

Petra Drapšina 8,
21000 Novi Sad

ULOGA IGRAČAKA U ODRASTANJU DECE U VRTIĆU

MASTER RAD

MENTOR:

Prof. dr Uglješa Colić

STUDENT:

Mirjana Vujačić

Broj indeksa: 35/21m

Novi Sad, oktobar, 2023.

REZIME

U radu se bavimo ulogom igračaka u odrastanju. Master rad sadrži dva dela, odnosno teorijski deo i metodološki deo. U teorijskom delu rada, govori se značaju igračaka za proces vaspitanja dece predškolskog uzrasta, kao i važnosti igre za celokupan razvoj deteta.

Istraživanje je realizovano na uzorku od 200 vaspitača i 30-oro dece predškolskog uzrasta. Cilj istraživanja je bio da se utvrdi koje vrste igara deca biraju u vrtiću, te da li vaspitači vrše pravilan izbor igračaka u radu sa decom predškolskog uzrasta.

Za dobijanje podataka, korišćen je anketni upitnik, ček lista i intervju za decu predškolskog uzrasta. Rezultati dobijeni anketiranjem, predstavljeni su u formi histograma, dok su rezultati dobijeni intervjuisanje dece predstavljeni u obliku tabela.

Rezultati istraživanja pokazuju da deca u vrtiću biraju savremene igre. Vaspitači na osnovu edukativnih, estetskih i zdravstveno higijenskih kriterijumuma vrše izbor igračaka za decu. Igračke koje deca koriste u vrtiću u dovoljnoj meri podstičajne. Dobijeni rezultati pokazuju da didaktičke igračke imaju visok stepen uticaja na kognitivni razvoj dece predškolskog uzrasta. U aktuelnom institucionalnom ambijentu predškolskih ustanova realizuju igre na način koji je usklađen sa dečjim interesovanjima i razvojnim potrebama.

Ključne reči: igračke, deca, odrastanje, igra

SUMMARY

In this paper, we deal with the role of toys in growing up. The Master thesis contains two parts, i.e. the theoretical part and the methodological part. In the theoretical part of the paper, the importance of toys for the process of raising children of preschool age is discussed, as well as the importance of play for the overall development of the child.

The research was carried out on a sample of 200 teachers and 30 children of preschool age. The goal of the research was to determine what types of games children choose in kindergarten, and whether educators make the correct choice of toys when working with preschool children.

To obtain data, a questionnaire, a checklist and an interview for preschool children were used. The results obtained by surveying are presented in the form of histograms, while the results obtained by interviewing children are presented in the form of tables.

The results of the research show that children in kindergarten choose modern games. Educators select toys for children based on educational, aesthetic and health and hygiene criteria. The toys that children use in kindergarten are sufficiently stimulating. The obtained results show that didactic toys have a high degree of influence on the cognitive development of preschool children. In the current institutional environment, preschools implement games in a way that is in line with children's interests and developmental needs.

Key words: toys, children, growing up, play

SADRŽAJ

UVOD	4
I TEORIJSKI DEO	5
1. FUNKCIJE IGRAČAKA	5
1.1. Pedagoška vrednost igračaka.....	6
2. UZRAST KAO KRITERIJUM ZA KLASIFIKACIJU IGRAČAKA.....	8
2.1. Uzrast od 3 do 4 godine	8
2.2. Uzrast od 4 do 5 godina	8
2.3. Uzrast od 5 do 6 godina	9
2.4. Uzrast od 6 do 7 godina	9
3. POJAM I KARAKTERSTIKE IGRE.....	10
3.1. Definisanje igre.....	10
3.2. Temeljne odlike igre	11
3.3. Lutkarske igre u radu sa decom.....	13
II METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA.....	16
1.1. Problem i predmet istraživanja	16
1.2. Cilj i zadaci istraživanja	17
1.3. Istraživačke hipoteze.....	17
1.4. Metod istraživanja	18
1.5. Uzorak ispitanika	18
1.6. Obrada podataka	18
2. REZULTATI ISTRAŽIVANJA	19
2.1. Rezultati dobijeni anketiranjem vaspitača	19
2.2. Rezultati dobijeni ček listom.....	32
2.3. Rezultati dobijeni intervjuisanjem dece	34
ZAKLJUČAK.....	38
LITERATURA	40
Prilog 1- Anketni upitnik za vaspitače	42
Prilog 2- Ček lista	47
Prilog 3 – Intervju za decu.....	48
Prilog 4 - Dečji radovi.....	49

UVOD

Najšira definicija igračke obuhvatala bi sva sredstva kojima se dete služi u igri. To znači da je igračka materijalni element igre, koji svojim osobinama bitno utiče na njen tok i sadržaje. Ona je nužni pratilac igre, čak i kada u njoj nije realno prisutna, budući da egzistira u dečjem sećanju, mašti i predstavama.

Svoje prve igre, koje joj pričinjavaju ogromno funkcionalno zadovoljstvo, beba izvodi uz pomoć sopstvenih udova i za njih joj nisu nužne druge igračke. Takođe i kasnije, plesovi, brojalice, brzalice, pitalice, mnoge igre rečima i pokretne igre izvode se bez materijalnog oslonca. Sa druge strane, imamo mnoštvo igara koje se obavljaju uz pomoć materijala koji nije posebno napravljen za tu svrhu.

Najuniverzalniji materijali za igru, prisutni u svim epohama i kulturama jesu voda, vazduh, zemlja, pesak, svetlost, kao i produkti biljnog i životinjskog porekla. Tome se pridružuju i njihove prerađevine obogaćene sintetičkim materijalima, kao što je tekstil, razni konci, karton, daščice i sl. (Kamenov, 2002).

Konačno, imamo i igračke u užem smislu reči, predmete koji su proizvedeni zanatski ili industrijski da bi poslužili za igru, iako se ponekad koriste i za druge svrhe.

Polazeći od ovakvog određenja, imamo i definiciju edukativne (didaktičke) igračke kao pedagoškog medijatora mentalog razvoja i psihosomatskog i afektivnog uravnotežavanja, oruđa detinjstva“, tj. tehničkog sredstva kojim se osvaja simbolička i logička misao (Kamenov, 2002). Njome se koristi spontani interes deteta za igru, da bi se sistematski došlo do njenog razvojnog rezultata ili do nekog saznanja, što bi, bez ovakve igračke, bilo prepušteno njegovim slučajnim pokušajima, čije rezultate najčešće nije moguće predvideti. Smatra se da igračka ima vaspitno – obrazovnu vrednost ako odgovara nekoj od autentičnih potreba deteta i omogućava mu, svojim osobinama, aktivnosti koje doprinose njegovom razvoju i učenju.

I TEORIJSKI DEO

1. FUNKCIJE IGRAČAKA

Osnovno svojstvo deteta, kojim se razlikuje od odraslog čoveka i zahvaljujući kome može uspešno da uči i razvija se, jeste njegova neotoljiva radoznalost, stalna potreba za iskustvima svake vrste. Otuda se postavlja zahtev da sredina u kojoj dete odrasta bude stimulativna, ispunjena dobrima, čije su kulturne, odnosno vaspitno – obrazovne vrednosti, probrane i naglašene radi što povoljnijeg uticaja na njega. Međutim, da bi ovaj uticaj bio ostvaren, potrebno je omogućiti detetu aktivnu ulogu u toj sredini, pružiti mu priliku da pomenutim dobrima relativno samostalno rukuje, ispituje ih i koristi na razne načine, otkriva njihova svojstva. S obzrom na to da je igra u svim svojim vidovima centralna aktivnost detinjstva, a sredstva koja se u njoj upotrebljavaju – igračke, onda iz prethodne postavke proizilazi važnost igara i igračaka za proces dečijeg razvoja i učenja. Otuda proističe potreba da se deci obezbedi raspolaganje funkcionalnim, pogodnim za rukovanje i bezopasnim materijalima iz svakodnevne stvarnosti, njihovim stilizovanim kopijama i igračaka radi učestovanja u običnim životnim, podražavanim ili zamišljenim situacijama, odnosno igrama (Kamenov, 2002).

U vaspitanju, koje naglašava odlučujuću ulogu subjekta u sopstvenom razvoju, postaje od najveće važnosti da se detetu obezbede autentična iskustva „dijalog“ sa svojom socijalnom, kulturnom i materijalom sredinom, koji će zadovoljavati njegovu aktuelnu potrebu za aktivnošću i usmeriti njegov razvoj ka višim etapama, u čemu dobre igračke imaju nezamenjivu ulogu.

Dok su u svakodnevnom životu deca mala, neiskusna, nesamostalna, najčešće ograničena u svojim poduhvatima, neprikladna da učestvuju u životu i radu odraslih, čiji im smisao izmiče i za koji su samo kandidati, u igri se sve menja. Dete postaje glavni akter zbivanja, ima priliku da samostalno odlučuje, gospodari situacijom koju shvata, putem svojih uloga i tvorevina postaje ravno odraslima.

Igračke se javljaju kao medijator sveta koji okružuje dete, izvor prilagođavanja i stvaralaštva, određenog usmeravanja u mišljenju i ponašanju, ali i slobode da se postupa po sopstvenom ukusu i u skladu sa sopstvenim namerama.

Igračke su neizostavan uslov bogate, maštovite, privlačne i razvojno podsticajne igre. Bez njih bi dečja stvarnost ne bi bila toliko ispunjena, naročito u današnje vreme kada se životni prostor dece suzio često ispod nužnog minimuma, kada su im oprema i domaćinstvo za rad odraslih postali nedostupni i nerazumljivi, kada su ljudski kontakti osiromašeni i ograničeni, a sredina u kojoj odrastaju postala pretežno vještačka. U takvom svijetu djetе gubi svoju ulogu aktera i postaje pasivni posmatrač i potrošač. Tako igračka sve više postaje jedina stvar koja mu je u potpunosti dostupna i dozvoljena, kao što je igra jedna od rijetkih situacija u kojoj ono ima mogućnost odlučivanja i kreativnog ponašanja. Zahvaljujući igrački, dijete može doći do prilika da koristi i vježba svoje dispozicije koje realni svijet zanemaruje, čime se određuje njena značajna kompenzatorska uloga.

1.1. Pedagoška vrednost igračaka

Vrednosti igračke u delovanju na dete su:

- Vrednost iskustva – Igrajući se dete stiče iskustvo i određene utiske o:
 - Oblicima – okruglo, četvrtasto
 - Bojama
 - Veličinama
 - Sastavu materijala
 - Zvukovima
- Funkcionalna vrednost – je što ona aktivira dete na rad. Sa igračkom dete želi da nešto učini npr. Gurajući zvečku izazvati zvuk, od kockica sagraditi građevinu i sl.
- Oblikovna vrednost - Igračka je u njenoj mogućnosti da podstiče dete na stvaranje određenih situacija. Dete npr. „kuva ručak“, „hrani lutku“, „gradi dvorac“ i sl.
- Vrednost povezivanja – Igračka pomaže detetu da stupa u određene emocionalne odnose, kontaktiranje sa vršnjacima i odraslim.

Pomoću igračke deca se udružuju, zajednički se igraju. Organizuju igre u kojima učestvuje više dece. Tako se razvija socijalizacija, interes za vršnjake.

Pedagoški vredna i pravilno odabrana igračka ima važnu ulogu u intelektualnom, fizičkom, moralnom i estetskom vaspitanju predškolskog deteta.

Opšte spoljne oznake koje su značajne za kvalitet igračke su:

- Oblik i veličina - Svojim oblikom igračka treba da bude prilagođena dečjoj ruci. Uglovi igračke moraju biti zaobljeni, a likovi koje ona prikazuje lako prepoznatljivi (Halačev, 1975).
- Veličina igračke mora odgovarati mogućnostima dečjeg razvoja, a njeni mali delovi moraju biti solidno pričvršćeni da se ne mogu lako otkinuti ili progutati.
- Površina igračke zavisi od vrste materijala od kojeg je igračka napravljena. Detetu je vrlo važno kakva je igračka na dodir. Predmetnost imaju igračke od drveta.
- Boje igračaka moraju biti jasne i svetle. Drvene mogu biti u prirodnoj boji, ali i crvenoj i plavoj treba davati prednost. Boje treba da su otporne na vlagu i da su neotrovne.

2. UZRASST KAO KRITERIJUM ZA KLASIFIKACIJU IGRAČAKA

Iako postoje igračke za sve uzraste (na primer lopte), način njihove upotrebe se bitno razlikuje u raznim periodima života deteta. Uzrast utiče i na funkciju igračaka u dečjoj igri. Zainteresovanost dece za igračke kreće se od nesumičnog oprobavanja što se može uraditi sa njima, karakterističnog za mlađu decu, ka sistematičnijim strategijama istraživanja njihovih osobina, koje se mogu zapaziti kod starije dece, koju više privlače komplikovanije igračke. Mlađa deca, pod utiskom novine, duže vreme provode upoznavajući igračku sa kojom se sreću prvi put, dok starija, posle kraćeg uvida, prelaze na njeno brže, sistematsko ispitivanje. Suočena se više novih predmeta, mlađa deca se opredeljuju za jedan od njih, zanemarući druge, dok starija sve sistematski razgledaju i oprobavaju (Kamenov, 2002).

2.1. Uzrast od 3 do 4 godine

Slikovnice, lutke i odeća, krevetić ili kolijevka za lutku, pribor za „pranje“ i „peglanje“ lutkine oće, posuđe, posuđe i pribor za „kuvanje“, kuhinjski nameštaj, telefon, pribor za pesak i vodu, boje i veće četkice, papir, krupnije voštane krede, testo, glina, lopte raznih dimenzija, konjić za ljuľanje, kutije, razni jednostavniji konstruktori i blokovi, krupnije drvene igračke na točkovima, koje se mogu vući, ljuľjaška, bubanj i truba, jednostavan pribor za lepljenje (makaze sa zaobljenim vrhom), ilustrativne revije i plakati za sećenje, veći dvreni blokovi i komadi dasaka, automobilske gume, lestvice za penjanje, tobogan, drveni avioni i vozila, triciklo, lutkice i druge likovne igračke, jednostavija odeća za prerušavanje (Kamenov, 2002).

2.2. Uzrast od 4 do 5 godina

Kao i ranije, zatim, jednostane alatke za obradu drveta, obruč, klizaljke, pribor za igre lekara, kuvara, kosmonauta i sl. , uz više odeće za prerušavanje, uže za preskakanje i penjanje, guma, dečji pribor za baštovanstvo, piste za automobiliće, sklapalice i mozaici, igračke sa „kviz

pitanjima“, lutke ginjole prilagođene za dečju ruku, mnoštvo raznovrsnog pribora za slikanje, crtanje, liepak, kolaž papir, perle za nizanje, klupčad kanapa, plastelin, gumice, šator, kućica i sl.

2.3. Uzrast od 5 do 6 godina

Kao i ranije, sa još više materijala za slikanje, crtanje i modelovanje, muzičke igračke, konstruktorski materijali komplikovanije strukture i sa sitnijim elementima, mozaici, mnoštvo odeće i rekvizita za prerusavanje i maskiranje, stone štampane igračke, domine, karte, malo biciklo, vijače, pribor za vezenje i pletenje, razni materijali za dramske igre porodice, lutke i nameštaj za njih, igračke sa likovima životinja, automobilčići (Kamenov, 2002).

2.4. Uzrast od 6 do 7 godina

Kao i ranije, zatim, igle i konac, igračke za gađanje, zmaj, lopte raznih vrsta, koturaljke, lutke koje su u stanju da izvode razne radnje i odgovarajuća oprema, muzički instrumenti, kompjuterske igre, još raznih materijala za razne vrste stvaralaštva, igračke koje pripremaju decu za školu, didaktičke igre, igre strategije i dr.

3. POJAM I KARAKTERSTIKE IGRE

Odrasli su svesni da igra mnogo znači detetu, da se ono rado igra, da se mora igrati, jer u igri raste i razvija se (Horvat i Magajna, 1987). Igra je složena semiotička delatnost u kojoj se koriste različita simbolička sredstva koja se među sobom prepliću (Duran, 2001). Pri tome, postoje određeni procesi u skladu sa kojima se vrši izbor semiotičkih sredstava, izgradnja igrovne jedinice i povezivanje igrovnih jedinica. Simbolima su označeni različiti objekti, bića, svojstva, a pri strukturiranju te reprezentacije, dete mora udovoljiti određenim kognitivnim zahtevima (Duran, 2001).

Pošto se igra smatra delom detinjstva, proces podučavanja i učenja može biti efikasniji ako je nastavni plan i program zasnovan na igri. Aktivnosti igre omogućavaju deci da uče i razumeju probleme koji ih okružuju na uzbudljiv, ali zanimljiv način. Mnogi naučnici koji se bave razvojem u ranom detinjstvu, veruju da aktivnosti igre pokreću rast društvenog, fizičkog, kognitivnog i emocionalnog u umovima naše dece (Seifert, 2004). Tokom ovih aktivnosti, deca mogu da komuniciraju sa odraslima i vršnjacima kroz komunikaciju i diskusiju. Takođe, mogu se postepeno prilagođavati stranom okruženju kroz aktivnosti igre.

Sa aspekta psihoanalize Frojda, aktivnost u igri pruža deci mogućnosti da steknu osećaj kontrole nad situacijama za koje se kaže da pomažu deci da se nose sa stvarnošću (Grej, 2013). Frojd je u svojoj teoriji naveo da je igra neophodna za decu jer im omogućava da izraze svoje stavove (Grej, 2013). Deca će se osećati uzbuđeno, srećno i aktivno u sprovođenju ovih aktivnosti, omogućavajući im da razviju veštine koje ih podstiču da istražuju bezbedno, samopouzdanost i nezavisno (Moilett & Stevart, 2012).

3.1. Definisanje igre

Bruner i saradnici naglasili su činjenicu da je igra obično zaštićena od posledica u stvarnom životu. Igra je dio našeg evolucionog nasleđa, javlja se u širokom spektru vrsta, od suštinskog je značaja za zdravlje i daje nam prilike da vežbamo i usavršavamo veštine potrebne za život u složenom svetu (Duran, 2001). Iako je igra prisutna u velikom broju vrsta unutar životinjskog carstva, od beskičmenjaka (kao što su hobotnica, gušter, kornjača i pčela) do sisara (kao što su pacovi, majmuni i ljudi), društvena igra je izraženija kod životinja sa velikim neokorteksom

(Kopas-Vukašinović, 2006). Studije o ponašanju životinja sugerišu da igra pruža životinjama i ljudima veštine koje će im pomoći u preživljavanju i razmnožavanju (Burke, 2005).

Igra je višestruka, složena i dinamična, izmiče lakoj definiciji. Obično se smatra da je to univerzalna aktivnost i deca se često prikazuju kao da imaju inherentnu želju i sposobnost da se igraju. Igra je definisana kao aktivnost koju karakteriše:

- angažovanost, sa visokim nivoom uključenosti, zaokupljenosti i unutrašnje motivacije;
- dobrovoljno ili slobodno izabrana, lično usmerena (često inicirano od strane dece) i oslobođeno spoljno nametnutih pravila;
- fluidna i aktivna, ali i vođena visokim nivoima metakognicije i metakomunikacije i
- vođen procesom, a ne proizvod, bez ekstrinzičnih ciljeva (Duran, Plut i Mitrović, 1988).

Igra može imati različite oblike, sa zajedničkim kategorijama koje se preklapaju unutar date epizode igre. To uključuje istraživačku igru sa predmetima, fizičku igru, pretvaranje, fantaziju ili dramsku igru, igre i zagonetke i druge igre koje uključuju eksplicitna pravila, konstruktivnu igru (uključujući umetničku i muzičku igru), jezičku igru (igra rečima i drugim karakteristikama jezika kao što je rima) i igra na otvorenom.

Slobodna igra je inicirana i vođena od strane dece. Deca biraju svoje aktivnosti i fokus, imaju neograničenu slobodu izražavanja i otvorene interakcije sa svojim okruženjem. Igru pokreću, održavaju i razvijaju deca, bez uticaja odraslih, iako to znači da se ona fokusira na ideje, sadržaj i jezik koji su deci već poznati (Klein, Wirth & Linas, 2003).

3.2. Temeljne odlike igre

Igra je neophodna za razvoj jer doprinosi kognitivnom, fizičkom, socijalnom i emocionalnom blagostanju dece i mladih. Ona, takođe, nudi idealnu priliku za roditelje da se u potpunosti angažuju svojom decom. Uprkos prednostima koje igra donosi i za decu i za roditelje, nekoj deci je značajno smanjeno vreme za slobodnu igru (Dau, 1999).

Igra omogućava deci da iskoriste svoju kreativnost dok razvijaju svoju maštu, spretnost i fizičku, kognitivnu i emocionalnu snagu. Ona je važna za zdrav razvoj mozga. Kroz igru, deca se u vrlo ranom uzrastu uključuju u svet i u njemu komuniciraju oko sebe. Igra omogućava deci da stvaraju i istražuju svet kojim mogu da ovladaju, pobeđujući svoje strahove dok vežbaju uloge odraslih, ponekad u saradnji sa drugom decom ili vaspitačima. Dok ovladaju svojim svetom, igra

pomaže deci da razviju nove kompetencije koje vode ka poboljšanju samopouzdanja i otpornosti koja će im biti potrebna da se suoče sa budućim izazovima. Neusmerena igra omogućava deci da nauče kako da rade u grupama, da dele, pregovaraju, rešavaju konflikte i da nauče veštine samozastupanja.

Interakcije koje se dešavaju kroz igru, govore deci da roditelji u potpunosti obraćaju pažnju na njih i pomažu u izgradnji trajnih odnosa. Roditelji koji imaju priliku da zavire u svet svoje dece, uče da efikasnije komuniciraju sa svojom decom i dobijaju drugo okruženje za pružanje nežnog uputstva. Jednostavno, igra roditeljima pruža divnu priliku da se u potpunosti angažuju svojom decom (Dau, 1999).

Igra je sastavni dio vrtićkog okruženja (Kamenov, 2002). Osigurava da vrtićko okruženje vodi računa o socijalnom i emocionalnom razvoju dece, kao i njihovom kognitivnom razvoju. Pokazalo se da igra pomaže deci da se prilagode predškolskoj ustanovi, pa čak i da poboljšaju spremnost dece za učenje veštine rešavanja problema (Kamenov, 2002). Kao diferencijalno obeležje igre u odnosu na druge aktivnosti, pominje se:

- nekompletnost – za koju je karakteristično izostajanje cilja, te nedostatak prirodnih posledica ponašanja;
- neadekvatnost – igra se javlja u odsustvu specifičnih nagona;
- nov i neobičan način redosleda sekvenciji, ponašanja;
- simultani tip akcije – za koji je karakterističan znatno manji utrošak energije, smanjena opasnost i informativnost (Chudacoff, 2007).

Igra kao aktivnost ima četiri svojstva, i to:

- Samostalnost – dete putem igre razvija samostalnost, kako prilikom upotrebe materijala, tako i prilikom donošenja odluka za upražnjavanje onih aktivnosti u igri koje mu najviše odgovaraju.
- Autoteličnost – igra poseduje vlastite izvore motivacije, da se izvodi sama radi sebe, da u njoj postoji veća usmerenost na proces nego na rezultat akcije, da u igri dominiraju sredstva nad ciljevima;
- Divergentnost – to su ponašanja koja se razvijaju u različitim pravcima, koja nemaju jedan unapred postavljeni cilj, već je njihov cilj upravo u tome da se ispolji što raznovrsnije ponašanje, da se pokaže ukupni mogući repertoar ponašanja. U igri se dete ponaša stvaralački, inventivno, fleksibilno, a to su sve karakteristike divergentnog mišljenja.

- Ekspresivnost – ekspresivno ponašanje znači da to nisu ponašanja koja su neposredna reakcija na stimulanse ili draži, već izražavaju dečje unutrašnje potrebe (Suzić, 2006).

Na osnovu opsežnog pregleda literature, navodimo osam merila za razlikovanje igre:

- filogenetski viša aktivnost;
- aktivnost pretežno vezana za detinjstvo;
- „nekorisna” aktivnost;
- autotelična aktivnost;
- princip zadovoljstva;
- simultana aktivnost;
- polje oslobođeno od tenzije (Stamenković-Pantović, 2012).

Uz sva ova obeležja, pojedine igre (simboličke) imaju i jedno novo obeležje, a to je fikcija, odnosno stvaranje iluzornog plana (Duran, 2001).

3.3. Lutkarske igre u radu sa decom

Scenske lutke spadaju u posebne i samostalne pokretne likovne igračke primenjive kao radno igrovna didaktička sredstva za vežbe u organizaciji situacije i u stvaralačkom rešavanju problema, koje su (lutke) nezamenjive u korišćenju principa doživljajnog aktiviranja dece kao gledaoca – za saznavanje, ili kao animatora za prikazivanje neposredne i posredne stvarnosti.

Vaspitač polazi od uočenih ili u istraživanjima otkrivenih problema iz svih oblasti rada u grupi koju vodi, pa sprovodeći korelaciju, organizuje situaciju korišćenjem lutaka. Naravno, to se izvodi samo putem igre koja je osnovna delatnost djece predškolskog uzrasta. Stvar je u tome da se problem zajednički postavi, da se organizuje situacija za njegovo rešavanje i izvodi igra – rad na rešavanju. Vežbe objašnjavanja, predviđanje i intencija vaspitača tu maksimalno dolaze do izražaja. A problema ima mnogo:

- sve govorne greške (indeks jezičke razvijenosti grupe),
- higijensko-kulturne navike,
- estetsko vaspitanje,
- moralno-etički problem,
- pamćenje priča i pesama i sl. (Matić, 1982).

U organizaciji situacije i izvođenja igre koristimo princip doživljaja – doživljajno aktiviranje dece, princip interesa (korišćenjem postojećih i podsticanjem – razvijanjem novih interesa), jer se na ovom (i drugim) principima zasniva uspešan rad sa decom, koji je za njih samo igra i zabava, pogotovo sa scenskom lutkom. Tom prilikom, a i uopšte u radu sa decom predškolskog uzrasta koristimo ono što je pozitivno, ge je dete centar i odlučujući faktor u vaspitno-obrazovnom radu koji se pretvara u igru i zabavu-upravo se zasniva na njima iako ga mi (taj rad-igre) planiramo (Milić, 2007).

Lutka pruža zadovoljstvo animatoru i gledaocu, jer oboma omogućava fantaziju i razigrava maštu. Lutka predstavlja sveomoćno sredstvo, pa se njome može izvoditi ono što je u realnom svetu nemoguće: kuće mogu da se kreću, drveće da hoda, itd. Tako lutka ima veću moć od obične slike u savladavanju vremena i prostora, jer nešto što je daleko, postaje prisutno, nevidljivo-pretvara se u vidljivo, a prošlo i buduće biva prezentovano: ono što je prošlo – dešava se sad pred nama, a ono što će biti - vidimo (Milić, 2007).

Lutka kao sredstvo u radu sa predškolskom decom zauzima značajnu ulogu u vrtiću. Lutke se su sastavni deo više centara interesovanja. One koje su kupljene mogu se koristiti za dramsku igru u centru sa manipulativnim materijalom, konstruktivnom centru, centru za razvoj jezičke kulture ili u muzičkim aktivnostima. U okviru umetničkog procesa, deca mogu kreirati svoje lutke; to će lutkama dodati dimenziju imaginacije i kreativnosti. Lutke daju deci osećanje moći. Govoreći kroz lutke, deca mogu izražavati svoja osećanja, strahove, radosti, nade, iskustva i ideje. Sve ovo doprinosi detetovom mentalnom zdravlju (Matić, 1986).

Lutke su posebno efikasno sredstvo za onu decu koja se retko verbalno izražavaju. Izgleda da ih lutke oslobađaju. Lutka je ta koja govori – ne dijete, stoga se ništa ne rizikuje. Sledeći oslobađajući faktor je publika, sastavljena od vaspitača i dece, koja ih prihvata i ne kažnjava. Zato lutke predstavljaju sredstvo koje obezbeđuje uspeh i podstiče samopouzdanje posebno kod dece koja se plaše da iskažu svoja osećanja. Lutke, osim toga, utiču na dečji fizički, intelektualni i socijalni razvoj. One pomažu detetu da razvija govor, organizuje misli, koristi maštu, i pošto učestvuje sa vršnjacima, pokaže neformalne i jednostavne dramske situacije na pozornici.

Lutke se mogu napraviti na različite načine. Vaspitač treba da započne sa jednostavnijim, da bi tokom vremena omogućio da deca samostalno ponove proces izrade pre nego što pređu na složenije procese.

Kreiranje lutaka treba organizovati u malim grupa dece ili sa jednim detetom. Ne treba kopirati već gotove lutke, niti insistirati na realizmu, već pustiti decu da daju mašti na volju. Na samom početku je najbolja kraća improvizacija lutkarske predstave, bilo za manju grupu ili cijelu grupu dece.

II METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

1.1. Problem i predmet istraživanja

Predmet istraživanja je ispitivanje mišljenja vaspitača o vrstama igara koje deca biraju u vrtiću, kao i značaju pravilnog izbora igračaka u aktuelnom institucionalnom ambijentu predškolske ustanove.

Igra predstavlja najprirodniju, najozbiljniju i najpotpuniju dečju aktivnost i način učenja i izražavanja celovitog individualnog razvojno-personalnog sazrevanja. U svom delu *Homo ludens* Huizinga navodi da je: „igra dobrovoljna radnja ili delatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim, ali i bezizimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati se osećaj napetosti i radosti, te svest da je ona „nešto drugo“ nego „obični život“ (Huizinga, 1970: 44).

Faze u razvoju saznanja se podudaraju sa razvojnim etapama u igri. Valon je naglašavao činjenicu da je svaka razvojna faza obeležena ekspanzijom različitih aktivnosti (Kopas-Vukašinić, 2006). Dete u ranorazvojnim etapama operiše sa značenjima predmeta u igri, oslanjajući se na njihove vidljive supstitute, dok sa rastom i sazrevanjem ta veza slabi. U početnim razvojnim fazama, igre su funkcionalnog karaktera (dodirivanje predmeta, premeštanje, lupanje zvečkom i slično). Ovom vrstom igre dominira „zakon efekta“, tj. dečiji „rad“ i manipulativne igrovne aktivnosti ishode uvidom ili rešavanjem nekog jednostavnog problema, dok u igrama mašte, aktivnosti su složenije, pa dete konstruiše svoju stvarnost putem imitacije i podražavanja igre iluzije, fikcije i slično (Eljkonjin, 1988).

Smatra se da je od suštinskog značaja utvrditi koje vrste igara deca biraju, odnosno za koje igre ispoljavaju najveći stepen interesovanja. Kada govorimo o pravilnom izboru igračaka, moramo naglasiti da postoje određeni kriterijumi koje mora zadovoljavati igračaka, kako bi odgovarala prirodi dečjem saznanja i razumevanja. Kriterijumi za dobru igračku su sledeći: edukativni, estetski i zdravstveno-higijenski.

Problem istraživanja jeste sagledavanje i procenjivanje uticaja vrste igara za koje se deca opredeluju na razvoj dečjih sposobnosti, kao i utvrđivanje u kolikom stepenu se posvećuje pažnja pravilnom izboru igračaka.

1.2. Cilj i zadaci istraživanja

Cilj istraživanja glasi:

Utvrđiti koje vrste igara deca biraju u vrtiću, te da li vaspitači vrše pravilan izbor igračaka u radu sa decom predškolskog uzrasta.

Istraživački zadaci su:

1. Ispitati da li deca u vrtiću biraju savremene ili tradicionalne igre.
2. Ustanoviti na osnovu kojih kriterijuma vaspitači vrše izbor igračaka za decu.
3. Utvrditi da li su igračke koje deca koriste u vrtiću u dovoljnoj meri podsticajne za decu.
4. Utvrditi stepen uticaja didaktičkih igračaka na kognitivni razvoj dece predškolskog uzrasta, po proceni vaspitača.
5. Utvrditi na koji način se realizuju igre u aktuelnom institucionalnom ambijentu predškolskih ustanova.

1.3. Istraživačke hipoteze

Na osnovu cilja istraživanja, glavna hipoteza glasi: Pretpostavlja se da deca biraju savremene igre u vrtiću, te da vaspitači vrše pravilan izbor igračaka u radu sa decom predškolskog uzrasta.

Sporedne hipoteze su:

1. Pretpostavlja se da deca u vrtiću biraju savremene igre.
2. Pretpostavlja se da vaspitači na osnovu edukativnih, estetskih i zdravstveno higijenskih kriterijumuma vrše izbor igračaka za decu.
3. Pretpostavlja se da su igračke koje deca koriste u vrtiću u dovoljnoj meri podsticajne.
4. Pretpostavlja se da didaktičke igračke imaju visok stepen uticaja na kognitivni razvoj dece predškolskog uzrasta.
5. Pretpostavlja se da se u aktuelnom institucionalnom ambijentu predškolskih ustanova realizuju igre na način koji je usklađen sa dečjim interesovanjima i razvojnim potrebama.

1.4. Metod istraživanja

Za dobijanje podataka, primenjena su tri instrumenta, odnosno anketni upitnik sa pitanjima zatvorenog i otvorenog tipa, ček listu i individualni intervju za decu. U istraživačkom delu rada, postavili smo jednu glavnu i pet sporednih hipoteza. Anketni upitnik nam je poslužio da proverimo prve četiri sporedne hipoteze, dok nam je ček lista poslužila za proveru pete sporedne hipoteze. Intervju sa decom, koji smo interpretirali u okviru ovog rada, dodatno poverava prvu sporednu hipotezu. Anketni upitnik sadrži 22 pitanja, od čega se se prva dva odnose na demografske karakteristike uzorka. Ček lista sadrži ukupno 12 indikatora, dok intervju za decu sadrži sedam pitanja.

1.5. Uzorak ispitanika

Istraživanje je sprovedeno na uzorku od 200 vaspitača i 30-oro djece iz Podgorice i Nikšića. Struktura uzorka je prikazana u tabeli 1.

Tabela 1: Struktura istraživačkog uzorka

Opština	Naziv predškolske ustanove	Broj vaspitača	Broj dece
Podgorica	JPU „Đina Vrbica“	82	12
Podgorica	JPU „Ljubica Popović“	68	18
Nikšić	JPU „Dragan Kovačević“	50	10
Ukupno	3	200	30

1.6. Obrada podataka

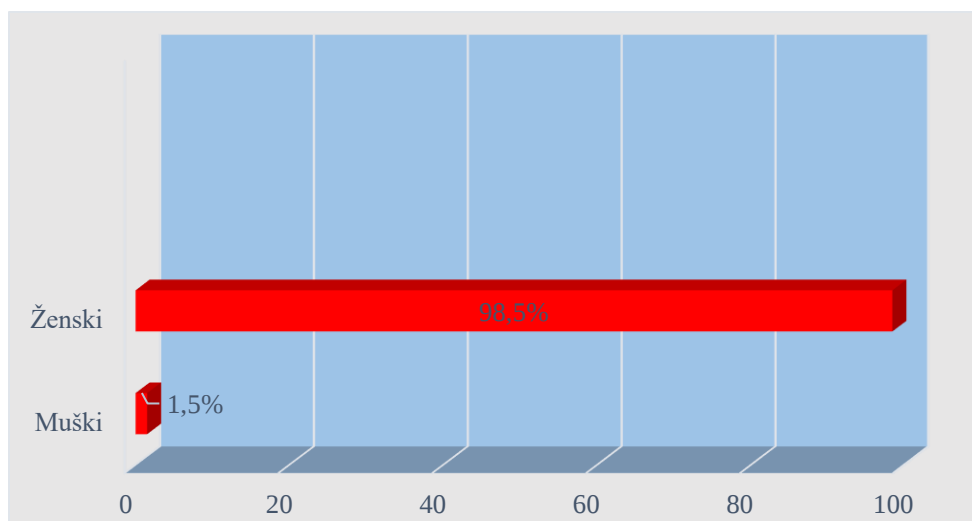
U obradi dobijenih rezultata postupkom anketiranja kombinovane su kvantitativne i kvalitativne analize. Naime, sva pitanja iz anketnog upitnika, koja su bila zatvorenog su analizirana kvantitativnim putem i prikazana histogramima (anketni upitnik –prilog br. 1).

Pitanja otvorenog tipa u anketnom upitniku nije bilo moguće kvantitativno obraditi, te se pristupilo kvalitativnoj analizi. Kvalitativna analiza obavljena je standardnom procedurom koja je obuhvatila: redukciju podataka-uobličavanje datih odgovora u određene iste ili slične kategorije i svođenje na bitne kategorije, odnosno eliminisanje irelevantnih kategorija odgovora; sređivanje podataka odnosno utvrđivanje učestalosti pojavljivanja određenih tipova ili kategorija odgovora i na kraju, izvođenje zaključaka.

2. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

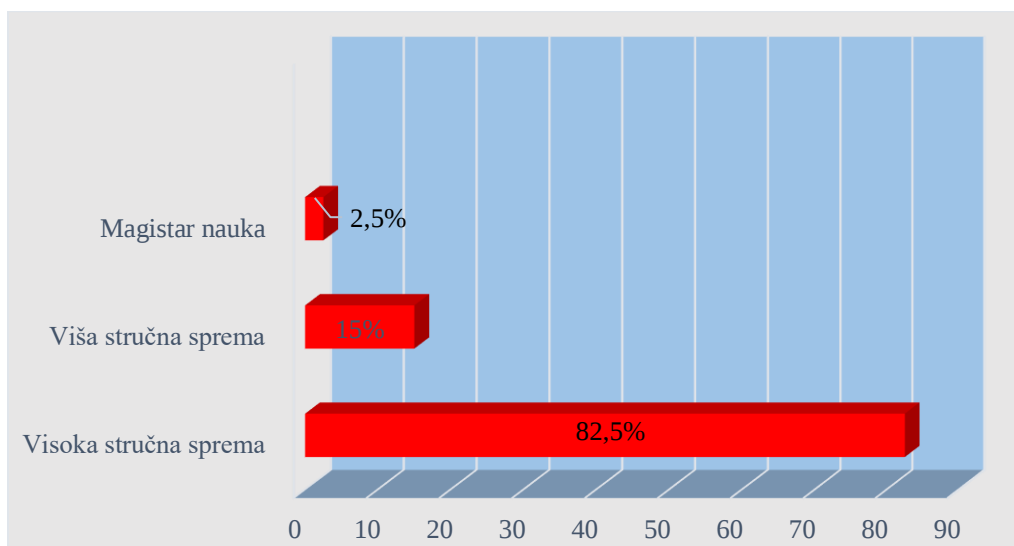
2.1. Rezultati dobijeni anketiranjem vaspitača

Histogram 1: Polna struktura ispitanika



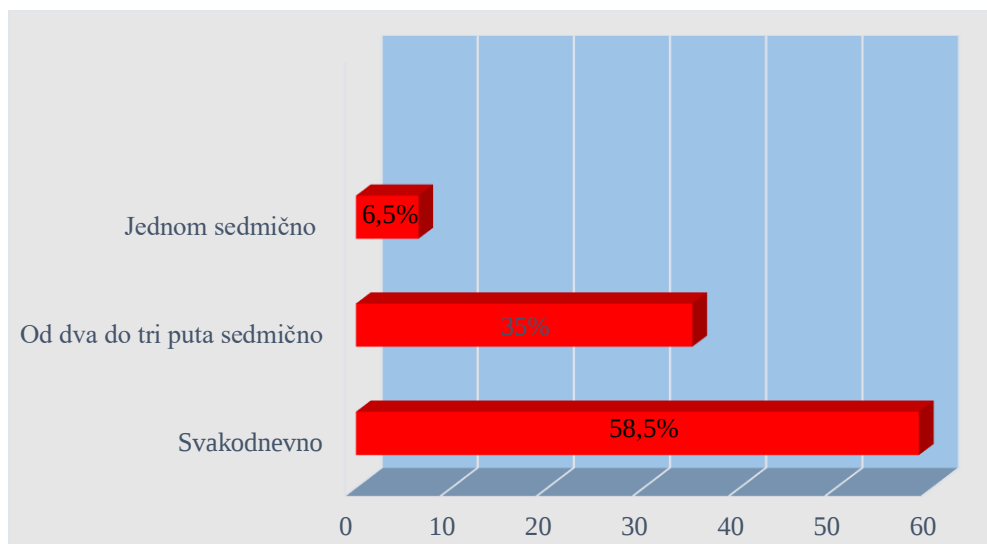
Rezultati u histogramu 1, pokazuju da 98,5% vaspitača uključenih u naše istraživanje predstavljaju žene. Ukupno 1,5% vaspitača predstavljaju muškarci. Na bazi dobijenih rezultata, može se istaći da se žene, u odnosu na muškarce, više opredeluju za vaspitačku profesiju.

Histogram 2: Stručna sprema ispitanika



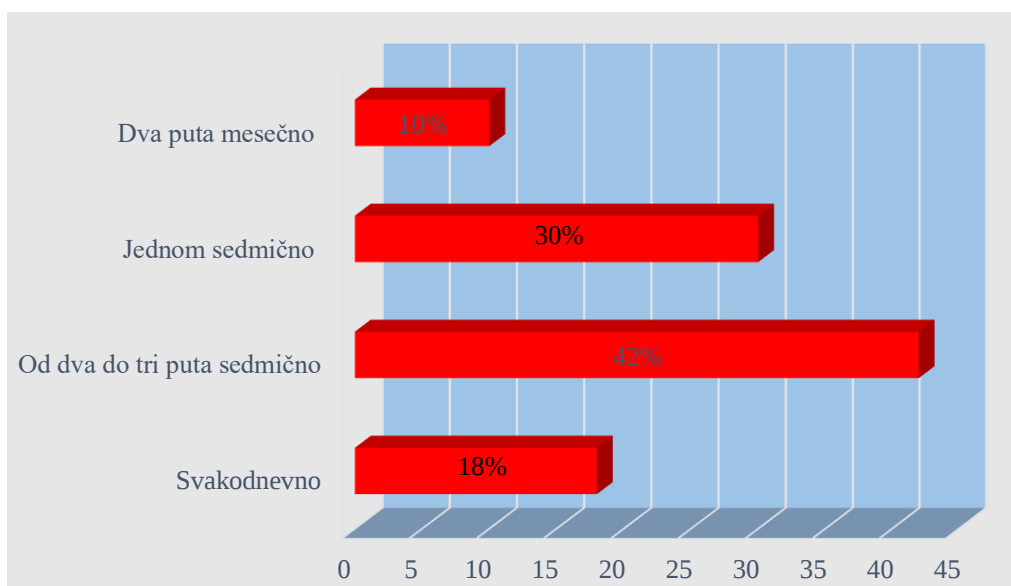
Rezultati u histogramu 2 pokazuju da 82,5% vaspitača ima visoku stručnu spremu, 15% vaspitača ima višu stručnu spremu, a 2,5% vaspitača ima stepen magistra. Smatra se da stepen obrazovanja ima značajan uticaj na kvalitet vaspitno-obrazovnog rada u predškolskom institucionalnom kontekstu. Većina naših ispitanika ima završen fakultet, odnosno visoku stručnu spremu.

Histogram 3: Učestalost realizacije savremenih igara u vrtiću



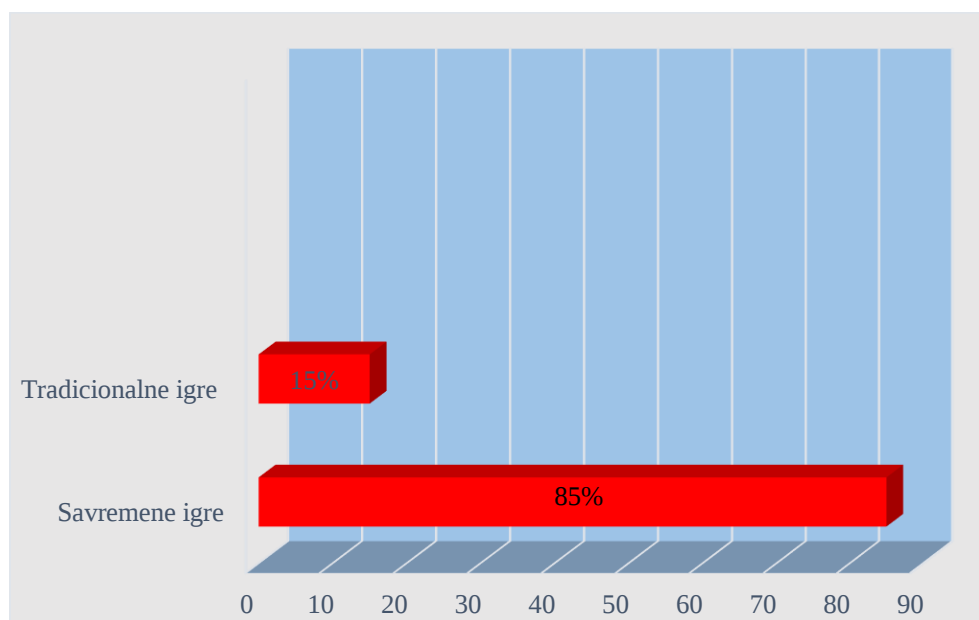
Rezultati u histogramu 3, pokazuju da 58,5% vaspitača svakodnevno realizuju savremene igre u vrtiću. Ukupno 35% vaspitača od dva do tri puta sedmično realizuje savremene igre u vrtiću. Svega 6,5% vaspitača realizuje jednom sedmično savremene igre. Ovakav rezultat upućuje na konstataciju da vaspitači značajnu ulogu pridaju organizaciji savremenih igara. S obzirom na osnovna obeležja igre koja je, u biti slobodna, interaktivna, spontana, ekspresivna i divergentna, potrebno je da vaspitači u vaspitno-obrazovnom procesu, poznaju aspekte i smisao igre, imaju razumevanja za dečje potrebe na ranom uzrastu, poznaju i koriste postupke nedirektivne podrške dečjem napredovanju, usmeravajući pažnju dominantno na sam proces, a manje na rezultate.

Histogram 4: Učestalost realizacije tradicionalnih igara



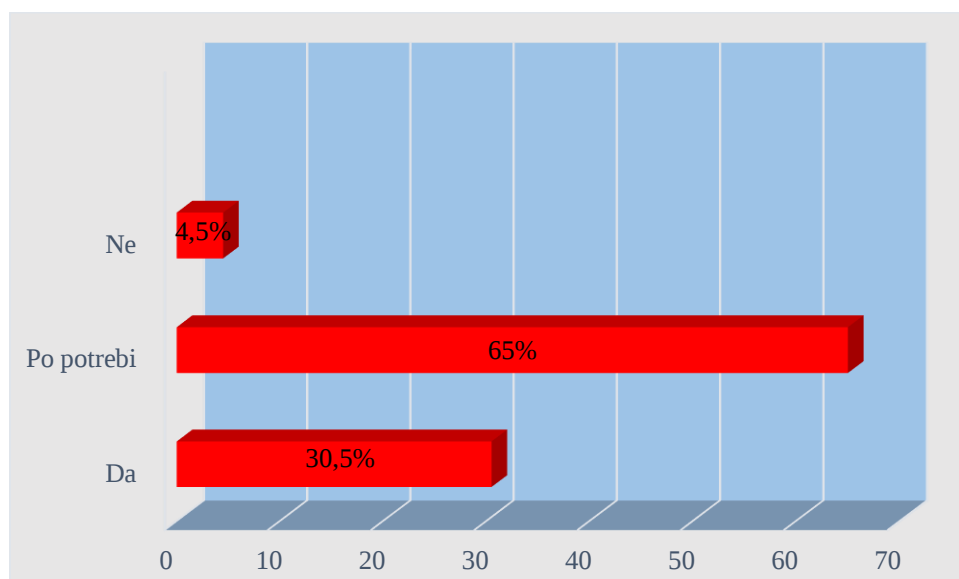
Na osnovu dobijenih rezultata, procenjuje se da većina vaspitača od dva do tri puta tokom sedmice realizuje tradicionalne igre. Ako odgovore na ovo pitanje uporedimo sa dobijenim odgovorima na prethodno pitanje, dolazi se do saznanja da vaspitači veću pažnju posvećuju primeni savremenih igara. Ovakav rezultat možemo povezati sa činjenicom da razvojem tehnike i tehnologije dolazi do promena kako u samom odrastanju, tako i načinu igranja.

Histogram 5: Igre za koje se deca opredeljuju



Rezultati u histogramu 5 pokazuju da većina vaspitača smatra da se deca danas opredeluju za savremene igre. Vremena su se promenila, pa se i igranje djece promenilo. Promenili su se sadržaji igara, igračke sa kojima se deca igraju, vreme koje dete provodi u igri i sl. Nekada su deca imala više vremena na oponašaju situacije oko sebe, danas to vreme provode najčešće ispred računara. Računar je sredstvo koje je u današnje vreme potreba, svakodnevnica, i kao takvo pomaže učenju i sticanju znanja. Ipak, ovakve igre dece treba kontrolisati i dozirati.

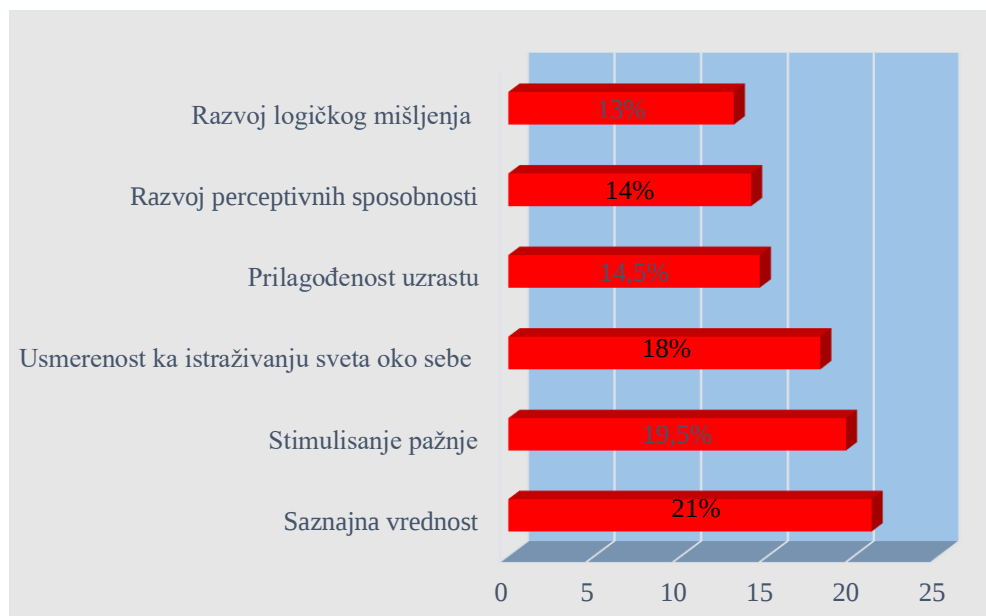
Histogram 6: Primena raznovrsnih igračaka u radu sa decom



U histogramu 6 je prikazano da 30,5% vaspitača primenjuje raznovrsne igračke u radu sa decom. Najveći procenat vaspitača uključenih u istraživanje (65%) po potrebi primenjuje raznovrsne igre u vaspitno-obrazovnom procesu sa decom predškolskog uzrasta. Svega 4,5% vaspitača ne primenjuje raznovrsne igračke u radu sa decom.

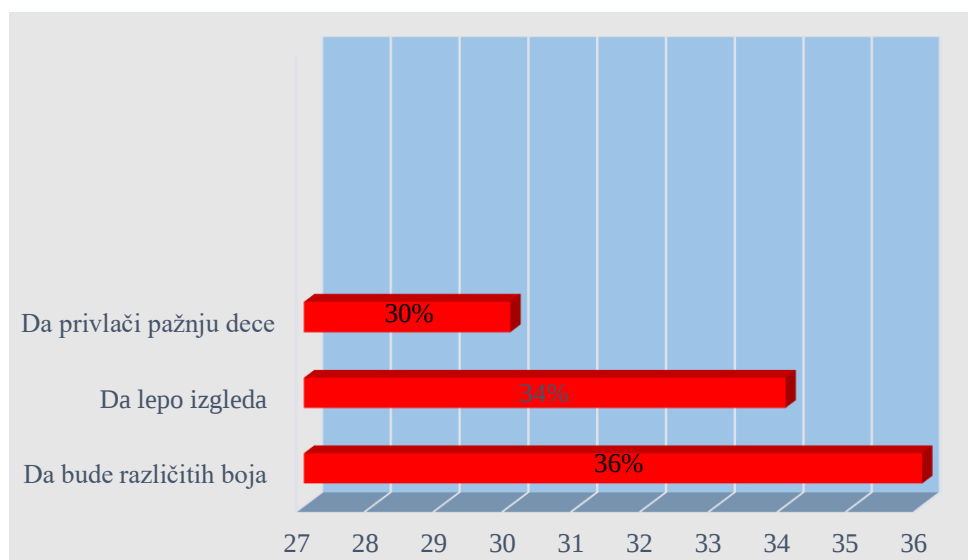
Smatra da je potrebno pažljivo izabrati igračke za decu. Nekada previše igračaka ima negativan uticaj na dečju pažnju. Zato, vaspitači treba da budu oprezni prilikom izbora igračaka za decu.

Histogram 7: Edukativni kriterijumimi od kojih polaze vaspitači prilikom izbora igračaka za decu



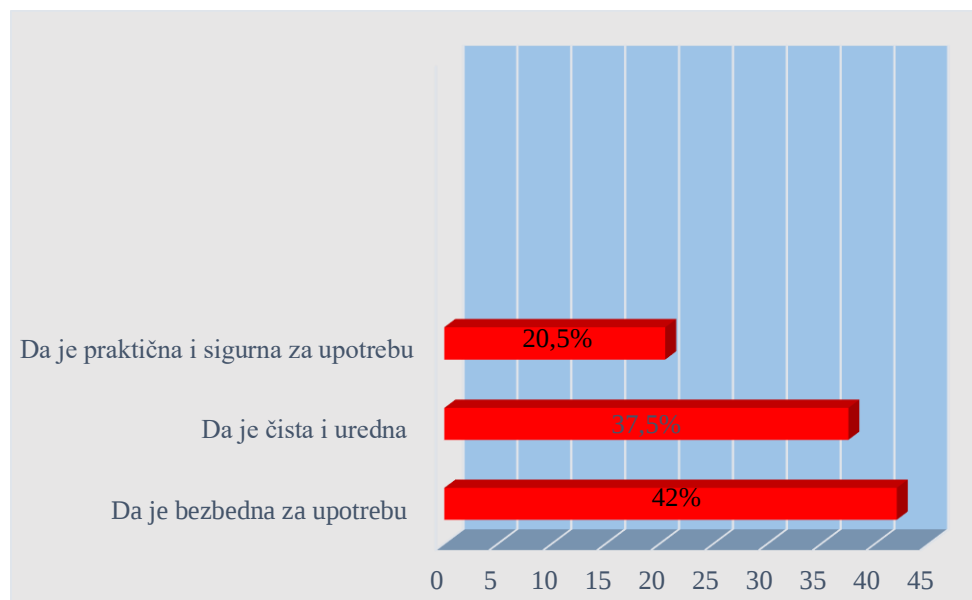
Pitanje je otvorenog tipa, a odgovori vaspitača su sumirani. Prilikom izbora igračaka za decu, vaspitači vode računa o sledećim kriterijumima: sazajna vrednost, stimulisanje pažnje, usmjernost ka istraživanju sveta oko sebe, prilagođenost uzrastu, razvoj perceptivnih sposobnosti i razvoj logičkog mišljenja. Dakle, vaspitači izuzetno vode računa da igračke imaju edukativnu vrednost, što je značajno za celokupan razvoj deteta.

Histogram 8: Estetski kriterijumimi od kojih polaze vaspitači prilikom izbora igračaka za decu



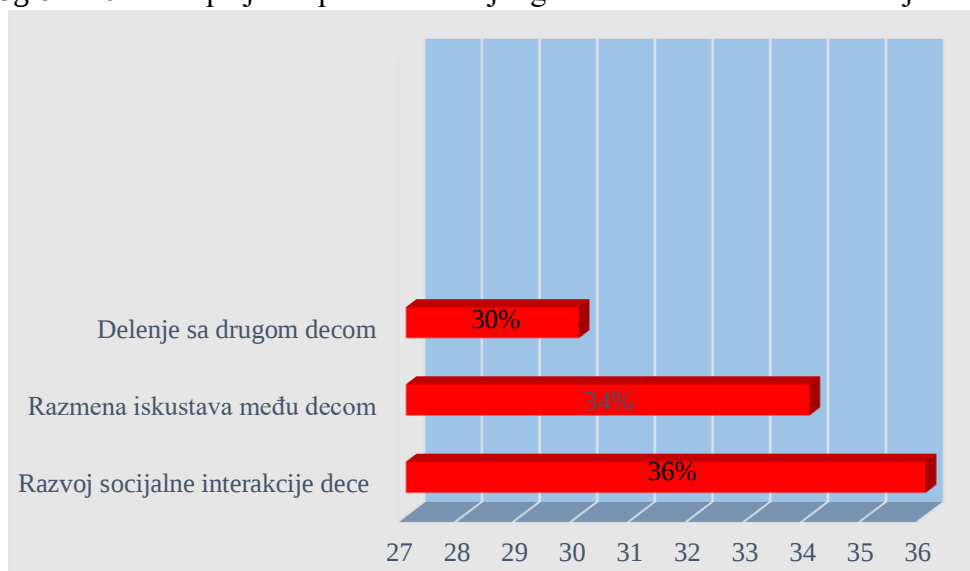
Rezultati u histogramu 8, pokazuju da je vaspitačima značajno da igračke budu različitih boja, da lepo izgledaju, te da privlače pažnju dece. Može se istaći da vaspitači vode računara o estetskim kriterijumima prilikom izbora igračaka za decu. Važno da igračka bude atraktivna, privlačna i lepa, te da stimuliše dečja čula i poziva na aktivno istraživanje sveta oko sebe.

Histogram 9: Zdravstveno-higijenski kriterijumimi od kojih polaze vaspitači prilikom izbora igračaka za decu



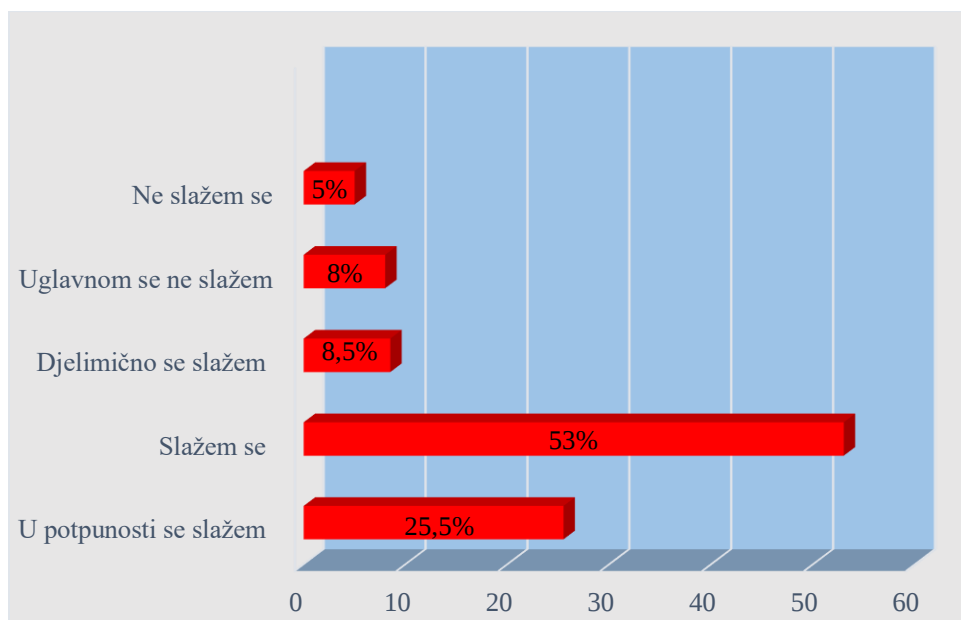
Po mišljenjima vaspitača, važno je da igračka bude bezbedna za upotrebu, da je čista i uredna, te da je sigurna za upotrebu. Sve navedeno ukazuje na činjenicu da vaspitači vode računa od zdravstveno-higijenskim kriterijumima prilikom izbora igračke. Igračka kao vaspitno-obrazovno sredstvo mora da zadovoljava navedene kriterijume, jer se samo tada može smatrati bezbednom i sigurnom za rukovanje. Vaspitači uključeni u ovo istraživanje se pridržavaju zahteva za bezbednošću igračaka.

Histogram 10: Percepcija vaspitača o uticaju igračaka iz radne sobe na socijalni razvoj



U histogramu 10 je prikazano da igračke iz radne sobe utiču pozitivno na socijalni razvoj dece. Pitanje je otvorenog tipa, a odgovore vaspitača smo sumirali. Po mišljenjima vaspitača igračke iz radne sobe utiču na razvoj socijalne interakcije dece, razmenu iskustava među decom, kao i delanje sa drugom decom.

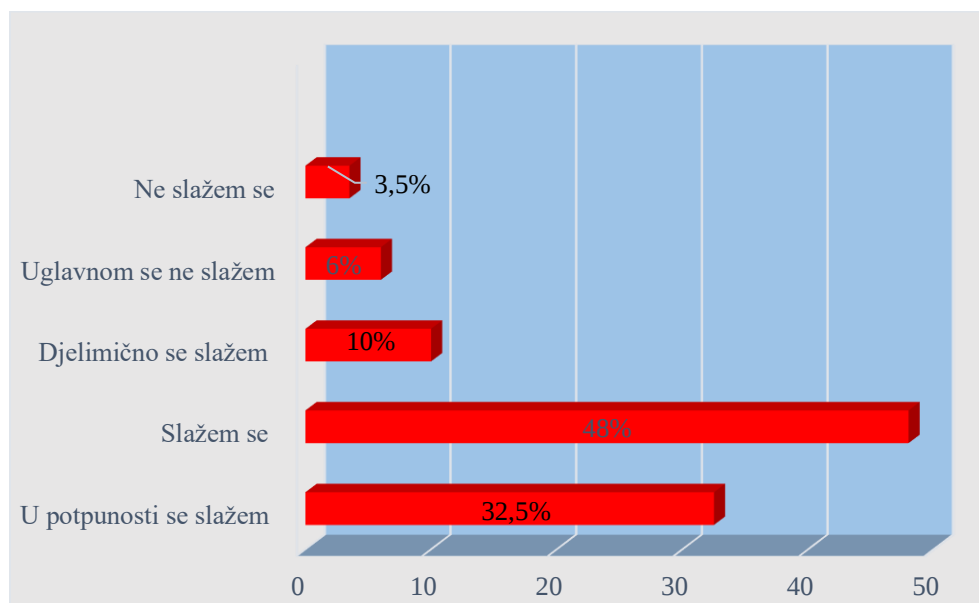
Histogram 11: Percepcija vaspitača o uticaju igračaka iz radne sobe na kognitivni razvoj



U histogramu 11 je prikazano da se većina vaspitača slaže da igračke koje se nalaze u radnoj sobi imaju pozitivan uticaj na kognitivni razvoj dece. Sa navedenim se nije složilo svega 5%

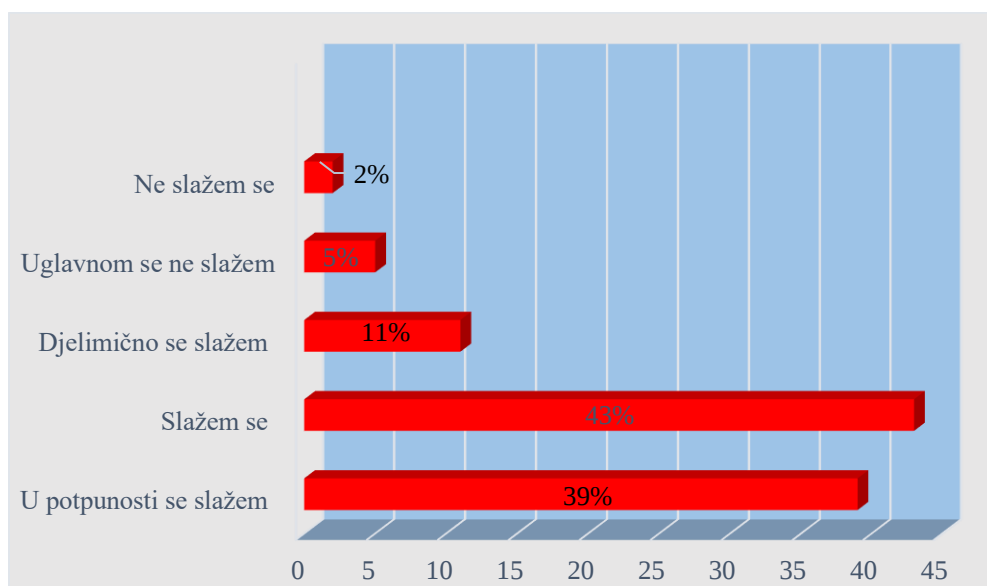
vaspitača. Dakle, vaspitači imaju afirmativan stav prema uticaju igračaka na kognitivni razvoj dece.

Histogram 12: Percepcija vaspitača o uticaju igračaka iz radne sobe na govorno-jezički razvoj dece



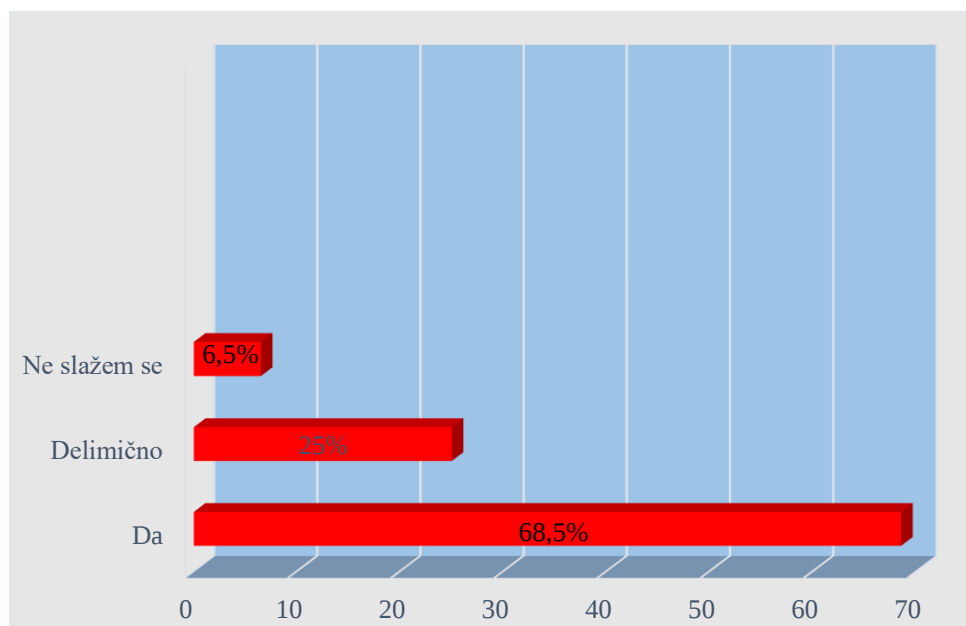
Dobijeni rezultati pokazuju da se većina vaspitača složila da igračke koje se nalaze u radnoj sobi imaju pozitivan uticaj na govorno-jezički razvoj dece. U praksi predškolskih ustanova primenjuju se raznovrsne govorno-jezičke igre. Deci su posebno interesantne fonološke igre. Ove igre se odnose na oponašanje zvukova i šumova iz prirode. Deca oponašaju kretanje životinja ili sredstava. Fonološke igre imaju za cilj vežbanje artikulacije glasova, a mogu se uspešno primenjivati za bogaćenje rečnika (Matić, 1982; Naumović, 2000). Leksičke igre koje se koriste u predškolskim ustanovama, vezuju se za imenice, glagole, diminutive i dr. U leksičke igre ubrajaju se: igre sa imenicama (Ko se kako zove), igre pridevima (Koje je boje nešto, kakvi su tata i mama), igre glagolima (Šta radi drugar, šta ti najviše voliš da radiš), igre građenja novih reči, igre sa sinonimima (sestra – seka), igre sa homonimima, igre poređenja i druge (Matić, 1982; Naumović, 2000). Sve navedene igre imaju široku primenu u vaspitno-obrazovnom procesu, i u velikoj meri utiču na bogaćenje dečjeg rečnika.

Histogram 14: Percepcija vaspitača o uticaju igračaka iz radne sobe na senzorno-motorički razvoj dece



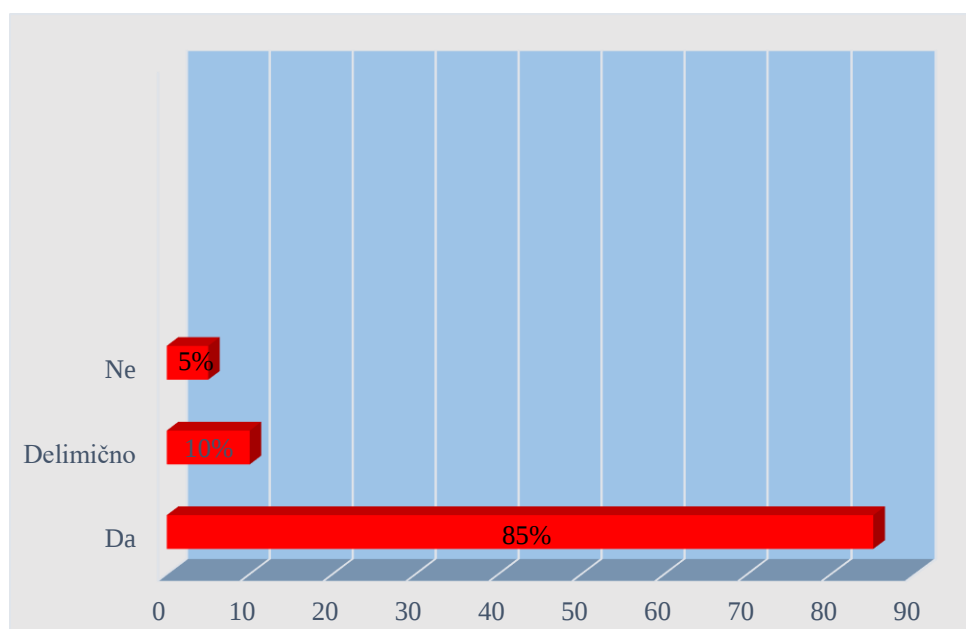
U histogramu je prikazano da se većina vaspitača slaže da igračke koje se nalaze u radnoj sobi imaju pozitivan uticaj na senzorno-motorički razvoj dece. Igračke za senzomotorni razvoj su posebno značajne za decu koja se nalaze u senzomotornoj fazi razvoja, ali i za decu koja se nalaze u preoperacionoj fazi razvoja.

Histogram 15: Opremljenost radne sobe razvojno podsticajnim igračkama



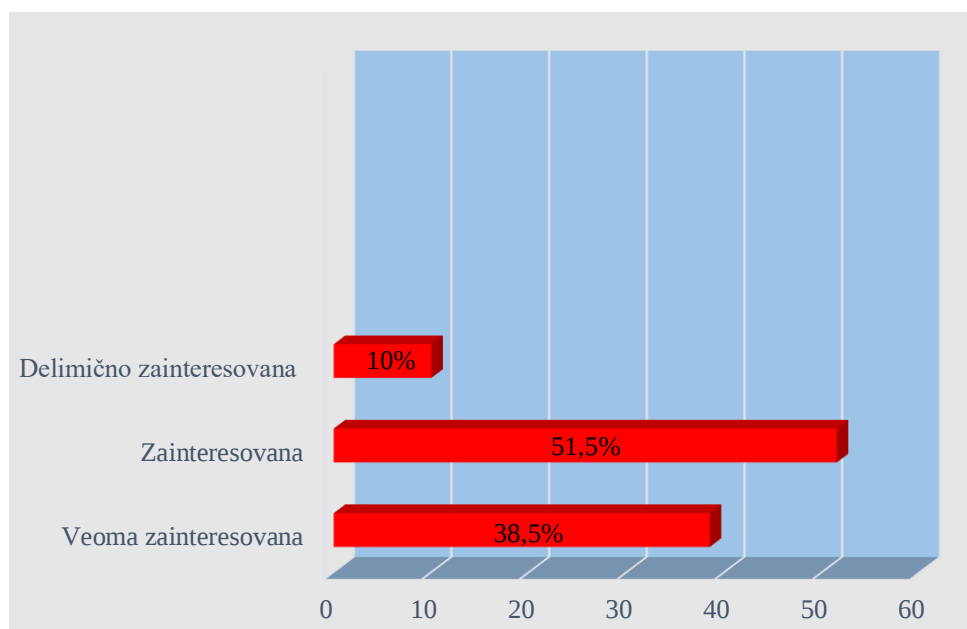
Rezultati histogramu 15 pokazuju da većina vaspitača smatra da je radna soba opremljena razvojno podsticajnim igračkama. Okruženje igra glavnu ulogu u pomaganju deci da se razvijaju i uče. Ono utiče na to kako se osećamo i šaljemo poruke o tome kako da postupamo, a mogu uticati na ono što učimo. Ređo Emilija pristup obrazovanju u ranom detinjstvu prepoznaje ogroman uticaj okoline nazivajući je „trećim učiteljem“ (sa roditeljima i vaspitačima kao prvim i drugim učiteljima dece). Ovaj pristup pokazuje da su deca moćni učenici i da njihova interesovanja treba da vode odluke odraslih u vezi sa učenjem, uključujući kako je okruženje uređeno i koji materijali su obezbeđeni. Pristup Ređo Emilije veruje da okruženje za učenje igra kritičnu ulogu i da namerno (smišljeno planiranje i delovanje) od strane vaspitača prilikom odabira i rasporeda materijala, značajno utiče na nivo angažovanja i učenja dece (Edvards, 2002).

Histogram 16: Mogućnost samostalnog izbora didaktičkih igračaka od strane djece



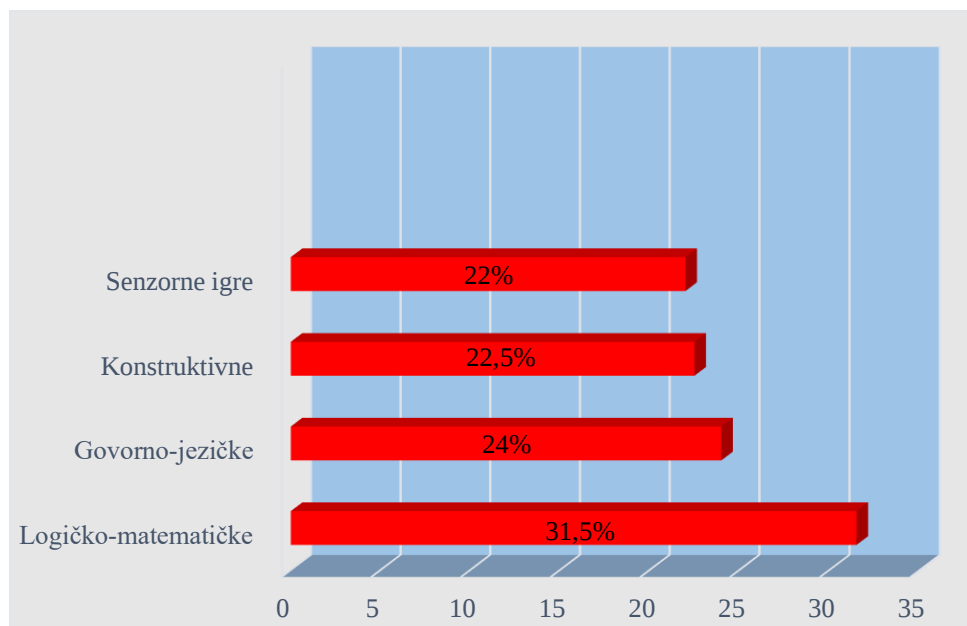
Rezultati u histogramu 16 pokazuju da većina vaspitača ističe da deca mogu samostalno da biraju didaktičke igre koje će primenjivati u radu. Već je u radu naglašeno koliko je značajna autonomija dece za holistički razvoj njegove ličnosti. Igre, aktivnosti i materijali, ne bi smeli biti nametnuti detetu. Dete ima pravo da bira koje će igračke i materijale da koristi, pa to treba i omogućiti.

Histogram 17: Zainteresovanost dece za upotrebu didaktičkih igračaka



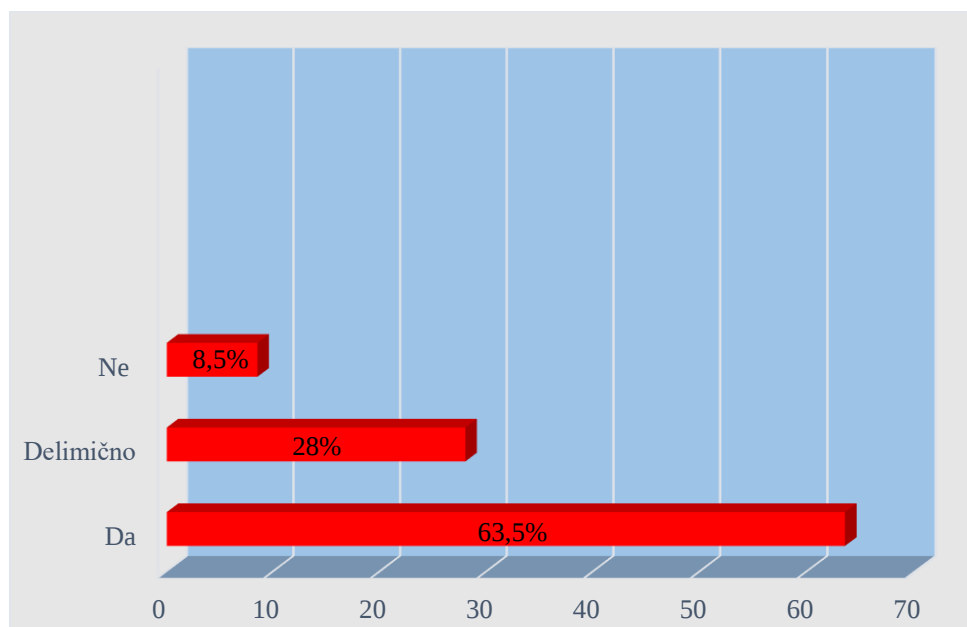
U histogramu 17 je prikazano da 38,5% vaspitača navodi da su deca veoma zainteresovana za upotrebu didaktičkih igračaka. Ovakav rezultat je očekivan, jer je u prirodi deteta da uči i istražuje svet oko sebe, uz upotrebu didaktičkih igračaka.

Histogram 18: Vrste igara u kojima se najčešće primenjuju didaktičke igračke



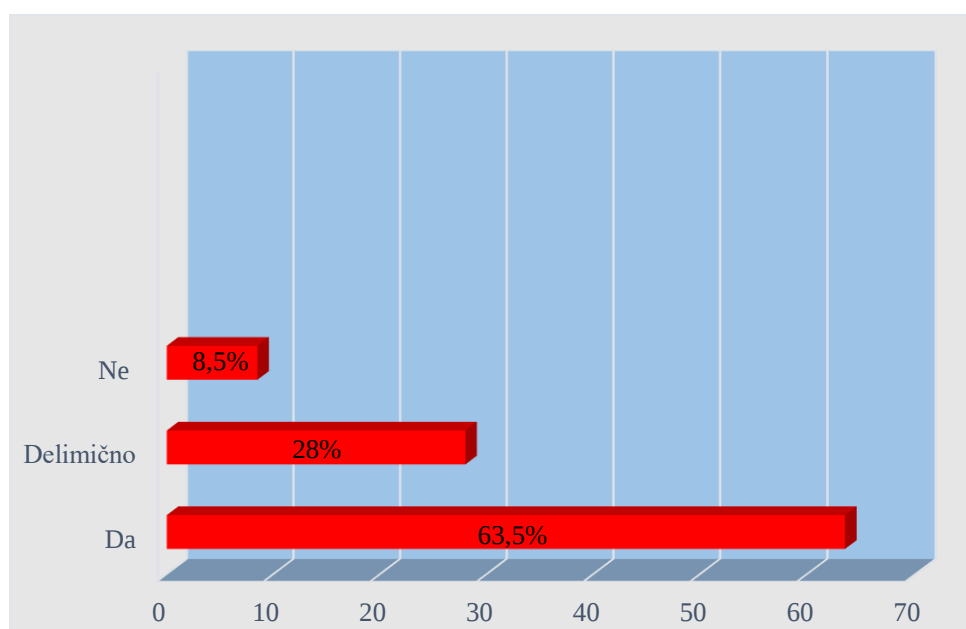
Kao što je prikazano u histogramu 18, didaktičke igračke se primenjuju u raznovrsnim igrama. Na osnovu odgovora vaspitača, procenjujemo da se didaktičke igračke najčešće primenjuju u sledećim igrama: senzorne igre, konstruktivne igre, govorno-jezičke igre i logičko-matematičke igre.

Histogram 19: Inteliktualna angažovanost dece prilikom upotrebe didaktičkih igračaka



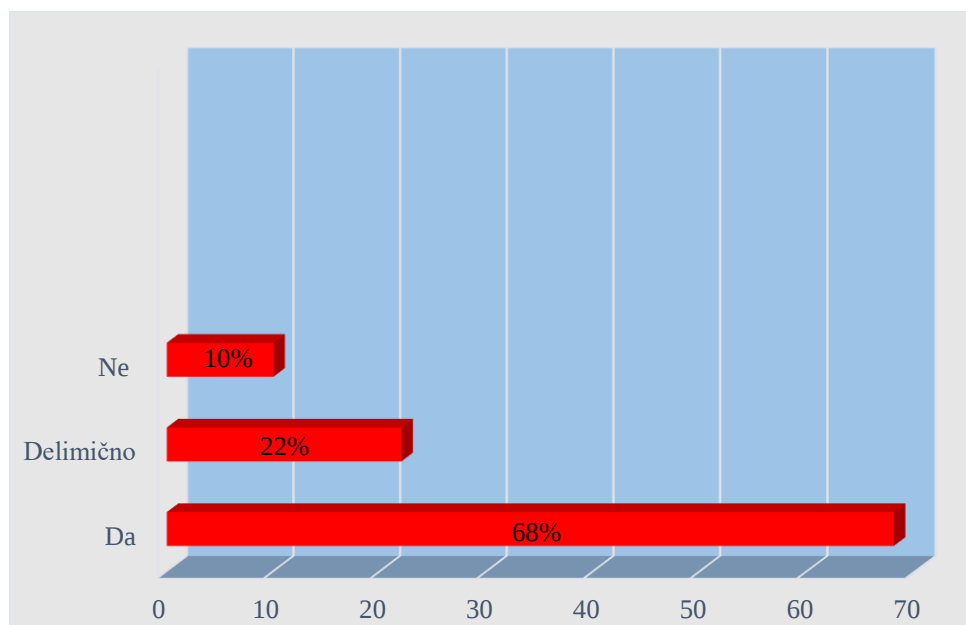
Dobijeni rezultati pokazuju da većina vaspitača (63,5%) smatra da su deca intelektualno angažovana prilikom primene didaktičkih igračaka. Ovakav rezultat je očekivan, jer je rani razvojni period značajan period kognitivnog razvoja. Dete se na predškolskom uzrastu nalazi u stadijumu simboličkog (intuitivnog, prelogičkog) mišljenja, što se odražava u svim razvojnim domenima. Za mišljenje deteta predškolskog uzrasta karakteristična je egocentričnost, dominacija percepcije (opažajnog, čulnog) i bujna imaginacija. Deca predškolskog uzrasta imaju poteškoće da verbalizuju svoje misli i ideje, a mašta i fantazija čine ih prijemčivim za emocionalno obojene sadržaje, imitaciju različitih akcija i simbola. Pažnja deteta početkom predškolskog perioda veoma je difuzna i kratkotrajna, lako je omesti (Kamenov, 2002). Posebno su ometajuće neverbalne, čulne draži. Pažnju najbolje fokusiraju očigledni sadržaji, dati kroz igru i pozitivne emocije.

Histogram br. 20: Dečja raznovrsna razmena ideja i saznanja prilikom upotrebe didaktičkih igračaka

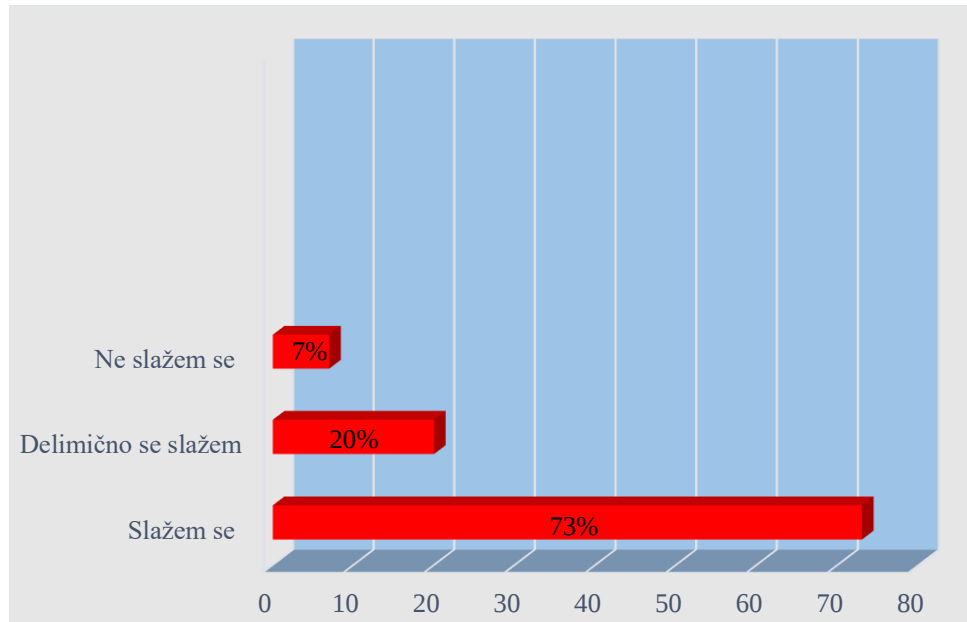


U histogramu 20 je prikazano da deca razmenjuju ideje i saznanja prilikom upotrebe didaktičkih igračaka. Sa navedenim se složilo 28% vaspitača. Svega 8,5% vaspitača ne smatra da didaktičke igračke omogućavaju razmenu ideja i saznanja. Na osnovu rezultata, može se istaći da deca didaktičke igračke imaju značajnu ulogu u razmeni ideja i saznanja među decom.

Histogram 21: Percepcija vaspitača o dečjem pamćenju pesama uz pomoć didaktičkih igračaka



Histogram 22: Percepcija vaspitača o uticaju didaktičkih igračaka na dečju pažnju



Dobijeni rezultati pokazuju da se 73% vaspitača složilo da didaktičke igračke imaju značajan uticaj na dečju pažnju. Sa navedenim se složilo 20% vaspitača. Svega 7% vaspitača se nije složilo da didaktičke igračke imaju uticaj na dečju pažnju. Dakle, na osnovu rezultata, može se istaći da didaktičke igre imaju značajan uticaj na dečju pažnju, što je izuzetno značajno.

2.2. Rezultati dobijeni ček listom

U cilju dobijanja što objektivnijih podataka o načinu realizacije igara u aktuelnom institucionalnom ambijentu predškolske ustanove, posmatrana je realizacija dnevnih aktivnosti u više vaspitnih ustanova, odnosno u onima u kojima smo izvršili anketiranje. U narednom tekstu, slijedi interpretacija dobijenih rezultata.

Primećeno je da većina vaspitača, odnosno 93,5% prilagođava fizički prostor (okruženje) shodno dečjim interesovanjima i mogućnostima. Ukupno 6,5% vaspitača navedeno čini djelimično. Sama sredina za učenje u posmatranim vaspitnim jedinicama usklađena je sa detetovim razvojnim i individualnim potrebama. Ona angažuje čula: vid, dodir, sluh, ukus i otkrivaju svet oko sebe. Najčešći centri aktivnosti su: manipulativni, jezički, senzorni, dramski, konstruktivni, umetnički, centar za muzičke aktivnosti i fizičke aktivnosti.

Korišćenjem centara interesovanja stvaraju se uslovi za prirodnu interakciju među decom. Centri aktivnosti sem pozitivnih efekata u domenu akademskog postignuća, imaju izrazit značaj i u domenu socio-emocionalnog razvoja. U ovako organizovanom radu deca svakodnevno stižu nove komunikacije sa drugim ljudima, uče i brojne načine prevazilaženja konfliktnih situacija koje nastaju kao posledica različitih interesa.

Tokom posmatranja, primećeno je da najveći broj vaspitača (95%) planira igre koje se zasnivaju na razvojnim nivoima i interesovanjima dece. Ukupno 5% navedeno čini delimično.

Prilikom realizacije igara, dete je uključeno u mnoge druge zajedničke aktivnosti sa drugom decom, što omogućava saradnički odnos i bitno doprinosi razvoju socijalnih odnosa među vršnjacima. U toku ovih aktivnosti posmatra šta radi njegov vršnjak, razmenjuje s njim iskustvo, savetuje mu nešto, pomaže mu da nešto zalepi, dodaje mu bojicu koja mu treba, i konačno, u zajedničkom radu, dok prave jedan predmet ili sliku, oni imaju isti cilj da naprave nešto dobro i svako od njih želi da doprinese tom cilju, pa ulaže svoje maksimalne snage i sposobnosti.

Prilikom posmatranja vaspitno-obrazovnih aktivnosti, dolazimo do saznanja da većina vaspitača stvara ravnotežu između planiranih igara i aktivnosti koje su inicirala i odabrana deca, te pronalazi načine kojim podržava njihova interesovanja. Većina vaspitača planira igre, ali takođe uvažava ideje i mišljenja dece u tom procesu. U pojedinim vaspitnim jedinicama, vaspitači se sa djecom dogovaraju oko igara koje će se realizovati.

Primećeno je da većina vaspitača planira dovoljno raznolikih mogućnosti kako bi pružili nove izazove i povećali motivaciju za rad. Vaspitači pokazuju visok stepen kreativnosti prilikom planiranja aktivnosti, nude deci različite materijale, a deca po svojoj želji biraju iste.

Posmatranjem vaspitno-obrazovnih aktivnosti, primećeno je da većina vaspitača planira i realizuje igre koje su prilagodljive da uvažavaju promenljive okolnosti, a i dečja interesovanja i potrebe.

Primećeno je da tokom vaspitno-obrazovnih aktivnosti svi vaspitači stvaraju okruženje gde se deca osećaju prijatno, udobno i sigurno. Takođe, vaspitači kreiraju radnu sobu na način da je zanimljiva. Takođe, vaspitači deci pružaju toplinu i udobnost.

U svim vaspitnim jedinicama, vaspitači kreiraju prostor po centrima interesovanja, koji su vizuelno označeni. Prostor je prilagođen aktuelnim dečim potrebama i interesovanjima. Materijali u centrima interesovanja u svim vaspitnim jedinicama odgovaraju centrima interesovanja. Vaspitači samostalno kreiraju određene materijale, koje deca radno koriste u igrama. Posmatrajući

igre dece u centrima intreresovanja, konstatovano je da oni nisu u dovoljnoj meri obogaćeni didaktičkim sredstvima. U pojedinim vaspitnim jedinicama, vidljivo je da deca koriste malo materijala u radu. To se posebno odnosi na konstruktivni centar, u kojem su od materijala jedino zastupljene kocke. U govorno-jezičkom centru obično se nalaze slikovnice, za koje djeca pokazuju veoma malo interesovanja. Najviše pažnje se posvećuje umetničkom centru. Ovaj centar okuplja najveći broj djece, koja obično imaju zadatak da nešto nacrtaju ili oboje. U manipulativnom centru preovladavaju slagalice, kojih ima veoma malo, tako da deca koja žele da ih koriste, čekaju da njihov vršnjak završi sa slaganjem iste. Na osnovu zapažanja, možemo konstatovati da bi trebalo obezbediti više raznovrsnijih didaktičkih materijala za centre interesovanja.

Svi vaspitači realizuju aktivnosti kroz centre interesovanja. Poslije frontalnog dela aktivnosti, deca shodno svojim interesovanjima, biraju određeni centar. Takođe, deca sistemom kružnih stanica obilaze sve ponuđene centre interesovanja. Tokom vaspitno-obrazovnih aktivnosti, vaspitač ostvaruje interakcije sa decom, pomaže im u radu, podstiče ih na rad. U cilju podsticanja psiho-fizičkog razvoja, vaspitači nastoje da na adekvatan način ostvaruju interakcije sa decom. U tom procesu, vaspitač razvija interakcije među decom.

Tokom posmatranja igara u centrima mogu se uočiti prepirke između djece. One su najčešće vezane za primjenu određenog materijala. Prepiske koje se javljaju povremeno među decom ne odražavaju se negativno, jer su u pitanju vršnjaci, čak pomažu detetu da uviđa relativnost perspektive, uzima u obzir tuđe želje i mišljenja i oslobađa se egocentričnosti. Sve to kod deteta izgrađuje sposobnost da aktivno sarađuje sa ostalom decom, poštuje njihova osećanja i prava.

2.3. Rezultati dobijeni intervjuisanjem dece

Decu su imala zadatak da nacrtaju igru kod kuće i igru u vrtiću. Njihovi radovi su priloženi na kraju rada. Razgovor je obavljen sa 30-oro dece starije vaspitne grupe.

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

- Najviše volim da se igram doktora. Tata i majka su mi kupili sve što koristi doktor.
- Ja volim da se igram balerina, princeza, pevača...
- Volim da se igram kuvara. Imam čak i svoju kecelju.
- Najviše volim da idem na ples, jer se tamo najlepše igramo.
- Volim sve igre koje igramo u vrtiću. Stalno se igramo, i baš nam je lepo.

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

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

- Ja volim da se igram sa kockama i volim da se igram žmurke.
- Ja najviše volim da se igram vuka i lisice.
- Volim da se igram policajaca.
- Najviše volim da se igram s kamionima, autićima i motorima.
- Najviše volim da se igram učiteljica. Ja sam učiteljica, a svi ostali su deca.
- Najviše volim da igram igre: „Laste prolaste“, „Prolećno kolo“, „Ide maca oko tebe“...

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

Na pitanje koje igračke najviše koriste u igri, deca su navela sledeće:

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

Na pitanje da li više vole da se igraju sa drugarima, roditelja, bratom/sestrom, bakom i dedom, deca su odgovorila sledeće:

- Više volim da se igram s mojim drugaricama, jer se lepo slažemo.

- Baka me nekad čuva kada su tata i majka na poslu, pa se igramo.
- Najviše volim da se igram sa svojom sestrom i bratom.
- Najviše volim da se igram sa drugarima, ali se nekad igram i sa tatom i dedom.

Naime, igra kao društvena aktivnost pruža izvanredne mogućnosti za razvoj socijalne svesti kod dece i izazivanje pozitivnih emocija koje deluju integrativno na njihovu ličnost. Ona, kao sredstvo međuličnog opštenja, omogućava detetu da ulazi u aktivne odnose sa drugom decom i odraslima (saradničke i takmičarske), da u njih unosi smisao, i tako mu pomaže da proširuje, sređuje i osmišljava svoje socijalno iskustvo. Kroz zajedničko izražavanje i maštanje ono može da prevazilazi osećanja ugroženosti i suparništva, otkrivajući zadovoljstvo organizovanog društvenog življenja, razmena i zajedništva, od kojih zavisi njegovo društveno prilagođavanje (Kamenov, 2008:38).

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

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

Deca izgrađuju svoje socijalne veštine tokom pregovaranja sa drugom decom oko reda na ljuľjašku ili dok igraju igre napolju. Deca se uče kompromisu kada u igri dođe red na njih. Deca se uče saradnji kada guraju jedno drugo na ljuľjašci, pune koficu sa peskom, vuku kolica ili se igraju na penjalicama. Kroz ove aktivnosti deca stiču prijatelje i druže se u opuštenoj atmosferi.

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

- Ja volim najviše da se igram, samo ponekad gledam crtani.

- Najviše volim da gledam crtani, a volim i da se igram.
- Najviše volim da gledam crtani i igram igrice na kompjuteru.

Na pitanje čega bi voleli da se igraju, a roditelji im ne dozvoljavaju, deca su navela sledeće:

- Mama mi ne dozvoljava da skačem po krevetu i pravim napitke od raznih sokova.
- Mama mi ne dozvoljava da se igram u kuhinji, iako to puno želim.
- Ne dozvoljavaju mi da trčim kroz kuću.
- Ne dozvoljavaju mi da od papirića pravim sneg.
- Ne daju mi da vozim biciklo i kažu da sam mali.
- Ne daju mi da igram igrice na kompjuteru.

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

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

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

ZAKLJUČAK

Deca oponašaju situacije i događaje iz svog okruženja na sebi svojstven način. Radnje koje se svakodnevno odvijaju u okruženju deteta predstavljaju povoljan poligon da iste prenese u svoj svet igre. To su događaji iz porodice, sa medija, iz vrtića. Decu u predškolskom periodu žele da se identifikuju i sa omiljenim junacima iz crtanih filmova, kao i da „bajagi“ izvršavaju radnje policajaca, poštara i sl.

Deca u prošlosti su u svojim igrama oponašala sadržaje po tematici slične onima koje deca danas oponašaju. Kako u prošlosti, tako i danas djeca oponašaju događaje i radnje iz svakodnevnog života. Deca su u prošlosti u igrama koristila rekvizite koji se svakodnevno koriste u domaćinstvu. U nedostatku gotovih igračaka, ona su u zamišljenoj igri prodavnice koristila ono što su imala, dok danas deca u vrtiću imaju improvizovane predmete pogodne za igru mašte. Ove igre predstavljaju svakodnevnicu u vrtićima, i one se organizuju u okviru jutarnjih aktivnosti i aktivnosti u kojima se obrađuju pojedini sadržaji. Igre mašte ili uloga mogu se organizovati i na otvorenom prostoru, u dvorištu vrtića, u parku, prilikom izleta i sl. Deca mogu sagrađivati utilitarne konstrukcije, tako što će od daščica i drugog materijala praviti „dvorac“. Takođe, otvoren prostor pruža velike mogućnosti za kombinovanje igara mašte sa pokretnim igrama.

Nakon sumiranja rezultata istraživanja, ističe se sledeće:

- Deca u vrtiću biraju savremene igre.
- Vaspitači na osnovu edukativnih, estetskih i zdravstveno higijenskih kriterijumuma vrše izbor igračaka za decu.
- Igračke koje deca koriste u vrtiću u dovoljnoj meri su podsticajne.
- Didaktičke igračke imaju visok stepen uticaja na kognitivni razvoj dece predškolskog uzrasta.
- U aktuelnom institucionalnom ambijentu predškolskih ustanova realizuju se igre na način koji je usklađen sa dečjim interesovanjima i razvojnim potrebama.

U skladu sa navedenim, potvrđuju se sporedne, a time i glavna hipoteza, kojom se pretpostavilo da deca biraju savremene igre u vrtiću, te da vaspitači vrše pravilan izbor igračaka u radu sa decom predškolskog uzrasta.

U nastavku rada izložene su neke preporuke za eventualno unapređenje dječije igre.

- Prvo, mora se istaći da potreba za kretanjem današnje dece nije ništa manja nego kod djece prethodnih epoha. Potreba ostaje ista, ali se menja okruženje koje je danas mnogo restriktivnije u pogledu zadovoljavanja potrebe deteta da se kreće, da kroz pokret istražuje sebe igra se sopstvenim mogućnostima i sl. Smatra se bi trebalo smanjiti vreme koje dete provodi ispred televizora, računara, a ovo vrijeme iskoristiti više za igre u parku, i na taj način ohrabrivati i podsticati veće učešće dece u fizičkoj aktivnosti, posebno onoj intenzivnijeg karaktera.
- Drugo, ne okruživati dete velikim brojem igračaka, već mu ponuditi one za koje smatramo da zadovoljavaju estetske, higijenske i zdravstvene kriterijume. Na ovaj način dete nećemo navikavati dijete da stalno traži nove igračke. Istovremeno im možemo ponuditi neke predmete da sebi napravi igračku i osmisli samo igru za nju. Ovim putem razvijamo dečju kreativnost i logičko mišljenje.
- Treće, u predškolskim ustanovama organizovati što više igara uloga i uopšte igara u kontekstu bar delimičnog izbegavanja tradicionalnih vrijednosnih kodova polnih uloga koji su utkanu i u naše društvo.
- Četvrto, po mogućnosti uspostaviti saradnju vaspitača sa vaspitačima iz drugih ustanovma, kako bi se vršila razmena informacija o vrstama i tipovima igara, te na ovaj način obogatiti vaspitno-obrazovni proces novim igrama i igračaka.

LITERATURA

1. Burke, C. (2005). Play in Focus: Children researching their own spaces and places for play. *Children, Youth and Environments*, 15(1), 27-53.
2. Chudacoff, H. (2007). *Children at Play: An American History*. New York: New York University Press.
3. Dau, E. (1999). *Child's play. Revisiting play in early childhood settings*, Sydney, , Australia: MacLennan Petty.
4. Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Pedagoški fakultet Osijeku: Naklada Slap.
5. Duran, M. , Plut, D. , Mitrović, M. (1988). *Simbolička igra i stvaralaštvo*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
6. Eljkonjin, D.B. (1988): *Psihologija dečije igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
7. Halačev, R.M. (1975). Igračke predškolskog djeteta, Zagreb; Časopis roditelji i škola.
8. Horvat, L. i Magajna, L. (1987). *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
9. Kamenov, E. (2002). *Dečja igra*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
10. Kamenov, E. (1988). *Metodika vaspitno – obrazovnog rada sa predškolskom djecom*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
11. Kamenov, E. (1983). *Metodika vaspitno-obrazovnog rada sa predškolskom decom*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
12. Kopas-Vukašinović, E. (2006). Uloga igre u razvoju dece predškolskog i mlađeg školskog uzrasta. *Zbornik Instituta za pedagoška istraživanja*, 1, 174-189.
13. Matić, R. (1986). Metodika razvoja govora dece (do polaska u školu), III Izdanje, Nova prosveta.
14. Minić, V. (2019). Vaspitač i predškolska ustanova u kontekstu dečijeg razvoja. *Vaspitač u 21. veku*, 12 (2), 74-79.
15. Pijaže, Ž. i Inhelder, B. (1978). *Intelektualni razvoj deteta*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

16. Reaily, D. et.al (2017). Gender differences in spatial ability: Implications for STEM education and approaches to reducing the gender gap for parents and educators, *In Visual-Spatial Ability in STEM Education*, 2, 195–224.
17. Stamenković-Pantović, V. (2012). Igrovne aktivnosti dece u vrtiću kao element dečje kulture, *Sinteze*, 1 (1), 75-88.

PRILOZI

Prilog 1- Anketni upitnik za vaspitače

Poštovani vaspitači,

Sprovodimo istraživanje na temu: „Uloga igračaka u odrastanju“. Molimo da iskreno odgovorite na dole postavljena pitanja. Dobijeni rezultati će se primijeniti za izradu master rada na istu temu.

Unaprijed hvala na saradnji!

Pol

Muški

Ženski

Stručna sprema ispitanika _____

- Koliko često realizujete savremene igre u vrtiću?
 - a) Svakodnevno
 - b) Od dva do tri puta sedmično
 - c) Jednom sedmično
 - d) Dva puta mesečno
 - e) Jednom mesečno

- Koliko često realizujete tradicionalne igre u vrtiću?
 - a) Svakodnevno
 - b) Od dva do tri puta sedmično
 - c) Jednom sedmično
 - d) Dva puta mesečno
 - e) Jednom mesečno

- Deca se više opredeluju za:

- a) Savremene igre
- b) Tradicionalne igre

- Da li primenjujete raznovrsne igračke u radu sa decom?

- a) Da
- b) Po potrebi
- c) Ne

- Od kojih edukativnih kriterijuma polazite prilikom izbora igračaka za decu?

- Od kojih estetskih kriterijuma polazite prilikom izbora igračaka za decu?

- Od kojih zdravstveno-higijenskih kriterijuma polazite prilikom izbora igračaka za decu?

- Kakav je, po Vašem mišljenju, uticaj igračaka iz radne sobe, na socijalni razvoj deteta?

- Kakav je, po Vašem mišljenju, uticaj igračaka iz radne sobe, na kognitivni razvoj deteta?

- Kakav je, po Vašem mišljenju, uticaj igračaka iz radne sobe, na govorno-jezički razvoj deteta?

- Kakav je, po Vašem mišljenju, uticaj igračaka iz radne sobe, na senzorno-motorički razvoj deteta?

- Radna soba je opremljena razvojno-podsticajnim igračaka:

a) Da

- b) Delimično
- c) Ne slažem se

- Da li deca mogu samostalno da biraju didaktičke igračke?

- a) Da
- b) Delimično
- c) Ne

- Da li su deca zainteresovana za upotrebu didaktičkih igračaka?

- a) Veoma su zainteresovana s
- b) Zainteresovana su
- c) Delimično su zainteresovana
- d) Nisu zainteresovana

- U kojim igrama deca najčešće koriste didaktičke igračke?
-
-
-

- Da li su deca intelektualno angažovana prilikom upotrebe didaktičkih igračaka?

- a) Da
- b) Delimično
- c) Ne

- Da li deca razmenjuju ideje i saznanja prilikom upotrebe didaktičkih igračaka?

- a) Da
- b) Delimično

c) Ne

- Da li deca bolje pamte pesme uz pomoć didaktičkih igračaka?

a) Da

b) Delimično

c) Ne

- Da li se slažete da didaktičke igračke imaju pozitivan uticaj na dečju pažnju?

a) Slažem se

b) Delimično se slažem

c) Ne slažem se

Prilog 2- Ček lista

INDIKATOR	DA	DELIMIČNO	NE
1. Vaspitač prilagođava fizički prostor (okruženje) shodno dečjim interesovanjima i mogućnostima.			
2. Vaspitač planira igre koje se zasnivaju na razvojnim nivoima i interesovanjima dece.			
3. Vaspitač stvara ravnotežu između planiranih igara i aktivnosti koje su inicirala i odabrala djeca, pronalazi različite načine kojim podržava njihova interesovanja.			
4. Vaspitač planira dovoljno raznolikih mogućnosti kako bi djeci pružio nove izazove i povećao motivaciju za rad.			
5. Vaspitač planira i realizuje aktivnosti koje su prilagodljive da uvažavaju promjenljive okolnosti, a i dečja interesovanja i potrebe.			
6. Vaspitač stvara okruženje gde se deca osećaju prijatno, udobno i sigurno.			
7. Vaspitač kreira radnu sobu na način da je deci zanimljiva, i pružaju toplinu i udobnost.			
8. Vaspitač kreira prostor po centrima interesovanja, koji su vizuelno označeni.			
9. Didaktički materijal odgovara centrima interesovanja.			
10. Centri interesovanja u bogati raznovrsnim didaktičkim materijalom za igru.			
11. Vaspitač ostvaruje interakcije sa djecom tokom igre.			
12. Vaspitač razvija interakcije među decom.			

Prilog 3 – Intervju za decu

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

Prilog 4 - Dečji radovi

Igra u vrtiću



Ime i prezime: M.S

Uzrast: 4,5 godina



Ime i prezime: Z.J

Uzrast: 5 godina



Ime i prezime: J.A.

Uzrast: 3,5 godina



Ime i prezime: N.L.

Uzrast: 4 godine

Igre kod kuće



Ime i prezime: Đ.K.

Uzrast: 5 godina



Ime i prezime: M.J.

Uzrast: 5 godina