

UNIVERZITET CRNE GORE
FILOZOFSKI FAKULTET - NIKŠIĆ
- Master studije predškolskog vaspitanja -

Jovana Lalić

IGRA PREDŠKOLSKOG DJETETA U CRNOGORSKOM
KULTURNOM KONTEKSTU

Master rad

Nikšić, 2022. god.

UNIVERZITET CRNE GORE
FILOZOFSKI FAKULTET - NIKŠIĆ
- Master studije predškolskog vaspitanja -

**IGRA PREDŠKOLSKOG DJETETA U CRNOGORSKOM
KULTURNOM KONTEKSTU**

Master rad

Mentor: Prof. dr Biljana Maslovarić

Kandidat: Jovana Lalić

Broj indeksa: 17/20

Nikšić, novembar 2022.

PODACI I INFORMACIJE O MAGISTRANDU

Ime i prezime: Jovana Lalić

Datum i mjesto rođenja: 12.06. 1998, Berane

INFORMACIJE O MAGISTARSKOM RADU

Naziv postdiplomskog studija: Master studije za predškolsko vaspitanje i obrazovanje

Naslov rada: Igra predškolskog djeteta u crnogorskom kulturnom kontekstu

Fakultet na kojem je rad odbranjen: Filozofski fakultet - Nikšić

UDK, OCJENA I ODBRANA MAGISTARSKOG RADA

Datum prijave magistarskog rada:

Datum sjednice Vijeća na kojoj je prihvaćena tema:

Mentor: Doc. Dr Biljana Maslovarić

Komisija za ocjenu teme i podobnosti magistranda: Doc. Biljana Maslovarić, Prof. dr Tatjana Novović, Prof. dr Nada Šakotić

Komisija za ocjenu magistarskog rada: Doc. Biljana Maslovarić, Prof. dr Tatjana Novović, Prof. dr Nada Šakotić

Datum sjednice Vijeća na kojoj je usvojen izvještaj o ocjeni magistarskog rada i formirana komisija za odbranu rada: 06. 06. 2022.

Komisija za odbranu rada: Doc. Biljana Maslovarić, Prof. dr Tatjana Novović, Prof. dr Nada Šakotić

Lektor:

Datum odbrane:

Datum promocije

REZIME

Istraživanje je realizovano na uzorku od 200 roditelja djece predškolskog uzrasta i 100 vaspitača, koji kontinuirano izvode vaspitno-obrazovni rad u tri crnogorske regije.

U istraživanju je primijenjen anketni upitnik za vaspitače i roditelje, koji sadrži pitanja otvorenog i zatvorenog tipa. U kontekstu dobijanja što objektivnijih podataka, u istraživanje su uključene četiri fokus grupe, od po petoro djece.

Dobijeni rezultati su pokazali da roditelji često organizuju edukativne i slobodne igre za djecu predškolskog uzrasta. Rezultati istraživanja svjedoče o kontinuiranoj i planski osmišljenoj saradnji sa roditeljima/starateljima u pogledu organizacije vaspitno-obrazovnog rada.

Na osnovu dobijenih rezultata, konstatovano je da roditelji/staratelji ostvaruju punu participaciju u korist svoje djece predškolskog uzrasta u porodičnom okruženju, kao i u vaspitno-obrazovnom procesu u crnogorskom kulturnom kontekstu.

Rezultati ovog istraživanja mogu podstaći prosvjetnu zajednicu za otvaranjem servisa podrške porodicama kao što su tematske Škole roditeljstva, čime bi se značajno unaprijedila i sama vaspitno-obrazovna praksa.

Ključne riječi: igra/crnogorski predškolski kontekst/vaspitači/roditelji

APSTRAKT

The research was carried out on a sample of 200 parents of preschool children and 100 teachers, who continuously carry out educational work in three Montenegrin regions.

The research used a survey questionnaire for teachers and parents, which contains closed and open-ended questions. In the context of obtaining as objective data as possible, four focus groups of five children each were included in the research.

The obtained results showed that parents often organize educational and free games for preschool children. The results of the research testify to continuous and planned cooperation with parents/guardians regarding the organization of educational work.

Based on the obtained results, it was concluded that parents/guardians achieve full participation for the benefit of their children of preschool age in the family environment, as well as in the educational process in the Montenegrin cultural context.

The results of this research can encourage the educational community to open family support services such as thematic Parenting Schools, which would significantly improve the educational practice itself.

Keywords: game/Montenegrin preschool context/educators/parents

SADRŽAJ

UVOD	5
I TEORIJSKI OKVIR RADA	7
1. OPŠTE ODLIKE IGRE.....	7
1.1. Savremena shvatanja o dječjoj igri.....	9
1.2. Značaj igre u vaspitanju djece predškolskog uzrasta	11
2. VASPITNO-OBRAZOVNE MOGUĆNOSTI DJEČJE IGRE.....	16
2.1. Razvijanje motoričkih sposobnosti kroz igru	16
2.2. Socijalizacija djece kroz igru	16
2.3. Razvijanje govora kroz igru.....	17
2.4. Razvijanje stvaralaštva kroz igru	18
2.5. Razvijanje kognitivnih sposobnosti kroz igru.....	19
2.6. Učenje kroz igru.....	21
2.7. Primjeri igara za razvoj pojedinih sposobnosti djece	23
3. VRSTE DJEČJIH IGARA	28
3.1. Stvaralačke igre.....	29
3.2. Igre sa pravilima.....	30
II METODOLOŠKI OKVIR RADA	33
1.1. Problem i predmet istraživanja	33
1.2. Cilj i zadaci istraživanja	33
1.3. Istraživačke hipoteze	34
1.4. Metode, tehnike i instrumenti istraživanja.....	34
1.5. Uzorak ispitanika.....	35
2. REZULTATI ISTRAŽIVANJA	36
2.1. Rezultati istraživanja dobijeni anketiranjem vaspitača i roditelja	36
2.2. Rezultati dobijeni intervjuisanjem djece	47
ZAKLJUČAK.....	51
LITERATURA	53
Prilog 1	56
Prilog 2	59
Prilog 3	62

UVOD

Poslije Frebela, intenzivno se traga za mogućnostima da se iskoriste ogromni edukativni potencijali igre, bez narušavanja njene spontanosti i dječje inicijative (Kamenov, 1983). Javljaju se sporovi oko tumačenja njene suštine i namjene, koji se ogledaju u mnoštvu klasičnih teorija dječje igre. Međutim, nijedna od ovih teorija ne tretira igru kao nevažnu u dječjem životu. Na izvjesno potcjenjivanje kognitivnih mogućnosti igre nailazimo kod začetnika psihoanalize, ali joj ni oni ne poriču prvorazrednu ulogu u afektivnom životu (Kamenov, 2002).

Igra je osnovna aktivnost djece predškolskog uzrasta. Kroz igru dijete predškolskog uzrasta razvija različite sposobnosti. U predškolskim ustanovama igra treba biti dobrovoljna aktivnost (Ginsburg, 2016). Aktivnost djeteta u igri istovremeno je i njegovo učenje (Kamenov, 2002). To je specifičan oblik učenja djeteta predškolskog uzrasta, ali i najefikasniji put za sticanje novih znanja, za uvježbavanje i osposobljavanje u primanju sve složenijih i složenijih spoznaja (Roler-Halčev, Vegar i Stranić, 1978). Mnogi atributi stvaralaštva se sa pravom mogu pripisati igri, tako da se ono ili izvodi iz igre, ili se zajedno sa njom podvodi pod neku opštiju pojavu, kao što je saznanje (Pijaže i Inhelder 1986).

Potrebno je da se u crnogorskom kulturnom kontekstu iskoriste ogromne mogućnosti igre kao osnovne metode rada i učenja kod djece predškolskog uzrasta, bez narušavanja njenih osnovnih atributa: slobode, spontanosti, dječje inicijative i kreativnosti (Hirsh-Pasek, 2015).

Primarna motivacija za rad bazira se na činjenici da igra ima značajnu ulogu u životu djeteta predškolskog uzrasta. U vezi sa tim, smatramo da se igri treba posvetiti posebna pažnja kako u predškolskim ustanovama, tako i u porodici. Proučavajući stručnu i naučnu literaturu, dolazimo do saznanja da pristup odraslih igri predškolskog djeteta u crnogorskom kulturnom kontekstu nije dovoljno istražen. Još manje je istraživanja koja su se bavila pristupom roditelja dječjoj igri u crnogorskom kulturnom kontekstu. Zajednička igra djece i roditelja je važna u procesu istraživanja kulturnih obrazaca (Krnjanja, 2012). Dijete je uvijek spremno na igru, posebno ukoliko mu ponudimo dovoljno materijala i sredstava. Dijete kroz igru razvija sve svoje sposobnosti do maksimuma. Primjetno je da djeca vole kada se mijenja okruženje za igru. Roditelji sa djecom mogu organizovati igre u parku, na igralištu i svim drugim mjestima koja su pogodna za igru (Ginsburg, 2007). Djeca kroz igru istražuju svoje okruženje sa odraslima kroz socijalne interakcije.

Igra je opšti pojam za veliki broj aktivnosti, i nijedna se ne može posmatrati na isti način. Ona je aktivnost u kojoj sva djeca uživaju. Takođe, ona je uvijek povezana sa njihovim potrebama i predstavlja njihovo zadovoljstvo. Igra je veoma značajna za svu djecu.

Razvoj sižea dječijih igara u mnogo čemu određuju odrasli. Većina djece do polaska u dječiji vrtić oponaša aktivnosti i radnje članova porodice i tek specijalan rad vaspitača na upoznavanju djece sa raznim sferama života (rad kuvara, frizera, željezničara, itd), obogaćuje i razvija dječje igre. (Đačenko & Lavrentjeva, 2002).

I TEORIJSKI OKVIR RADA

1. OPŠTE ODLIKE IGRE

Veoma je teško dati pravu naučnu definiciju igre, koja bi bila osnova za teoriju i praksu predškolskog vaspitanja. Ipak, moguće je analizom najznačajnijih teorija igre uočiti njenu složenost i one aspekte koji ukazuju na njenu kulturnu i vaspitnu vrijednost.

Bazične ideje Grosove teorije su sljedeće:

- Svako živo biće ima urođene naslijeđene pretpostavke, koje daju cjelishodnost njegovom ponašanju. U urođene osobenosti organske prirode najviših životinja treba ubrojati i impulsivno ispoljavanje raznih aktivnosti, koje se snažno izražava u periodu rasta;
- Sposobnosti koje se stvaraju zahvaljujući djetinjstvu mogu biti različite. Naročito je važan prirodni put njihovog stvaranja, odnosno stvaranja navika na naslijeđenoj osnovi.
- Tamo gdje se individual razvija iz sopstvenih unutrašnjih pobuda i bez svakog spoljašnjeg cilja manifestuje, učvršćuje i razvija svoje sklonosti, imalo posla sa pravim začecima pojave igre (Beisser, 2012).

Osnovni nedostatak je što Gros ne govori o prirodi same igre, već samo o značenju igre, i to s jednog biološkog aspekta (Domínguez et.al. 2013). Radost i zadovoljstvo izazvani funkcijom predstvaljaju podsticaj za ponavljanje radnji, praćenih zadovoljstvom i za potpuno predavanje djeteta igri. Upravo princip igre objašnjava to usavršavanje unutrašnjim ciljem, koji je u svakom posebnom ponavljanju (Salkind, 2002).

Bojtendajk ističe da se igra izražava u jednosvanom ponavljanju određenih pokreta. Iako ova kretanja mogu da izazovu funkcionalno zadovoljstvo, za Bojtendajka to nije igra. Takođe se ne slaže ni sa Grosovom teorijom igre kao prevježbe ili samovaspitanja, jer je stvarno vježbanje moguće samo u odnosu prema nečemu što se već javilo u ponašanju. Za Bojtendajka igra nije vježbanje, već razvoj. Igra je oblik ponašanja u specifičnim uslovima, naročito u onim stvarima koje sadrže elemente novine.

Opšta karakteristika navedenih učenja o igri je što ona, više ili manje izjednačavaju igru s igrama životinja. S druge strane, opšti pristup igri je pretežno fenomenološki, jer se najveća pažnja obraća spoljašnjem ponašanju, a objektivna suština igre ostaje neotkrivena.

Na shvatanje prirode dječje igre veliki uticaj je imala psihoanalitička teorija Frojda. On nigdje nije izložio svoju teoriju igre, već je raspravljao usput, pokušavajući da pronikne u princip zadovoljstva u vezi sa analizom traumatskih neuroza (Kamenov, 1999).

Suština simbolizacije kod Frojda je nesvjesno zamjenjivanje jednog predmeta drugim. Predmet koji dijete uzima za igru, kao i uloga koju dijete preuzima, daju mogućnosti za subjektivno simboličko reprodukovanje smisla situacije. S te tačke gledišta nije bitno da li dijete igra doktora, policajca; važno je kakvu traumatsku situaciju ono reprodukuje. Frojd objašnjava igru istim evolucionističkim principima kao i Hol, ali ih drugačije primjenjuje. Igra ima svoje najdublje korjene u libido, koji djeluje još od trenutka rođenja (Vankus, 2013).

Posebnu pažnju zaslužuju pogledi na dječju igru francuskog psihologa Šatou, koji je izrazio u svojoj studiji *Igra deteta od 3. do 7. godine*. Osnovni sadržaj svake igre, prema Šatou je sampotvrđivanje, koje je praćeno uživanjem i zadovoljstvom, ili bolje reći, moralnim zadovoljstvom. Dijete u igri teži da uspije, pa zato dječja igra predstavlja ozbiljnu aktivnost, nezavisno od rada i svih drugih aktivnosti. Njen rezultat je dostignuće, traženje i otkrivanje sebe kao dejstvujućeg uzroka (Booker, 2000).

Šato odbacuje Grosovu teoriju, prema kojoj se dijete igra da bi savladalo aktivnosti potrebne za život. Iako u igri dijete vježba svoje funkcije, ono to ne čini zato da bi se snabdjelo vještinama i sposobnostima potrebnim za život, već zato što u tim aktivnostima otkriva nov aspekt svoje moći. Naime, igra je praćena sviješću o progresu svoje sopstvene ličnosti, a taj progres je vidljiv u samom aktu igre. Kako u funkcionalnoj, tako i igri imitacije i u igri s pravilima, prema Šatou, prisutni su elementi stremjenja ka određenim dostignućima, odnosno ka samopotvrđivanju (Sălceanu, 2014).

Simbolička igra, kojoj Pijaže povećuje posebnu pažnju, slobodna je prerada mentalnih slika. Ova igra predstavlja moćno sredstvo za obrazovanje jer kroz igre djeca stiču znanja, obogaćuju svoje iskustvo, razvijaju vještine i navike. Vaspitno-obrazovna praksa ukazuje na tendenciju realizacije različitih simboličkih igara u ranom djetinjstvu.

U praksi predškolskih ustanova značajnu ulogu imaju igre uloga. Djeca vole da učestvuju posebno u dramskim igrama. Osim igre pozorišta u kojoj djeca glume, ona davati lutkarsku

predstavu, predstavu pozorišta sjenki i druge forme dječje dramatizacije. Primjetno je da djeca vole da oponašaju poslove koji su vezani sa određenim zanimanjima. Tako, recimo, dijete često voli da oponaša saobraćajca, frizera, kuvara, pekara i slično.

U proučavanju unutrašnje strukture ove vrste igre ukazuje se na socijalnu prirodu igre, ne samo s gledišta njenog porijekla, već i sa gledišta njenih sadržaja. Suprotstavljajući se shvatanjima onih koji objašnjavaju igru kao poseban svijet odvojen od života, predstavnici teorije društvene prirode igre, Vigotski i Leontijev smatraju da dijete poslije treće godine u velikoj mjeri oponaša radnje odraslih. U nemogućnosti da ostvari odgovarajuće radne operacije, jer su predmeti odraslih nepristupačni djetetu, ono uzima sebi dostupne predmete, koji mu služe kao zamjena za prave, nazivajući ih imenima realnih predmeta (Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

U ovoj igri djeteta predškolskog uzrasta prvi put se radnja odvija od stvari, te radnja igre počinje od misli, a ne od stvari. U momentu kada ulogu konja može, na primjer, igrati štap, nastaje početak preokreta dječjeg odnosa prema konkretnoj situaciji, odnosno mijenja se njegov način shvatanja stvarnosti. U ovoj psihološkoj strukturi misao je centralni momenat.

Oslobađanje djeteta od situacione povezanosti predstavlja veoma značajnu etapu u razvoju svijesti i put za razvijanje apstraktnog mišljenja. Prema Vigotskom, simbolička igra ili igra uloga predstavlja maštu u praktičnom dejstvu, način poimanja i istražavanja, eksteriorizovanu reprezentaciju u vidu radnji, koja doprinosi oslobađanju mišljenja od konkretnih situacija i formiranju interiorizovane reprezentacije. Glavno sredstvo igre je slika, a osnovni način operisanja slikom je predstavljanje, koje je jedna vrsta praktičnog i javnog mišljenja. Izvršavanje ovog čina ostvaruje se maštom. Dijete operiše značenjima riječi koje zamjenjuju stvari i na taj način igre postaje karika između situacione povezanosti djeteta djeteta i mišljenja odvojenog od realne situacije (Mirawati, 2017).

1.1. Savremena shvatanja o dječjoj igri

Igra ima različite definicije u literaturi. Pojedini autori (Kamenov, 1983; Eljkonjin, 1979) ističu da je igra slobodna, izdvojena, neproduktivna i propisana aktivnost (Kamenov, 1983; Eljkonjin, 1979). Ona je dobrovoljna, jer dijete želi da učestvuje u igri posebno sa svojim vršnjacima. Na taj način igra utiče na proces socijalizacije djece predškolskog uzrasta (Kamenov,

2002). Igra je prirodna aktivnost koja djeci nudi važne razvojne prednosti (LaForett & Mendez, 2016). U igri je dijete slobodno da mašta, ispoljava svoju kreativnost i stvaralaštvo (Duran, 2001). Aktivnošću u zamišljenoj situaciji dijete se oslobađa realne situacione povezanosti. Igra sa zamišljenom situacijom je nešto suštinski novo, nemoguće za dijete do tri godine (Bojović, 2010). U početku je sama fiktivna aktivnost u situaciji veoma mala. Razvojem intelektualnih procesa, posebno mašte, fiktivnost postaje izrazitija, ali i pravila postoju sve izraženiji element igre. Dok su na početku pravila bila uopštena, kasnije ona postaju sve značajniji faktor koji igru čini mobilnijom. To igri starije djece daje posebnu draž i vrijednost (Matić, 1989). Roditelj treba da za igru utvrdi neophodno vrijeme uskladi je pravilno sa uzrastom djeteta i drugim faktorima razvitka (Suzić, 2006).

Pojedini autori (Đačenko & Lavrentjeva, 2002) smatraju da većina djece do polaska u dječji vrtić oponaša aktivnosti i radnje članova porodice i tek specijalan rad vaspitača na upoznavanju djece sa raznim sferama života (rad kuvara, frizera, željezničara, itd), obogaćuje i razvija dječje igre. (Đačenko i Lavrentjeva, 2002; Kamenov, 2002; Matić, 1989). U igrama se mijenjaju odnosi između djeteta i odraslog, koji prestaje da dominira, ograničavajući se na interaktivne metode uticaja. Funkcija odraslog se tako vraća prirodnijoj ulozi saradnika (Kamenov, 2002). Postoji povezanost između roditeljskih odnosa u pojedinim sociodemografskih varijabli roditelja. Uočena je moguća korelacija zajednički provedenog vremena sa materijalnim statusom roditelja (Nenadić-Bilan, 2014).

Igra je primarni izvor učenja osim što je sredstvo za zdrav socijalno-emocionalni razvoj (Pijaže i Inhelder, 1986). Značajan dio literature naglašava značajan doprinos igre u kognitivnom, jezičkom, fizičkom, socijalnom i emocionalnom razvoju (Parmar et al., 2004; Tamis-LeMonda et al., 2004). Literatura takođe ističe doprinos aspekata igre u ranom djetinjstvu (Eljkonjin, 1979). Djeci treba omogućiti igre kojima će vježbati zdravlje, okretnost, brzinu udova, svježinu i oštrinu duha, kao i učenje koje će im prirediti zadovoljstvo igre (Komenski, 2000). Igra je jedan od najmoćnijih pokretača latentne energije kod djece, i sva vještina odraslog u tome da ono što želi predstavi djeci kao igru (Monette et.al, 2015).

Igra proističe iz specifičnog susreta motivacije djeteta i njegovih kognitivnih mogućnosti, i predstavlja aktivnost koja ima najviše izgleda da angažuje dijete, jer ju je samo izabralo (Suzić, 2006).

U stručnoj literaturi (Kamenov, 1983; Suzić, 2006; Reunamo et.al. 2014) se apostrofira značaj učenja kroz igru (Grei, 2012; Reunamo et al. 2014; Kinchin & Connor, 2012). U igri dijete predstavlja, zamišlja, konstruiše, prerađuje, te na taj način sopstvenom aktivnošću dolazi do saznanja o sebi, o drugim ljudima i predmetima koji služe za igru. Jednostavno rečeno, igra je za dijete ono što je rad bio za industrijalizaciju (Kinchin & Connor, 2012).

Pojedine studije (Puteh & Ali, 2012) dolaze do rezultata da su efekti učenja kroz igru mnogo jači ukoliko se planira postepena realizacija aspstraktnih vaspitno-obrazovnih sadržaja. Oni smatraju da složenije vaspitno-obrazovne sadržaje treba raščlaniti na više koraka. Rezultati ovog istraživanja pokazuju da pojedini vaspitači, a posebno oni zaposleni u privatnim predškolskim ustanovama ne posjeduju neophodne vještine za primjenu igara u procesu učenja (Puteh & Ali, 2012).

Igra se pokazala kao efikasna metoda za podsticanje predčitačkih i čitačkih vještina (Kamenov, 1989). Prethodno navedeno potvrđuju rezultati pojedinih istraživanja (Mata, 2011), koji su istraživali motivaciju čitanja i pisanja kroz igru u vrtiću. Četiri stotine pedeset i jedno dijete učestvovalo je u studiji, odgovarajući na pitanja koja mjere vrijednost, samopoimanje i uživanje u čitanju i pisanju. Faktorska analiza potvrdila je konceptualne motivacione konstrukte. Nalazi ukazuju na to da djeca iz vrtića imaju visoku motivaciju za čitanje i pisanje, iako rezultati motivacije za pisanje nijesu bili tako visoki kao oni za čitanje (Mata, 2011).

Damanhurijeva studija (2017) pokazuje da se predškolska djeca razvijaju holistički kroz igru. Međutim, istraživač se fokusirao isključivo na jezik, kognitivni, emocionalni i razvoj kreativnosti. Rezultati njegovog istraživanja su pokazali da igra ima značajan uticaj na sve razvojne aspekte. Autor zaključuje da bi bilo poželjno u budućnosti sprovoditi opsežnija istraživanja koja bi tretirala problematiku socijalnog razvoja djece kroz igru (Damanhurijev, 2017).

1.2. Značaj igre u vaspitanju djece predškolskog uzrasta

Igra „mora da bude shvaćena kao imaginarna, iluzorna realizacija nerealizovanih želja” (Vigotski, 1971), ali ne pojedinačnih želja, već „generalisanih afekata”.

Uzrast djeteta je značajan faktor dječje igre. Dijete do treće godine ispoljava izrazitu potrebu da neposredno, bez odlaganja, zadovolji potrebe i želje. Poslije treće godine ono ima sve

veći broj nerealizovanih želja, one egzistiraju tendenciju da se što prije realizuju. S pojavom mašte dijete stvara fiktivnu situaciju. Aktivnošću u zamišljenoj situaciji dijete se oslobađa realne situacione povezanosti. Igra sa zamišljenom situacijom je nešto suštinski novo, nemoguće za dijete do tri godine (Vigotski, 1971). U početku je sama fiktivna aktivnost u situaciji veoma mala. Razvojem intelektualnih procesa, posebno mašte, fiktivnost postaje izrazitija, ali i pravila postoju sve izraženiji element igre. Dok su na početku pravila bila uopštena, kasnije ona postaju sve značajniji faktor koji igru čini mobilnijom. To igri starije djece daje posebnu draž i vrijednost (Matić, 1989).

Kroz igru je veoma značajno razvijati emocije i ličnost djeteta predškolskog uzrasta. Djeca vole kada se sa njima realizuju dramatizacije književnih tekstova. Poslije obrade određene bajke, sa djecom se vježba tekst. Djeca na ovaj način bogate svoj rječnik, stupaju na scenu kao glumci, te tako na sasvim spontan i prirodan način razvijaju svoj govor (Bojović, 2010).

Izdvajanjem jezičkih elemenata iz jezičke cjeline i praktične upotrebe jezika, dijete uočava mogućnost njihovog korišćenja u igri. Tako dijete zauzima izvjesnu psihološku distancu prema jeziku. To mu omogućava igru jezičkim elementima. Uzimajući jezik kao predmet i sredstvo igranja, dijete potpunije saznaje svojstva jezika, njega značenja i forme. Kroz jezičke stvaralačke igre dijete otkriva mogućnost maternjeg jezika i obogaćuje svoj govorni izraz. Otkrivajući jezik kao poseban materijal za oblikovanje, ono obogaćuje i druga sredstva izražavanja i oblike ponašanja. Tako se dijete izdiže iznad motorne, perceptivne i praktične aktivnosti, preobražava ih i unapređuje simboličko izražavanje (Matić, 1989).

U procesu igre dijete najpotpunije ovladava prostorom. Ono se kreće i savlađuje prostor, dolazi u dodir sa objektima u prostoru, upravlja se prema njima ili ih raspoređuje prema svojim potrebama. Tako aktivno upoznaje prostorne odnose.

Manipulišući predmetima u igri, ono usavršava vizuelno percipiranje forme. U raznim igrama, u kojima je uslov uspješne igre poznavanje forme, dijete brže izdvaja formu kao zajedničko svojstvo niza predmeta od pojedinačnih predmeta koji imaju tzv. formu. Iako djeca izgrađuju pojmove o određenim oblicima ovome mnogo doprinose i igre oblikovanja od različitih materijala. U igrama dijete uočava i razne dimenzije predmeta, uči se da ih opaža i pravilno imenuje. Rukujući raznim predmetima i igračkama, slažući npr. kockice ili nižući perle, dijete

postaje svjesno njihove kvantitativne datosti, kao i kvantitativne promjenljivosti, mogućnosti različite klasifikacije, serijacije – upoznaje različite kvantitativne odnose (Suzić, 2006).

Didaktičke igre predstavljaju upravo onu grupu igara koja se i stvara sa određenim pedagoškim ciljem i koristi se da bi se ostvario neki konkretan obrazovni zadatak (utvrđivanje znanja o pojavama u prirodi, o vrstama biljaka i životinja i tako dalje, ili da djeca uvježbavaju tačan izgovor nekih glasova, da se vježba dječija pažnja, pamćenje i tako dalje) (Matić, 1989)

Izučavajući posebno osobenosti razvojne aktivnosti djece u uslovima didaktičke igre, konstatuje se da mlađu djecu, u početku, uopšte ne interesuje ono što trebaju u igri, da upoznaju. Djeca se interesuju prvenstveno za material, za igru. Djeca srednje grupe pokazuju interese i za radnju, i za situaciju i za novu formu aktivnosti (Eugen, 2000).

Sadržaj igre izaziva kod djece interes za određenu pojavu. Zbog toga se često dešava da dijete prekine igru da bi se o nečemu potpunije obavijestilo. U početku to čini jer mu je informacija potrebna upravo zbog same igre koja je u toku. Buđenje sazajnog interesa će upravo zavisiti od toga kako je organizovana aktivnost djeteta u igri, kako je strukturirana sredina u kojoj se dijete igra, koliko je ona podsticajna za stvaralačku aktivnost djeteta. Postepeno interes za igru preraste u relativno samostalno interesovanje za određeni krug pojava, pa će se desiti da se dijete više i ne vraća u igru, već nastavlja da traži šire informacije o određenoj pojavi, ali sada ne zbog igre, već da zadovolji probuđeni interes za samu pojavu. Često se djeca starije grupe, poslije žive diskusije o nekoj pojavi, obraćaju vaspitaču da on kaže svoje mišljenje, traže da im o tome nešto pročita ili samo nastavlja da traže informaciju u slikovnicama ili praktičnoj djelatnosti. Kada se djeca obrate vaspitaču, od presudnog značaja za buđenje dječije radoznalosti kako će vaspitač postupiti – hoće li podstaći probuđeni interes i pravilno usmjeriti dječiju aktivnost (Eugen, 2000).

Socijalizacija djeteta je neodvojiva od učenja i dječje igre, odnosno učenje je neodvojivo od socijalizacije. Igra je osnovna forma druženja djece. Kroz nju djeca uspostavljaju i izgrađuju svoje međusobne odnose i stiču socijalna iskustva. U igri, kao formi organizacije života i aktivnosti, djeca su vezana zajedničkim ciljevima i interesima (Matić, 1989). Igra djece u predškolskim ustanovama nije ništa drugo do organizovanja uslova u kojima se djeca uče društvenom ponašanju, u kojima se podstiče njihov društveni razvoj (Mahmutović, 2013).

Igra sa svojim osobenostima i specifičnostima pruža djeci visok stepen stimulacije, pa se ona u igri ponašaju i odnose jedno prema drugom savršenije nego u običnom životu. Društveni

odnosi među djecom moraju se posmatrati kroz prizmu njihovog razvoja. Takođe, treba shvatiti da je stvarni nivo razvoja društvenih odnosa među djecom rezultat dječije samoorganizacije, a ne mehaničkog uticaja odraslih. Ali, to nikako ne znači da ovakav prilaz dječijoj igri isključuje uticaj vaspitača. Naprotiv, to čak i podrazumijeva aktivnu ulogu vaspitača koju umjesto “bilo kakve” aktivnosti djeteta, igru čini formom organizacije dječijeg života i aktivnosti. Stoga vaspitač treba da za igru utvrdi neophodno vrijeme u pedagoškom procesu, uskladi je pravilno sa uzrastom djeteta i drugim faktorima razvitka (Suzić, 2006).

Predškolska djeca (3–6 godina) pokazuju veliku naklonost prema crtanju, građenju, modelovanju, dramskom predstavljanju, pjevanju, ritmičkom kretanju i sl.

Dječje crtanje i uopšte likovno stvaralaštvo nije ništa drugo do igra djeteta likovnim medijumima. Predškolsko doba se naziva zlatno doba dječjeg stvaralaštva. U praktičnom pedagoškom radu treba njegovati spontanost dječjeg stvaralaštva, dozvoliti djetetu da se slobodno izrazi i da pri tom koristi različite načine i sredstva izražavanja. Dijete treba da uživa u likovnoj igri, igri boja i oblika kao i svakoj drugoj igri. Ne smije se gušiti u njemu prirodni stvaralački potencijal (Matić, 1989).

I muzičko stvaralaštvo je blisko djeci. Ima shvatanja da je muzička umjetnost bliža djeci od drugih, jer je više upućena u senzibilitet. Djeca izražavaju muzička osjećanja, i u stvaralaštvu, i u aktivnom slušanju. Najpogodniji oblik dječjeg muzičkog stvaralaštva jesu dječje stvaralačke muzičke igre u kojima dijete koristi glas, riječ, pokret, ritmički govor, dječje muzičke instrumente i drugo (Matić, 1989).

Igra je jedna od osnovnih potreba djeteta, a utkana je u ličnost i način života čovjeka, prožimajući čak i one djelatnosti koje smatramo veoma ozbiljnim.

Značenje riječi igra nije se mnogo mijenjalo od iskona do danas: Stari Grci su pod igrom podrazumijevali radnje svojstvene djeci, kod Jevreja ona znači šalu i smijeh, a kod Rimljana radost i veselje. Kasnije, kod svih evropskih naroda, pod igrom se podrazumijevaju one ljudske djelatnosti koje ne iziskuju težak rad, a pružaju radost i zadovoljstvo. Igra nije produktivna, ne stvara nikakva materijalna dobra neophodna za život, ali je u životu djece i odraslih neophodna (Vigotski, 2005).

Različiti teoretičari pridaju različitu ulogu i značaj igri. Na primjer, po Šiler-Spenserovoj teoriji „suviška snage“ proizilazi da se snaga životinja viših vrsta (pa i ljudi) ne troši potpuno na

zadovoljavanje neposrednih potreba, te se životinje rado predaju nekim aktivnostima koje nemaju bitno značenje za opstanak, ali predstavljaju prirodni ventil za oslobađanje viška energije i smatra se da otuda potiču sve igre. Međutim, to tvrđenje nije sasvim tačno. Igraju se čak i bolesna djeca, a zdrava i preko svojih snaga, do premora. Igram se, ne samo troši snaga, već i prikuplja energija za neke druge napore, igra je terapija, a ponekad i oblik aktivnog odmora (Duran, 2003).

U životu djeteta svoje mjesto treba da nađe i rad, pravilno organizovan. Razlika između rada i igre je u posebnom odnosu igre prema stvarnosti; u igri djeteta stvarima daje smisao različit od realnog, saglasno svojim potrebama i osjećanjima, igra je spontana i iznenadna. Suprotno tome, inicijativa za rad dolazi spolja, djetetu se ukazuje na cilj i put do cilja, bitan je rezultat rada koji je podsticaj za djeteta da uspije. Igra je sama sebi svrha, najprije dolazi igra, pa igračke. Na primjer, najjednostavnije forme igara ne zahtijevaju nikakvu opremu (žmurke, šuge...), počinju spontano, tako i prestaju, a neke igre zahtijevaju sasvim jednostavnu ili improvizovanu opremu. Djeca koja nemaju igračke pronalaze sebi objekte za igru, sama prave igračke, improvizuju, što razbuktava njihovu maštu i angažuje njihove fizičke i intelektualne snage. Na primjer, djeca u pasivnim krajevima nemaju lopte i lutke, ali je pava od krpe; običan štapić uvijen u platno sa glavom od krompira je lutka i slično. Sve te slobodne dječije igre doprinose razvoju djece: razvijaju izdržljivost, istrajnost, to je isprobavanje sopstvene stabilnosti, snalažljivosti i druželjivosti (Eugen, 2000).

Zbog svega toga se teži da se iskoriste ogromne mogućnosti igre kao osnovne metode rada i učenja u vaspitno-obrazovnom procesu kod djece predškolskog uzrasta, bez narušavanja njenih osnovnih atributa: slobode, spontanosti, dječje inicijative i kreativnosti. Uplitanje odraslih u igru ima opravdanje samo u cilju inicijalizacije igre, redukcije egocentričnosti i socijalizacije.

2. VASPITNO-OBRAZOVNE MOGUĆNOSTI DJEČJE IGRE

U okviru ovog dijela rada, ukazaćemo na značaj igre za razvoj pojedinih domena. Proučavajući stručnu literaturu, naišli smo na zanimljive podatke koji nam pokazuju koliko je igra kao aktivnost značajna za socio-emocionalni, intelektualni, moralni i druge razvojne domene.

2.1. Razvijanje motoričkih sposobnosti kroz igru

Igra se smatra najefikasnijim sredstvom koje omogućava kretanje. Najpodesnije igre za fizički razvoj djeteta nesumljivo su pokretne igre, čiji su sastavni djelovi: trčanje, skakanje, pucanje, trčanje. One doprinose razvoju motoričkih sposobnosti. Za predškolski uzrast najpodesnije su motorne igre, narodne i ritmičke igre.

Motornim igrama angžujemo osnovne pokrete i njihova je vrijednost u tome što omogućavaju ponavljanje pokreta u raznim varijantama. One stvaraju situaciju za razvijanje i usvajanje važnih pokreta, djelujući u isto vrijeme na razvijanje pozitivnih osobina volje, jer zahtijevaju određeni fizički i psihički napor (Bala, 2002).

Narodne igre kao sredstvo fizičkog vaspitanja doprinose razvijanju okretnosti i skladnosti određenog skupa pokreta, a u isto vrijeme putem njih se razvija ljubav prema narodu i narodnim tradicijama. Praćene pjesmom i muzikom, one djeluju na razvijanje izražajnosti pokreta i smisla za lijepo.

U ritmičkim igrama pokret se spaja s muzikom i po tim karakteristikama one su slične narodnim igrama. Spajanje pokreta s muzikom ima značajnu ulogu u vaspitanju motorike, posebno koordinacije pokreta, osjećaja ritma i muzičkog sluha. Uvođenje ritmičkih igara u praksu fizičkog vaspitanja vezuje se za ime švajcarskog muzičkog psihologa Žak Dalkroza, koji je dao ideju ritmičke metode i time otvorio, već početkom XX vijeka, nove vidike fizičkoj kulturi.

2.2. Socijalizacija djece kroz igru

Igra kao društvena aktivnost pruža značajne mogućnosti za razvoj socijalne svijesti kod djece i izazivanje pozitivnih emocija kod djece koje djeluju integrativno na njihovu ličnost. Ona,

kao sredstvo međuličnog opštenja, omogućava djetetu da ulazi u aktivne odnose sa drugom djecom i odraslima (saradničke i takmičarske), da u njih unosi smisao, i tako mu pomaže da proširuje, sređuje i osmišljava svoje socijalno iskustvo. Kroz zajedničko izražavanje i maštanje, ono može da prevazilazi osjećanja ugroženosti i suparništva, otkrivajući zadovoljstvo organizovanog društvenog življenja, razmjena i zajedništva, od kojih zavisi njegovo društveno prilagođavanje (Kamenov, 2002).

Igre sa pravilima pružaju relativno bezbjedne i socijalno prihvaćene mogućnosti za ispoljavanje takvih vrsta ponašanja kao što je udruživanje i suprostavljanje, odnosno saradnja i sukob sa protivnicima, i to na jedan, sasvim određen način. Pravila određuju ko je s kim i protiv koga, na koji način se treba ponašati i šta postići, kao i to ko dobija, a ko gubi (Kamenov, 2002).

Kroz igru djeca uče da poštuju određena pravila, čekaju na red, uvažavaju potrebe svojih vršnjaka. U igri djeci razmjenjuju ideje, saraduju sa svojim vršnjacima, ulaze sa njima u socijalnu interakciju i komunikaciju. Igra predstavlja odličnu metodu za razvoj socijalnih vještina kod djece predškolskog uzrasta.

2.3. Razvijanje govora kroz igru

Činjenica je da djeca predškolskog uzrasta vole da govore kroz imitaciju. Djeca integrišu informacije sa podacima ostalih izvora u svom okruženju, formirajući svoj identitet kroz aktivnosti slične dramskim igrama.

Vaspitno-obrazovna praksa je pokazala da djeca predškolskog uzrasta vole da se „pretvaraju“, bilo da se igraju kod kuće ili da dramatizuju omiljenu bajku. Ona se „pretvaraju“ sa ciljem da uče o sebi i svijetu koji ih okružuje. Vaspitači mogu da valorizuju ovu prirodnu dječju potrebu da se „pretvaraju“, primjenjujući dramski metod u obradi bajki. „Za razliku od glumaca, djeca se ne pripremaju dugo za igranje svoje uloge, najčešće improvizuju tekst, i to je najbitnije, igraju prije svega za sebe, ispoljavajući sopstvene maštarije i težnje, misli i osjećanja koji ih okupiraju u datom trenutku.

Svako dijete je jedinstvena ličnost. Ukoliko se djeci zaista uvjerljivo predstavi ono što treba da nauče, ukoliko ih aktivno uključimo u sam proces, ona će prikupiti više informacija, a efekat će biti bolji i trajniji.

Kreativna drama, kao dio predškolskog programa moćan je razvojni alat da se uvećaju sposobnosti djece da uče u kasnijem periodu. Ona je alat za iskustveno, aktivno i sadržajno učenje djece oblikovan u interesantnu i podsticajnu formu. Drama je praksa za život.

Djeca predškolskog uzrasta vole da učestvuju u dramskim igrama. Takođe, vole da upotrebljavaju i eksperimentišu svojim tijelom, glasom, pokretom. Ona vole podjednako i da učestvuju u „predstavi“ i da gledaju, slušaju „predstavu“. Tada im je dopušteno da pređu određene granice koje su limitirane u stvarnom životu i da istražuju svoju ličnost. Stvaranje imaginarne situacije djeci omogućavaju različite aktivnosti imitacije i zamišljanja, odnosno korišćenja predmeta da bi se predstavili drugi predmeti.

2.4. Razvijanje stvaralaštva kroz igru

Stvaralaštvo je nesumnjivo epohalna tema. Oko nje se kristališu svi napori da se na nov način opiše mjesto čovjeka u univerzumu, odredi njegov identitet, svrha i smisao postojanja (Marjanović, 1987). Zbog toga je ono podjednak izazov za sve nauke o čovjeku.

Posebnu važnost ima tema o stvaralaštvu za nauke i praksu predškolskog vaspitanja. Ako se na odgovarajući način žele ostvariti proklamovani ciljevi vaspitanja, onda vaspitanje mora da se transformiše prema načelima koji prozilaze iz prirode stvaralaštva i uslova za njeno ostvarenje.

Stvaralaštvo predstavlja jedinstvenu ljudsku osobinu i najslobodniji oblik samoizražavanja. Pomoću stvaralaštva mogućnosti pretvaramo u realnost, stvaramo iz ličnih osećanja i iskustva čime se stiče osjećaj ličnog zadovoljstva i uspjeha. Gradimo pozitivnu sliku o sebi, stičemo samostalnost i sigurnost, i upravo su nam te osobine potrebne kako bismo ostvarili svoj razvojni potencijal i izgradili se kao jedinstveni pojedinci (Marjanović, 1987).

Mnogi savremeni istraživači vjeruju da između igre i stvaralaštva postoji tijesna veza. Oni nalaze podudarnosti u igranju i stvaralačkim svojstvima razigranog djeteta i stvaraoaca, prirodni odnosa koje dijete i stvaralac uspostavljaju sa stvarnošću i u uslovima koji pogoduju, odnosno ometaju igranje i stvaranje. Možda je sažetije ovaj stav formulisao Erikson (Erikson, 1965, prema Marjanović, 1987), rekavši da je „dječija igra infantilna forma ljudske sposobnosti za predviđanje iskustva, stvarajući modele situacija i za gospodarenje stvarnošću putem eksperimentisanja i

planiranja”. Jednom riječju, u naučnoj literaturi o stvaralaštvu na igru se često gleda kao na jednostavan prototip složene pojave poput stvaralaštva.

Međutim, ako pokušamo da potražimo određene podatke o ovoj međusobnoj povezanosti u naučnoj literaturi o dječjoj igri, teško da ćemo naći preciznije iskaze, utvrđena i provjerena znanja. Brzo ćemo uvidjeti da igra nije ništa manje složena i zagonetna pojava od stvaralaštva. Zapravo, ona je, kao i stvaralaštvo, pojava koja se opire postojećim naučnim metodama određivanja, istraživanja i tumačenja.

Termin igra služi u savremenoj naučnoj literaturi kao „korpa za otpatke, za ona ponašanja koja izgledaju dobrovoljna, ali kao da nemaju očiglednu biološku i socijalnu svrhu” (Marjanović, 1987: 62). Zaista, može li se pronaći zajednički imenilac za sve raznovrsne forme igranja i šarolike postupke pomoću kojih se igra izvodi?

Koliko je to teško, potvrđuju dosadašnji pokušaji da se igra odredi i objasni. Ranije teorije su pokazale da se dječija igra ne može na zadovoljavajući način razumjeti ako se tretira kao zasebna i samostalna funkcija. Zato su savremene teorije igre radikalno promijenile pristup, pa igru posmatraju kao „aspekt drugih psihičkih aktivnosti“ (Pijaže, 1972, prema Marjanović, 1987) i pokušavaju da se objasne pomoću njihovih struktura. Pored očiglednog napretka u razumijevanju igre i prikupljanju naučnih podataka, ovaj pristup ipak lako navodi na stranputicu, jer igru podvrgava njoj tuđim mjerilima, koja smetaju da se shvati njena priroda i funkcija u razvoju i ponašanju djece (Hughes, 2010).

Nove mogućnosti da se igra i stvaralaštvo posmatraju sa stanovišta nekog opštijeg, jednostavnijeg, a zajedničkog ishodišta, neočekivano nam nude savremena ekološka i etološka istraživanja ponašanja u različitim vrstama, kao i kod djece. Takođe, strukturalna istraživanja igre, otkrivaju mogućnosti da bolje upoznamo mehanizme prerade i transformacija iskustava u igri, a istraživanje odnosa između igre i imaginacije, obećava da ćemo raspolagati većim znanjem o specifičnom uticaju igre i njenim posljedicama po razvoj psihičkih potencijala kod djece (Marjanović, 1987).

2.5. Razvijanje kognitivnih sposobnosti kroz igru

Među njima posebno mjesto zauzima kognitivnim teoretičarima Pijaže je posebno značajan. On igru shvata kao asimilaciju dječjeg iskustva u njegovu sopstvenu shemu svijeta, kao pripremu

za kasniju akomodaciju na njega, i preko promjena u načinima igranja identifikuje stadijume intelektualnog razvoja (Kamenov, 1999).

U procesu primjeni didaktičkih igara, potrebno je dobro razumijevanje djece i njihovih autentičnih razmišljanja i učenja. Navedeno omogućava oblikovanje primjerenog konteksta učenja i osiguravanje vaspitno-obrazovnih intervencija vaspitača koje pogoduju razvoju kulture mišljenja djeteta. Zato se puna pažnja prilikom realizacije didaktičkih igara posvećuju osposobljavanju vaspitača za praćenje i dokumentovanje vaspitno-obrazovnog procesa, što je u skladu sa razvojem pedagogije slušanja.

Misao i saznavanje su suštinski neodvojivi od procesa igre kao procesa zahvatanja u stvarnost i djelovanja na nju. U odnosu na iskustvo, igra ima integrativnu ulogu – veliki broj činjenica koje je dijete upoznavalo pojedinačno i izdvojeno iz konteksta povezuje se u smislaone cjeline, jer igra stavlja naglasak na njihove međusobne odnose i mogućnosti kombinacije. Dijete igrajući se saznaje, ali saznajući, misleći, ono se igra. Ovako shvaćene, kognitivne funkcije igre nam se predstavljaju kao izuzetno bogate. Igre se učvršćuju u aktivnosti uviđanja, pamćenja i klasifikovanja tih informacija, zahvaljujući čemu poprimaju oblik ispitivanja i manipulisanja objektima da bi se izazvale promjene, zbog čega se određuju i kao oblik istraživanja ili skupljanja informacija (Kamenov, 2002).

Zadatak svake didaktičke igre javlja se u igri kao intelektualni zadatak. On je vrlo često izražen u obliku zagonetki, što izaziva interesovanje i pokreće djetetovu intelektualnu aktivnost. Didaktička igra ima i sadržaja koji se odnose na ono znanje i iskustva djece bez kojih ne bi mogli igrati igre, tj. koja im omogućava da pokušaju riješiti zadatak postavljen igrom. To obilježje didaktičkih igara posebno je važno jer određuje kriterijume njihovog izbora i ujedno omogućava djeci da igrajući se utvrđuju stečeno znanje. Didaktička igra ima i svoj tok, tj. radnju koja izaziva i podržava aktivnost djece i toj aktivnosti daje određenu formu. Zadatak didaktičke igre može biti ostvaren samo radnjom, odnosno aktivnošću djece, a radnja ili tok igre zavisi od zadatka igre, od sadržaja, a najviše od pravila igre.

Dječje didaktičke igre su preuzete, najčešće iz dječjeg slobodnog igranja, ponekad modifikovane tako da doprinose ostvarivanju unaprijed postavljenog cilja. To su igre koje odgovaraju drugoj i trećoj fazi intelektualnog razvoja, sa elementnima simboličkih ili igara po pravilima. One podstiču intelektualne aktivnosti djeteta, zahtijevaju dužu koncentraciju i pažnju,

traže pamćenje pravila i poznavanje sadržaja, podstiče razvoj samokontrole, pravilnog rezonovanja i brzog reagovanja. Didaktičke igre doprinose sticanju, provjeravanju, korigovanju i utvrđivanju znanja i vještina, razvijanju pojmova i obogaćivanju predstava. Primjenljive su uz diferencirane zahtjeve u svakoj uzrasnoj grupi, a naročito starijoj, kako u usmjerenim, tako i u slobodnim aktivnostima.

2.6. Učenje kroz igru

Kada govorimo o učenju kroz igru, čini nam se adekvatnim reći nešto više o Montessori didaktičkim materijalima i njihovom doprinosu da učenje bude zanimljivije, neposrednije, a istovremeno i temeljnije.

Montessori sistem vaspitanja zasniva se, između ostalog i na uvjerenju, da postoji jaka veza između postojanja dječje mogućnosti da imaju pravo izbora sopstvenih aktivnosti i razvoja njihovih pozitivnih intelektualnih dispozicija. „Djeca najčešće kao način realizacije aktivnosti biraju igru, koja je na jaslenom uzrastu dominantno individualnog karaktera, dok kasnije, na uzrastu od treće do četvrte godine starosti djeca sve više biraju igru socijalnog karaktera. Montesorijeva naglašava značaj dječije igre sa razvijenim ili strukturiranim didaktičkim materijalima koji tu igru usmjeravaju u propisanom pravcu“ (Kamenov, 2002).

Ona je uklonila ukorijenjenu predrasudu da je dječja pažnja nestabilna, što je smatrano nepremostivom preprekom sistematskom vaspitno-obrazovnom radu s djecom ranih uzrasta. Ono što je smatrano nestabilnošću pažnje proisteklo je upravo iz neiscrpne dječije potrebe za aktivnošću koja, iskorišćena na odgovarajući način, sadrži ogromne vaspitne mogućnosti (Kamenov, 2002).

Svako dijete uči i napreduje sopstvenim tempom. Iz iste obrazovne situacije različita djeca, čak istog hronološkog uzrasta, izvlačiće donekle različita iskustva i saznanja. To znači da se pred svu djecu (u grupi) ne mogu postavljati ista očekivanja, niti se njihovo napredovanje može procjenjivati za sve, unaprijed definisanim normama.

Svako dijete ima svoj lični stil učenja, baziran na različitim čulnim senzibilitetima (auditivni, vizuelni, kinestetički,...), odlikama temperamenta, osobinama ličnosti. Obrazovni postupak koji daje šansu svoj djeci mora strogo da uvaži različite puteve izgrađivanja saznanja: da

omogući da djeca pribavljaju i obrađuju iskustvo praktičnim manipulacijama, govorom i razgovorom, grafičkim plastičnim prikazivanjem i izražavanjem, pokretom i zvukom.

Podučavanje je djelovanje iz „sjenke“, indirektno, posredničko, partnersko, pomagačko; priprema ambijenta; posmatranje djeteta na osnovu koga se gradi pretpostavka o djetetovim potrebama i interesovanjima.

Vježbe su oblik učenja djeteta sa razvojnim Montessori materijalima. Vježbama razvojnim materijalima se odgovara na aktuelan period osjetljivosti u razvoju djeteta, podržava prirodan razvoj koncentracije i otkrivaju načini čulnog istraživanja okruženja. Vježbe su pregledne, date jednostavno. Dijete lako uviđa pravila rukovanja i nezavisno je u radu. Kontrola grešaka je odmah vidljiva, samostalno se uviđa i postiže poboljšanje, utvrđivanje „nepostojanje grešaka“ odmah se pokazuje pri zadavanju vježbe, te radom raste samopouzdanje djeteta (na slici br. 1. i br. 2 prikazane su igrovne aktivnosti u Montessori vrtiću).



Slika 2¹



Slika 2. Igre u Montessori vrtiću

Izborom igara, vaspitač počinje pripremu za igranje nove igre. On mora dobro da prouči pravilo igre i njene zadatke, izabere i pripremi sredstva za rad, predvidi varijante ponavljanja igre, odnosno vježbanje i mogućnosti kombinovanja dvaju sličnih ili sadržajno različitih igara. Ako se odabrane igre izvode pomoću materijala ili didaktičkih igaračaka, prijeko je potrebno da se osigura potrebna količina didaktičkog materijala prema broju djece u grupi ili za igre u maloj grupi. Nedovoljne količine didaktičkog materijala izazivaju nezadovoljstvo i dosadu kod one djece koja ne učestvuju u igrama, a za njih su zainteresovana.

U životu djeteta svoje mjesto treba da nađe i rad, pravilno organizovan. Razlika između rada i igre je u posebnom odnosu igre prema stvarnosti; u igri dijete stvarima daje smisao različit od

¹ Preuzeto iz lične arhive

realnog, saglasno svojim potrebama i osjećanjima, igra je spontana i iznenadna. Suprotno tome, inicijativa za rad dolazi spolja, djetetu se ukazuje na cilj i put do cilja, bitan je rezultat rada koji je podsticaj za dijete da uspije. Igra je sama sebi svrha, najprije dolazi igra, pa igračke. Na primjer, najjednostavnije forme igara ne zahtijevaju nikakvu opremu (žmurke, šuge...), počinju spontano, tako i prestaju, a neke igre zahtijevaju sasvim jednostavnu ili improvizovanu opremu. Djeca koja nemaju igračke pronalaze sebi objekte za igru, sama prave igračke, improvizuju, što razbuktava njihovu maštu i angažuje njihove fizičke i intelektualne snage.

2.7. Primjeri igara za razvoj pojedinih sposobnosti djece

U okviru ovog naslova prikazaćemo igre iz vlastite vaspitno-obrazovne prakse. Ujedno, to su i igre za koje djeca pokazuju visok stepen interesovanja.

➤ Igra: Ludi ples

Cilj: Podstiče socijalno-emocionalni razvoj i razvoj grube motorike

Potrebna sredstva: baloni

Opis igre:

Igra se u parovima. Svaki par igrača stavlja između sebe po jedan balon i nastoji da ga održi u visini glave ili grudnog koša, bez upotrebe ruku, sve dok traje muzika. U toku igre, parovi se kreću i njišu u ritmu laganog, a zatim živog ritma. Tokom trajanja muzike, ritam je potrebno promjeniti bar dva puta. Igrački par kome u toku igre balon ispadne na pod, ispada iz igre. Pobjednik/pobjednici su parovi koji zadrže balon sve dok traje muzika.

➤ Igra: Veslanje

Cilj: Podstiče razvoj grube motorike

Opis igre:

Djeca sjede na podu u položaju veslača. Imitiraju veslanje – ispruže ruke i noge (moraju biti podignute od poda). Sljedeći pokret - noge i ruke “vuku“ prema sebi. Pokreti se ponavljaju 8 do 10 puta.

➤ Igra: Preskakanje vijače

Cilj: Podstiče razvoj grube motorike

Potrebna sredstva: vijače

Opis igre:

Učenici preskaču vijače prema zadatku:

- Na jednoj nozi
- Sa dvije noge
- Jedno dijete preskače, dva vrte vijaču

➤ **Igra: Kuglice**

Cilj: Podstiče razvoj fine motorike i vizuelne percepcije

Potrebna sredstva: raznobojne kuglice, kanap

Opis igre:

Na dati znak igrači treba da za određeno vrijeme nanižu na kanap što više probušenih kuglica određene boje. (Mogu i geometrijski oblici)

Varijante:

- Kuglice su unaprijed razvrstane po boji
- Raznobojne kuglice se nalaze u istoj kutiji, a svaki učenik ima svoju kutiju
- Radi se samostalno ili u grupi
- Ređati kuglice po određenom rasporedu, npr. crvena, plava, zelena...

➤ **Igra: Čarobni ekran**

Cilj: Podstiče razvoj fine motorike i kreativnost

Potrebna sredstva: plastična podloga (tanjir, tacna), griz ili kafa

Opis igre:

Ispred učenika se nalazi, tacna, plastični ili papirni tanjir, prekriven u tankom sloju kafom, grizom, sitnim pijeskom i sl. Djeca kažiprstom crtaju po podlozi gdje je se pojavljuju tamni ili svijetli obrisi. Crtaju jednostavne predmete: krugove, kućice, cvijeće... Samo lagano protresu podlogu i crtež će nestati.

➤ **Igra: Što je sakriveno?**

Cilj: Podstiče razvoj intelektualnih i perceptivnih sposobnosti

Potrebna sredstva: slike, aplikacije ili predmeti

Opis igre:

Djeca posmatraju pripremljene predmeta, slike, aplikacije ... Odredi se jedno dijete koje se okrene leđima i sakrije se jedan predmet, slika... Dijete treba da se okrene i pogodi što je sakriveno. Ako pogodi ima pravo i da ga traži, a djeca mu pomažu govoreći „vruće – hladno“. Kada se predmet pronađe, vraća se na mjesto i igra se nastavlja.

(Igru je moguće ogranižovati po grupama, kao takmičenje – iz svake grupe se bira dijete koje će otkrivati skriveni predmet – prvi ko pogodi dobija bod. Igra se ponavlja dok se svi učenici ne izređaju).

➤ **Igra: Zabranjeni pokret**

Cilj: Podstiče razvoj intelektualnih sposobnosti i grube motorike

Opis igre:

Ispred grupe djece je jedno dijete koje, najprije, naglasi koji je pokret u igri zabranjen (npr. podići ruku gore), a, zatim, pravi razne pokrete ruku, nogu i cijelog tijela koje ostala djeca ponavljaju.

U toku igre dijete – „voditelj“ pravi i zabranjeni pokret i sva djeca koja ponove nedozvoljeni pokret izlaze iz igre i „daju zalog“, tj. na kraju igre izvršavaju neki poseban zadatak (na primjer: da mjauče, kokodače, skače kao žaba, da nešto donese/ odnese ...)

➤ **Igra: Riječ po riječ – priča**

Cilj: Podstiče razvoj govornih i intelektualnih sposobnosti

Opis igre:

Govorna igra za više igrača. U njoj svaki igrač, po određenom redosljedu, izgovara po jednu riječ, koja, po sadržaju i značenju, treba da bude nastavak prethodno izgovorene riječi.

Prvi igrač bira i izgovara prvu riječ, a svaki sljedeći igrač najprije ponavlja prethodno izgovorene riječi, pa tek onda dodaju svaku riječ. Tako se nižu, jedna za drugom, riječi u rečenice, a od rečenica se stvara priča. Već izgovorene riječi nije poželjno ponavljati.

➤ **Igra: Dodaj nešto svoje**

Cilj: Podstiče kreativnost i razvoj socijalno-emocionalnih sposobnosti

Potrebna sredstva: podloga za crtanje, bojice

Opis igre:

Grupa djece treba da napravi zajednički crtež za koji ne dobija temu, niti se djeca prethodno dogovaraju šta će crtati. Crtanje počinje tako što jedno dijete počinje, po svom izboru, da crta ono što želi. Ostala djeca iz grupe prate njegovo crtanje i, kad ga zaustave, crtanje nastavlja drugo, treće dijete i svi članovi grupe.

Svi oni, poslije prvog crtača imaju zadatak da započetom crtežu dodaju nešto svoje, tj. da započetu temu razviju i obogate sadržajem.

Igra je namijenjena djeci koja su nesigurna u samostalnom likovnom izražavanju, kao i onoj koja su sklona stereotipnom ponavljanju istih likovnih sadržaja. Uz zajedničko crtanje djeca spontano daju pohvale ili kritike jedni drugima, što djeluje stimulativno čak i na preosjetljivu djecu. Iako prvi crtač dobrim dijelom sugerše temu zajedničkog crtača, on time ne sputava kreativnost ostalih igrača.

➤ **Igra: Nasmij me**

Cilj: Podstiče kreativnost i razvoj socijalno-emocionalnih sposobnosti

Opis igre:

Dijete koje zasmijava ima pravo da se služi svim mogućim načinima i sredstvima koje zna (smiješni pokreti, smiješne riječi, vicevi, šale, šaljive pjesme...) kako bi zasmijao svoje drugove i drugarice. Oni za to vrijeme moraju da se uzdrže od smijeha, pa čak i od osmjeha na licu. Djeca koja se zasmiju izlaze iz igre, a dijete koje ostane posljednje dobija ulogu onoga koji zasmijava.

➤ **Igra: Neću da budem sam**

Cilj: Podstiče razvoj socijalno-emocionalnih sposobnosti

Opis igre:

Svi igrači stanu u krug. Igra počinje tako da svi stoje na mjestu, a jedno odabrano dijete izlazi iz kruga. Odabrani učenik, kao razbrajalicu sljedeće riječi: JA MOGU NEKOM KOGA ZNAM, SLOBODNO VRIJEME DA DAM, JER NEĆU DA BUDEM SAM! Posljednim slogom razbrajalice obilježen je učenik koji će ući u krug. Njega dijete uvodi u krug i kroz pokret i pokazuje mu pantomimom šta voli da radi. Njegov drug mora da radi isto što i on, i tako zajedno kobajagi igraju (fudbal, čitaju, plešu..)

➤ **Igra:Emocija**

Cilj: Podstiče razvoj govornih i socijalno-emocionalnih sposobnosti

Potrebna sredstva: papirne maske

Opis igre:

Učenici sjede u krugu. U sredini kruga se nalaze maske okrenute likom na dolje. Učenici pojedinačno izlaze i izvlače jednu masku. Masku treba prisloniti na lice i odglumiti odgovarajuće osjećanje. Nakon čega djeca razgovaraju o datoj emociji.

3. VRSTE DJEČJIH IGARA

Biler razlikuje pet vrsta igara u predškolskom periodu:

- funkcionalne ili senzomotorne;
- igre fikcije ili iluzije;
- perceptivne igre:
- konstruktivne igre
- grupne igre (Kamenov, 2002).

Biler smatra da su igre u prvoj fazi funkcionalne. U funkcionalne igre spadaju senzomotorne aktivnosti koje se izvode uz pomoć igraćaka. Ono što je karakteristično za ove aktivnosti jeste ponavljanje pokreta. U funkcionalne igre spadaju i igre sa predmetima i materijalom. U nešto kompleksnije funkcionalne igre spadaju pokretne igre u kojima se koriste rekviziti. Pojedini autori u funkcionalne igre ubrajaju i igre glasovima i riječima (Kamenov, 1983).

Igra fikcije se javlja tokom senzomotornog perioda. Djeca ovog uzrasta igrajući se vode dijaloge sa zamišljenim osobama. U tim igrama djeca imaginativno pristupaju raznim predmetima i materijalu, a kasnije je čitava situacija imaginativna, kada se imitiraju odrasli ili događaji iz svakodnevnog života.

Konstruktivne igre su veoma značajne za razvoj logičkog mišljenja. Ove igre su najviše zatsupljene u konstruktivnom centru interesovanja, u kojem djeca rukuju sa različitim konstruktivnim materijalom.

Djeca su stvaraoci, bića koja su puna ideja. Ona sama mogu stvarati kreacije i pokazati svoju kreativnost. Emil Kamenov navodi da u konstruktivne igre spadaju: „oblikovanje, ređanje materijala, građenje gotovim materijalom i organizovanje materijala i utilitarne konstrukcije” (Kamenov, 2002).

Grupne igre javljaju se između četvrte i pete godine života, a njihova osnovna karakteristika je što dijete počinje da se igra s djecom iz bliže okoline. One su u ovom periodu jednostavne s malo pravila, ali imaju veliki značaj za socijalizaciju djeteta.

S pedagoškog aspekta mogla bi se prihvatiti klasifikacija dječjih igara na dvije osnovne vrste: a) stvaralačke i b) igre sa pravilima.

3.1. Stvaralačke igre

Stvaralačke igre počinju igrom uloga. Djeca najprije imitiraju odrasle, takođe i životinje. U ovim igrama djeca podražavaju različite aktivnosti odraslih, događaje i lica iz svakodnevnog života koja pobuđuju njihova interesovanja i koja ih privlače. Iako je dječja tendencija realistička, u ovim igrama dijete stvaralački prerađuje svoje utiske. Ono u igri s lutkom, na primjer, podražava majku, ali njene riječi prenosi u novu situaciju, u situaciju igranja s lutkom. Osim toga, ova vrsta igre predstavlja neku vrstu selektivne indentifikacije, jer se dijete poistovjećuje samo s onim prema čemu osjeća izvjesnu naklonost (Fesseha & Pyle, 2016).

Tematika i organizacija ovih igara zavisi od iskustva, odnosno od uzrasta djeteta. U mlađoj grupi predškolske djece sadržaj igara uloga je oskudan, a najčešće se sastoji u imitiranju životnih pojava, obično putovanja raznim prevoznim sredstvima. U tom periodu djecu interesuje sam proces, odnosno radnja, a ne određeni cilj. Da bi njihova igra postala bogatija, potrebna je pomoć odraslih, koji pričanjem priča, pokazivanjem i pružanjem djeci igračaka utiču da sadržaji njihovih igara budu bogatiji i raznovrsniji.

U srednjoj grupi djece predškolskog uzrasta stvaralačke igre su sadržajnije i punije. Umjesto prikazivanja pojedinih epizoda, djeca teže da stvore vezu između tih epizoda, mada igri nedostaje harmonija, a nekada i završetak.

Karakteristično je to da se u ovim igrama djeca dogovaraju o ulogama, navikavajući se na zajednički rad. Međutim, i ovdje je potrebna pomoć odraslih. Odrasli mogu uzeti učešće u samoj igri na taj način što preuzimaju neku od uloga ili pak mogu pomagati djeci u organizaciji i podjeli uloga.

U igri uloga djece starijeg predškolskog uzrasta, značajno mjesto zauzima tema rada. Djeca igraju uloge raznih profesija: mornara, kuvara, pilota, itd. Igre postaju složenije i duže traju. Zahvaljujući dovoljnom fondu riječi, bogatijoj mašti, izražajnijem govoru i mimici, djeca prikazuju izvjesne likove i događaje vrlo živo i povezano, te se u tim njihovim igrama mogu zapaziti začeci dramske umjetnosti.

U kategoriju stvaralačkih igara spadaju i konstruktivne igre, kao što su: građenje, slaganje i modelvanje. Ne uzimajući nikakvu ulogu i ne ispunjavajući neko određeno pravilo, djeca pomoću konstruktivnog materijala kao što je: pijesak, glina, plastelin, prave kanale i puštaju male čamce i

brodiće, automobile i druge mehanizme. Iako se ove igre manifestuju u radnje, u njima učestvuje i mašta, često isto tako intenzivno kao i u igrama uloga. Ove igre privlače posebno pažnju djeci srednje i starijeg predškolskog uzrasta, mada se javljaju i u mlađem predškolskom uzrastu (Kamenov, 1999).

Teme dječjih stvaralačkih igara su iz života odraslih. Djeca iz aktivnosti odraslih uzimaju one momente koji su s njihovog gledišta najvažniji. Sadržaj igre se postepeno povezuje s temom, ali nikada se s njom ne podudara. Na izbor teme utiče lično iskustvo i doživljaj djeteta. U tom smislu život i vaspitni rad u predškolskoj ustanovi imaju vrlo veliki udio.

3.2. Igre sa pravilima

Narodne igre, kao proizvod narodnog stvaralaštva, prenose se sa generacije na generaciju i služe očuvanju narodne kulture, vježbanju okretnosti, jačanju tijela, razvijanju društvenih i estetskih osjećanja, a takođe služe za zabavu. Mnoge narodne igre pristupačne su djeci predškolskog uzrasta i djeca ih vole zbog ritma, zanimljive radnje i humora. U ovu grupu igara ubrajaju se igre s lutkama, puštanje zmaja, igre u parovima i druge.

Pokretne igre se karakterišu postojanjem zanimljive radnje, koja je povezana sa savlađivanjem prepreka i rješavanjem zanimljivog zadatka. Neke se igre sastoje samo iz pokreta, dok su druge praćene riječima ili pjevanjem. Isto tako, postoje pokretne igre sa sadržajem i bez sadržaja.

Pokretne igre sa sadržajem imaju sličnosti sa stvaralačkim igrama. U njima se najčešće prikazuje život, pa se često pretvaraju u stvaralačke. Međutim, ove igre se, pored izvjesnih sličnosti sa stvaralačkim igrama, razlikuju od njih, a najviše po tome što njih djeca ne biraju sama, već vaspitač. Vaspitač organizuje, tumači i završava igru. U početku on i sam igra sa djecom. S pravilima igre mlađa djeca se upoznaju za vrijeme igre, dok se starijim grupama prethodno ukratko objasni igra i pravila koja treba da primijene tokom igre (Bala, 2002).

Pokretne igre sa pravilima vaspitavaju discipline i sposobnost usklađivanja svojih radnji s radnjama drugih. S pedagoškog aspekta, pokretne igre s pravilima treba da budu zanimljive, a po svojim zadacima za najmlađu djecu treba da su što jednostavnije, da bi se postepeno uključivale što složenije (Mahmutović, 2013).

Didaktičke igre imaju veliku pedagošku vrijednost u procesu usvajanja početnih matematičkih pojmova u vrtiću. Da bi učenje početnih matematičkih pojmova bilo uspješno, treba da bude prilagođeno karakteristikama onoga ko uči, njegovoj sposobnosti da upravlja saznanjem procesima, voljnom pažnjom, pamćenjem i usklađeno sa njegovim kognitivnim, naročito stepenom razvoja simboličkog mišljenja, koje mu omogućava korišćenje sistema znakova i sl. (Kamenov, 1999).

Didaktičke igre predstavljaju aktivnosti zahvaljujući kojima djeca, uz strukturiranje i integraciju iskustava koja posjeduju, pribavljaju sebi nova, krećući se na ljestvici kognitivnog razvoja kao njegovim višim i savršenijim formama. Kroz njih je dijete motivisano da na spontan, stvaralački i sebi primjeren način djeluje na svijet oko sebe, usavršavajući svoje mentalne i ostale sposobnosti, čime se ujedinjuje pozitivno djelovanje vaspitanja kao organizovanog djelovanja na razvoj i razvoja kao sazrijevanja (Kamenov, 2002).

Didaktička igra predstavlja situaciju u kojoj se za dijete javljaju problemi koje ne može da riješi na praktično-opažajnom i misaonom planu, koristeći svoja prethodna iskustva. Napor koji ono ulaže u rješavanje problema, osnovna je poluga razvoja opažanja, mišljenja i govora, kao i sposobnosti korišćenja raspoloživog znanja, odnosno brzog i ispravnog izbora onih činjenica koje će mu u određenom trenutku poslužiti za rješavanje problema.

Didaktičke igre spadaju u igre sa unaprijed datim pravilima, budući da polaze od potvrđene hipoteze, prema kojoj, ako usmjereno djelujemo na način i sadržaj dječje igre, kultiviramo igru, ugrađujući u nju formalne strukture ljudskog mišljenja, karakteristične za inteligenciju, možemo očekivati da će one biti usvojene pouzdanije i spontanije (Kamenov, 2002).

U obimnu kategoriju logičko-matematičkih igara spadaju naročito igre kojima je u pravila ukomponovano vršenje intelektualnih operacija, namijenjeno podsticanju mentalnog razvoja (didaktičke igre u užem smislu), što znači – aktivnosti koje se odnose na logičko saznanje, kao npr. domine, igre logičkim blokovima, igre u kojima se rješavaju problemi, igre stragetije i nadmudrivanja, itd.

Polazna osnova za planiranje realizacije didaktičkih igara treba da predstavljaju dječje preferencije za određenu igru. Didaktičke igre, s obzirom na bogatstvo i vaspitno-obrazovni značaj, trebalo bi sistematski izvoditi, svakoga dana, a najčešće povezane sa nekim drugim aktivnostima ili uklopljene u njih. Da bi se didaktička igra u funkciji matematičkog obrazovanja u

ranom djetinjstvu mogla organizovati kako treba, potrebno je izvršiti valjan izbor, pripremiti njeno izvođenje, odigrati je kako treba i nakon izvođenja ocijeniti njen tok i rezultate (Kamenov, 2002).

Didaktičke igre su posebna grupa igara. Ona, međutim, imaju svoja obilježja igre i poput drugih vrsta igara osiguravaju optimalan i punovrijedan razvoj ličnosti djeteta, a ujedno i imaju određenu vrijednost u vaspitanju i obrazovanju djece predškolskog uzrasta. Jedna didaktička igra ne može imati isključivo jedan cilj, funkcije igara se prepliću; ista igra ima istovremeno elemente didaktičnosti, stvaralaštva, dramatizacije i logičkog rešavanja problema. Dobro smišljena didaktička igra ne smije potpuno da isključi slobodu dječje igre i ne smije zadržati elemente prisile. Uloga vaspitača je da pravilno dozira zahtjevnost i slobodu didaktičke igre. Svaka didaktička igra često ima oblik zadatka, igra se po određenim pravilima i ima očekivani ishod. Vaspitač mora da se potruži da taj ishod pričinjava djeci radost, i da na osnovu ishoda utvrdi da li su igrom postignuti ciljevi postavljeni na početku. Ciljevi didaktičkih igara nisu samo obrazovni, u didaktičkim igrama njeguju se i pozitivne osobine ličnosti: razvija se upornost, sistematičnost, snalažljivost, samopotvrđivanje, pripadnost grupi i snažno se utiče na razvoj mentalnih funkcija.

II METODOLOŠKI OKVIR RADA

1.1. Problem i predmet istraživanja

Vaspitanje putem igara bi moglo predstavljati najpogodniji način vaspitavanja, posebno na predškolskom uzrastu. Kroz igru dijete najlakše usvaja norme ponašanja i formira pravilan odnos prema drugoj djeci i okolini (Duran, 2001). Igra kao vodeća aktivnost koja prožima sve druge aktivnosti, može znatno ublažiti nepovoljnosti kojima je izloženo današnje dijete, potpomoći njegov intelektualni i opšti razvoj, na način koji je više prilagođen njegovim potrebama i mogućnostima.

Problem istraživanja predstavlja nedovoljno istraživanja igra predškolskog djeteta u crnogorskom kulturnom kontekstu.

Predmet istraživanja je igra predškolskog djeteta u crnogorskom kulturnom kontekstu.

1.2. Cilj i zadaci istraživanja

Cilj našeg istraživanja glasi:

Utvrđiti postojeću praksu ostvarivanja participacije porodice, i djece predškolskog uzrasta u vaspitno-obrazovnom procesu predškolske ustanove u crnogorskom kulturnom kontekstu.

Istraživački zadaci:

- Utvrđiti da li roditelji svojoj djeci stvaraju uslove za igru u svakodnevnom porodičnom okruženju u kojem obimu, koje vrste i s kojom svrhom.
- Utvrđiti kakvi su, po percepciji vaspitača i roditelja efekti učešća roditelja u vaspitno - obrazovnom radu.
- Utvrđiti koji su tipovi i vrste igre koje djeca predškolskog uzrasta upražnjavaju tokom boravka u vaspitno-obrazovnoj ustanovi.
- Utvrđiti u kojem stepenu i obimu sama djeca učestvuju u inoviranju i kreiranju ideja i u organizaciji igara (princip participacije).

1.3. Istraživačke hipoteze

Glavna hipoteza glasi:

Pretpostavlja se da roditelji/staratelji ostvaruju punu participaciju u korist svoje djece predškolskog uzrasta u porodičnom okruženju kao i u vaspitno-obrazovnom procesu u crnogorskom kulturnom kontekstu.

Podhipoteze:

- Pretpostavlja se da roditelji često organizuju igre za djecu predškolskog uzrasta.
- Pretpostavlja se da se roditelji najviše uključuju u slobodne i edukativne igre djece predškolskog uzrasta.
- Pretpostavlja se da se organizacija vaspitno-obrazovnog rada realizuje u kontinuiranoj i planski osmišljenoj saradnji sa roditeljima/starateljima
- Pretpostavlja se da roditelji i vaspitači uvažavaju dječje ideje i mišljenja prilikom organizacije igara.

1.4. Metode, tehnike i instrumenti istraživanja

U istraživanju smo primijenili sljedeće instrumente: anketni upitnik i intervju (sa fokus grupama). Primijenili smo metodu teorijske analize u kontekstu formulacije problema, predmeta, cilja, zadataka i istraživačkih hipoteza. Metoda deskripcije nam je poslužila u procesu identifikacije stavova roditelja prema organizaciji igara u crnogorskom kulturnom kontekstu. Prilikom izvođenja određenih zaključaka primijenili smo induktivno-deduktivnu metodu. U sve tri regije je biti organizovana aktivnost u kojoj su djeca crtala kako izgleda igra u njihovoj kući/vrtiću, nakon čega je realizovan razgovor/intervju sa djecom (fokus grupe od 4 do maksimalno 8 učesnika).

1.5. Uzorak ispitanika

Istraživanje je realizovao na uzorku od 200 roditelja djece predškolskog uzrasta iz sve tri crnogorske regije i 100 vaspitača. Struktura uzorka je prikazana u tabeli 1.

Uzorak ispitanika

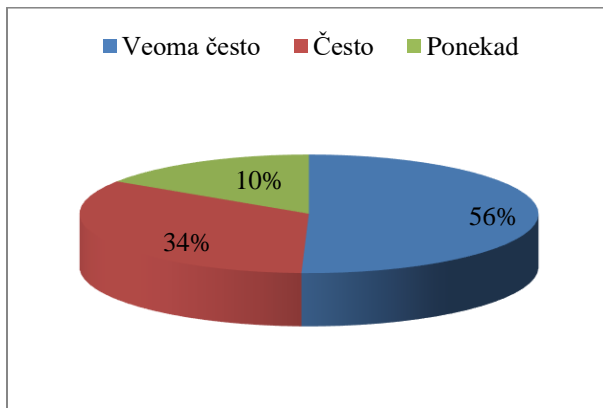
Opština	Predškolska ustanova	Broj vaspitača	Broj roditelja
Tivat	JPU „Bambi”	24	42
Podgorica	JPU „Đina Vrbica”	55	104
Pljevlja	JPU „Bajka”	21	54
Ukupno	3	100	200

2. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

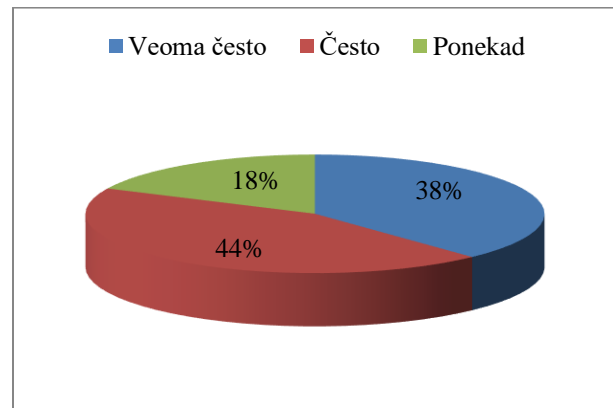
2.1. Rezultati istraživanja dobijeni anketiranjem vaspitača i roditelja

- Koliko često organizujete dječje igre?

Grafikon 1. Vaspitači



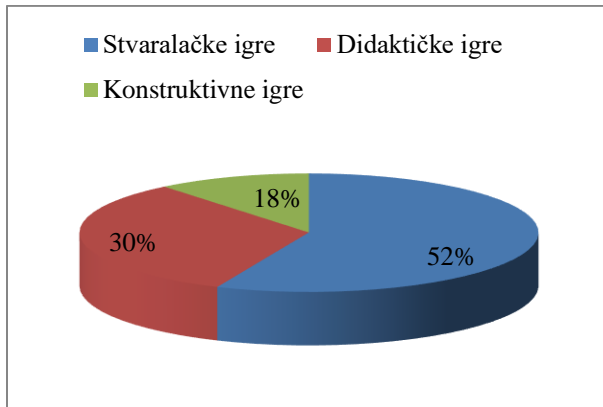
Grafikon 2. Roditelji



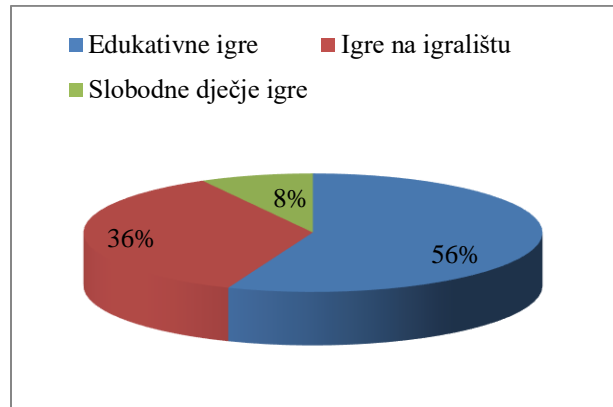
Dobijeni rezultati pokazuju da većina anketiranih roditelja i vaspitača veoma često organizuju dječje igre. Djeca predškolskog uzrasta uče kroz igru, zato je potrebno da se organizuju igre u kojima će dijete biti u mogućnosti da sebe potvrđuje kao ličnost. Želja za samoizražavanjem jedna je od osnovnih čovjekovih potreba, a dijete sebe izražava kroz igru. U igri dolazi do potvrđivanja i upoznavanja samoga sebe, sebe u široj i užoj životnoj sredini. Samopotrđivanje je snaga, pokretač koji dijete upućuje na nove aktivnosti pomoću kojih razvija motorne, opažajne i intelektualne sposobnosti, stvaralaštvo, radne navike, moralne i estetske norme, interesovanja, osjećajni život.

- Koje igre najčešće organizujete?

Grafikon 3. Vaspitači



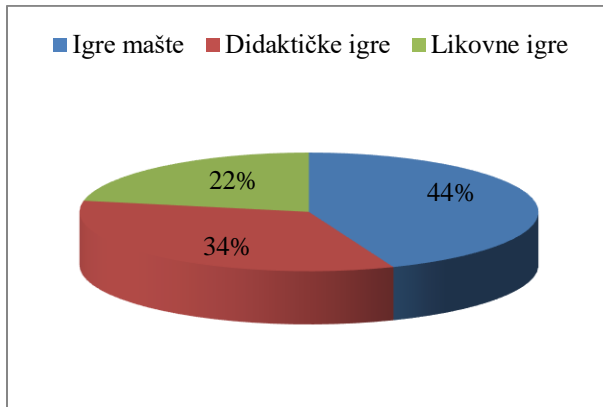
Grafikon 4. Roditelji



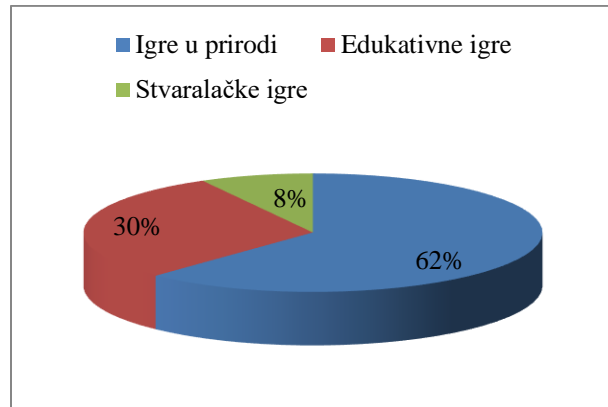
Na osnovu dobijenih rezultata, dolazimo do saznanja da vaspitači realizuju najčešće stvaralačke igre, a roditelji edukativne igre. U vrtiću dijete provodi jedan dio svog vremena u aktivnostima sa svojim vršnjacima, te ima veliki broj mogućnosti da upražnjava različite forme igara. Sam dnevni režim aktivnosti u predškolskoj ustanovi je fleksibilan i samim tim usklađen sa trenutnim dječjim interesovanjima. S druge strane, u porodici dijete često sa roditeljima može igrati zanimljive društvene igre. Dakle, rezultati nam daju za pravo da smatramo da djeca u vrtiću kroz razne igre, razvijaju maštu, kreativnost i stvaralaštvo.

- Za koje igre djeca pokazuju najveće interesovanje?

Grafikon 5. Vaspitači



Grafikon 6. Roditelji



Zanimljivo je što roditelji naglašavaju značaj igre u prirodi. Igre u prirodi imaju harmoničan uticaj na cjelokupni razvoj djeteta. Istraživanja pokazuju da pristup otvorenim i prirodnim prostorima podržava poboljšano fizičko zdravlje, a boravak u prirodi takođe ima blagotvorne efekte na kognitivno i mentalno zdravlje (Fyfe-Johnson, Hazlehurst, Perrins, Bratman, Thomas & Garret, 2021).

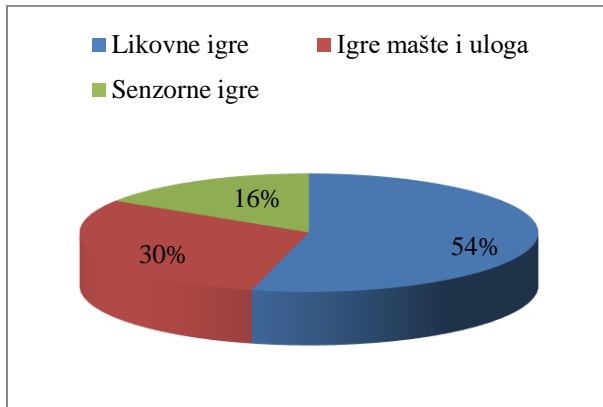
Savremeni način života u većini zemalja ima visoku cijenu kada je riječ o zdravlju. Hipokinezija u kombinaciji sa neadekvatnom ishranom, stresom i zagađenjem životne sredine drastično utiče na kvalitet i trajanje života. U takvom kontekstu, fizička aktivnost djece predškolskog uzrasta, takođe je pod lupom.

Vrijeme za igru, boravak u prirodi i na igralištu, ne samo da je znatno skraćeno, već se dodatno ograničava iz bezbjedonosnih razloga. Umjesto spontane, dinamične igre, djeci se nude mirnije aktivnosti u zatvorenom prostoru (Bala, 2002).

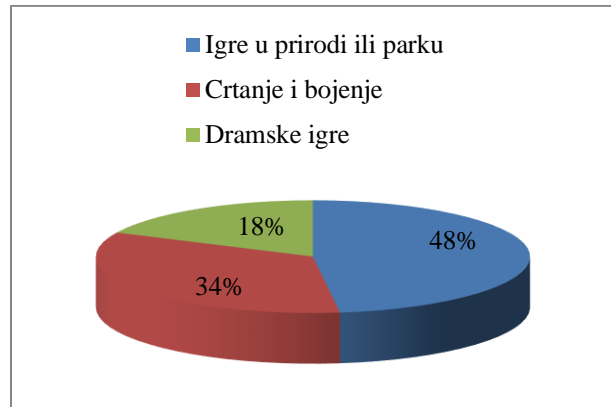
Ekspanzija elektronskih medija, počev od televizije, interneta, video igara, prikovala je za ekran veliki broj djece, pasivizirajući dodatno najmlađe kojima je fizička aktivnost od vitalne važnosti. Djece gledajući televizijski program često konzumiraju tzv. nezdravu hranu (grickalice, slatkiše, gazirana pića), a mogući nepovoljni uticaji medija kada je riječ o zdravlju i aktivnosti djece su predmet brojnih ispitivanja.

- Koje slobodne igre organizuje sa djecom?

Grafikon 7. Vaspitači



Grafikon 8. Roditelji

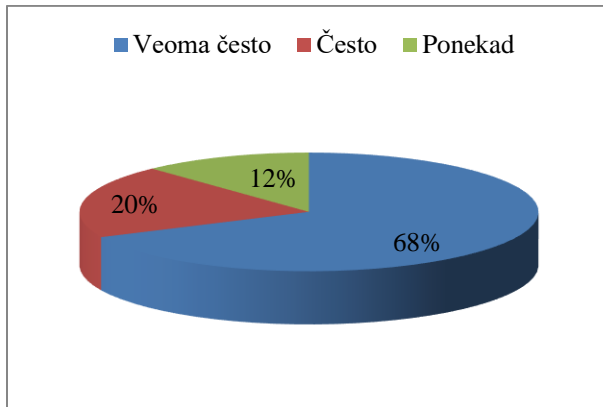


Dobijeni rezultati pokazuju da vaspitači u vrtiću sa djecom najčešće organizuju sljedeće slobodne igre: likovne, senzorne i igre mašte i uloga. Roditelji sa djecom organizuju sljedeće slobodne igre: igre u prirodi ili parku, crtanje i bojenje i dramske igre.

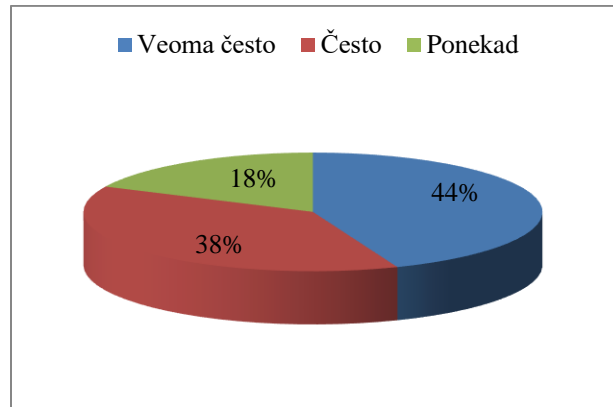
Ako pomno posmatramo ponašanje djeteta u slobodnoj igri mašte, ili u igri u kojoj izvodi različite uloge, možemo saznati njegove istinske probleme i napetosti. Najčešće oni zavise od odnosa odraslih prema djeci. Možda ono uživa premalo naklonosti vaspitača i ne osjeća se dovoljno cijenjeno i sigurno. Želimo li djetetu istinski da pomognemo, moramo izmijeniti ono što u njemu izaziva neku napetost. Pretjerano uplitanje odraslih u dječju igru može imati neželjene posljedice. Dijete više nije spontano, kreativno i samostalno. Prema tome, neprekidnim miješanjem u igru, uništavamo u djetetu upravo ono što je za njegov razvoj veoma dragocjeno, a to je stvaralaštvo i izvornost njegove mašte.

- Koliko često organizujete edukativne igre? Koje su to igre?

Grafikon 9. Vaspitači



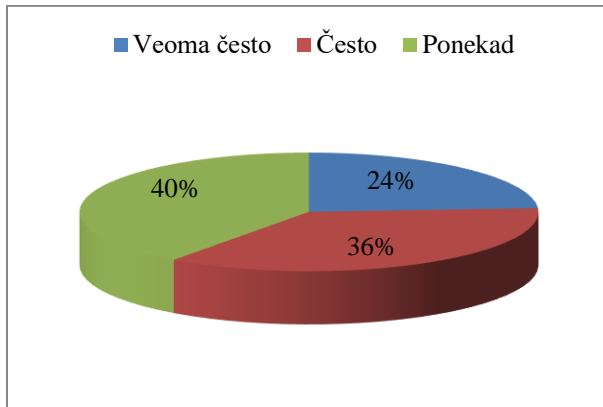
Grafikon 10. Roditelji



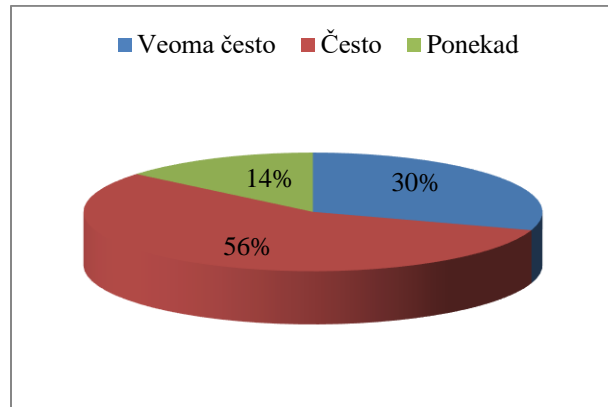
Na osnovu dobijenih rezultata, tvrdimo da vaspitači i roditelji često organizuju edukativne igre. Sumiranjem dobijenih odgovora, dolazi se do saznanja da se sa djecom najčešće organizuju različite forme didaktičkih igara. Za uspješno uključivanje igre vaspitač treba dobro da zna njene razvojne mogućnosti, dok dijete ne mora da ih bude svjesno, niti će mu one biti motiv za igranje. Didaktičke igre i igračke je najbolje ponuditi djeci u određenom sistemu, kako bi se mentalne radnje koje sadrže u svojim pravilima stalno usavršavale i dobijale u opštosti, a djeca napredovala u razvoju.

- Koliko često realizujete igre u prirodi? Koje su to igre?

Grafikon 11. Vaspitači



Grafikon 12. Roditelji



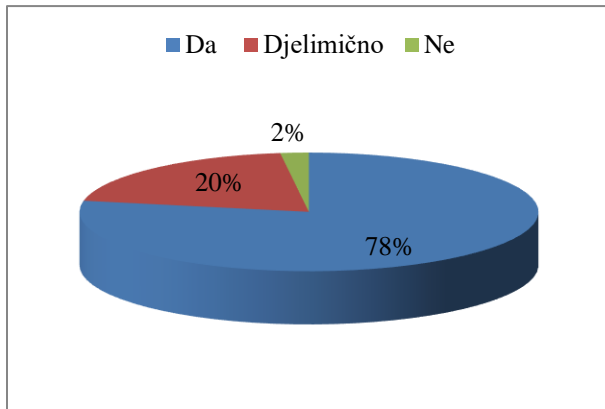
Vaspitači i roditelji često realizuju igre u prirodi. Sumiranjem odgovora, došli smo do podataka da vaspitači realizuju senzorne, manipulativne, istraživačke i slične igre u prirodnoj okolini. Roditelji realizuju igre u parku, u kojima djeca imaju mogućnost da unapređuju svoje motoričke sposobnosti.

Dijete razvija sposobnost da sopstvenim aparatom za kretanje uspješno savlada obavljanje određenih pokreta u skladu sa zahtjevima prostora, ispoljavajući pri tom brzinu, snagu, izdržljivost, okretnost, spretnost i preciznost. Ove komponentne fizičke sposobnosti djeteta mogu se unapređivati specijalnim dejstvima pod uslovom da nervni mehanizam dostigne određeni stepen zrelosti. Usavršavanje funkcije vježbanja, prije nego što je odgovarajuća struktura dostigla minimalni stepen zrelosti, jeste čisto gubljenje snage, a može biti i štetno (Kamenov, 2002).

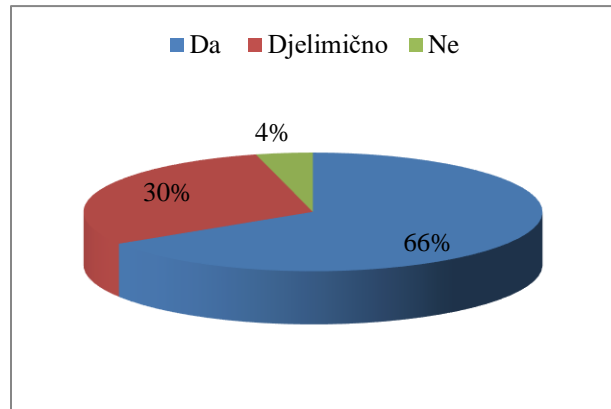
Napredak tehnike i tehnologije doveo je do toga da djeca znatno vrijeme provode uz kompjuter, a veoma malo vremena posvećuju fizičkim aktivnostima. Danas djeca veoma malo vremena provode na otvorenom prostoru, u prirodi, na igralištu. Uzrok tome možemo pronaći u svakodnevnim obavezama njihovih roditelja, ali, takođe, i brizi da će im se dijete povrijediti.

- Da li ste zadovoljni saradnjom sa vaspitačima, odnosno roditeljima?

Grafikon 13. Vaspitači



Grafikon 14. Roditelji

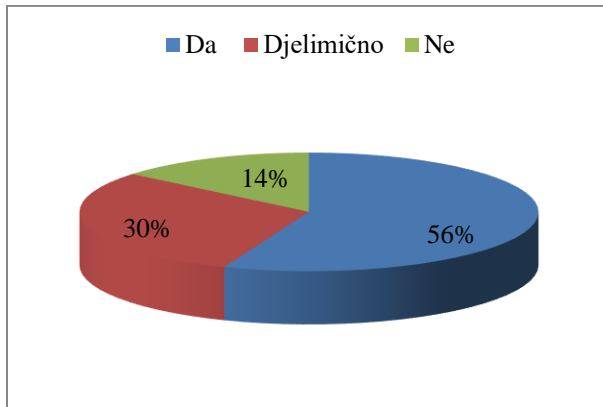


Dobijeni rezultati pokazuju da su vaspitači i roditelji zadovoljni međusobnom saradnjom. Položaj i uloga porodice i njeno aktivno uključivanje u rad vaspitno-obrazovnih ustanova predstavlja jedno od najvažnijih pitanja cjelokupnog vaspitno-obrazovnog procesa. Brojni su razlozi za takvu orijentaciju, ali jedan od najznačajnijih jeste podizanje psihički i fizički zdravog djeteta koje će biti sposobno da se suoči sa zahtjevima savremenog svijeta.

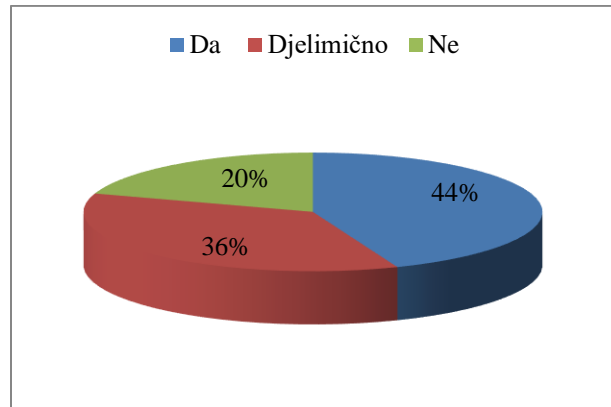
Širok je dijapazon praktičnih aktivnosti kojima se može poboljšati proces stvaranja partnerskih odnosa između vaspitača i roditelja. Iako interakcija između vaspitača i roditelja neće uvijek ići glatko, partnerstvo se gradi na osnovama uzajamnog povjerenja i poštovanja i zahtijeva vrijeme i strpljenje.

- Da li su roditelji uključeni u vaspitno-obrazovni rad ustanove?

Grafikon 15. Vaspitači



Grafikon 16. Roditelji

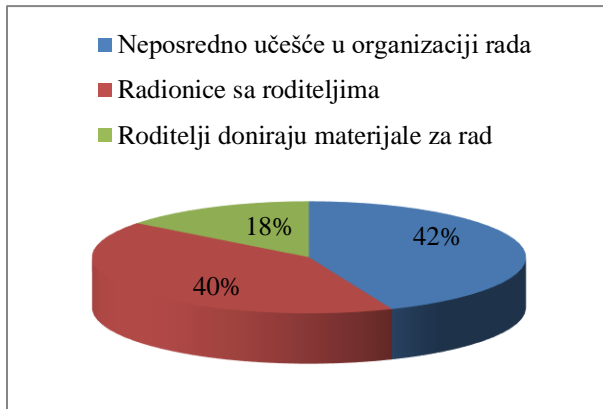


Na osnovu dobijenih odgovora, zaključujemo da su roditelji uključeni u vaspitno-obrazovni rad predškolske ustanove. U izgrađivanju partnerskog odnosa sa roditeljima, potrebni su napori svih aktera koji su uključeni u ovaj proces, ali, kao i u mnogim drugim situacijama u vaspitno-obrazovnom radu, ključnu ulogu ima vaspitač.

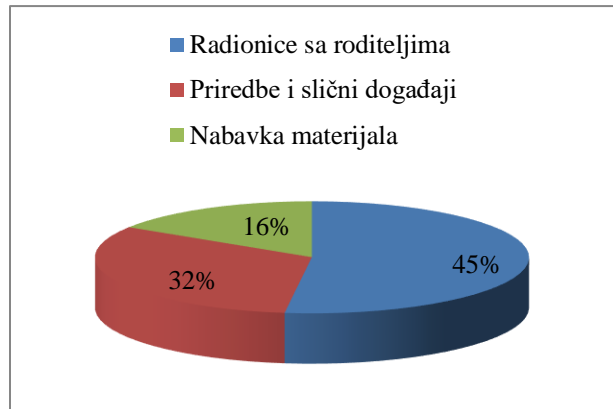
Centralna orijentacija u saradničkom odnosu vrtića i porodice treba da uključi veoma proaktivan stav vaspitača koji podrazumijeva da se roditeljima unaprijed pošalje pismeni poziv za saradnju. U vrtiću treba biti obezbijeđen prostor za sastanke sa roditeljima. Važno je upoznati roditelje sa pravilima funkcionisanja vrtića, te uskladiti roditeljska interesovanja i sposobnosti sa potrebama rada u radnoj sobi. Kvalitetnu i dugoročnu saradnju moguće je ostvariti samo uz otvorenu i srdačnu komunikaciju u kojoj je vaspitač spreman da ohrabruje pitanja roditelja i pokušava mu odgovoriti.

- Na koji način su roditelji uključeni u vaspitno-obrazovni rad ustanove?

Grafikon 17. Vaspitači



Grafikon 18. Roditelji

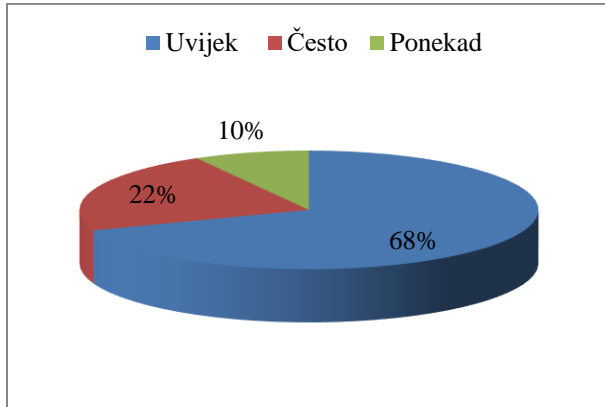


Na osnovu dobijenih rezultata, konstatujemo da se sa roditeljima često realizuju radionice, što omogućava neposredno učešće roditelja u vaspitno-obrazovni proces.

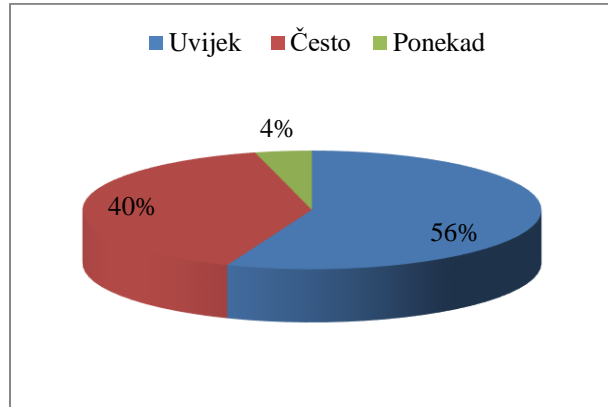
Već uspostavljenu saradnju sa roditeljima nije lako očuvati, te je jako važno da vaspitači imaju plan i jasnu strategiju komunikacije sa njima. To podrazumijeva da vaspitač sačini smjernice i uputstva roditelju za aktivnost. Kako ne bi došlo do nerazumijevanja, bitno je da vaspitač i roditelj otvoreno razgovaraju o tome što jedan od drugog očekuju. Otvorena komunikacija podrazumijeva i suočavanje svih eventualnih konflikata koji se mogu javiti u saradnji.

- Da li se sa djecom dogovarate o igrama koje će se organizovati?

Grafikon 19. Vaspitači



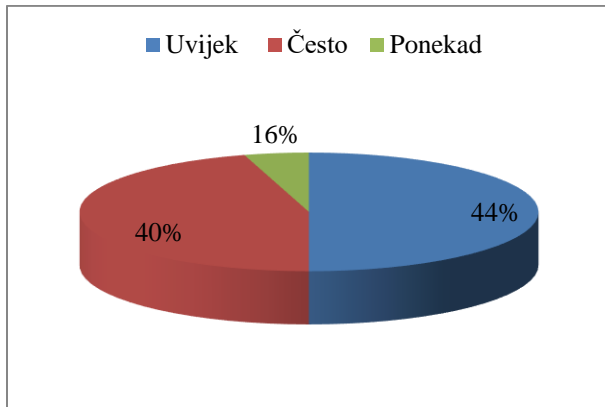
Grafikon 20. Roditelji



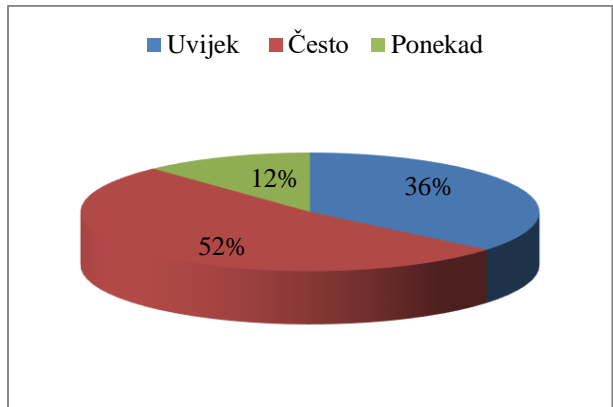
Roditelji i vaspitači se sa djecom dogovaraju o igrama koje će se organizovati. Uvijek je važno saslušati šta dijete ima da nam saopšti vezano za određenu igru. Sve igre koje se organizuju u praksi predškolskih ustanova, treba da budu usklađene sa dječjim sposobnostima, aktuelnim interesovanjima, kao i kognitivnim i socio-emocionalnim razvojem.

- Koliko često uvažavate dječje ideje prilikom organizacije igara?

Grafikon 23. Vaspitači



Grafikon 24. Roditelji



U igri djeca predškolskog uzrasta na spontan i kreativan način istražuju svoju okolinu i svijet oko sebe, te tako razvijaju određene navike i sposobnosti (Bogosavljević-Šikjakov, Cvjetićanin, 2012). U otvorenom kurikulumu se, takođe, naglašava značaj kooperativnog učenja djece kroz igru. Vrste zadataka u ovako strukturiranom kooperativnom učenju djece mogu biti različite. Moguće je djeci dati identične zadatke koje će u prvoj fazi proučavati samostalno, zatim u drugoj fazi iskustva i saznanja iz samostalnog rada razmijeniti i uskladiti sa svojim parom i u trećoj fazi rješavanje zadatka prodiskutovati i uskladiti na nivou grupe ili tima (Milić, 2004). Socijalizacija djeteta je neodvojiva od učenja i dječje igre, odnosno učenje je neodvojivo od socijalizacije. Igra je osnovna forma druženja djece.

2.2. Rezultati dobijeni intervjuisanjem djece

Djecu imala zadatak da nacrtaju igru kod kuće i igru u vrtiću. Njihovi radovi su priloženi na kraju rada. Obavili smo razgovor sa četiri fokus grupe, od po petoro djece. U nastavku rada predstavljamo zanimljive odgovore.

Na pitanje čega najviše voliš da se igraš kod kuće, djeca su navela sljedeće:

- Najviše volim da se igram doktora. Tata i majka su mi kupili sve što koristi doktor.
- Ja volim da se igram balerina, princeza, pjevača...
- Volim da se igram kuvara. Imam čak i svoju kecelju.
- Volim svega da se igram, ali najviše volim da se igram napolju.
- Volim sa sestrom da pravim kuće.
- Volim da se igram frizera i da pravim frizure drugaricima.
- Najviše volim da idem na ples, jer se tamo najljepše igramo.
- Volim sve igre koje igramo u vrtiću. Stalno se igramo, i baš nam je lijepo.

Ukoliko sagledamo dobijene odgovore, dolazimo do saznanja da djeca kod kuće uglavnom upražnjavaju dramske igre, u kojima oponašaju zanimanja ljudi. U igri dijete vrši rekonstruisanje iskustva, stvaranje novih kombinacija i oblika ponašanja, a i njihovo isprobavanje, prije nego što djeca budu spremna za angažovanje u nekoj aktivnosti iz svakodnevnog života. Dijete to čini tako što stvara pojednostavljenu i ekonomičnu sliku, model stvarnosti, na kome može da istražuje, izmišlja, pronalazi i provjera hipoteze, u manje rizičnoj situaciji nego u svakodnevnom životu.

Na pitanje čega najviše voliš da se igraš u vrtiću, djeca su odgovorila sljedeće:

- Ja volim da se igram sa životinjama.
- Ja volim da se igram sa dinosaurosima.
- Ja volim da se igram sa kockama i volim da se igram žmurke.
- Ja najviše volim da se igram vuka i lisice.
- Volim da se igram policajaca.
- Najviše volim da se igram s kamionima, autićima i motorima.
- Najviše volim da se igram učiteljica. Ja sam učiteljica, a svi ostali su djeca.
- Najviše volim da igram igre: „Laste prolaste“, „Prolječno kolo“, „Ide maca oko tebe“...
- Volim kad se igramo u dvorištu ili u parku.
- Volim kada se igramo kipova, muzičkih stolica, kauboja ...

- Volim kada idemo u dvorište i igramo se u pijesku. Ja i moj drugar pravimo najviše kule.

Kao i kod kuće, djeca u vrtiću, takođe, vole da upražnjavaju igre mašte ili uloga. Djeca u vrtiću kroz socijalnu interakciju sa vršnjacima, igraju one igre za koje su trenutno zainteresovana. Igra je stvaralačka aktivnost, svaki put drugačija i samim tim neponovljiva.

Na pitanje koje igračke najviše koriste u igri, djeca su navela sljedeće:

- Najviše koristim lutke, kućice za lutke, plišane igračke...
- U igri najviše koristim slagalice, pribor za frizera, doktora...
- Najviše volim da preskačem vijaču i vozim malo biciklo.
- U igri najviše koristim puzle, drvene kocke, umetaljke...
- U igri najviše koristim lego kocke, drvene kocke...
- U igri najviše koristim ginjol lutke, slikovnice, parne slike...

Na pitanje da li više vole da se igraju sa drugarima, roditelja, bratom/sestrom, bakom i djedom, djeca su odgovorila sljedeće:

- Više volim da se igram s mojim drugaricama, jer se lijepo slažemo.
- Volim da se igram sa drugaricama najviše, sa tatom i majkom samo ponekad.
- Baka me nekad čuva kada su tata i majka na poslu, pa se igramo. Puno volim da se igram i sa njom i sa drugarima u vrtiću.
- Najviše volim da se igram sa svojom sestrom i bratom.
- Najviše volim da se igram sa drugarima, ali se nekad igram i sa tatom i djedom.

Naime, igra kao društvena aktivnost pruža izvanredne mogućnosti za razvoj socijalne svijesti kod djece i izazivanje pozitivnih emocija koje djeluju integrativno na njihovu ličnost. Ona, kao sredstvo međuličnog opštenja, omogućava djetetu da ulazi u aktivne odnose sa drugom djecom i odraslima (saradničke i takmičarske), da u njih unosi smisao, i tako mu pomaže da proširuje, sređuje i osmišljava svoje socijalno iskustvo. Kroz zajedničko izražavanje i maštanje ono može da prevazilazi osjećanja ugroženosti i suparništva, otkrivajući zadovoljstvo organizovanog

društvenog življenja, razmena i zajedništva, od kojih zavisi njegovo društveno prilagođavanje (Kamenov, 2008:38).

Na pitanje voliš li više da se igraš u kući ili vani, djeca su navela sljedeće:

- Više volim da se igram napolju, a nekad volim i u kući.
- Najviše volim da se igram vani, ali se najviše igram u kući.
- Željala bih da se više igram napolju, ali se više igram u kući.
- Volim da se igram napolju, a nekad volim i u kući.

Spoljašnja sredina prirodno podstiče interakcije između djece, kao i između odraslih i djece. Dozvoljena je glasna priča, a pjevanje i vikanje obezbjeđuju različite načine za interakciju sa drugim osobama. Neka djeca koja su tiha u radnoj sobi mogu se osloboditi kada izađu napolje. Usljed različitosti atmosfera između spoljašnje sredine i sobe, vaspitači su u prilici da posmatraju djecu u različitim socijalnim situacijama i da saznaju više o njima.

Djeca izgrađuju svoje socijalne vještine tokom pregovaranja sa drugom djecom oko reda na ljuljašku ili dok igraju igre napolju. Djeca se uče kompromisu kada u igri dođe red na njih. Djeca se uče saradnji kada guraju jedno drugo na ljuljašci, pune koficu sa pijeskom, vuku kolica ili se igraju na penjalicama. Kroz ove aktivnosti djeca stiču prijatelje i druže se u opuštеноj atmosferi.

Na bazi dobijenih odgovora oba pola, možemo zaključiti da djeca više vole da se igraju vani nego u kući. Naime, neki pojmovi se mogu naučiti mnogo prirodnije u spoljašnjoj sredini. Promjene godišnjih doba se mogu neposredno posmatrati. Mogu se posmatrati kišni oblaci, a vjeverice koje sakrivaju svoje lješnike mogu zaokupiti dječju pažnju duže vrijeme (Kirsten i saradnici, 2002:248). Spoljašnja sredina omogućava djeci da prošire svoju imaginaciju i kreativnost. Ona učestvuju u dramskoj igri, koja je način da im se pomogne da shvate stvarni svijet, kao i način da se uđe u svijet mašte. Dok se ljuljaju djeca se mogu pretvarati da lete. Mogućnosti da dodirnu, pomirišu, osjete koje nudi spoljašnja sredina pomaže djeci da rastu i razvijaju se.

Na pitanje da li više vole da se igraju, gledaju crtani film ili igraju kompjutersku igricu, djeca su navela sljedeće:

- Ja volim najviše da se igram, samo ponekad gledam crtani.
- Najviše volim da gledam crtani, a volim i da se igram.
- Najviše volim da gledam crtani i igram igrice na kompjuteru.

Na pitanje čega bi voljeli da se igraju, a roditelji im ne dozvoljavaju, djeca su navela sljedeće:

- Roditelji mi ne dozvoljavaju da se igram na trombolini. Oni mi kažu da mogu da se povrijedim.
- Majka mi ne dozvoljava da skačem po krevetu i pravim napitke od raznih sokova.
- Majka mi ne dozvoljava da se igram u kuhinji, iako to puno želim.
- Ne dozvoljavaju mi da trčim kroz kuću. Majka mi kaže da se tako mogu povrijediti i uništiti novi namještaj.
- Ne dozvoljavaju mi da od papirića pravim snijeg.
- Nikad mi ne daju da se igram žmurke u kući.
- Tata mi ne dozvoljava da u kuću uvedem mačku. Rado bi se igrao s njom.
- Ne daju mi da vozim biciklo i kažu da sam mali.
- Ne daju mi da igram igrice na kompjuteru.

Odrasli su svjesni da igra djetetu mnogo znači, da se ono rado igra, da se mora igrati, jer u igri raste i razvija se. Roditelji su samo veoma aktivni i imaju brojna različita interesovanja često kupovinom novih igračkaka i neprestanim podsticajima usmjeravaju dijete, tako da iz trenutka u trenutak mijenja način igranja, mijenja igračke, a i ne stigne da se zaigra. Međutim, time od djeteta odviše tražimo. Praktično mu onemogućavamo da se samo sprijatelji sa igračkom, da otkrije sve njene mogućnosti za igru i da joj ponešto i samo doda.

Zanimanje za dječju igru ne znači da roditelji moraju da budu neprestano zabrinuti, da se sve vrijeme moraju baviti time kako će organizovati igru i da uvijek moraju u toj igri biti učesnici. Učestvovanje u igri je izuzetno značajno, kako za roditelje, tako i za djecu, pa ipak potrebno je da se dijete nauči da se samo zabavlja i da postane samostalno.

Analizom dječjih crteža, od kojih su svega nekoliko predstavljena u prilogu rada, došli smo da saznajemo da su u vrtiću više nego kod kuće zastupljene grupne igre. Navedeno smo mogli očekivati, imajući na umu značajnu ulogu predškolske ustanove u podsticanju socijalnih odnosa između djece.

ZAKLJUČAK

Najveća vrijednost igara je u tome što su u stanju da privuku i održe dječju pažnju na predviđenim sadržajima, kao i da ih motivišu da aktivno učestvuju u određenim aktivnostima. Za razliku od situacija na koje dijete nailazi u običnom životu, koje najčešće nije stanju da potpuno shvati, niti njima gospodari, dijete u igri stvara situacije koje su pod njegovom kontrolom, koje može u potpunosti da razumije i u kojima se osjeća sigurno. Dijete predškolskog uzrasta u igri ostaje glavni akter zbivanja, gospodari situacijom koju shvata, ima priliku da samostalno djeluje i odlučuje, bez rizika od štetnih posljedica, a putem svojih uloga i tvorevina se izjednačuje sa odraslima.

Dakle, uzimajući u obzir rezultate istraživanja koje ćemo sprovesti za potrebe ovog rada, kao i rezultate, potencijalnih, gore pomenutih istraživanja, moglo bi se uticati da se igri, kao osnovnoj dječjoj aktivnosti, dodijeli mjesto koje ona i zaslužuje.

Mišljenja smo da bi bilo interesantno ispitati koje se igre najčešće realizuju u praksi crnogorskih predškolskih ustanova. Moglo bi se ispitati za koje igre djeca predškolskog uzrasta pokazuju najveće interesovanje. Zbog materijalnih i vremenskih ograničenja istraživanje će se sprovesti na uzorku od 160 roditelja djece predškolskog uzrasta. Interesantno bi bilo sprovesti isto istraživanje na većem uzorku ispitanika. Kada su u pitanju ograničenja istraživanja, možemo navesti uticaj pandemije zbog koje ćemo pristupiti drugačijoj organizaciji istraživanja (onlajn ili zoom intervjui sa fokus grupama). Rezultati istraživanja moći se da se iskoriste na raznim seminarima, predavanjima, sastancima, konferencijama, skupovima, okruglim stolovima, kao i stručnim tribinama u cilju edukacije prvenstveno roditelja i lokalne zajednice. Vaspitači sa djecom realizuju vaspitno-obrazovni rad u predškolskim ustanovama. Zato je značajno da se detaljnije upoznaju sa mišljenjima i iskustvenim stavovima roditelja prema organizaciji igara u crnogorskom kulturnom kontekstu. U naučnom pogledu, rezultati mogu poslužiti kao podsticaj za vršenje opsežnijih studija koje bi tretirale ovu problematiku.

Dobijeni rezultati su pokazali sljedeće:

- Roditelji često organizuju igre za djecu predškolskog uzrasta.
- Roditelji najviše uključuju u slobodne i edukativne igre djece predškolskog uzrasta.

- Organizacija vaspitno-obrazovnog rada realizuje u kontinuiranoj i planski osmišljenoj saradnji sa roditeljima/starateljima.
- Roditelji i vaspitači uvažavaju dječje ideje i mišljenja prilikom organizacije igara.

U skladu sa navedenim, možemo potvrditi sporedne hipoteze, a time i glavnu hipotezu, kojom se pretpostavilo da roditelji/staratelji ostvaruju punu participaciju u korist svoje djece predškolskog uzrasta u porodičnom okruženju, kao i u vaspitno-obrazovnom procesu u crnogorskom kulturnom kontekstu.

LITERATURA

1. Afari, E. (2012). Teaching mathematics in game learning environment. *International Review of Contemporary Learning Research*, 2 (4) 33-45.
2. Beisser SR, Gillespie CW, Thacker VM. (2012). An investigation of play: From the voices of fifth- and sixth-grade talented and gifted students. *Gift Child*, 57(1): 25–38.
3. Bogosavljević-Šijakov, M. , Cvjetićanin, S. (2012). Značaj metode igre u razvijanju ekoloških stavova dece. *Norma XVII* (67-80).
4. Bojović, D. (2010). *Više od igre*, Centar za primenjenu psihologiju, Beograd.
5. Booker, G. (2000): *The Maths Game. Using Instructional Games to Teach Mathematics*. Wellington, NZCER.
6. Caglar, S. & Arkun Kocadere, S. (2015). Gamification in online learning environments. *The Journal of Educational Sciences and Practice*, 14(27), 83-102.
7. Damanhuri, Z. (2017). Perkembangan Main Dalam Kalangan Kanak-Kanak Awal. *Jurnal Sains Sosial Jilid*, 2 (1), 144-155.
8. Domínguez, A. et.al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
9. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*, Naklada Slap, Pedagoški fakultet Osijeku.
10. Else, P. (2014). *Making Sense of Play*. New York:McGraw-Hill.
11. Eljkonjin, D.B. (1979). *Psihologija dečije igre*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd.
12. Eugen. F. (2000). *Igra kao simbol svijeta*. Zagreb: Demetra.
13. Ginsburg, H. P. (2016). Helping early childhood educators to understand and assess young children’s mathematical minds, *ZDM Mathematics Education*, 48(7), 941-946.
14. Gray, P. (2013). *Free to Learn*, Basic Book, New York.
15. Haque, M. (2003). Cultural values and mass communications. *Encyclopedia of International Media and Communications*, 1, 369–80.
16. Hirsh-Pasek, K. (2015). Putting education in “educational” apps: lessons from the science of learning, *Psychol Sci Public Interest*, 16(1), 3–34.
17. Hughes, F.P. (2010). *Children, play and development*. Thousand Oaks, New Delhi,

London, Singapore:SAGE.

18. Kamenov, E. (2002). *Dječja igra*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd.
19. Kamenov, E. (1983). *Metodika vaspitno-obrazovnog rada sa predškolskom decom*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd.
20. Kinchin, J & O'Connor, A. (2012). *Century of the Child: Growing by Design 1900-2000*, NY Museum of Modern Art, New York.
21. Komenski, J.A. (1997). *Velika didaktika*, Zavod za udžbenika i nastavna sredstva, Beograd.
22. Krnjanja, Ž. (2012). Igra kao susret: koautorski prostor u zajedničkoj igri dece i odraslih, *Entoantropološki problemi*, 7(1), 251-267.
23. LaForett, D. R., and Mendez, J. L. (2016). Children's engagement in play at home: a parent's role in supporting play opportunities during early childhood, *Early Child Dev. Care* 187, 910–923.
24. Mahmutović, A. (2013). Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta. *Metodički obzori* 8 (2013)2, No. 18, 21-33.
25. Marjanović, A. (1987). *Predškolsko dete*. Beograd: Savez pedagoških društava Jugoslavije.
26. Mata, L. (2011). Motivation for Reading and Writing in Kindergarten Children. *ReadingPsychology*, 32 (1), 272-299.
27. Matić, R. (1989). *Igre i aktivnosti dece*, Nova prosveta, Beograd.
28. Mirawati, M. (2017): Creative Mathematical Games: The Enhancement of Number Sense of Kindergarten Children Through Fun Activities. Article in *Journal of Physics Conference Serie*, 3 (4), 12-22.
29. Monette, S., Bigras, M., & Lafrenière, M. (2015). Structure of executive functions in typically developing kindergarteners, *J. Exp. Child Psychol.* 14 (1), 120–139.
30. Mrkić, B. (2014). Opravdanost uvođenja Montesori pedagogije u predškolske ustanove. *Vaspitanje i obrazovanje* br. 1 (33-45).
31. Nenadić-Bilan, D. (2014). Roditelji i djeca u igri, *Školski vjesnik* 63 (1), 107-117.
32. Parmar, P., Harkness, S., & Super, C. M. (2004). Asian and Euro-American parents' ethnotheories of play and learning: effects on preschool children's home routines and school behavior, *Int. J. Behav. Dev.* 28 (2), 97–104.

33. Pijaže, Ž. i Inhelder, B. (1986). *Intelektualni razvoj deteta*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd.
34. Peteh, M. (2008). *Matematika i igra za predškolce*, Zagreb:Alinea.
35. Puteh, N., & Ali, A. (2012). Persepsi guru terhadap penggunaan kurikulum berasaskanbermain bagi aspek perkembangan bahasa dan literasi murid prasekolah, *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu: Malay Language Education*, 2 (1),141-159.
36. Reunamo, J. et.al. (2014). Children's Physical Activity in Day Care and Preschool, *Early Years* 34 (1), 32–48.
37. Rajić, V. i Petrović-Sočo. (2015): Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Rasprave i članci, Original scientific paper*, 603-620.
38. Roler-Halčev, M. , Vegar, Z. i Stranić, B. (1978). *Igre predškolske djece*, Školska knjiga, Zagreb.
39. Sălceanu, C. (2014). The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 149 (2014) 837 – 841.
40. Salkind, N. (2002). *Child development*. New York: Macmillan Reference USA.
41. Suzić, N. (2006). *Uvod u predškolsku pedagogiju i metodiku*, XBS, Banja Luka.
42. Tamis-LeMonda et.al. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds contributions to Language and Cognitive Development, *Child Dev.* 75 (6), 1806–1820.
43. Vankúš, P. (2005): History and Present of Didactical Games as a Method of Mathematics' teaching. *Acta Didactica Universitatis Comenianae, Mathematics*. Issue 5, Comenius University, Bratislava, pp 53–68.

Prilog 1
Dječji radovi

Igra u vrtiću



Ime i prezime: M.S

Uzrast: 4,5 godina



Ime i prezime: Z.J

Uzrast: 5 godina



Ime i prezime: J.A.

Uzrast: 3,5 godina



Ime i prezime: N.L.

Uzrast: 4 godine

Igre kod kuće



Ime i prezime: Đ.K.

Uzrast: 5 godina



Ime i prezime: M.J.

Uzrast: 5 godina

Prilog 2

Anketni upitnik za vaspitače i roditelje

Poštovani,

U toku je istraživanje na temu: „Igra predškolskog djeteta u crnogorskom kulturnom kontekstu“. Molimo da iskrenim odgovorima date doprinos ovom istraživanju. Dobijeni rezultati biće iskorišćeni za potrebu izrade master rada.

Unaprijed hvala!

1. Koliko često organizujete dječje igre?

- a) Veoma često
- b) Često
- c) Ponekad

2. Koje igre najčešće organizujete?

3. Za koje igre djeca pokazuju najveće interesovanje?

4. Koje slobodne igre organizuje sa djecom?

5. Koliko često organizujete edukativne igre?

- a) Veoma često

- b) Često
- c) Ponekad

Koje su to igre?

6. Koliko često realizujete igre u prirodi?

- a) Veoma često
- b) Često
- c) Ponekad

Koje su to igre?

7. Da li ste zadovoljni saradnjom sa vaspitačima, odnosno roditeljima?

- a) Da
- b) Djelimično
- c) Ne

8. Da li su roditelji uključeni u vaspitno-obrazovni rad ustanove?

- a) Da
- b) Djelimično
- c) Ne

9. Na koji način su roditelji uključeni u vaspitno-obrazovni rad ustanove?

10. Da li se sa djecom dogovarate o igrama koje će se organizovati?

- a) Uvijek
- b) Često
- c) Ponekad

11. Koliko često uvažavate dječje ideje prilikom organizacije igara?

- a) Uvijek
- b) Često
- c) Ponekad

Prilog 3
Vodič za intervju sa djecom

- Čega najviše voliš da se igraš kod kuće?
- Čega najviše voliš da se igraš u vrtiću?
- Koje igračke najviše voliš da koristiš u igri?
- S kim najviše voliš da se igraš?
- Da li više voliš da se igraš u kući ili vani?
- Da li više voliš da se igraš ili gledaš crtani film?
- Čega bi volio/voljela da se igraš, ali ti roditelji ne dozvoljavaju?

MASTER RAD

Lektor: prof. Anđela Dedović (prof. crnogorskog jezika i južnoslovenske književnosti)

Potpis lektora: _____