče pravilima i pripremaju ih, kako za uspjehe, tako i za neuspjehe koji slijede dalje u njihovim životima. (Maleš, D., i Stričević, I., 1996; Milačić – Žurić, V., 2017).

3. UTJECAJ IGRE NA RAZVOJ DJETETA PREDŠKOLSKE DOBI

Predškolsko dijete većinu vremena provodi u igri, a razvoj, učenje i rad bit će uspješniji ako se odvijaju kroz igru ili sadrže elemente igre. Igra je djetetov alat za otkrivanje sebe i okoline putem pokušaja i pogreške, eksperimentiranjem različitim sredstvima i podražajima te igranjem uloga (Duran, M., 2001). Dijete se razvija kroz vlastitu aktivnost koja je nužna za intelektualni razvoj, razvoj osjetila, motoričkih sposobnosti, za razvoj socijalnih odnosa te emocionalne stabilnosti. Igrom dijete stječe iskustva, uči se komunikaciji, razvija obrasce ponašanja koji kasnije pospješuju djetetovu prilagodbu u društvu (Maleš, D. i Stričević, I., 1996).

Veliki postotak cjelokupnog razvoja mozga odvija se u prvih pet godina djetetova života, a kvaliteta i raznolikost tih iskustava mu pomažu ostvariti puni potencijal. Igrom dijete razvija osjećaj sigurnosti, samostalnost, samokontrolu te pospješuje motorički, kognitivni, društveni i jezični razvoj (Goldberg, S. i Posokhova, I., 2003)

3.1. Motorički razvoj

Motorički razvoj podrazumijeva koordinaciju pokreta, finu i grubu motoriku. Kretanje je potrebno djeci zbog opuštanja, poboljšanja koncentracije te oslobađanja od napetosti i agresije. Prirodan način kretanja prati i utječe na antropometrijski status djece. Za optimalan razvoj potreban je stalni podražaj. Ako se dijete premalo kreće, njegov prirodni nagon za kretanjem se smanjuje, što s vremenom ostavlja posljedice na motoričku koordinaciju djeteta koja se u odrasloj dobi teško može nadoknaditi. Igre koje potiču razvoj motorike u djece su igre s puno raznolikog kretanja primjerice vožnja biciklom, plivanje, penjanje, koturanje, gumi-gumi, trčanje, preskakanje vijača, skakanje, školica, koturanje, gimnastičke vježbe, uspinjanje, hula-hop. Igre za razvoj fine motorike su one koje sadrže aktivnosti poput rezanja i presavijanja papira, hvatanja i bacanja loptice jednom rukom, sastavljanje i rastavljanje različitih konstrukcija (Goldberg, S. i Posokhova, I., 2003)

3.2. Kognitivni razvoj

Kognitivni razvoj uključuje razvoj kritičkog i apstraktnog razmišljanja, učenja, povezivanje radnji, procjenjivanja i obradu informacija. Djeca razvijaju vještine i sposobnosti koje nastaju iz znatiželje i otkrivanja, ona uče iz iskustva više nego

promatranjem. Spoznavanje se odvija doživljavanjem okruženja kroz sva djetetova osjetila te razvijanje razumijevanja tih iskustava (Goldberg, S. i Posokhova, I., 2003)

Veliku ulogu u razvoju apstraktnog mišljenja imaju simboličke igre u kojima dijete proživljava i imitira svijet odraslih kroz igre u kojima je sve izmišljeno, ali ipak vezano za iskustvo koje je dijete doživjelo u stvarnom svijetu (Maleš, D. i Stričević, I., 1996). Kognitivni razvoj unapređuju igre prebrojavanja, mjerenja, prepoznavanja likova i simbola, igre s elementima melodije i ritma, asocijativne igre, memorijske igre i simboličke igre.

3.3. Društveni razvoj

U igri dijete uči i ono što ne prihvaća rado, a to je obaveza. To se naročito odnosi na igre s pravilima gdje se dijete igra s drugom djecom, čeka svoj red, prati smjer igre i njena pravila. Dijete jako dobro zna, da ako ne ispoštuje prethodno navedeno, igra nije moguća. Tako dijete samo sebe disciplinira i stvara samokontrolu. Odnosi u takvim (zajedničkim) igrama pozitivno djeluju na socijalni razvoj djeteta. U igrama s pravilima dijete se uči komunikaciji, prihvaćanju partnera, porazu i rješavanju konfliktnih situacija i tako ono postaje društveno biće koje je socijalno i emocionalno zrelo. Primjeri takve igre su društvene igre („Čovječe, ne ljuti se“, „Pogodi tko“, „Domino“, „Ide maca oko tebe“, „Olimpijada“) (Maleš, D. i Stričević, I., 1996).

O utjecaju tradicionalnih igara na društveni i emocionalni razvoj predškolske djece govore znanstvenici iz Irana (Baradaran Bazaz et al. 2018) koji su kroz kontrolirani test proveli 50 djece (25 u svakoj grupi), koje su kroz 8 učestalih tjedana , dva puta u tjednu, igrali tradicionalne igre u trajanju 30-45 minuta te su ih usporedili s drugom grupom djece koja su u istom vremenskom periodu igrala rutinske, uobičajene igre.

Nalazi istraživanja pokazuju kako su djeca, koja su igrala tradicionalne igre, pokazala znatno višu razinu emocionalne inteligencije i društvenog razvoja od onih koja su igrala uobičajene igre. Autori zaključuju kako su tradicionalne igre efektivne u poboljšanju emocionalne inteligencije i društvenog razvoja kod djece predškolske dobi te se zalažu za informiranje roditelja o važnosti tradicionalnih igara za pozitivni razvoj djeteta te ih potiču da svojoj djeci omoguće igranje istih.

3.4. Jezični razvoj

Goldberg i Posokhova (2003) navode kako je stupanj jezičnog razvoja u djece predškolske dobi izrazito povezan s djetetovim uspjehom u daljnjem školovanju. Djeca koja odrastaju u okolini koja se koristi jezikom visoke kvalitete ima bolje predispozicije za postizanje visokog stupnja intelektualnog razvoja. Jezik se razvija svakim oblikom komunikacije, a odvija se istodobno u četiri područja – čitanju, pisanju, slušanju i govorenju. Izgradnjom riječnika, izražavanjem i razumijevanjem dijete će govoriti i čitati na višoj razini.

Neke od jezičnih aktivnosti za razvoj jezika:

- čitanje djeci i s djecom
- crtanje i pisanje s djecom i igranje fonemskih igrica
- recitiranje i pjevanje jednostavnog dječjih pjesama
- prepričavanje (rade djeca) (Goldberg, S. i Posokhova, I., 2003)

Aktivnosti i igre korisne za bogaćenje riječnika su prepoznavanje i imenovanje predmeta, dijelova tijela, oponašanje glasanja životinja, ponavljanje brojalica. Igre različitim likovnim materijalima te igre s pjevanjem praćene pokretima također pridonose jezičnom razvoju, kao i simboličke igre gdje se dijete potiče na dijalog s vršnjacima. Dijete razvija jezik kroz aktivnosti za poticanje djeteta na izražavanje misli, iznošenje zapažanja ili igrama poput „Kalodont“, „Na slovo, na slovo“.

4. TRADICIONALNE IGRE

Pod terminom tradicionalne igre spadaju sve one igre koje se „prenose“ s generacije na generaciju i nezamjetno variraju u nazivima, sadržaju i načinu izvođenja, ovisno o podneblju i kulturi. Za razliku od didaktičkih igara, koje su namijenjene djeci određene dobi, sa svrhom unapređenja određenog segmenta dječjeg razvoja, na ulicama, dvorištima i parkiralištima, usmenom predajom prenose se i stvaraju nove igre. Tradicionalne igre nemaju karakteristiku dobne segregacije i nemaju funkciju dječjeg posla (poput didaktičkih), već se igraju svojevoljno, bez asistencije i vodstva odraslih. Dječje grupe, u slobodnoj formaciji, najčešće su spolno i dobno mješovite. Oni najmlađi imaju barem status promatrača (Duran, M., 2001).

Iako se tradicionalne igre, kao gotove tvorevine, generacijski prenose, ipak postoji mogućnost identifikacije i opisa ludičkog korpusa nekog područja i razmatranje na način kako se razmatraju mitovi, običaji i umjetnost. Igraće naslijeđe neke (dječje) supkulture jedan je od faktora u razvojnom miljeu koji oblikuje dječju aktivnost i mnogo govori o djetinjstvu, odrastanju i razvoju. Među djecom još uvijek važno mjesto ima usmeni oblik prenošenja, a posljedica toga je inovacija, reinterpretacija te postojanje mnogih varijanti igre (Duran, M., 2001).

Igra je živi organizam, tvrde autori Ione i Piter Opie (2008), i govore kako tradicionalne igre koje žive u dječjoj svakodnevici s usmenim dječjim tvorevinama, čine dječji folklor, koji je konstitutivni činitelj dječjeg društvenog života. Dječji folklor egzistira i kao alternativna kultura, a sudjeluje i u socijalnoj samoregulaciji „dječjeg naroda“.

4.1. Klasifikacija tradicionalnih igara

Izabrala sam klasifikaciju igara po sadržaju, prema Duran, M. (2001), a primjere igara pronašla sam kod Ružić, M. (2015), Dinter, T., Letica, A. i Piljek, D. (2006) te iz sjećanja vlastitog djetinjstva:

- Igre lovljenja/gonjenja (Lovice, Ledena baba, Pik, Boje)
- Igre hvatanja (Krokodil, Lokve)
- Igre traženja (Igra skrivača, Policajci i lopovi)
- Igre lova (Znakovi)
- Igre utrkivanja (Trčanje u vrećama, Crna kraljica)
- Igre duela (Kres, Na kafe, Penovi, Care gospodare)

- Igre pogađanja (Slijepi miš, U podrumu je dama, Ide vlak)
- Igre glumljenja (Kostur, razne spontane igre oponašanja raznih uloga iz fikcije svakodnevnog života)
- Igre pretvaranja (Kišobran, Sličice)
- Igre s pjevanjem (Jež, Ringe raja, Naokolo salata, Kad si sretan)
- Igre šanse (Na monte kulinu, Na penjo, Pogodi koliko)
- Igre vještine (Zovem, Cip-cop (Školica), Pero, Tapkanje, Deset – devet, Špigule)

4.2. Primjeri igara s opisom

- Lovice

Igra se tako da jedan igrač lovi druge igrače, a onaj kojeg dotakne postaje novi “lovac” i nastavlja voditi igru lovice.

- Na kafe

Jedan se igrač nagne nad panj, stolicu ili se sam povije tako da sagne glavu i leđima čini luk. Kada bi ga koji igrač uspio preskočiti ili skočiti na njega, to bi se zvalo „kafe“. Igrač koji stoji pognut bi se s vremenom polako dizao i činio skakanje sve težim.

- Skakanje u vrećama

Igrači su podijeljeni u dvije skupine koje se nadmeću paralelno. Jedan igrač iz oba tima, na znak, kreće skakati u vreći. Nakon prelaska određen dio puta predaje vreću svom suigraču i drugi igrač tada čini što i prvi. Pobjednik je ona ekipa čiji posljednji igrač prvi stigne završi dionicu.

- Policajci i lopovi

Igrači se podijele u dvije skupine tako da se jedan pogne i savije glavu da ne vidi što se oko njega događa. Neki drugi igrač ga tapka po leđima i pjeva: „Cavallino, Cavallino, chi ze resto qua?“ te na riječ „qua“ pokaže prstom u nekog od suigrača, a „Cavallino“ (onaj pognuti) odgovara „policajac“ ili „lopov“. Tada kreće igra lovljena gdje policajci love lopove tako da im daju malu vremensku prednost. Igra završava kada su svi lopovi „uhapšeni“.

- Na penjo

Igrači sjede ili stoje u krugu okrenuti prema sredini. Jedan igrač drži u ruci kamenčić ili kakav drugi predmet koji stane u šaku i obilazi ostale u krugu. Drugi stoji sa strane i promatra. Nakon što igrač s predmetom u ruci sve obiđe, ovaj sa strane pogađa kod koga je ostavio predmet. Ako ne pogodi, mora nekakvu svoju sitnicu (penjo) u banku. Na kraju igre svi se polozi vraćaju igračima.

- Krokodil

Igra se tako da djeca prvo zamisle tok rijeke. Igrač koji igra krokodila stoji se jedne strane rijeke, dok se ostali igrači nalaze s druge strane rijeke i postavljaju pitanje:”Krokodile, smijemo li prijeći rijeku?” Krokodil odgovara:”Samo ako imate određenu boju”. Onaj igrač koji na sebi ima tu boju prelazi sigurno rijeku dok sve ostale igrače krokodil lovi. Ulovljeni igrač postaje krokodil i igra se nastavlja.

- Sličica

Glavni igrač, okrenut licem prema drugim igračima govori: “Sličice, sličice pretvorite se u…(more, stablo, balerinu, robota…)!” Nakon interpretacije drugih igrača, glavni igrač odabire igrača s najboljom interpretacijom navedenog pojma, te taj igrač postaje glavni igrač. Igra se nastavlja.

- Jež

Igrači stoje u krugu i pjevaju: “Boc, boc, iglicama, ne diraj ga ručicama. Bode, bode jež bit će suza bež!” Dok tako pjevaju, u sredini kruga se nalazi igrač s ulogom ježa koji naoko spava na tlu. Nakon završetka pjesme, na riječ “Bež!” taj se igrač ustaje i hitro kreće loviti ostale igrače. Onaj kojeg ulovi postaje “jež”.

5. MODERNE IGRE

Moderne igre podrazumijevaju igre koje koriste informacijsko – komunikacijsku tehnologiju (IKT), koja uključuje uređaje poput računala, igraće konzole, tableta, mobitela ili razne elektroničke igračke. Elektronička odnosno digitalna igra, prema R. Kulmanu, može se definirati kao dobrovoljna, ugodna i energizirajuća aktivnost koja uključuje upotrebu digitalnih tehnologija, uključujući videoigre, internetske stranice, aplikacije, mobilne telefone, tablete, programe za pisanje, kamere i mnoge druge tehnologije danas dostupne djeci (Dokler, A., 2017).

Za djecu predškolske dobi danas igranje videoigara postaje sve važniji dio djetinjstva i igre. Možemo reći da su video igre danas, u digitalnom dobu, ono što je nekada bilo dječje igralište. Upravo zato zaokupljaju pažnju znanstvenika, pedagoga, odgajatelja i učitelja diljem svijeta. Svako dijete raste s igrama, a igre rastu s njim. One su jedinstven i djelotvoran način prirodnog učenja. Nove igre pojavljuju se svakim danom, a u sebi nose utjecaje suvremenog društva, tehnologije i kulture u kojoj nastaju pa se kultura odraslih i dječja kultura prepliću, prožimaju, kombiniraju i djeluju jedna na drugu (Zevenbergen, R. i Logan, H., 2008). (Rajić, V., Petrović – Sočo, B., 2015)

5.1. Predškolsko dijete i IKT

Informacijske tehnologije prisutne su u mnogim oblicima svakodnevnog života. U čak 80% obitelji jedan roditelj ima posao koji uključuje upotrebu računala (Anđelić, S., 2014), a i u slobodno vrijeme njihova je upotreba raširena. Velika većina roditelja danas, razmišlja o ispravnosti svojih odluka kada su u pitanju djeca i njihovo vrijeme provedeno za računalom. Razmatraju prikladnu dob djeteta i kakve će uopće posljedice korištenje IKT-a na njih ostaviti. U Hrvatskoj je 64% kućanstava koja posjeduju računalo i 61% onih koji imaju pristup internetu. (Anđelić, S., 2014)

„U ranoj i predškolskoj dobi digitalna kompetencija razvija se upoznavanjem djeteta s informacijsko-komunikacijskom tehnologijom i mogućnostima njezine uporabe u različitim aktivnostima. Ona je u vrtiću važan resurs učenja djeteta, alatka dokumentiranja odgojno-obrazovnih aktivnosti i pomoć u osposobljavanju djeteta za samoevaluaciju vlastitih aktivnosti i procesa učenja“ (Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, 2014, 28).

Nove tehnologije i mediji sve više zamjenjuju aktivnosti poput razgovora, kretanja, kreativne igre, iskustva igre vani i socijalne interakcije. IKT u predškolskom razdoblju treba imati ulogu potpore pri učenju i poboljšavanju obrazovnih mogućnosti općenito pri čemu je važno obratiti pozornost na zdravlje, sigurnost i kvalitetu okoline u kojoj se dijete razvija i uči. Istraživači naglašavaju kako IKT treba koristiti kao pomoć pri izvođenju raznih igara i aktivnosti, a ne kao aktivnost samu za sebe. (Lešin, G., 2014)

5.2. Igranje videoigara u predškolskoj dobi

Igre su sastavni dio ljudskog života i jedne od najstarijih oblika ljudske interakcije i životnog iskustva, prisutne u svim kulturama svijeta.

Iako njihova namjena i posljedice mogu varirati, temeljne odrednice igre se prepoznaju kao strukturirani oblik ljudske aktivnosti kojoj je za cilj stvaranje ugode kod igrača kroz ostvarenje određenog igraćeg cilja (Game, Oxford Dictionary), dok se interakcija među igračima potiče kroz poštivanje pravila igre. Dizajneri ili kreatori igara, osobito onih za djecu, uglavnom imaju u cilju zabaviti svoje igrače, što pak ne isključuje mogućnost edukacijskog karaktera određenih igara ili nekih njihovih segmenata (Fullerton, T., Swain, C. i Hoffman, S., 2004).

U suvremeno doba, osobito sa širokom rasprostranjenošću osobnih računala i igraćih konzola, ali i visoko interaktivnih društvenih igara (boardgames), djeci predškolske dobi se omogućuje korištenje različitih audio-vizualnih medija i interaktivnih tehnologija kroz koje ostvaruju ne samo snažnu socijalnu interakciju s bliskim prijateljima-vršnjacima, već i s ostalim članovima obitelji i širim krugom poznanika. Ova se interakcija može odvijati u realnom ili virtualnom prostoru te ovisi o aktivnom broju ljudskih igrača unutar jedne igre.

Tako, u realnom prostoru (npr. igraća soba) i s jednim igračem, igrač najčešće ima pred sobom cilj kojeg treba savladati dok ga ostali sudionici, ako su fizički prisutni, podupiru u njegovom nastojanju savjetom, ohrabrenjem ili upozorenjem te se tako emotivno povezuju s igračem i jedni s drugima ostvarujući doživljaj zajedničke igre, kao jedinstvena grupa. U ovakvim igrama, ostvarenje društvene ugode kroz sudjelovanje u ostvarenju zajedničkog grupnog cilja primarna je posljedica takve interakcije. Ako je u igru uključeno više igrača, tada je cilj igre najčešće sudjelovanje maksimalnog broja igrača u što većem obimu kroz što dulje vrijeme trajanja igre.

U virtualnom, računalno generiranom prostoru, sudjelovanje igrača nije ograničeno fizičkim prisustvom u istom realnom prostoru, već je otvoreno sudjelovanju, unutar pravila igre, i fizički vrlo udaljenim sudionicima koji imaju zadovoljene tehničke uvjete sudjelovanja (brzina Internet veze, kvaliteta i stabilnost glasovne komunikacije, mogućnost tekstualne interakcije itd).

Interaktivnost igara, osobito onih koje su dizajnirane za više igrača, često iznimno fascinira djecu koja se oduševe mogućnostima što im ih igra nudi kao pojedincima i grupi. Ove mogućnosti uključuju različite izraze osobne interakcije s drugim igračima, poput sposobnosti utjecanja na tijek i razvoj igre (kontrola toka igre), dobivanje povratne informacije kroz odgovor drugih igrača ili pravila same igre te konačnog (često snažnog) emotivnog sudjelovanja u ostvarenju zajedničkog ili individualnog zadanog cilja (Ermi, L., Heliö, S. i Mäyrä, F., 2005; Dokler 2017).

U takvim situacijama videoigre mogu privremeno zamijeniti prijatelje, ali uobičajen stereotipni stav da je dijete koje samo igra videoigre marginalizirano, ne odgovara stvarnosti. Često se igre igraju s prijateljima, čak i igre za jednog igrača. Prema prikupljenim podacima oko polovice djece u dobi od 0 do 8 godina igra videoigre barem povremeno, a dječaci ranije počinju redovito igrati videoigre i puno su aktivniji igrači od djevojčica. (Rajić, V. i Petrović – Sočo, B., 2015)

5.3. Značaj interaktivnih medija

Budući da se svaka igra mora odvijati u određenom prostoru, virtualno generirani svjetovi omogućuju djeci ostvarenje i učestalo provođenje različitih aktivnosti koje u stvarnom svijetu nisu u mogućnosti realizirati. Tako npr. računalne igre često omogućuju svojim igračima sposobnost letenja kroz kontrolu virtualnog avatara tj. kontroliranog lika, što u stvarnom životu niti jedno dijete ne može ostvariti na efektivan i siguran način. Nadalje, virtualni svjetovi nisu ograničeni prirodnim zakonima već samo maštom i kreativnošću svojih stvaratelja te omogućuju djeci mogućnost istraživanja fantastičnih svjetova različitog estetskog, vizualno-prostornog (2D, 3D), i interaktivnog doživljaja. Tako se dječja mašta može razmahati, često i neobuzdano, kroz doživljaj virtualnog svijeta čiji utisak ostavlja snažne posljedice na imaginaciju i motivaciju djeteta te može postati i trajna inspiracija socijalne interakcije i nakon završetka same igre (razgovor o mogućnostima igre, doživljajima unutar igre, strategiji

igranja, razvoju likova, teškoćama i zaprekama…). (Harviainen, T., Meriläinen, M. i Tossavainen 2015).

Prolazak odgajatelja kroz školsko ili dječje igralište tako često otkrije razgovor o popularnim igrama ili likovima junacima što ih nastanjuju. Nemalo puta ovakvi se razgovori kroz dječju imaginaciju pretaču u nove mogućnosti razvoja priče (što bi bilo da junak nije uspio nešto učiniti, ili da je zlikovac uspio u svojim naumima…) čije uloge djeca, polako kroz razgovor, znaju preuzeti i utjeloviti u nastavku avanture sada uprisutnjene u realnom prostoru (Salokoski 2006). Ovakve prilagodbe su često vjerne originalnom zapletu i zakonitostima virtualnog svijetu u kojem se priča odvija, ali jednako tako je moguće da djeca kroz osobnu adaptaciju stvore verziju svijeta koji odudara od postojećeg originala ne bi li zadovoljio potrebe trenutačne, često puta AdHoc, smišljene igre (Uusitalo, N., Vehmas, S. i Kupiainen, R., 2011). (Dokler, A., 2017)

Pošto se prostor za igru (npr. igraonica s igračkama, ili soba za igranje) često promatra i doživljava kao prolaz ili početna točka iz koje se inicira put u zamišljeni svijet igre tako djeca mogu na sličan način percipirati i sam uređaj (računalo ili konzolu) kao temelj igre iz kojeg se stvara mogućnost ulaska u zamišljeni svijet igre te ga mogu ljubomorno, a ponekad i posesivno čuvati. Ipak, videoigre sa svojim ustrojenim svjetovima i pravilima te mogućnošću neuspjeha kao temeljne odrednice svake videoigre postaju učinkovito sredstvo i priprava za suočavanje i nošenje s porazom ili neuspjehom i u stvarnom životu. (Harviainen, T., Meriläinen, M., i Tossavainen, T., 2015). Ovo osobito vrijedi za one slučajeve u kojima virtualne igre pokazuju visoku stopu realizma a dijete, igrač, veliku mogućnost doživljaja virtualnog svijeta poput stvarnog.

5.4. Elektroničke igre kao dopuna

Nažalost, kako iznosi Pennanen, S. (2009), odgajatelji u dječjim vrtićima često smatraju igru utemeljenu na računalnim ili drugim videoigrama (npr. igre na mobilnim telefonima) neprikladnom ili uznemirujućom držeći kako su takvi oblici igre, zbog svoje repetitivne naravi, ograničavajuće i konačno štetne za razvoj dječje mašte, socijalnih vještina i interpersonalne komunikacije. Ipak, videoigre su često iznimno društveno aktivne, te potiču razvoj komunikacijskih i socijalnih vještina kroz zajedničko istraživanje vlastitog individualnog ali i zajedničkog doživljaja igre među svojim

vršnjacima i/ili starijom djecom. Budući da svijet videoigara omogućuje velike mogućnosti odabira prikladnih, za djecu prilagođenih, igara odgajatelji djece bi morali razmišljati o činjenici kako djeca svijet videoigara ne doživljavaju sa strahom ili bojazni već sa zanimanjem i nehinjenom radošću te vrlo lako, na opće iznenađenje odraslih, savladavaju upute, korištenje tehničkih uređaja i na koncu samu igru. Ova nehinjena radost se često odražava i nakon prestanka igre pošto djeca lako prisvajaju i međusobno dijele doživljaje igre poput svojih vlastitih. Odgajateljska mudrost bi valjala prepoznati videoigre ne kao prijetnju već kao mogućnost za daljnji i dublji, svestraniji razvoj djeteta (Dokler, A., 2017).

5.4.1. Primjer spajanja digitalne igre i tjelesne aktivnosti

Iz vlastitog iskustva znam kako digitalni medij, poput pametnog telefona ili tableta, može biti zgodna nadopuna u klasičnoj dječjoj motoričkoj igri bacanja lopte u metu. Naime, postoje različite vrste virtualnih igara, dizajnirane za uređaje s ekranom na dodir, koje funkcioniraju tako da se na ekranu pojavljuju razna mala čudovišta a cilj ih je uništiti dodirom na ekran. Jednu takvu igru sam pomoću projektora projicirala na zid dvorane za vježbanje. Djeca su loptama pogađala čudovišta na zidu, dok sam ih ja ručno (bez njihovog znanja) „uništavala“ na pametnom telefonu, sinkronizirano odražavajući njihove akcije u realnom prostoru. Igra je djeci bila izrazito zabavna i smatram je dobrim primjerom sinergije dvaju igraćih svjetova, virtualnog i realnog. Aktivnost sam provela u sklopu prakse uz dopuštenje odgajateljice u vrtiću „Zvjezdica mira“ u Rijeci, sa skupinom predškolskog uzrasta u od desetero djece.

Uz simuliranje određenih uloga kao integralan dio dječje igre valja spomenuti i igračke, igrača pomagala, tehničke uređaje ili druge fizičke objekte bez kojih nije moguće igrati određenu igru. Ako se radi o računalnim igrama, ili igrama na igračoj konzoli, djeca su u mogućnosti, kroz različite vrste i kapacitete kontrolnih uređaja (npr. joystick ili gamepad) sudjelovati u virtualnom prostoru igre na različite načine. Tako, određene igre, poput sportskih simulacija ili simulacija plesa, zahtijevaju korištenje stvarnog prostora u kojem igrači simuliraju pokrete koje njihov lik odražava u igri dok ih igrač simultano prati na prikazu ekrana. Tako, interaktivni mediji omogućuju stvaranje novog prostora za igru, na razmeđi virtualnog i realnog, što djeci (ali i odraslima) može biti iznimno privlačno i zanimljivo. (Karimäki, R., 2007).

Poznati primjer elektroničke igre koja iziskuje tjelesnu aktivnost su igre dizajnirane za igraće konzole Nintendo Wii (u novije vrijeme Nintendo Switch), poznate po svojem Wii Remote kontroleru koji detektira pokrete u trodimenzionalnom prostoru, a za prepoznavanje pokreta koristi akcelerometar, žiroskop i infracrveni senzor dok se komunikacija s konzolom ostvaruje bežičnim putem preko Bluetootha. To znači da igrač okrenut prema ekranu koristi kontroler u vidu primjerice nekog sportskog pomagala i pokretom izvodi određene radnje koje zahtjeva instrukcija s monitora dok lik kojeg igrač kontrolira čini isto unutar igre.

5.5. Uporaba računala u djece predškolske dobi

Računalo je prisutno gotovo u svakoj instituciji i obitelji. Ono što je nekada bila televizija, danas su svakako računalo i igraće konzole. Jedan od velikih izazova današnjeg društva, a posebno djece, razvoj sposobnosti za generiranje znanja i obradu informacija. Smatra da je informacijska pismenost sveprisutna i opće prihvaćena. Osnovne navike uporabe računala u igri i razonodi mogu se stjecati već u institucijama koje se bave ranim odgojem i obrazovanjem. „Pravilna uporaba računala u ranoj dobi odgojno-obrazovni proces čini zanimljivijim, kvalitetnijim, kreativnijim i djeci pristupačnijim, a doprinosi i kvalitetnoj integraciji raznovrsnih sadržaja. Igra uz računalo postaje zabavnija, a metode rada s djecom dobivaju novu, tehnologijsku dimenziju**.“** (Tatković, N., Ružić – Baf, M., 2010)

Djeca između 3. i 6. godina većinom se koriste računalom primjereno njihovoj dobi, ali u velikom postotku i računalom koje nije prilagođeno djeci već odraslima. Djeca se računalom najčešće koriste od pola sata do jedan sat dnevno, a trebala bi se koristiti 15 – 20 (mlađa djeca), odnosno pola sata do sat dnevno (starija djeca). Računalom se uglavnom koriste za edukativne igre i za crtanje. Igre koje najčešće igraju su Super Mario Bros, Komplet Sunčica, Učilica, Smib igre. Ovakva namjena računala je opravdana onda kada su igre primjerene dječjoj dobi i pedagoški dobro osmišljene. Izbor kvalitetnih igara opravdava uporabu računala kao sredstva dječje igre, ali ne bi smjelo zamijeniti dječju igru na zraku i stvaralačke igre koje imaju ogroman značaj u razvoju predškolskog djeteta, ističu Tatković i Ružić-Baf. Autori zaključuju kako računalo kao i svako drugo didaktičko sredstvo, ima svoje prednosti, ali i slabosti koje se mogu izbjeći adekvatnom edukacijom odgojitelja u visokoškolskim institucijama za rad i igru djece s računalom (Tatković, N., Ružić – Baf, M., 2010).

6. NTC SUSTAV UČENJA

NTC[1] sustav učenja osmišljen je sa željom da omogući djeci maksimalan doseg njihovih potencijala potičući razvoj važnih centara u mozgu kroz posebno smišljene igre i aktivnosti prilikom kojih djeca razvijaju motoriku, finu motoriku, apstraktno, stvaralačko i produktivno mišljenje. Usmjeren je na misaonu aktivnost djeteta i njegov cjelokupan uspješan razvoj. NTC program potiče razvoj mišljenja, zaključivanja i funkcionalnog znanja i razvija intelektualne sposobnosti svakog djeteta, što također omogućava rano otkrivanje darovitosti u djece kroz zanimljive i zabavne sadržaje. NTC sustav osnovao je dr. Ranko Rajović potaknut istraživanjima iz neuroznanosti i pedagogije. Radi se o novom pristupu učenju, gdje su u svakodnevnom radu prisutni elementi koji stimuliraju mentalni razvoj djece i vježbe koje poboljšavaju koordinaciju pokreta i motoriku čime se sprečava poremećaj koncentracije i pažnje dalje u životu (Rajović, R., 2017).

NTC program temelji se na istraživanjima koja ukazuju na činjenicu da mozak intenzivno sazrijeva vrlo rano u djetinjstvu. Inteligencija ne ovisi samo genetskom potencijalu jedinke odnosno broju živčanih stanica, već i o broju veza (sinapsi) među neuronima. Preko 50% razvoja djetetova mozga završava do 4.-5. godine, a 75% svih neuronskih sinapsi do 7. godine života. (Rajović, R., 2016)

Rajović posebno ističe značaj dječje igre koja ima elemente fizičkog pokreta, razmišljanja, suradnje i komunikacije s drugom djecom, posebno skakanja, penjanja, provlačenja, igre rotacije, špigula, preskakanja lastika, igre skrivača, pogađanja asocijacija, itd. te naglašava da upravo te, danas sve više zaboravljene igre i aktivnosti, potiču stvaranje sinapsi pri čemu bitnu ulogu u ostvarenju ima obitelji i šire društvene zajednice (vrtići, škole, centri za darovite). (Rajović, R., 2017)

6.1. Utjecaj elektroničkih medija

Djetetu je zanimljivo gledati televiziju, igrati igrice na računalu ili kakvom drugom uređaju. Na takve aktivnosti ono provede dva do tri sata dnevno što nije tjelesna aktivnost, a posebno ne u prvih 5-7 godina života kada se mozak najviše razvija. Istraživanja ukazuju da takva tjelesna neaktivnost čini izravnu štetu na intelektualni razvoj djeteta. Razni oblici poremećaja pažnje i koncentracije usko su povezani s

[1] skraćenica za Nikola Tesla Center, Odsjek Mense za darovite

akomodacijom oka koja se razvija brzim pokretima oka, praćenjem predmeta, trčanjem i preskakanjem. Aktivnosti poput igara loptom izrazito pogoduju njegovu razvoju, dok se gledanjem u ekran taj razvoj zapostavlja. Rajović (2017) naglašava važnost elektroničkih medija kao dodatnih pomagala pri učenju ako dijete primjerice gleda obrazovne emisije ili igra logičke igrice, samo je pitanje vremenskog ograničenja njihova korištenja. (Rajović, R., 2017)

6.2. Razvoj fine motorike

Kako sam već navela u ovom poglavlju, broj neuronskih sinapsi u mozgu određuje stupanj intelektualnih sposobnosti djeteta. Pošto rad prstiju odnosno cjelokupan rad šake uzrokuje stvaranje najviše neuronskih veza, fina motorika ima direktan utjecaj na intelektualne sposobnosti. Provedena istraživanja pokazuju da 40% - 60% djece u dobi od 5 godina ne može podignuti četvrti prst kad ispruži dlan na ravnu podlogu. To je prvi pokazatelj nedostatka broja sinapsi jer djeca ne prakticiraju nikakve igre koje iziskuju raznolike kretnje prstima. Kada dijete sjedi pred računalom ili igraćom konzolom i igra igricu, njegovi su prsti stalno u istom položaju ili izvode jednoličnu, ponavljajuću radnju što dovodi do slabijeg stimuliranja tog dijela mozga. (Rajović, R., 2017)

7. USPOREDBA TRADICIONALNIH I MODERNIH IGARA

	NTC	I faza (stimulacija razvoja neuronskih veza i puteva)							II faza (stimulacija razvoja misaonih procesa)		
	uzrast 5-7 godina	rotacija	ravnoteža	dinamička akomodacija oka	fina motorika	Stopala (hodanje, trčanje)	koordinacija oko – ruka	govor	misaona klasifikacija	misaona serijacija	asocijacija
tradicionalne igre	ledena baba	●	●	●		●		●		●	
	špigule	●	●	●	●		●	●	●	●	
	graničar	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	školica	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	slijepi miš	●	●		●	●		●	●	●	●
	igra skrivača	●	●	●		●	●	●	●	●	
	crna kraljica		●	●		●			●		●
	lastik	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
moderne igre	računalne igre								●	●	●
	igre za uređaje na dodir								●		●
	igraće konzole	●	●			●			●	●	●

Kratak opis igara:

- Ledena baba

Jedan igrač lovi, drugi bježe. Onaj kojeg dotakne stane u raskoračan stav. Igrač koji je “zaleđen” može se ponovno pokrenuti kada mu neki suigrač prođe kroz noge. Igra završava kada lovac svih “zaledi”.

- Špigule

Igrači bacaju obojene staklene ili metalne kuglice tzv. špigule u jamicu iskopanu u zemlji. Onaj igrač koji, poštujući prije dogovorena pravila, ubaci najviše špigula pobjeđuje.

- Graničar

Igrači su podijeljeni u dvije skupine, jedni nasuprot drugih, odvojeni središnjom linijom gađaju se međusobno loptom. Pogođeni loptom ispadaju van igre. Onaj tim koji ostane s igračem u polju pobjeđuje.

- Školica

Na tlu se označi sedam kvadrata po određenom rasporedu. Polja se označavaju brojevima od jedan do sedam. Prvi igrač stane ispred polja broj jedan i na njega baci kamenčić. Ako kamenčić ostane na polju igrač kreće skakati na jednoj nozi redom po poljima jedan do sedam (na polja tri i četiri, šest i sedam staje s obje noge) i natrag sedam do jedan, uvijek pazeći da stane unutar okvira kvadrata. Nakon toga isti igrač baca kamen u polje broj dva i ponavlja postupak dok ne pogriješi. Nakon njega red je na sljedećeg igrača. Pobjednik je onaj čiji kamenčić prvi prođe sva polja.

- Slijepi miš

Djeca stoje u krugu dok igrač u sredini ima povez na očima. Igrač u sredini se zavrti oko svoje osi, a drugi igrači promijene pozicije u krugu. Nakon vrtnje igrač s povezom dodirom pokušava uspostaviti identitet ostalih igrača. Onaj čiji identitet je pogođen postaje sljedeći “slijepi miš”. Igra se nastavlja.

- Igra skrivača

Jedan odabrani igrač drži oči zatvorenima i odbrojava dok se ostali igrači skrivaju u za to određenom području. Kada završi odbrojavanje, tražitelj izriče na glas: ”Tko se nije skrio, magarac je bio” te započinje tražiti skrivene igrače. Posljednji igrač kojeg tražitelj pronađe postaje novi tražitelj te se igra nastavlja.

- Crna Kraljica

Jedan igrač, okrenut leđima prema drugim igračima, igra ulogu Crne kraljice. Ostali igrači stoje na određenoj udaljenosti. Dok Crna kraljica govori na glas :”Crna kraljica, jedan, dva, tri, stop!” ostali igrači trče prema igraču Crne kraljice. Nakon što je igrač Crne kraljice izrekao stop, naglo se okreće. Ostali igrači „smrzavaju“ se u pokretu, te onaj igrač zatečen u pokretu ispada iz igre. Pobjednik je onaj koji uspješno dođe do Crne kraljice.

- Lastik

Dva igrača drže taknu rastezljivu traku (lastik). Ostali igrači naizmjenično preskaču lastiku, sukladno prije dogovorenim načinima, po razinama od lakših ka težim. Kada

jedan igrač pogriješi, idući dolazi na red i nastavlja gdje je prethodnik stao. Pobjednik je onaj igrač koji prvi prođe sve razine preskakivanja.

Za usporedbu igara koristila sam tablicu prema Rajoviću (2017.) u kojoj se promatraju različiti faktori poticanja razvojnog procesa kroz dvije faze: stimulaciju razvoja neuronskih veza i puteva te stimulaciju razvoja misaonih procesa. Izabrala sam tradicionalne igre prikladne djeci od 5 – 7 godina starosti i usporedila ih s modernim igrama koje sam podijelila u tri skupine, prema načinu igranja.

Zbog svega navedenog u prethodnim poglavljima, prema ovom načinu usporedbe vidim da elektroničke igre ne doprinose stimulaciji neuronskih sinapsi, a time ni motoričkom razvoju djeteta iako imaju pozitivan učinak na stimulaciju razvoja misaonih procesa i kognitivnog razvoja. Za razliku od modernih igara, tradicionalne igre imaju značajan utjecaj na poticaj tjelesnog i intelektualnog razvoja djeteta predškolske dobi.

ZAKLJUČAK

Igra svakako pridonosi zdravijem djetinjstvu i intelektualnom razvoju djece. Kroz igru djeca pokazuju zanimanje za ono što ih okružuje, promatraju i istražuju kako bi razvila mogućnost samostalnog pronalaska rješenja u određenim situacijama. Djeca kroz igru susreću i ulaze u svoja prva važna životna iskustva kroz koja postepeno upoznaju svoju okolinu i bogatstvo međuljudskih odnosa da bi konačno spoznali svijet u kojem žive na neposredan i zabavan način. Igra tako omogućuje djeci učiti o specifičnim životnim stavovima koje mogu ili trebaju usvojiti, o životnim nedaćama i problemima koje mogu očekivati, ali i o životnim radostima koje trebaju znati uživati i cijeniti. Cilj igre je tako pripremiti dijete za kasniji život kako bi ostvarilo svoj puni osobni potencijal te postalo zrela i ispunjena osoba ostvarena u svojim životnim nadanjima i željama. Djeca sve ovo kroz igru otkrivaju sama, postepeno i sigurno, dok tražeći i nalazeći odgovore na mnoga pitanja, hrane svoju znatiželju, obogaćuju maštu, razvijaju preciznost i motoriku, na koncu cjelokupni kognitivno-emotivni razvoj. Tako igre u ranom djetinjstvu općenito pozitivno utječu na odgoj i razvoj svakog pojedinca hraneći razvoj aktivne socijalizacije, moralnog osjećaja i moralne prosudbe, šireg spektra emocija te konačno cjelokupnog psihičkog i fizičkog razvoja djece.

Naglim ulaskom moderne tehnologije u obiteljski život primjećuje se porast sedentarnog načina života zbog čega bi se dječja igra trebala više manifestirati kroz tjelesne aktivnosti i igre na otvorenom. Iako mnoge elektroničke igre mogu imati pozitivan utjecaj na kognitivni razvoj djece predškolske dobi, prekomjerno igranje takvih igara loše utječe na mogućnost dostizanja punine dječjeg razvoja pošto upravo razvoj tjelesne motorike, prisutan u tradicionalnim igrama, ostvaruje temeljni pozitivni utjecaj na razvoj broja sinapsi u mozgu. Iz ovog proizlazi potreba poticanja dječjeg razvoja primjenom različitih motoričkih igara kako bi se dijete na što kvalitetniji način moglo pripraviti za svoj budući život i to na zabavan i njemu prirodan način. Sukladno, moderne odnosno elektroničke igre ne bi trebale zamijeniti ulogu igara koje su desetljećima prisutne u predškolskom odgoju, već služiti kao dodatna razonoda ili edukativna nadopuna pri odgoju djece kako u obitelji tako i odgojno – obrazovnim ustanovama.

Abstract

The play is a basic and specific part of human life, a life activity, different than work and leisure but with elements of both. As a life activity it is predominantly prevalent among children and youth and holds many favorable effects for their wholesome development into mature and responsible adults. Among these, the most favorable effects of play are those ascribed to the development of preschool children. In this period the child experiences an immense emotional, social and moral development which the play in its own unique way embodies, helps prosper and further extends. This work exemplifies the rich and unique play-specific characteristics of different games, traditional and modern, and questions what kind of an impact such games produce on preschool children's growth and development. The conclusion is, there are many traditional games that realize a broader and stronger cognitive, emotional, social and moral development among preschool children and the use of such games should be encouraged both in families and educational institutions.

Keywords: Preschool children, play, games, child development.

Sažetak

Igra je osnovni i specifični dio ljudskog života, životna aktivnost, različita od rada i odmora, ali s elementima obojeg. Igra je kao životna aktivnost poglavito zastupljena kod djece i mladih te sadrži mnogo korisnih efekata za njihov cjelokupni razvoj u zrele odrasle osobe. Među ovima, najkorisniji efekti igre se pripisuju razvoju djece predškolske dobi. U ovim godinama dijete prolazi kroz intenzivan emocionalni, društveni i moralni razvoj kojeg igra, na sebi svojstven način, utjelovljuje, pospješuje i daljnje razvija. Ovaj rad prikazuje bogate i unikatne posebnosti i odlike različitih igara, tradicionalnih i modernih, te se pita kakav utjecaj te igre imaju na rast i razvoj predškolske djece. Zaključak je kako postoje mnoge tradicionalne igre koje ostvaruju širi i snažniji porast kognitivnog, emocionalnog, društvenog i moralnog razvoja te kako igranje takvih igara treba poticati kako u obitelji, tako i u odgojno-obrazovnim ustanovama.

Ključne riječi: Predškolska djeca, igranje, igre, dječji razvoj.

LITERATURA

Anđelić, Svetlana, Zoran Čekerevac i Nikola Dragović. "Utjecaj informacijskih tehnologija na razvoj predškolske djece." *Croatian Journal of Education* 16, br. 1 (2014): 259-287. https://hrcak.srce.hr/120167

Baradaran Bazaz, Shiva, Qasem Yaghobi Hasankala, Ali Asghar Shojaee, and Zahra Unesi. 2018. "The Effects Of Traditional Games On Preschool Children'S Social Development And Emotional Intelligence: A Two - Group, Pretest - Posttest, Randomized, Controlled Trial". *Modern Care Journal* 15 (1). doi:10.5812/modernc.66605.

Dokler, Ana. 2017. "Videoigre U Predškolskoj Dobi: Kako Utječu Na Dječju Igru I Razvoj - Medijska Pismenost". *Medijska Pismenost*. http://www.medijskapismenost.hr/videoigre-u-predskolskoj-dobi-kako-utjecu-na-djecju-igru-i-kako-ih-koristiti-u-obrazovanju/. (pristupljeno 15.8.2018.)

Duran, Mirjana. 2001. *Dijete I Igra*. 2. ed. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Ermi, L., Heliö, S. i Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto. http://tampub.uta.fi /handle/10024/65503.

Fullerton, T., Swain, C. i Hoffman, S. 2004. Game design workshop. Designing, prototyping and playtesting games. San Francisco: CMP Books.

"Game | Definition Of Game In English By Oxford Dictionaries". 2018. *Oxford Dictionaries | English*. https://en.oxforddictionaries.com/definition/game.

Goldberg, Sally, i Ilona Posokhova. 2003. *Razvojne Igre Za Predškolsko Dijete*. Lekenik: Ostvarenje.

Granic, Isabela, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels. 2014. "The Benefits Of Playing Video Games.". *American Psychologist* 69 (1): 66-78. doi:10.1037/a0034857.

Harviainen, Tuomas, Mikko Meriläinen, And Tommi Tossavainen. 2015. "The Game Educator's Handbook, Revised International Edition". Pelikasvatus.Fi. http://www.pelikasvatus.fi/gameeducatorshandbook.pdf.

Kamenov, Emil. 1986. *Intelektualno Vaspitanje Kroz Igru*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

Karimäki, R. 2007. Media leikkiin innoittajana. In L. Pentikäinen, A. Ruhala & H. Niinistö (ed.) Mediametkaa! Osa 2. Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan (41–47). Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry

Kuleto, Valentin. 2016. "Kako Razvijati Funkcionalno Znanje? - Valentin Kuleto". *Valentin Kuleto*. http://www.valentinkuleto.com/2016/03/kako-razvijati-funkcionalno-znanje/. (pristupljeno 6.9.2018.)

Kulman, Randy. 2018. "Play Diet - Learningworks For Kids". *Learningworks For Kids*. http://learningworksforkids.com/play-diet/. (pristupljeno 22.8.2018.)

Lešin, Gordana. 2014. "Informacijsko komunikacijske kompetencije i dijete rane i predškolske dobi." U: H. Ivon i B. Mendeš (ur.). Odrastanje u suvremenom dječjem vrtiću, Zbornik radova Mirisi djetinjstva, 20. Dani predškolskog odgoja i obrazovanja Splitskodalmatinske županije(str. 55-60). Split: Dječji vrtić „Cvit Mediterana".

Maleš, Dubravka, Ivanka Stričević, Joško Marušić, Mirjana Vodopija, i Marko Čolić. 1991. *Druženje Djece I Odraslih*. Zagreb: Školska knjiga.

Mahmutović, Alisa. "ZNAČAJ IGRE U SOCIJALIZACIJI DJECE PREDŠKOLSKOG UZRASTA." *Metodički obzori* 8(2013)2, br. 18 (2013): 21-33. https://hrcak.srce.hr/114289

Matejić, Z. 1978. *Simbolička igra kod dece predškolskog uzrasta*. (Master's thesis, Faculty of Philosophy, University of Belgrade). Beograd: Filozofski fakultet, Sveučilište u Beogradu.

Metikoš, Magdalena. 2015. "ZAVRŠNI RAD KINEZIOLOŠKA AKTIVNOST U SLOBODNO VRIJEME". *Repozitorij.Unipu.Hr*. https://repozitorij.unipu.hr/islandora/object/unipu%3A32/datastream/PDF/view.

Milačić Žurić, Višnja. „IGRA DJETETA S OBZIROM NA DOB". https://www.dv-biograd.hr/images/Dokumenti/Programi/Igra_djeteta_s_obzirom_na_dob.docx (3.9.2018.)

Mitrović, Darinka. 1986. *Predškolska Pedagogija*. Sarajevo: Svjetlost.

Pennanen, Sirta 2009. Lasten medialeikit päiväkodissa. In L. Alanen & K. Karila (ed.) Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta (182–206). Tampere: Vastapaino.

Rajić, Višnja i Biserka Petrović-Sočo. "Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi." Školski vjesnik 64, br. 4 (2015): 603-620. https://hrcak.srce.hr/153131

Rajović, Ranko. 2017. Kako igrom uspješno razviti djetetov IQ. Harfa d.o.o. (1. izdanje). Split

Rajović, Ranko i Nikolina Palašić. 2017. IQ djeteta - briga roditelja. Zagreb: Harfa

Rajović, Ranko, i Sanja Jelenić - Soldatić. 2016. *IQ Djeteta - Briga Roditelja*. Zagreb: Hrvatska Mensa.

Ružić-Baf, Maja. 2015. *Gremo u ćap: Tradicionalne (odabrane) dječje igre*. Sveučilište Jurja Dobrile, Odjel za odgojne i obrazovne znanosti. Pula

Salokoski, T. 2006. Pelinappulat. In H. Niinistö i A. Ruhala (ed.) Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla austeilla (67–77). Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.

Smiljić, Sandra. 2018. "Poticanje Zdravog Psihofizičkog Razvoja Djece Kroz Igru". *Čuvarkuća*. http://www.cuvarkuca.hr/preporuka/poticanje-zdravog-psihofizickog-razvoja-djece-kroz-igru/. (pristupljeno 15.8.2018.)

Suoninen, A. 2004. Mediakielitaidon jäljillä. Lapset ja nuoret valikoivina mediankäyttäjinä. Jyväskylä: University of Jyväskylä, Nykykulttuurin tutkimuskeskus, julkaisuja 81.

Tatković, Nevenka i Maja Ružić-Baf. "RAČUNALO- KOMUNIKACIJSKI IZAZOV DJECI PREDŠKOLSKE DOBI." *Informatologia* 44, br. 1 (2011): 27-30. https://hrcak.srce.hr/66859

Terezija-Ružica Dinter, Anita Letica i Diana Atanasov Piljek 2006. *Dječje igre na otvorenom*. Alka script. Zagreb

Tomić Preiner, Marija. 2018. *Ti-Si-Sunce.Hr*. http://www.ti-si-sunce.hr/uploaded/dokumenti/IGRANJE%20S%20DJECOM-%20MATRIJALI%20ZA%20POLAZNIKE_za%20web%20(2).pdf.

Uusitalo, N., Vehmas, S. i Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: University of Tampere. http://tampub.uta.fi/N/naamatusten_verkossa_2011.pdf

Pejčić Aleksandra, 2002. *Igre za velike i male.* Rijeka : Visoka učiteljska škola Sveučilište u Rijeci, 2002

Zevenbergen, Robin i Logan, Helen. 2008. Computer Use by Preschool Children: Rethinking Practice as Digital Natives Come to Preschool. Australian Journal of Early Childhood, 33, 37-44.

Piaget, Jean. 1962. *Play, Dreams, And Imitation In Childhood* (G. Gattegno & F. M. Hodgson, Trans.). New York, NY: Norton.

Opie, Iona, and Peter Opie. 2008. *Children's Games In Street And Playground*. Edinburgh: Floris Books.