

DJEČJA IGRA NEKAD I SAD

Mucić, Ana Maria

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:552587>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-27**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

**SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET**

ZAVRŠNI RAD

DJEČJA IGRA NEKAD I SAD

ANA MARIA MUCIĆ

Split, 2023.

Odsjek za pedagogiju
Filozofski fakultet u Splitu
Pedagogija i djetinjstvo

DJEČJA IGRA NEKAD I SAD

Studentica:

Ana Maria Mucić

Mentorica:

doc. dr. sc. Anita Mandarić Vukušić

Split, rujan 2023.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Dijete kao istraživač.....	2
3. Igra kroz povijest	4
3.1. Vrste igre	7
3.2. Značenje igre	8
4. Igračke.....	11
5. Tradicionalne igre	14
5.1. Važnost tradicionalnih igara.....	15
5.2. Hrvatske tradicionalne igre	16
6. Moderne igre	18
7. Zaključak.....	20
8. Literatura.....	21
9. Sažetak	23
10. Abstract	24

1. Uvod

Igra, univerzalni fenomen djetinjstva, ima važnu ulogu u razvoju i formiranju djece. Ona predstavlja ključan proces kroz koji djeca stvaraju dublje veze sa svijetom oko sebe. Igra se može promatrati kao dinamičan proces u kojem se djeca izražavaju, uče, rastu i razvijaju socijalne vještine. Proučavanje dječje igre postalo je važno područje interesa istraživača, a razumijevanje njenih obilježja doprinosi boljem oblikovanju obrazovnih programa i pedagoških strategija.

Ovaj završni rad posvećen je razumijevanju prisutnosti i važnosti dječje igre, kako u povijesnom tako i u suvremenom kontekstu. Uz pomoć dostupne literature, kroz niz poglavlja detaljno će se analizirati različite aspekte dječje igre kako bi se dobio dublji uvid u njezinu ulogu kod razvoja djece.

Prvo poglavlje istražiti će prirodnu znatiželju djece kao pokretača igre te način na koji njihova želja za istraživanjem svijeta oko sebe oblikuje njihovo djetinjstvo. Kroz prizmu njihove radoznalosti, razmotrit ćemo kako igra postaje alat za otkrivanje vlastite okoline i granica. Nadalje, drugo poglavlje pružit će uvid u povijesni razvoj igre, putujući kroz različite epohe i kulture. Kroz tumačenja poznatih filozofa i suvremenih definicija igre, te kroz klasifikaciju i značaj igre, istražiti ćemo njezinu evoluciju kao univerzalne i neizostavne dimenzije ljudskog iskustva. Treće tematsko poglavlje obradit će ulogu igračaka u poticanju dječje kreativnosti i razvoju. Fokus će biti i na roditeljima te njihovoj ulozi u odabiru najkvalitetnijih igračaka za svoju djecu. Četvrto poglavlje predstaviti će detaljnu analizu tradicionalnih igara, njihovom prijenosu među generacijama te postojanju istih na području Hrvatske. Naposljetku, peto poglavlje istražiti će prisutnost tehnologije u igri modernog svijeta te virtualne igre. Analizirat će se njihov utjecaj na dječji razvoj i obiteljske interakcije.

Na kraju rada iznijet će se zaključak o važnosti dječje igre te njezinom formiranju kroz povijest. Glavni cilj rada je produbiti razumijevanje dječje igre kroz analizu njezinih različitih aspekata, od tradicionalnih oblika igre do suvremenih izazova koje donose virtualne igre.

2. Dijete kao istraživač

Dijete se od svog rođenja suočava s izazovima i tajnama svijeta koji ga okružuje. Od tog trenutka ono započinje proces istraživanja i otkrivanja svijeta (Došen Dobud, 2018). Djetetova potreba za otkrivanjem svijeta proizlazi iz intrinzične znatiželje i želje da se istražuje nepoznato. Pomoću istraživanja svog okruženja, ono stječe nova znanja, vještine i iskustva koja mu pomažu da razumije sebe i svijet oko sebe.

Maleš i Stričević (1996) ističu da dijete razvija svoje snage i sposobnosti samo kroz vlastitu aktivnost. Pod aktivnošću podrazumijevamo sve akcije djeteta na fizičkom i mentalnom planu, a bez aktivnosti razvoj djeteta nije moguć. Ona je ključna za intelektualni razvoj, razvoj osjetila, motoričkih vještina, socijalnih odnosa i emocionalnih sposobnosti. Kroz vlastite akcije, dijete stječe iskustva, ulazi u različite odnose u kojima uči komunikaciju i razvija obrasce ponašanja koji mu omogućuju djelovanje kao individui u društvu. Pogrešno je vjerovanje da je dijete aktivno samo kada se kreće ili nešto radi jer dijete može biti intelektualno vrlo aktivno čak i dok mirno sjedi, razmišlja ili promatra svijet oko sebe. Sve što dijete doživljava tijekom svojih aktivnosti predstavlja nove izazove za njega. Na primjer, nakon što pogleda predstavu kazališta s lutkama, ono proživljava viđeno, razgovara o tome, igra se scenarijima iz predstave, crta ih i još dugo nosi u svom sjećanju (Maleš i Stričević, 1996).

Došen Dobud (2018) naglašava kako je od iznimne važnosti da dijete ima nešto dostupno njegovu otkrivanju, oblikovanju i stvaranju, nešto što može otkrivati i istraživati. Dijete ne smije biti ničim ograničeno. Česta ograničenja u djetetovim istraživačkim nastojanjima rezultiraju suzbijanjem njegove prirodne znatiželje i smanjenjem prilika za istraživanje i otkrivanje, što je posebno teško ako mu se ne pruže korisne zamjene. Pružanje sigurnog i stimulativnog okruženja, koje sadrži raznolike materijale, igračke, knjige i prilike za istraživanje, omogućuje djetetu da aktivno sudjeluje u svojem učenju i razvoju.

Došen Dobud (2018) ističe zapanjujuću razinu energije koju predškolsko dijete posvećuje istraživanju svijeta oko sebe, što može iznenaditi promatrača. Ono koristi svoja prethodna iskustva kako bi razumjelo nove pojave, odnose i svoje sposobnosti za djelovanje. Dijete pronalazi simbole, odabire načine izražavanja i komunicira putem dostupnih sredstava što se često interpretira kao igra.

Maleš i Stričević (1996) također smatraju da se djetetova stalna potreba za aktivnošću u djetinjstvu najčešće ogleda u igri. Oni je opisuju kao dominantnu aktivnost, oblik ponašanja i potrebu bez koje razvoj djeteta nije moguć. Ističući da iako djeca veći dio svoga vremena

provode u igri, ona je mnogo više nego način provođenja vremena. Dijete, kao istraživač svijeta, koristi igru kao sredstvo za istraživanje i otkrivanje svoje okoline. Igra podržava djetetovu prirodnu potrebu za istraživanjem svijeta jer pruža djetetu siguran prostor za istraživanje, otkrivanje, učenje i razvoj.

3. Igra kroz povijest

Ako pratimo povijest djetinjstva, primjećujemo da je igra postojala još u davnim vremenima, čak i kada nije bila pojmovno osviještena.

Njeni počeci sežu u prapovijest. O tome svjedoče arheološka otkrića koja potvrđuju njenu starost. Naše znanje i razumijevanje o njima temelji se isključivo na materijalnim dokazima koje arheolozi otkrivaju. Međutim, takvi materijalni dokazi čine samo mali dio cjelokupne materijalne kulture pretpovijesnih zajednica i često su nedovoljno proučeni ili valorizirani (Gerometta, 2013). Prevladavaju igračke od pečene gline. Igranje s glinom ili modeliranje imalo je dvostruku svrhu - pružanje zabave i obrazovanje djece. Igračke su stoga bile neka vrsta alata ili neprocjenjiva pomagala na putu odrastanja (Balen-Letunić, 2014). Dokaz da igračke nisu bile isključivo namijenjene zabavi može se pronaći u činjenici da je veliki broj igračaka pronađen u dječjim grobovima. Ovo sugerira da su igračke bile simbol cijelog djetinjstva (Gerometta, 2013).

U antičkom grčko-rimskom razdoblju, također je velika pozornost posvećena igrama i igračkama. O tome svjedoče mnogobrojni arheološki nalazi koji su otkriveni iz tog vremena (Gerometta, 2013). Ovi nalazi pružaju uvid u raznolikost igračaka koje su koristili drevni Grci i Rimljani te otkrivaju koliko su se igra i zabava cijenili u njihovom svakodnevnom životu.

Zanimljivo je da su zapisi o dječjoj igri i igračkama zabilježeni čak i u Homerovoj Ilijadi, slavnom epu grčke književnosti (Gerometta, 2013). Igra je imala važno mjesto u drevnom grčkom društvu te je bila dio njihove kulture i identiteta. Pod nadzorom skrbnika, dijete je raslo i igralo se različitim igračkama i predmetima (Gerometta, 2013).

Figuralni prikazi igračaka i njihova primjena u različitim igrama potvrđuju njihovo značenje u svakodnevnom životu. Rimljani su također, prema dostupnim prikazima na vazama, freskama i mozaicima, prepoznali važnost igre u ranim dječjim godinama, no, u kasnijim fazama djetinjstva, nisu pridavali preveliku važnost igri. Ovo je bilo usklađeno s njihovim strožim životnim načelima, posebno u usporedbi s Grcima, koji su pristupali igri s većom slobodom (Gerometta, 2013).

Danas, kao i nekad, igra oblikuje svijet djeteta. Mnogi odrasli se rado prisjećaju svojih omiljenih igara iz djetinjstva te ih prenose svojoj djeci ili unucima, čime igra dobiva i međugeneracijsko obilježje.

Proučavanju dječje igre može se pristupiti interdisciplinarno, s različitih stajališta psihologije, pedagogije, antropologije, etnografije, kineziologije, psihijatrije itd. Svaka od

ovih disciplina na svoj način pristupa fenomenu dječje igre. Zanimanje za fenomen igre i danas, kao i nekada, privlači pozornost brojnih znanstvenika, a prvi koji su razmatrali ovaj fenomen bili su grčki filozofi (Mendeš, Marić i Goran, 2020).

Stevanović (2000) navodi brojne filozofe koji su kroz povijest proučavali dječju igru. Platon se posebno bavio dječjom igrom i promatrao ju je kao oblik kretanja i učenja. Komensky je posebno cijenio igru roditelja s djecom te isticao važnost istraživanja okoline. J. Locke je igru smatrao odmorom od učenja. R. Owen je isticao da sve tjelesne aktivnosti, razne igre i plesove treba izvoditi na otvorenom prostoru i čistom zraku. Frobel je u igri vidio početak dječjeg razvoja i obrazovanja.

Mendeš, Marić i Goran (2020) također navode razne filozofe i mislioce koji su prepoznali važnost dječje igre u djetinjstvu i ljudskom razvoju. Jedan od njih je Plutarh koji je ukazao na važnost uključivanja djeteta u sportske igre. Fenomen igre nastavio je privlačiti pozornost brojnih mislilaca. Rimski govornik Marko Fabije Kvintilijan se dotaknuo igre u svom djelu „O odgoju govornika“. Jan Amos Komensky, poznati češki pedagoški reformator, igru drži važnom djetetovom aktivnošću te je zahtijevao da djeca budu aktivna. John Locke smatra da bi igra i učenje trebali biti međusobno isprepleteni. Jean-Jacques Rousseau nije detaljno razmatrao igru. Međutim, njegova gledišta o prirodnom razvoju djeteta su ukazala na važnost igre kao potrebe djeteta. Friedrich Frobel je također posebno cijenio igru, a Jean Piaget ju je promatrao u kontekstu kognitivnog razvoja djeteta. On je smatrao da isti faktori koji utječu na kognitivni razvoj također oblikuju i razvoj dječje igre. Prema Piagetu, dječja igra je fenomen koji prati razvoj spoznajnih funkcija, poput mišljenja i pamćenja, te odražava osnovna obilježja specifičnih faza tog razdoblja. Lev S. Vygotsky vjeruje da je dječja igra praktična mašta ili mašta u akciji. Prema Vygotskom, igra je način na koji dijete izražava svoje emocije i vrednuje svoja socijalna iskustva. Kroz igru, dijete napreduje i stoga Vygotsky smatra igru vodećom aktivnošću koja determinira djetetov razvoj.

Ovi filozofi i mislioci su shvaćali da igra nije samo nešto beznačajno ili gubitak vremena, već ključni dio djetinjstva koji pruža mnoge benefite za rast i razvoj djece. Oni su promišljali o igri s različitih perspektiva, ali su prepoznali da kroz igru djeca razvijaju svoje potencijale, stječu znanja i vještine te izgrađuju temelje za budući uspjeh i sretan život.

Iako i danas susrećemo razmišljanje ljudi da se da bi dijete trebalo što prije udaljiti od igre kako ne bi gubilo vrijeme, takav pristup nanosi štetu djetetu jer neprikladan stav prema igri može imati negativne posljedice za djecu i njihovo djetinjstvo. Kada se igra ne cijeni ili se smatra nevažnom, djeca mogu biti uskraćena za važne prilike za istraživanje, učenje i

samoizražavanje. Stoga je važno shvatiti i podržavati važnost igre kao esencijalnog dijela djetinjstva i pružiti djeci prostor i slobodu za slobodnu igru i istraživanje.

Igra je dugo smatrana ispunjenjem prostora do dolaska „pravih obveza“, a ne prirodnom i osnovnom potrebom djeteta (Maleš i Stričević, 1996). Danas, definicija igre postaje sve složenija i obuhvaća više aspekata.

Klarin (2017) smatra da igra odražava ono što je djetetu važno i predstavlja ogledalo njegovih interesa. Dijete se igra iz različitih razloga, bilo da je motivirano radoznalošću, istraživanjem novih stvari ili vježbanjem različitih vještina. Kroz igru, dijete unosi vlastite interpretacije situacija, događaja i iskustava te stvara vlastiti svijet igre koji se može odvijati kako u kući, tako i izvan nje, prateći djetetov razvoj i mijenjajući se zajedno s njim (Klarin, 2017).

Maleš i Stričević igru smatraju da dijete kroz igru stječe znanja i uči ponašanja. Uči iz namjernih intervencija, ali i spontano (Maleš i Stričević, 1996). Upravo je spontanost bitna karakteristika igre, budući da se igra često odvija na spontan način. Spontanost u igri omogućava djetetu da izrazi svoju kreativnost, maštu i individualnost na autentičan način.

„Spontanost se objašnjava kao samoniklost, prirodnost, nešto što dolazi samo od sebe izazvano unutarnjim pobudama, neusiljenosti. Spontana igra je samonikla, neusiljena djelatnost, izazvana potrebama i unutrašnjim pobudama, djeteta. Prema tome, ona ima i najviše osobina igre. Unutarnje pobude, samoniklost, neusiljenost, samodjelatnost, nastaju i pod utjecajem življenja u ljudskoj zajednici, zbog čega je spontana igra moguća i u jednostavnom, kao i u složenom vidu. Poticaji i utjecaji na igru mogu i ne moraju biti u skladu s dječjim potrebama i pobudama, mogu i ne moraju utjecati na spontanost i prirodnost igre“ (Stevanović, 2000: 229).

Duran (2001) igru definira kao ekspresivnu, autoteličnu, samostalnu i divergentnu aktivnost koja omogućava djetetu najviše slobode. Dakle, u igri dijete demonstrira svoje kompetencije, a naglasak je na eksperimentiranju i istraživanju, bez čvrstog cilja. Tako dijete može isprobavati aktivnosti koje nisu tipične za njegovu dob.

Stevanović (2000) igru definira kao aktivnost s višestrukim funkcijama koja izaziva uzbuđenje i napetost te se odvija kroz specifičnu verbalnu i neverbalnu komunikaciju, uključujući signale, dogovore, pravila, poruke i zahtjeve. Ističe kako je igra uvijek motivirana iznutra što je čini slobodnom, otvorenom i važnom za djecu.

„Igra je kontinuirana i kompleksna aktivnost djeteta predškolske dobi, za razliku od odraslih osoba kod kojih je igra selektivna, namjerna i najčešće usmjerena na zabavu,

razonodu i sadržajno provođenje slobodnog vremena. Dok je kod djece „radna“, dotle je kod odraslih „zabava“ aktivnost. Dijete igrom rješava neki zadatak i ono pojam igre ne shvaća u značenju kakvo mu daju odrasli” (Stevanović, 2000: 227).

Igra je prisutna tijekom čitavog ljudskog života, od najranijeg djetinjstva do kasne dobi. Za djecu, igra ima dublje značenje od obične zabave, jer ima izravan utjecaj na oblikovanje njihove osobnosti. Bez obzira na složenost povijesnih i društvenih okolnosti, te razinu materijalnih i kulturnih dostignuća, djeca oduvijek osjećaju potrebu za igrom. Naravno, odabir igračaka i aktivnosti za igru ovisi o tim čimbenicima, kao i o spolu i dobi djeteta (Gerometta, 2013).

3.1. Vrste igre

Postoji mnogo vrsta dječje igre i njihovih klasifikacija. Dječje igre se razlikuju po mnogim karakteristikama. Neke od njih su sadržaj, broj sudionika, mjesto izvođenja i način organizacije (Mahmuović, 2013).

Unatoč tome, njihova raznolikost se najčešće u literaturi vrši u tri skupine:

- a) funkcionalna igra koja se definira kao igra koja uključuje razvoj motoričkih, osjetnih i perceptivnih sposobnosti. Na ovaj način, dijete ispituje svoje funkcije i druge karakteristike objekata.
- b) simbolička igra koja se naziva i imaginativnom igrom, igrom fikcije ili igrom uloga. Ona se promatra kao razvojni fenomen u kontekstu općeg psihičkog razvoja ili u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta.
- c) igre s pravilima koje dijete susreće u već definiranom obliku i uči ih kao dio kulture, ali također sudjeluje u stvaranju novih igara (Rajić i Petrović Sočo, 2015: 606).

Klarin ističe suvremeniju podjelu dječje igre uzimajući u obzir različite aspekte razvoja:

- a) Fizičke igre u koje spadaju manipulativne igre, istraživačke igre i konstruktivne igre.
- b) Igre pretvaranja u koje spadaju igre pretvaranje, početno pisanje i računanje, igranje uloga, sociodramske igre, dramske igre i igre fantazije.
- c) Jezik, igra koja uključuje zvuk i riječi. Ova skupina igara odnosi se na zabavne i šaljive priče.
- d) Igre s pravilima, igre u kojima jezik ima važnu ulogu.
- e) Kreativne igre u kojima dijete istražuje i koristi se tijelom i materijalima kako bi nešto učinilo, izrazilo svoje misli, ideje i osjećaje (Klarin, 2017: 17).

3.2. Značenje igre

Stevanović (2000) predstavlja igru kao primarni oblik dječjeg ponašanja koja je uz druženje s vršnjacima preduvjet za sretno djetinjstvo.

Stručnjaci s različitih područja prepoznaju važnost igre u djetetovom životu te joj posvećuju posebnu pažnju. Oni smatraju da suština igre leži u samom procesu igranja, umjesto u konkretnom cilju koji bi trebalo ostvariti. Igri daju dublje značenje unutar njenih okvira, dok se konačan rezultat čini manje važnim, što je sasvim suprotno od očekivanja u mnogim aspektima odraslog života, kao što je profesionalni rad, gdje se naglasak često stavlja na postizanje konačnog rezultata (Maleš i Stričević, 1996).

Igra ima posebnu vrijednost za odgoj kao integralni dio života i stvaralaštva djeteta. Dijete se igrajući razvija i postaje svjesno svoje okoline. Stoga je važno da odgoj pridaje igri odgovarajuću važnost i koristi je kao pedagoško sredstvo (Stevanović, 2000). Maleš i Stričević također ističu igru kao sredstvo odgoja djeteta, a djetinjstvo kao razdoblje u kojem se igra, učenje i rad isprepleću. Ako se aktivnosti provode s elementima igre, onda i učenje i rad daju efikasnije rezultate. Na taj način, dijete je motiviranije za rješavanje zadataka, ne osjeća se kao da su mu nametnuti, pa ne izazivaju frustraciju (Maleš i Stričević, 1996). Igra ima značajnu funkciju kao odgojno sredstvo. Kroz igru djeca uče, istražuju, razvijaju vještine i stječu iskustva na emocionalnom, intelektualnom i socijalnom planu, a korištenje igre kao odgojnog sredstva potiče njihov cjelokupan razvoj.

Igra potiče emocionalan razvoj djeteta i pridonosi afirmaciji njegove ličnosti jer je praćena zadovoljstvom i radošću, iako istovremeno izaziva svjestan napor (Maleš i Stričević, 1996). Igra služi i kao terapeutsko sredstvo u raznim dječjim emocionalnim poremećajima jer se dijete igrom oslobađa emocionalne napetosti (Stevanović, 2000). Djetetova cjelokupna ličnost se razvija i izgrađuje igrom (Stevanović, 2000). Djeca se kroz igru razvijaju i obogaćuju svoja iskustva. Neka od njih su motorička, jezično - komunikacijska, spoznajno - istraživačka i umjetnička. Stoga je igra povezana s razvojem, učenjem, odrastanjem, motorikom, emocijama, socijalnim kompetencijama i dječjim izražavanjem (Mendeš, Marić i Goran, 2020).

Kroz igru se doživljavaju trenuci radosti, uspjeha, ali i neugodnosti i poraza. Ti različiti aspekti igre, koje dijete iskuša, omogućuju mu da rano nauči kako prevladati prepreke, ulagati napore, te razviti vještine druženja i suradnje s drugima. Kroz igru se usvajaju pravila ponašanja i moralne norme, te oblikuje ispravan pogled na život i svijet (Stevanović, 2000). Djeca u svim kulturama, od najranije dobi, promatrajući uloge i

interakcije odraslih, stječu svijest o postojanju određenih pravila koja treba poštivati. Kroz igru, ta djeca postupno prenose ta pravila i primjenjuju ih. Kroz usvajanje pravila u igri, djeca razvijaju svoje socijalne vještine koje im omogućuju uspješno funkcioniranje u različitim ulogama i situacijama (Mahmuović, 2013).

Igra ima poseban utjecaj na razvoj moralnih osobina djeteta, uključujući prijateljstvo, suradnju, međusobnu pomoć, inicijativu, izdržljivost, upornost, samokontrolu, disciplinu, toleranciju, sposobnost darivanja i prihvaćanja, te mnoge druge.

Igra pruža povoljno okruženje za psihofizički razvoj djeteta, posebno kroz pokretne i didaktičke igre, ali i kroz sve druge oblike igre (Stevanović, 2000). Didaktička igračka ima svrhu da dijete kroz nju ostvari različite razvojne ciljeve (Došen Dobud, 2018). Kroz svoje strukturirane pristupe, didaktičke igre usmjeravaju odrasle osobe prema podršci dječjem psihofizičkom napretku. U obzir uzimajući kronološku dob djeteta i ciljeve specifičnih igara, svaka didaktička igra slijedi određena pravila koja su postavljena kako bi se postigao željeni ishod. Putem ovih didaktičkih igara, dječje znanje se obogaćuje i proširuje (Stevanović, 2000). Ako dijete koristi didaktičku igračku na druge načine, to može samo dodatno povećati njezinu upotrebnu i odgojnu vrijednost, jer dijete proširuje njenu namjenu prihvaćajući je u svojim slobodnim, samoiniciranim i samoorganiziranim aktivnostima (Došen Dobud, 2018). Postoji veliki broj igara prilagođenih različitim dobnoj skupinama djece i odraslih. Neki od njih se koriste u radu s djecom radi potencijalnih pozitivnih učinaka na poboljšanje njihovog psihofizičkog stanja. Igra omogućuje djetetu aktivno sudjelovanje i potiče razvoj, samopouzdanje te bolje međuljudske odnose unutar grupe (Kovačević i Opić, 2014).

Postoje djeca koja uvijek traže prisutnost i pažnju roditelja tijekom igre, dok druga mogu satima samostalno uživati igrajući se s kockicama, slikovnicama i svojim igračkama. Važno je naglasiti da sposobnost samostalne igre predstavlja temelj na kojem dijete razvija samopouzdanje, koncentraciju, osjećaj identiteta, snalažljivost i kreativnost. Stoga, roditelji trebaju podržavati i ohrabrivati dijete u samostalnoj igri kako bi mu omogućili da razvije te vještine i osobine (Stevanović, 2000). Roditelji bi također trebali biti spremni sudjelovati u igri i stvoriti uvjete za igru jer su oni ujedno prvi djetetovi partneri u igri (Stevanović, 2000). Trebaju biti strpljivi i razumni te ne smiju prekidati dijete nepotrebnim intervencijama, jer na taj način narušavaju njegovu koncentraciju i koncepciju igre (Maleš i Stričević, 1996).

Bez obzira koliko se dijete voli igrati samo ili uživati u zajedničkim igrama s roditeljima, važno je istaknuti da su mu djeca najzanimljiviji partneri u igri. Kroz igru s vršnjacima, dijete doživljava emocionalni razvoj, stvara prijateljstva i uči socijalno

prihvatljivo ponašanje. Konflikti koji se javljaju u tim igrama su neophodan i važan dio djetinjstva, jer kroz njih dijete razmatra i preispituje svoje postupke i ponašanje (Maleš i Stričević, 1996). Socijalizacija kroz igru je vrlo važna za djetetov rast i razvoj.

„Socijalizacija je složen proces učenja kojim kroz interakciju sa svojom društvenom okolinom usvajamo znanja, stavove, vrijednosti i ponašanja neophodna za sudjelovanje u životu društva. To je spona između pojedinca i društva, bez koje ne bi bilo ni jednog ni drugog“ (Mahmuović, 2013: 23). Važno je razmotriti socijalizaciju predškolske djece jer su to prve socijalne veze koje dijete uspostavlja s vršnjacima. Interakcija s drugom djecom kroz igru omogućuje djetetu da se pripremi za svijet odraslih. Kroz igru, dijete stječe iskustvo o tome kako se ponašati prema drugima i kako drugi mogu reagirati prema njemu. Također, kroz igru dijete uči različite vrste interakcija i kako te interakcije mogu završiti (Mahmuović, 2013). Socijalizacija kroz igru i dalje ima značajnu ulogu i tijekom osnovnoškolskog razdoblja.

Neki problemi se mogu pojaviti kod djece na početku njihovog školovanja zbog nedovoljne socijalizacije, što može rezultirati u poteškoćama u učenju i ponašanju djeteta. Igra u osnovnoj školi pomaže razvijanju sposobnosti komunikacije, potiče bržu socijalizaciju djeteta i pomaže u uspostavljanju boljih odnosa s drugima (Kovačević i Opić, 2014). U višim razredima, moguće je iskoristiti igru kao dio radionica s ciljem unapređenja komunikacijskih vještina djece i promicanja nenasilnog rješavanja sukoba (Kovačević i Opić, 2014). Istaknut je veliki značaj igre u razvoju djece. Njezin utjecaj je iznimno važan i sveobuhvatan. Igra pruža djeci priliku za različite vrste učenja i cjelokupan razvoj te omogućuje djeci socijalizaciju s roditeljima i drugom djecom.

4. Igračke

Predmeti koji se svakodnevno upotrebljavaju u roditeljskom domu su često skupi, složeni i opasni, te zbog toga moraju izvan dohvata djece i pokušaja istraživanja. Samim time, kao zamjena, preostaju igračke (Došen Dobud, 2018). Postoje od davnina, a arheološka otkrića govore da su igračke stare koliko i sam odgoj djeteta (Mendeš, Marić i Goran, 2020).

„Igračka je sve čime se dijete igra, od prve dekice koju čupa i miluje, kamenčića, štapa i kutijice do industrijski izrađene igračke“ (Maleš i Stričević, 1996: 26). Nezaobilazan je partner u djetetovoj igri (Mendeš, Marić i Goran, 2020). Ona je sastavni dio igre bez koje je djetinjstvo nezamislivo (Maleš i Stričević, 1996). Ima poseban značaj za dijete jer se ono emocionalno veže za nju. Za dijete, igračka je više od običnog predmeta. Ona postaje prijatelj i izvor utjehe u trenucima tuge (Maleš i Stričević, 1996). Ona je za dijete nešto između živog i neživog (Mendeš, Marić i Goran, 2020).

Igračka već u prvim mjesecima postaje sastavni dio djetetova života, a njena prisutnost prati dijete u različitim oblicima sve do njegovog odrastanja (Matoković, 2003). Najmlađu djecu posebno privlače igračke koje proizvode različite zvukove, koje se mogu gurati ili vući te one koje se pokreću na zanimljiv način (poput zvečki, zvrkova, skakutavih žaba, bubamara na kotačićima, lopti itd.) (Maleš i Stričević, 1996). Odrastajući dijete počinje otkrivati ostale predmete kojima će se igrati (Matoković, 2003). Više ga zanima igračka sama po sebi. Želi je rastaviti i isprobati sve njene mogućnosti. Posebno ga zanimaju vozila na rastavljanje, konstruktori, građevni materijali i slikovne slagalice. Dijete sazrijevajući spoznajno, emocionalno i fizički, postaje sve spremnije za suradnju s vršnjacima te pokazuje veći interes za igračke koje potiču upravo elemente druženja. To uključuje karte, domino, mikado, damu, malu košarku, „memory“ i „monopoly“ i sl. (Maleš i Stričević, 1996).

Dječja igračka je sastavni dio poticajnog pedagoškog okruženja (Mendeš, Marić i Goran, 2020). Brojni pedagoški klasici poput Jan Amosa Komenskog, Friedricha Frobela, Marije Montessori igračku su isticali kao snažan odgojni element (Mendeš, Marić i Goran, 2020). Komensky je naglašavao važnost izrade igračaka i davanje istih djeci, umjesto korištenja gotovih predmeta koji se mogu pokvariti. J. Locke je zagovarao da odgajatelj čuva igračke i daje djeci samo jednu po jednu igračku. Protivio se posjedovanju velikog broja istih te je poticao djecu da ih sami izrađuju. F. Frobel je smatrao igru početkom dječjeg razvoja i stvaralaštva koje vodi razvoju ličnosti. Razvio je sistem darova - igračaka, gdje je svaka igračka imala posebnu ulogu. M. Montessori je razvila raznolike materijale, igračke i radna

sredstva s jasnim uputama za njihovo korištenje. Cilj je bio potaknuti samoinicijativu i samopoštovanje djeteta (Stevanović, 2000).

Važno je istaknuti da igračka ima svoj smisao kada dopušta djetetu da bude aktivan sudionik i kreator igre. Što više igračka može potaknuti interes i raznolikost dječjih aktivnosti, to je veća njena vrijednost. Ipak, ne smijemo zanemariti da igračka ne bi trebala poticati negativne tendencije ponašanja i postupaka kod djeteta (Stevanović, 2000). Kad kažemo da su za djetetov razvoj neophodne igračke, tada mislimo na dobre igračke, a ne na nekvalitetne i loše igračke. Dobre igračke su nužne za igru djeteta jer potiču aktivnost, stvaralaštvo, obogaćuju iskustva i razvijaju mišljenje. One također potiču igru u društvu i zanimljive su djetetu duže vremena. Dobre igračke zadovoljavaju estetske kriterije - imaju skladne boje i oblike, te su maštovite kako bi trajno razvijale djetetov smisao za lijepo. Materijal od kojeg su igračke izrađene je važan. On treba biti siguran, bezopasan i jednostavan za održavanje. Pri odabiru igračke, treba razmotriti kako se dijete može s njom igrati, hoće li potaknuti maštu i istraživanje ili pružati gotova rješenja, te hoće li dijete dugo vremena uživati u njoj (Maleš i Stričević, 1996).

Proizvođači igračaka često nude igračke napravljene od plastike te sklonije kvarenju i trganju. Proizvode one koje privlače pažnju djeci na prvi pogled, ali se brzo gubi interes za njima. Ova praksa često rezultira situacijom u kojoj igračke brzo postaju nezanimljive djeci, nerijetko nakon prvog korištenja, što dovodi do njihovog brzog odbacivanja. Kao rezultat toga, djeca traže nove igračke s ciljem zadovoljenja vlastite radoznalosti i potrebe za novim izazovima. Stalna potreba za zamjenom čini ovu strategiju povoljnom za proizvođače. Važno je prepoznati istu i biti svjestan kako su neke igračke namijenjene kratkotrajnom korištenju. Umjesto toga, korisno je odabrati igračke koje pružaju dugotrajnu vrijednost i potiču kreativnost, maštu i razvoj djeteta (Maleš i Stričević, 1996).

Upravo posjet igroteki može biti zabavan i inspirativan doživljaj za djecu i roditelje koji im pruža mogućnost da odaberu igračku koje će potaknuti djetetovu maštu i kreativnost. Igroteke su specijalizirane ustanove koje omogućavaju pristup raznovrsnim igračkama svima koji su zainteresirani. One prikupljaju, čuvaju i posuđuju razne igračke kako bi djeca imala priliku koristiti ih. Igroteke mogu biti samostalne ili se nalaziti unutar javnih knjižnica, predškolskih ustanova, rekreacijskih centara, poduzeća ili bolnica. Osim toga, postoje i pokretne igroteke koje putuju autobusima i posjećuju udaljena naselja kako bi omogućile djeci koja žive u tim područjima pristup kvalitetnim igračkama (Stevanović, 2000).

Mnogi odrasli danas često izražavaju iznenađenje i negodovanje zbog obilja igračkaka kojima su današnja djeca okružena. U njihovim djetinjstvima igračke nisu bile dostupne u toliko velikom broju. Posebno na selu, gdje je pristup trgovinama bio ograničen, djeca su se igrala s onim što im je bilo dostupno (Maleš i Stričević, 1996). Često su izrađivala i vlastite igračke ili su im roditelji pomagali u tome. Ova praksa bila je raširena i omogućavala je djeci da koriste svoju maštu i kreativnost kako bi stvorili predmete za igru. Neki roditelji su također kupovali igračke na sajmovima ili drugim prodajnim mjestima gdje su se mogli nabaviti razni ručno izrađeni predmeti (Matoković, 2003). I danas je čest slučaj da su najomiljenije dječje igračke upravo one napravljene kod kuće i koje djetetu pružaju mogućnost da s njima radi ono što ne može s igračkama koje su tvornički proizvedene (Mendeš, Marić i Goran, 2020).

5. Tradicionalne igre

Većini ljudi u zapadnim zemljama, igra je neodvojivi dio djetinjstva. Ona predstavlja proces djetinjstva i glavni je simbol dječjeg ponašanja (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Dobro je poznato da svijet dječje mašte nema granica, što se odražava u raznolikosti dječjih igara. Igre djece su raznolike i mnogobrojne. Neke su se među naraštajima prenosile usmenom predajom, a druge su nastajale spontano iz trenutnih nadahnuća jednog djeteta ili cijele grupe. Te igre su prolazile i nestajale prije nego što su vrijeme i okolina imali priliku zapamtiti ih i uvrstiti u kulturnu baštinu (Kožić, 1980).

Razmišljajući o igračkama i o trajnoj ljudskoj potrebi za igrom, prirodno je postaviti pitanje kako su se okolnosti kroz protekla stoljeća i tisućljeća promijenile i kako su te promjene utjecale na igre i igračke. Od najstarijih pretpovijesnih vremena do kasnijeg grčko-rimskog doba pa sve do suvremenog doba obilježenog tehnološkim i civilizacijskim napretkom, možemo se zapitati je li i koliko se značenje igara i igračaka promijenilo. Kako igre i igračke utječu na današnje generacije, posebno na djecu, i jesu li im pridavane iste vrijednosti i značenje kao u prošlosti, koja još uvijek ostaje živa u sjećanjima mnogih naših suvremenika (Gerometta, 2013).

Tradicionalne igre, koje su bile sastavni dio djetinjstva naših predaka, gotovo su nestale. Nečega se još sjećaju generacije naših roditelja, ali ih djeca u suvremenom društvu slabo poznaju (Kovačević i Opić, 2014). Tradicionalne igre nisu zahtijevale skupe rekvizite i mogli su ih igrati svi, bez obzira na dob i spol (Kovačević i Opić, 2014). Tradicionalne igre su povezana s pjesmom, plesom, pljeskanjem, bajkama, zagonetkama, brzalicama, recitiranjem, bacanjem kamenčića i drugim oblicima narodnog stvaralaštva kao sredstvima narodne pedagogije (Tufekčić, 2010). Povezuju se i s kulturom neke zajednice, njezinim običajima i kulturnim obredima, pa su i etnolozi u svojim radovima proučavali dječje plesove i igre (Kovačević i Opić, 2014). Pitanje koje se postavlja je zašto roditelji svojoj djeci više ne prenose tradicionalne igre. Možda zato što nastoje biti suvremeni ili su, zbog utjecaja potrošačkog društva u kojem živimo, istinske aktivnosti s djecom zamijenili materijalnim dobrima (Kovačević i Opić, 2014).

5.1. Važnost tradicionalnih igara

Tradicionalne igre imaju značajan doprinos u razvoju prosocijalnih ponašanja kod djece, poput empatije, suradnje i samoregulacije. Osim toga, kroz sudjelovanje u tim igrama, djeca stječu razumijevanje nacionalnog kulturnog identiteta, što dalje pridonosi razvoju njihovog osobnog identiteta i poštovanju općih vrijednosti. Kroz tradicionalne igre, djeca imaju priliku naučiti važnost suradnje, razumijevanja i poštovanja, dok istovremeno razvijaju svoje socijalne vještine i osjećaj pripadnosti svojoj kulturi. To često rezultira stvaranjem snažne veze s vlastitom baštinom i širi horizonte djece u pogledu kulturne raznolikosti i vrijednosti (Visković i Topić, 2020).

Svaka igra je namijenjena određenom broju igrača, od igre u paru do igre u većim grupama. One imaju definirana pravila (Kovačević i Opić, 2014). U tradicionalnim igrama, igrači su vrlo pažljivi u poštivanju pravila i međusobno upozoravaju na eventualna odstupanja. Djeca pokazuju visoku razinu kritičnosti i dosljednosti u provođenju pravila tijekom igre. Oni međusobno upozoravaju na nedopušteno ponašanje kako bi održali fer i pošteno okruženje (Kovačević i Opić, 2014).

Tradicionalne igre su strukturirane na način koji direktno utječe na psihomotorni, kognitivni i emocionalni razvoj djeteta. One svojim utjecajem pomaže u borbi protiv negativnih utjecaja kod djece i razvijanju osobina koje su pozitivne te utječe na svestrani razvoj djeteta (Kovačević i Opić, 2014). U tradicionalnoj se igri najbolje i u potpunosti manifestiraju karakteristike narodnog odgoja, poput postojanosti (trajnosti), masovnosti, kompleksnosti, prirodnosti i cjelovitosti (Matoković, 2003). Još je važno napomenuti da kroz proces igre djeca rano sudjeluju u samoodgoju koji se odvija bez unaprijed utvrđenih ciljeva. Taj proces samoodgoja je spontan i neplaniran (Matoković, 2003).

Suvremena pedagogija promiče uključivanje odraslih u dječju igru, što nije bilo uobičajeno u tradicionalnim igrama. Uključivanje starijih osoba, poput baka i djedova, kao potencijalnih sudionika igre, može pridonijeti razumijevanju i očuvanju materinskog jezika i lokalnog dijalekta. To bi omogućilo djeci da razviju veze s vlastitom kulturom, tradicijom i identitetom te da steknu vrijedne jezične i kulturne vještine putem interakcije s mlađim generacijama. Uključivanje starijih osoba u dječju igru donosi bogatstvo iskustva, međugeneracijsku povezanost i produbljuje razumijevanje lokalne zajednice (Visković i Topić, 2020).

5.2. Hrvatske tradicionalne igre

U prošlosti, dječje igre u Hrvatskoj su bile raznolike te su ovisile o vremenskom razdoblju, regiji i društvenim uvjetima. Kožić ističe da je život stanovništva okolice Zagreba u prošlosti obilježavalo veliko siromaštvo. Djeca su rano počela sudjelovati u obiteljskim i gospodarskim aktivnostima kako bi pridonijela kućanstvu. Iako je nedostajalo vremena i prilika za igru, djeca su pronalazila načine da iskoriste svoju maštu i kreativnost kako bi spojila korisno s ugodnim (Kožić, 1980).

Tradicionalne igre su uglavnom bile vezane uz život na selu te su činile sastavni dio djetinjstva u ruralnim područjima. Ove igre su nerazdvojne od vremena i prostora u kojem su postojale. Kroz poznavanje životnih uvjeta na selu u prošlosti, možemo bolje razumjeti njihovu jednostavnost i ograničenja u korištenju rekvizita. Ovo je bilo rezultat siromaštva i skromnih životnih uvjeta koji su karakterizirali ruralna područja. Djeca su se koristila rekvizitima koje su nalazila u svom prirodnom okruženju (Kovačević i Opić, 2014).

Vrstu dječjih igara i način njihove izvedbe su određivala godišnja doba, sredina i prostor. Na livadama i ravnicama, gdje je stoka pasla, djeca su se rado igrala. Imali su prostora za trčanje, skakanje i igru loptom. Pored toga, blizina rijeka i potoka pružala im je mogućnost kupanja, ribolova i ljuljanja na granama vrba koje su rasle u blizini. Dječje igre su se odvijale i na kućnim dvorištima i seoskim putevima (Matoković, 2003). Izrada njihaljki i njihanje bili su česti dio dječjih igara na otvorenom prostoru. Jednostavan oblik njihaljke bio je uže za vezivanje stoke, koje bi se pričvrstilo na granu. Na donji kraj užeta bi se čvorom pričvrstio komad grane ili kolac na koji bi dijete moglo stati ili sjesti. Ako je uže bilo dovoljno dugo, oba kraja bi se vezala o čvrstu granu, dok bi se na sredinu užeta stavljao složeni kaput ili drugi komad dječje odjeće umjesto daske. Ako je u blizini bila dostupna vrba, djeca su mogla izraditi njihaljku bez ikakvih pomagala (Kožić, 1980).

Zimi su se igre uglavnom odvijale u kućama, osim kada bi padao snijeg, tada bi djeca izlazila vani (Matoković, 2003). Za igre na snijegu i ledu zimi, djeci je bila potrebna odgovarajuća oprema, ali s obzirom da nitko nije imao takvu opremu, djeca su je jednostavno i maštovito izmišljala. Na primjer, korito za pranje rublja moglo je poslužiti kao zamjena za saonice, a dvije daske vezane uz noge koristile su se kao zamjena za skije. Čak i ako nisu imali korito, djeca bi se snalazila s bilo kojom daskom ili bi se jednostavno spuštala niz brdo na vlastitom struku, uživajući u zimskoj igri. Za grudanje nije bilo potrebno nikakvo posebno pomagalo. Po smrznutim površinama potoka, jezera i riječnih rukavaca klizali su se na improviziranim sklizaljka od dasaka ili čak samo u cipelama (Kožić, 1980).

Unatoč siromaštvu, roditelji su pronalazili načine da osiguraju igračke za svoju djecu i pruže im priliku za igru i zabavu. Oni nisu zanemarivali kupovinu igračaka za svoju djecu. Postojale su brojne prilike za kupovinu igračaka na proštenjima i sajmovima koji su se često održavali u okolini Zagreba. Na tim događanjima, djeca su imala priliku vidjeti i kupiti različite vrste igračaka. Među ponuđenim igračkama bili su licitarski proizvodi i šareni slatkiši od medenjaka u različitim oblicima. Također su se prodavale i jednostavne drvene igračke poput konjića, kola, ptica koje su imale krila koja klepeću, i slično. Fućkalice od pečene gline u obliku ptica bile su također popularne i izrađivale su ih zagorski lončari. Osim toga, proizvođači drvenih igračaka iz Vidovca dolazili su u susjedna sela kako bi ponudili svoje proizvode i prodavali ih (Kožić, 1980).

U Hrvatskoj je organizirana izrada igračaka započela krajem 19. i početkom 20. stoljeća. Ona u hrvatskim selima ima duboko ukorijenjenu tradiciju, koja se održava i danas (Biškupić – Bašić, 2003).

6. Moderne igre

Unatoč izazovima koje nosi svakodnevica, želja za igrom i igračkama nije izbljedjela. Igra ostaje važan dio života većine ljudi, a igre i igračke zadržavaju svoje mjesto među društvenim prioritetima. Interes za igru se javlja već u ranim fazama odrastanja, kada dijete počinje istraživati svijet oko sebe i razvijati socijalne vještine. Dio te igre uključuje interakciju s vršnjacima, gdje dijete preuzima različite uloge i stvara socijalne veze, a dio uključuje računalne igre (Đurić, 2009). Računalne igre se definiraju kao vrste igara, za čije je igranje potrebno računalo (Kovačević, 2007).

U posljednjem desetljeću svjedočimo nevjerojatnom razvoju interneta i drugih tehnologija koje imaju veliki utjecaj na informiranje i igru, samim time kompjuterske igre postaju neizostavan dio dječje igre (Klarin, 2017). Ovaj tehnološki zamah usko je povezan s promjenama u materijalima koji su korišteni za izradu igračaka, što je drugi važan aspekt. Prirodni materijali kao što su keramika, kamen, drvo i metal postupno su ustupili mjesto plastici. Suvremeno doba donosi masovnu primjenu elektronike i sofisticirane računalne tehnologije, koje mijenjaju percepciju igara i igračaka. Novi tipovi igara i igračaka, prilagođeni svim dobnim skupinama, postaju sve popularniji, odražavajući suvremeni način života (Gerometta, 2013). Ova promjena je usko povezana s utjecajem novih tehnologija na naše društvo. Tehnološki napredak omogućuju globalnu komunikaciju i oblikuju razvoj novih generacija, a internet postaje sastavni dio svakodnevnog života, posebno djece i mladih (Klarin, 2017).

Igranje računalnih igara u slobodno vrijeme je aktivnost koja se odvija izvan utjecaja roditelja i predstavlja izbor djeteta. Svako dijete ima svoje preferencije i interese, pa tako neki roditelji podržavaju svoju djecu u igranju računalnih igara, dok drugi možda nisu uvjereni u njihovu vrijednost ili imaju drugačiji pristup (Kovačević, 2007).

Igranje videoigara može biti aktivnost koja spaja cijelu obitelj. Djeca često vole igrati videoigre sa svojim roditeljima, a zajedničko igranje pruža priliku za povezivanje i zajedničko uživanje. Kroz igranje videoigara, roditelji imaju priliku bolje razumjeti interese i strasti svoje djece, a to može dovesti do stvaranja zajedničkog hobija koji cijela obitelj može podijeliti. Ova aktivnost može biti zabavna i opuštajuća te pruža priliku za kvalitetno provedeno vrijeme i jačanje obiteljskih veza (Dokler, 2017).

S druge strane, važno je naglasiti situaciju u kojoj se često nalazimo. Naime, nešto što roditelji ne bi trebali dozvoliti, iako nažalost to se često primjećuje, jest da velika većina djece predškolske dobi posjeduje vlastito računalo smješteno unutar njihove sobe. Oni mogu

slobodno koristiti računalo i pristupati sadržajima koji ih zanimaju, bez ikakvog nadzora roditelja. Ovakva situacija može negativno utjecati na intelektualni i psihološki razvoj djeteta, te pridonijeti različitim oblicima neprikladnog ponašanja kasnije u životu (Anđelić, Čekerevac i Dragović, 2014).

Danas se često smatra da videoigre stvaraju ovisnost i da mogu negativno utjecati na dječje ponašanje te da nasilan sadržaj u računalnim igrama može narušiti kulturno okruženje djece te potaknuti agresivno ponašanje (Öztütüncü Doğan, 2006). Isto tako, primjena računala često se povezuje s nedostatkom poticanja mašte kod djece, jer se obično svodi na odabir unaprijed pripremljenih opcija, ne zahtijevajući dublji emocionalni ili intelektualni angažman, niti potrebu za razmišljanjem o objašnjenju pronađenih rješenja (Anđelić, Čekerevac i Dragović, 2014). Razvoj virtualnih igara može imati nepovoljan utjecaj na tjelesnu aktivnost djece, posebno na njihovu sposobnost kretanja. Djeca kao posljedice mogu imati poteškoće u izvođenju osnovnih pokreta poput skakanja s jedne ili dvije noge (Aris Rahmadani, Latiana i Aen, 2018).

Suprotno tome, često se može pronaći informacija da određene vrste računalnih igara potencijalno mogu povećati samopouzdanje, unaprijediti vizualne vještine te doprinijeti razvoju motoričkih sposobnosti (Kovačević, 2007). Rješavanjem problema na računalu, djeca razvijaju osjećaj neovisnosti primjenjiv u stvarnom životu. Za razliku od odustajanja kod prvih prepreka, u računalnim igrama oni se trude napredovati korak po korak, unatoč „gubitcima“. Ova samosvijest često je prisutna samo u virtualnom svijetu, dok može nestati u kontaktu s drugima, posebno vršnjacima. Razlog tome je nesigurnost u komunikaciji licem u lice, koja rijetko postoji na računalu (Anđelić, Čekerevac i Dragović, 2014). Djeca na ovaj način imaju priliku razvijati svoje socijalne vještine. Videoigre im omogućuju da nauče važne lekcije o suradnji u timskom okruženju te kroz takva iskustva, razvijaju sposobnosti strpljenja i samokontrole. Sve te kompetencije mogu biti vrlo korisne. Samim time bi ih djeca trebala razvijati u svakodnevnom životu (Steinberg, 2011).

Promatrajući utjecaje tehnologije na dječji razvoj u različitim aspektima (psihološkim, društvenim, pedagoškim i zdravstvenim), zaključujemo da ispravna i usmjerena primjena ovih tehnologija donosi značajne koristi, posebno kada se nadopunjuju drugim sadržajima. Važno je naglasiti da nove tehnologije ne bi smjele zamijeniti tradicionalne igračke, direktnu komunikaciju i aktivnosti na otvorenom jer je upravo ravnoteža između tehnologije i aktivnosti u stvarnom svijetu ključna za održavanje kvalitete djetinjstva (Anđelić, Čekerevac i Dragović, 2014).

7. Zaključak

Rad iznosi ključne misli o važnosti dječje igre u formiranju i oblikovanju djetinjstva. Istraživanje dječje igre dobiva na značaju kao put prema razumijevanju temeljnih kvaliteta koje se razvijaju u dječjoj dobi, a biti će nadograđivane kako dijete raste i sazrijeva. Djetetovo istraživanje svijeta oko sebe kroz igru postaje ključan mehanizam za stjecanje novih znanja, vještina i iskustava koja će mu omogućiti da postupno razumije sebe i složenost svijeta koji ga okružuje.

Istražujući povijest, postaje jasno da je igra bila snažno ukorijenjena u ljudskoj prirodi kroz različite epohe. Arheološki nalazi i literarni tragovi potvrđuju da je igra imala neizmjernu ulogu u prapovijesti i antici. Zapisi filozofa i književnika svjedoče o njezinoj prisutnosti u svakodnevnom životu te ključnoj ulozi u djetinjstvu pojedinca.

Različite definicije i klasifikacije igre kroz razna razdoblja ukazuju na njenu evoluciju, ali i na konstantno prepoznatljivo obilježje: igra je nezaobilazni čimbenik u djetinjstvu te preduvjet za integralni emocionalni, socijalni i intelektualni razvoj djeteta. Igračke su postale nerazdvojni pratitelji djetinjstva, od prvih mjeseci pa sve do odrastanja. Pravilan izbor igraćaka nosi ključnu ulogu u oblikovanju iskustva djeteta. Obveza roditelja je prepoznavanje kvalitetnih igraćaka koje potiču kreativnost i dugotrajni interes kod djece.

Raznovrsnost igara je izrazita, od tradicionalnih koje se prenose generacijama do spontanijih koje nastaju unutar svakodnevnog iskustva djeteta ili grupe. Sudjelovanje u tradicionalnim igrama ne samo da doprinosi razumijevanju kulturnog identiteta, već i podržava razvoj osobnog identiteta i vrijednosti. S druge strane, najnoviji oblik igre, virtualne igre, imaju svoje prednosti i izazove. Iako potiču razvoj upornosti, vizualnih vještina i timskog rada, istovremeno mogu izazvati negativne učinke poput agresivnosti i ovisničkog ponašanja.

Dječja igra ima nezamjenjivu ulogu u oblikovanju djetetovog identiteta, intelektualnog i emocionalnog razvoja te socijalnih interakcija. Kroz istraživanje i razumijevanje njezine kompleksnosti, otvaramo vrata za bolje prilagodbe pedagoških strategija te dublje uvide u djetinjstvo. Kroz dječju igru, svjetlo budućnosti biva oblikovano već od najranijih trenutaka.

8. Literatura

1. Anđelić, S., Čekerevac, Z. i Dragović, N. (2014). Utjecaj informacijskih tehnologija na razvoj predškolske djece. *Croatian Journal of Education*, 16 (1), 259-287. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/120167>. Pristupljeno 17. lipnja 2023.
2. Balen-Letunić, D. (2014). Osvrt na igračke pretpovijesnog razdoblja. *Etnološka istraživanja*, (18/19), 11-17. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/133462>. Pristupljeno 10. srpnja 2023.
3. Biškupić Bašić, I. (2018). *Zbirka tradicijskih dječjih igračaka*. Zagreb: Etnografski muzej.
4. Došen Dobud, A. (2018). *Djeca otkrivaju tajne svijeta*. Zagreb: Alinea.
5. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
6. Đurić, A. (2009). Važnost igre u nastavnom procesu (igrokaz, simulacije i računalne igre). *Školski vjesnik*, 58 (3), 345-354. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/82605>. Pristupljeno 15. lipnja 2023.
7. Gerometta, K. (2013). Dubravka Balen-Letunić i Ante Rendić-Miočević, "Čarolija igre. Igračke u pretpovijesti i antici iz zbirke Arheološkoga muzeja u Zagrebu", Arheološki muzej u Zagrebu, 2012., 64 str.. *Tabula*, (11), 195-196. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/116832>. Pristupljeno 17. lipnja 2023.
8. Klarin, M. (2007). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
9. Kovačević, S. (2007). Slobodno vrijeme i računalne igre. *Školski vjesnik*, 56 (1. - 2.), 49-63. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/82644>. Pristupljeno 17. lipnja 2023.
10. Kovačević, T. i Opić, S. (2014). Doprinos tradicijskih igara kvaliteti međuljudskih odnosa i učestalosti druženja učenika u primarnom obrazovanju. *Croatian Journal of Education*, 16 (Sp.Ed.1), 95-112. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/117853>. Pristupljeno 20. svibnja 2023.
11. Kožić, M. (1980). Dječje igre u okolici Zagreba. *Etnološka tribina*, 10 (3), 51-62. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/80092>. Pristupljeno 7. lipnja 2023.
12. Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori*, 8(2013)2 (18), 21-33. Preuzeto s <https://doi.org/10.32728/mo.08.2.2013.02>. Pristupljeno 22. svibnja 2023.
13. Maleš, D. i Stričević, I. (1996). *Druženje djece i odraslih*. Zagreb: Školska knjiga.
14. Matoković, D. (2003). The World of Children. *Etnološka istraživanja*, (9), 65-76. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/37775>. Pristupljeno 17. svibnja 2023.

15. Mendeš, B., Marić, Lj. i Goran, Lj. (2020). *Dijete u svijetu igre*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
16. Öztütüncü Doğan, F. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games. *Yeni Symposium Journal*. 44 (4), 161-164. Preuzeto s https://www.researchgate.net/publication/26446315_Video_Games_and_Children_Violence_in_Video_Games. Pristupljeno 10. kolovoza 2023.
17. Rahmadani, N., Latiana, L. i Agustinus, R. (2018). The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills. *Atlantis Press*. 192(1), 160–163. Preuzeto s https://www.researchgate.net/publication/323181939_The_Influence_of_Traditional_Games_on_The_Development_of_Children's_Basic_Motor_Skills. Pristupljeno 12. kolovoza 2023.
18. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik*, 64 (4), 603-620. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/153131>. Pristupljeno 22. svibnja 2023.
19. Steinberg, S. (2011). *The Modern Parent's Guide to Kids and Video Games*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Lulu.com. Preuzeto s https://www.google.hr/books/edition/The_Modern_Parent_s_Guide_to_Kids_and_Vi/Q1-AAwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&pg=PP6&printsec=frontcover. Pristupljeno 12. kolovoza 2023.
20. Stevanović, M. (2000). *Predškolska pedagogija druga knjiga*. Rijeka: Express digitalni tisak d.o.o.
21. Tufekčić, A. (2010). Etnopedagoški prikaz tradicionalnih dječjih igara s Majevice. *Školski vjesnik*, 59 (2), 223-240. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/82370>. Pristupljeno 7. lipnja 2023.
22. Visković, I. i Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum – mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik*, 69 (1), 49-68. Preuzeto s <https://doi.org/10.38003/sv.69.1.2>. Pristupljeno 10. lipnja 2023.

Internetski izvori:

<http://www.medijskapismenost.hr/videoigre-upredskolskoj-dobi-kako-utjecu-na-djecju-igru-i-kako-ih-koristiti-u-obrazovanju/>. Pristupljeno 10. lipnja 2023.

9. Sažetak

Dječja igra je neizbježan dio djetinjstva. Ima nezamjenjivu ulogu u oblikovanju djetetovog identiteta, intelektualnog i emocionalnog razvoja te socijalnih interakcija. Raznovrsna je i ima brojne klasifikacije. Proučavanjem povijesti dokazuje se prisutnost iste u svim civilizacijama te je očit prijenos tradicionalnih igara među naraštajima. Sudjelovanje u tradicionalnim igrama doprinosi razumijevanju kulturnog i nacionalnog identiteta. Igračke su dio djetetovog života od prvih mjeseci pa sve do odrastanja. Virtualne igre su najmoderniji oblik igara kao posljedica razvoja interneta i tehnologije. Odabir igračaka te izlaganje virtualnim igrama može pozitivno i negativno utjecati na razvoj djeteta, stoga veliku odgovornost u usmjeravanju preuzimaju roditelji. Glavni cilj rada je produbiti razumijevanje dječje igre kroz analizu njezinih različitih aspekata, od tradicionalnih oblika igre do suvremenih izazova koje donose moderne igre.

KLJUČNE RIJEČI: dječja igra, djetinjstvo, igračke, povijest, tradicionalne igre

10. Abstract

Children's play is an inevitable part of childhood. It plays an indispensable role in shaping a child's identity, intellectual and emotional development, and social interactions. It is diverse and has numerous classifications. By studying history, its presence is evidenced across all civilizations, with the evident transmission of traditional games across generations. Participation in traditional games contributes to understanding cultural and national identity. Toys are a part of a child's life from the earliest months until adulthood. Virtual games represent the most modern form of play as a consequence of internet and technological advancements. The selection of toys and exposure to virtual games can have both positive and negative impacts on a child's development, thus placing significant responsibility on parents for guidance. The main objective of this work is to deepen the understanding of children's play through the analysis of its various aspects, from traditional forms of play to the contemporary challenges posed by modern games.

KEY WORDS: children's play, childhood, toys, history, traditional games

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Ana Maria Nuaić, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja pristupnice Pedagogije i Engleskog jezika i književnosti, izjavljujem da je ovaj završni/diplomski rad rezultat isključivo mogega rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i literatura. Izjavljujem da ni jedan dio završnoga/diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, stoga ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnoga/diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 14. rujna, 2023.

Potpis

Nuaić

**IZJAVA O POHRANI ZAVRŠNOGA/DIPLOMSKOGA RADA (PODCRTAJTE
ODGOVARAJUĆE) U DIGITALNI REPOZITORIJ FILOZOFSKOGA FAKULTETA
U SPLITU**

Student/Studentica: Ana Maria Mucić

Naslov rada: Dječja igra nekad i sad

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Vrsta rada: Završni rad

Mentor/Mentorica rada (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): doc. dr. sc. Anita Hamdanić

Sumentor/Sumentorica rada (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): Vukušić

Članovi Povjerenstva (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime):

prof. dr. sc. Ivana Batanelo Kokić

izr. prof. dr. sc. Ines Blažević

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor(autorica) predanoga završnoga/diplomskoga rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice potpuno odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada. Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

a) u otvorenom pristupu

b) dostupan studentima i djelatnicima FFST-a

c) dostupan široj javnosti, ali nakon proteka 6 mjeseci / 12 mjeseci / 24 mjeseca (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).

(zaokružite odgovarajuće)

U slučaju potrebe (dodatnoga) ograničavanja pristupa Vašemu ocjenskomu radu, podnosi se obrazloženi zahtjev nadležnomu tijelu u ustanovi.

Mjesto, nadnevak:

Split, 14. rujna, 2023.

Potpis studenta/studentice:

Mucić