

Tradicionalni i suvremeni oblici igre u učenju i poučavanju

Hrženjak, Krešimir

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:381455>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-27**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Diplomski studij: Pedagogija i povijest, nastavnički smjer

Krešimir Hrženjak

**TRADICIONALNA I SUVREMENA IGRA U UČENJU I
POUČAVANJU**

Diplomski rad

Mentor: izv. prof. dr. sc. Mirko Lukaš

Osijek, 2019. godine

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Diplomski studij: Pedagogija i povijest, nastavnički smjer

Krešimir Hrženjak

**TRADICIONALNA I SUVREMENA IGRA U UČENJU I
POUČAVANJU**

Diplomski rad

Znanstveno područje društvenih znanosti, znanstveno polje pedagogije, znanstvena
grana opća pedagogija

Mentor: izv. prof. dr. sc. Mirko Lukaš

Osijek, 2019. godine

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, datum
01. 09. 2019.

Kresimir Hrcak

0122219409

ime i prezime studenta, JMBAG

Sažetak

Tema ovoga diplomskog rada je tradicionalna i suvremena igra u učenju i poučavanju. Cilj ovog rada povezati je tradicionalnu igru sa suvremenom igrom te ukazati na promjenu u načinu igre suvremene djece. Radom se pokušalo istražiti i dobiti odgovor na pitanje može li se i u suvremenom društvu igrom poučavati. Obrazložena je i definirana igra kao i njezina povezanost s čovjekom i ulogom u oblikovanju njegove osobnosti od najranije dobi preko djetinjstva do razdoblja adolescencije. Rad polazi od znanstvenih teorija koje igru definiraju na nekoliko razina, od psihološke preko sociološke i pedagoške. Uspoređuju se tradicionalna igra sa suvremenim oblicima igre, obilježja obaju navedenih igara te njihov utjecaj i prednosti. Unutar teorijskog dijela rada obrazlaže se igra kao odgojno-obrazovni proces. Naglasak u odgojno-obrazovnom procesu pridaje se uključenosti odraslih osoba ovoj aktivnosti. U eksperimentalnom dijelu provedeno je istraživanje u kojem je sudjelovalo 179 učenika Osnovne škole Eugena Kumičića Slatina. Istraživanjem želi se potvrditi postoje li danas oblici tradicionalnih igara ili oni uopće više i ne postoje i nisu prisutni. Očekuje se da istraživanje potvrdi tranziciju od tradicionalnog k modernom uslijed pojave globalizacije te naglih prihvaćanja modernizacije. Praktičan doprinos ovoga istraživanja ogleda se u mogućnostima primjene ovih spoznaja u školama i ostalim odgojnim ustanovama u kojima se igra može implementirati u učenje i poučavanje. Djelatnici mogu na temelju rezultata formirati svoj način rada te uključiti igru u svoj rad.

Ključne riječi: izbor, pravila, prijatelji, roditelji, zabava

Sadržaj:

Uvod.....	1
1. TEORIJSKI DIO	
1.1 Teorijske postavke o igri.....	2
1.2 Teorije igre.....	5
1.2.1 Sociološke teorije.....	5
1.2.2 Psihološke teorije.....	6
1.2.3 Pedagoške teorije.....	8
1.2.4 Suvremena teorija igre.....	9
1.3 Odnos djeteta prema igri.....	10
1.4 Igrorna interakcija određena odnosom među djecom.....	11
1.4.1 Unisone igre.....	11
1.4.2 Simbolička igra.....	12
1.4.3 Teatarske igre.....	13
1.4.4 Interakcijske igre.....	13
1.5 Kako djeca percipiraju igru.....	14
1.6 Socijalni aspekt igre.....	17
1.7 Obilježja tradicionalne igre.....	18
1.8 Obilježja suvremene igre.....	20
2. METODOLOGIJA	
2.1 Predmet.....	22
2.2 Ciljevi istraživanja.....	23
2.3 Hipoteze istraživanja.....	23
2.4 Uzorak.....	24
2.5 Mjerni instrument.....	24
2.6 Predviđene statističke analize podataka.....	24
3. EKSPERIMENTALNI DIO	
3.1 Opći podaci o ispitanicima.....	25
3.2 Provjera postavljenih hipoteza istraživanja.....	27
3.3 Čestota vremena koje djeca provedu u igri tijekom dana.....	29
3.4 Poznavanje tradicionalnih igara.....	30
3.5 Igre u slobodnom vremenu.....	32
3.6 Učenje i poučavanje s obzirom na igru.....	34

3.7	Odrasli u igri djece i učenje.....	37
3.8	Zadovoljstvo i sreća u igri.....	40
3.9	Promjena igre s obzirom na sadašnjost i prošlost.....	42
3.10	Rasprava	45
4.	Zaključak.....	46
	Popis literature.....	47
	Prilozi.....	49

Uvod

U suvremenom svijetu unutar kojeg čovjek odrasta igra predstavlja dio života. Bilo da je riječ o skakanju u blatne lokve ili pak pucanju loptom, igra u svojoj osnovi ima namjenu da zabavi onoga koji provodi vrijeme igrajući se. Ona gotovo da nije određena nekim čvrstim granicama, osoba se može igrati u grupi ili sam, no igra nije strogo omeđena time. Uvijek postoji mogućnost uključiti svoju maštu kojom možete osmisliti potpuno novu igru. Igra tako može biti samostalna, grupna, ona koja uključuje prijatelje, ali i roditelje, bake i djedove. Netom prije globalizacije svijeta te raširenosti elektroničkih uređaja, igra je svoje mjesto pronalazila u prirodi. Takvom određenju pridonosio je i ekonomski status zemlje, siromaštvo i oskudica djecu su potaknuli da se igraju osmišljenih igara, da trče vani dok obavljaju poslove koje su im zadali roditelji. Česti navodi starijih kako su ganjali loptu dok su čuvali krave na paši ili bi tražili jezero ili pak potok gdje bi igrali igre pomoraca, svjedoče da je tome bilo tako. Širenjem gradova, prelaskom ljudi u grad, igra započinje poprimati novo obilježje. Kao što je prikazano u mnogim filmskim uradcima, u gradu je igra vezana za određeni kvart, kuću ili igralište uz stan. Idući korak bio je prelazak igre u kuću ili stan, unutar četiri zida gdje su igračke postale glavno središte pozornosti. S druge strane, igra je često bila način da se djecu nauče vrijednosti važne za život. Baka ili djed bi unuka ili unuku naučili brojalicu, pričali bi basnu ili bi nekom od igara na zanimljiv način naučili svoje najmlađe korisnom znanju i sadržaju. U suvremenom svijetu djeca u kontakt s igrom dolaze na razne načine, neke ih nauče njihovi roditelji, neke saznaju od prijatelja, ali neke od njih nauče koristeći i medije, odnosno, određeni mediji su sami postali igra. Mediji, poput igračih konzola pobrinuli su se da dijete ne mora razvijati maštu već samo mora upaliti konzolu i „uživati u predstavi“. Da je tomu zaista tako i jesu li djeca postala potpuno „suvremeni igrači“ ili je pak prisutna i dalje tradicionalna igra, odgovore na to pitanje dali su rezultati istraživanja koje je provedeno ovim radom.

I. TEORIJSKI DIO

1.1. Teorijske postavke o igri

Čovjekov razvoj od rođenja do smrti popraćen je mnogim događajima. Razvojem misaonog čovjeka, civilizacije te kulture razvila se i igra. Čovjek je kroz igru i zakone igre, stavljajući to na višu raznu stvorio i kreirao civilizaciju. Čovjek je onaj koji se igra, s kojim se igraju, te onaj koji smišlja igre. Homoludens naziv je za čovjeka igre, za onoga koji u svoj život uključuje igru. Ona služi kako bi zabavila čovjeka, kako bi se čovjek razonodio, rekreirao, ali i naučio nešto što prije nije znao. Igra se tako može karakterizirati kao jedna od osobina čovjeka, kao nešto svojstveno čovjeku. Kao protuargument može se navesti kako se i životinje igraju. Mladunci od najranije dobi love jedni druge, „igraju se lovice“. Sukladno tome zaključujemo kako igra nije svojstvena samo čovjeku. Ovdje valja napomenuti kako životinja prati instinkt i ono što se čovjekovu oku čini kao igra, kao određeni obrazac koji podsjeća na igru, to zapravo i nije. Životinje imaju urođene instinkte koje razvijaju od dobi mladunca kroz ponašanja koje čovjek smatra igrom. Čovjek je misaono biće koje daje igri značenje, razvija ju, mijenja, nije vođen instinktom kao netom navedeno, stoga se može govoriti da je igra svojstvena samo čovjeku. Kako je navedeno da je um ključan u nastanku igre, postavlja se pitanje može li igra koristiti čovjeku za razvitak mišljenja, za unaprjeđenje umnih sposobnosti. Mišljenje nije jednoznačno i jednodimenzionalno već ima nekoliko dimenzija. Matthew Lipman navodi kako je mišljenje proizvod sastavnica kritičkog, skrbnog i kreativnog mišljenja. Igra ulazi kao obrazac koji objedinjuje ove oblike mišljenja i na filozofskoj razini upotpunjuje rast čovjekova uma, unaprjeđuje njegove mogućnosti (Ćurko, Kragić, 2009).

Igra ne služi samo kako bi razonodila čovjeka, već se igrom razvijaju sposobnosti intelekta, pa se na taj način dijete uči pravilima ponašanja u društvu. Od najranije dobi se igrom razvijaju motoričke sposobnosti, ponajprije ruke i noge, pa je za uspješan razvoj preporuka da se djeca od najranije dobi igraju na način da njome stavlja naglasak na motoriku. Između ostalog, dijete igrom uči, te kasnije kao odrasla osoba nastavlja „običaj“ igre, ne istim načinom kako je to činio kao dijete ali vrlo sličnim. Time se ne prekida kontinuitet razvoja mogućnosti čovjeka. Tvrdnja da čovjek koji se igra nikada ne odraste, biva srušena drugom tvrdnjom, upravo je igra jasan znak odrasle osobe. Sposobnost čovjeka da se postavi u položaj djeteta koje se igra, da se igra poput djeteta, daje mu na važnosti, jer se s tog aspekta mogu promatrati koji su učinci igre. Važnost igre prepoznata je tijekom povijesti, mnoge civilizacije i narodi ostavili su tragove

njihovih „igara“. Jednako su se tijekom povijesti kao i danas, igrali ljudi tijekom cijelog svoga života i tijekom svih razdoblja odrastanja. Ovu tvrdnju potvrđuje Johan Huizinga u svojem djelu *Homoludens*. On navodi kako je kultura čovjeka temeljena na igri. Civilizacija dakle počiva na igri te autor navodi kako čovjek kao biće nije samo homo sapiens, nadalje, homofaber, već i homoludens, odnosno čovjek koji se igra. Smatra da čak homoludens ima veću razinu važnosti od homofabera, odnosno čovjeka koji radi. Rad i igra, odnosno rad uz igru imaju podjednako važna mjesta u životnim razdobljima čovjeka. Igru ne treba nužno karakterizirati kao djelatnost, već i kao obilježje ljudske vrste. Jedna od definicija igre i njezina smještaja u čovjekovu razvoju jest da ona utječe na stjecanje ljudskog znanja. Temelj većine igara jest natjecanje. Osim karakterizacije natjecateljskog duha, igra kao takva počiva na određenim načelima. U početku igre, sudionici igre sklapaju dogovorene uvjete. Igra počinje sporazumom, prema kojem se unutar određenog vremena i u određenom prostoru treba obaviti neka aktivnost ili rad. Postavljaju se određena pravila, određeni oblik i način provođenja, a za rezultat ona ima smanjenje napetosti i nije u skladu s uobičajenim tijekom života čovjeka. U prijevodu, definicija igre autora ima za rezultat opuštanje i smanjenje napetosti. (Huizinga, 1992)

Natjecateljski duh u igri stvara poticaj djeci za usvajanje novih sposobnosti i znanja. Istovjetno to je i dio razvoja ljudske kulture u kojoj se čovjek nadmeće, natječe, uspoređuje sposobnosti i snagu. Jedna od igara koja je bila prisutna tijekom povijesti jest gonetanje. Natjecanje u gonetanju veže se uz staroindijsku kulturu. U osnovi ta igra nije imala cilj razonoditi već je bila dio žrtvenog kulta. Mozgalice, brojalice te zagonetke tijekom povijesti bile su utkane u odrastanje svih staleža društva, od seljaka, do ratnika, sve do svećenstva i kraljeva. Kultura i književnost starih civilizacija također daju potkrjepu toj tvrdnji. U gonetanju i zagonetkama ističe se jasan motiv borbe pitanja. Igra nije imala samo puki značaj, već je bila dio svetog rituala. Označavala je granicu zbilje i mašte, a pošto su nosile posvećenu konotaciju, nisu gubile svoj smisao. Zagonetka kao igra, nije bila svojstvena samo religioznoj sferi čovjeka. U antičkih Grka primjerice, koristila se igra aporija, u kojoj su se postavljala pitanja na koja se nije mogao postaviti konačan odgovor. U takvom obliku igre, djeca, ali i odrasli, mogli su ujedno i učiti i zabaviti se i proširiti vidike mišljenja. Osim religije i društvene igre i filozofija pronalazi uporište u igri. Filozofsko mišljenje, na primjeru gonetanja i zagonetki pronalazi svoje temelje, jer je filozofija u osnovi umni rad, kroz igru pitanja, stvaraju se zaključci i promišljanja. Filozofija se tako može poistovjetiti s umnom igrom, jer u osnovi ona razvija promišljanja onoga koji propituje i koji se igra s mogućim odgovorima, onaj koji konstruira svijet oko onoga koji postavlja pitanje (Huizinga, 1992).

Često je igra omiljeni način opuštanja u čovjekovu životu, ali može imati i ozbiljno uporište. Postoje argumenti kako je igra često neozbiljna, no s druge strane igrom se može odgovoriti na pitanja i pronaći rješenja koja su opsegom značajnija i veća od same igre. Razni problemi koji prate čovjekov razvoj, upravo odgovore mogu pronaći u igri. Okolina čovjeka jedan je od čimbenika koji stvara igru. Ona često spontano te neprimjetno konstruira temelje stoga se niti ne propituje zašto, odnosno kako igra utječe na čovjeka.

Škola kao institucija znanja i novih spoznaja i činjenica nudi djetetu okvire za razvoj. No postoje načini na koje se sve to znanje može prikazati djetetu, a jedan od njih je i igrom. Dijete igrom može upoznati svoju okolinu prema kojoj je već od ranije u određenom suodnosu. Igra tako pobuđuje u djetetu kritičko mišljenje o pojavama, događajima vezanim uz njegov okoliš. Osim toga, dijete postaje svjesno svojih mogućnosti spoznaje. Dijete igrom vježba kako pristupiti svojoj okolini, praktično vježba kako manipulirati okolinom, te trenira one aktivnosti koje su mu potrebne za daljnji život, ali bez ozbiljnijih posljedica. Igra je ta koja ima za prednost održati pozornost djeteta, njegovu koncentraciju, potaknuti misaonu aktivnost, maštu i pobudi kreativnost i neopterećenost tijekom rada. Naizgled rad, koji nije primamljiv, igrom poprima oblik koji nije psihički težak i pobuđuje aktivnost te volju za njegovo rješavanje. Igra stvara svojevrsan zanos kod onog koji se igra, odnosno, akcija prati akciju bez potrebe uključenje svijesti već se sve odvija od trenutka do trenutka. Uključenje zanosa u igru, Johannes Schultz naziva „modulacijom budnosti“. Takvo svojstvo koje je nastalo za vrijeme igre, ima uporište u odgojno-obrazovnoj funkciji. Međutim igra nije samo i u osnovi sredstvo odgoja. Kada bi se igru poistovjetilo sa sredstvom, igra kao takva bila bi pod znakom upitnika, odnosno bilo bi za raspravu, je li onda igra ono što jest ili je to agens ili oruđe rada. Točnije je reći da je igra dio odgoja, odnosno da se djeca odgajaju primjenom igre i zbiljom igre (Polić, 2003).

Piaget kroz interpretaciju igre polazi od toga da je igra sačinjena od kognitivnog svojstva. Igra je sklop kognitivnog razvoja koja je u svezi s misaonim aktivnostima u strukturalnom poretku. Ona je multifunkcionalna, višeznačna aktivnost, koja je vezana uz kognitivni razvoj. Spoznaje koje se javljaju kod djece tijekom igre većinom su spontanog karaktera i prirodnog su tijeka, uz to se ne događaju slučajno. Tijekom igre, dijete preispituje svoje misaone procese iz različitih gledišta, te ih interpretira na vlastiti način. U igri je dijete ono koje ima kontrolu, ono postavlja pravila, te rukovodi svime što bi za stvarno morao imati pomoć odrasle osobe. Primjerice, dok se pretvara da vozi automobil, ono je glavni agens u stvaranju kako će se taj automobil kretati, zvučati i slično, dok u stvarnosti može jedino uz odraslu osobu, koja će ga provesti u automobilu, iskusiti kako se automobil zaista kreće (Duran, 2003).

1.2. Teorije igre

Igra i njezino određenje imaju svoje uporište u teoriji. Svojstva i sistematizacija igre podliježu nekoliko različitih pravaca znanosti. U svakoj od njih pokušava se odvojiti i razlučiti igra od drugih aktivnosti gdje se pritom igra sustavno opisuje i određuje. Želeći igru objasniti iz različitih perspektiva nastajale su i rane teorije, koje se bave sustavnim određenjem igre. Ovisno o području znanosti, gledišta s kojih se promatra igra kao fenomen moguće ju je sagledati sa sociološke, psihološke i pedagoške pozicije.

1.2.1. Sociološke teorije

U sociološkim je teorijama igra fenomen koji se javlja unutar određene društvene cjeline. Potvrdu za sociološke teorije može se pronaći u povijesti kod jednog od antičkih filozofa i mislioca. Riječ je o Aristotelu koji se između ostalih promišljanja bavio i fenomenom igre. U svojem djelu „Politika“ igru uspoređuje i veže uz rad. On igru promatra iz gledišta tadašnjeg društva. Upravo poveznica između igre i rada kasnije će biti polazište nastanka modernih teorija. Igra u kontekstu antičkog filozofa znači vrijeme koje je odvojeno od rada. Ujedno igra po Aristotelu znači odmor od teškog rada i velikog napora. Neke od sastavnica koje daje Aristotel, a ujedno su vezane za znanstveno uporište ove teorije jesu sljedeće: igra treba služiti opuštanju ljudskom biću, zatim ona je namijenjena uživanju ali i odmoru. Već spomenuti Huizinga podupire svojim djelom „Homoludens“ tu teoriju, gdje čovjek nije samo biće koje misli ili s druge strane koje samo radi, već i biće koje se igra, neovisno o dobi (Huizinga, 1970).

Igra pripada društvenoj sferi čovjeka, jer je ona vezana uz slobodno vrijeme čovjeka kao slobodno-vremenska aktivnost. Ona se razlikuje od društva do društva na makro razini, ali i na mikrorazini od svakodnevnog života jednog i drugog čovjeka. Dodatno pojašnjenje ovoga unutar te teorije jest da igra ne mora imati ista pravila i način igranja čak niti unutar igre djece iste ulice u kojoj žive. Dakle vrijeme i prostor kreiraju se unutar nje same kao i trajanje i mjesto. Smisao igre tada se pronalazi upravo u navedenim značajkama te osim toga igra u sociološkim teorijama sadržava svojstva koja ju oplemenjuju, a to su ritam te harmonija. Igra ima svojstvo opuštanja no ona sadrži i elemente napetosti, odnosno neizvjesnosti jer je nepoznat ishod igre. Na kraju ipak neizvjesnost mijenja element opuštanja. Unutar sociološke teorije valja napomenuti da se tijekom igre stvara imaginarni svijet, koji opet prema pravilima ponaosob konstruira svako

društvo za sebe. Igra gledana kroz takvu sferu predstavlja borbu ili natjecanje gdje se utvrđuje tko je od sudionika najbolji te tko ima najbolje vještine. Charles Fourier je sociolog koji promišlja o radu povezanog s igrom. Navedeni sociolog smatra da je igra potreba prvotno kao ravnoteža života, jer rad zauzima priličan dio čovjekova života te uz to je potrebno uvesti igru kako bi se čovjek u društvenom kontekstu osjećao sretnim (Bognar, 1986).

Igra je proizašla iz socijalnog konteksta, ali je povijesno određena. Polazište toga stoji u tome da primjerice, dijete sudjeluje u djelovanju odraslih tamo gdje mu je to dopušteno. Tamo gdje to nije moguće dijete u taj svijet ulazi putem igre. Na primjer, dijete ne može voziti automobil, ali kroz igru s autićima, ono jednako kao i odrasla osoba oponaša obrazac ponašanja i „vozi automobil“ kao i odrasli. Igre uloga javljaju se tamo gdje djeca ne smiju ili ne mogu prisustvovati suodnosima odraslih (Eljkonjin, 1981).

1.2.2. Psihološke teorije

Psihologija se u kontekstu igre i zakonitosti igre bavi zagonetkama igre. Kao najviše etablirana jest dječja psihologija, koja je dala i najveći doprinos u proučavanju konteksta igre djeteta. U kontekstu psiholoških teorija, prvi koji se bavio problematikom igre jest Herbert Spencer. Ovaj engleski znanstvenik je u 19. stoljeću došao do zaključka kako unutar svih živih bića postoji zaliha energije koju je nemoguće iscrpiti, pa je taj fenomen karakteran kako za čovjeka, tako i za životinje. Kako postoji ta zaliha energije, tako ju je potrebno negdje iskoristiti i utrošiti. Primarno ju čovjek troši na zadovoljavanje primarnih potreba, za održavanje života i njegov kontinuitet, no kako je navedeno energija je gotovo neiscrpna pa se mjesto za potrošnju te energije pronalazi sudjelovanjem u igri. S druge strane, ta polazišta mogu se i oboriti jer Ivan Furlan navodi kako se čovjek može igrati i kada je slab, kada nije zadovoljio primarne potrebe ili je primjerice bolestan. Ovdje valja napomenuti da u tom slučaju igra ima ulogu terapije i svojevrsnog liječenja ljudi. Teorija o neiscrpojnoj energiji samo je djelomično točna (Furlan, 1981).

Psiholog Stanley Hall se pak bavio čovjekovim duševnim razvojem koji on prenosi i na sferu djelovanja igre. Prema njemu igra služi kao proživljavanje primarnih instinkta čovjeka. Tako pojašnjena igra spada pod teoriju atavizma. Ova teorija podrazumijeva da dijete primjerice igrajući se u prirodi, lovi životinje iz igre, da je to refleksija onoga što je čovjek radio prije nekoliko desetaka tisuća godina u lovu. Nadalje, igra u pješčaniku, „zidanje“ kućica od blata,

pravljenje luka i strijele od grane drveta, podrazumijeva daljnju epohu razvoja čovjeka kada se prebacio na sjedilački način života. Tu psihološku teoriju opovrgnuo je Frierich Troy, tvrdeći kako doživljaji nisu element koji se implicira u nasljedni genom čovjeka (Troy, 1970).

Završetkom 19. stoljeća psiholog Karl Gross kreira teoriju pripravnice škole. On unutar te teorije igru obrazlaže na teleološki način, dodatno pojašnjeno navedeni psiholog unutar igre promatrao i tragao za svrhom te ciljem igre. Ranije su psiholozi tragali za uzrokom igre, dok Gross smatra, kako su životinje te koje imaju instinkt za aktivnost, koji izražen tijekom rasta i razvoja. Čovjek s druge strane, nije rođenjem dobio reakcije, te on od rođenja razvija vještine i sukladno tome dobiva stečene reakcije. Vještine se odnose na one koje su kod čovjeka stečene imitacijom. Iste su sposobnosti imali prethodni naraštaji pa se takav način razvijanja vještina vezivao upravo uz igru (Bognar, 1986).

Ona je tu zbog razvijanja vještina zbog unutrašnje potrebe, a ne zbog nekog izvanjskog cilja. Igrom se bavio i Sigmund Freud koji je zapazio da igra može služiti kao sredstvo u kojem dijete nastoji iskusiti razne neugodne osjećaje, te ih time prevladati i ovladati takvim osjećajima. U usporedbi životinje i čovjeka, životinja svoje nagone iskazuje bez zapreka, dok kod čovjeka postoji unutarnji mehanizam koji blokira iskazivanje nagona. Igra prema Freudu predstavlja način na koji čovjek može zaobići zapreku koju je postavilo društvo (Freud, 1920). Psihološka teorija daje nova gledišta na razvoj čovjeka, posebice djece, pretežito u psihičkom razvoju djece. Jedno od rješenja kada nastupe psihički problemi jest terapija igrom.

Karl Buhler smatra kako je razdoblje djetinjstva vezano uz igru kako bi se uz stalnu vježbu djeca pripremila za odraslu dob. Ono što pokreće dijete u igri na neprestanu aktivnost tijekom igre radost je koju iskuse tijekom igranja. Dijete postaje zadovoljno onime što je naučilo, bilo da je ovladalo pojedinim pokretom ili vještinom. Smatra da je čovjeku zapravo prirodno dano da iskusi zadovoljstvo kako bi to bio poticaj za daljnje pripreme osobe za život. Igrom u psihološkoj sferi bavio se i Jean Piaget. On se bavio metodom psihološkog promatranja razvoja čovjeka. Jasnije rečeno, tijekom djetinjstva čovjek živi unutar dvije stvarnosti. Svijet odraslih i vlastiti svijet. U vlastitu svijetu dijete dobiva uvid u zadovoljstvo, kako ga iskusiti i slično, dok u drugome promatra stvarnost, onako kakva ona jest. Prvotno dijete svijet doživljava kao jedno, ali kasnije dijeli se na svijet igre i svijet stvarnosti. Dijete živi u jedinstvenom svijetu, no s prikrivenim željama. (Bognar, 1986)

Osim razmatranja Piageta, jedna je od teorija kulturno-povijesna teorija igre čiju je teorijsku osnovu postavio Danijel Eljkonjin. Gdje vidi mogućnost dijete će sudjelovati u svijetu odraslih putem igre. (Eljkonjin, 1981)

Zaključuje se kako psihologija igru klasificira kao aktivnost karakterističnu za djetinjstvo. Valja razlikovati igru odraslih i igru djece. Na kraju obrazlaganja psiholoških teorija pokušalo se objasniti igru djeteta kroz igru mladih životinja, ali to nije pronašlo uporište, jer je životinje vodi instinkt, dok se kod djeteta javlja zadovoljstvo. Prema psihološkoj teoriji kod djeteta, igra predstavlja unutrašnju potrebu, uvjetovana je prirodnim tijekom, te prati kako fizički tako i psihički razvoj djeteta. Igra djeteta uvelike ima sličnosti s radom, sportom i svim ostalim aktivnostima kojima se čovjek bavi te sukladno tome treba ju i proučavati (Bognar, 1986).

1.2.3. Pedagoške teorije

Igra u pedagoškom kontekstu podrazumijeva djelovanje na razvoj djeteta, no s druge strane igra nije isto shvaćena tijekom odgojno-obrazovnog procesa. Poveznica na antičke mislioce dovodi do Platona, koji je uočio da je igra značajna u odgoju djece. Jedan od primjera koji datira iz Platonova vremena jest onaj vezan uz drevni Egipat, gdje su korištene metodičke igre. Isti antički mislilac igru obrazlaže kao aktivnost u kojoj se dijete kroz oblike kretanja i načine učenja zapravo igra, to mu je urođeno te ga na igru treba i poticati. Kasnije se u Rimu smatralo kako igru treba uvesti u učenje, kako bi se djeca obradovala učenju i na taj način stekla navike i vještine na način koji im daje prethodno spomenuto zadovoljstvo. Ipak je igru trebalo koristiti odmjereno. Jan Amos Komensky se više bavio pedagoškim određenjem igre. On smatra da je ona zabava koju treba uvesti u školu, te nastavu obogatiti igrom. Sam je smišljao vrste igara koje bi odgovarale nastavi, od igre uloga, do spoznajnih igara i igre drama. Pedagog koji je ozbiljno pristupio pedagoškoj teoriji igre jest Fridrich Frobel (Stevanović, 2000).

Tijekom odgoja djeteta važan je princip aktivnosti i kretanje. Igra pruža upravo navedeni zahtjev te se on bavio izradom uputa za to kako odgajati na temelju dječjih igara. Za predškolski uzrast izradio je Frobel didaktička pomagala, koja su se oslanjala na igru. S druge strane, odrasli primjerice, često zaboravljaju da je djetinjstvo prožeto igrom, te se kasnije u školskom sustavu izostavlja ta činjenica. Time se bavio Alexandar Neill koji je utvrdio kako škola treba pratiti potrebe djeteta. Argumente koje navodi jesu da su škole veliki građevinski kompleksi s mnogo prostorija koji zapravo uništavaju želju za igrom. Ruska pedagogija također je s Antonom Makarenkom načelu dala doprinos teoriji igre. Makarenko tvrdi kako je igra predviđena za život, no ujedno je i metoda rada. Važnost igre očituje se u vježbanju psihičkih, fizičkih, spoznajnih i emocionalnih osobina djeteta. Odrasle vidi kao važan utjecaj na stvaranje igre. Oni trebaju biti prisutni unutar i tijekom igre. Učenje i igra pojmovi su koji su u pedagoškoj teoriji usko vezani.

Takvog mišljenja je Furlan koji tvrdi da dijete tijekom procesa igre uči, no ne staje samo na tome, već daje zaključak kako ono najbolje uči i spoznaje svijet igrom (Bognar, 1986).

Argumenti za potkrjepu toga su da ako se učenje provodi igrom i ako je ono što se uči važno za napredovanje u igri (opet poveznica vezana uz natjecateljski duh) tada je i motivacija na visokoj razini, koncentracija i emocije prisutni su, što kod tradicionalnog učenja nije primjer. Sadržaji koji se uče, pristup radu i shvaćanje, nisu jednaki kao što su to kod učenja igrom. Ozbiljnim su radom djeca sklonija višim razinama umora, dok je u učenje putem igre prisutan manjak umora. Neke od karakteristika koje je pedagoška teorija dala o igri jesu da ona ima svoje izvorište motivacije, da su sredstva u igri važnija od ciljeva igre, proces je važniji od kraja, odnosno ishoda igre. Osim navedenog, cjelokupan utjecaj na socijalno emocionalni razvoj, potom spoznajni te fizički upravo se očituje primjenom igre. Pedagogija u svojim polazištima više ili manje podupire tumačenje procesa igre, namjene i učinka i uz to pedagoška teorija prati utjecaj na odgoj, prati kako igra može doprinijeti razvoju odgojno-obrazovnog rada, te kako pedagozi mogu implementirati igru u svoj svakodnevni rad. U antičkim je vremenima zamijećeno kako treba imati umjerenu dozu igre, razmjerno s radom, dok pedagogija zagovara potrebu korištenja igre kao obveznu te da se i onaj koji odgaja mora igrati. Objašnjenje zašto je tomu tako proizlazi iz činjenice da na taj način odgajatelj dobiva uvid u svijet igre djeteta, no opet je to teško dokučivo zbog već navedenog drugačijeg i izmijenjenog pogleda odraslih na igru naspram pogleda djece (Bognar, 1986).

1.2.4. Suvremena teorija igre

Tijekom povijesti teorije igre su se mijenjale, dok se u suvremeno doba igra promatra s novog stajališta. Suvremena teorija igre tijekom posljednjih godina bavila se prednostima igre. Predstavnici te teorije polaze od toga da je igra važna za kognitivni razvoj, štoviše smatraju da se njome potiče kreativno razmišljanje odgajanika. Pojedinci idu dalje u obrazlaganje tvrdnjom da je dječja igra rezultat evolucijske pozadine, dok s druge strane postoji razmatranje da je igra vježbanje i da je ona gruba (Smith, 2004).

Ova teorija polazi od stajališta da je igru nemoguće definirati, pa predlaže da se igra obrazlaže samo onoliko koliko je potrebno i koliko to dopušta narativni govor nekog područja odnosno discipline. Igra se tako suvremeno shvaća kao imaginacija, kao oblik napredovanja, te kao manifestacija sobnog iskustva odgajanika. U obrazlaganju literatura navodi kako su znanstvenici unutar te teorije često polazili od toga da je igra oblik napretka, način na koji onaj

tko se igra, vježba svoje snage, potraga za identitetom. Nadalje, smatraju da je igra potrebna za razvoj mašte, za izričaj vlastita iskustva (Sutton-Smith, 1997).

Suvremena teorija bavi se i dvosmislenošću igre. Na pitanje dokaza dvosmislenosti igre, odgovor se pronalazi upravo u različitim gledištima znanstvenika. Igra ne mora predstavljati isto značenje znanstvenicima u različitim znanstvenim disciplinama (Brown i Patte, 2013). Većina teorija o igri i način definiranja igre zapravo rezultat su potreba odraslih. Oni zapravo organiziraju svoje vrijeme i kontroliraju ponašanje i aktivnosti djece, dok s druge strane ne dolazi do aktualizacije ponašanja djece, što bi prvotno i trebao biti rezultat igre te igrovne aktivnosti (Sutton-Smith, 1997).

1.3. Odnos djeteta prema igri

Dječja igra svoju ulogu pronalazi unutar čovjekova razvoja a naročito je to izraženo tijekom djetinjstva. Dijete se tijekom procesa igre aktivno uključuje, otkriva svoje mogućnosti i granice, teži igri koja će poticati njegov tjelesni, ali i psihički razvoj. Igra tako postaje proizvod djeteta koji ima više razina, složen je i na trenutke razumljiv samo djetetu. Igra u kontekstu dječje aktivnosti podrazumijeva eksternalizaciju mogućnosti koje dijete može iskazati. Djeca su unutar igre aktivni sudionici, svjesni svojeg djelovanja, svjesni da unutar igre stvaraju i kulturnu i socijalnu stvarnost s određenom tradicijom te strukturom. Tijekom djetinjstva, igre, koje su aktivan dio života utječu na rast i razvoj kulture, štoviše stvaraju se igre koje su karakteristične za kulturu te uzročno-posljedično tome, dobiva se svojevrsno naslijeđe, koje ostaje za iduće naraštaje djece.

Igra otkriva razinu djetetova razvoja, ona je proces koji djetetu daje prostor da radi na svojoj samostalnosti, da iskaže i formira svoju zonu slobodnog kretanja, stvaralaštva te naposljetku da pokaže „što zna“. Posljednja tvrdnja odnosi se na demonstraciju kompetencija. Kako u dječjem poimanju igra obično nema cilj, igra tako postaje područje u kojem sudionici mogu istraživati, iskusiti te provoditi eksperimente što primjerice ne bi mogli u ostalim životnim aktivnostima. Tijekom tog istraživanja i eksperimentiranja dijete se može pronaći u situaciji kojoj nije još fizički te psihički doraslo. U obrazlaganju konteksta igre u dječjem životu ona je potreba da se na spontan način spozna svijet odraslih, bilo oponašanjem ili maštovitom igrom. Oponašanje se često odnosi na imitaciju stvarnih kulturnih i socijalnih relacija kojima djeca zbog

svoje dobi ne mogu prisustvovati ili točnije rečeno u kojima još ne mogu odlučivati. Igrom iskustvo koje djeca steknu postaje svojevrsna pomoć da se situacije koje nisu primjerene za dijete iskuse na bezbolan način. Igra je za dijete „nešto“ što mu oduzima mnogo vremena, njom razvija svoju maštu, jača svoje socijalizacijske sposobnosti, uči i poučava, a od sveg, gotovo najvažnije je sudjeluju u igri zbog zabave (Duran, 2003).

1.4. Igrovna interakcija određena odnosom među djecom

Igrovna interakcija određena je odnosom koji postoji između igrača. U toj interakciji prisutni su akti suradnje, suprotstavljanja, a ponekad se događa i kombinacija suradnje i suprotstavljanja. Stoga se mogu razlikovati sljedeće vrste igre: igre u kojima je igrovna interakcija određena suradnjom, zatim igre koje su uređene suprotstavljanjem između pojedinaca te igre koje kombiniraju suprotstavljanje i suradnju pojedinaca. (Duran, 2003, 117)

Igranje ovih igara karakterizira suradnja, iako se može dogoditi gluma suprotstavljanja, ali u stvarnosti igrači surađuju tijekom igre. Karakteristično jest da tijekom igre i po završetku igre nema pobjednika, niti poraženih, igrači su međusobno vezani te ne postoje opozitne grupe ili središnji igrač. U toj vrsti igre, s obzirom na suradnju, postoje određene cjeline igre, a to su unisone, simboličke, teatarske i interakcijske igre. (Duran, 2003, 117)

1.4.1. Unisone igre

Unisono ponašanje javlja se u igri kao dio igre, ali postoje igre koje zahtijevaju unisono izvođenje aktivnosti i tijekom igre kao što su brojalice ili pjevanja pjesme. Takva unisona aktivnost traži od igrača koordinaciju svakog igrača te se one igraju po načelu „aktivnost“, „zatim, sljedeća aktivnost“. Najčešći oblik unisone aktivnosti u igri jest pjevanje. Poveznicu s učenjem tijekom unisone igre može se vidjeti u razvoju stvaralaštva i koordiniranju svojih pokreta ili u slučaju pjevanja pjesme, svoga glasa. Unisone igre često su instrument narodne pedagogije, pa postoje one kojima su odrasli učili svoju djecu, dok postoje i one koje dječja supkultura sama konstruira. Jedna od unisonih igara koja je poznata jest „Ringe, ringe, raja“. Navedena igra može se svrstati u tradicionalne igre. Ona igračima omogućuje razvoj koordinacije te socijalnu integraciju. Tijekom te igre djeci, koja ju tek uče, pjevanje predstavlja lakši dio igre, dok koordinacija s troje ili četvero ostalih sudionika predstavlja teži dio. Sve dok

ne ovladaju i „težim“ dijelom igre, djeca pokazuju interes za igru, žele ju igrati što više mogu. U sferu tradicionalnih igara koje su svrstane pod unisone igre u literaturi se navode igre poput „Ovako se žito žanje“, zatim „Ovako se biber sije-ovako!“, te „Došla majka s kolodvora“. Unisone igre zahtijevaju poznavanja ritma, sposobnost korištenja obje ruke, te izgovaranje stihova brojalice. Stoga se može zaključiti kako unisone igre pridonose učenju na kognitivnoj razini, ali i na razini razvoja fine motorike kod djece (Duran, 2003).

1.4.2. Simbolička igra

Za simboličku igru postoje razni ekvivalentni termini, poput igra fikcije, igra uloga, dramska igra, imaginativna igra. Autorica Mirjana Duran u ovu igru naziva „kobajagi“ kako ju dječja supkultura u Slavoniji jednako naziva. Pitanje koje opravdava naziv simbolička igra proizlazi upravo iz Piagetove tvrdnje u kojoj je simbolizam na najvećoj razini u toj igri. Piaget simboličku igru veže s kognitivnim razvojem pojedinca. Kao podloga igri javljaju se katarza, a simboli imaju signifikantnu funkciju. Simbolička igra u pravilu je bez osnovnih pravila koji određuju tijek igre, dok s druge strane, postoje specifična pravila, odnosno opća pravila igre. Naime, postoji veza između igrovnih jedinica (igrovna jedinica je ona koja ima igrovno značenje) te se igra gradi u hod, ubacuju se asocijacije svijeta odraslih i slično. Naprimjer, u simboličkoj igri „Kod liječnika“ opće je pravilo da se znaju odnosi liječnik- pacijent. Simboli reprezentiraju taj zamišljeni događaj koji se odigrava. „Liječnici“ tako usput tijekom igre smišljaju što će učiniti, dok „pacijenti“ isto tako svaki put dođu s drugim „zdravstvenim problemom“ te se igra konstruira na taj način i dobiva novi tijek.

Drugi primjer simboličke igra je dječja igra autićima. Želja djeteta da bude odrastao i da vozi automobil ostvaruje se upravo simboličkom igrom. U simboličkoj igri javlja se želja za prizivanjem određenih događaja pa se često tijekom simboličke igre oponaša svijet odraslih, on se prenosi na razinu djeteta sa strukturom koju konstruira dijete. Tijekom simboličke igre javljaju se tipovi rečenica „ako da.....onda“, a dolazi i do prevladavanja spoznajnog egocentrizma. Sadržaj simboličke igre pospješuje širenje dječjeg socijalnog iskustva (Duran, 2003).

1.4.3. Teatarske igre

Za razliku od prethodno navedene simboličke igre u teatralnim igrama postoje osnovna pravila igre pa igrači dobivaju točno određene uloge koje igraju. Uspoređujući teatralnu igru i simboličku igru moglo bi se reći da su iste, no teatralna igra ima stalnu dramsku kompoziciju. Netom navedena osnovna pravila određuju redosljed igre. Teatarska igra može se tumačiti na način da je to priča koju djeca igraju po uzorku na posljednji put kad su je igrali. Ta cjelina igre također pripada u tradicionalne igre zbog svoga sadržaja i stila. Tijekom igre, kao i u drami, mogu se pratiti jednaki elementi: od ekspozicije i zapleta do kulminacije, peripetije i raspleta. (Duran, 2003, 123)

Igra „Šunka“ primjer je teatralne igre sa svim navedenim elementima drame. Postoji podjela uloga, a to su „šunka“, „majka“, „dijete“ i „lopov“. Ukratko sadržaj igre odnosi se na to da lopov prevari dijete dok majke nema i ukrade šunku, ista aktivnost ponavlja se dok majka ne ulovi lopova i odvede ga u zatvor. Osnovne značajke teatralnih igara su postojanje napetosti, zapleti, vrhunci, promjena smjera igre te rasplet igre kada se sazna tko je tko (Solar, 1977).

Uz navedene značajke u teatarskim igrama postoji i čin lovljenja. Osim igre ovdje se javlja i element dramatizacije i pokazivanja straha, primjerice djeca vrište kad ih se ulovi, poneka čak i „puštaju“ da ih se ulovi kako bi igra mogla ići dalje. Važno je napomenuti kako se „glumci“ u toj cjelini igre okvirno pridržavaju utvrđenog razvoja radnje. Karakteristično je da se u ovim igrama smjenjuju tradicija i improvizacija. Teatarske igre djeci omogućuju određeni užitak uz glumu, odnosno prijenos poruka važan za svijet odraslih, pa se javlja i sekundarni simbolizam. Strahovi djece od mraka, tavana, zamračenih prostora prevladavaju se teatralnom igrom. Sve ono što je „strašno“ igrom postaje manje zastrašujuće (Duran, 2003).

1.4.4. Interakcijske igre

U procesu interakcijske igre razlikuju se dva plana komunikacije. Postoji komunikacija između igrača tijekom igre i postoji komunikacija i interakcija na igrovnom te na realnom planu. Igrovni plan polazi od postavljenih pravila igre, smisao se igre već vidi iz postavljanja interakcijske mreže igrača. Realni plan s druge strane sačinjava interakcija između igrača koja je van propisanih odnosa igrača. Tijekom interakcijske igre javljaju se razni socijalizacijski fenomeni, primjerice, interakcijska igra ne propisuje pravilo tko će igrati u kojem timu. Djeca se tako udružuju jedna protiv drugih, iskazuju svoje simpatije prema drugom igraču ili igračici.

Dodatno pojašnjeno, pravilo igre može biti takvo da dodiranjem jedan igrač može spasiti drugog igrača. S druge strane, nema pravila o tome koga će tijekom igre igrač spasiti. Često se događa da upravo simpatije igrača utječu na odabir koga „spasiti“ u igri. Interakcijske igre obiluju zahtjevima da se iskažu stvarni odnosi. Iskazuju se svoje emocije, simpatije, mišljenje i slično. Primjer takvih igara su one u kojima se igrači moraju poljubiti, reći nešto o sebi pred ostalim igračima, odgovoriti na neku tvrdnju koja može biti istinita ili lažna. Igrači tako između sebe ostvaruju socijalnu interakciju na nekoliko razina. Navode se komunikacija i interakcija na realnom planu, zadana igrovna interakcijska matrica uređena odnosom među pojedincima, te iskazivanje stvarnih odnosa koji su postali predmetom igre, a pravila zahtijevaju da se unutar igrovne interakcijske matrice očituje socijalna interakcija. (Duran, 2003, 128)

Tradicionalne igre koje su poznate u Slavoniji pretežito se tiču interakcijskog aspekta igranja. Primjer je jedna stara slavonska igra „Ja se srdim na te“. U toj igri bacanjem se marame između igrača određuju igrači koji se „srde“ (ljute) jedni na druge. Obrat je igre kad igrač, koji se ljuti, mora reći lijepu osobinu drugog igrača na kojoj mu zavidi. Nadalje, primjer igre „Kritika“ objedinjuje pisanje kritika na papirić s imenima igrača. Na kraju pisanja jedan od igrača čita glasno „kritike“ igrača. Dakle na tim primjerima vidljivo je kako djeca uče kako se ponašati kada odrastu jer je u igru usađen realni plan međusobnih odnosa u društvu. Učenje o emocijama, o iskazivanju stavova, doživljaja možda se najbolje očituje u igranju pisanja leksikona. Leksikoni su obične bilježnice s jednim pitanjem po stranici. Djeca tako upisuju svoj datum upisa i redak u koji su se upisali te ovisno o pitanjima iskazuju svoje osjećaje prema autoru leksikona, nekoj drugoj osobi, pišu o svojim doživljajima, mišljenjima o školi i slično. (Duran, 2003)

1.5. Kako djeca percipiraju igru

Igra kao predmet istraživanja dosad se promatrala sa stajališta odraslih dok teorija suvremenog djetinjstva u istraživanjima polazi od djeteta kao subjekta. Nova paradigma djetinjstva proučava što je to igra, koja su njezina obilježja s naglaskom na dijete u aktivnoj participaciji (Rajić, Petrović-Sočo, 2015).

Uspoređujući djetinjstvo u povijesti sa suvremenim djetinjstvom dogodilo se mnogo promjena. Dijete je u povijesti bilo subjektom, ali s naglaskom na vlasništvo države ispred njegove obitelji, što bi značilo da je sav rad pa i život djeteta bio pod kontrolom okruženja točnije odraslih, a na kraju pod kontrolom društva. Promjenom uvjeta života, ekonomije i

gospodarstva, dijete polako postaje autonomnom individuom, koja treba postati čovjek. Dijete je prema tradicionalnoj ulozi bilo pasivan produkt društva te socijalizacije. Stoga su sve aktivnosti djece zapravo bile sjena u kulturi odraslih. Već navedena promjena uvjeta rezultirala je „pedagoškim optimizmom“, razdobljem u kojem je dijete promatrano kao mlada biljka koja se razvija. Ovdje je riječ o 19. i 20. stoljeću, gdje pedagogija dijete stavlja u središte svog djelovanja (Corsaro, 2011).

Ususret suvremenom svijetu, takvo se pedagoško djelovanje produbljuje. Razdoblja u kojem su roditelji, odgajatelji branili djeci, odnosno oduzimali pravo glasa u donošenju odluka završeno je (Bašić, 2009). Dijete u kontekstu odgoja postaje partner koji više ne ovisi o odlukama okoline, odnosno odraslih, već je dio privatne sfere života gdje se manje zajednice brinu o djeci, obrazuju ih i odgajaju (Quortrup, 2005).

Stavljajući dijete u partnerski odnos i polazeći od toga da je dijete sudionik, mijenjaju se i istraživanja. Ona polaze od subjektivnog pristupa, dijete se uključuje u istraživanje po vlastitim mogućnostima, ima pravo dati svoj glas te interpretira stvarnost iz svoje perspektive. Igra je sastavni dio odrastanja djeteta i aktivnost u kojoj ono uči, druži se i razvija, istraživanja se počinju raditi s djecom, a ne nad djecom. Nastoji se sve više sagledati njihovo gledište, a posebice o igri te kako ju oni doživljavaju (Rajić i Petričević-Sočo, 2015).

Autorice Rajić i Petrović-Sočo svojim su istraživanjem prevedenim 2013. godine, htjele doznati kako djeca percipiraju igru. Na pitanje „Što je igra?“ autorice su prvotno dobile tautološke odgovore koje nije bilo moguće kodirati, a ti odgovori glasili su, da je za djecu: „*Igra je kad se igram, igra je igranje svega i nečega...Igra je kad mi mama dozvoli da držim brata...Kad se zabavljam sa slovima i čitam knjige...Igra je kad se lovimo, družimo i igramo ledene babe*“ (Rajić, Petrović-Sočo, 2015, 609).

Ostale su dječje odgovore autorice kodirale pod kategorije: igra kao zabava, igra kao druženje, igra kao funkcionalne, pokretne igre, igre uz igračke, igranje s igračkama, te igre vezane uz druženje s prijateljima. Autorice su tako utvrdile statistički značajnu razliku u dječjoj percepciji igre s obzirom na uzrast. Djeca školske dobi igru su pozitivnije ocijenila kao izvor zabave, kao funkcionalnu igru te igru pokreta. S druge strane, djeca predškolske dobi pozitivnije su percipirala igru kao igranje s igračkom. Djeca školske dobi radije se igraju pokretnih igara, naprimjer nogomet, igra lovice, „Ledena baba“. Objašnjenje ovoga autorice pronalaze u činjenici da djeca pretežito sjede pa im je potrebna aktivnost kretanja, što ostvaruju u navedenim igrama. Djeca predškolske dobi radije igraju društvene igre, naime riječ je o igrama kojima se uče društvena pravila ponašanja, ali i socijalna integracija. Riječ je o igrama „Čovječe, ne ljuti se“, „Muhara“ i slično.

Na pitanja koje su autorice postavile djeci: „Što je tvoja najdraža igra“, „Kojih se igara voliš najviše igrati“ dobile su raznolike odgovore. Neki od odgovora bili su igračke, redom navodeći kao bitan element igre, a to su lego materijal, kocke za igru, lutke, autiće, magneti, plastelin te materijali za kreativno izražavanje. U analizi se otkriva kako su djeca, osim predmeta potrebnih za igru, navodila i osobe koje su potrebne za igru. Među navedenima su: prijatelj, brat, bratić, sestra, roditelji (djed, baka, otac i majka).

Na temelju rezultata autorice zaključuju kako djeca nemaju uniformnu definiciju pojma igre. Pojedina djeca polaze od toga da je igra igranje s igračkom, pojedinci polaze od toga da je igra igranje računalnih igara, dok dio djece nije znao dati konkretan odgovor. Zaključuje se da djeca u igri izražavaju emocije, naročito one pozitivne. Obilježja dječje igre jesu smijeh, zabava te uživanje. Prema odgovorima djece igra vani, odnosno kad se ukaže prilika za igrom vani (posebice kod djece školske dobi) je pozitivno ocjenjena. Djeca koriste vrijeme odmora za pokretne igre, koje im pomažu u rastu i razvoju, učenju vještina i slično (Rajić i Petrović-Sočo, 2013).

Iz rezultata autorice su zaključile kako i odrasli čine ključan element dječje igre kao i njihovi vršnjaci. Djeca školske dobi pozitivnije ocjenjuju taj element uključenja odraslih dok djeca predškolske dobi radije uče i upijaju saznanja iz „prve ruke“ igrom s igračkama, a manje verbalnim putem ili igrom s odraslima. Ono što je zajedničko percepciji dječje igre jest da je ona svrhovita, motivirajuća te da je nadasve ugodna aktivnost. Igra je djeci nužnost za odrastanje, za razvoj socijalnih osobina, izražavanje svojih osjećaja te učenja na koji način svijet djeluje. Stoga pedagoške implikacije trebaju pratiti rezultate perspektive djece, uključiti ju kao sadržaj u učenju. Autorice navode „učenje ne bi bilo mučenje ako se radi na pravi način“. Naravno ovdje se misli na uvođenje igre i korištenje igre kao agensa učenja djece (Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

Slična istraživanja o igri bi dala uvid u obilježja suvremenog djetinjstva, pa se usputno mogu potaknuti rasprave o tome koliko je realno suvremeno djetinjstvo u odnosu na igru (Babić i Irović, 2005)

1.6. Socijalni aspekt igre

Socijalni aspekt igre odnosi se na plan međusobnih odnosa u kojem djeca izvode radnje. (Ovdje se misli na to da određuje sadržaj radnje, da dijeli uloge, ili da rješava sukobe) Ako se tijekom igre želi ostvariti kooperativna igra potrebna je kako intelektualna tako i socijalna zrelost igrača. Simbolička se igra primjerice najbolje ostvaruje kada je dijete sposobno uskladiti svoju ulogu s ostalim ulogama u igri. Djeca tako uče kako svoje iskustvo preraditi i učiniti ga razumljivijim za svoga suigrača čime se zapravo i ostvaruje socijalna, odnosno kolektivna igra. Daljnji aspekt učenja u igri pronalazi se u analizi simboličke igre. Unutar takve igre stvarni se objekti i radnje mijenjaju zamišljenim, odnosno simboličkim. Kako bi se igra ostvarila, igrači trebaju naučiti značenje simbola, odnosno razumjeti vezu između znaka i denotata. Na višoj razini dijete i samo mora aktivirati više razine mišljenja, jer je moguće da simbolička igra u implicitnom mišljenju djeteta ima jedne simbole, dok se za zajedničku igru ti simboli moraju mijenjati i prilagoditi grupi. Ovako navedena obilježja i učenje igre odgovaraju obilježjima tradicionalne igre. Djeca igraju određenu simboličku igru i krenu s argumentima „Mi smo to igrali ovako ili onako“, pa nakon toga nastupa dogovor o tome što koji simbol znači i ujednačavanje kako bi se igra mogla ostvariti. S druge strane, samačka igra daje više slobode u navedenoj preradi iskustva u igri, jer nije potrebno usklađivati simbole jer nema kolektivnog ponašanja (Šagud, 2002).

Samačka igra zapravo je reprezentacija suvremene igre, gdje pojedinac sam konstruira značenje simbola. Zajednička simbolička igra djece zapravo je ogledni primjer iskušavanja raznovrsnih obrazaca komunikacije, načina na koji može postojati interakcija između djece. Unutar zajedničke simboličke igre javlja se i učenje o socijalnim odnosima. Ovdje je riječ o tome da djeca igrom uče koji su odnosi neprihvatljivi, odnosno prihvatljivi u društvu. Igra se tako kultivira, stvaraju se nove simboličke sheme na osnovu doživljenih iskustava djece (Šagud, 2002).

Djeca s namjerom igre polaze od komunikacije vezane uz planiranje. Ta komunikacija usmjerena je na uloge i na radnje prije početka same igre. Idući je korak opisivanje. Ono se odnosi na komunikaciju među igračima, samo što se ova komunikacija događa tijekom igre. Potom ide naracija u igri, ona proizlazi iz zamišljene uloge ili radnje koje igra zahtjeva. Jasnije rečeno ovdje se sada radi se o igrovnoj konverzaciji (Sylva i ostali, 1980).

Šagud (2002, 87) tijekom svog istraživanja navela je tri vrste komunikacije: tip A, tip B, i tip 0. Komunikacija tipa A se odnosi na konverzaciju unutar okvira scenarija igre. Komunikacija

je zapravo rezultat uloge igrača u igri. (Na primjer „kondukter“ moli „putnike“ da pokažu karte.) Komunikacija tipa 0 odnosi se na neverbalnu komunikaciju između suigrača. (Primjer „liječnika i pacijenta“, liječnik sluša stetoskopom pacijenta, dok se on mršti.) Komunikacija tipa B odnosi se na izvanjsku komunikaciju, koja nije izravno povezana s igrom. (Primjer su „putnici“ u autobusu, putnici mogu razgovarati o nečemu sasvim nepovezanim s igrom.) Važno je napomenuti da svi konflikti, koji se dogode tijekom igre, spadaju u ovu vrstu komunikacije (Šagud, 2002).

1.7. Obilježja tradicionalne igre

Tradicionalne igre dio su kulture i nasljedstva ljudske vrste. Odmakom vremena događa se da pojedine vrste igara bivaju zaboravljene, prvenstveno zbog toga jer nisu prenesene s koljena na koljeno, odnosno mlađe generacije ljudi nisu upoznale od starijih kako se pojedina igra odigrava. Ipak s druge strane, pojedine igre preživjele su dolazak modernizacije i suvremenog načina života kao i otuđivanje čovjeka od onoga što je njegova kulturna pozadina. Igre koje se ne igraju, ostaju kao dio sjećanja starijih generacija ljudi i one ostaju kao priča „kako se nekad igralo“ kad nije bilo pristupa konzumerizmu i mnogobrojnim medijskim igrama i igračkama koje su dostupne u moderno doba. Tako pojedine igre ostaju kao priča tradicije i nekog drugog vremena o kojem djeca uče i upijaju znanja kako se nekad igralo (Kožić, 1988).

Tradicionalne igre pretežito se vežu za život na selu te su općenito karakteristične za djecu koja žive u ruralnim područjima. Zanimljivo je da se primjerice, neke od tradicionalnih igara više ne mogu pronaći ili vidjeti nekoga kako se igra istih, jer ne postoje u kontekstu ovog vremena pa i prostora. Djeca sada i u tim područjima pripadaju nekom drugom vremenu i drugim uvjetima života. Obilježja tradicionalnih igara jesu jednostavnost i skromnost. Razlog tomu jesu uvjeti koji su prevladavali u selima tijekom prošlosti, siromaštvo i skromni uvjeti života. Predmeti koji su služili djeci u igri mogli su se pronaći u prirodi, odnosno u okruženju u kojem su djeca živjela. Često su ti predmeti bili popraćeni maštovitom primjenom u igri, gdje su djeca tijekom igre zamišljala da pojedini predmet predstavlja neki važan aspekt u igri (Kovačević i Opić, 2013).

Naglasak je na tome da su vrste tradicionalnih igara definirane godišnjim dobom, okolinom, odnosno prostorom u kojem su se igrale. Tako su se primjerice, djeca igrala na proplancima, u udolinama rijeka, na potocima (gdje je igru često pratilo i kupanje, što je dodatno pojačavalo osjećaj zadovoljstva kod djece), u dvorištima domaćinstava te na kraju na prašnjavim

cestama sela. S druge strane, kad bi nastupila zima igra se prenosila u kuću, osim kada bi pao snijeg pa bi mašta djece uključila i snijeg u svoju igru. Zaleđeni potoci služili su kao klizalište za one hrabre, dok bi ostali igrali gađanja snijegom. Učeći pjevanje i plesanje kroz igru, djeca su sudjelovala u važnim blagdanima kroz cijelu godinu. Važno je reći kako su djeca u prošlosti imala i određene obaveze, od čuvanja „blaga“ odnosno stoke, do nekih lakših poslova, koje su mogla obavljati u polju, no ipak su ujedno s time pronalazila vrijeme za igru. Promjenom uvjeta života, gdje više nije potrebno obavljati posao čuvanja, nestale su igre koje su se igrale prilikom čuvanja. Rastom gradova, te promjenom uvjeta života u selu nestaje potreba za ljudskom snagom već istu obavlja stroj. Uzročno-posljedično nestala je i tradicija okupljanja djece dok čuvaju stoku te mnoge igre koje su se igrale usporedno s time. Zanimljivo je da su primjerice, djeca vrlo često oponašala svijet odraslih te su u kinematografiji poznati filmski uradci gdje djeca igrom obnavljaju važan mlin za selo, ili pak glume svadbu sa svim popratnim elementima. Takav način igre posebno je važan jer su djeca usvajala obrasce ponašanja, učila su kako se odrastao čovjek ponaša u određenim životnim situacijama (Matoković, 2003).

Tradicionalne igre strukturirane su na način da utječu na razvoj psihomotornog, kognitivnog i emocionalnog razvoja kod djece. Kako su vezane za otvoren prostor pojedine vrste tradicionalnih igara pospješuju sposobnost i vještine djece. Igre su konstruirane tako da utječu na određeni segment djetetova razvoja, ovdje se misli na to da dijete u igri mora brzo misliti, promisliti i pronaći rješenje. Usporedno s time, razvija se i zdravstveni aspekt fizičkom aktivnošću djeteta. Utjecaj tradicionalnih igara ogleda se i u emocionalnom i socijalnom razvoju jer većina igara zahtjeva grupu djece za igru.

S druge strane, kada se u poučavanju polazi od načina i metoda, često se izostavlja činjenica da bi upravo implementacija tradicionalnih igara polučila dobre rezultate. Obrazovni zadaci mogli bi se lako postići kada bi se kroz tradicionalnu igru objasnila usporedba, kako je bilo nekad a kako je to danas. Posebna važnost tradicionalnih igara leži u nasljeđu i kulturi koja se prenosi obrazovanjem. Postavlja se pitanje bi li obrazovanje i učenje trebalo preuzeti ulogu prenošenja tradicionalne igre s koljena na koljeno, odnosno trebaju li djeca učiti kako su se nekad igrale pojedine igre kako bi se očuvalo tradicionalno nasljeđe. Osim toga, kombinacijom tradicionalne i suvremene igre moguće je ostvariti korak s modernim svijetom, dok bi tradicija ostala u svakodnevnom životu djece (Kovačević i Opić, 2013).

1.8. Obilježja suvremene igre

Suvremena igra usko je vezana sa suvremenim načinom života. Kako tehnologije donose boljitak svijeta tako zahtijevaju i stalno usavršavanje pojedinca, učenje novih vještina te navikavanje na promjene. Suvremena djeca tako bivaju uključena u sve aktivnosti užurbanog svijeta. Pritom se misli na žurbu, stres, stalno natjecanje, pa su djeca zapravo dionici tih aktivnosti i fenomena. Igra djece transformira se zbog mnogih čimbenika, brzine (primjerice, roditelji vežu djeci vezice, dok bi djeca to mogla i sama učiniti, naravno sporije i uz vjerojatno brojalicu igre s vezicama, primjer je igra „zeko i stablo, te rupa“ gdje dijete uz brojalicu ujedno i uči kako zavezati vezice.) Od ostalih čimbenika, koji konstruiraju suvremenu igru, navode se pojava nesigurnosti igre u parku, porast korištenja i igre videoigara, te sveukupno manje fizičkog kretanja djece (Srebot i Menih, 2003).

Suvremenom igrom postaje ona igra koja dijete drži u četiri zida sobe, specifično je da se djeca igraju sama u dječjoj sobi s igračkama ili s nekim od medija, bilo da je to računalo ili konzola (Thomas, 2007).

Kako su djeca radoznala, žele usvojiti nova znanja ovakav način igre upravo potire razvoj djeteta. Modernizacija i napredak suvremenog svijeta polučili su smanjenje komunikacije između ljudi i smanjeno kretanje što ima negativne posljedice po zdravlje ljudi. Djeca u suvremenoj igri postaju pasivna uzgred pojave mnogih medija te medijskih pomagala. Igračke kojima se igraju postaju sve kompliciranije do mjere gdje dijete ne doživljava satisfakciju već igračku baca, mijenja ju drugom i slično. Javlja se potreba za promjenom načina igre, jer obilježje suvremene igre jest igranje u samoći. Ona bi trebala naprotiv, prijeći u aktivan način, kao što i suvremeni svijet djeluje tako bi i suvremena igra trebala zadovoljiti osjećaj za kretanjem, razvojem te zadovoljavanjem aspekta mašte. Suvremeni svijet dječju igru čini pasivnom, te bi igra upravo trebala naglašavati aktivnost. Igranje igara na računalu čini velik dio suvremenog igrovnog vremena djece. Djeca u takvoj igri prividno igraju igre zajedno „online“ dok je s druge strane dijete opet samo u dječjoj sobi bez stvarne interakcije s prijateljima s kojima se igra (Grčić- Zubčević i Marinović, 2009).

Suvremena igra se promijenila na način da je promjenom socijalnih uvjeta života nestala čvrsta podjela igara između dječaka i djevojčica. Tako postoje primjeri da u suvremenoj igri djevojčice igraju igre koje su u prošlosti bile predviđene samo za dječake. To se može potvrditi primjerom gdje djevojčice u igri simuliraju građenje kuće, rezanje drva ili nešto slično, dok ima

prilika gdje i dječaci „kuhaju“ čaj ili „spremaju ukusan ručak“. Naime ta se razlika ne odnosi na igračke kojima se djeca igraju već i na same aktivnosti u kojima djeca odlučuju žele li sudjelovati ili ne. Promjena tradicionalne igre u suvremenu objašnjava se činjenicom da se promijenilo socijalno okruženje. Ovdje se misli prvenstveno na nedostatak prostora te nesigurnost za djecu u gradovima. Opasnost jesu i vozila te užurbanost grada, koji tako ograničavaju način igre djece. Tu se izvodi zaključak kako su netom pojašnjene igre u selu sigurnije, no ni to više nije tako jer su se i sela promijenila te ni tamo dječja igra više nije sigurna. Navedene činjenice stoga su uvelike oblikovale suvremenu igru djece, odnosno izbora igara, jer u pojedinim gradovima igra na ulici postaje nesigurna za djecu. Tako je sigurnije da se dijete igra unutar stana ili kuće, da je zaokupljeno nekim medijem, konzolom ili računalom na kojem može odigrati neku igru u sigurnosti. Naravno takva igra ima i određene posljedice kako po socijalni razvoj tako i po zdravstveni, ali okvir ovog rada bavi se prvenstveno time kako se igra promijenila. Djeca s druge strane, igrom u zatvorenom također uče i upijaju nova znanja. Rad na računalu većina je djece naučila igrom. Učenje stranog jezika djeca su nesvjesno implementirala u svoju igru, jer računalne igre većinom koriste određeni strani jeziku te je potrebno razumjeti kako prijeći određeni „level“ to jest razinu igre. Osim toga, suvremena igra obilježena je upotrebom gotovih igračih kompleta, koji se samo poslože te dijete postaje moderator te igre, on promatra kako se na primjer autići „na baterije“ pokreću, dok je primjerice u prošlosti komad drveta imao reprezentativnu ulogu nekog igraćeg predmeta (Peršić-Kovač, 2004).

II. METODOLOGIJA

1. Predmet

Ovo istraživanje bavi se fenomenom igre, dječjom igrom, te načinima na koje igra može biti korisna u učenju i poučavanju.

Promatrajući igru s tradicionalnog aspekta ka suvremenom igra u suvremenom je svijetu postala marginalizirana, jer kako navodi Strandel ona u suvremenom svijetu postaje aktivnost, koja dijeli svijet odraslih od svijeta djece. Dosadašnja istraživanja djeteta su istraživala kao objekt te provođena na taj način bi oduzimala djeci „pravo glasa“ (Strandel 1997., prema Rajić Petrović-Sočo, 2015).

O važnosti socijalnog aspekta govore Šagud i Petrović-Sočo (2001) gdje smatraju da takva igra uči djeteta pravilima, obrascima ponašanja te naposljetku zadacima koje djeteta očekuje tijekom odrastanja i događaja koji ga očekuju u životu.

Matoković (2003) na temelju svog istraživanja obrazlaže teze o tradicionalnoj igri te navodi kako su tradicionalne igre djeca igrali po određenim godišnjim dobima, proljeće, ljeto i jesen bili su predviđeni za igru vani, dok je zima bila predviđena za igru u kući. Također navodi kako su djeca tim tradicionalnim igrama učila plesati i pjevati, raditi određene lakše poslove. Modernizacijom svijeta igra „napolju“ postaje opasna, jer isti autor navodi kako igra u gradskoj ulici postaje nesigurna zbog automobila. Stoga su djeca iz igre u okolini prešla na igru u kući, gdje su uvjeti „sigurniji“. Promjenom mjesta igre suvremena igra polako postaje individualizirana, djeteta se igra samo ili igračkama koje predstavljaju prijatelje. (Primjer čajanki djevojčica i plišanih igrački).

U kontekstu problema tog istraživanja postavlja se pitanje razlike tradicionalne igre te pojave suvremene igre djece. Peršić-Kovač (2004) navodi kako je tradicionalna igra bila vezana uz igru u prirodi, odnosno igru „napolju“, gdje nije bilo straha od mogućih opasnosti i ozljeđivanja. Usporedno takvim načinom igre jačale su se socijalne veze djece, međusobna prijateljstva i poznanstva.

Peršić-Kovač (2004) također tvrdi kako je socijalno okruženje jedan od čimbenika koji je tradicionalnu igru promijenio u suvremeni oblik igre. Tradicionalne igre prenosile su se s koljena na koljeno, odrasli su objašnjavali kako se nešto igra, dok suvremene igre postaju uvjetovane socijalnom okolinom, opet na već navedenom tragu toga da promjenom mjesta igre, u kući, djeca ne dolaze toliko u kontakt s ostalom djecom te da primjerenije igre smatraju onima na računaru ili na određenom mediju koji podržava igru.

Babić i Irović (2005) igrom su se bavile u kontekstu percepcije igre odraslih, odnosno percepcije igre djece. Odrasli sudjeluju ili kao suigrač-partner ili su oni posjednici moći u igri. Dosadašnja istraživanja Babić i Irović (2005) pokazala su da kako se igri i učenju ne pristupa holistički, a pritom se misli na dimenzije dječjeg gledišta, slobode vođenja te iskustva.

Igra tako predstavlja način na koji se uče simboli, odnosi u svijetu, te način na koji društvo funkcionira po tezi istraživanja Kovačević i Opić (2013).

Zašto je važno uključiti dječju percepciju igre navodi istraživanje Rajić i Petrović-Sočo (2015) gdje je igra snaga koja dijete vodi u nova otkrića te na viši stupanj razvoja. Igra je ta koja zrcali djetetove želje, misli, osjećaje i doživljaje.

Stoga se istraživanjem pokušava doznati je li tradicionalna igra prisutna u igri djece ili je dječja igra poprimila neki drugi oblik. Također valja doznati jesu li djeca više voljna igrati se suvremenih igara ili su im poznate neke od tradicionalnih igri te su im iste zanimljive. Razlozi ovom istraživanju jesu pretpostavka da se dječja igra promijenila te da djeca nisu uopće zainteresirana za tradicionalne oblike igara.

2. Ciljevi istraživanja

Predmet ovoga istraživanja jest dječja igra. Cilj ovog istraživanja jest doznati stavove djece o tradicionalnoj te suvremenoj igri. Specifični ciljevi jesu:

1. Istražiti stavove djece o tradicionalnim oblicima igara
2. Istražiti povezanost igre i mjesta stanovanja
3. Istražiti povezanost igre i uspjeha u školi
4. Istražiti čestotu vremena igre tijekom dana
5. Istražiti čestotu suvremene igre

3. Hipoteze istraživanja

Hipoteze ovog istraživanja jesu:

H₀- Tradicionalni i suvremeni oblici igre ne utječu navrijeme dječje igre

H₁- Mjesto stanovanja utječe na oblike igara djece

H₂ - Uspjeh u školi uvjetovan je igrom djece u slobodno vrijeme

H₃ – Djeca svoje slobodno vrijeme provode igrajući se određenom vrstom igre

4. Uzorak

U ovom istraživanju sudjeluje 179 ispitanika, učenika četvrtih, petih i šestih razreda Osnovne škole Eugena Kumičića Slatina. Uzorak je odabran slučajnim odabirom.

5. Mjerni instrument

U istraživanju se koristi anketni upitnik koji je konstruirao istraživač a sastoji se od kombinacije pitanja na zaokruživanje, pitanja s nadopunom te Likertovom ljestvicom s 25 tvrdnji. Podaci potrebni za ovo istraživanje prikupljeni su putem anketiranja ispitanika unutar školske ustanove.

6. Predviđene statističke analize podataka

Podaci prikupljeni u istraživanju analiziraju se pomoću programa za obradu statističkih podataka “*StatisticalPackage for theSocialSciences*” (SPSS).

III. EKSPERIMENTALNI DIO

1. Opći podaci o ispitanicima

Tablica 1. Spol ispitanika

SPOL	N	%
MUŠKI	86	48
ŽENSKI	93	52
UKUPNO	179	100

Iz Tablice 1. vidljivo je da su u istraživanju s obzirom na spol u većem postotku sudjelovale djevojčice u odnosu na dječake i to u omjeru 52 % djevojčica naspram 48% dječaka.

Tablica 2. Dob ispitanika

DOB / godine	N	%
10	27	15,1
11	69	38,5
12	62	34,6
13	20	11,2
14	1	0,6
UKUPNO	179	100

U Tablici 2. vidljiv je raspon dobi ispitanika koji su sudjelovali u ovom istraživanju. Dob ispitanika je u rasponu od 10 do 14 godina. Najveći dio ispitanika činili su jedanaestogodišnjaci (38,5 %), potom slijede dvanaestogodišnjaci (34,6 %), zatim desetogodišnjaci (15,1%), te trinaestogodišnjaci (11,2 %). U istraživanju sudjelovao je jedan četrnaestogodišnjak te su pretpostavke istraživača da je učenik koji je sudjelovao u istraživanju ponavljao razred.

Tablica 3. Školski uspjeh ispitanika u školskoj godini 2017./18.

OSTVARENI USPJEH	N	%
DOVOLJAN	1	0,6
DOBAR	13	7,3
VRLO DOBAR	79	44,1
ODLIČAN	86	48
UKUPNO	179	100

Iz Tablice 3. vidljiv je ostvareni školski uspjeh ispitanika u školskoj/akademskoj godini 2017./18. Odličan uspjeh ostvarilo je 86 ispitanika (48%) dok je vrlo dobar uspjeh ostvarilo je 79 ispitanika (44,1 %). Dobar uspjeh ostvarilo je 13 ispitanika (7,3%) dok je dovoljan uspjeh ostvario jedan ispitanika (0,6 %).

Tablica 4. Mjesto stanovanja ispitanika

MJESTO STANOVANJA	N	%
GRAD	115	64,2
PREDGRAĐE	13	7,3
SELO	51	28,5
UKUPNO	179	100

Iz Tablice 4. vidljiva je učestalost i postotak ispitanika s obzirom na mjesto stanovanja, u kojoj se može pročitati da 115 ispitanika živi u gradu (64,2 %), zatim 13 ispitanika živi u predgrađu (7,3 %), dok 51 ispitanik živi u selu (28,5 %).

2. Provjera postavljenih hipoteza istraživanja

Prva postavljena hipoteza u ovom istraživanju odnosi se na tezu o tome postoji li povezanost između tradicionalnih i suvremenih oblika igre s vremenom igre djece. Hipoteza tvrdi da ne postoji povezanost između tradicionalnih oblika igara te vremena igre, a potom suvremenih oblika igara te vremena igre.

Tablica 5. Tradicionalni oblici igre i vrijeme provedeno u igri

		vrijeme provedeno u igri	igra u slobodnom vremenu
tradicionalni oblici igre	Pearson Correlation	,086	,009
	Sig. (2-tailed)	,252	,907
	N	179	179

Iz Tablice 5. vidljivo je kako ne postoji statistički značajna povezanost između varijable *Tradicionalni oblici igre* i varijabli *Vrijeme provedeno u igri* te *Igra u slobodnom vremenu*. Na temelju rezultata može se zaključiti kako tradicionalni oblici igre nisu povezanim s vremenom koje djeca provedu u igri tijekom jednog dana.

Tablica 6. Suvremeni oblici igre i vrijeme provedeno u igri

		vrijeme provedeno u igri	igra u slobodnom vremenu
suvremeni oblici igre	Pearson Correlation	-,036	,036
	Sig. (2-tailed)	,637	,635
	N	179	179

Iz Tablice 6. vidljivo je kako ne postoji statistički značajna povezanost između varijabli *Suvremeni oblici igre* i varijabli *Vrijeme provedeno u igri* te *Igra u slobodnom vremenu*. Na temelju rezultata može se zaključiti kako suvremeni oblici igre nisu povezani sa vremenom te igrom u slobodno vrijeme djece. Navedeni podaci stoga potvrđuju prvu postavljenu hipotezu.

Druga postavljena hipoteza odnosi se na mjesto stanovanja ispitanika te na oblike igre djece.

Tablica 7. Mjesto stanovanja i oblici igre

		tradicionalni oblici igre	suvremeni oblici igre
mjesto stanovanja	Pearson Correlation	,027	-,076
	Sig. (2-tailed)	,725	,314
	N	179	179

Iz Tablice 7. vidljivo je kako ne postoji statistički značajna povezanost između varijabli *Mjesto stanovanja* te varijabli *Tradicionalni oblici igre* i *Suvremeni oblici igre*. Kako ne postoji statistička značajna povezanost, druga se hipoteza odbacuje.

Treća postavljena hipoteza odnosi se na ostvareni uspjeh u školi te igru u slobodno vrijeme kod ispitanika.

Tablica 8. Školski uspjeh i igra u slobodnom vremenu

		igra u slobodno vrijeme
ostvareni školski uspjeh	Pearson Correlation	,030
	Sig. (2-tailed)	,692
	N	179

Iz Tablice 8. vidljivo je kako ne postoji statistički značajna povezanost između varijabli *Ostvareni školski uspjeh* i varijable *Igra u slobodno vrijeme*. Zaključuje se kako ostvareni uspjeh u školi nije povezan sa igrom ispitanika u njihovo slobodno vrijeme.

Četvrta postavljena hipoteza odnosi se na povezanost između slobodnog vremena i igre ispitanika.

Tablica 9. Vrijeme provedeno u igri u slobodnom vremenu

		vrsta igre u slobodno vrijeme
vrijeme provedeno u igri	Pearson Correlation	,215
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	179

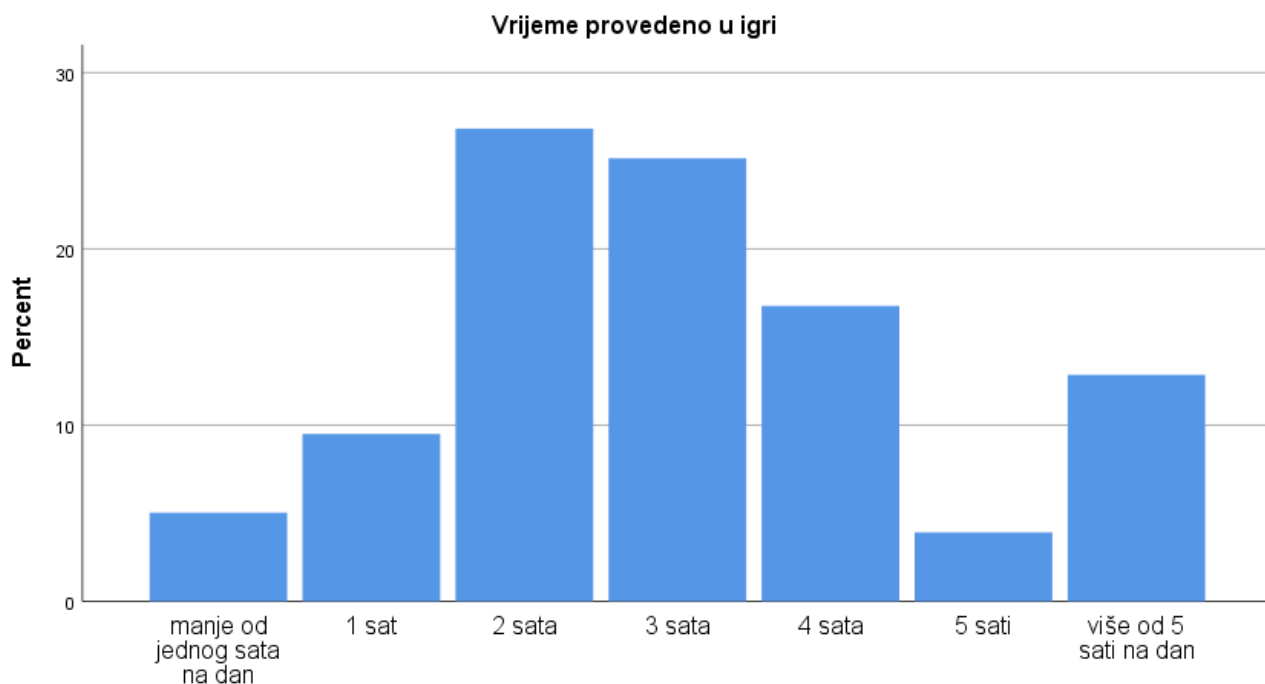
Iz Tablice 9. vidljivo je kako postoji statistički značajna povezanost između varijabli *Vrijeme provedeno u igri* i varijable *Igra u slobodno vrijeme*. Statistički značajna povezanost pozitivna je te se zaključuje kako je vrsta igre u slobodno vrijeme povezana s provedenim vremenom igrajući se.

Na temelju svih postavljenih hipoteza može se zaključiti kako ne postoji povezanost između tradicionalnih i suvremenih oblika igre s vremenom koje djeca provedu igri, odnosno igraju se igara koje sami preferiraju. Zatim mjesto stanovanja također nije povezano s vrstom igre, kao niti ostvareni školski uspjeh. Prva, druga i treća se hipoteza odbacuju. Statistički značajna povezanost postoji samo kod posljednje hipoteze.

3. Čestota vremena koje djeca provedu u igri tijekom dana

U provedbi istraživanja istražilo se koliko vremena svog slobodnog vremena ispitanici provode u igri. U vremenskom određenju igre ispitanici nisu morali definirati koju vrstu igre se igraju, već samo označiti procjenu vremena koje provedu igrajući se. Procjena provedenog vremena u igri odnosila se na jedan dan

Grafikon 1.

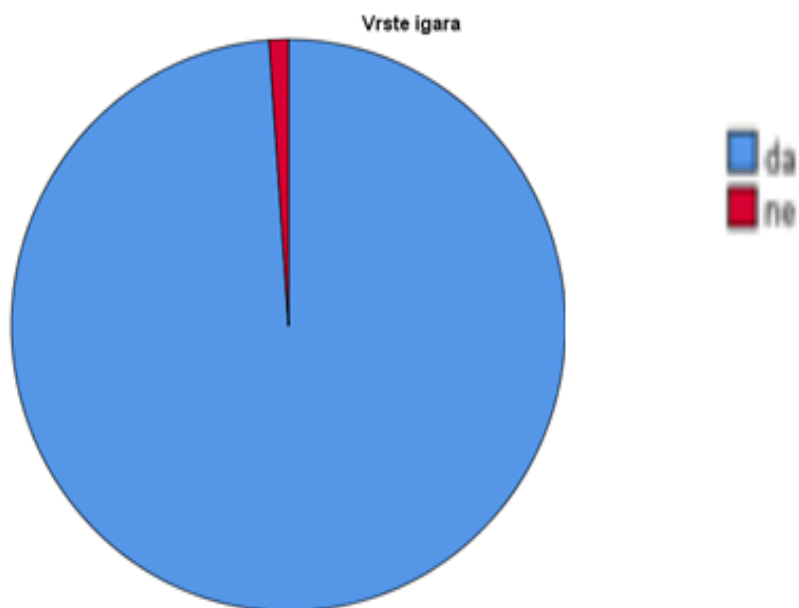


Iz Grafikona 1. vidljiv je raspon vremenskog trajanja igre ispitanika tijekom jednog dana. Manje od jednog sata na dan u igri provodi 5 % ispitanika. Jedan sat dnevno u igri provodi 9,5 % ispitanika. Najveći postotak ispitanika, 26,8 % u igri provodi dva sata dnevno. Potom tri sata dnevno u igri provodi 25,1 % ispitanika. Četiri sata dnevno u igri provodi 16,8 % ispitanika. Samo 3,9 % ispitanika u igri provodi pet sati dnevno, dok više od pet sati dnevno u igri provodi 12,8 % ispitanika. Iz navedenog može se zaključiti kako prosječno igra ispitanika tijekom dana traje od dva do četiri sata.

4. Poznavanje tradicionalnih igara

U anketnom su upitniku ispitanici bili upitani jesu li im poznate igre poput „*Lovice*“, „*Žmurke*“, „*Ledena baba*“, „*Crvena kraljica, jedan, dva, tri*“ i slično. Igre su preuzete iz skupa igara koje je objedinila Mirjana Duran, a riječ je o starim slavonskim igrama koje su nekada u prošlosti igrala djeca i mladi. Između ostalog navedene su igre preuzete zbog svoje učestalosti te pretpostavke da će ispitanici prepoznati te vrste igara, jer se i sami igraju istih.

Grafikon 2.



Iz Grafikona 2. vidljivo je da su 98,9 % ispitanika čuli ili su im poznate navedene igre, dok njih 1,1 % nije čulo za navedene igre. Ispitanici koji su zaokružili potvrđan odgovor, trebali su napisati kojih se igara najviše igraju sa svojim prijateljima, te navesti i ostale tradicionalne igre koje se igraju. Učestale igre koje su ispitanici naveli su: *Lovice*, zatim *Ledena baba*, potom *Žumrke*. Navedene su i sportske igre nogomet i rukomet potom *izrađivanje ukrasa od krep papira*, zatim igra *Država, grad, selo* te društvena igra *Monopoly*. Od navedenih igara koje su ispitanici naveli, pretežito su igre društvenog oblika te igre koje zahtijevaju fizičku aktivnost igrača.

5. Igre u slobodnom vremenu

Jedno od postavljenih pitanja u anketnom upitniku odnosilo se na igre kojih se ispitanici igraju u svojem slobodnom vremenu. Ispitanici koji su potvrdno odgovorili da se igraju u svoje slobodno vrijeme trebali su dopisati kojih se igara igraju. 96,6 % ispitanika potvrdno je odgovorilo, dok je 3,4 % negativno odgovorilo na to pitanje. (Detaljnije vidi Grafikon 2) Igre su nakon provedbe istraživanja rangirane s obzirom na vrstu, medij, osobe i slično. Detaljnije navedeno u Tablici 10. Iz popisa vidljivo je kako ispitanici najčešće igraju društvene igre i sportske igre, dok su igre vezane uz računalo te videoigre zastupljene u manjoj mjeri. Od ostalih vrsta igara navode se specifičnosti poput igre sa psom, crtanje, pjevanje ili plesanje kao i fotografiranje. Prema ovome može se zaključiti kako djeca igru percipiraju na različite načine, odnosno da svaka osoba može osmisliti igru na svoj način.

Specifičnost koju valja navesti kod odgovora na pitanje o vrsti igara u slobodnom vremenu jest odgovor jedne ispitanice a on glasi ovako: „*Nemam sada vremena, učim, idem u glazbenu školu, no kada počnu ljetni praznici igrat ću se sa prijateljima svaki dan.*“ Iz navedenog odgovora može se pretpostaviti da igra kod djece može biti na nižim razinama prioriteta, dok su im važnije škola i obrazovanje. Iz navedenih oblika društvenih igara učestale su one igre koje oponašaju poslove koje obavljaju odrasle osobe. Iz samih naziva igara vidljivo je kako su u pitanju oponašanje određenog zanimanja (primjerice rad liječnika, posao policajca ili trgovina). Djeca kroz takve oblike igara približavaju sebi svijet odraslih, igrajući se uče što je cilj određenog zanimanja (Liječnik liječi ljude, policajci hvataju lopove i slično).

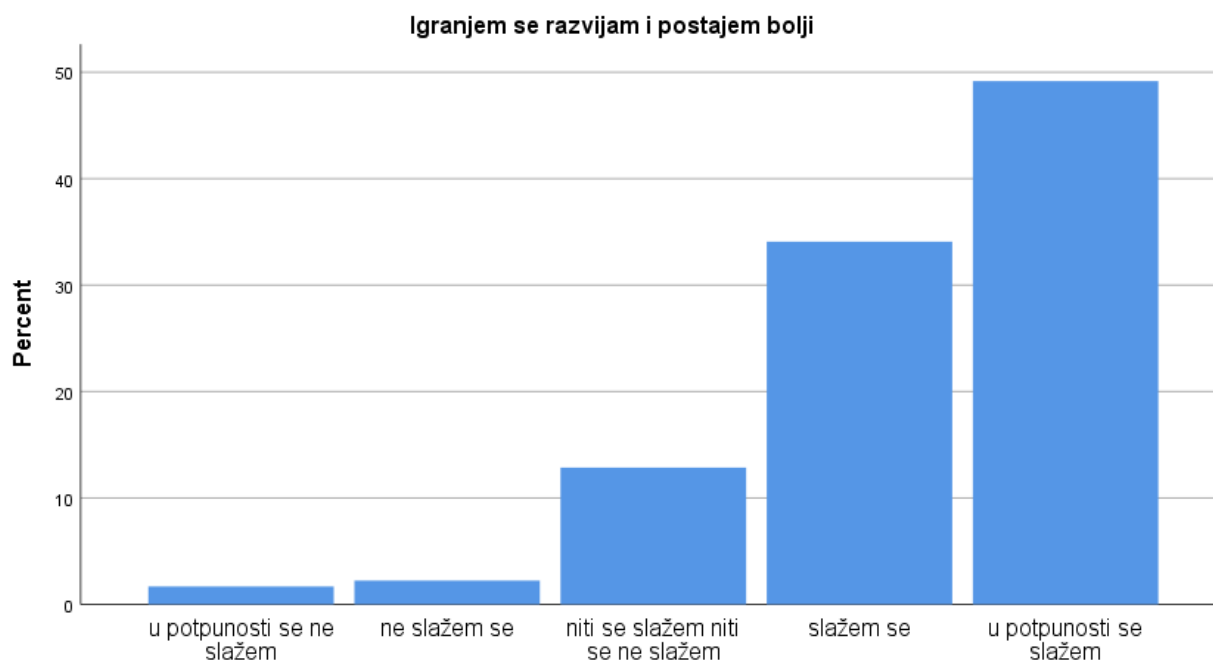
Tablica 10. Prikaz igri u slobodno vrijeme

Društvene igre	Medij i medijske igre	Osobe	Sport	Ostalo
graničar	računalo	sestra	nogomet	igre na igralištu
lovice	mobitel	brat	vožnja bicikla	igra s kockama
muhe	tablet	prijatelji	preskakanje	izležavanje
uno	Playstation 4	baka	užeta	pantomima
čovječe ne ljuti se	Call of Duty 2	bratić	košarka	igra s psom
ledena baba	Roblox	sestrična		šetanje
kaladont	Counter Strike source		slaganje	crtanje
cosmopol			rubikove	izazovi
vukova i ovaca	Red Dead		kocke	pustolovine
glazbena stolica	Redemption 2			kahoot
crvena kraljica 123			pikado	ples
potraga za blagom	Fortnite		rukomet	pjevanje
drvena Marija	videoigre		rolanje	fotografiranje
skrivača	PUBG (Player		odbojka	barbike
lopov i policajac	UnknownBattleGrou		skakanje na	
Monopoly	nds)		trampolinu	snimanje
Crni Petar			hrvanje	animiranih
domino			tenis	filmova
slijepi miš			badminton	
trgovina			loptanje	
modni dizajn			trčanje	
medo u kanalu				
ludi doktor				

6. Učenje i poučavanje s obzirom na igru

U ovom poglavlju razmotrit će se stavovi ispitanika o igri i učenju. Ispitanici su bili upitani može li se kroz igru naučiti novo znanje, vještine potrebne za samoostvarenje pojedinca. Prvotno valja razmotriti tvrdnju *Igranjem se razvijam i postajem bolji*.

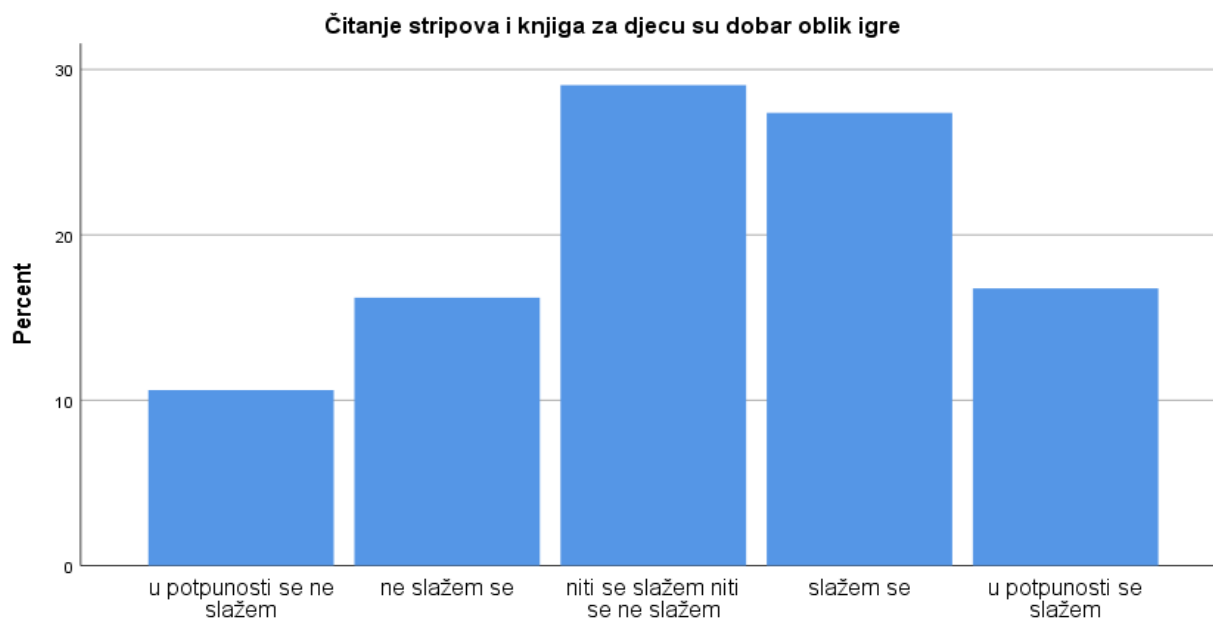
Grafikon 3.



Iz Grafikona 3. vidljivo je kako se gotovo polovina ispitanika, 49,2%, u potpunosti slaže s tvrdnjom da kroz igru razvijaju sebe i postaju bolji. Nadalje 34,1 % ispitanika slaže se s navedenom tvrdnjom, 12,8 % neodlučno je, odnosno niti se slaže niti se ne slaže s navedenom tvrdnjom. S navedeno tvrdnjom ne slaže se 2,2 % ispitanika, dok u potpunosti ne slaže se 1,7 %. Igra je dakle, važan oblik razvitka tijekom dječjeg odrastanja.

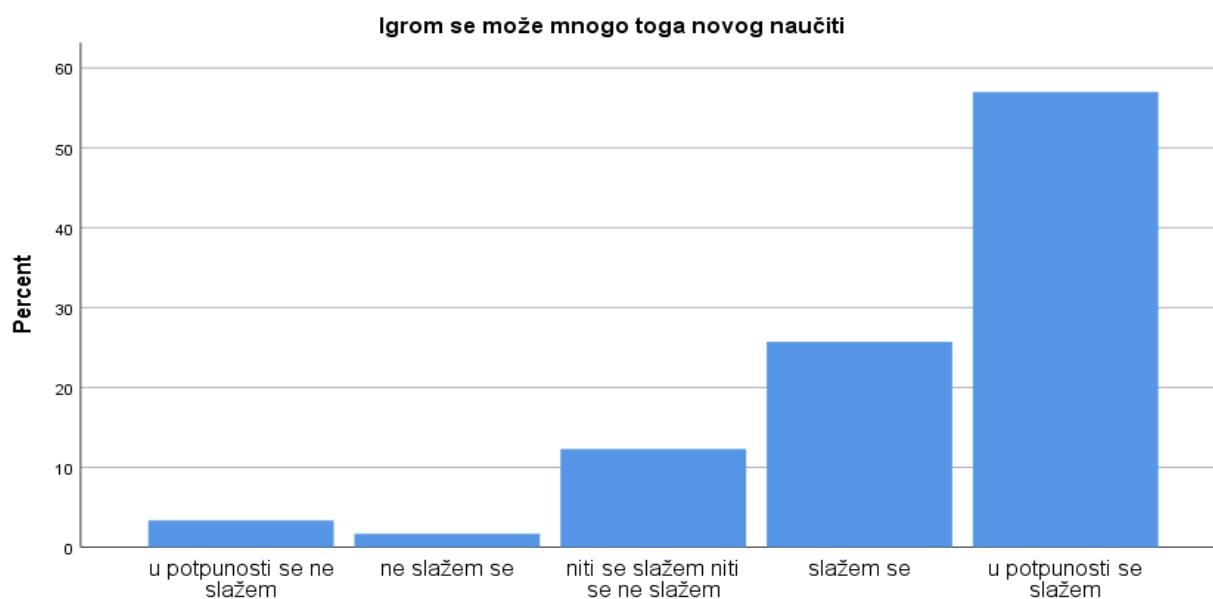
Nadalje, valja razmotriti stavove ispitanika prema tvrdnji *Čitanje stripova i knjiga za djecu su dobar oblik igre*. Ovdje valja istražiti poučavaju li se djeca čitanjem knjiga i stripova zabavnog sadržaja te smatraju li da je za njih važno čitati ili pratiti određeni strip ili serijal knjiga

Grafikon 4.



Stavovi ispitanika bitno se razlikuju prema navedenoj tvrdnji. Najveći broj ispitanika, 29,1 %, niti se slaže niti se ne slaže s tvrdnjom da je čitanje dobar oblik igre. Zatim slijedi 27,4 % ispitanika koji se slažu s navedenom tvrdnjom te 16,8 % ispitanika koji se u potpunosti slažu. S navedenom tvrdnjom ne slaže se 16,2 % ispitanika, dok u potpunosti ne slaže se 10,5 %. Prema ovim rezultatima većina je ispitanika neodlučna kada su u pitanju stripovi, odnosno knjige, no ipak, u određenom postotku, više je onih ispitanika koji se slažu s tvrdnjom, negoli onih koji se ne slažu. Sljedeća tvrdnja koju valja razmotriti jest stav ispitanika o učenju u igri.

Grafikon 5.



Više od polovice ispitanika, 57 %, u potpunosti slaže se da se kroz igru mogu naučiti nova znanja i usavršiti vještine. Nadalje četvrtina ispitanika, 25,7 %, slaže se s navedenom tvrdnjom dok 12,3 % ispitanika niti se slaže niti ne slaže s tvrdnjom. 1,7% ne slaže se, dok se 3,4 % u potpunosti ne slaže s navedenom tvrdnjom. Većina ispitanika slaže se sa navedenom tvrdnjom te su stava da se igrom uči i poučava.

7. Odrasli u igri djece i učenje

U kontekstu ovog istraživanja valjalo je istražiti stavove ispitanika o tome trebaju li odrasli sudjelovati u igri djece te jesu li oni koji poučavaju djecu kroz igru ili ne. Rezultati za tvrdnju *Rado se igram igara koje su me naučili moji roditelji* daju sljedeće podatke.

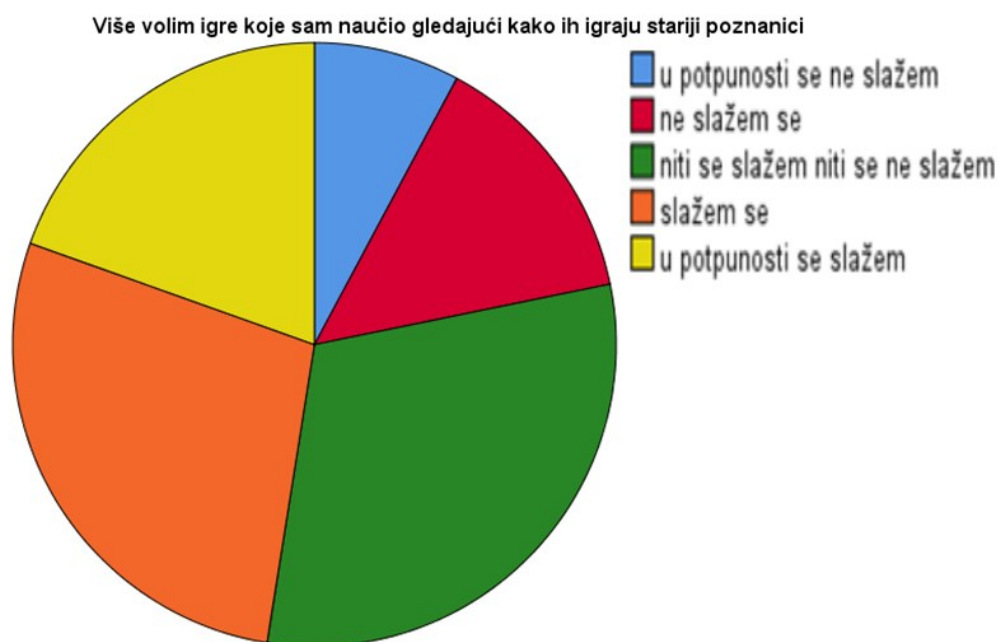
Grafikon 6.



Iz Grafikona 6. vidljivo je kako se nešto manje od polovine ispitanika u potpunosti slaže s navedenom tvrdnjom (43 %). S tvrdnjom slaže se 27,4 % ispitanika, dok niti se slaže niti ne slaže 20,7 % ispitanika. S tvrdnjom ne slaže se 5,6 % ispitanika, a u potpunosti ne slaže se 3,4 %. Roditelji, prema rezultatima stavova, imaju značajnu ulogu u poučavanju djece, te su ispitanici izrazili zadovoljstvo u igri takvih igara.

Sljedeća je tvrdnja po pitanju stavova *Više volim igre koje sam naučio gledajući kako ih igraju stariji poznanici*. U toj tvrdnji ispitanici trebali su izraziti svoj stav o tome igraju li igre koje su primjerice, vidjeli da igraju njihovi stariji prijatelji, starija braća ili pak stariji učenici u školi. Detaljnije rezultate daje Grafikon 7.

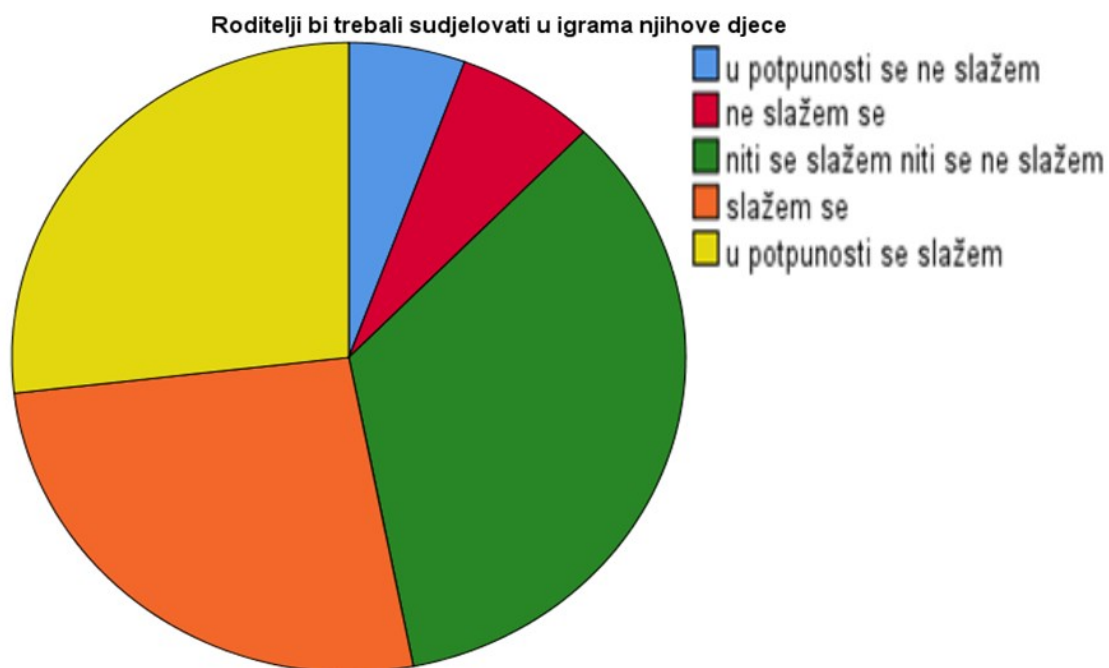
Grafikon 7.



Prema rezultatima 30,7 % ispitanika neodlučno je u svom stavu o ovoj tvrdnji. S druge strane, 27,9 % ispitanika slaže se s navedenom tvrdnjom, dok se 19,6 % ispitanika u potpunosti slaže s tvrdnjom. Nasuprot tome, 14 % ispitanika ne slaže se s tvrdnjom te se 7,8 % ispitanika u potpunosti ne slaže s tom tvrdnjom. Dakle stariji poznanici u određenoj mjeri utječu na zadovoljstvo igrom.

Osim utjecaja starijih poznanika na igru djece, ispitanici su dali svoj stav o tvrdnji *Roditelji bi trebali sudjelovati u igrama njihove djece.*

Grafikon 8.



Prema rezultatima 34,6 % ispitanika neodlučno je po pitanju toga trebaju li roditelji sudjelovati u igri. Gotovo sličan postotak ispitanika u potpunosti slaže se s tvrdnjom, 26,8 % slaže se s tvrdnjom 26,3 %. S druge strane, s tvrdnjom ne slaže se 6,7 % ispitanika te 5,6 % ispitanika u potpunosti ne slaže se s tvrdnjom. Rezultati ukazuju na određenu potrebu sudjelovanja roditelja u igri djece, što se slaže s teorijskom literaturom, koja navodi kako su djeca većinom konstruktori svoje igre i ona odlučuju tko će sudjelovati u igri, a tko ne.

8. Zadovoljstvo i sreća u igri

Rezultate koji su dobiveni istraživanjem o stavu ispitanika o tvrdnjama *Igra je za mene izvor zabave* te *Tijekom igranja se osjećam sretnim/sretnom* dali su zanimljivim pogled djece na igru što je vidljivo iz Grafikona 9. i Grafikona 10. U daljnjoj analizi usporediti će se rezultati stavova ispitanika ovih dviju tvrdnji.

Grafikon 9.



Od ukupnog broja ispitanika 71,5 % u potpunosti slaže se s tvrdnjom da je igra za njih izvor zabave. Zatim 21,8 % ispitanika slaže se s tvrdnjom, dok je 3,8 % ispitanika neodlučno po pitanju te tvrdnje, a u istom postotku od 1,7 % ispitanika ne slaže se, te se u potpunosti ne slaže s navedenom tvrdnjom.

Grafikon 10.



Ispitivanjem stava o osjećaju sreće ispitanika, iznjedrili su se sljedeći rezultati, 76,5 % ispitanika u potpunosti slaže se s navedenom tvrdnjom, 18,4 % ispitanika slaže se s tvrdnjom, dok je 2,8 % ispitanika neodlučno po pitanju te tvrdnje. S tvrdnjom se ne slaže 0,6 % ispitanika te se u potpunosti ne slaže njih 1,7 %.

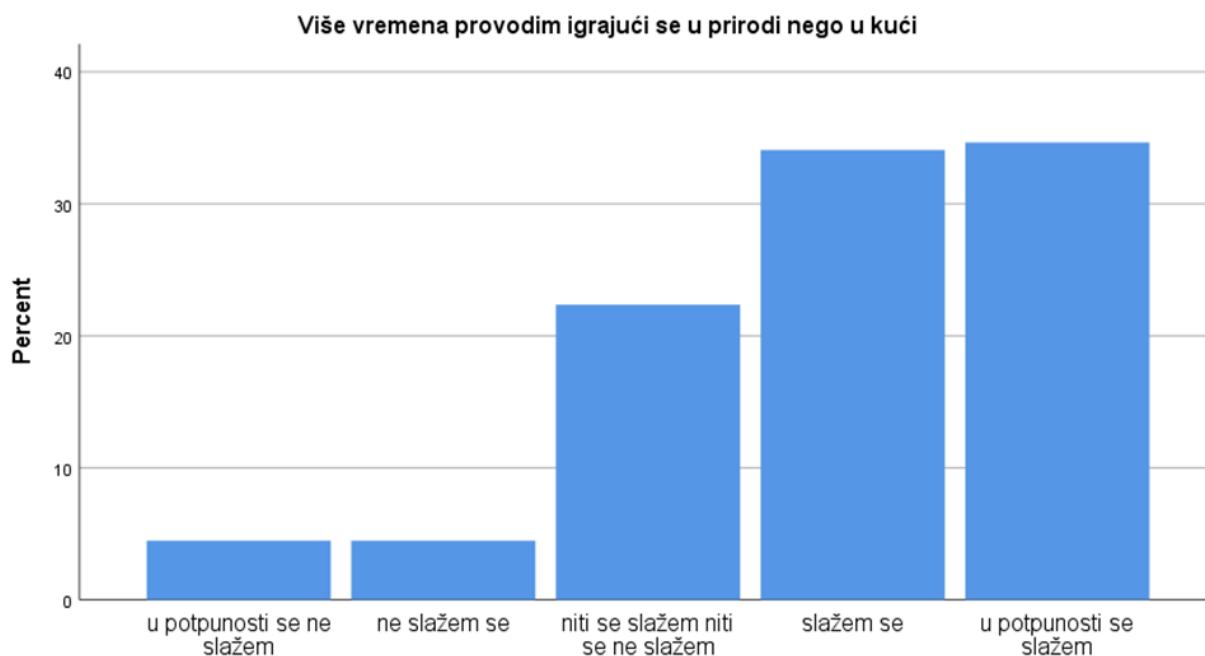
Uspoređujući navedene podatke po pitanju stava o sreći i izvoru zabave vidljivo je kako djeca igru smatraju aktivnošću, koja im predstavlja izvor zabave, proces u kojem je sretno i zadovoljno. Usporedno s time, pozitivan stav o osjećaju sreće zastupljen je u velikoj mjeri kao i stav o igri kao izvoru zabave. Zabava i sreća tijekom igre ovdje se mogu smatrati usko vezanima. Time se zapravo potvrđuju teoretske osnove iz literature te ono o čemu Huizinga (1992) govori da je čovjek biće igre. Uzevši u obzir da je čovjek tijekom cijelog života biće igre, pa tako ponajprije u mlađoj dobi, ti rezultati govore kako je za djecu važan proces igre, aktivnost igre te smisao igre. Tek u malom postotku pokazalo se da pojedinoj djeci igra nije važna odnosno da im igra ne predstavlja izvor zabave, te da se ne osjećaju sretnima tijekom igre.

9. Promjena igre s obzirom na sadašnjost i prošlost

U posljednjem poglavlju analize usporedit će se tri tvrdnje vezane uz stav ispitanika o tradicionalnoj te suvremenoj igri djece. Treća tvrdnja odnosi se na stav ispitanika o tvrdnji *Današnje igre se jako razlikuju od igre djece u prošlosti* te će se analizirati kako bi se dobio uvid u viđenje ispitanika o tome je li se igra promijenila s obzirom na prošlost i sadašnjost.

Tvrdnja *Više vremena provodim igrajući se u prirodi nego u kući* odabrana je kao reprezentativna tvrdnja tradicionalne igre čije je obilježje igra u prirodi, predmetima koji su prirodnog porijekla.

Grafikon 11.

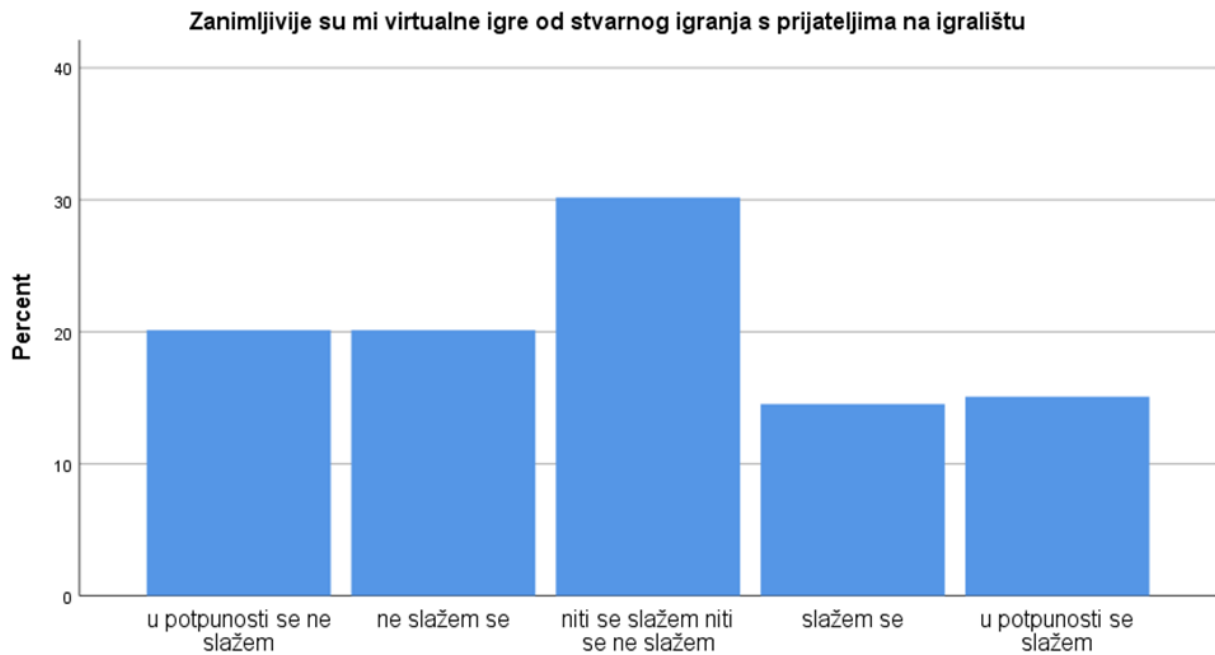


Iz navedenog Grafikona 11. vidljivo je kako se u gotovo istom postotku ispitanici u potpunosti slažu s tvrdnjom, 34,6 %, te slaže se s navedenom tvrdnjom njih 34,1 posto. Niti se slaže niti se ne slaže njih 22,3%, dok se ne slaže, te se u potpunosti ne slaže 4,5 % ispitanika. U određenoj mjeri ispitanici su stava da je priroda i dalje mjesto igre, mjesto u kojem se odvija proces i aktivnost igranja.

S druge strane tvrdnja *Zanimljivije su mi virtualne igre od stvarnog igranja s prijateljima na igralištu* odabrana je kao reprezentativna tvrdnja suvremene igre djece čije je obilježje

upotreba medija, medijskih igara, igra u zatvorenom prostoru, te igra u vlastitoj sobi unutar doma.

Grafikon 12.



Rezultati stava po pitanju navedene tvrdnje dali su sljedeće rezultate. Najveći postotak ispitanika neodlučno je u stavu, 30,2 %. U istom postotku, 20,1 % ispitanika se u potpunosti ne slaže s navedenom tvrdnjom, te se ne slaže s tvrdnjom. U potpunosti slaže se njih 15,1 % dok se 14,5 % slaže s navedenom tvrdnjom.

Uspoređujući rezultate stava tih dviju tvrdnji, vidljivo je kako se ispitanici više slažu s konceptom igre u prirodi negoli s konceptom virtualne igre. Poveznica u literaturi koja potkrepljuje te rezultate jest da je djetetu potrebna fizička aktivnost, igre u otvorenom prostoru, gdje se jačaju vještine i motorika tijela. Nadalje, važno je napomenuti i ono što je vidljivo iz dobne strukture ispitanika, a to je da je dob ispitanika mlađa te da su afiniteti ipak više orijentirani na igru u prirodi negoli u zatvorenom prostoru.

Posljednja tvrdnja važna za analizu jest tvrdnja *Današnje igre se jako razlikuju od igre djece u prošlosti*. Detaljnije o rezultatima u Grafikonu 13.

Grafikon 13.



Gotovo polovica ispitanika u potpunosti slaže se s navedenom tvrdnjom, točnije 45,3 %, zatim 28,5 % slaže se s navedenom tvrdnjom. Neodlučno u svom stavu o toj tvrdnji njih je 19,6 % dok se u istom postotku ne slaže, te u potpunosti ne slaže se 4,5 % ispitanika. Iz rezultata vidljivo je kako je stav veoma pozitivan po pitanju te tvrdnje te ako se u uzme u obzir stav slaganja, velika većina smatra da se igre razlikuju, odnosno da su se promijenile u odnosu na igru u prošlosti. U literaturi teorija to definira prijenosom znanja s koljena na koljeno. Stariji su mlađima prenijeli kako se pojedina igra igrala u prošlosti, mlađe generacije su iz priča svojih baka i djedova čuli kako se treba neka igra igrati, imaju saznanja o tome, ali te igre ne igraju u suvremeno doba. Prema tome ti rezultati imaju potkrjepu u teoriji te je sukladno tome i ovakav rezultat postotka slaganja s navedenom tvrdnjom.

10. Rasprava

Dobiveni rezultati ukazuju kako je dječja igra vezana uz njihovo stvaralaštvo i imaginaciju. Poveznice s varijablama vezanim uz školu te mjesto stanovanja nisu pronađene što znači da je igra odvojena sfera života djeteta. Poveznica je pronađena kod vremena koje ispitanik provede u igri te vrste igre koje igra, što će reći da određene vrste igara djeca igraju u duljem vremenskom razdoblju. Učestalost dječje igre prema ovim rezultatima u okviru od jednog dana ne prelaze 4 sata. Najučestaliji odgovori ispitanika su 2-3 sata dnevno. Pretpostavlja se da su ispitanici tijekom dana zauzeti drugim obavezama, od školskih obaveza do aktivnosti u kojim sviraju određeni instrument ili se možda profesionalno bave sportom. Od rangiranih odgovora kojih se vrsta igara ispitanici igraju, iznenađujuće je da su društvene igre, kao i one koje zahtijevaju fizičku aktivnost djece učestalije, negoli igre vezane uz zatvoreni prostor, vezane uz medije i virtualnu igru. Ipak od navedenih virtualnih igara, rezultati su pokazali kako su ispitanici upoznati sa suvremenim igrama, koje se igraju na igraćim konzolama. Pretpostavka učestalije igre u prirodi, negoli u kući jest da se djeca mlađe dobi ipak i dalje više igraju u prirodi (Istraživanjem obuhvaćena je populacija od 10 do 13 godina). Igre sportske naravi također su učestale u odgovorima ispitanika, te analizirajući odgovore najviše su to igre poput nogometa, košarke i rukometa, dakle igre društvenog karaktera. Od specifičnih igara koje su naveli ispitanici učestale su one koje zahtijevaju pokret tijela i ruke, crtanje i bojanje, te šetanje. U korist netom navedenih rangova igara idu rezultati stava o tvrdnji da se igranjem dijete razvija i postaje bolje. Uspoređujući igru i učenje, rezultati su pokazali kako ispitanici smatraju da se kroz igru može učiti, te uspoređujući tu tvrdnju s poučavanjem djece od strane roditelja, pretpostavlja se kako su upravo roditelji ti koji djecu poučavaju igri i koji poučavaju kroz igru. Neizostavni su također i stariji prijatelji kao model, kroz koji djeca uče. Po pitanju učenja iznenađujući su rezultati stava o čitanju knjiga i stripova, gdje su ispitanici gotovo neodlučni. Pretpostavka je da bi se daljnjim istraživanjem moglo istražiti postoje li afiniteti prema čitanju određene vrsti knjige ili stripa, čime bi se dobila cjelovitija slika o učenju kroz igru. Na početku istraživanja pretpostavljeno je da će ispitanici više imati pozitivan stav o suvremenim igrama negoli o tradicionalnim, no iz rezultata o stavovima ispitanika pokazalo se kako ispitanici više preferiraju igru u prirodi nego u zatvorenom prostoru te u virtualnom svijetu. Ono što svakako iznenađuje jest da su ispitanicima poznate vrste igara koje su se nekad igrale, svjesni su promjene i razlika igre, a pretpostavka tome jest da su neformalnim putem, u svojoj okolini čuli za te igre, primjerice od bake ili djeda, koji su prepričavanjem prenijeli znanje na mlađe generacije.

Zaključak

Na kraju svega navedenog treba zaključiti sljedeće: igra u odrastanju i životu čovjeka ima nekoliko uloga. Kroz igru može se odgojno-obrazovno djelovati. Osim odgojno-obrazovnog djelovanja, igra je važan agens fizičke, psihičke aktivnosti u odrastanju kao i proces u kojem se razvija motorika tijela. Osim psihofizičkih obilježja igra je veoma važan proces socijalizacije jedinke, u kojem se pomoću „pravila igre“ osoba dovodi u razne situacije u kojima uči kako odigrati određenu ulogu, koja se može pretočiti u stvarni život. Igrom se dakle jačaju socijalizacijski procesi. Na makrorazini osim što se igrom jača kultura pojedinog naroda, jača se i identitet pojedinca, jer se određene igre vežu za određeni narod, vrsta igre postaje odrednica identiteta. Na mikrorazini igra predstavlja proces u kojem pojedinac oblikuje sebe, razvija svoju maštu i kreativnost, uči kako poštivati pravila i odrednice igre. Ako ne poštuje pravila uči uzročno-posljedično i posljedice. Što se tiče tradicionalne igre može se zaključiti kako je ona usko vezana uz socijaliziranje jedinki, vezana je uz prirodu, otvoreni prostor, zahtjeva korištenje mašte i više napora da bi se osmislila igra. Osim toga, usko je vezana uz sela gdje nije bilo opasnosti po djecu, stoga mogla je biti prisutna bilo gdje, od seoske ulice do livade. S druge strane, suvremena igra je igra grada i veže se uz stambeni ambijent, odvija se unutar sobe, obilježje je da se koriste igračke, te u suvremenom svijetu gotove konzole i igraći setovi koji ne zahtijevaju osmišljavanje igre već samo sudjelovanje. Rezultati istraživanja ovog rada potvrdili su da je tradicionalna igra i dalje sveprisutna u igri djece, kao i suvremena igra. Od postavljenih hipotezi ovog istraživanja potvrđena je samo posljednja da djeca svoje slobodno vrijeme provode u igri. Na igru ne utječu niti suvremeni oblici igre niti tradicionalni kao niti mjesto stanovanja ispitanika. Školski uspjeh također nije povezan s igrom djece. Zaključujem kako su djeca stvaratelji svoje igre neovisno o navedenim faktorima. Kroz maštu i druženje i dalje igraju igre u kojima im nisu potrebne igračke. I dalje su stava kako je igra u prirodi privlačnija od igre pred računalom. Ovaj rad završavam rezultatima posljednje tvrdnje, a to da su djeca svjesna promjene igre, svjesna su da su današnje igre različite od onih koje su igrali njihove bake i djedovi. Igru kao proces potrebno je unijeti u obrazovnu sferu, jer je ona prema rezultatima ovog istraživanja vidljivo značajna kao pomagalo u učenju, kao izvor zabave i sreće.

Literatura

1. Babić, N., Irović, S., (2005). Igra u implicitnim teorijama i edukacijskoj praksi predškolskih odgajatelja. *Napredak : časopis za pedagoški teoriju i praksu*. 146. 2. 183-192.
2. Bašić, S. (2009). Dijete (učenik) kao partner u odgoju: kritičko razmatranje. *Odgojne znanosti*, 11(2), 27 – 44.
3. Bognar, L. (1986). *Igra u nastavi na početku školovanja*. Zagreb: Školska knjiga.
4. Brown, F., i Patte, M. (2013). *Rethinking Children`s Play*. London: Bloomsbury.
5. Corsaro, W. A. (2011). *The Sociology of Childhood (3rdEdition)*. London: Pine Forge Press, SAGE
6. Ćurko, B., Kragić, I. (2009). Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju (Na tragu filozofije za djecu), *Filozofska istraživanja*, 114, God.29, Sv.2, str. 303.- 310.
7. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
8. Eljkonjin, D. B.(1981). *Psihologija dječje igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
9. Furlan, I. (1981). *Čovjekov psihički razvoj*. Zagreb: Školska knjiga.
10. Freud, Sigmund. (1920). Beyond the pleasure principle. *SE*, 18:1-64.
11. Grčić-Zubčević, N., Marinović, V. (2009). *300 igara u vodi za djecu predškolske dobi*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu
12. Huizinga, J.(1970). *Homoludens*. Zagreb: Matica hrvatska.
13. Huizinga, J. (1992). Homoludens, o podrijetlu kulture u igri. Zagreb: Naprijed.
14. Kovačević, T. i Opić, S. (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education. *Croatian Journal of Education*, 16 (Sp. Ed.1), 95-112.
15. Kožić, M. (1988). Dječje igre u okolini Zagreba. In K. Benc-Bošković (Ed.) *Etnografska baština okolice Zagreba* (pp. 51-62). Zagreb: Hrvatsko etnološko društvo
16. Matoković, D. (2003). Dječji svijet. *Etnološka istraživanja*, 9 (1), 53-76.
17. Peršić-Kovač, V. (2004). *Dječje igre i igračke u Podravini*. Koprivnica: Muzej grada Koprivnice.
18. Polić, Rajka (2003). »Odgoj i dokolica«, *Metodički ogledi*, Zagreb, god. 10, sv. 2, str. 25–37.
19. Quortrup, J. (2005). Varietys in Childhood, In J. Quortrup, (Eds), *Studies in modern childhood, Society, Agency, Culture*, (pp. 1 – 20). New York: Macmillan

20. Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik*, 64(4), 603-620. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/153131>
21. Smith, P. K. (2004). Play: Types and functions in human development. U B. J. Ellis i D. F. Bjorklund (Ur.), *Origins of the social mind: Evolutionary psychology and child development* (271–291). New York: Guilford
22. Solar, M. (1977). *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga.
23. Srebot, R. i Menih, K. (2003). *Putovanje u tišinu, igre i vježbe opuštanja za djecu od 4 do 12 godina*: Zagreb: Ostvarenje d.o.o.
24. Stevanović, M. (2000). *Predškolska pedagogija*, druga knjiga. Rijeka: Ekspres digitalni tisak.
25. Strandel, H., (1997). *Doing Reality With Play: Play as a Childrens Resource in Organizing Everyday Life in Daycare Centres*. Childhood 4. London. SAGE publicitacions, 445 - 464.
26. Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
27. Sylva, K., Roy, C., Painter, K. (1980). *Child watching at play- group and nursery school*. Oxford preschool research project. London: Grant McIntyre.
28. Šagud, M. (2002). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine.
29. Šagud, M., i Petrović-Sočo, B. (2001). Simbolička igra predškolskog djeteta u institucijskom kontekstu. *Napredak*, 142(1), 61-70.
30. Thomas, P. (2007). *Čarolija opuštanja, taichi, vizualizacija i blage vježbe opuštanja za djecu*. Zagreb: Ostvarenje d.o.o.
31. Troy, Friedrich. (1970). *Psihologija deteta*. Beograd: Naučna knjiga.

Prilozi:

Prilog 1. Korišteni anketni upitnik u procesu anketiranja ispitanika

ANKETNI UPITNIK ZA UČENIKE

Poštovani učenici,

Zamolio bih Vas da ispunjavanjem ovog anketnog upitnika sudjelujete u istraživanju, a time i pisanju diplomskog rada, na temu „Tradicionalni i suvremeni oblici igre u učenju i poučavanju“. Anketni upitnik je anonimn, te rješavanje upitnika traje 5 do 10 minuta. Unaprijed se zahvaljujem na izdvojenom vremenu.

1) Navedi svoj spol:

- a. Žensko Ž
- b. Muško M

2) Navedi na liniju koliko godina imaš:

3) Prošle školske godine sam ostvario/la sljedeći školski uspjeh:

- a. Nedovoljan (1)
- b. Dovoljan (2)
- c. Dobar (3)
- d. Vrlo dobar (4)
- e. Odličan (5)

4) Stanujem u:

- a. Gradu
- b. Predgrađu
- c. Selu

5) Školu koju pohađam nalazi se u:

- a. Gradu
- b. Predgrađu
- c. Selu

6) Igraš li se u svoje slobodno vrijeme ? Ako je odgovor „da“ navedi igre u kojima kojih se igraš ?

- a. Da _____
- b. Ne

7) Koliko sati provodiš u igri tijekom dana:

- a. manje od sat vremena
- b. 1 sat
- c. 2 sata
- d. 3 sata
- e. 4 sata
- f. 5 sati
- g. više od 5 sati

8) Jesu li ti poznate igre „Ledena baba“, „Čika mika“, „Drvena Marija“, „Crvena kraljica, jedan, dva, tri“, „Kaladont“. Ako jesu zaokruži da i navedi na praznoj liniji kojih se još igara igraš s prijateljima

a. DA

b. NE

Odgovori na sljedeće tvrdnje:

1- U potpunosti se ne slažem

2- Ne slažem se

3- Niti se slažem niti se ne slažem

4- Slažem se

5- U potpunosti se slažem

Igra je izvor zabave	1	2	3	4	5
Tijekom igranja se osjećam sretnim/om	1	2	3	4	5
Kroz igru se mogu naučiti nove stvari	1	2	3	4	5
Radije se igram sam, nego sa prijateljima	1	2	3	4	5
Zadovoljan/zadovoljna sam dok se igram	1	2	3	4	5
Igra može biti produkt mašte	1	2	3	4	5
Izmislio /izmislila sam neku novu igru za igranje	1	2	3	4	5
Igranjem razvijam svoju kreativnost	1	2	3	4	5
Igrom se može naučiti brojati i računati	1	2	3	4	5
Više vremena provodim u igri u prirodi nego u kući	1	2	3	4	5

Radije se igram sa prijateljima nego sam sa sobom	1	2	3	4	5
Zanimljivije su mi virtualne igre od igranja sa prijateljima	1	2	3	4	5
Kroz igru mogu brže naučiti nova znanja o svijetu	1	2	3	4	5
Kroz igru se može naučiti plesati i pjevati	1	2	3	4	5
Igranjem se družim s prijateljima	1	2	3	4	5
Igrati se može samo s igračkama	1	2	3	4	5
Igra može biti čitanje knjiga	1	2	3	4	5
U igri mogu sudjelovati i odrasli	1	2	3	4	5
Za igru nisu potrebne igračke	1	2	3	4	5
Radije igram igrice na računalu jer su mi zabavne	1	2	3	4	5
Igranje je korisno za zdravlje	1	2	3	4	5
Roditelji bi trebali sudjelovati u igri djece	1	2	3	4	5
U igri su potrebna pravila igre	1	2	3	4	5
Kroz igru se mogu riješiti problemi i svađa	1	2	3	4	5
Današnje igre djece se razlikuju od igri djece u prošlosti	1	2	3	4	5

Summary

The theme of this thesis is traditional and contemporary child play in learning and teaching. The aim of this paper is to link traditional play to contemporary child play and to indicate a change in the way children play today. The paper sought to investigate and answer the question of whether it can be taught in contemporary society through play. The game is explained and defined as well as its connection with man and his role in shaping his personality from the earliest age through childhood to adolescence. The work starts with scientific theories that define the game on several levels, from psychological to sociological and pedagogical. Traditional games are compared to contemporary forms of play, the features of both games, and their impact and benefits. Within the theoretical part of the paper, child play is explained as an educational process. The emphasis in the educational process is on the involvement of adults in this activity. In the experimental part, a study was conducted in which 179 students of the Elementary School Eugen Kumičić Slatina participated. The study seeks to confirm whether there are traditional forms of traditional games today, or do they no longer exist and are not present. The research is expected to confirm the transition from traditional to modern due to the emergence of globalization and the rapid acceptance of modernization. The practical contribution of this research is reflected in the possibilities of applying these insights in schools and other educational institutions where play can be implemented in learning and teaching. School teachers can form their own way of teaching based on the results and incorporate the game into their work.

Keywords: choice, entertainment, friends, parents, rules