Boravak u prirodi i nove tehnologije kod djece predškolskog uzrasta

Majić, Katarina

Undergraduate thesis / Završni rad

2015

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:137:721124

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

Odjel za odgojne i obrazovne znanosti

KATARINA MAJIĆ

BORAVAK U PRIRODI I NOVE TEHNOLOGIJE KOD DJECE PREDŠKOLSKOG UZRASTA

Završni rad

JMBAG: 0113134958, **redoviti student**

Studijski smjer: Predškolski odgoj

Predmet: Rad s darovitom djecom

Mentor: doc. dr. sc. Andrea Debeljuh

Pula, 9. srpnja 2015.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana, Katarina Majić, kandidat za prvostupnika predškolskog odgoja, ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojeg 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 kojeg 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.

U Puli, 9. srpnja 2015.

Student:

Sadržaj

1. UVOD ... 1
2. DIJETE I IGRA ... 3
2.1. Struktura igre ... 4
2.1.1. Trajni elementi u strukturi igre ... 4
2.1.2. Pravila ... 5
2.1.3. Tipovi odvijanja igre ... 6
2.1.4. Simbolička komponenta ... 7
2.1.5. Započinjanje igre ... 8
2.1.6. Kraj igre ... 9
2.2. Kako se igraju djeca u Slavoniji? ... 10
2.3. Tjelesne aktivnosti ... 10
2.3.1. Prednost redovite tjelesne aktivnosti ... 11
2.3.2. Dijete i tjelesne aktivnosti ... 11
2.3.3. Roditelji i tjelesne aktivnosti ... 13
2.3.4. Treninzi ... 14
3. UTJECAJ CENTARA NA RAZVOJNA PODRUČJA ... 15
3.1. Centar za likovno izražavanje ... 15
3.2. Centar za građenje ... 16
3.3. Centar za kuhanje ... 17
3.4. Dramske i obiteljske igre ... 18
3.5. Centar za glazbu ... 19
4. OSMIŠLJAVANJE VANJSKOG PROSTORA ... 21
4.1. Sigurnost ... 21
4.2. Potreba za nadzorom ... 21
4.3. Prostor za penjanje ... 21
4.4. Prostor za vožnju ... 22
4.5. Mirni prostor ... 22

5. IGRE NA OTVORENOM PROSTORU 23
6. AKTIVNOSTI NA OTVORENOM PROSTORU 24
6.1. Vrijeme 24
6.2. Odjeća 24
6.3. Što još treba uzeti u obzir? 24
6.4. Intervencije za vrijeme igre na otvorenom 25
7. ISTRAŽIVANJE PRIRODE 26
7.1. Centar za istraživanje prirode 26
7.2. Vještine za istraživanje prirode 27
7.3. Materijali 27
7.4. Boravak u prirodi 27
8. INFORMACIJSKO – KOMUNIKACIJSKA TEHNOLOGIJA I DJECA 29
8.1. Dijete za računalom 29
8.1.1. Brojne su prednosti upotrebe interneta 29
8.1.2. Brojne su i poteškoće, pa čak i opasnosti, pri korištenju interneta: 30
8.2. Djeca i Internet 30
8.3. Savjeti za roditelje 32
8.4. Nasilje na Internetu 32
9. UTJECAJ VIDEOIGARA NA RAZVOJ DJETETA 34
9.1. Pozitivni utjecaj igara na djecu 34
9.2. Rizici i opasnosti videoigara za djecu 35
10. ISTRAŽIVANJE 37
10.1. Ciljevi i metodologija 37
10.2. Statistička obrada 38
10.3. Zaključak anketnog upitnika 47
11. ZAKLJUČAK 49
13. LITERATURA 53

1. UVOD

Kod djece u dječjim vrtićima sve je više prisutna tehnologija i upotreba informacijsko – komunikacijske tehnologije. Razvijaju se nove dinamike i procesi koji utječu na svu djecu u vrtićkoj skupini, ali i na odgojitelje koji rade s njima. Cilj ovog završnog rada je vidjeti koliko djeca u dobi od četiri do sedam godina koriste razne informacijsko – komunikacijske tehnologije te koliko vremena provode u prirodi. Istraživanjem koje je provedeno željeli smo dobiti jasniju sliku o tim obilježjima.

Igra je najbolje vježbanje. Motiviranost se nalazi u urođenoj djetetovoj sklonosti igri. Kretanje je jedan od važnijih ciljeva igre, ali i osnovna potreba svakog čovjeka. Pridonosi boljem zdravlju, razvija brzinu, okretnost, snagu i izdržljivost u svakodnevnom životu djeteta i roditelja. Blagodati suvremenog života učinile su život lakšim i roditeljima i djeci, ali su ih lišili i mnogih tjelesnih aktivnosti. Naše je društvo „izgubilo kompas“. Ne posvećuje se dovoljno pažnje dugoročnoj važnosti tjelesne aktivnosti i zdravog načina prehrane za mentalnu, emocionalnu, fizičku i društvenu dobrobit djece. Rezultat toga su naraštaji djece opsjednute hranom, gledanjem televizije, računalima i pametnim telefonima koji sve više i brže zamjenjuju roditelja.

U posljednje vrijeme, roditelji, odnosno odrasli, sve više rade, zaokupljeni su svakodnevicom i aktivnostima koje ne uključuju blizinu djeteta. Životne navike roditelja i djece doživljavaju brojne promjene koje su vezane uz stan ili kuću, sredinu u kojoj žive, okoliš, ali i uz aktivnosti. Tjelesne aktivnosti pridonose tjelesnom i psihičkom zdravlju, učinkovitosti, boljem uspjehu, lakoći snalaženja u različitim životnim situacijama te većoj radnoj sposobnosti. Zdravo dijete je ono dijete koje je stalno u pokretu i igri te na taj način organizam doživljava svoj potpuni razvoj. Dijete i roditelj će imati potrebu za odmorom i dobrom organizacijom radog dana ako se redovito bave tjelesnim aktivnostima. Na taj način, dijete ulazi u život u kojem treba pronaći ravnotežu i snaći se u mnoštvu proturječja. Stalnost aktivnosti daje djetetu osjećaj sigurnosti i povjerenja koje utječe na razvijanje odnosa prema sebi i drugima, a roditeljima omogućava iskazivanje vlastitog primjera i ljubavi te usmjeravanje djeteta na pravi put. Kako bi se postigao trajan učinak na zdravlje djece, potrebna je pomoć svih najvažnijih ljudi u dječjem životu. Kada je djeci pružena prilika da budu fizički aktivna, djeca će to i prihvatiti. Uz pomoć različitih igračaka, igara i drugih sredstava s kojim su djeca u dodiru tijekom dana stvaraju se prilike za aktivnost. Roditelji moraju planirati izlete u park, na plažu, u šumu ili u rekreacijske centre. Moramo prakticirati

određeni način ponašanja ukoliko od djece očekujemo da steknu naviku redovite tjelesne aktivnosti. Motoričke vještine su temelj tjelesne aktivnosti male djece. Kad djeca usvajaju i dosegnu primjerenu razinu vještina, oni postaju i ostaju tjelesno aktivni i mnogo godina kasnije. Djeci treba dopustiti da sama odaberu aktivnost kojom se želi baviti. To neka bude odskočna daska za uključivanje u fizičku aktivnost. Djeci ne treba ograničavati količinu vježbanja već im dopustiti da sami odrede vlastite prioritete. Kad djeca imaju priliku sama odlučivati, oni se osjećaju kao da imaju više samopouzdanja pri izvođenju aktivnosti. Aktivnosti trebaju biti zabavne i pružati užitak svakom djetetu. Roditelji koji uključuju svoje dijete u obiteljske aktivnosti kao što su pješačenje, plivanje, pecanje, vožnja biciklom, šalju djeci snažnu poruku o važnosti fizičke aktivnosti.

Danas imamo sve veći broj djece koja su postala ovisna o pametnim telefonima, računalima i internetu. Postavlja se pitanje kako riješiti taj problem koji se tiče ovisnosti o informacijsko – komunikacijskoj tehnologiji. Pretjerana izloženost tehnologiji vidi se kod otežanog učenja, povećane impulzivnosti te smanjenom mogućnosti samoregulacije. „Da bi se djeca i mladi snašli u sve šarolikijoj medijskoj ponudi, oni od odraslih trebaju dobivati putokaze. Stoga medijski kompetentni najprije trebaju postati odrasli, ponajprije roditelji, učitelji, profesori,… kako bi potom mogli usmjeravati djecu i mlade.“ (Miliša i sur., 2010.).

2. DIJETE I IGRA

„Pojam igre odnosi se na veliki broj aktivnosti“ (Duran, 1995.). Igra se ne može obuhvatiti samo jednom definicijom. Igra i njezini elementi nisu predmet proučavanja samo psihologije već i pedagogije, sociologije, antropologije, etnologije i sl. Igra oslobađa od napetosti, rješava konflikt, regulira fizički, kognitivni i socijalno - emocionalni razvoj. Igra je aktivnost koja je pretežno vezana za djetinjstvo. Kao slojevita dječja tvorevina, ona nosi poruke o sebi kao produktu, poruke o načinu odrastanja i poruke o djetinjstvu u kojoj se djeca javljaju kao samosvjesni, aktivni subjekti. Promatrajući igru i djetinjstvo kroz povijest uočava se činjenica da u nerazvijenim društvenim zajednicama djetinjstvo traje kraće, a igra je nerazvijena. Kao multifunkcionalna aktivnost, igra u odrasloj dobi gubi neke funkcije, a druge postaju naglašene.

Dijete je primarno socijalno biće koje se od rođenja razvija i raste na slojevima kulture. Okruženo je predmetima koji su oblikovani kulturom, znakovnim sustavom, specifičnom ljudskom interakcijom koje određuju igru. Zbog toga se igra razvrstava u tri kategorije:

- funkcionalna igra
- simbolička igra
- igre s pravilima

Funkcionalna igra započinje u najranijoj fazi dječjeg razvoja i određuje se kao igra novim motoričkim, osjetnim i perceptivnim funkcijama koje sazrijevaju u djetetu. Piaget navodi da funkcionalna igra nastaje u dodiru djeteta s fizičkom okolinom. Igračke preporučene za ovu dob su različite zvečke, gumene lopte, drvene ili plastične kutije za opipavanje, hvatanje i slušanje.

<u>Funkcionalne igre dijelimo na:</u>

1. *Igre vlastitim tijelom* (senzomotorne igre) – izvode se vlastitim tijelom uz ponavljanje pokreta.
2. *Igre s predmetima i materijalima* – dijete istražuje svojstva i mogućnost materijala.
3. *Pokretne igre uz korištenje rekvizita* – dijete se osjeća ugodnije i spretnije što su češći pokreti te vježba spretnost, stabilnost i koordinaciju predmeta.

4. *Igre glasovima i slogovima riječi* – treniranje organa za govor, povezivanje riječi i predmeta. (http://www.maliprinczadjecu.com/#!igra-i-dijete/caet[1]).

Simbolička igra ili igra pretvaranja promatra se kao razvojni fenomen. Simbolička igra za Piageta predstavlja izraz neadekvatnog mišljenja u sklopu kognitivnog razvoja. Ona odgovara predoperacionalnom mišljenju. To je za Piageta oblik reprezentacije stvarnosti. Promatrajući formiranje simbola kod djece, Piaget govori o postojanju „individualnih simbola" i „individualne reprezentacije". Tvrdi da se stvaraju individualni simboli kao što su mentalne slike i simbolički objekti koji predstavljaju zamjenu za nešto drugo. Individualni simboli su osnova za razvoj socijalnih simbola te za komunikaciju sa socijalnom okolinom. Vigotski, Elkonin, Leontjev i drugi ruski autori razmatraju simboličku igru pod nazivom „igra uloga". Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete želi živjeti društveni život s odraslim članovima društva. Dijete najprije uzima ulogu odraslog, zatim stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi te na kraju prikazuje djelatnosti odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih. Tako se, na primjer, djeca pretvaraju da piju čaj, igraju se mame i tate, liječnika, škole, ali mogu biti i junaci iz nekih bajki ili priča.

Igre s pravilima dijete susreće u gotovom obliku, ali sudjeluje i u stvaranju novih. Piaget kaže da se igre s pravilima rijetko javljaju u dobi od četiri do sedam godina, a zadržavaju se tijekom cijelog života. Igre s pravilima su igre sa senzomotoričkim kombinacijama (utrke, loptanje) ili intelektualnim kombinacijama (karte, šah) u kojima se pojedinci natječu i čija su pravila regulirana kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom. U ovoj igri postoje pravila, kolektivna disciplina, kodeks časti i *fair play*.

2.1. Struktura igre

2.1.1. Trajni elementi u strukturi igre

Iako postoje razne vrste igranja, moguće je uočiti skup komponenti čija relativna trajnost dopušta da se igra prepozna kao stabilna cjelina. Komponente predstavljaju osnovne elemente za građenje struktura najrazličitijih igara, a to su:

- **pravila:** osnovna, specifična, opća

[1] http://www.maliprinczadjecu.com/#!igra-i-dijete/caet

- **tip odvijanja igre:**
  - linearni s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“
  - razgranati s utvrđenim redoslijedom prema principi „ako da onda“
  - razgranati bez fiksiranog redoslijeda
- **simbolička komponenta:**
  - simboli koji imaju značajnu ulogu reprezentiranja
  - „Mrtvi simboli“ s logikom ritualnog simbolizma
  - nesvjesni simboli
- **započinjanje igre:**
  - direktni i igrovni poziv
  - formaliziran i neformaliziran način dijeljenja uloga
- **kraj igre:**
  - s poznatim i neizvjesnim ishodom
  - priroda izvedbe kao varijabilna komponenta

2.1.2. Pravila

Problemima pravila u igri najviše se bavio Piaget. Proučavao je odnos djece prema pravilima, svjesnost o pravilima i poštivanje pravila. Promatrajući pravila na osnovi zbirke igara te na osnovi realnog procesa igranja, postoje tri grupe pravila: osnovna pravila, specifična pravila i opća pravila.

Osnovna pravila su pravila koja određuju tijek igre. Karakteristična su za igru kao relativno trajnu tvorevinu, a čine ju prepoznatljivom. Jedno od takvih pravila u igri „Ringe, ringe, raja“ je to kada se kaže „čuč“, svi igrači moraju čučnuti. Osnovna pravila određuju suštinu igre i ne dogovaraju se prije igre, već se moraju znati unaprijed kako bi igra mogla započeti.

Specifična pravila su pravila kojima se određuju neke specifičnosti, pojedinosti ili sporna mjesta u igranju. Mogu se razlikovati od igre do igre, od izvedbe do izvedbe. Pravila se dogovaraju prije ili se stvaraju tijekom igre nakon nekakvog spora. Ponekad se pravila ustale pa postaju tradicionalna u jednoj ulici, kvartu ili naselju. U igri lovljenja, neka od specifičnih pravila su:

- Onaj koga progonitelj dodirne s dva prsta je ulovljen.

ili:

- Da bi netko bio ulovljen, mora ga se bar nakratko zadržati, tj., nije ga dovoljno dodirnuti.

U dječjim grupama u kojim specifična pravila nisu precizno dogovorena ima više sporova.

Opća pravila su pravila koja se odnose na ponašanje u igri i za vrijeme igranja igre. Takva pravila su na primjer:

- ako si prihvatio neku ulogu, ne smiješ ju napustiti usred igre
- ako ti je igrom pripala neka kazna, moraš ju podnijeti
- ako ti je brojalicom pripala neka neželjena uloga, moraš ju prihvatiti itd.

2.1.3. Tipovi odvijanja igre

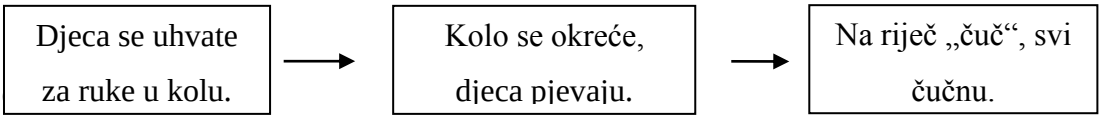
Na osnovi analize i promatranja igara, razlikujemo tri osnovna tipa odvijanja igre:

1. linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“.
2. razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“.
3. razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda.

1. Linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom „zatim“

Igre koje se odvijaju prema ovom tipu nemaju neizvjesnog ishoda. Smjer igre je linearan. Točno je propisano što se iza čega događa i to je bezuvjetno.

Na primjer: „Ringe, ringe, raja“



2. Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“

Osnovna pravila određuju kako će se igra odvijati. Budući da osnovna pravila sadrže određenje „ako da onda“, postoji mogućnost različitih pravaca igre. U kojem pravcu će teći odvijanje igre, zavisi od ishoda pojedinih dijelova igre. Različiti smjerovi su fiksirani

osnovnim pravilima. Odvijanje igre „Cice mice maramice“ s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ kreće se ovako:

- Djeca čuče u krugu. Jedno dijete (s ulogom mačke) trči oko njih i neprimjetno iza nekog ispušta maramicu.
- Ako onaj, iza koga je ispuštena maramica to ne primijeti, a mačka uspije otrčati oko kola i doći ponovno do njega, on mora napustiti krug, sjesti u sredinu i biti promatrač igre. Mačka zadržava svoju ulogu.
- Ako onaj, iza kojeg je ispuštena maramica, to primijeti, ustaje se, uzima maramicu i počinje loviti mačku.

Lovljenje ima dva predviđena i stalna ishoda:

- Ako lovac ne uspije uhvatiti mačku, ona će čučnuti na njegovo mjesto i tako se riješiti svoje uloge. Uloga mačke sada pripada lovcu.
- Ako lovac uspije uhvatiti mačku, može se vratiti na svoje mjesto koje je napustio dok je hvatao mačku, a mačka se ne rješava svoje uloge.

3. Razgranati tip odvijanja igre bez fiksiranog redoslijeda

Ovakav tip odvijanja igre nalazimo kod simboličke igre. Ova igra nema osnovnih pravila pa tijek igre može poprimiti najrazličitije smjerove koji nisu predviđeni na samom početku. Kako ne postoje osnovna pravila kojih se djeca trebaju pridržavati, postoji potreba komuniciranja transformiranog značenja. Igrovne jedinice tj. najmanji dio igre kojemu se još uvijek može pripisati riječ kobajage /*tobože*/, gradi se „u hodu“. Uzmimo na primjer situaciju u kojoj djevojčica u kutiji pronalazi haljinu za lutku i kaže: „Ajde kobajage da je sada ljeto.“ Dječak na to odgovara: „Ići ćemo na plažu. Ovo će nam biti ručnik.“ Odvijanje igre kreće u nepredviđenom smjeru.

2.1.4. Simbolička komponenta

U strukturi igre, simbolička komponenta javlja se u najrazličitijim pogledima. Simboli imaju signifikantnu tj. značajnu funkciju reprezentacije. Dijete simbolima označava stvari, odnose, ideje, doživljaje i različite sadržaje kojih je svjesno i želi ih reprezentirati. Simbole koristi svjesno i s namjerom. Tako djeca, na primjer, kružnicom na zemlji reprezentiraju bunar, pokretima tijela i izrazima lica – strah od kostura, govorom – ulogu i dijalog uloge,

maramicom koja je zavezana u čvor – miša itd. Cjelokupan ljudski repertoar se koristi u igri za prijenos poruka kako bi se ostvarila željena reprezentacija. Svaka igra podrazumijeva prihvaćanje neke iluzije, ali količina fiktivnog te zasićenost igre simbolima nije jednaka u svim igrama. Tako u nekim igrama uloge i ponašanja u skladu s ulogom jesu bit, razlog igre. U drugim igrama, na primjer, djeca vode dijalog u skladu s ulogom prije aktivnosti koja je bit igre, a koja tek slijedi. Vuk razgovara s majkom, Lisica s kvočkom, Kobac s pilićima, a onda slijedi lovljenje koje je u središtu igre. I na kraju, postoje igre u kojima je uloga reducirana samo na nazive koje nose igrači.

Kako se igre u dječjoj tradiciji prenose s koljena na koljeno, u njima nalazimo tragove različitih vremena. Igre je potrebno sagledati kao poseban oblik narodne kulture, a u tradicionalnoj kulturi postoje mnoge institucije i odnosi koji su teško promjenjivi. Poštivanje vatre, na primjer, vezano je za mnoge rituale i mitove. S vremenom je upotreba vatre izgubila svoje prvotno religiozno značenje i prešla u narodnu zabavu (karnevali) ili je njena ritualna funkcija dobila drugo značenje (olimpijska vatra, logorska vatra, vječna vatra). Suština ritualnog ponašanja je simboličnost. Znak u ritualu, ne samo da označava već i zamjenjuje objekt. Mnogi od simbola koji postoje u tradicionalnoj igri za dijete mogu biti mrtvi simboli jer su tradicijom preneseni iz djetinjstva neke druge, davno ostarjele djece ili su preneseni iz svijeta odraslih pa ih djeca ne razumiju iako ih oponašaju. U dijelu igara nalazimo teme koje su vrlo slične onima iz bajki. Djeci se događaju strašne stvari: kradu ih nepoznati i loši ljudi, majka ih ostavlja same kod kuće, a onda dolazi strašna osoba, itd. Proučavajući pitanje: *Zašto djeca vole bajke i zašto igraju ovakve igre?,* postavlja se i novo pitanje: *Zašto su narodne bajke dragocjene u odgoju djece?*. Psihoanalitičar Bruno Bettelheim kaže da narodne bajke pružaju djetetu utjehu da će, usprkos svim patnjama koje mora pretrpjeti, na kraju ipak sve biti dobro. Takvi se primjeri mogu vidjeti u bajkama *„Ivica i Marica“ i „Pepeljuga“*.

2.1.5. Započinjanje igre

Započinjanje igre određeno je specifičnim pravilima i može se mijenjati od igranja do igranja iste igre. Kod započinjanja igre može se vidjeti poziv na igru i podjela uloga. Poziv na igru može biti direktan kao npr. „Hoćete li se igrati lovice?“ ili igrovni, kao npr. dijete koje se želi igrati „lovice“ nagovještava to svojim prijateljima izazivajući ih pjevajućim tonom: „Ulovi me, ulovi me, kupit ću ti novine.“ Postoje dva osnovna načina dijeljenja uloga: formaliziran i neformaliziran.

Formaliziran način dijeljenja uloga predstavlja gotove tehnike koje već pripadaju dječjoj tradiciji. Uz njih se često vežu različiti tekstovi koji se prenose s generacije na generaciju. Najrašireniji formaliziran način dijeljenja uloga je pomoću brojalice. Ovakva podjela daje svakom djetetu jednaku šansu.

Neformaliziran način dijeljenja uloga je način gdje se djeca bore za željenu ulogu ili izbjegavaju neželjenu, koristeći se svađom, tučom ili svojim socijalnim statusom u grupi. Ovakvo dijeljenje uloga najčešće započinje izvikivanjem: „Ja nisam taj. Ja sam taj.“

Uloge se često dodjeljuju na osnovi uspješnosti ili neuspješnosti u nekoj aktivnosti koja je prethodila igri. Tako, na primjer, neželjenu ulogu može dobiti ono dijete koje je bacilo štap na najmanju udaljenost, tko zadnji dodirne nekakav predmet ili tko pomakne nogu kada mu se kamen baci u blizini stopala. Ovakvi načini određivanja uloga nekada su bili češći, ali su nestali zbog brojalica koje nameću i odgojitelji i učitelji.

U igrama u kojima postoje dvije ekipe, a igre imaju natjecateljski karakter, djeca nastoje postići da obje grupe budu podjednako jake. Najčešće se odrede kapetani ekipa. Kapetani se dogovore tko će biti par, a tko nepar, zatim skrivaju jednu ruku iza leđa i izgovaraju: „Bim, bam, bus.“ Na zadnju riječ istovremeno pokazuju ruku s određenim brojem ispruženih prstiju. Broj ispruženih prstiju se zbraja i ustanovi se je li broj paran ili neparan. Kapetan koji je pobijedio, prvi bira najboljeg igrača, a nakon njega bira kapetan koji je izgubio. Svaki kapetan nastoji u svoju ekipu dobiti najbolje igrače.

Na osnovi promatranja igranje može se reći da kod djece u dobi od 5 do 6 godina susrećemo ili neformalizirani način dijeljenja uloga ili korištenje brojalica kao formaliziran način dijeljenja uloga. U timskim igrama ekipe određuju neformalno, na osnovi simpatije. Kod djece u dobi od 9 do 10 godina češće se koristi formaliziran način dijeljenja uloga, brojalicom te na osnovi uspješnosti ili neuspješnosti u aktivnosti koja je prethodila igri.

2.1.6. Kraj igre

Način završavanja igre povezan je s tipom odvijanja igre. Linearan tip odvijanja igre s fiksnim redoslijedom ima kraj s poznatim ishodom. Razgranati tip odvijanja igre s fiksnim redoslijedom „ako da onda“ ima neizvjestan ishod. U igrama s konačnim, ali neizvjesnim ishodom, poznat je pobjednik ili pobjednici. Budući da u razgranatom tipu odvijanja igre bez fiksnog redoslijeda ne postoje osnovna pravila, ishod igre nije naznačen.

2.2. Kako se igraju djeca u Slavoniji?

Nekada je igra podjednako pripadala i djeci i odraslima. Postoji dobna segregacija (odvajanje, razdvajanje) djece. „Djeca su smještena u mlađe, starije vrtićke grupe, u prve, druge, treće razrede. Izmišljaju se različite didaktičke igre koje su namijenjene djeci određene dobi, a igra se pretvara u dječji posao. No, na ulicama, igralištima, dvorištima, parkiralištima, seoskim šamcima, usmenom predajom prenose se i nove igre. Za njih nije tipična dobna segregacija. Dječje grupe, slobodno formirane, najčešće su mješovite i spolno i dobno“ (Duran,1995.). Status promatrača imaju oni najmlađi. Jedan od faktora u razvojnom razdoblju koji oblikuje dječju aktivnost, a govori nam o odrastanju, razvoju i djetinjstvu je ludičko naslijeđe dječje subkulture. Kako bi se dobro opisale igre koje pripadaju ludičkom korpusu djece u Slavoniji, korištena su tri izvora: obavijesti dobivene od djece, obavijesti dobivene od odraslih te promatranje i bilježenje igara na mjestima na kojima se djeca okupljaju. Važno mjesto u dječjoj subkulturi ima usmeni oblik prenošenja, a kao posljedica su inovacije i različite varijante igranja. Zbirka „Ja se srdim na te ili kako su se igrala i kako se igraju djeca Slavonije“ je zbirka igara nastala na osnovi promatranja djece na ulicama, dvorištima i igralištima u Osijeku i Vinkovcima kroz dugi niz godina te na osnovi istraživanja provedenog tijekom 1988., 1989. i 1990. godine. Prikupljene i opisane igre rezultat su anonimnog stvaralaštva mnoštva pojedinaca. Identificiran i opisan ludički korpus sadrži opis ponašanja i aktivnosti djece, pravila koja djeca sama stvaraju, sankcije koje predviđaju, interakciju koju propisuju i simboliku koju ugrađuju. Iz opisa je vidljiv naziv igre, broj igrača, prostor za igranje, način započinjanja igre, što se radi, govori ili pjeva za vrijeme igre, smjenjivanje uloga u igri, rekviziti, pravila, završetak, mogući dobitak, moguće sankcije.

2.3. Tjelesne aktivnosti

Brz način obavljanja svakodnevnih poslova i vrijeme provedeno u pasivnim aktivnostima, samo su mali dio pokazatelja koji upućuju na važnost tjelesnih aktivnosti u životu. To je posebno važno za dijete koje tek treba razviti i osmisliti prirodnu potrebu za aktivnošću kako bi uskladilo svoje misli, osjećaje i volju. Upornost djeteta i stalno ponavljanje aktivnosti dio su odrastanja koje zahtjeva poticanje, podršku i uključenost roditelja. Planiranim i osmišljenim svakodnevnim tjelesnim aktivnostima doprinosimo kvaliteti vlastitog zdravlja, a djetetu omogućavamo optimalan razvoj i usavršavanje onih sposobnosti, vještina, spoznaja i osobina kojima je doraslo u pojedinom razdoblju. Na taj na

način promičemo zdravlje i zdrav način življenja kao važnu sastavnicu radne sposobnosti, uspješnosti i snalažljivosti u odrasloj dobi. Tjelesne aktivnosti djeteta su sastavni dijelovi njegova svakodnevnog života u kojem prevladava igra kao temeljna aktivnost i za koju je dijete predškolskog uzrasta najviše motivirano. Odnos s okolinom koja ga okružuje, dijete razvija neumornim ponavljanjem različitih aktivnosti i kretnji. Na taj način dijete razvija skladnost u pokretima i kretanju, ovladava upotrebom i korištenjem stvari i predmeta te njihovim nošenjem. Dijete spoznaje svoje tijelo, govor, brojanje, odijevanje, obuvanje kao dio cjeline. Svaki početak je težak, a djetetu je još teži jer upoznaje puno novih kretnji, susrećući se s teškoćama. Tada su strpljenje i lijepa riječ važniji nego ikada u životu.

2.3.1. Prednost redovite tjelesne aktivnosti

- Smanjivanje rizika od preuranjene smrti
- Smanjivanje rizika od bolesti srca
- Smanjivanje rizika od dijabetesa
- Smanjivanje rizika od visokog krvnog tlaka
- Snižavanje visokog krvnog tlaka u ljudi koji već imaju kronično povišeni krvni tlak
- Smanjivanje rizika od raka debelog crijeva
- Pomaže držati tjelesnu težinu pod kontrolom
- Pomaže u pravilnom razvoju kosti, mišića i zglobova
- Unapređuje psihičko zdravlje
- Razvoj sinapsi

2.3.2. Dijete i tjelesne aktivnosti

Tjelesne aktivnosti predškolskog djeteta su sastavni dio rasta gdje do izražaja dolazi držanje tijela, kretanje i stvaranje odnosa s predmetima u prostoru. Prva voljna iskustva dijete stječe pokretanjem glave i gornjeg dijela trupa preko prevrtanja, puzanja, sjedenja do hodanja kada je za to doraslo. Baveći se djetetom već od samog početka, omogućujemo mu stjecanje iskustava o sebi, o vlastitom tijelu u pokretima, ali i iskustava vezanih uz njegov okoliš. „Tjelesne aktivnosti pridonose našem tjelesnom i psihičkom zdravlju, većoj radnoj sposobnosti, boljem uspjehu i učinkovitosti, kao i lakoći snalaženja u raznim životnim situacijama.“ (Rečić, 2006.).

Između druge i sedme godine razvijaju se, ali i usavršavaju osnovni pokreti važni za dijete, a odnose se na:

- kretanje – hodanje, trčanje, skakanje, preskakanje, poskakivanje, penjanje;
- bazične sportove;
- održavanje ravnoteže – držanje glave, savijanje, istezanje, okretanje, njihanje, kotrljanje, hodanje po gredi, crti;
- rukovanje predmetima – bacanje, hvatanje, udaranje, šutiranje.

Dijete će jednostavne pokrete usvajati brže i lakše, a složenije sporije i postupno. Vrijeme i prostor u kojem dijete vježba uvelike utječu na uspješnost i mogućnost usvajanja novog znanja. Kod početnog usvajanja kretnji ili radnji, pokreti su ukočeni i djelomično uspješni. Prelazno usvajanje kretnji ili radnji je usvajanje u kojem dijete pokazuje više uspješnosti u kontroli pokreta koji ne čine povezani cjelinu. Ovladavanje kretnjama i radnjama je posljednja faza u kojoj dijete skladno i uspješno izvodi određene kretnje ili radnje.

Osnovne tjelesne aktivnosti predškolskog uzrasta koje možemo pratiti i razvijati kod djece odnose se na:

- ravnotežu – u stajanju, kretanju, rukovanju predmetima;
- koordinaciju ili okretnost u izvođenju pokreta ili radnji;
- snagu – u pokretanju tijela;
- brzinu izvođenja kretnji i radnji;
- gipkost ili pokretljivost u kretnjama i radnjama;
- preciznost u izvođenju kretnji i radnji koje trebaju biti usmjerene i odmjerene;
- izdržljivost za duže izvođenje kretnje ili radnje.

Dobro je predvidjeti ustaljeno vrijeme za ponavljanje određene aktivnosti (objed, oblačenje, obuvanje, šetnju, igru u kući ili izvan kuće, odlazak na sportsku priredbu, rekreaciju, aktivan odmor, …) i uključiti dijete u njih. Opravdano je udaljiti dijete ili ne dopustiti da se uključi u neku aktivnost koja je opasna za njega, ali nije opravdano da se zanemari ili ignorira interes ili želja djeteta za uključivanjem u aktivnost koju dijete može naučiti i svladati, a da se ne nalazi u opasnosti. Djetetu treba pomoći kada prestane njegov interes, želja ili ako ne uspije. Ako više puta ignoriramo djetetovu želju za tjelesnu aktivnost ili mu kažemo da ono to ne može, dijete će gubiti samopouzdanje. Uz tjelesni razvoj dijete

razvija govor, spoznaje, odnos s članovima obitelji, upoznaje osjećaje i vrijednosti u obitelji koje se cijene. Dijete će nešto usvojiti prije, a nešto kasnije. Usvajanje ovisi o uzrastu, sposobnostima, okruženju, podršci, poticaju i spoznajama okoline u kojoj živi i djeluje. Uključenost djeteta u aktivnosti odraslih traži i uključenost roditelja u djetetove aktivnosti. Dosljednim provođenjem tjelesnih aktivnosti bit ćemo u mogućnosti osjetiti zadovoljstvo napretkom i postignućima djeteta. Dosljednim , ustaljenim i planiranim vremenom za aktivnosti dijete se navikava na stvaranje reda, poštivanje pravila i praćenje redoslijeda kako bi upoznalo svoje odnose:

- s djecom i odraslima;
- upoznalo samo sebe;
- prepoznalo svoje i tuđe osjećaje;
- vrednovalo svoju uspješnost i ponašanje;
- postalo neovisno i samostalno u hranjenju, odijevanju, održavanju vlastite higijene, pospremanju igračaka, …;
- maštovito i kreativno sudjelovalo u aktivnosti.

2.3.3. Roditelji i tjelesne aktivnosti

Roditelji omogućavaju djetetove aktivnosti na način da stvaraju i nalaze siguran prostor koji je prilagođen djetetovom uzrastu. Stvarajući bezopasne prostore možemo motivirati dijete da stalno ponavlja aktivnost dok njome ne ovlada i dok ne postane zadovoljno. Zadovoljni su i roditelji jer mogu pratiti volju i interes djeteta da nauči i ovlada nekom vještinom, posebice ako je u skladu s njegovim uzrastom i sposobnostima. Važno je odvojiti vrijeme kada mislimo da ga nemamo za razvoj djetetovih aktivnosti kako bi poučavanje i nagovaranje na aktivnost bilo manje naporno i stresno i djetetu i roditelju. Na taj se način stvara ritam u kojem se izmjenjuju aktivnosti i odmor. Lagana, udobna i jednostavna odjeća omogućuje djetetu slobodno sudjelovanje u aktivnostima bez ograničenja. Djetetov neuspjeh treba biti pokazatelj za veće uključivanje roditelja u aktivnost, a ne razlog za zabrinutost koje će dijete osjetiti, a može ga i udaljiti od aktivnosti. Svakodnevica, složena od niza obaveza i izazova, treba biti temeljena na stvarnom zanimanju za djetetove napore u kojima će roditelj biti onaj koji sve vidi, čuje, vodi, potiče dijete na aktivnost i podržava ga u nalaženju ravnoteže između mišljenja, osjećaja i volje.

2.3.4. Treninzi

Djeca i roditelji bavljenje sportom vežu uz želju za uspjehom. Često zaboravljaju ili ne znaju za niz čimbenika koji uvjetuju i omogućuju vrhunske rezultate. Bavljenje sportom treba prihvatiti realno i objektivno uz podršku i pomoć.

Prvi i najvažniji cilj treba biti upoznavanje sporta ili sportske aktivnosti koji će pomoći djetetu da uspije naučiti aktivnost koja doprinosi razvijanju tjelesnih sposobnosti. Tako će dijete brzo i lako, sigurno i točno obavljati poslove koji su važni u životu i znati se suočiti s nizom svakodnevnih zahtjevnih situacija. To će pomoći da do izražaja dođu radne sposobnosti u odrasloj dobi i ostanu dulje s što manje zdravstvenih poteškoća. Mnoga djeca brzo odustanu od bavljenja sportom u nekakvom sportskom klubu. Njihovo odustajanje budi ogorčenost prema tjelesnoj aktivnosti i kod djeteta i kod roditelja. Vrhunske rezultate postižu pojedinci koji uz određene dispozicije (visina, težina, snaga, izdržljivost, kapacitet pluća) te naporno i marljivo vježbanje ovladavaju tehnikom, taktikom i pritom usavršavaju tjelesne, psihofizičke, moralno – voljne i karakterne sposobnosti.

Kada se dijete treba početi baviti sportom i kojim sportom, može se saznati u sportskim klubovima ili školama. Tjelesne aktivnosti u klubovima su odmjerene i primjerene uzrastu djeteta. Uzor mogu biti rezultati uspješnih sportaša. Košarkaši, nogometaši, rukometaši, vaterpolisti, tenisači, veslači i drugi poznati sportaši svjedoče da se radom, znanjem i upornošću mogu postići i svjetski rezultati. Tjelesne aktivnosti smanjuju potrebu za provođenjem vremena u tzv. oblicima neželjenog provođenja vremena ispred mobitela, tableta ili laptopa. Odgojitelji mogu organizirati i tjelesne aktivnosti u prirodi. Boravak djece u prirodi omogućava bezbroj tjelesnih aktivnosti u kojima će se dijete osloboditi viška energije, uživati u svježem zraku i u druženju s vršnjacima. Nakon treninga dijete je fizički umorno i ima potrebu za odmorom i dobrim snom sa željom da i ostale obaveze riješi kvalitetno i uspješno sljedećeg dana. Prilagodba prehrane je važna za određene aktivnosti. O tome se roditelji mogu raspitati kod trenera ili proučavanjem stručne literature.

Tjelesne aktivnosti bi trebale biti sastavni dio življenja cijele obitelji s ciljem podizanja kvalitete zdravlja, životnog zadovoljstva, radne kondicije uz nezaboravna i ugodna druženja koja su potrebna i djeci i roditeljima.

3. UTJECAJ CENTARA NA RAZVOJNA PODRUČJA

U knjizi „Kurikulum za vrtiće – Razvojno – primjereni program za djecu od 3 do 6 godina“ Hansena A. K. i suradnika, navode se različiti centri koji utječu na razvojna područja djeteta.

3.1. Centar za likovno izražavanje

U centru za likovno izražavanje djetetu je ponuđen materijal kojeg može koristiti kad za to ima potrebu ili želju. Likovni izraz je često prisutan kao završni dio određenih aktivnosti. Osim organiziranih aktivnosti, djeci treba pružiti priliku da se samostalno izražavaju jer oni tu želju rado i često pokazuju. Kroz likovni centar možemo upoznati dijete, njegove misli, osjećaje i emocije. (http://www.zvjezdica-mira.hr/view.asp?idp=53&c=4[2]).

Emocionalni razvoj

- Nudi mogućnost za komunikaciju bez riječi
- Omogućava izražavanje emocija
- Pruža djetetu osjećaj moći
- Osjećaj vlastite vrijednosti kroz stvaranje vlastitih djela

Tjelesni razvoj

- Razvija kontrolu fine motorike, osjet opipa i dodira
- Potiče na tjelesnu aktivnost
- Mogućnost za uvježbavanje koordinacije oko – ruka

Društveni razvoj

- Razvijanje samostalnosti
- Poticanje na donošenje odluka, rješavanje problema te na poštivanje tuđih ideja
- Preuzimanje odgovornosti za materijale s kojima se radi

Intelektualni razvoj

- Bogaćenje rječnika
- Učenje o boji, crti i obliku
- Vrijeme koncentracije se produljuje

[2] http://www.zvjezdica-mira.hr/view.asp?idp=53&c=4

- Učenje o planiranju, organizaciji i redoslijedu

Razvoj kreativnosti

- Poticanje izgradnju ljubavi prema kulturnom i umjetničkom nasljeđu

3.2. Centar za građenje

U centru za građenje dijete je okruženo različitim materijalima kao što su kocke, stiropor, karton od drvenih štapića i sl. Svi ti materijali potiču dječju maštu, a kombiniranjem materijala djeca na kreativan način ostvaruju i nadograđuju svoje ideje. (http://www.djecja-igra.hr/default.aspx?id=107).[3]

Razvoj govora

Vještine govora se razvijaju kroz igru s kockama. Djeca naprave strukturu, daju joj ime, pričaju što su izgradila, opisuju boje, veličinu i oblik kocaka, planiraju graditi novu građevinu s prijateljima, slušaju odgojitelja koji im čita knjige koje su vezane za aktivnost s kockama, usvajaju riječi kao što su „kratko“, „dugo“, „jednako“ ili „različito“.

Razvoj društvenih vještina

U igri s kockama razvijaju se i društvene vještine. Do toga dolazi kada dijete promatra svog prijatelja u nekakvoj radnji i oponaša ga, kad grade skupa s ostalom djecom, sudjelovanjem u dramskim igrama koje su vezane uz građevinu ili kada dopuštaju drugima da koriste strukture koje su sami napravili. Na taj način djeca uče poštivati napore drugih.

Razvoj vještina vezanih uz prirodu i matematiku

U igri građenja istražuju se pojmovi:

- oblik, veličina, težina, visina, površina, prostor
- razvrstavanje, predviđanje, slaganje u niz
- ravnoteža, stabilnost, izjednačenost
- mjerenje, brojenje, sličnost, razlika
- slaganje po obliku ili veličini

[3] http://www.djecja-igra.hr/default.aspx?id=107

- pokušaj i pogreška, rješavanje problema

Razvoj motoričkih vještina

Igre građenja razvijaju mišiće. Djeca nauče rukovati s kockama različitih veličina, oblika i težina, razvijajući finu i grubu motoriku. Razvijaju koordinaciju ruku, očiju i preciznost te nauče raditi u određenom prostoru.

3.3. Centar za kuhanje

U „centru za kuhanje“ djecu se uči kako kuhanju pristupiti znatiželjno, kreativno i zaigrano, ali i radu, redu i disciplini. Stvaranje takvih navika kod djeteta u predškolskoj dobi uvelike će pomoći kod kasnijih aktivnosti.

Pismenost

Pokušavajući otkriti recept, djeca pretražuju tekst s lijeva na desno i simbole pretvaraju u konkretna djela. Djeca uživaju u „čitanju“, a neki se odluče na prepisivanje recepta. Djeca uvježbavaju pojam redoslijeda dok prate korake uputa za pripremanje jela. Ako kasnije zatražimo od djeteta da nam opiše aktivnost kuhanja, ono ima priliku proširiti svoj rječnik koristeći riječi kao što su mijesiti, cijediti, miješati.

Matematičko razmišljanje

Djeca uče o količini i mjerenju kad stavljaju u zdjelu dvije žlice šećera ili dok ulijevaju šalicu soka u zdjelu. Istražuju značenje brojeva dok, na primjer, broje tri jaja, četiri žlice šećera, pet šalica mlijeka. Također, djeca se bore s pojmom razlomka dok pune šalicu šećerom ili režu kolač na jednake dijelove.

Tjelesni razvoj

Dijete izgrađuje motoričku koordinaciju i povećava kontrolu malih mišića guljenjem, sijanjem, grabljenjem, ili nalijevanjem. Snaga ruku, ramena i leđa potrebna im je dok mijese kruh, a za vrijeme sipanja šećera u čajnu žličicu moraju kontrolirati pokrete očiju i ruku.

Emocionalni razvoj

Veliki užitak i uspjeh je zajedničko pripremanje nekog jela prema uputama iz recepta. S druge strane, djeca će biti razočarana ako im proizvod ne uspije, a uložili su veliki napor. Na taj način će učiti na vlastitim pogreškama i analizirati zašto im nije uspjelo.

Učenje važnih pojmova

Djeca će učiti o bojama dok rade sok od naranče, juhu od cikle ili zelenu salatu. O oblicima će učiti kad budu radili trokutaste valjuške ili rezali mrkvu na ploške. Svi osjeti su uključeni u aktivnost kuhanja – okus, njuh, dodir, opip i vid.

3.4. Dramske i obiteljske igre

„Centar za dramske i obiteljske igre“ je centar koji se najviše koristi za proslave različitih svečanosti kao što su obilježavanje „Dana kruha“, Valentinova, Majčinog dana, Dana očeva, maškara, Božićnih i Uskrsnih blagdana. Odgojitelji zajedno s djecom priređuju predstave za roditelje u kojima djeca prezentiraju svoje glazbeno scenske, plesne i dramske vještine (različiti igrokazi, pjesme, recitacije, ples). (http://www.vrtic-radost.hr/Objekti/MorskiKonji%C4%87.aspx). [4]

Društveni razvoj

Dramska igra gotovo uvijek uključuje više djece što predstavlja značajan doprinos dječjem društvenom razvoju. U dramskoj igri se očekuje zajedničko planiranje i suradnja. Dramska igra daje priliku za uvježbavanjem rješavanja konfliktnih situacija kao što je: „Ja želim nositi crveni šešir. Ti ga ne možeš dobiti“. Iako se djeca mogu posvađati, razvijaju načine komunikacije s drugim ljudima.

Emocionalni razvoj

Informacije koje djeca unose u igru su i točne i netočne. Dječja igra pokazuje razumijevanje društvenih uloga i odnosa. Kroz vlastito iskustvo u obitelji, dijete će znati tko pravi ručak, tko ide raditi, tko popravlja kosilicu, razgovaraju li roditelji lijepo ili se stalno svađaju. Također, djeca će u dramsku igru unositi znanja o različitim zanimanjima pa će biti doktori, vatrogasci, učitelji ili vlasnici nekretnina. Uloge će odglumiti onako kako ih doživljavaju. Djeca mogu odglumiti događaje koji ih jako vesele (ugodno iskustvo koje želi ponovno doživjeti i proživjeti) ili one koje ih plaše (npr. svjedoci prometne nesreće). Plašljivo dijete u igri može biti oličenje hrabrosti, a dijete koje je dobilo malu sestru ili brata i samo će postati mala beba. Igra djeci daje priliku da pokaže sve ono što ne može pokazati ili opisati riječima. U dramskoj igri djeca glume ono što znaju, birajući uloge i događaje koje im pružaju

[4] http://www.vrtic-radost.hr/Objekti/MorskiKonji%C4%87.aspx

emocionalnu sigurnost. Kroz dramsku igru djeca mogu razviti svijest o vlastitim sposobnostima, slabostima ili o onome što vole ili ne vole.

Intelektualni razvoj

Djeca uče na osnovi pokušaja i pogreške, razvijaju ideje o prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Igračke i ostale predmete koriste na potpuno novi način, kako bi poslužili svrsi. Na taj način dramska igra promiče i intelektualni razvoj kroz kreativnost, razvoj govora i jezičnih vještina koje su ključne za komunikaciju i razmišljanje.

3.5. Centar za glazbu

Kroz centar za glazbu djeci se želi omogućiti aktivan doživljaj zvukova, glazbe i pokreta kao i sposobnost kreativnog izražavanja i stvaranja. Djeca se oslobađaju straha od javnog nastupa i stječu samopouzdanje.

(http://www.dv-zirek.hr/novosti_detaljno.asp?page=51[5]).

Emocionalni razvoj

Glazba je bogat izvor koji pomaže razvoju djeteta. Budući da je glazba povezana s emocijama, roditelji bi trebali s djecom razgovarati o glazbi i osjećajima koje ona budi. Djecu ne treba učiti formalnim koracima već ima dati priliku da reagiraju na glazbu gdje će djeca izmisliti nove pokrete i vlastite plesove kako bi izrazili svoju radost.

Društveni razvoj

Glazba je snažan faktor koji utječe na društveni razvoj djeteta. Djeca mogu pjevati zajedno u glas, plesati i divno se provoditi bez potrebe da netko čeka red. Zajedničkoj pjesmi i plesu će se često pridružiti rezervirana i povučena djeca.

Razvoj govora

Glazba pomaže kod razvoja govora i jezika. Djeca se na ritmičan i melodičan način igraju riječima. Melodija pomaže kod pamćenju i širi rječnik. Upravo zbog tog razloga postoji niz pjesama u kojima ima puno nabrajanja. U prirodi djeteta je da samo pokuša skladati svoju pjesmu, na poznate ili izmišljene melodije, kako bi ispričalo svoju priču ili izrazilo svoje osjećaje.

[5] http://www.dv-zirek.hr/novosti_detaljno.asp?page=51

Intelektualni razvoj

U promjeni glasnoće glazbe mogu se zorno predočiti ideje *jednako* i *različito*. Svaka kultura ima svoje pjesme uz koje se mogu pridružiti pokreti te na taj način pjesma dobiva oblik tjelesnog vježbanja, a djeca se intelektualno razvijaju kroz učenje novih pjesmica, recitacija i pokreta.

Motorički razvoj

Motoričke vježbe će se bolje razvijati uz glazbu. Dramske igre s prstima će potaknuti dijete da pomiče svoje prste vježbajući koordinaciju oko – ruka. Za vrijeme izrade instrumenata i sviranja, povećavaju se vještine fine motorike. Glazba uči i o samostalnosti. Naročito su učinkovite pjesme o kupanju, oblačenju, jelu i čišćenju.

4. OSMIŠLJAVANJE VANJSKOG PROSTORA

Boravak u prirodi vrlo je važan za dijete, ali i za roditelje i odgojitelje. Odgojitelji bi, uz roditelje, trebali što više sudjelovati u organizaciji prostora u kojem djeca borave. Prostori na otvorenom trebaju biti zastupljeni u svakom vrtiću. Ako vrtić nema dovoljno prostora, poželjno je kombinirati aktivnosti na otvorenom pa jedan dan raditi jedno, a drugi dan drugo. Tako će odgojitelj jedan dan prostor osmisliti za natjecateljske igre poput trčanja ili vožnje bicikla, a drugi dan vanjski prostor može poslužiti za slušanje zvukova iz prirode ili crtanje.

4.1. Sigurnost

Dječja sigurnost mora biti misao vodilja kada se razmišlja o izgradnji novog igrališta ili ako se planira obnoviti staro. U obzir se treba uzeti sljedeće:

- je li igralište napravljeno tako da odgajatelj u svako doba vidi svu djecu?
- ima li igralište mjesto koje djeci pruža mogućnost da se bave tihim aktivnostima?
- postoji li ispod ljuljački i penjalica mekani sloj u slučaju pada?
- ima li dovoljno opreme za svu djecu?
- jesu li sva opasna mjesta i oprema dobro pokriveni?
- postoji li pribor za prvu pomoć za slučaj povreda?

4.2. Potreba za nadzorom

Kako bismo djeci pružili potrebnu sigurnost, trebamo:

- odrediti osobu koja će stajati na dijelu igrališta gdje vlada najveća aktivnost
- pažljivo promatrati i komunicirati s djecom
- odrediti osobu koja će nadgledati djecu koja su u pješčaniku
- vrijeme na otvorenom koristiti za poticanje dječjeg učenja
- govoriti djeci o sigurnosti i u sobi dnevnog boravka i na otvorenom prostoru
- potaknuti djecu da razmišljaju o vlastitoj sigurnosti i preuzimaju odgovornost

4.3. Prostor za penjanje

Sva djeca vole taj prostor jer ima opremu za penjanje. Mala djeca se popnu jako malo iznad zemlje, a starija se penju do samog vrha. Ne treba siliti djecu da idu iznad svojih

mogućnosti jer se baš u ovom prostoru događa najviše nezgoda. Taj prostor mora biti najviše promatran i mora imati meku podlogu za slučaj pada, ako je to moguće.

4.4. Prostor za vožnju

Prostor za vožnju je jedini centar koji treba imati tvrdu podlogu. Vožnja biciklom, triciklom ili guranje ide lakše ako je podloga tvrda te će zbog toga djeca lakše održavati ravnotežu, okretati pedale, pokretati i zaustavljati vozilo. Prostor za vožnju pomaže djeci da razviju snagu mišića i vježbaju održavanje ravnoteže. Svakako treba uključiti vozila za djecu svih uzrasta. Za mlađu djecu prikladna su kolica i tricikli, dok su bicikli, romobili i koturaljke za stariju djecu. Pad je najgore što se može dogoditi i zbog toga je potrebno imati prvu pomoć u blizini. Dok „vozni park“ nije u uporabi, prostor se može iskoristiti za loptanje, preskakivanje užeta i slično.

4.5. Mirni prostor

Mirni prostor je predviđen da bude u sjeni kako bi se djeca mogla odmoriti. Za aktivnosti kao što su odmaranje ili maštanje nisu potrebni rekviziti. Mogu se provoditi i pripremljene aktivnosti kao što su bojanje, čitanje, slušanje glazbe ili grupne igre.

5. IGRE NA OTVORENOM PROSTORU

Prostori kao što su parkovi, šume, jezera, susjedstvo su mjesta gdje djeca uče i razvijaju se. Djeca pokazuju veliku prirodnu radost i radoznalost. Kada se igraju na otvorenom prostoru, koji nije ograđen zidovima, stvari se konstantno mijenjaju. Takav prostor djeluje na sva razvojna područja djeteta, a odgajatelji mogu pomoći u razvoju promatrajući ih, radeći s njima i planirajući aktivnosti. Vrlo važan čimbenik kod boravka na otvorenom je vrijeme. Djeca vole svako godišnje doba, i toplinu, sunce, kišu, snijeg. Svaki otvoreni prostor djeci je zanimljiv na svoj način. Otvoreni prostor obogaćuje doživljaj, a aktivnostima pridružuje boje, zvukove i mirise. Slušanje priče o vjetrovitom danu za vrijeme sjedenja pod drvetom i dok puše lagani vjetrić, potpuno je različito od slušanja iste priče u zatvorenom prostoru. Gomilanje oblaka iz kojih će proizaći jaki pljuskovi, let i cvrkut ptica, sve se to može vidjeti i čuti boravkom vani. Boravak na otvorenom prostoru zdrav je za djecu i odrasle jer udišu svježi zrak, uživaju u slobodi otvorenog prostora i na nove načine koriste svoje mišiće jer kretanje smanjuje stres. Sloboda kretanja i otvoren prostor pružaju priliku za trčanjem, skakanjem i razgibavanjem cijelog tijela. „Djeca su prirodni istraživači u aktivnoj potrazi za informacijama u svom okruženju. Promatranjem i eksperimentiranjem pokušavaju razumjeti svijet oko sebe. Urođena znatiželja djecu vodi k učenju.“ (Hansen, A. K., Kaufman, R., Burk Walsh, K., 2004.). Razvijaju se fine motoričke vještine: djeca kopaju po pijesku, skupljaju kamenje, nalijevaju vodu i igraju se raznih igara. Boravkom vani, djeca postaju svjesna svog tijela. Djeca uče kako se ljuljati, puzati kroz tunel, valjati se na lišću ili penjati se na vrh tobogana. Važno je da takve aktivnosti dijete nauči kroz smijeh i šalu, na duhovit i zabavan način, bez natjecateljskog duha. Igra potiče djecu na međusobnu komunikaciju i suradnju. Dječja mašta i kreativnost stvara dramske igre: dok se ljuljaju, pretvaraju se da su ptice u letu ili avioni koji polijeću s piste ili se prave da voze kamion dok voze tricikl. Vanjski prostor i igre na otvorenom su samo drugačija i veća soba dnevnog boravka koja se mora što više koristiti kako bi se dijete razvilo u potpunosti.

6. AKTIVNOSTI NA OTVORENOM PROSTORU

Aktivnosti na otvorenom poticajne su ako odgojitelj uočava što zanima djecu, postavlja pitanja otvorenog tipa, prilagodi rječnik prilikom upoznavanja novosti i sam bude zainteresiran za stvari oko sebe. „Djeca trebaju što više i sve češće doći u neposredan, osobni kontakt s ljepotom i raznolikošću prirode i s ljudima iz drugih dijelova svijeta da bi se razvila ljubav i interesi.“ (Husanović – Pejnović, 2011.)

6.1. Vrijeme

Aktivnosti na otvorenom su uvjetovane vremenom, a važna je i prilagodljivost. Odgajatelji ne trebaju odgađati izlazak na zrak kada vrijeme „nije idealno“ jer djeca trebaju iskusiti sve tipove vremena. Šetnja po proljetnoj kiši je dobra jer djeca osluškuju udaranje kišnih kapi od kišobran ili pod, mirišu svježi zrak i uče o cvijeću i pticama koje se vraćaju iz dalekih, toplijih krajeva. Ukoliko je vrijeme sunčano, aktivnost se može produljiti ili skratiti ako dolazi kiša ili nevrijeme.

6.2. Odjeća

Svako godišnje doba zahtijeva određenu odjeću. Djeca u vrtiću trebaju imati odgovarajuću odjeću koju će ostavljati u vrtiću ili ju nositi sa smjenom godišnjih doba. S djecom se treba razgovarati o godišnjem dobu koje slijedi, o vremenu i odjeći koja će biti potrebna. Vrlo korisno je ako djeca naprave popis odjeće za sljedeće godišnje doba, koju više neće trebati i koju mogu odnijeti kući. Taj popis se može poslati roditeljima. Odgojitelji, kao i djeca, trebaju imati prikladnu i rezervnu odjeću u vrtiću. Budući da se ne kreću i nisu aktivni kao djeca, često im bude hladno na otvorenom.

6.3. Što još treba uzeti u obzir?

Neka se djeca ne mogu u potpunosti organizirati na otvorenom zbog bolesti, alergija ili nekakvog drugog poremećaja, dok se neka djeca boje. Djecu koja se boje psa ili nečeg drugog nikada ne treba prisiljavati da idu van, ali ih treba poticati da prevladaju strah. Djeca sa zdravstvenim teškoćama mogu ići van, ali se neće baviti svim aktivnostima jer iz određenih razloga ne mogu. Odgojitelj treba razgovarati s roditeljima kako bi točno znao koje mu oni aktivnosti dopuštaju, a koja ne, i na temelju toga treba isplanirati aktivnost i za njih. Djeca koja iz zdravstvenih razloga ne smiju ići van ostaju u sobi dnevnog boravka s nekoliko djece, kako se ne bi osjećala različitom ili manje vrijednim.

6.4. Intervencije za vrijeme igre na otvorenom

Osnovno pravilo kod interveniranja prema M. Montessori je NE INTERVENIRATI, osim kada je sigurnost djeteta ugrožena. To se posebno odnosi kad se djeca penju, kad moraju misliti i riješiti nekakav problem i kad bi sitnica mogla omesti njihovi koncentraciju. Upute kod interveniranja moraju biti jasne i specifične. Vrištanjem: „Petra, pazi!“ neće pomoći Petri da shvati da joj prijeti opasnost od Davida koji se približava biciklom. Ako joj kažemo: „Petra, makni se sa staze jer David dolazi na biciklu“, više će se pomoći jer će dijete spoznati opasnost i maknuti se. Ukoliko se roditelj ne osjeća ugodno dok nadgleda djecu koja se penju na tobogan zbog nekakvih vlastitih strahova iz djetinjstva, nadgledanje treba prepustiti nekom drugom ili nadgledati mirnije aktivnosti.

7. ISTRAŽIVANJE PRIRODE

Djeca su aktivni istraživači u potrazi za informacijama o svom okruženju. Svijet oko sebe pokušavaju razumjeti promatranjem i eksperimentiranjem. Djecu ka učenju vodi urođena znatiželja.

Priroda kao produkt je organizirano znanje o fizičkom i prirodnom svijetu, a kao proces, priroda povlači istraživanje, eksperimentiranje i promatranje. Vještine koje dijete razvija u prirodi, prvo će prenijeti na predmete koje uči u vrtiću, a zatim i na cijeli život. Vještine uključuju promatranje, uspoređivanje, opisivanje, komuniciranje, klasificiranje i mjerenje.

Priroda ne smije biti izolirana disciplina. Proučavanje drveća se može integrirati s drugim predmetima. Može se prebrojati broj sjemenki graška, lišće i kora se mogu koristiti u likovnom izražavanju. U jesen, kada opada lišće, djeca mogu grabljama skupljati lišće i praviti velike hrpe u koje će skakati ili opisivati njihov izgled, veličinu, oblik i miris. Djeca mogu opažati drveće tijekom cijele godine i na temelju toga napraviti „dnevnik lišća“. Odgojitelji djecu moraju naučiti da drvo ima godine i pokazati mu presjek drveta gdje će oni brojati i uspoređivati godove i procjenjivati starost drveta.

7.1. Centar za istraživanje prirode

Prema Hansenu A. K. i suradnicima, centar za istraživanje prirode mora sadržavati:

- mjesto na kojem će biti izloženi svi potrebni materijali vezani uz prirodu. Taj prostor može postati „mali prostor“ u kojem će djeca staviti svoje kaveze za životinje, zbirke. Na stol ili kutiju se mogu izložiti morske školjke, perje ptica ili leptirova krila. Predmete mogu donositi odgojitelji, roditelji i djeca.
- mjesto za materijal koji se često koristi: povećala, prizme, magneti. Djeca mogu uzimati i vraćati materijale te na taj način naučiti voditi brigu o svim materijalima.
- sunčano mjesto gdje će djeca držati lončanice, zalijevati ih i njegovati.

Kako bi centar za istraživanje prirode bio što zanimljiviji i dinamičniji, materijali, izloženi primjerci i teme se trebaju mijenjati kad god djeca pokažu nezainteresiranost. Doživljeno iskustvo vezano uz sadržaj prirode i njezinih predmeta i pojava, razvit će vještine za cijeli život.

7.2. Vještine za istraživanje prirode

Promatranje: vjetra, oblaci, temperatura, oblici, boje, …

Uspoređivanje: Koje će sjeme najviše izrasti? U kojoj posudi ima više vode?

Opisivanje: Listovi su šareni jer je jesen. Nebo je sivo jer bi mogla padati kiša.

Komuniciranje: ispričajte nam priču o mravima, kako možemo urediti vrt?

Klasificiranje: glatke listove stavite na jednu stranu, hrapave na drugu.

Mjerenje: koliko kiše je napadalo u posudu? Koliko je visoko drvo?

7.3. Materijali

Skupljanje materijala je trajni proces u kojem trebaju sudjelovati djeca, roditelji, odgojitelji i članovi zajednice. Lista pribora i materijala treba biti na vidljivom mjestu kako bi bila dostupna svima. Na taj će način roditelji biti u toku i znati što još mogu napraviti. Materijali pružaju mnogobrojne mogućnosti za kreativnost.

Materijali mogu biti: vaga, baterije, sjemenske, kantice, satovi, lijevak, ljepilo, čekić, povećalo, deterdžent, ključevi i brave, magneti, stari časopisi, kamenje, gumene trake, kutije za cipele, spužve, gumbi, konac, termometar i mnogo drugih.

7.4. Boravak u prirodi

Boravkom u prirodi djeca uče. Učenje u prirodi je poseban vid odgojno – obrazovnog rada. Cilj je izazvati snažne doživljaje djeteta kroz igru, pjesmu, druženje i sl. te ispuniti dječji život korisnim sadržajima i odgovarajućim vrijednostima.

Prema Husanović – Pejnović (2011.), zadaci boravka u prirodi su:

- poboljšanje zdravlja, fizičkih i funkcionalnih sposobnosti,
- razvijanje zdravstvene kulture i higijenskih navika,
- osposobljavanje djece za samostalno učenje,
- razvijanje ljubavi prema prirodi,
- razvoj svijesti o potrebi zaštite prirode,

- upoznavanje i prilagodba života u zajednici,
- briga o sebi,
- poticanje stvaralačkog ponašanja,
- razvijanje osjećaja za glazbu i izvođenje glazbe,
- osposobljavanje za prikupljanje prirodnih materijala.

8. INFORMACIJSKO – KOMUNIKACIJSKA TEHNOLOGIJA I DJECA

Uloga medija u svakodnevnom životu djece je jedan od predmeta ovog istraživačkog rada. „Pozornost je posvećena ispitivanju korištenja masovnih medija kao osnovnom indikatoru za detektiranje važnosti medija kao potencijalnog agensa socijalizacije.“ (Ilišin, V., Marinović – Bobinac, A., Radin, F., 2001.).

8.1. Dijete za računalom

Diskusije i mišljenja o tome koliko je boravak djeteta za računalom koristan ili štetan, različita su. Koliko će biti koristi i štete, ovisi o vremenu koje dijete provede za računalom, što radi na računalu i koliko roditelji vode brige o tome jer se mogu pojaviti zdravstveni problemi. Udaljenost djeteta od zaslona trebala bi biti oko pola metra. Liječnici preporučaju da dijete ne bude duže od dva sata za zaslonom, uz pauze i skretanje pogleda na stvari u daljini. Tijelo treba biti uspravno, leđa se trebaju udobno nasloniti, noge trebaju dodirivati pod, zaslon treba biti u ravnini tijela, a ruke trebaju biti naslonjene pod pravim kutom na radnu površinu.

8.1.1. Brojne su prednosti upotrebe interneta

Prema Husanović – Pejnović, (2011.) :

- korisnici mogu biti bilo gdje tj. mjesto učenja ne mora biti unaprijed definirano
- vrijeme nije određeno
- korisnici sami određuju vrijeme, brzinu i način učenja
- informacije su lako dostupne, a podatci su aktualni i stalno se obnavljaju
- korisnicima se pruža mogućnost da sami oblikuju svoje znanje, prema vlastitim potrebama
- razmjena podataka u svezi s hobijima
- sudjelovanje u nagradnim igrama
- natjecanje u društvenim igrama
- kupovina ulaznica za koncert, predstave, utakmice

8.1.2. Brojne su i poteškoće, pa čak i opasnosti, pri korištenju interneta:

Prema Husanović – Pejnović (2011.) :

- dugotrajno gledanje u zaslon umara oči
- previše vremena za računalom uz nedovoljno kretanje, spavanje, druženje i igru s vršnjacima dovodi do povećane agresivnosti, pretilosti, nesanice, smanjene fizičke aktivnosti, smanjenje komunikacije, pažnje i interesa
- neki sadržaji nisu primjereni psihofizičkom uzrastu djeteta, učenik dobiva previše informacija čime je zanemareno načelo racionalnosti, terminologija je nejasna
- zanemaruju se vještine prikupljanja, fotografiranja, oblikovanja, mjerenja, obrade i prezentacije informacije
- podatci mogu biti nepouzdani i zastarjeli, a djeci se predstavlja kao kvalitetno znanje
- sadržaji mogu biti nepristojni i pornografskog sadržaja
- internet može dovesti do izolacije i smanjenog kretanja, do internetskog kriminala i internetske ovisnosti
- zanemaruje se budućnost djeteta, kad bude trebao raditi kao aktivni građanin društva znanja ili na poslu kao dio tima

Boravak djece pred računalom treba kontrolirati da bi se zaštitilo psihičko i fizičko zdravlje učenika. Ne smije se zanemariti i aktivnost u prirodi zbog zdravlja učenika. Ne smijemo zaboraviti da djeca žive u informatičkom vremenu, da su dio globalne zajednice, da žive u određenom prostoru, da su dio sredine u kojoj žive. Iz navedenih razloga, učenje moramo usmjeriti na njihovu životnu stvarnost, iskustvo i potrebe. Za to je najpovoljnije što više vremena provoditi u prirodi.

8.2. Djeca i Internet

„Internet je izvor mnogih korisnih i zanimljivih podataka, služi za zabavu i opuštanje i, naravno za komunikaciju s drugima.“ (Živković, 2006.). Od 1994. do 1998. godine, porastao je postotak škola s priključkom na Internet, s 35% na više od 89%. Za nekoliko godina će svaki muškarac, žena i dijete biti priključeni na Internet.

Mnoge obitelji su vidjele televizijske vijesti i programe koji ističu mračnu stranu Interneta. Držati svoju djecu podalje od Interneta je jedna i vrlo jednostavna mogućnost za roditelje, ali nije potrebno. Zabraniti djetetu upotrebu interneta, a ima računalo, može više

štetiti nego koristiti. Djeca moraju biti informatički pismena kako bi se mogla zaposliti, uspjeti u školi ili pohađati fakultet. Uskratiti im pristup internetu znači uskratiti sredstva koja su im potrebna za uspjeh.

Internet je ključan za budućnost nas, ali i naše djece te je to jedan od razloga zašto moramo osigurati da sva djeca, neovisno o rasnoj ili etničkoj pripadnosti, financijskom stanju ili jeziku koji govore njihovi roditelji, imaju pristup tehnologiji. Roditelji kao ključni faktori, ali i odgojno – obrazovni djelatnici moraju postati aktivni. Moramo shvatiti kakvi rizici postoje i kako tim rizicima upravljati.

Globalizacija nije nova pojava, ali se njezina raširenost povećava s razvojem novih tehnologija. Za današnje osnovnoškolce, internet je svakodnevica tj. komuniciranje preko interneta je uobičajena stvar.

„Hrabri telefon“ i Poliklinika za zaštitu djece grada Zagreba, 2004. godine proveli su istraživanje o upotrebi interneta kod djece od 4. do 8. razreda osnovne škole na uzorku od 4000 djece iz 19 različitih škola“ (Živković, 2006.), a ovo su rezultati:

- 75% ima iskustva u korištenju interneta
- 56% djece nekad koristi chat, 34% redovito chata
- 4% koristi Internet uz nadzor roditelja, 26% koristi samo, 56% je ponekad samo
- 31% dječaka koristi Internet, 18% djevojčica
- 53% djece pretražuje Internet ili traži različite zanimljivosti
- 83% djece igra igrice, 66% surfa internetom, 53% sluša glazbu
- 27% djece je bilo izloženo različitim porukama seksualnog sadržaja, slikama golih osoba i seksualnih radnji
- 7% djece dobilo je poruku s adresom gdje se trebaju javiti, a 25% poruka je došlo na osobni e-mail s nepoznate adrese
- 8% djece dobilo je poziv na sastanak ili seks

Gordana Buljan Flander, dječja psihologinja, nije za zabrane pristupa internetu, ali od roditelja zahtjeva razgovor s djecom, pokazivanje interesa za njihov virtualni život i kontrolu upotrebe interneta.

Djecu se može kontrolirati pretraživanjem povijesti u internetskom pretraživaču, pregledavanjem dokumenata koje je dijete preuzelo ili spremilo te pretraživanjem koša za smeće.

8.3. Savjeti za roditelje

Korištenje interneta je postala česta pojava kod skoro svakog djeteta. Upravo se iz tih razloga razvila potreba da se i roditelje savjetuje kako trebaju pristupiti svom djetetu kako bi ono znalo pravilno koristiti Internet. Neki od savjeta za roditelje prema Živković (2006.) su:

- Ako se dijete tek upoznaje s internetom, učite zajedno s njim. Pokažite mu stranice s korisnim i zanimljivim sadržajima
- Dogovorite jasna pravila za uporabu interneta
- Dogovorite koliko će dijete biti za računalom
- Upoznajte se s programima koje dijete koristi
- S vremena na vrijeme, odigrajte igricu zajedno s djetetom
- Dopustite djetetu da vas pouči u programima koje rado koristi
- Pratite na koji način, s kim i gdje vaše dijete koristi računalne igrice
- Razgovarajte s djetetom o iskustvima s računala i interneta

8.4. Nasilje na Internetu

„Dio izazova s kojim smo suočeni kada pokušavamo zaštiti svoju djecu na Internetu jest da naučimo razlikovati dosadno ili uvredljivo od opasnog ili čak protuzakonitog.“ (Aftab, 2003.). Nasilje na Internetu je također poznato pod nazivom „cyberbullying“. Pojam se odnosi na svaku komunikacijsku aktivnost računalnom tehnologijom koja se može smatrati štetnom za pojedinca. Ovaj oblik nasilja nad djecom obuhvaća situacije kada je dijete izloženo napadu nekog drugog djeteta ili grupe njih ili odrasle osobe putem Interneta koji je sve prisutniji u svakodnevnom radu na računalima, tabletima ili pametnim telefonima (smartphone).

Postoje dvije vrste nasilja na Internetu: direktno i indirektno.

Direktno nasilje je najčešći oblik i događa se kada osoba koja vrši nasilje:

- šalje uznemirujuće poruke mobilnim telefonom, e-poštom ili na chatu
- ukrade ili promijeni lozinku za neki od servisa na Internetu

- objavljuje privatne informacije na web stranicama,
- šalje zlonamjerne programe, pornografske sadržaje
- lažno se predstavlja

Nasilje putem interneta podrazumijeva poticanje mržnje, napade na privatnost, uznemiravanje, vrijeđanje, širenje nasilnih i uvredljivih poruka.

Mala je mogućnost da se izbjegne nasilno ponašanje, s obzirom na činjenicu da se na Internetu ono može dogoditi bilo kada i iz bilo kojeg mjesta na Zemlji. Pošto nasilnik može ostati anoniman, velikom broju djece upravo ta činjenica služi kao motiv da se nasilno ponašaju, iako u stvarnom svijetu vrlo vjerojatno ne bi bila nasilna.

Potrebno je upozoriti da posljedice nasilja na Internetu mogu imati značajni utjecaj na razvoj djece i njihovo samopouzdanje jer publika kojoj su „nasilni“ sadržaji dostupni je puno veća, pošto je Internet mreža globalnih razmjera, nego primjerice samo učenicima iz škole ili ostaloj djeci iz vrtića.

9. UTJECAJ VIDEOIGARA NA RAZVOJ DJETETA

Upotreba računala u predškolskoj dobi najčešće se svodi na korištenje računala za igru i razonodu. Upravo su to načini kroz koje djeca predškolske dobi najviše uče. „Djeca vrlo lako usvajaju pravila rada na računalu, bilo da je riječ o igranju računalnih igara, crtanju, pregledavanju slika ili prvim pokušajima pisanja, odnosno korištenja Interneta.“ (http://www.istrazime.com/djecja-psihologija/djeca-i-racunalo-uloga-racunala-u-predskolskoj-dobi/). Vrlo je važno od najranije dobi dijete na primjeren način učiti radu na računalu s ciljem sprječavanja kasnijih štetnih posljedica, naročito kada usvoji vještine čitanja i pisanja te kada bude bez nadzora provodilo vrijeme na Internetu. Neki od najčešćih problema koji se pritom mogu javiti su već navedeni u poglavlju br. 8, a to su: djetetu neprimjerene informacije (pornografija i sl.), stranice koje potiču mržnju i diskriminaciju, maltretiranje od strane druge djece, davanje osobnih podataka kroz koje mogu postati žrtvama prijevara ili pedofila. Također, postoji opasnost od razvoja ovisnosti o računalnim igrama čime se narušava djetetovo psihofizičko zdravlje te dolazi do poteškoća u socijalnom funkcioniranju kao i smanjenoj školskoj učinkovitosti.

9.1. Pozitivni utjecaj igara na djecu

Ako igranje videoigara ljude čini sretnima, onda u obzir treba uzeti njihov pozitivan utjecaj na jednu od temeljnih emocija, sreću, zadovoljstvo. Videoigre su učinkovita sredstva za stjecanje otpornosti na neuspjeh. Suočavajući se s neuspjehom u igri, djeca razvijaju emocionalnu otpornost na koju se mogu osloniti u svakodnevnom životu. Uvriježeno je mišljenje da su sva djeca igrači socijalno izolirana, međutim, s razvojem računalnih tehnologija i Internet-a sve više djece igra videoigre s prijateljima, čak se i uz pomoć videoigara upoznaju novi prijatelji i istomišljenici koji potencijalno mogu biti iz bilo kojeg kutka našeg planeta. Igre su postale prividne socijalne zajednice u kojima je potrebno brzo donošenje odluka, prosudbi i pretpostavki.

Izuzetno je važan kvalitetan odabir „dobrih“ igara za djecu koji je uvjetovan njihovim uzrastom te samim time njihovim kognitivnim sposobnostima. U odabiru igara najveću ulogu imaju prije svega roditelji, a zatim i odgajatelji jer s njima djeca provode najviše svog vremena. Kako bi se roditeljima olakšao odabir videoigara, ali i ostalih medijskih sadržaja za djecu, u travnju 2003.godine osnovana je europska organizacija za vrednovanje videoigara „PEGI (*Pan European Game Information*). Prema njoj sve se igre klasificiraju u pet razreda: 1.) **3+** 2.) **7+** 3.) **12+** 4.) **16+** 5.) **18+** pri čemu razred „3+“ obuhvaća igre namijenjene svim

uzrastima, dok je razred „18+“ predviđen za punoljetne. (https://hr.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information). Slična organizacija iste namjene, „**Entertainment Software Rating Board** (**ESRB**) je organizacija osnovana 1994. godine koja ocjenjuje video igre prema prikladnosti za djecu i mladež u Kanadi i SAD-u.“ (https://hr.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board).

Jedna od najpoznatijih „dobrih“ igara je svakako „Memory“ za koju je kroz psihološka istraživanja mozga, znanstveno dokazano da doprinosi kognitivnom i bihevioralnom razvoju djeteta. Igra je dostupna u velikom broju inačica na različitim platformama od mobitela preko tableta do stolnih računala, a poanta je uvijek ista, pronaći parove. Ako si postavimo pitanje kakva bi trebala biti idealna igra za dijete, odgovor je jasan - ona koja potiče razmišljanje, logiku, pamćenje, konstruktivne zaključke, nudi mogućnost pogreške na način da dijete iz iste može izvući pouku i na kraju da pri tome ne zagovara bilo koji oblik nasilja.

9.2. Rizici i opasnosti videoigara za djecu

Činjenica je da računalne igre mogu biti pune nasilja, a djeca ponekad oponašaju agresivna ponašanja koja vide. Nasilne scene su često vrlo realistično prikazane zato jer razvojni timovi izdavačkih kuća teže što realnijem pristupu i iz tog su razloga videoigre sve stvarnije i sve više mogu stvarati ovisnost, bijeg od prave svakodnevne stvarnosti. „Ovisnost je definirana kao primarna, kronična bolest, koja se karakterizira kao oslabljeno kontroliranje korištenja psihoaktivnih supstanci i/ili ponašanja. Tipična ponašanja ljudi ovisnih o video igrica su poteškoće pri prestajanju igranja, poteškoće s poslom ili školom, laganje bližim osobama, smanjena pažnja osobne higijene, kao i smanjena pažnja odnosno komunikacija s prijateljima i/ili obitelji, te nesanice. Također, simptomi mogu biti drhtanje.“ (http://web.zpr.fer.hr/ergonomija/2005/jovanov/ErgonomskiPsiho.htm).

Čestim i pretjeranim igranjem nasilnih igara može doći do poistovjećivanja s likovima iz igara te se samim time povećava tolerancija na nasilje jer je većina igara u današnje vrijeme upravo takva, nasilna. Najčešće se radi o tzv. „pucačinama“ gdje je jedini cilj eliminirati protivnike i to čim brže bez puno razmišljanja ili se radi o populariziranju obijesne vožnje u različitim igrama vožnje gdje je cilj kupiti što više pojačanja za auto i čim brže voziti gradskim ulicama. Oba tipa igara dovode do agresije, a kada je dijete agresivno ne može konstruktivno razmišljati, učiti i širiti svoje spoznaje o stvarnom svijetu zato jer je svijet

takvog djeteta prividan. Najveća opasnost koja prijeti djeci je da postanu ovisnici o videoigrama, depresivni i agresivni.

Zbog sve veće popularnosti videoigara, nemoguće ih je izostaviti iz djetetova života. Sve je više djece na čije su agresivno ponašanje utjecale videoigre, pogotovo ako se uzme u obzir činjenica da djeca najbrže uče gledanjem. Kako je već ranije spomenuto ključnu ulogu svakako imaju roditelji koji bi posebnu pažnju trebali posvetiti problemu nasilnih videoigara.

„Presudni su koraci kontroliranja videoigrica koje su djeca odabrala, proučavanje postojećih recenzija određene videoigrice i ograničavanje igranja videoigrica na najviše jedan sat po danu.“ (http://www.djecamedija.org/?p=1571[6]).

[6] http://www.djecamedija.org/?p=1571

10. ISTRAŽIVANJE

10.1. Ciljevi i metodologija

U znanstvenim krugovima postoje metode istraživanja koje nam pružaju obavijesti o pojavama u našoj okolini, njihovim međusobnim odnosima i njihovom utjecaju na društvo u cjelini. To su metode kojima istražujemo pojave u objektivnom svijetu, istražuju se stavovi ljudi jer se ljudski faktor ne može isključiti ni iz jedne vrste odnosa. Metode koje su najzastupljenije su intervju, upitnik i anketa.

Anketa je jedna od najčešćih istraživačkih metoda za dobivanje relevantnih informacija o mišljenju i stavovima ljudi, a najčešće se koristi u javnom životu. Anketa gotovo uvijek zahtjeva selekciju, odabir određene skupine ljudi koji pripadaju istom statističkom razredu po određenim demografskim ili socijalnim kriterijima kao što su životna dob, mjesečna primanja i sl.

Prilikom anketiranja važno je posvetiti pažnju izgledu anketnog upitnika pri čemu se misli da pitanja nisu dvosmislena, da ponuđeni odgovori zadovoljavaju većinu ili sve ispitanike, da anketa ne oduzima previše vremena ispitaniku jer su odgovori u uskoj korelaciji s raspoloženjem ispitanika. Kvaliteta ankete je, nažalost, uvijek limitirana jer rezultati koje nam ona pruža uvelike ovisi i iskrenosti ispitanika.

U nastavku ovog rada vidjet će se da nema univerzalne metode jer sve imaju svoje negativne strane te će se vidjeti kakve nam informacije i saznanje može pružiti upotreba ankete jer je ona središnji dio ovog istraživanja.

Prije same provedbe anketiranja kao glavne istraživačke metode u ovom slučaju, cilj je bio dobiti saznanja o korištenju modernih tehnologija kao što su televizija, videoigre, pametni telefoni, tableti, računala, Internet i ostali medijski sadržaji na razvoj djece predškolske dobi. Polazna pretpostavka je bila da „moderna“ djeca znatno ranije počinju koristiti tehnologiju nego li je to bilo unazad deset godina.

anketi koju su ispunjavali roditelji, ispitivalo se koliko vremena djeca borave u prirodi te se ti rezultati uspoređuju s vremenom provedenim u zatvorenom prostoru koristeći dostignuća moderne tehnologije. Povukla se paralela između radnog dana i vikenda te se na taj način pokazao jasan utjecaj roditelja kao primarnog odgojitelja jer je početna pretpostavka

bila da djeca više vremena provode na računalima i tabletima preko tjedna, dok su u dane vikenda više na otvorenom sa svojim roditeljima. .

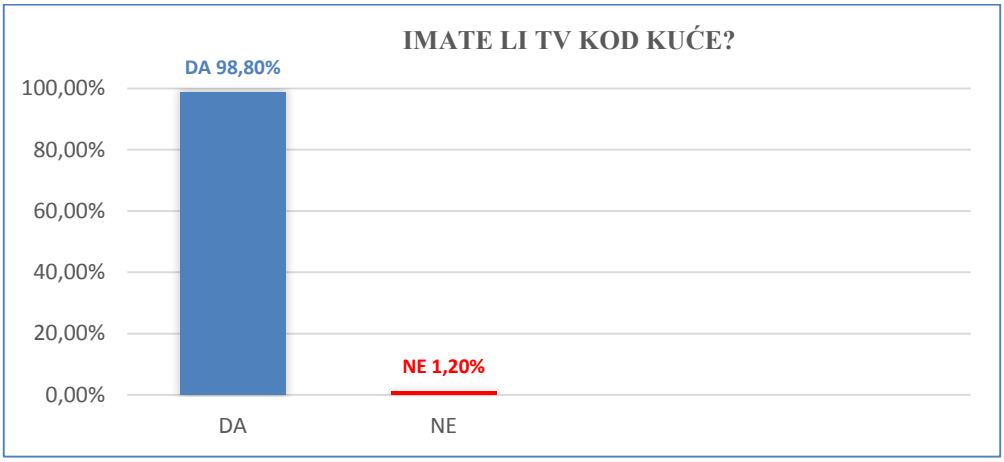
Anketa se provodila u tri pulska vrtića: „Dječji vrtić Monte Zaro“, „Dječji vrtić Pužići“, „Dječji vrtić Centar“, u mjesecu travnju 2015. Predviđeni broj ispitanika bio je 150 roditelja djece u dobi od četiri do sedam godina.

Od predviđenog ukupnog broja ispitanika, anketne upitnike ispunili su roditelji od 82 djeteta od predviđenih 150 u dobi od 25 godina do 57 godina. Anketni upitnik je bio anoniman.

10.2. Statistička obrada

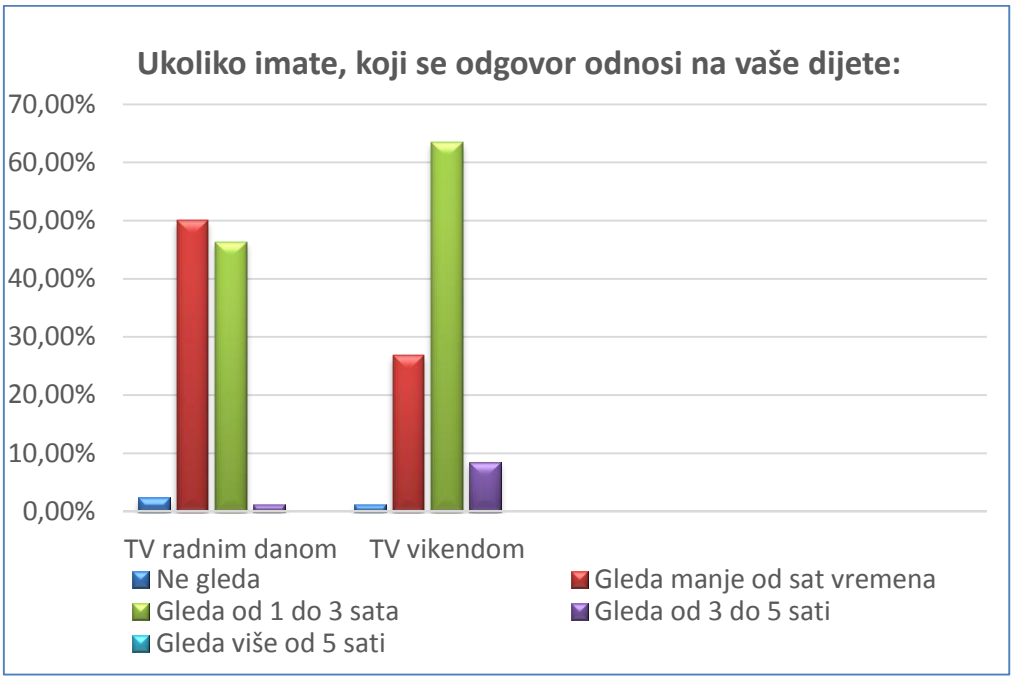
U ovome dijelu će biti prikazani rezultati istraživanja. Anketa se sastoji od 17 pitanja na zaokruživanje i nadopunjavanje.

Tablica 1. Posjedovanje TV-a



Kako je vidljivo iz grafičkog prikaza, gotovo svi ispitanici imaju televiziju kod kuće što je bilo i za očekivati zbog relativno niskih cijena TV uređaja i sve veće mogućnosti izbora istih.

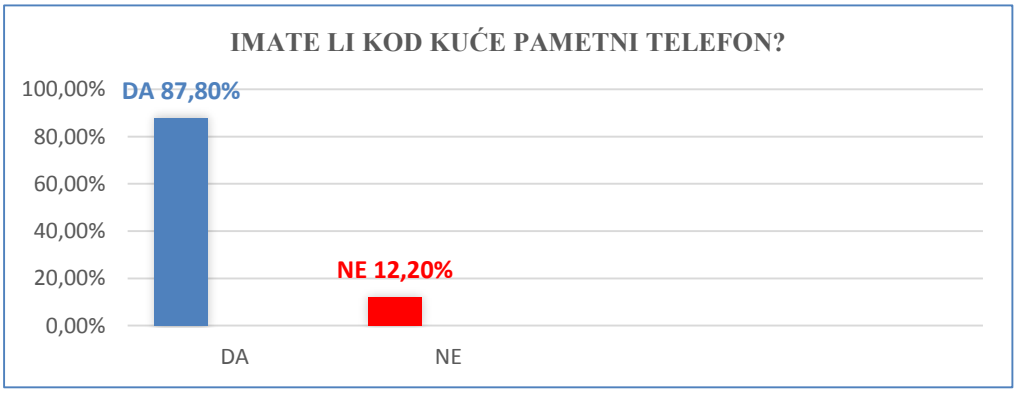
Tablica 2. Korištenje TV-a radnim danom i vikendom



Zanimljiv je podatak koliko djeca gledaju televiziju preko dana i preko vikenda. Radnim danom, njih 50% gleda manje od sat vremena, 46,3% gleda od jednog do tri sata, 2,4% ne gleda i na kraju, manje od 2% djece gleda TV više od tri sata.

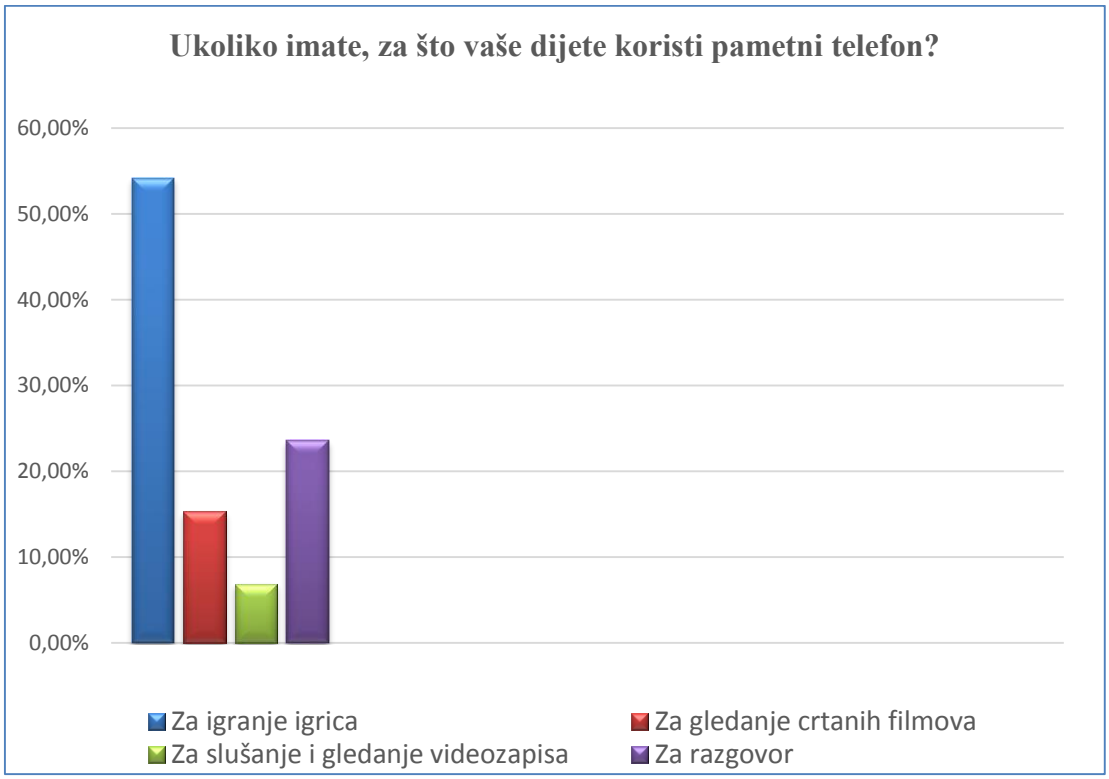
Vikendom je situacija drugačija. 63,4% djece gleda TV od jednog do tri sata, 27% gleda manje od sat vremena, 8,5% gleda od tri do pet sati. Ovim rezultatima se pobila početna pretpostavka da djeca manje gledaju TV preko vikenda.

Tablica 3. Posjedovanje pametnog telefona



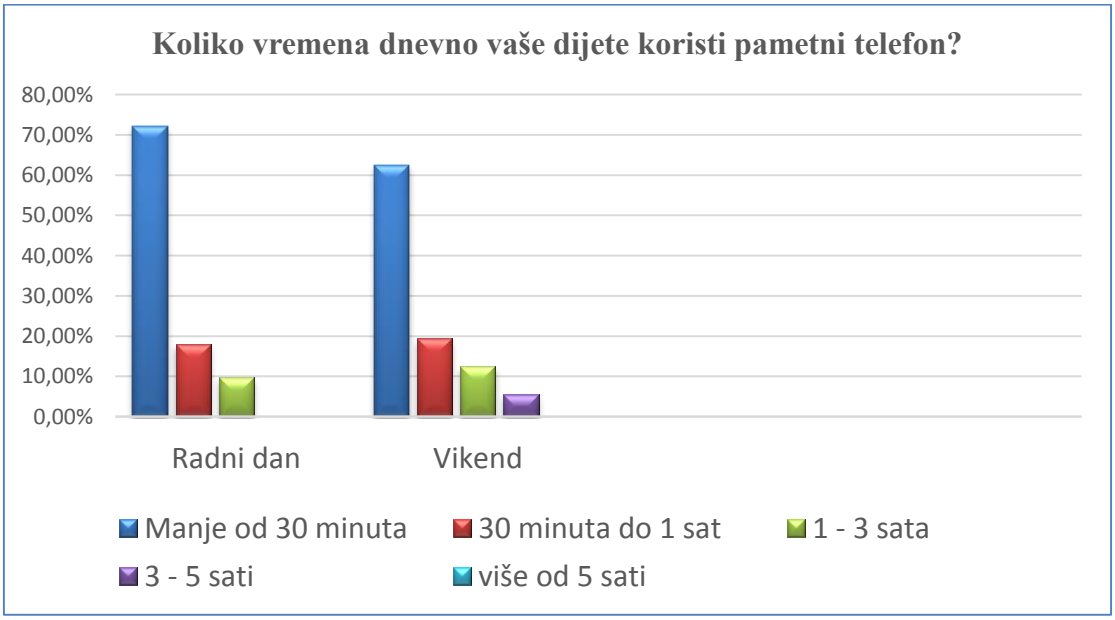
87,8% ispitanika se izjasnilo da posjeduje pametni telefon ili smartphone, dok je 12,2% odgovorilo da ne posjeduju pametni telefon.

Tablica 4. Korištenje pametnog telefona



Iz grafikona se vidi da 54,2% djece koristi pametni telefon za igranje igrica, 23,6% za razgovor, 5,3% za gledanje crtanih filmova i 6,9% za slušanje i gledanje videozapisa.

Tablica 5. Dnevno korištenje pametnog telefona

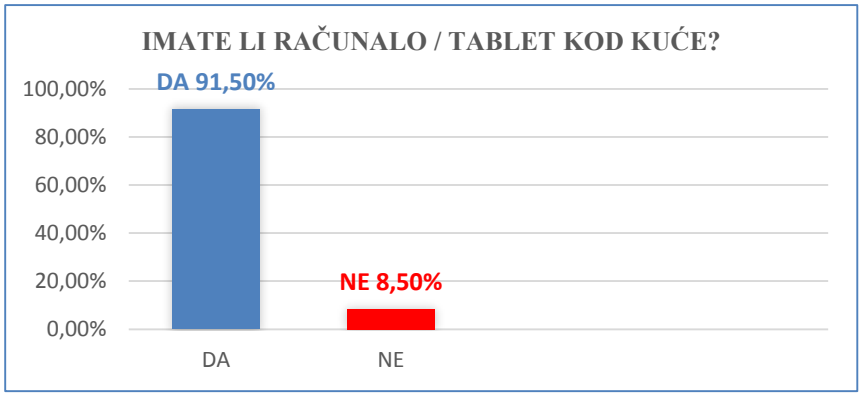


Što se tiče upotrebe pametnih telefona preko tjedna i vikendom nema drastičnih razlika. Radnim danom 72,2% djece koristi pametni telefon manje od 30 minuta, 18% od 30 minuta do jedan sat i 9,8% od jedan do tri sata.

Vikendom 62,5% djece koristi pametni telefon manje od 30 minuta, 19% od 30 minuta do jedan sat, 12,5% od jednog do tri sata, a 6% od tri do pet sati.

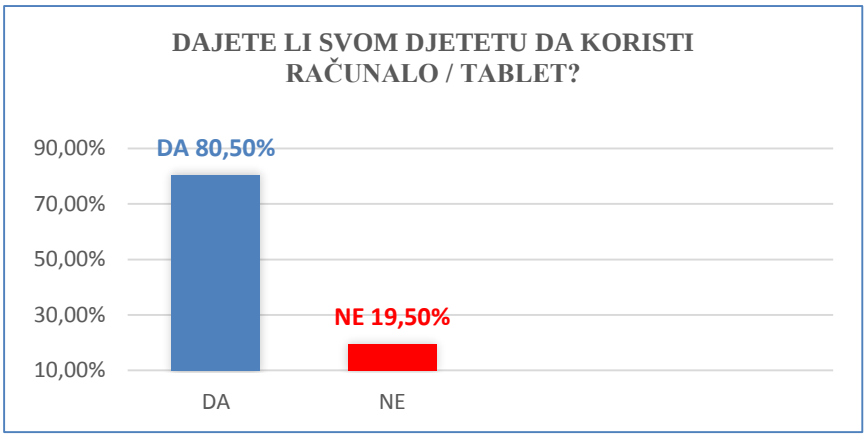
Za očekivati je bilo da ih djeca više koriste vikendom iz razloga što provode više vremena kod kuće i s roditeljima obzirom da, na sreću, ne posjeduju pametni telefon.

Tablica 6. Posjedovanje računala/tableta



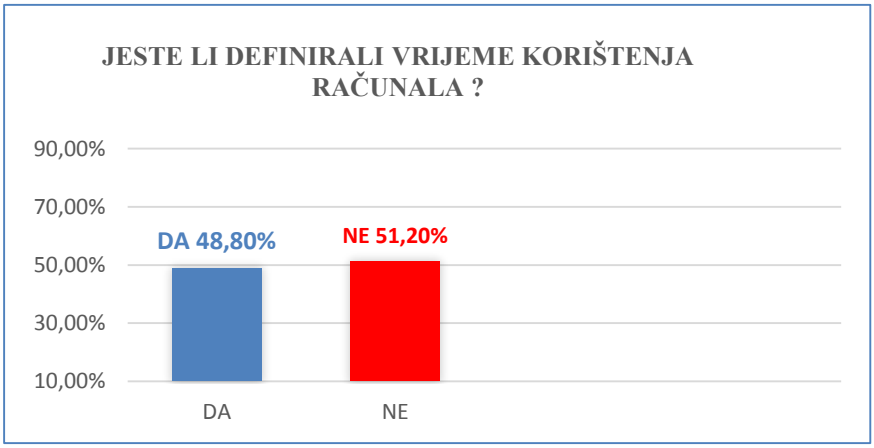
S posjedovanjem računala ili tableta situacija je slična kao i kod posjedovanja TV-a. Gotovo svi ispitanici imaju barem jedno, ili računalo ili tablet.

Tablica 7. Dozvola za korištenje računala/tableta



Na korist i/ili štetu, 80,5% roditelja daje svom djetetu da koristi računalo ili tablet dok 19,5% roditelja ne daje djetetu korištenje računala ili tableta.

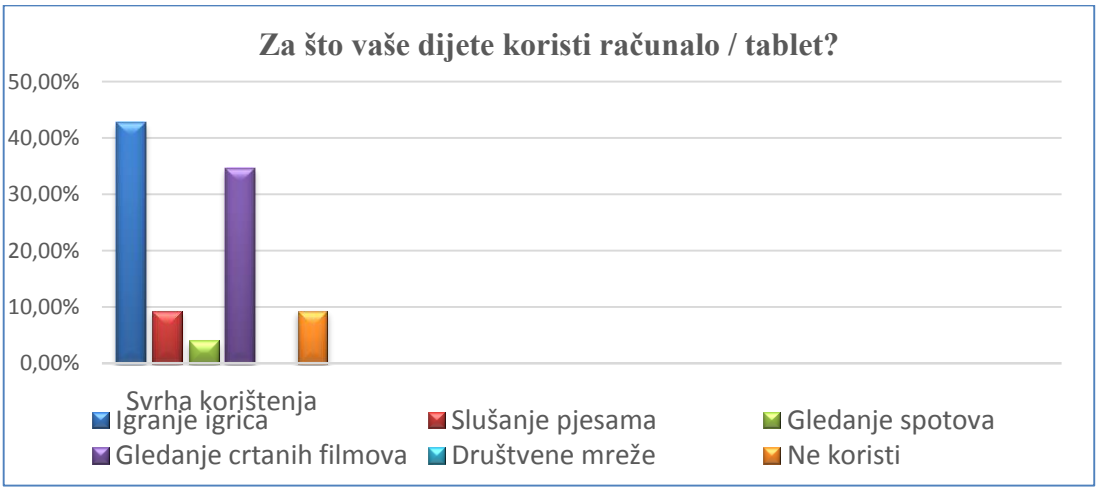
Tablica 8. Definirano vrijeme korištenja računala



Podatak koji pomalo zabrinjava je taj da je samo 48,8% ispitanih roditelja djeci ograničilo vrijeme koje mogu provesti na računalu, a 51,2% roditelja to ne čini.

Podatak je zabrinjavajući iz razloga što djeca predškolske dobi ne mogu sama sebi postaviti granice koliko će vremena provesti za računalom te nisu svjesna koliko im to može oštetiti vid, dok manjak kretanja u toj dobi može znatno utjecati na kasniji razvoj. Dostupni su im različiti eksplicitni sadržaji, a u ekstremnim slučajevima moguće su i deformacije vratne kralježnice i slični problemi u kojima je bilo više riječi u poglavlju broj 9.

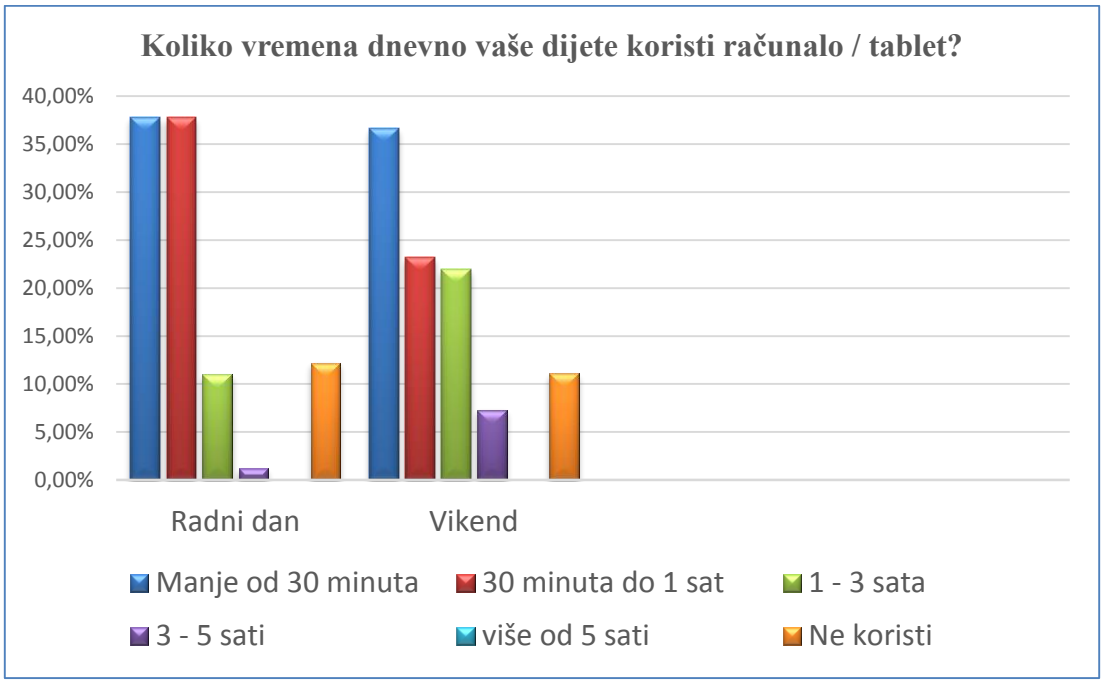
Tablica 9. Svrha korištenja računala/tableta



42,7% djece računalo/tablet koristi za igranje igrica, 34,7% za gledanje crtanih filmova, 9,3% za slušanje pjesama te 4% za gledanje spotova.

9,3% djece ne koristi računalo/tablet.

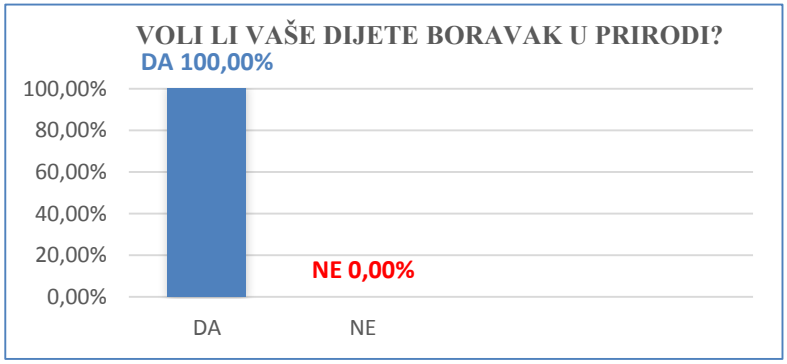
Tablica 10. Dnevno korištenje računala/tableta



Preko tjedna podjednak je postotak djece koja provode manje od pola sata dnevno na računalu i djece koja provode od 30 minuta do sat vremena (37,9%). 11% koristi od jednog do tri sata, 1% od tri do pet sati, a 12,2% djece ne koristi računalo ili tablet radnim danom.

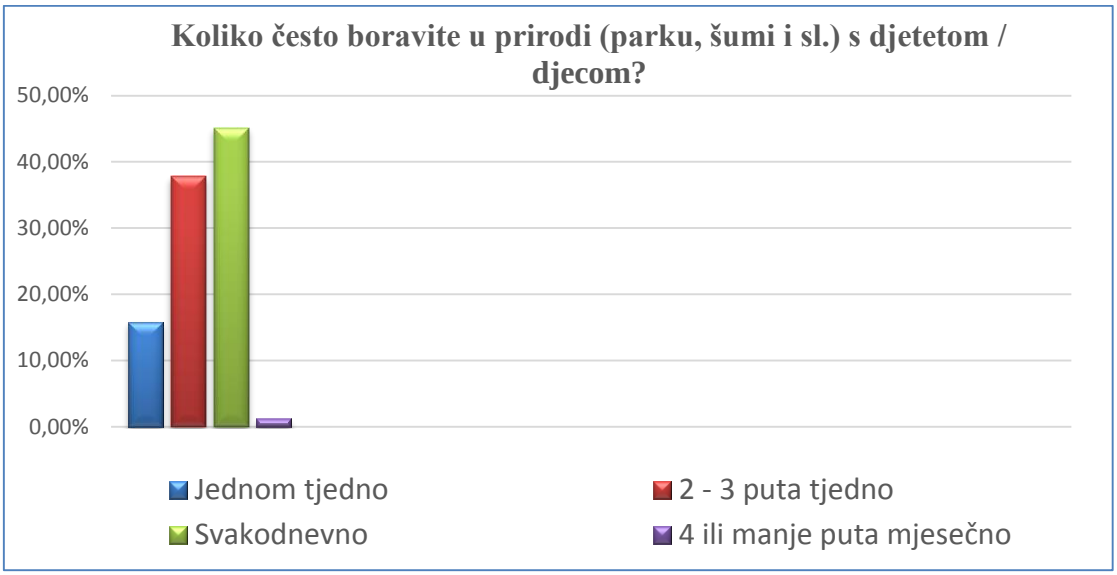
Vikendom se upotreba tableta i računala povećava. 36,7% djece računalo ili tablet koristi manje od 30 minuta, 23% koristi od 30 minuta do jedan sat, 22% koristi od jednog do tri sata, 7,1% koristi od tri do pet sati, a 11,2% djece ne koristi računalo ili tablet vikendom.

Tablica 11. Boravak u prirodi



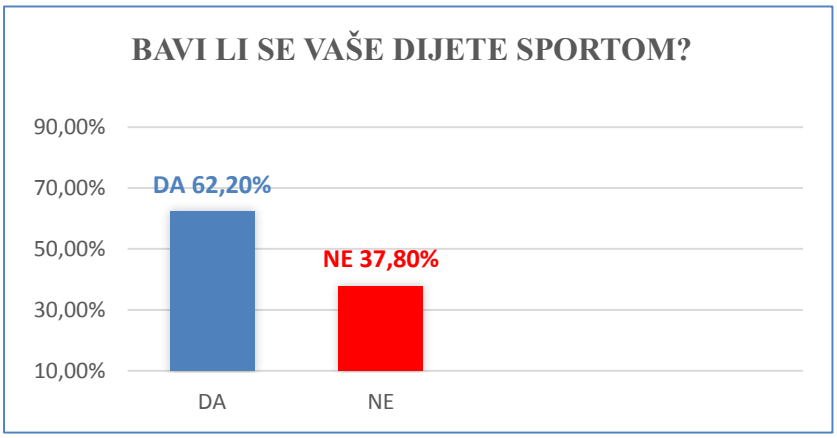
Na anketno pitanje: „Vole li Vaša djeca boravak u prirodi?“, 100% ispitanika je odgovorilo potvrdno.

Tablica 12. Vrijeme boravka u prirodi



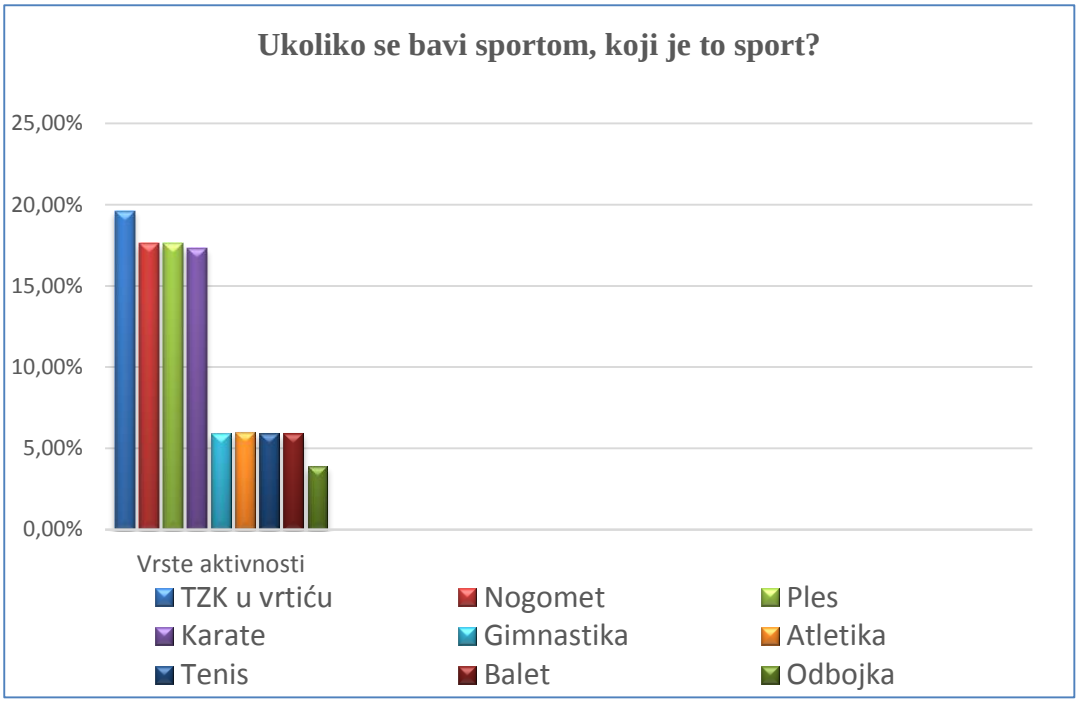
45,1% ispitanih roditelja bude svaki dan u prirodi sa svojom djecom, 37,8% boravi u prirodi dva do tri puta tjedno, 15,8% roditelja s djecom bude vani jednom tjedno, a 1,2% roditelja bude 4 ili manje puta mjesečno.

Tablica 13. Bavljenje sportom



Na pitanje: „Bavi li se vaše dijete sportom?“, 62,2% ispitanih roditelja je odgovorilo potvrdno, a 37,8% ispitanih roditelja je odgovorilo da se njihova djeca ne bave sportom. Mogući razlozi su nezainteresiranost roditelja i djeteta, nedovoljna motivacija djece ili nemogućnost zbog sredine u kojoj dijete živi.

Tablica 14. Različiti sportovi



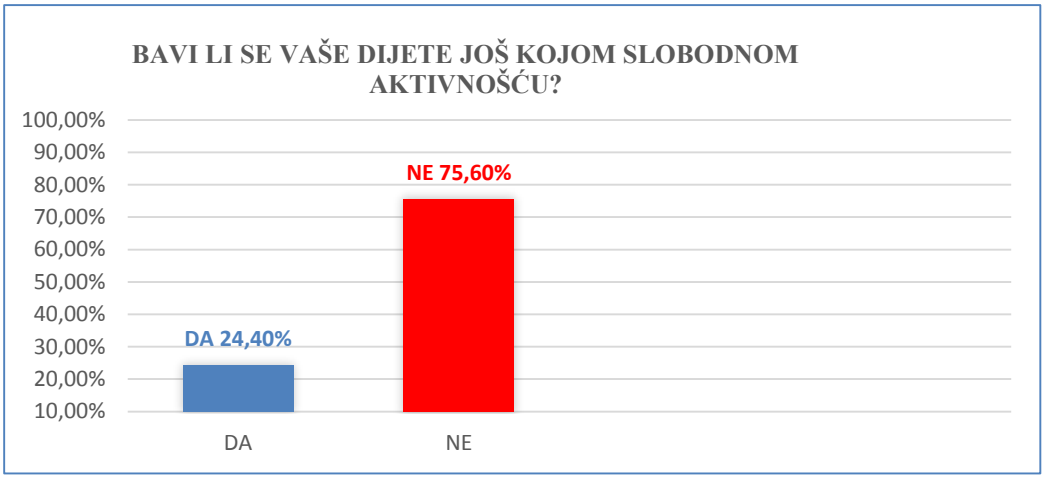
U prednosti je tjelesna i zdravstvena kultura iz razloga što je obavezna u vrtiću (19,6%). 17,6% djece bavi se nogometom i plesom, 17,3% ide na karate, 6% djece bavi se gimnastikom, atletikom, tenisom i baletom, a 3,9% ide na odbojku.

Tablica 15. Treniranje



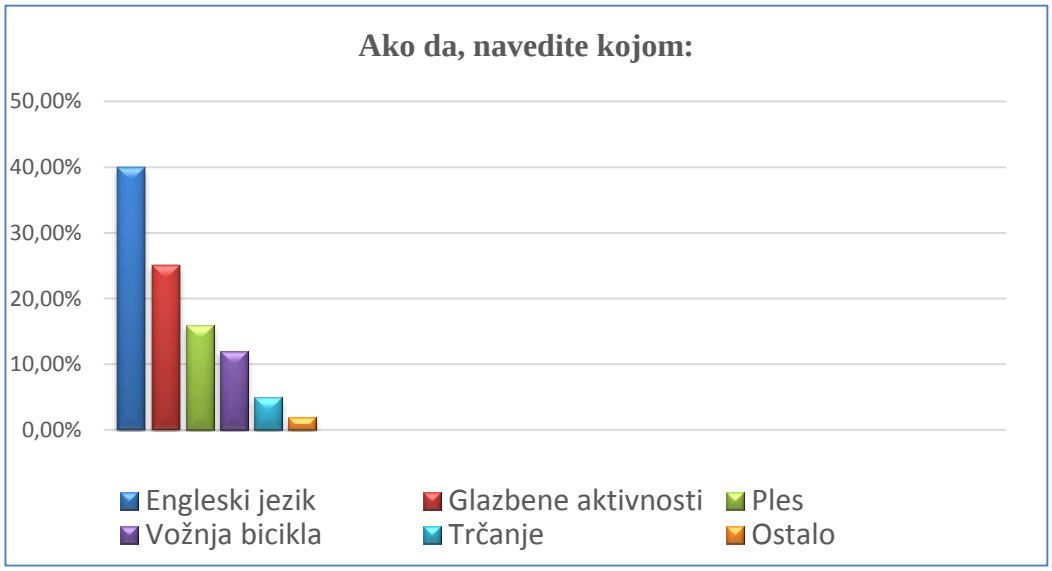
56,9% ispitanih roditelja je odgovorilo da njihovo dijete trenira dva puta tjedno. Od tri do pet puta tjedno trenira 41,2% djece, a samo 1,9% djece trenira svaki dan.

Tablica 16. Dodatne slobodne aktivnosti



75,6% djece, uz sport kojim se bavi i koji trenira, nema dodatne slobodne aktivnosti. Samo 24,4% djece ima dodatne slobodne aktivnosti što je svakako dobar razlog za vjerovati u bolji cjelokupni razvoj djeteta.

Tablica 17. Najčešće slobodne aktivnosti



Od dodatnih aktivnosti dominira učenje engleskog jezika, zatim glazbene aktivnosti poput sviranja instrumenata ili učenja pjevanja. U manjem postotku su zastupljene fizičke aktivnosti poput vožnje bicikla, trčanja, rolanja.

10.3. Zaključak anketnog upitnika

Kako je vidljivo iz grafičkih prikaza u prethodnom poglavlju, gotovo svi ispitanici imaju televiziju kod kuće što je bilo i za očekivati zbog relativno niskih cijena TV uređaja i sve veće mogućnosti izbora istih. Radnim danom, 50% djece gleda TV manje od sat vremena, 46,3% gleda od jednog do tri sata, 2,4% ne gleda i na kraju, manje od 2% djece gleda TV više od tri sata. Preko vikenda je situacija drugačija. 63,4% djece gleda TV od jednog do tri sata, 27% gleda manje od sat vremena, a 8,5% gleda od tri do pet sati.

Što se tiče pametnih telefona, 87,8% ispitanika se izjasnilo da posjeduje pametni telefon, dok je 12,2% odgovorilo da ne posjeduju pametni telefon. Iz grafikona se vidi da 54,2% djece koristi pametni telefon za igranje igrica, 23,6% za razgovor, 5,3% za gledanje crtanih filmova i 6,9% za slušanje i gledanje videozapisa. Nema velikih razlika kod korištenja pametnih telefona radnim danom i vikendom. Radnim danom 72,2% djece koristi telefon manje od 30 minuta, 18% od 30 minuta do jedan sat i 9,8% od jedan do tri sata. Vikendom 62,5% djece koristi pametni telefon manje od 30 minuta, 19% od 30 minuta do jedan sat, 12,5% od jednog do tri sata, a 6% od tri do pet sati.

S posjedovanje računala ili tableta situacija je slična kao i kod posjedovanja TV-a. Svi ispitanici imaju barem jedno, ili računalo ili tablet. Na korist i/ili na štetu, 80,5% roditelja daje svom djetetu da koristi računalo ili tablet, dok 19,5% roditelja ne daje djetetu korištenje računala ili tableta. Podatak koji pomalo zabrinjava je taj da je samo 48,8% ispitanih roditelja djeci ograničilo vrijeme koje mogu provesti na računalo, a 51,2% roditelja to ne čini. 42,7% djece koristi računalo/tablet za igranje igrica, 34,7% za gledanje crtanih filmova, 9,3% za slušanje pjesama te 4% za gledanje spotova. 9,3% djece ne koristi računalo/tablet. Preko tjedna podjednak je postotak djece koja provode manje od pola sata dnevno na računalu i djece koja provode od 30 minuta do sat vremena (37,9%). 11% djece koristi od jednog do tri sata, 1% od tri do pet sati, a 12,2% djece ne koristi računalo ili tablet radnim danom. Vikendom se upotreba tableta i računala povećava. 36,7% djece računalo/tablet koristi manje od 30 minuta, 23% koristi od 30 minuta do jedan sat, 22% koristi od jednog do tri sata, 7,1% koristi od tri do pet sati, a 11,2% djece ne koristi računalo ili tablet vikendom.

Na anketno pitanje: „Voli li Vaše dijete boravak u prirodi?“, 100% ispitanika je odgovorilo potvrdno. 45,1% ispitanih roditelja bude svaki dan sa svojom djecom, 37,8% boravi u prirodi dva do tri puta tjedno, 15,8% roditelja s djecom bude vani jednom tjedno, a 1,2% roditelja bude 4 ili manje puta mjesečno. Na pitanje „Bavi li se Vaše dijete sportom?“, 62,2% ispitanih roditelja je odgovorilo potvrdno, a 37,8% ispitanih roditelja je odgovorilo da

se njihova djeca ne bave sportom. U prednosti je tjelesna i zdravstvena kultura iz razloga što je obavezna u vrtići (19,6%). 17,6% djece bavi se nogometom i plesom, 17,3% ide na karate, 6% djece bavi se gimnastikom, atletikom, tenisom i baletom, a 3,9% ide na odbojku. 56,9% ispitanih roditelja je odgovorilo da njihovo dijete trenira dva puta tjedno. Od tri do pet puta tjedno trenira 41,2% djece, a samo 1,9% djece trenira svaki dan. 75,6% djece, uz sport kojim se bavi i koji trenira, nema dodatne slobodne aktivnosti. Samo 24,4% djece ima dodatne slobodne aktivnosti što je dobar razlog za vjerovati u bolji i cjelokupni razvoj djeteta. Od dodatnih aktivnosti dominira učenje engleskog jezika, zatim glazbene aktivnosti poput sviranja instrumenata ili učenje pjevanja. U manjem postotku su zastupljene fizičke aktivnosti poput vožnje bicikla, trčanja, rolanja.

Iz ankete se može zaključiti da je većina roditelja uspjela postići ravnotežu između boravka u prirodi i sportskih aktivnosti i boravka u zatvorenom prostoru za računalom, tabletom, televizorom ili pametnim telefonom. Mali je postotak onih koji dnevno provode više od tri sata koristeći plodove moderne tehnologije, dok je s druge strane veliki udio onih koji svakodnevno provode vrijeme u prirodi ili barem dva do tri puta tjedno.

11. ZAKLJUČAK

Pojam igre odnosi se na veliki broj aktivnosti. Igra je predmet proučavanja pedagogije, psihologije, sociologije, antropologije i etnologije. Prema Duran (1995.), igra se svrstava u tri kategorije, a to su funkcionalan igra, simbolička igra i igre s pravilima. Trajni elementi strukture igre su pravila (osnovna, opća i specifična), tip odvijanja igre (linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“, razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ i razgranati tip bez fiksiranog redoslijeda), simbolička komponenta, započinjanje igre i kraj igre. Nekada je igra podjednako pripadala i djeci i odraslima. Postoji dobna segregacija djece koja žive u gradu. Kod djece koja žive na selu, status promatrača imaju oni najmlađi i ne postoji razdvajanje djece po skupinama (segregacije). Tjelesne aktivnosti djeteta su sastavni dijelovi njegovog svakodnevnog života u kojem prevladava igra kao temeljna aktivnost. Tjelesne aktivnosti imaju svoje prednosti kao na primjer, smanjenje rizika od preuranjene smrti, bolesti srca, dijabetesa, visokog krvnog tlaka i sl. Baveći se djetetom već od samog početka, omogućujemo mu stjecanje iskustava o sebi, o vlastitom tijelu u pokretu, ali i iskustava vezanih za njegov okoliš. Dobro je predvidjeti ustaljeno vrijeme za ponavljanje određene aktivnosti i uključiti dijete u njih. Dijete će jednostavnije pokrete usvajati brže i lakše, a složenije sporije i postupno. Roditelji omogućuju djetetove aktivnosti na način da stvaraju i nalaze siguran prostor koji je prilagođen djetetovom uzrastu. Bavljenje slobodnim aktivnostima i sportom treba prihvatiti realno i objektivno uz podršku i pomoć. Nakon treninga dijete je fizički umorno i ima potrebu za odmorom i snom. Tjelesne aktivnosti bi trebale biti sastavni dio življenja cijele obitelji s ciljem podizanja kvalitete zdravlja, životnog zadovoljstva, radne kondicije uz nezaboravna i ugodna druženja koja su potrebna i djeci i roditeljima. Kod osmišljavanja vanjskog prostora važna je sigurnost, nadzor, prostor za penjanje i vožnju te mirni prostor. Otvoren prostor djeluje na sva razvojna područja djeteta, a odgojitelji mogu pomoći u razvoju promatrajući ih, radeći s njima i planiranjem različitih aktivnosti. Vrlo važan čimbenik kod boravka na otvorenom je vrijeme, a odgojitelji se ne trebaju ustručavati voditi djecu van kada je kiša, blato, snijeg ili sunce. Djeca moraju biti prikladno odjevena, a u obzir treba uzeti različite bolesti i alergije djeteta te po potrebi treba intervenirati.

Drugi dio završnog rada bio je posvećen upotrebi dostignuća moderne tehnologije gdje se prije svega misli na Internet, tablete, pametne telefone, televizore i računala. Uloga medija u svakodnevnom životu djece je jedan od predmeta ovog istraživačkog rada. Prema Živković, Internet je izvor mnogih korisnih i zanimljivih podataka,a služi za zabavu, opuštanje i komunikaciju s drugima. Zabraniti djetetu upotrebu interneta, a ima računalo, može više štetiti nego koristiti. Internet je ključan za budućnost nas, ali i naše djece te je to jedan od razloga zašto moramo osigurati da sva djeca, neovisno o rasnoj ili etičkoj pripadnosti, financijskom stanju ili jeziku koji govore njihovi roditelji, imaju pristup tehnologiji. Diskusije i mišljenja koliko je boravak djeteta za računalom koristan ili štetan, različita su. Roditelji kao ključni faktori, ali i odgojno – obrazovni djelatnici trebaju postati aktivni. U sklopu ovog rada provedena je i anketa koja je glavni dio ovog rada, na uzorku od 82 ispitanika tj. roditelja djece u dobi od četiri do sedam godina. Opće je poznato da su moderne tehnologije sve pristupačnije, što cjenovno, što mogućnosti odabira pa stoga ne iznenađuje podatak da gotovo svako kućanstvo ima računalo i televizor. Djeca u ovome segmentu svog odrastanja nisu postavljena po strani već aktivno koriste moderne uređaje što je prema nekim psiholozima, kao što je dječja psihologinja Gordana Buljan Flander, svakako dobrodošlo jer se vremena mijenjaju i današnja djeca će svakako moderne tehnološke uređaje koristiti u svom procesu izobrazbe kao i kasnije na poslu. Mnoga djeca odrastaju uz videoigre. Prema provedenoj anketi, najviše onih koji koriste računalo ili pametni telefon, koriste ih upravo za igranje igrica. Kako je bilo spomenuto u poglavlju br.9, igre imaju svoje brojne pozitivne strane, ali nažalost i one loše koje podrazumijevaju sklonost nasilju i agresivnom ponašanju te uz to mogu stvarati ovisnost.

Starogrčki je filozof Aristotel u 4.st pr.Kr. izjavio da čovjek treba biti umjeren u svemu. Upravo bi ova misao trebala biti vodilja roditeljima i odgajateljima s obzirom na brojne mogućnosti moderne tehnologije. Djeci treba omogućiti korištenje tehnologije, ali uz nadzor sadržaja i vremenska ograničenja. Ovo je jedna od važnijih roditeljskih zadaća jer je svima poznato da je Internet, kao i mediji, prepun kako pozitivnih informacija tako i nasilja, laži i provokacija.

12. SAŽETAK

Pojam igre odnosi se na veliki broj aktivnosti. Prema Duran (1995), igra se svrstava u tri kategorije, a to su funkcionalna igra, simbolička igra i igra s pravilima. Trajni elementi strukture igre su: pravila, tip odvijanja igre, simbolička komponenta, započinjanje i kraj igre. Tjelesne aktivnosti djeteta su sastavni dijelovi njegovog svakodnevnog života u kojem prevladava igra kao temeljna aktivnost. Nakon treninga, dijete je fizički umorno i ima potrebu za odmorom i snom. Kod osmišljavanja vanjskog prostora važna je sigurnost, nadzor, prostor za penjanje i vožnju te mirni prostor. Vrlo važan čimbenik kod boravka na otvorenom je vrijeme.

Uloga medija u svakodnevnom životu djece je jedan od predmeta ovog istraživačkog rada. Internet je ključan za budućnost nas, ali i naše djece. U sklopu ovog rada provedena je i anketa koja je glavni dio ovog rada, na uzorku od 82 ispitanika od predviđenih 150. Prema provedenoj anketi, najviše onih koji koriste računalo ili pametni telefon, koriste ih upravo zbog igranja igrica. Igranje igrica može imati svoje pozitivne, ali i negativne strane. Djeci treba omogućiti korištenje moderne tehnologije, ali uz nadzor sadržaja i vremenska ograničenja.

SUMMARY

The concept of the game refers to a large number of activities. According to Duran (1995), the game is classified into three categories; functional play, symbolic play and game rules. Permanent structural elements of every game are: rules, game workflow, symbolic component, start of the game and the game end. Physical activity of the child is integral part of his everyday life which is dominated by the game as the fundamental activity. After the training, the child is physically tired and in need of rest and sleep. In creating the outer space it is important to achieve high security control, supervision, climbing area and resting area. An important factor when staying outdoors is time.

The role of media in everyday life of children is one of the subjects of this research. Internet is essential for the future of us and our children. As the main part of this study, a survey was conducted in a sample of 82 subjects of the planned 150. According to the survey, most of those who use a computer or smartphone, use them because of playing games. Playing games can have both positive and negative sides and effects. Children should be allowed to use modern technology, but with control of the content and time limitations.

Ključne riječi: *dijete, igra, tjelesne aktivnosti, informacijsko – komunikacijska tehnologija, Internet*

13. LITERATURA

1. Aftab, P.: Kako prepoznati opasnosti Interneta, - Vodič za škole i roditelje, Neretva, Zagreb, 2003.
2. Duran, M.: Dijete i igra, Slap, Jastrebarsko, 1995.
3. Hansen, A.K., Kaufman, R., Burk Walsh, K.: Kurikulum za vrtiće – Razvojno-primjerni program za djecu od 3 o 6 godina, Pučko otvoreno učilište Korak po korak, Zagreb, 2004.
4. Hasanović - Pejnović, D.: Održivi razvoj i izvanučionička nastava u zavičaju, Školska knjiga, Zagreb, 2011.
5. Ilišin,V., Marinović Bobinac, A., Radin, F.: Djeca i mediji, Institut za društvena istraživanja u Zagrebu, Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži, Zagreb, 2001.
6. Miliša, Z., Tolić, M., Vertovšek, N.: Mladi-odgoj za medije – Priručnik za stjecanje medijskih kompetencija, M.E.P. d.o.o, Zagreb, 2010.
7. Rečić, M.: Tjelesne aktivnosti u obitelji, Tempo d.o.o, Đakovo, 2006.
8. Virgilio, S.: Aktivan početak za zdrave klince, Ostvarenje d.o.o, Puščine, 2006.
9. Vučinić, Ž.: Kretanje je djetetova radost, Foto Marketing Fo-Ma, Zagreb, 2001.
10. Živković, Ž.: Dijete, računalo i Internet, Tempo d.o.o, Đakovo, 2006.

INTERNETSKI IZVORI

1. http://hr.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board (28. svibnja 2015)
2. http://hr.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information (28. svibnja 2015.)
3. http://www.istrazime.com/djecja-psihologija/djeca-i-racunalo-uloga-racunala-u-predskolskoj-dobi/ (01. lipnja 2015.)
4. http://web.zpr.fer.hr/ergonomija/2005/jovanov/ErgonomskiPsiho.htm (01. lipnja 2015)
5. http://www.djecamedija.org/?p=1571 (07. lipnja 2015.)
6. http://www.zvjezdica-mira.hr/view.asp?idp=53&c=4 (03. srpnja 2015.)
7. http://www.djecja-igra.hr/default.aspx?id=107 (03. srpnja 2015.)
8. http://www.vrtic-radost.hr/Objekti/MorskiKonji%C4%87.aspx (03. srpnja 2015.)
9. http://www.dv-zirek.hr/novosti_detaljno.asp?page=51 (04. srpnja 2015.)
10. http://www.maliprinczadjecu.com/#!igra-i-dijete/caet (04.srpnja 2015.)

PRILOG – anketni upitnik

Poštovani roditelji, Vaše je sudjelovanje u anketi dobrovoljno i anonimno, a prikupljeni podatci koristit će se isključivo u svrhu istraživanja. Ako u bilo kojem trenutku iz bilo kojeg razloga želite odustati od anketiranja, to po Vas neće imati nikakve posljedice. Molimo vas da iskreno odgovarate na pitanja jer jedino tako možemo doći do vrijednih podataka. Zahvaljujemo se na suradnji.

Spol (Vaš): _____

Dob (Vaša): _____

Spol vašeg djeteta: M Ž

Dob vašeg djeteta: _____

1. Imate li TV kod kuće? DA NE
2. Ukoliko imate, zaokružite odgovor koji se odnosi na vaše dijete:

TV RADNIM DANOM	TV VIKENDOM
1. Ne gleda	1. Ne gleda
2. Gleda manje od sat vremena	2. Gleda manje od sat vremena
3. Gleda od 1 do 3 sata	3. Gleda od 1 do 3 sata
4. Gleda od 3 do 5 sati	4. Gleda od 3 do 5 sati
5. Gleda više od 5 sati	5. Gleda više od 5 sati

3. Imate li kod kuće pametni telefon? DA NE
4. Ukoliko imate, za što vaše dijete koristi pametni telefon? (zaokružite jedan odgovor):
   a) za igranje igrica
   b) za gledanje crtanih filmova
   c) za slušanje i gledanje video zapisa
   d) za razgovor
5. Koliko vremena dnevno vaše dijete koristi pametni telefon?

RADNI DAN	VIKEND
1. Manje od 30 minuta	1. Manje od 30 minuta
2. 30 minuta do sat vremena	2. 30 minuta do sat vremena
3. 1 – 3 sata	3. 1 – 3 sata
4. 3 – 5 sati	4. 3 – 5 sati
5. Više od 5 sati	5. Više od 5 sati

6. Imate li računalo / tablet kod kuće? DA NE
7. Dajete li svom djetetu da koristi računalo / tablet? DA NE

8. Jeste li definirali vrijeme korištenja računala / tableta? DA NE
9. Za što vaše dijete koristi računalo / tablet? (zaokruži jedan odgovor)
    a) Igranje igrica
    b) Slušanje pjesama
    c) Gledanje spotova
    d) Gledanje crtanih filmova
    e) Društvene mreže
    f) Ne koristi
10. Koliko vremena dnevno vaše dijete koristi računalo / tablet?

RADNI DAN	VIKEND
1. Manje od 30 minuta 2. 30 minuta do sat vremena 3. 1 – 3 sata 4. 3 – 5 sati 5. Više od 5 sati 6. Ne koristi	1. Manje od 30 minuta 2. 30 minuta do sat vremena 3. 1 – 3 sata 4. 3 – 5 sati 5. Više od 5 sati 6. Ne koristi

11. Voli li vaše dijete boravak u prirodi? DA NE
12. Koliko često boravite u prirodi (parku, šumi i sl.) s djetetom / djecom?
    a) Jednom tjedno
    b) 2 – 3 puta tjedno
    c) Svakodnevno
    d) 4 ili manje puta mjesečno
    e) Nikada
13. Bavi li se vaše dijete sportom? DA NE
14. Ukoliko se bavi sportom, koji je to sport? _____
15. Koliko često vaše dijete trenira?
    a) Jednom tjedno
    b) 2 puta tjedno
    c) 3 – 5 puta tjedno
    d) Svaki dan
16. Bavi li se vaše dijete još kojom slobodnom aktivnošću? DA NE
17. Ako da, navedite kojom: _____