

Istraživačke igre i aktivnosti za djecu predškolske dobi

Lukačević, Lea

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Education / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:141:562004>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-01**



Repository / Repozitorij:

[FOOZOS Repository - Repository of the Faculty of Education](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Lea Lukačević

**ISTRAŽIVAČKE IGRE I AKTIVNOSTI ZA DJECU
PREDŠKOLSKE DOBI**

DIPLOMSKI RAD

Osijek, 2022.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Sveučilišni diplomski studij Ranoga i predškolskog odgoja i obrazovanja

**ISTRAŽIVAČKE IGRE I AKTIVNOSTI ZA DJECU
PREDŠKOLSKE DOBI**

DIPLOMSKI RAD

Predmet: Istraživanje u prirodi

Mentorica: prof. dr. sc. Edita Borić

Studentica: Lea Lukačević

Matični broj: 1182

Osijek, listopad, 2022.

JOSIP JURAJ STROSSMAYER UNIVERSITY OF OSIJEK
FACULTY OF EDUCATION

University graduate study programme in Early childhood education and care

**EXPLORATORY GAMES AND ACTIVITIES FOR PRESCHOOL
CHILDREN**

MASTER'S THESIS

Osijek, 2022.

Sažetak

Problem istraživanja ovog diplomskog rada odnosi se na istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću, pri čemu se na temelju empirijskog istraživanja dolazi do zaključaka vezanih uz učestalost i vrstu istraživačke igre. Svrha istraživanja je dati uvid u suvremenu praksu dječjih vrtića vezanih uz istraživačke igre i aktivnosti, pri čemu je za ovo istraživanje osmišljen jedinstven anketni upitnik, izrađen na temelju dosadašnjih saznanja sekundarne literature. Metodologija istraživanja usredotočena je na deskriptivnu statistiku i njezinu analizu rezultata anketnih upitnika. Iz ovog istraživanja te na temelju rezultata, zaključuje se da su istraživačke igre i aktivnosti jedan od ključnih elemenata u radu s djecom vrtićke dobi.

Igra je dječja aktivnost, svojstvena djeci, ali to ne znači da se ljudsko biće odrastajući prestaje igrati. Ljudi se igraju cijeli život, samo se cilj i rezultat igre mijenjaju. Igra je vrlo bitna aktivnost koja dovodi do tjelesnog, kognitivnog, društvenog i emocionalnoga razvoja djeteta. Kroz igru dijete nauči svladati prepreke, druži se s drugom djecom i uči se društvenim pravilima ponašanja, usvaja moralne norme te oblikuje vlastiti pogled na svijet oko sebe. Također, igra kod djece razvija empatiju i samokontrolu, koje su vrlo bitne za djetetov daljnji život. Stoga odrasli, bilo roditelji ili odgojitelji, trebaju što više poticati igru kako bi djeci omogućili kvalitetan razvoj jer on će utjecati na djetetov život u odrasloj dobi. Ipak, važno je da odrasla osoba dozvoli djeci da igra teče prirodnim putem i da se u igru ne miješa previše, već važne odluke o igri prepusti djeci. Djeca su po svojoj prirodi istraživači pa je značajno, bitno i korisno iskoristiti to. Odgojitelji u dječjim vrtićima stoga trebaju što više poticati istraživačku narav uvođenjem i korištenjem istraživačkim aktivnosti i istraživačkih igara.

Ključne riječi: igra, predškolska djeca, vrtić, istraživačka aktivnost, istraživačka igra

Abstract

The research problem of this thesis relates to exploratory games and activities in kindergarten, where based on empirical research, conclusions are reached regarding the frequency and type of exploratory games. The purpose of the research is to provide an insight into the contemporary practice of kindergartens related to exploratory games and activities, whereby a unique survey questionnaire was designed for this research, made on the basis of previous findings from secondary literature. The research methodology is focused on descriptive statistics and its analysis of the results of survey questionnaires. From this research and based on the results, it is concluded that exploratory games and activities are one of the key elements in working with preschool children.

Play is a child's activity, characteristic of children, but this does not mean that a human being grows up and stops playing. People play all their lives, only the goal and the result of the game change. Play is a very important activity that leads to a child's physical, cognitive, social and emotional development. Through play, the child learns to overcome obstacles, socializes with other children and learns social rules of behavior, adopts moral norms and shapes his own view of the world around him. Also, the game develops empathy and self-control in children, which are very important for the child's further life. Therefore, adults, either parents or preschool teachers, should encourage play as much as possible in order to provide children with quality development because it will affect the child's life in adulthood. However, it is important for the adult to allow the children to play naturally and not interfere too much in the game, leaving important decisions about the game to the children. Children are researchers by nature, so it is significant, important and useful to use that. Preschool teachers should therefore encourage the investigative nature as much as possible by introducing and using exploratory activities and exploratory games.

Key words: game, preschool children, kindergarten, research activity, research game

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Igra.....	2
Što je igra?.....	2
Kratak pregled istraživanja igre	3
Igra kroz povijest	3
Vrste igara.....	4
Funkcionalna igra	4
Simbolička igra	5
Igra s pravilima.....	6
Osnovna obilježja igre	8
Utjecaj igre na razvoj djeteta	8
Utjecaj igre na tjelesni razvoj djeteta	9
Utjecaj igre na intelektualni razvoj djeteta.....	9
Utjecaj igre na društveni razvoj djeteta.....	10
Utjecaj igre na emocionalni razvoj djeteta	10
3. Dijete – istraživač od rođenja.....	11
4. Dječji vrtić – mjesto istraživanja i učenja	12
Što čini dječji vrtić poticajnim?.....	12
5. Uloga odgojitelja u dječjem istraživanju	13
6. Istraživačke igre i aktivnosti	14
Istraživačke igre	14
Istraživačke aktivnosti.....	15
Voda	15
Zvuk	16
Svjetlost.....	16
Boje	17
Magneti	17
Priroda	18
Miris i okus	18
7. Istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću – istraživanje.....	19
Cilj19	
Istraživačko pitanje.....	19
Sudionici i postupak prikupljanja podataka	19
Istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću – rezultati ispitivanja	20
Rezultati ankete o istraživanim primjerima istraživačkih igara i aktivnosti.....	25
8. Rasprava	28
9. Zaključak	32
10. Literatura.....	33
11. Prilozi	35

1. Uvod

Igra je prisutna od pamtivijeka. Huizinga (1992) smatra da nije bilo igre, ne bi bilo ni ljudske civilizacije, odnosno smatra kako je ljudska kultura izrasla na igri, gradeći se dalje. Igra je prisutna svuda, od životinja, preko jednostavnih ljudskih zajednica, do razvijenijih ljudskih zajednica. Igrati se mogu i djeca i odrasli ljudi. Odrastanjem ljudsko se biće ne prestaje igrati, već se igra i njezin cilj vremenom mijenjaju.

Igra je slobodna dječja aktivnost, koja ne teži nekom rezultatu, nema određene ciljeve. Ona je samoj sebi svrhom. Kroz igru dijete istražuje svijet oko sebe te razvija nerazvijene sposobnosti. Igra mijenja djetetove tjelesne, emocionalne, društvene i intelektualne sposobnosti (Došen Dobud, 2016), pripremajući ga za daljnji svijet.

Dijete je istraživač po dolasku na svijet. Istraživanje i otkrivanje važno je za njegov opstanak. Rani istraživački doživljaji i prve iskustvene ugone i neugode dovode do prvih selekcioniranja. Ugon se želi ponavljati, neugoda odstraniti ili izbjeći. Slično se događa i s ulaskom u predškolsku ustanovu. Sve što je u njoj predmet je i dječjeg istraživanja (Došen Dobud, 2016.). Stoga je bitno da odgojitelji koji rade s djecom u dječjim vrtićima uvide važnost takve dječje prirode. Poticanjem istraživačkih aktivnosti i igara uvelike doprinose cjelokupnom razvoju djeteta, pripremajući ga za daljnji život.

U svrhu pisanja ovoga diplomskoga rada provedeno je istraživanje na 102 sudionika o istraživačkim aktivnostima i igrama. Rezultati toga istraživanja prikazani su u radu.

2. Igra

Što je igra?

Igra je spontana i slobodna aktivnost proizašla iz unutrašnje djetetove potrebe (Šarić, 1996). Tijekom djetinjstva ona je središnja aktivnost. Igra je način spoznavanja sebe i svijeta. Kroz igru dijete može izraziti što želi, osjeća i misli, ali i svoje strahove i ljutnju. Igrajući se dijete produbljuje određena pravila, uči dijeliti stvari, poštovati prijatelje i družiti se. Tijekom igre dijete stvara samokontrolu, što se uočava, primjerice, u igrama s pravilima u kojima dijete mora prihvatiti pravila igre kako bi se moglo igrati s drugima. Također, kroz igru dijete uči o socijalizaciji te razvija svoju empatiju. Igra je vrlo korisna jer dijete kroz nju uči rješavati konflikte. Kroz različite vrste igara dijete razvija svoju maštu i kreativnost, ali se također razvijaju i pamćenje, koncentracija i pažnja (Stevanović, 2003). Nadalje, Winnicot (2004) navodi kako su u djetinjstvu igra, rad i učenje isprepleteni, a upravo ta isprepletenost donosi djelotvorne rezultate na cjelokupni djetetov razvoj. Djeca instinktivno imaju potrebu igrati se, baš kao što imaju potrebu za hranom i sigurnošću.

Igra je vrlo važno sredstvo obrazovanja, nepresušan izvor resursa i spoznaja kojeg će dijete moći primijeniti u budućnosti (Toril, 2007). To je također način svladavanja mnogih osnovnih tjelesnih, društvenih i intelektualnih vještina (Eheart i Leavitt, 1999.). Nadalje, valja napomenuti kako je igra učinkovito oruđe kojim dijete otkriva sredinu koja ga okružuje. Stoga je potrebno stalno isticati važnost igre u životu djeteta te važnost potrebe poticanja na igru. Dijete treba naučiti igru, a kroz igru zabaviti se, socijalizirati se, spoznati svoje mogućnosti i prepoznati okruženje u kojem se kreće (Toril, 2007).

O igri se može govoriti i kao o aktivnosti koja je sama sebi svrha te kao o načinu vježbanja nezrelih funkcija i sposobnosti, a samim time i pripremi za život, načinu istraživanja svijeta i usuglašavanju s njim, odnosno načinu samoobrazovanja. Igra dovodi do unutaršnjeg i vanjskog mijenjanja djeteta. Ona ga čini životno subjektivno sadržajno jačim, sposobnijim, društvenijim te razvijenijim. Mijenja ga u njegovim tjelesnim, spoznajnim, socijalnim i emocionalnim snagama i sposobnostima. To se sve odnosi i na igre čiji je sadržaj istraživanje i otkrivanje (Došen Dobud, 2016).

Igra nema ciljeve koje služi, ona svoje ciljeve i svoj smisao ima u samoj sebi. Igra nije radi nekog budućeg blaženstva, ona je u sebi već „sreća“ (Fink, 1984).

Igru je nemoguće obuhvatiti isključivo jednom definicijom. Igra je predmet proučavanja mnogih disciplina, od kojih valja istaknuti psihologiju, pedagogiju, antropologiju, etnologiju, sociologiju i ostale (Bruner, 1976; prema Duran, 2011). A. Došen Dobud (2016) u svome djelu navodi kako je teško naći opću definiciju pojma igre budući da je sam pojam bogat značenjima i ulogama koje ima u razvoju ljudskih bića.

Kratak pregled istraživanja igre

Pojam igre bio je predmet istraživanja i ispitivanja mnogih filozofa i pedagoga tijekom povijesti. Tako je Platon smatrao igru oblikom kretanja i načinom učenja (Stevanović, 2003). Njegov učenik, Aristotel, igru je vidio kao oblik dječjeg kretanja, koja ne treba biti ni laka, ali ni previše zamorna. Češki srednjovjekovni pedagog J.A. Komenski smatrao je kako je igra zabava te da ju treba uvesti u škole. Čak je i pripremao različite igre za nastavu. Nadalje, smatrao je da djeca trebaju promatrati, pitati i tražiti odgovore za sve što ih zanima u njihovoj okolini, a vrlo je cijenio igru roditelja s djecom. Njemački pedagog Fröbel igru je smatrao početkom razvoja i obrazovanja djeteta. Smatrao je kako je igra motivirana iznutra te da je stoga vrlo vrijedna za djecu. Izrađivao je igračke koje su se, po njegovoj zamisli, trebale davati djeci kako bi se razvile pojedine sposobnosti te kako bi igračke imale obrazovni učinak (Stevanović, 2003). Psihoanalitičku teoriju o igri donosi nam S. Freud u kojoj govori kako je igra mehanizam stjecanja nadmoći nad traumatičnim događajima iz prošlosti. Također, prema Freudu igra služi za izražavanje agresivnih i seksualnih nagona koje je suviše opasno izraziti u javnosti (Brown i Patte, 2013).

Igra kroz povijest

Pojava igre povezana je s pojavom određenih kultura u razvoju čovječanstva. Igru su se pojavili oblici ponašanja koji su bili neophodni za razvoj i opće dobro društva. S ovom se tvrdnjom slaže i nizozemski mislilac J. Huizinga koji u svojem djelu *Homo ludens* navodi kako je ljudska kultura izrasla iz igre (Huizinga, 1992). Dijete je od rođenja okruženo predmetima čija je upotreba određena kulturom, primjerice knjige su predmeti koji su kulturom određeni za čitanje (Duran, 2011).

Kako ističe Pranjić (2015), igra kod antičkih Grka bila je bitan dio života. Tako je dijete odrastalo igrajući se loptom, kockama ili nekim drugim igračkama ili je puštalo zmajeve. Tijekom školovanja, dječaci su igrali igre poput penjanja, loptanja, jahanja, ali i bacanje koplja ili diska, naravno prilagođeno njihovoj dobi. U antičkom je Rimu igra bila vrlo važan element; mogli bismo čak reći kako bez igre Rim nije mogao opstati. Koliko je igra bila važna u to doba

govori uzrečica sačuvana do današnjih dana: „Panem et circenses!“ što znači „Kruha i igara!“, a pokazuje što je narodu bilo bitno i što je zahtijevao od države (Huizinga, 1992).

Tijekom srednjega vijeka igre su zabavljale narod, bilo da se radilo o pučkim igrama koje su obilovale poganskih elementima ili o viteškim igrama. U razdoblju renesanse i humanizma, izdvojena društvena elita pokušala je živjeti u skladu sa savršenom umjetničkom igrom. Iako je renesansa raznobojnima i vedrija od humanizma, i u razdoblju humanizma igra je imala značajnu ulogu u ljudskom stvaralaštvu. Sedamnaesto stoljeće (razdoblje baroka i rokokoja) obiluje igračkim sadržajima koji se očituju kako u graditeljstvu i kiparstvu, tako i u pjesništvu, slikarstvu, filozofiji, politici i teologiji ondašnjega doba. Najistaknutiji igrački impuls toga razdoblja svakako je vlasulja koja se nosila tijekom sedamnaestog i osamnaestog stoljeća. Elemente igre posuđuje i razdoblje romantizma. Tijekom razdoblja industrijske revolucije kada dolazi do općega društvenog napretka, igra nije bila toliko izražena u društvenom životu, već je ona bila potisnuta u pozadinu (Huizinga, 1992).

Krajem 19. stoljeća elementi igre počinju se diferencirati u ono što nam je danas poznato kao sport. Igra se tada počela ozbiljnije shvaćati te su pravila igre postala stroža. U ovom razdoblju igrači se počinju dijeliti na profesionalce i amatere (Duran, 2011).

Vrste igara

Postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međuodnos i preklapanja, što umanjuje vrijednost svake klasifikacije. Cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva u literaturi najčešće se razvrstava u tri kategorije, a to su:

- Funkcionalna igra,
- Simbolička igra,
- Igre s pravilima (Duran, 2011).

Funkcionalna igra

Funkcionalna se igra, kako ju je nazvao K. Bühler, obično označava kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetnim i perceptivnim. S jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge strane sposobnosti objekta (Duran, 2011). Prve dječje „igre“ obilježavaju senzomotoričko razvojno razdoblje, tijekom prve i druge godine života, postavljajući temelje za kasniji razvijeniji stupanj igara, ali i za novi razvojni stupanj općenito.

Prema Piagetu, funkcionalna igra nastaje iz djetetove interakcije s okolinom. Ovaj autor razlikuje tri vrste funkcionalne igre, a to su osjetilno-motorna aktivnost, rukovanje materijalom te pokretne igre s rekvizitima (Stevanović, 2003).

Ova je vrsta igre djetetova radost i zadovoljstvo kretanja i prvih osjetilnih dodira sa stvarima oko njega. U tom se smislu mogu gledati i djetetova ponavljanja iste igre. To zadovoljstvo i pridonosi tomu da se dijete stalno kreće. Tako ono i dolazi u dodir s različitim predmetima oko sebe. Istraživanja odnosno igra su manipulativni: uzimaju se dostupni predmeti i igračke, bacaju, hvataju, stišću, pokušavaju trgati, rastezati. Dječja pokretljivost i neumorni dodir s brojnim predmetima iz okruženja rezultira čitavim malim bogatstvom senzorno-motoričkih iskustava, posebno u vrijeme njegove pokretljivosti (Došen Dobud, 2016).

Simbolička igra

Za Piageta ovakav oblik igre predstavlja jedan oblik stvarnosti. On je povezao simboličku igru s kognitivnim razvojem djeteta, što znači da se ovakva igra razvija i mijenja kako se dijete psihološki mijenja. Simboličkom igrom dijete oponaša odrasle u svojoj okolini. Piaget ovu igru naziva simboličkom, dok ju Vigotsky, Elkonin, Leontjev, Zaporožec i drugi ruski autori razmatraju pod nazivom igra uloga, imaginativna igra, igra fikcije, iluzorna igra te dramska igra (Stevanović, 2003). Nastanak igre uloga tijekom povijesnog razvoja, smatraju oni, određen je izmjenom mjesta djeteta u sustavu društvenih odnosa.

„Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete, motivirano željom – živjeti društveni život s odraslim članovima društva; prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uvjetno prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih“ (Elkonin, 1975; prema Duran, 2011).

Sposobnost imitacije javlja se već od prve godine života, iskazujući djetetovu sposobnost kontroliranja vlastitih pokreta, osjeta ravnoteže te sposobnost zapažanja pokreta drugih i prenošenja u vlastito djelovanje. Dijete može oponašati svijet oko sebe, pokrete predmeta, životinja. Kada se ovome pridoda sposobnost maštovitog kombiniranja elemenata iskustva, korištenje simbola, korištenje govora kao sredstva komuniciranja s okruženjem, bolje i pouzdanije pamćenje, koje je više od jednostavnog prepoznavanja, onda imamo sve bitne komponente za razvoj razvijenijeg oblika dječje igre. (Došen Dobud, 2016).

Primjer funkcionalne igre koja je vrlo popularna među predškolskom djecom je igra doktora ili igra kuhanja.

Igra s pravilima

Igre s pravilima dijete zatječe u već gotovom obliku i ovladava njima kao elementom svoje kulture, ali sudjeluje i u stvaranju novih. Za igre s pravilima Piaget kaže da se rijetko javljaju u dobi od 4 do 7 godina, i da uglavnom pripadaju razdoblju od 7 do 11 godina, a zadržavaju se tijekom cijelog života.

„Igre s pravilima su igre sa senzomotoričkim kombinacijama (trke, loptanje itd.) ili intelektualnim kombinacijama (karte, šah itd.) u kojima se pojedinci natječu (inače bi pravila bila beskorisna) i koje su regulirane ili kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom. Igre s pravilima mogu biti rezultat činova odraslih koji su zastarjeli (magijsko – religijskih po porijeklu) ili senzomotoričkih, praktičnih igara koje su postale kolektivne, ali koje su izgubile čitav, ili dio svog imaginativnog sadržaja, tj. svoj simbolizam.“ (Piaget, 1962; prema Duran, 2011).

Igre s pravilima nude gotove sadržaje i strukture te podsjećaju na neke gotove igračke i njihovu funkciju. Ona za dijete može i ne mora biti privlačna. S. Smilansky upozorava na to kako se većina igara s pravilima najčešće temelje na konkurenciji i natjecanju što može biti naglašenije od poticanja na suradnju. Manjka im poticanje stvaralaštva. U njima se postoji minimum govornih sposobnosti. Najčešće su to igre usko podređene ostvarenju odabranih odgojno – obrazovnih zadaća. Uglavnom, igre s pravilima, tradicijske i one didaktičke, imaju određenu vrijednost i za socijalizaciju djece; privikavaju ih na pravila i propozicije. Ako ih dijete prihvaća, ono se time i priprema za društvo, koje ne bi moglo funkcionirati bez određenih propozicija i pravila. To će olakšati njegovo odrastanje i stapanje s društvenom zajednicom. (Došen Dobud, 2016).

Igra s pravilima oblik je komunikacije, a ima dvije funkcije: društvenu integraciju te društvenu individualizaciju (Duran, 2011). Među prvim igrama s pravilima koju djeca nauče jest spontana igra majke s malim djetetom, primjerice, igra skrivanja lica.

Prije gotovo jednoga stoljeća nastala je (1932; prema Vasta i sur., 2005) podjela dječje igre prema društvenoj razini, a po podjeli američke sociologinje M. B. Parten (promatranje, samostalna igra, usporedna igra, povezujuća igra te suradnička igra). Grafički prikaz ove

podjele prikazan je u Tablici 1., uz objašnjenje. U Tablici 2. prikazana je podjela igre prema spoznajnoj razini, uz kratko objašnjenje.

Tablica 1. Vrste igre s obzirom na socijalnu razinu prema Vasta i sur., 2005.

<i>Vrsta igre</i>	<i>Opis</i>
Promatranje	Gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja drugih u igru.
Samostalna	Samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci.
Usporedna	Igranje pokraj druge djece sa sličnim materijalom, ali bez pravog druženja ili suradnje.
Povezujuća	Igranje s drugom djecom nečeg svima bliskog, ali bez podjele rada ili podređenosti nekom općem grupnom cilju.
Suradnička	Igranje u grupi koja je stvorena radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, gdje su postupci pojedinih članova usklađeni radi ostvarenja zajedničkog cilja.

Tablica 2. Vrste igre s obzirom na spoznajnu razinu prema Vasta i sur., 2005.

<i>Vrsta igre</i>	<i>Opis</i>
Funkcionalna	Jednostavni mišićni pokreti koji se ponavljaju s predmetima ili bez njih.
Konstruktivna	Baratanje predmetima s namjerom da se od njih nešto stvori.
Igra pretvaranja	Upotreba predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što oni inače nisu.
Igre s pravilima	Igranje igara u skladu s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima.

Hughesova (2002) klasifikacija dječje igre složenija je te sadrži 16 vrsta dječje igre:

Simbolička igra – igra uz kontrolu te postupno istraživanje i razumijevanje

Gruba igra – ne odnosi se nužno na nasilje i tuču, već na škakljanje, naguravanje itd.

Sociodramska igra – sadrži realna ili potencijalna iskustva; u ovu vrstu igre ubrajamo odlazak u kupovinu i igranje mame i tate.

Socijalna igra – odnosi se na igre s pravilima, u kojima sudjeluje više djece koja pokušavaju postići zajednički cilj.

Kreativna igra – dijete koristi maštu kako bi stvorilo nove odnose među starim elementima.

Igra komunikacijom – uključuje igru riječima, debate, pantomimu, šale.

Dramska igra – sudjelovanje u dramskom događaju u koje dijete ne mora biti izravno uključeno. Primjer toga je prikazivanje predstave ili vjerski obred.

Lokomotorna igra – uključuje motoriku (penjanje, skakanje, preskakanje).

Duboka igra – odnosi se na rizična i opasna ponašanja u kojima dijete razvija vještinu preživljavanja i suočava se sa strahovima.

Istraživačka igra – uključuje ponašanje s predmetima kao što je bacanje, lupanje, rukovanje.

Igra fantazije – dijete ponovno oblikuje stvarnost na svoj način, pri čemu koristi iskustva iz stvarnoga života (let avionom oko svijeta).

Imaginarna igra – igra u kojoj pravila ne moraju biti korištena (dijete mašta da je...)

Majstorske igre – označuju igranje izvan kuće (kopanje rupe, gradnja tunela...)

Igra objektima – osmišljavanje novih oblika korištenja starih objekata.

Igranje uloga – dijete ulazi u različite uloge i to najčešće u uloge odraslih (liječnik, domaćica...)

Rekapitulacijska igra – omogućuje djetetu istraživanje povijesti, priča i rituala.

Osnovna obilježja igre

Osnovno je obilježje igre „sloboda“. Igra je dječja praksa i slobodno djelovanje izvan stvarnoga, realnoga života, ali vrlo često potpuno zaokupi igrača. Ona je spontana aktivnost i stoga je zabavna i ugodna. Igra je samoj sebi svrhom. Ljudsko se biće igra cijeli život, od rođenja do smrti, mijenjaju se jedino sadržaji i ciljevi igre.

Igra se sastoji od mnoštva jednostavnih i složenih pokreta, ali većina sadrži osnovne pokrete poput hodanja, trčanja, puzanja, skakanja, provlačenja, penjanja, hvatanja, bacanja, prenošenja, slaganja. Ovi pokreti pozitivno djeluju na psihički i somatsko-tjelesni razvoj djeteta. Pokreti koje predškolsko dijete izvodi u igri mijenjaju se, ali je bitno svladati prethodno usvojeni pokret kako ne bi došlo do negativnog utjecaja na motoriku djeteta. Naučene pokrete dijete dalje primjenjuje u različitim životnim situacijama (Kosinac, 2011).

Igra nije specijalizirana i diferencirana, a nije ni planirana ni produktivna aktivnost. Također, igra nije usmjerena na rezultat.

Utjecaj igre na razvoj djeteta

Budući da je igra neizostavni dio ljudskoga života, ne igraju se samo djeca, već je igra prisutna i u ostalim životnim razdobljima. Došen Dobud (2016) navodi kako igra dovodi do unutrašnje i vanjske promjene kod djeteta. Razvoj djeteta ovisi o kvaliteti, ali i kvantiteti, kao i o raznovrsnosti dječje igre. Igra treba razviti govor i obogatiti djetetov rječnik (Lazar, 2007). Igra potiče dijete na usavršavanje sposobnosti, što pak pridonosi njegovom razvoju.

Igra vrlo povoljno utječe na djetetov tjelesni, intelektualni, društveni i emocionalni razvoj.

Utjecaj igre na tjelesni razvoj djeteta

Igra djetetu pomaže u razvoju tjelesne snage i motoričkih sposobnosti, odnosno razvoju grube i fine motorike, koordinacije oka i ruke, koordinacije prstiju, očiju i ruku i spretnosti. Razvoj ovih sposobnosti javlja se tijekom prvih triju godina života te se temelji na jednostavnijim motoričkim ponašanjima, dok se razvojem te vještine usavršavaju (Klarin, 2017).

Razvoj grube motorike podrazumijeva razvoj ravnoteže te velikih mišićnih skupina. Razvojem hoda dijete postaje spretnije i stabilnije pa se sve više služi rukama kako bi uvježbalo nove vještine, poput bacanja i hvatanja, ali se služi i nogama, pri čemu sada počinje skakati na obje noge ili poskakivati na jednoj nozi. Razvoj fine motorike podrazumijeva pravilno držanje žlice, skidanje odjeće, slaganje konstrukcija od kocki, korištenje kistovima, škarama i olovkama. Ipak, usavršeni stupanj fine motorike dijete postiže oko osme godine (Klarin, 2017).

Vasta i suradnici (2005) navode tri temeljne skupine pokreta koji su prisutni između druge i sedme godine života. To su pokreti kretanja, pokreti korištenja predmeta te pokreti održavanja ravnoteže. U prvu skupinu ubrajamo hodanje, trčanje, skakanje, preskakivanje, penjanje te skakutanje na jednoj nozi. Drugoj skupini pripadaju bacanje, hvatanje i udaranje, dok treća skupina podrazumijeva istezanje, okretanje, njihanje, kotrljanje, držanje glave te hodanje po gredi.

Motorička aktivnost pridonosi učenju te stimulira mozak. Iako se motorički i tjelesni razvoj odvajaju od učenja i razvoja mozga, oni su zapravo usko povezani (Goldberg, 2003).

Važno je poticati dijete da se što više kreće kako bi se razvile sve motoričke sposobnosti.

Utjecaj igre na intelektualni razvoj djeteta

Intelektualni razvoj zapravo podrazumijeva učenje. Dijete najviše uči igrajući se, što je dobar temelj za daljnje učenje. Dijete nikada ne može učiti previše, uvijek postoji još prostora za pohranu novih informacija (Goldberg, 2003).

Intelektualni razvoj podrazumijeva mentalne procese kroz koje dijete pokušava razumjeti svijet oko sebe. Tijekom ovog razvoja dijete razvija unutarnje zamjene (simbole) za osobe i predmete te misaone operacije (Starc i sur., 2004).

Kognitivni procesi koji se pojavljuju tijekom igre, a koje navodi Russ (2004) su organizacija (sposobnost prepričavanje priče s logičkim vremenskim slijedom), divergentno razmišljanje (sposobnost generiranja velikog broja različitih ideja), simbolizam (sposobnost transformacije objekta u mentalne reprezentacije) te fantazija (omogućuje biti u drugo vrijeme i na drugom mjestu).

Utjecaj igre na društveni razvoj djeteta

Socijalizacija podrazumijeva usvajanje normi, pravila i konvencija, točnije označuje prilagodbu na društveni kontekst (Klarin, 2017). Na društveni razvoj svakako utječu odnosi i iskustvo iz obitelji, ali ne treba zanemariti važnost odnosa s vršnjacima. Djeca predškolske dobi imaju veliku potrebu za druženjem. U ovom razdoblju dijete se uspoređuje s drugom djecom te mu je izrazito važan status u skupini.

Djeca predškolske dobi kroz igru uče pravila, društvene uloge te različite društvene odnose. Uče kako prići jedni drugima te kako uspostaviti komunikaciju. U igri djeca iznose svoje prijedloge što i kako igrati. Kroz dramatizaciju djeca mogu uvježbavati društvena umijeća i životne vještine na zabavan način. Nadalje, za društveni razvoj djece značajni su i projekti na kojima djeca zajedno rade (Katz i McClellan, 1997).

Utjecaj igre na emocionalni razvoj djeteta

Dijete kroz igru razvija društveno-emocionalne sposobnosti poput društvenosti, odnosa prema vršnjacima i odraslima, suradnje, odgovornosti, samostalnosti, empatije, samokontrole i komunikativnosti. Kroz igru dijete uči o osjećajima, komunicira s drugom djecom te usvaja društveno prihvatljive oblike ponašanja (Klarin, 2017).

Jedan od osnovnih pojmova vezanih za igru i osjećaje jest samoregulacija. Vigotski navodi da dijete kroz igru koja ima pravila uči odgoditi zadovoljstvo te time stječe kontrolu nad vlastitim osjećajima. Samoregulacija je u mnogome korisna; dijete pomoću nje, primjerice, može svladati strahove ili dati prednost drugima. Nadalje, samoregulacijom se dijete prilagođava svijetu oko sebe (Klarin, 2017).

Russ (2004) je navela emocionalne procese koji su prisutni u dječjoj igri: izražavanje osjećaja (moguće je izraziti i ugodne i neugodne osjećaje), izražavanje emocionalnih sadržaja

(dijete izražava osjećaje koji se događaju u stvarnim situacijama, primjerice, strah od zubara), uživanje u igri, regulacija osjećaja (upravljanje ugodnim i neugodnim osjećajima) te integracija osjećaja u kognitivni kontekst (primjerice, dopuštena grubost u nekim sportovima).

3. Dijete – istraživač od rođenja

Dijete je istraživač po nuždi svog postanka i postojanja u jednom neviđenom svijetu u kojemu se zateklo. Njegova prva istraživanja počinju s prvim mogućnostima kretanja u prostoru u kojemu je to moguće i u kojemu se može naći ono što ono može istražiti.

Prva istraživanja su, uz pozorna promatranja bliskih osoba u vlastitom okruženju, i poznate pojave dječjeg manipuliranja: istraživanja vlastitih dijelova tijela, dohvatanja jednom pa objema rukama, pipanja, prinošenja ustima, stiskanja, potezanja, čupanja, udaranja, gužvanja, rastezanja, trganja, lomljenja, bacanja, vraćanja na mjesto odakle je nešto uzeto; ili, još prije, odnošenja na drugo mjesto. (Došen Dobud, 2016).

Svoje znanje djeca izgrađuju tako da svako novo iskustvo pokušavaju protumačiti (razumjeti) i potom ugraditi u postojeći, već izgrađeni koncept znanja i razumijevanja. Tako u njega stalno ugrađuju nove elemente (iskustva, razumijevanja i znanja), a ona prethodno izgrađena, pod utjecajem novih iskustava i novih razumijevanja, često organiziraju na neki novi (kvalitetniji), sebi svojstven način. U tom pogledu, oni svoje znanje neprekidno izgrađuju, dograđuju, reorganiziraju i rekonstruiraju. Ono što su prije razumjeli i znali (ili mislili da znaju), često ponovo propituju i provjeravaju, te „filtriraju“ i odbacuju ono što za njih više nema smisla (Slunjski, 2008). Dijete tako iskazuje i svoju reaktivnost, odgovor na ono što ga je možda, već samim postojanjem, potaknulo na djelovanje; postalo je proaktivno. Ispituje okruženje i djelovanjem provocira novo, stvara nove konfiguracije okruženja koje opet treba istražiti. Time i samo postaje novo, s drugačijim mogućnostima.

Kreirajući dječje okruženje u roditeljskom domu, a još više u različitim ustanovama (dječji vrtići, igraonice i dr.) potrebno je svakom djetetu – korisniku prostor i raznovrsna sredstva za igre, među kojima će biti i ona za istraživanjem. (Došen Dobud, 2016).

4. Dječji vrtić – mjesto istraživanja i učenja

Percipiramo li djecu kao inteligentne, kompetentne i razborite osobe, koje uče čineći i surađujući s drugima, koje su uvelike sposobne samoorganizirati vlastite aktivnosti i ulaziti u svrhovite interakcije s drugom djecom i odraslima, tad ćemo organizirati bogato i poticajno vrtićko okruženje, koje promovira samoinicirane i samoorganizirane aktivnosti djece i potiče ih na stupanje u raznolike socijalne interakcije. U takvom okruženju, odrasli će promatrati djecu i podržavati njihova (urođena) nastojanja da razumiju svijet oko sebe.

Vrtić – zajednica koja uči promjenu bi trebao smatrati sastavnim dijelom svog postojanja, nastojeći za nju osposobljavati kako djecu, tako i odrasle. On bi trebao ohrabrivati otvorenost ljudi za novine, njihovu spremnost na istraživanje i preuzimanje rizika, kritičko mišljenje te stalno propitivanje postojećih i razvoj novih stvarnosti i novih istina (Slunjski, 2008).

Doba djetinjstva je doba akumuliranja i konstruiranja spoznajnih i akcijskih sustava koje će u kasnijem životnom razdoblju aktivnim korištenjem dograđivati, rekonstruirati, pa i mijenjati. Dijete će ostati trajni istraživač i otkrivač. Za istraživanja i otkrivanja djelovanjem, igrom, oponašanjem i učenjem treba mu poslužiti njegovo cjelokupno, poticajno ljudsko i predmetno okruženje, sa svim svojim sadržajima, uključujući i pozitivno ozračje (Došen Dobud, 2016).

Što čini dječji vrtić poticajnim?

To su, prije svega igračke raznovrsnih namjena i osobina, koje će u dječjim rukama postajati stimulansi dječjega sveopćeg razvoja, posebno složene strukture mozga, tog centra ljudske djelatnosti, koji traži i vrijeme i djelovanje do svoga nekoga razvojnog optimuma. Igračkama, ali i svime onime što dijete pretvara u igračke i predmete svog raznovrsnog djelovanja (Došen Dobud, 2016).

Okruženje vrtića esencijalni je izvor učenja djece. Kvalitetno i poticajno okruženje sadržava visok obrazovni potencijal, s obzirom na to da djeca uče aktivno (istražujući, čineći) te surađujući s drugom djecom i odraslima.

Bogatstvo i promišljenost izbora materijala djecu potiču na otkrivanje i rješavanje problema s kojim se susreću. Takvo im okruženje omogućuje postavljanje hipoteza, istraživanje, eksperimentiranje i konstruiranje znanja i razumijevanja. Raznovrsnost,

raznolikost i stalna dostupnost materijala trebaju promovirati neovisnost i autonomiju učenja djece, a sadržajno bogatstvo materijala djeci različitih interesa i različitih razvojnih sposobnosti omogućiti različite izbore (Slunjski, 2008).

Okruženje vrtića svakodnevno treba biti poticajno te sadržajno bogato. Svakodnevno promjenjivo s obzirom na dječje potrebe i želje. Soba dnevnog boravka treba sadržavati oformljene centre koji su pregrađeni te jasno odvojeni.

Pregrađivanje prostora unutar dnevne sobe pruža različite prednosti. Prostor podijeljen u manje prostorne cjeline, djecu neizravno „poziva“ na grupiranje u manje skupine, čime se pridonosi kvaliteti njihove komunikacije i suradnje. Mnogo je kvalitetnija komunikacija koja se zbiva unutar manje skupine djece, nego ako su ona cijelo vrijeme u velikoj skupini (Slunjski, 2008).

5. Uloga odgojitelja u dječjem istraživanju

Djeca se svakodnevno susreću s brojnim izazovima i koriste mnoštvom različitih strategija rješavanja problema i onda kada mi odrasli to uopće ne uočavamo. Povjerenje u djecu itekako će se odraziti na oblikovanje ne samo kvalitetnog okruženja za učenje djece nego i na cjelokupan odgojno – obrazovni pristup odgojitelja. (Slunjski, 2008).

Odgojitelj će moći stjecati pozitivne osobine ako nauči zapažati i dječja ostvarenja, razmišljati o njima i njihovu nastanku. Tražiti im uzroke i korijene. Kasnije i o tome kako i kojim se putem nešto nova dodavalo, mijenjalo, preoblikovalo, koliko je mogao ili nije mogao na to utjecati i odgojitelj svojom interakcijom s djetetom. To nipošto ne znači kako odgojitelj ne bi trebao znati postavljati djetetu i granice. Potrebne su i u njegovu i u interesu drugih. Kada bude u stanju razmišljati i o budućim dječjim potezima, odgojitelj će biti sigurniji i u vlastitom sudjelovanju. To je smisao i onoga što običavamo nazvati – usavršavanjem (Došen Dobud, 2016).

Kvalitetna podrška dječjoj aktivnosti treba biti usklađena s trenutačnom razvojnom razinom djeteta kao i njegovom perspektivom, odnosno načinom na koji ono u određenom trenutku razumije neki problem. Ona bi djetetu trebala osigurati prijelaz na višu razinu znanja i razumijevanja, a temeljiti se na njegovu trenutačnom znanju i razumijevanju. Zato odgojitelj treba najprije razumjeti što svako pojedino dijete zna i misli, kako neki problem razumije i što

ga najviše zanima. U tom kontekstu nije potrebno isticati da univerzalan i unificirani pristup poticanju učenja nije primjeren (Slunjski, 2008).

Kao kreativni praktičari, odgojitelji se nalaze pred izazovom da u praksi koriste najbolje tehnike, a imperativ je da uvijek budu otvoreni i uče umijeće fleksibilnosti (Brack, 2009).

Jedna od neizostavnih uloga odgojitelja je uključivanje u interakciju s djecom kada uspostavljaju partnerski odnos koji uključuje učenje:

- kako dijete vidjeti na pravi način,
- uočavati pojedinosti
- diviti se originalnim stvorenjima,
- radovati se i oduševljavati zajedno s djecom
- iskazivati osjećaje kada je to situacijski prihvatljivo (Došen Dobud, 1995).

„Tamo gdje se zadovoljavaju dječje potrebe za novim iskustvima i gdje se dijete ohrabruje u istraživačkim sposobnostima, velika je vjerojatnost da će dijete do maksimuma razviti svoje mogućnosti“ (Mlinarević, 2014:118).

Uloga odgojitelja je strukturirati okruženje koje promovira samoregulaciju, neovisnost, uvažavanje svih postignuća, postavljanje pitanja, istraživanje, razgovor, rješavanje problema, refleksiju i samoevaluaciju djece i odgojitelja. Kada je prostorno okruženje uistinu kvalitetno, može ga se s pravom zvati trećim odgojiteljem (Slunjski, 2008).

6. Istraživačke igre i aktivnosti

Jedna od temeljnih značajki i prirodnih potreba djeteta rane i predškolske dobi jest potreba za istraživanjem svojeg okruženja, kao i prilika za učenje putem tog istraživanja.

Istražujući, dijete je u stalnoj interakciji s okruženjem. Tako zadovoljava svoju potrebu za upoznavanjem i objašnjavanjem svijeta oko sebe. Gradi nove i objašnjava spoznaje koje već ima o nekoj pojavi ili predmetu. (Martinović, 2015).

Istraživačke igre

Istraživačka igra je prvi oblik igranja predmetima i obično počinje od petog mjeseca od rođenja. Oko druge godine počinje kombiniranje predmeta u igri (npr. stavljanje hrane na ploču ili gradnja tornja od nekoliko blokova). U tom vremenskom periodu, djeca počinju tretirati

objekte u skladu s njihovom postavljenom funkcijom (npr. blokovi ili kockice služe za slaganje, okretanje gumba..). krajem druge godine, djeca pridaju simbolička značenja predmetima (Hughes, 2002). Tijekom sljedećih nekoliko godina, dječja uporaba predmeta u igri se u velikoj mjeri nastavlja, uporaba predmeta u igrama pretvaranja i stvaranje sve kompleksnijih i reprezentativnijih gradnji u konstruktivnim igrama. (DeLoache, 2004). Istraživanja su pokazala da se djeca uistinu igraju da bi racionalno zaključili o novim objektima u svom okruženju i za testiranje hipoteza o tome kako ti objekti djeluju. Kada se mala djeca izlože zagonetnoj novoj igrački, njihov instinkt je upuštanje u istraživačku igru, oni dodiruju i manipuliraju dijelovima igračke kako bi shvatili kako nešto funkcionira (Schulz i Bonawitz, 2007).

Istraživačke aktivnosti

Gopnik i suradnici (2003) smatraju da višestruko propitivanje i eksperimentiranje djeci omogućuje izgradnju novih znanja i razumijevanja. Upravo istraživanje i istraživačke aktivnosti djeci omogućuju razvijanje svijesti o sebi, upoznavanje sebe te jačanje svojeg samopouzdanja. Zbog dječje potrebe za istraživanjem, prirodni slije je da će dijete istraživati ovisno o svojim razvojnim potrebama i u skladu s dostupnim materijalima i prilikama. O tome ovisi kultura u kojoj je dijete odgajano i sredina u kojoj živi, odnosno njegova sredina. Na kraju kao produkt istraživanja, nastaje učenje o okolini u kojoj se dijete nalazi. To opet dokazuje da su društvo i okolina bitni faktori za učenje djeteta što je temeljno obilježje sociokonstruktivizma (Došen Dobud, 1995). Čovjek je po svojoj prirodi istraživač pa je tako i dijete motivirano težnjom za osiguravanjem osjećaja sigurnosti koja ih motivira na istraživanje i razumijevanje svoje okoline. Zato su djeca uvijek u odnosu s određenim vremenom, prostorom i kulturom i tako se razvijaju. (Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje, 2015).

Istraživačke aktivnosti u dječjem vrtiću možemo podijeliti u zasebne cjeline prema elementima istraživanja. To mogu biti: voda, zvuk, svjetlost, boje, magneti, priroda, miris i okus i težina.

Voda

Vodu kao jedan od osnovnih elemenata života, pronalazimo gotovo svugdje te je uvijek zanimljiv odabir teme za istraživačke aktivnosti. Voda je djeci privlačna i stoga što je ona neoblikovana, podatna, difuzna i istodobno umirujuća tvar kojom je moguće djelovati na različite načine i s raznim drugim predmetima i materijalima (Došen Dobud, 2005).

Djeca se izuzetno vole igrati vodom. Vole prati ručice, kupati lutku, skakutati po lokvi vode. Vole praviti papirnate čamce i igrati se njima u kadici i slično. Voda sadržava mnogo različitih svojstava koja su djeci zanimljiva i koja mogu istraživati ako im se to dopusti i ako im se ponude dodatni zanimljivi materijali za različite oblike istraživanja (Slunjski, 2006). Kod vode, djeca mogu istraživati mnogo obilježja, a to su plovnost, topivost materijala u vodi, agregatna stanja vode, propusnost te određenu snagu vode. Za svako obilježje postoji niz različitih materijala koji se mogu ponuditi djeci za istraživanje vode.

Voda djecu smiruje, opušta, pomaže u pražnjenju negativnih čuvstava i dodatno se koristi tijekom terapije igrom. Povoljno djeluje na neurotičnu i hiperaktivnu djecu, kao i na agresivnu i na povučenu djecu, što može ublažiti i neke razvojne krize stvorene neskladom između djeteta i najbližeg okruženja. Igra vodom smatra se prikladnom terapijom i za djecu koja se teško usredotočuju na neku djelatnost (Došen Dobud, 2005).

Zvuk

Prema Hrvatskoj enciklopediji (2021), zvuk je mehanički val frekvencija od 16 Hz do 20 kHz, tj. u rasponu u kojem ga čuje ljudsko uho. Zvuk se širi bez prijenosa mase, ali se zvukom prenose impuls i energija. Obilježja zvuka su: jakost zvuka, razina jakosti zvuka, glasnoća te razina glasnoće zvuka.

U istraživačkim aktivnostima zvuk se može ispitivati na različite načine. Djeci možemo ponuditi udaraljke od raznih vrsta materijala, npr. kartonskih kutija, limenki, staklenih posudica. Djeca mogu ispitivati zvuk na improviziranim glazbalima od zabijenih čavlića. Pomoću jednog čavlića zabijenog u drvenu dršku, dijete može ispitivati različite metalne zvukove. Dijete također može istraživati zvukove koji nastaju puhanjem, struganjem, trešnjom i trzanjem. Bilo kojim načinom istraživanja dijete proučava zvukove te proširuje svoja postojeća znanja i zadovoljava potrebu za radoznalošću.

Svjetlost

Svjetlo i sjene kao svakodnevne životne pojave dio su dječjeg okruženja. Duga, kao fenomen kišnog vremena s probijanjem sunca, također može biti poznata barem nekoj djeci. Odgojitelj može u pogodnim prigodama pokazati djeci neke jednostavne oglede svjetlosti, što može izazvati njihov interes i za pokazanu pojavu i pitanja o njezinu uzroku.

Djeca mogu istraživati svjetlost i sjene sa gotovo svim materijalima koji se nalaze u njihovom okruženju. Najprije se mogu igrati sjenama kada je sunčano vrijeme te proučavati i istraživati oblike koji nastaju. Uz ponuđen paravan od komada tkanine iza kojega je postavljen izvor svjetlosti, uz raznolike oblike od kartona mogu upotrijebiti maštu i stvoriti bezbroj priča. Svjetlost mogu istraživati i u kućama za igre sjenama u kojima su ponuđeni razni oblici te svjetiljka. U vrtićima uglavnom postoje i svjetleći stolovi na kojima djeca mogu postaviti materijale te proučavati prozirnost istih.

Boje

Slunjski (2006.) tvrdi da su igre bojom zanimljive djeci svih uzrasta. Bojom se može igrati na mnogo načina, jer je čitav svijet u kojem djeca žive i odrastaju, obojen. Istraživanje boja može biti utkano u mnogo različitih igara i aktivnosti, kako likovnih tako i svih ostalih. Istraživanje načina na koji boja nastaje, kako se miješa i kakve mogućnosti nudi, spada u posebno vrijedne dječje aktivnosti. Nije primjereno djecu učiti kako će nešto nacrtati ili naslikati, crtati im gotove oblike koji ona trebaju bojati, niti njihove likovne uratke procjenjivati s obzirom na sličnost s objektom koji prikazuju. Djeci treba stvoriti odgovarajuće preduvjete za služenje likovnim jezikom, koji im je urođene.

Razne vrste boja su jedna od tri grupe elemenata potrebnih u akcijama istraživanja boja i bojenja. Drugu grupu čine sredstva iskušavanja učinka uporabe i nanošenja boja, a treću sami materijali na koje se nanosi boja.

Olovke, flomasteri, bojice, voštane boje, krede u bojama, vodene boje, tuševi, tempere... sve su to sredstva i materijali koji se nude djeci zajedno s drugim materijalima za istraživanje, eksperimentiranje i izražavanje (Došen Dobud, 2005).

Magneti

Magnet ima svoja svojstva koja ga čine vrlo pogodnim za dječja istraživanja, a nakon otkrivanja nekih mogućnosti dovođenja predmeta u odnos s magnetom djeca i sama idu u izazivanje pronađenih učinaka ili u simbolične prezentacije. Vidjeli smo u djece vrlo inventivne simbolične naznake i prezentacije, nastale nakon otkrića svojstava magneta.

Djeca su otkrila:

- privlačenje metalnih predmeta pomoću magneta
- postojanje magnetnih polova i privlačenje različitih, a odbijanje istovrsnih polova

- mogućnost magnetiziranja (Došen Dobud, 2016).

Uz odgovarajuću pomoć odgojitelja, djeca mogu doći i do činjenice o okrenutosti magnetnih polova uvijek u istom smjeru: sjever – jug bez obzira na mijenjanje položaja ili položaja magneta. (Došen Dobud, 2005).

Priroda

Priroda – prostor bez vrata i zidova. Mjesto prepuno svježeg zraka, pokreta, boja, mirisa i brojnih otkrića za sva osjetila. U prirodi djeca mogu učiti i istraživati o životinjama i biljkama, o prirodnim fenomenima te elementima: zemlji, vodi, zraku i vatri. Ono što je pak posebno u kontaktu s prirodom je to da djeca u prirodi puno uče i o samima sebi jer su vani, na svježem zraku, uvijek aktivna. U tim aktivnostima rade pokrete tijelom koje je nemoguće izvesti u zatvorenom prostoru, vježbaju ravnotežu preskačući preko svega na što naiđu, penjući se na stabla i balansirajući po srušenim deblima.

Priroda je kompleksna i hrani sva osjetila: osjetilo dodira, ravnoteže, pokreta, vida, sluha, njuha i okusa. Ako ne bismo stimulirali osjetila kroz kontakt s vanjskim svijetom, ne bismo mogli razumjeti ni spoznati svijet oko sebe, a konačnici ni istraživati te logički zaključivati (Lohf, 2014).

Miris i okus

Miris je jedno od pet osjetila koje omogućuje opažanje i razlikovanje mirisa. Nos je organ koji je zadužen za otkrivanje i razlikovanje mirisa. Miris i okus, usko su povezani. Na jeziku se nalaze okusni pupoljci koji su odgovorni za prepoznavanje okusa, za razlikovanje slatkog, slanog, gorkog i kiselog. Djeca svakodnevno kao i odrasli mogu osjetiti na stotine različitih mirisa, od ugodnih do onih neugodnih. Vrlo je važno istraživanje mirisa i okusa za stvaranje novih iskustava te odredbe sviđanja. Razni mirisi i okusi nas mogu privući hrani, parfemima, prostorima, no itekako nas mogu odbiti.

Istraživanje mirisa i okusa djeci u vrtiću može se približiti na različite načine. Mirisanjem raznih začina u plastičnim posudicama probušenih čepova, pomoću mirisnih kartica djeca mogu spojiti miris i sliku. Istraživanje okusa mogu razvijati kušanjem, npr. različite vrste meda, čaja, jabuka.

7. Istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću – istraživanje

U svrhu pisanja ovoga diplomskoga rada provedeno je istraživanje o istraživačkim igrama i aktivnostima među populacijom odgojitelja predškolske djece u Republici Hrvatskoj. Budući da je istraživanje bilo provođeno *online* dobiven je uvid o odnosu odgojitelja i odgojiteljica prema istraživačkim igrama i aktivnostima. Istraživanje je bilo moguće riješiti na sljedećoj poveznici:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdQMR0b9LGBSXUOY7_tM-z586aLj9BsMXrFg9GcjGK03FUImQ/viewform?chromeless=true.

Cilj

Cilj je ovog rada dati pregled u iskustva odgojitelja u dječjim vrtićima povezanim s istraživačkim igrama i aktivnostima u dječjem vrtiću.

Prikupljanje podataka o stavovima i iskustvima provedeno je putem anketnog upitnika, koji je u prvom dijelu obuhvaćao sociodemografska obilježja sudionika (stupanj obrazovanja, spol, dob, radni staž, županija mjesta rada, mjesto rada, privatni ili državni vrtić, broj djece u skupini, dobna skupina, ima li vrtić dvorište te ima li vrtić dvoranu). Drugi dio anketnog upitnika odnosio se na stavove i iskustva odgojitelja vezanih uz istraživačke igre i aktivnosti.

Istraživačko pitanje

P1: Kakve su i na koji način se provode istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću?

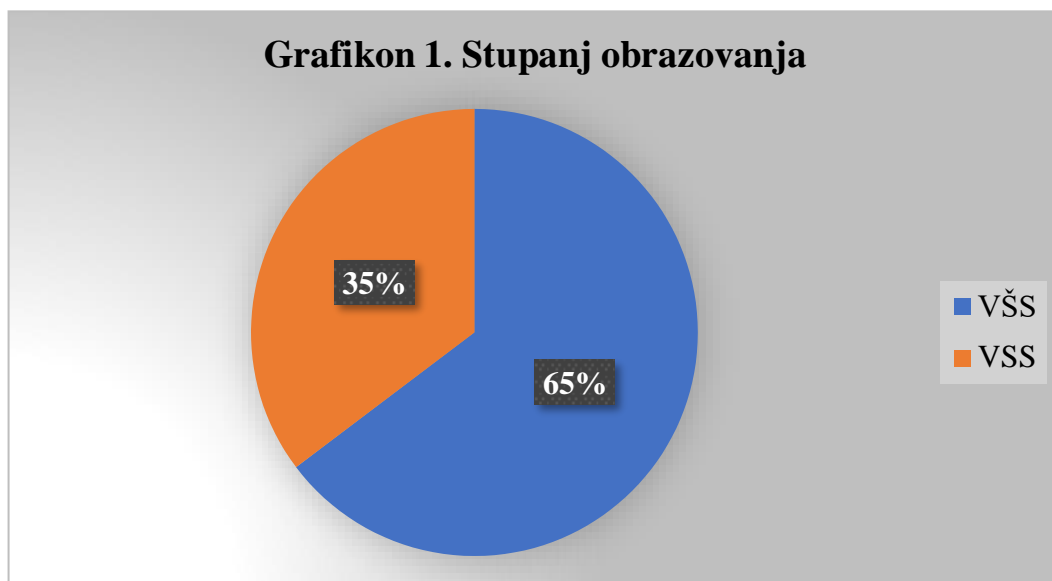
P2: Koliko su zastupljene istraživačke igre i aktivnosti kojima djeca usvajaju prirodoslovne sadržaje?

Sudionici i postupak prikupljanja podataka

U istraživanju je sudjelovalo 102 sudionika od kojih je bilo 100 ženskog spola i 2 muškog spola. Svi sudionici koji su sudjelovali u istraživanju su odgojitelji. Jedinstveni anketni upitnik proveden je online te je vrijedio za cijelu Republiku Hrvatsku. Od ukupno 21 županije u Republici Hrvatskoj, u istraživanju sudjelovali su sudionici iz 19 županija. Najviše sudionika je iz Osječko-baranjske te Vukovarsko-srijemske županije.

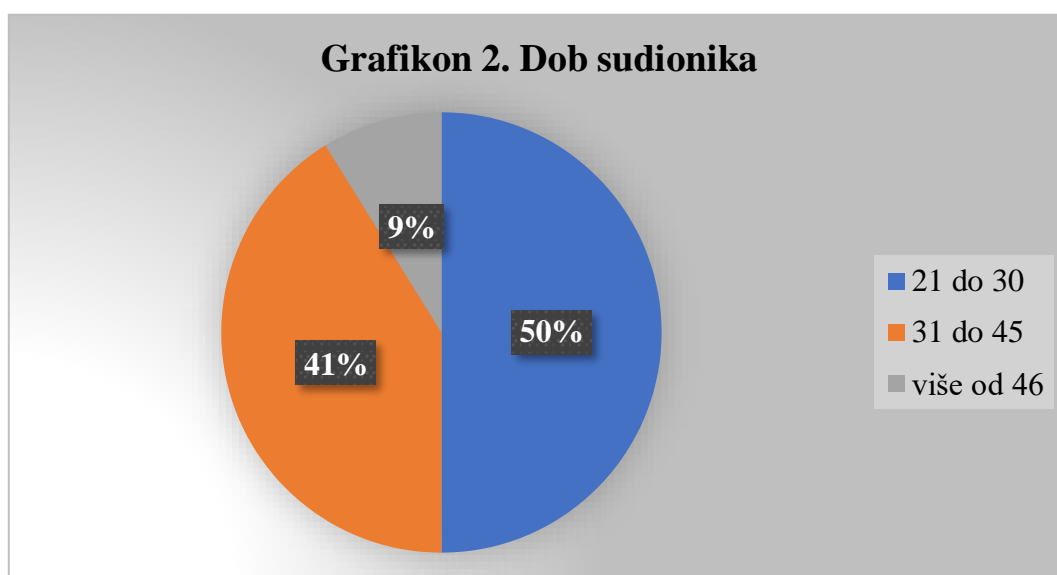
54 sudionika ima radno iskustvo manje od 5 godina, 32 ih ima od 6 do 15 godina radnog iskustva, dok njih 16 ima više od 16 godina radnog iskustva. Za istraživanje osmišljen je jedinstveni anketni upitnik, izrađen na temelju dosadašnjih saznanja sekundarne literature, a svrha istraživanja je dati uvid u suvremenu praksu dječjih vrtića vezanih uz istraživačke igre i aktivnosti.

Istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću – rezultati ispitivanja



Slika 1. Stupanj obrazovanja odgojitelja

Dvije trećine (65%) sudionika ima višu stručnu spremu, a trećina (35%) sudionika ima visoku stručnu spremu (slika 1.).



Slika 2. Dob sudionika

Na slici 2. prikazano je da 50% sudionika ima između 21 i 30 godina. 41% sudionika ima između 31 i 45 godina, a 9% sudionika ima više od 46 godina.

Od ukupnog broja, njih 54 (52,9%) ima radni staž manji od 5 godina, njih 32 (31,4%) ima radni staž od 6 do 15 godina i njih 16 (15,7%) ima radni staž veći od 16 godina.

Svaki sudionik radi u vrtiću koje ima dvorište, a 70,6% vrtića u kojima rade sudionici ima opremljenu dvoranu.

Tablica 3. Županije rada sudionika

ŽUPANIJA	BROJ SUDIONIKA	POSTOTAK
Zagrebačka	4	3,9
Krapinsko-zagorska	2	2,0
Karlovačka	1	1,0
Varaždinska	2	2,0
Koprivničko-križevačka	1	1,0
Primorsko-goranska	1	1,0
Ličko-senjska	1	1,0
Virovitičko-podravska	5	4,9
Požeško-slavonska	3	2,9
Brodsko-posavska	8	7,8
Zadarska	4	3,9
Osječko-baranjska	39	38,2
Šibensko-kninska	1	1,0
Vukovarsko-srijemska	16	15,7
Splitsko-dalmatinska	2	2,0
Istarska	2	2,0
Dubrovačko-neretvanska	1	1,0
Međimurska	1	1,0
Grad Zagreb	8	7,8

Tablica 3. prikazuje županije u kojima sudionici rade. Iz nje je vidljivo kako je najveći postotak sudionika iz Osječko-baranjske županije, 39 sudionika te Vukovarsko-srijemske županije, 16 sudionika. Najmanje sudionika, po 1, bilo je iz Karlovačke županije, Koprivničko-

križevačke županije, Primorsko-goranske županije, Ličko-senjske županije, Šibensko-kninske županije, Dubrovačko-neretvanske županije te Međimurske županije.

Od ukupnog broja sudionika njih 66,7% radi u vrtiću u gradu, a 33,3% vrtiću koji se nalazi na selu.

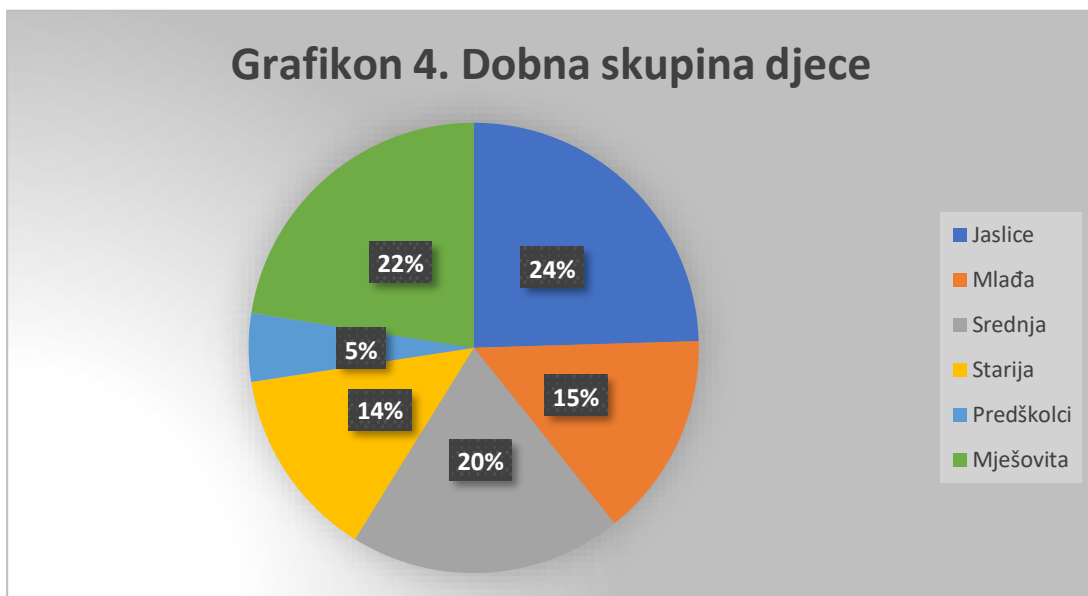
79,4 % sudionika radi u državnom vrtiću, dok je 20,6% sudionika zaposleno u privatnom vrtiću.

Broj djece u skupinama te dobna skupina djece prikazana je sljedećim grafičkim prikazima.



Slika 3. Broj djece po skupinama

Iz slike 3. je vidljivo kako je broj djece od 21 do 25 najzastupljeniji u vrtićima sudionika, a slijedi ga broj djece od 16 do 20. Najmanje sudionika, 6% radi u skupini u kojoj se nalazi manje od 10 djece.



Slika 4. Dobne skupine djece u kojima rade sudionici

Najviše sudionika radi u jasličkoj skupini, 24%. 22% sudionika radi u mješovitoj dobnoj skupini. Najmanje sudionika, svega 5% radi u predškolskoj dobnoj skupini (slika 4.).

94% sudionika upoznato je s načinom provođenja istraživačkih igara i aktivnosti.

51% sudionika razumije razliku između istraživačke igre i istraživačkih aktivnosti.



Slika 5. Učestalost primjene istraživačkih aktivnosti

Slika 5. prikazuje da najviše sudionika, njih 44% ponekad primjenjuju istraživačke aktivnosti. 2% sudionika rijetko primjenjuje istraživačke aktivnosti.



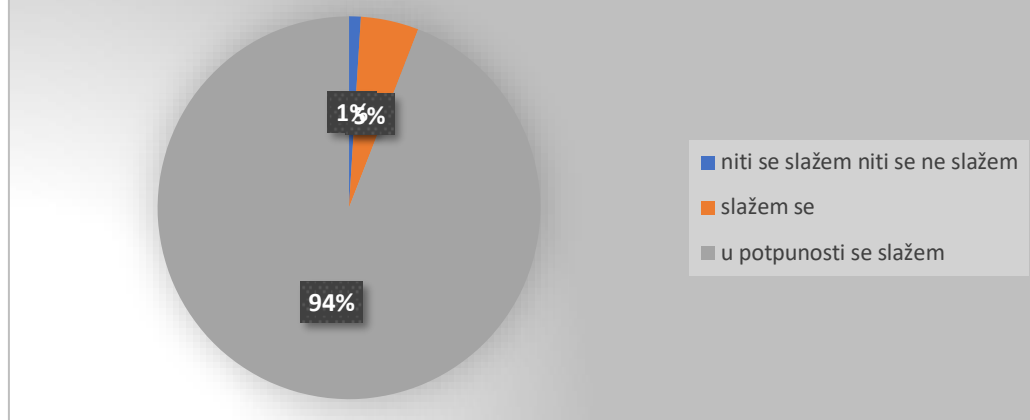
Slika 6. Način najčešćeg provođenja istraživačkih aktivnosti u skupini

71.6% sudionika, istraživačke aktivnosti u skupini provodi u grupama. 21.6% sudionika istraživačke aktivnosti u skupini provodi u paru, dok 6.9% sudionika, istraživačke aktivnosti u skupini provodi individualno (slika 6.).

Istraživačke igre, 72.5% sudionika provodi individualno, a 27,5% sudionika, provodi natjecateljske istraživačke igre.

Istraživačke aktivnosti i igre sudionici najčešće provode u sobi dnevnog boravka 69.6%, 23.5% sudionika, istraživačke igre i aktivnosti provodi na dvorištu vrtića, a 6.9% provodi ih u dvorani vrtića.

Grafikon 7. Smatram da su istraživačke igre i aktivnosti dobre za dječji razvoj.



Slika 7. Mišljenje odgojitelja o istraživačkim igrama i aktivnostima

Najveći postotak sudionika, 94%, u potpunosti se slaže kako istraživačke igre i aktivnosti dobro utječu na dječji razvoj (slika 7.).

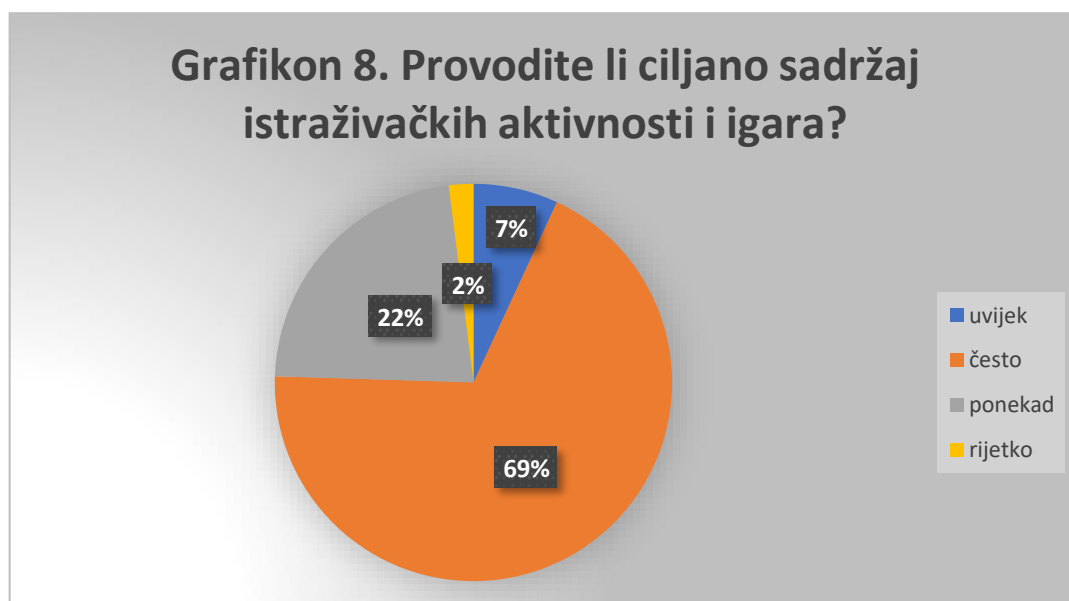
7.4.1. Rezultati ankete o istraživanim primjerima istraživačkih igara i aktivnosti

Tablica 4. Ishodi aktivnosti i rezultati anketnog upitnika

AKTIVNOST	ISHOD	REZULTAT
Uparivanje slike s predmetom	Razvoj samostalnog zaključivanja	71% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.
Sortiranje kockica po boji	Poticanje koordinacije oko - ruka	70.6% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.
Pecanje slova	Razvoj sposobnosti razvrstavanja prema kriteriju	51% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.
Slaganje kule od kartonskih čaša	Razvoj fine motorike	74.5% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.
Igra memory	Poticanje razvoja pamćenja	90.2% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.

Sadnja cvijeća	Razvoj empatije	52.9% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.
Vodeni spust	Razvoj pažnje i koncentracije	50% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.
Tragovi u pijesku	Razvoj osjetila opipa	73.5% sudionika u potpunosti se slaže s ovom tvrdnjom.
Slaganje sjemenki	Poticanje razvoja mišljenja i rješavanje problema	51% sudionika se u potpunosti slaže s ovom tvrdnjom.
Kopanje zemlje	Poticanje radoznalosti	68.5% sudionika se u potpunosti slaže s ovom tvrdnjom.

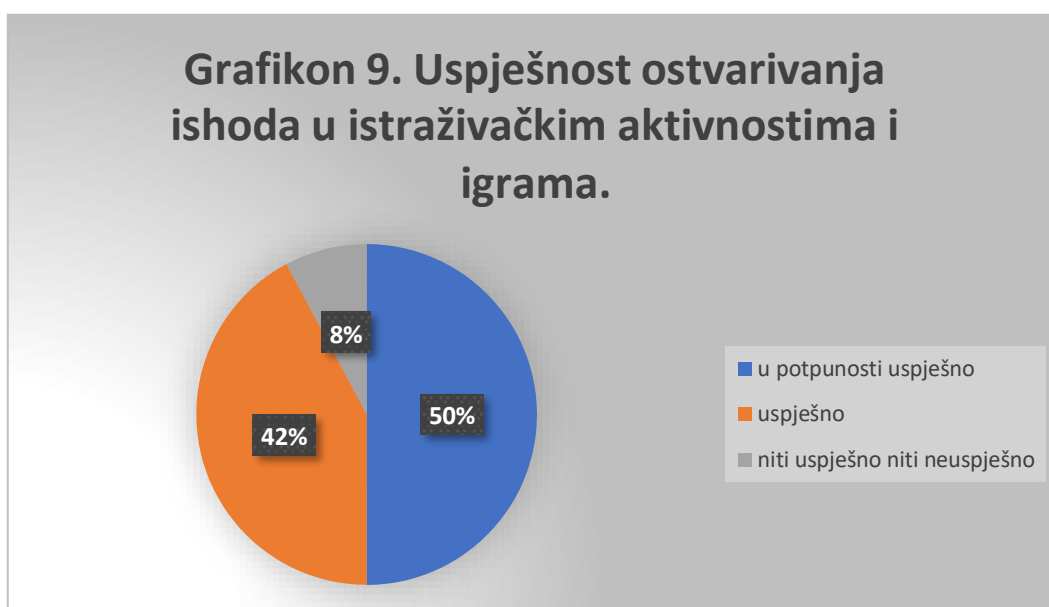
Tablica 4. prikazuje naziv istraživačkih igara i aktivnosti te njihovih ishoda. Iz rezultata u tablici vidljivo je kako se najviše sudionika 90.2% u potpunosti slaže s tvrdnjom da igra memory potiče razvoj pamćenja. Rezultati prikazuju koliki se postotak sudionika u potpunosti slaže s ishodom aktivnosti



Slika 8. Ciljano provođenje sadržaja istraživačkih aktivnosti i igara

Iz slike 8. vidljivo je kako 69% sudionika često ciljano provodi istraživačke aktivnosti i igre, dok ih rijetko provodi 2% sudionika.

Uspješnost ostvarivanja ishoda istraživačkih aktivnosti i igara u prirodoslovlju smatra uspješnim 53.9% sudionika. Neuspješno ostvarivanje ishoda istraživačkih aktivnosti i igara smatra 1% sudionika.



Slika 9. Općenita uspješnost ostvarivanja ishoda u istraživačkim aktivnostima i igrama

Na slici 9. vidljivo je kako polovica sudionika, 50% smatra provođenje istraživačkih aktivnosti i igara potpuno uspješnim.

8. Rasprava

Istraživanje o iskustvima odgojitelja u Republici Hrvatskoj vezano uz istraživačke igre i aktivnosti u dječjim vrtićima ispunilo je primarni zadatak, odnosno cilj. Rezultati istraživanja pokazali su da 73% sudionika ponekad i često provodi istraživačke igre i aktivnosti, dok ostatak sudionika 27% provodi istraživačke igre i aktivnosti, ali rjeđe. Dakle, iz rezultata se može zaključiti da svi odgojitelji, sudionici istraživanja, provode istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću.

Značajan udio sudionika istraživanja prepoznao je mogućnost koju nudi korištenje istraživačkih igara i aktivnosti, a koja prema tome omogućava kvalitetan fizički, psihomotorni i afektivni razvoj djece od najranije dobi. Prema rezultatima istraživanja, 94% sudionika upoznato je s načinom provođenja istraživačkih igara i aktivnosti. Budući da dijete kroz igru istražuje svijet oko sebe, a istraživanje i otkrivanje, važno je za njegov opstanak, vrlo je važno da su odgojitelji upoznati s načinom provođenja istraživačkih igara i aktivnosti u dječjem vrtiću.

Prvo istraživačko pitanje odnosilo se na to kakve su i na koji način se provode istraživačke igre kako bi se iz rezultata mogla konstruirati jasna slika o tome gdje i kako odgojitelji najčešće provode istraživačke igre i aktivnosti. Iz rezultata istraživanja može se uvidjeti da najviše sudionika istraživačke igre i aktivnosti provodi u sobi dnevnog boravka 69.6%. 23.5% sudionika istraživačke igre i aktivnosti provodi na dvorištu vrtića, a ostatak, 6.9% u dvorani vrtića. Svi sudionici istraživanja odgovorili su da vrtić u kojemu rade ima dvorište, no 29.4% sudionika odgovorilo je da vrtić u kojemu rade nema opremljenu dvoranu. Zadovoljavanje potrebe za kretanjem jedna je od najvažnijih stvari u dječjem razvoju, no i u cijelom životu. Iznenađujuće velik postotak vrtića u kojemu rade sudionici nema opremljenu dvoranu. Problem može nastati u vrijeme zimskog perioda i hladnijih dana kada djeca ne mogu provoditi vrijeme na dvorištu te na taj način zadovoljiti svoju potrebu za slobodnim kretanjem, odnosno pokretima koje dijete nije u mogućnosti izvoditi u sobi dnevnog boravka. Vrlo je važno da u situacijama kada dječji vrtić djeci ne nudi opremljenu dvoranu, odgojitelj bude kompetentan osmisliti razne mogućnosti i oblike kretanja u sobi dnevnog boravka, kako bi dječja potreba za kretanjem bila zadovoljena.

Za istraživačke igre i aktivnosti koje se provode u skupini, sudionici su odgovorili da ih najčešće, 71% provodi u manjim grupama. U paru, istraživačke igre i aktivnosti provodi 22%

sudionika, dok 7% provodi individualno. Neke istraživačke igre i aktivnosti zahtijevaju rad u paru, dok se ipak najviše istraživačkih igara i aktivnosti provodi u manjim grupama. Kada su djeca raspoređena u manje grupe i bave se nekom aktivnošću, jedni drugima primjerom mogu pokazati te jedni od drugih naučiti.

Planiranje odgojno-obrazovnog rada obuhvaća obrazovnu i socijalnu dobrobit djeteta. Svaka aktivnost koja se provodi u dječjem vrtiću ima određenu razvojnu zadaću. Zadaće će se ostvarivati planiranjem i odabirom različitih sadržaja koji će se provoditi na temelju interesa i inicijative djece uz poštivanje djetetova individualnog razvoja. Razvojne zadaće dio su orijentacijskog plana i služe kao smjernice. Dakle, prema razvojnim zadaćama smišljaju se, pripremaju i organiziraju aktivnosti.

U istraživanju, sudionicima je bilo ponuđeno deset konkretnih aktivnosti s jasno određenim ishodom. Rezultati pokazuju da se u svakoj od deset ponuđenih aktivnosti minimalno 50% sudionika u potpunosti slaže s određenim ishodom. Prije svakog provođenja aktivnosti i igre potrebno je odrediti njezin ishod. Svaka planirana i ciljana aktivnost dovest će dijete do novih spoznaja. Jedne od glavnih zadaća istraživačkih igara i aktivnosti su kod djece poticati razvoj empatije, poticati radoznalost, razvoj mišljenja i rješavanje problema te razvoj pažnje i koncentracije.

69% sudionika odgovorilo je da često provode ciljano sadržaj istraživačkih aktivnosti i igara, tek 2% sudionika odgovorilo je da rijetko provode ciljano sadržaj. Takvi rezultati ukazuju da su sudionici ovog istraživanja, odnosno odgojitelji svjesni dobrobiti koje pružaju kvalitetno osmišljene i provedene istraživačke aktivnosti i igre, koje u konačnici doprinose razvoju svakog djeteta.

U dječjem vrtiću, zaista se mnoštvo stvari može istraživati. Gotovo sve što se nalazi oko nas, za djecu može biti predmet istraživanja. No teme koje su uvijek nepresušan izvor istraživačkih aktivnosti su voda, zvuk, svjetlost, boje, magneti, priroda, miris i okus i slično, može se istraživati na stotine načina i upiti nove spoznaje. Ove prirodoslovne istraživačke aktivnosti vrlo su važne kako bi djeca spoznala svoju okolinu te prirodu koja ih okružuje. Proučavanje prirodnih elemenata, djeci pomaže u shvaćanju pojava i okruženja u kojemu se nalaze. Jedna od najvažnijih zadaća odgojitelja jest pobuditi dječju svijest o prirodi te im ukazati na važnost promatranja, proučavanja promjena te očuvanje okoliša. Prema rezultatima istraživanja, 53.9% sudionika uspješno ostvaruje postavljene ishode prirodoslovnih istraživačkih aktivnosti i igara.

Tim podatkom odgovoreno je na drugo istraživačko pitanje, koje glasi koliko su zastupljene istraživačke aktivnosti i igre kojima djeca usvajaju prirodoslovne sadržaje.

Kako bi se odgovorilo na pitanje kakve su na koji način se provode istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću?, potrebno je pobliže sagledati pristup rada odgojitelja. Uvažavanje djeteta i njegovih potreba pridonosi poboljšanju uloge odgojitelja u igri i aktivnostima. Prema Došen Dobud (1995) odgojitelji trebaju promatrati dječju igru, oslušivati što dijete priča dok se igra, promišljati kako produbiti interes za igru i aktivnosti, razgovarati s djetetom kako bi bolje razumjeli što ono čini te uvažavati djetetove interese i želje. Na temelju praćenja i promatranja dječje igre i istraživačke aktivnosti odgojitelji se mogu pitati koji je motiv potaknuo dijete na takav interes za istraživanjem, što dijete radi i što mu to znači te koja znanja i vještine može usvojiti kroz ovakvu igru. Istraživačke igre i aktivnosti djeci pomažu zadovoljiti potrebu za istraživanjem, potiču razvoj mišljenja i rješavanja problema te razvoj samostalnog zaključivanja. Stoga se postavlja pitanje na koji je način potrebno provesti istraživačke aktivnosti kako bi bio zadovoljen kompletan dječji razvoj? Prema istraživanju Hasmawati R. i sur. (2018), u kojemu su djeca bila podijeljena u eksperimentalne i kontrolne skupine za vrijeme sudjelovanja u istraživačkim aktivnostima, rezultati pokazuju da je eksperimentalna skupina stekla veće znanje te razvila bolju kreativnost od kontrolne skupine. Jasno je da djeca koja se nalaze u skupini veće slobode izbora, usvajaju bolja znanja te razvijaju veću kreativnost. Dakle, djeca kojima je ponuđena istraživačka aktivnost bez usmjeravanja, potiču razvoj mišljenja i samostalnog zaključivanja te će ponuditi više rezultata jer su imali mogućnost samostalno doći do rješenja. Najvažnija zadaća istraživačkih igara i aktivnosti upravo je potaknuti djecu na istraživanje i samostalno zaključivanje. Sloboda igre u ponuđenoj aktivnosti ovisi o interesu djeteta te vremenu koje će ono provesti istražujući. Ovo istraživanje obuhvatilo je osvrt na dosadašnje iskustvo odgojitelja o istraživačkim igrama i aktivnostima, odnosno provode li odgojitelji ciljano sadržaj istraživačkih igara i aktivnosti u dječjem vrtiću. Rezultati istraživanja pokazuju da odgojitelji često ciljano provode istraživačke igre i aktivnosti u dječjem vrtiću te smatraju kako su one dobre za djetetov razvoj. Učestala provedba kvalitetnog i ciljanog sadržaja u aktivnostima važna je dječji napredak. Kvalitetne istraživačke igre i aktivnosti trebaju sadržavati određene razvojne zadaće te imati jasnu viziju što potiču kod djeteta. Svakom planiranom, unaprijed osmišljenom te dobro pripremljenom aktivnošću djeci se omogućuje zanimljivo provedeno vrijeme s mnoštvom novih spoznaja. Budući da su Hasmawati R. i sur.

(2018) za cilj istraživanja imali sagledati utjecaj istraživačke igre vodom na prirodoslovne sposobnosti djece te utjecaj istraživačke igre s vodom na dječju kreativnost, odabrali su istraživačku igru za razvoj znanja i kreativnosti te sposobnost rješavanja jednostavnog problema, razumijevanje koncepta prirode te generiranje ideja. Jedna od najvažnijih uloga odgojitelja jest djetetu približiti okolinu u kojoj se nalazi te mu pomoći spoznati ju. Pripremljenim prirodoslovnim aktivnostima svjesno utjecati na važnost prirode i djetetovog okruženja. To se može postići ukoliko se dovoljno takvih aktivnosti i provodi u dječjim vrtićima, što je ujedno i bilo drugo istraživačko pitanje; koliko su zastupljene istraživačke igre i aktivnosti kojima djeca usvajaju prirodoslovne sadržaje? Prema rezultatima istraživanja, 73% sudionika ponekad i često provodi istraživačke igre i aktivnosti, dok 53.9% sudionika smatra da u provođenju prirodoslovnih istraživačkih igara i aktivnosti u potpunosti ostvaruje ishod.

9. Zaključak

Svako dijete voli igru. Ipak, igra i igranje nije rezervirano samo za djecu predškolske i školske dobi. Igraju se i odrasli. Ali igra je aktivnost svojstvena dječjoj populaciji. Dobrobit i korisnost igre i igranja za djecu je višestruka. Igra utječe na djetetov tjelesni razvoj, ponajviše utječući na njegove motoričke sposobnosti, razvijanje fine i grube motorike, održavanje ravnoteže itd. Utječe i na djetetov emocionalni svijet, učeći ga samokontroli, što je izrazito bitno u prilagodbi djeteta svijetu tijekom odrastanja. Igrajući se djeca se socijaliziraju i uče društvenim pravilima ponašanja, prihvaćaju drugu djecu te razvijaju socijalne vještine. Također, igra omogućuje mozgu bolje učenje te je izravno povezana s kognitivnim sposobnostima.

Dijete je istraživač već samim dolaskom na svijet. Sve oko djeteta može biti predmetom istraživanja. Prirodnu dječju znatiželju i potrebu za istraživanjem stoga treba poticati što je više moguće, dozvoljavajući djetetu da kroz igre razvija svoje sposobnosti. Upravo tu dječju želju za istraživanjem trebaju iskoristiti i odrasle osobe u djetetovom okruženju, ponajviše odgojitelji u dječjim vrtićima. To trebaju činiti koristeći istraživačke igre i istraživačke aktivnosti.

Rezultati istraživanja provedenog u svrhu pisanja ovoga diplomskog rada su pozitivni i ukazuju na to da su odgojitelji svjesni važnosti i potrebe provedbe istraživačkih igara i aktivnosti u svojim vrtićkim skupinama. Rezultati ukazuju i da se takve igre i aktivnosti u vrtićima provode često, a stavovi su odgojitelja da pozitivno utječu na djetetov razvoj. Ipak, mjesta napretku uvijek ima pa bi tako dodatna edukacija odgojitelja i rad na vlastitim kompetencijama uvelike otvorila mjesto za daljnje napredovanje i poboljšanje ovakvog koncepta u vrtićkim ustanovama.

10.Literatura

1. Brack, J. C. (2009). *Učenjem do pokreta, kretanjem do spoznaje*. Lekenik: Ostvarenje d.o.o.
2. Brown, F. i Patte, M. (2013). *Rethinking Children`s Play*. London: Bloomsbury.
3. Došen Dobud, A. (2016). *Dijete – istraživač i stvaralac - Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alinea.
4. Došen Dobud, A. (2005). *Malo dijete – veliki istraživač (drugo dopunjeno izdanje)*. Zagreb: Alinea.
5. Došen Dobud, A. (1995). *Malo dijete – veliki istraživač*. Zagreb: Alinea.
6. Duran, M. (2011). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
7. Eheart, B. K., Leavitt, R. L. (1999). Poticanje igre male djece. *Dijete, vrtić, obitelj, igra*, 5(18-19), 13-15.
8. Fink, E. (1984). *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*. Beograd: Nolit.
9. Goldberg, S. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete*. Lekenik: Ostvarenje d.o.o.
10. Gopnik, A., Meltzoff, A. N. i Kuhl, P. K. (2003). *Znanstvenik u kolijevci – što nam rano učenje kazuje o umu*. Zagreb: Educa.
11. Hasmawati, R., Sukartiningsih, W., Bachri, B. S. (2018). *Developing Science and Creativity Trough the Water Playing Exploratory Game, Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, str. 72-75.
12. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje (2021). Leksikografski zavod Miroslava Krlež. pristupljeno: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=67594> (zadnji puta provjereno: 1. 19, 2922.)
13. Hughes, B. (2002). *A Playworker's Taxonomy of Play Types*. London: PlayLink.
14. Huizinga, J. (1992). *Homo ludens*. Zagreb: Naprijed.
15. Katz G., L. i McClellan E., D. (1997). *Poticanje razvoja dječje socijalne kompetencije*. Zagreb: Educa.
16. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
17. Kosinac, Z. (2011). *Morfološko-motorički i funkcionalni razvoj djece uzrasne dobi od 5. do 11. godine*. Split: Sveučilišna knjižnica u Splitu.
18. Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo.
19. Lohf, S. (2014). *Dođi, igravimo se vani!* Split: Harfa.

20. Martinović, N. (2015). *Istraživačke aktivnosti djece rane i predškolske dobi*. *Dijete, vrtić, obitelj*, 20(77/78), str. 32-33.
21. Mlinarević, V. (2004). Vrtićno okruženje usmjereno na dijete. *Život i škola*, 11(1), 112-119.
22. *Nacionalni kurikulum za rani i predškolski odgoj i obrazovanje* (2015).
23. Pranjić, M. (2015). Sustav odgoja i obrazovanja u Ateni. *Anali za povijest odgoja*, 14(38), 7-30.
24. Russ, S. W. (2004). *Play in Child Development and Psychotherapy*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
25. Schulz, L. i Bonawitz, E. (2007). *Serious Fun: Preschoolers Engage in More Explanatory Play When Evidence is Confounded*. *Developmental Psychology*, 43(4), 1045-50.
26. Slunjski, E. (2006). *Kada djeca istražuju: neobične igre običnim materijalima*. Varaždin: Stanek.
27. Slunjski, E. (2008). *Dječji vrtić – zajednica koja uči, mjesto dijaloga, suradnje i zajedničkog učenja*. Zagreb: Spektar Media.
28. Starc, B. i sur. (2004). *Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
29. Stevanović, M. (2003). *Predškolska pedagogija*. Rijeka: Andromeda.
30. Šarić, Lj. (1996). Letak *Dijete i igra*. U: Milanović, M. (ur) *Pomozimo im rasti: Psihološka pomoć i potpora roditeljima*. Ministarstvo prosvjete i športa Republike Hrvatske i Ured UNICEFA-a za Hrvatsku.
31. Toril, N. (2007). *Igrom i smijehom kroz djetinjstvo*. Rijeka: Dušević&Kršovnik.
32. Vasta, R., Marshall, M. H. i Miller, S. A. (2005). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
33. Winnicot, D. W. (2004). *Igra i stvarnost*. Prosvjeta.

11.Prilozi

Prilog 1. Anketni upitnik istraživanja

Istraživačke igre i aktivnosti

Poštovani, cilj ovoga istraživanja je ispitati stavove i iskustva odgojitelja u dječjim vrtićima vezanih uz korištenje istraživačkih igara i aktivnosti u svom radu. Molimo Vas da iskreno odgovarate na postavljena pitanja. Anketni upitnik je anonimn i rezultati će se koristiti isključivo u znanstvene svrhe izrade diplomskog rada. Popunjavanjem anketnog upitnika pristajete na sudjelovanje u istraživanju. Sudjelovanje je dobrovoljno, a u svakom trenutku može se prekinuti rješavanje. Unaprijed se zahvaljujem na sudjelovanju!

*Obavezno

Sociodemografska obilježja

1. Stupanj obrazovanja *

Označite samo jedan oval.

- viša stručna sprema (VŠS)
 visoka stručna sprema (VSS)

2. Spol *

Označite samo jedan oval.

- M
 Ž

3. Dob *

Označite samo jedan oval.

- 21-30
 31-45
 Više od 46

4. Radni staž *

Označite samo jedan oval.

- Manje od 5 godina
- 6-15 godina
- 16-25 godina
- Više od 26 godina

5. Županija mjesta rada *

Označite samo jedan oval.

- Zagrebačka
- Krapinsko-zagorska
- Sisačko-moslavačka
- Karlovačka
- Varaždinska
- Koprivničko-križevačka
- Bjelovarsko-bilogorska
- Primorsko-goranska
- Ličko-senjska
- Virovitičko-podravska
- Požeško-slavonska
- Brodsko-posavska
- Zadarska
- Osječko-baranjska
- Šibensko-kninska
- Vukovarsko-srijemska
- Splitsko-dalmatinska
- Istarska
- Dubrovačko-neretvanska
- Međimurska
- Grad Zagreb

6. Mjesto rada *

Označite samo jedan oval.

Grad

Selo

7. Radite li u državnom ili privatnom vrtiću? *

Označite samo jedan oval.

Državni vrtić

Privatni vrtić

8. Broj djece u skupini u kojoj radite? *

9. U kojoj dobnoj skupini radite? *

10. Ima li vrtić u kojem radite dvorište? *

Označite samo jedan oval.

DA

NE

11. Ima li vrtić u kojem radite opremljenu dvoranu? *

Označite samo jedan oval.

DA

NE

Istraživačke
igre i
aktivnosti

Ova skupina pitanja odnosi se na poznavanje razlika između istraživačkih igara i aktivnosti te njihovog korištenja u svom radu. Označite broj uz tvrdnju koja najviše odgovara rečenici. (1 – u potpunosti se ne slažem, 2 – ne slažem se, 3 – niti se ne slažem, niti se slažem, 4 – slažem se, 5 – u potpunosti se slažem)

12. Upoznat/a sam s načinom provođenja istraživačkih igara i aktivnosti. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

U potpunosti se ne slažem U potpunosti se slažem

13. Razumijem razliku između istraživačke igre i istraživačke aktivnosti. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

U potpunosti se ne slažem U potpunosti se slažem

14. Koliko često primjenjujete istraživačke aktivnosti? *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

ne primjenjujem ih uopće često ih primjenjujem

15. Istraživačke aktivnosti u skupini najčešće provodim: *

Označite samo jedan oval.

- u grupi
 individualno
 u paru

16. Istraživačke igre koje provodim u skupini najčešće su: *

Označite samo jedan oval.

natjecateljske

individualne

17. Istraživačke igre i aktivnosti najčešće provodim u: *

Označite samo jedan oval.

sobi dnevnog boravka

u dvorani

u dvorištu vrtića

18. Smatram da su istraživačke igre i aktivnosti dobre za dječji razvoj. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

Uspješnost ostvarivanja ishoda

19. Istraživačka aktivnost: uparivanje predmeta sa slikom, kod djeteta razvija samostalno zaključivanje. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

20. Istraživačka aktivnost: razvrstavanje kockica po boji, kod djeteta potiče koordinaciju oko - ruka. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

21. Istraživačka aktivnost: pecanje slova, kod djeteta razvija sposobnost razvrstavanja prema kriteriju. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

22. Istraživačkom igrom: kula od čaša, djeca vježbaju finu motoriku. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

23. Istraživačkom igrom: memory, dijete razvija pamćenje. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

24. Istraživačka aktivnost: sadnja cvijeća, kod djece razvija empatiju. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

25. Istraživačka aktivnost: vodeni spust kod djece potiče razvoj pažnje i koncentracije. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

26. Istraživačka aktivnost: tragovi u pijesku, kod djece potiče razvoj osjetila opipa. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

27. Istraživačka igra: slaganje sjemenki, kod djece potiče razvoj mišljenja i rješavanja problema. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti se ne slažem u potpunosti se slažem

28. Istraživačka aktivnost: kopanje zemlje, kod djece potiče radoznalost. *

Označite samo jedan oval.

	1	2	3	4	5	
u potpunosti se ne slažem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	u potpunosti se slažem

29. Provodite li ciljano sadržaj istraživačkih aktivnosti i igara? *

Označite samo jedan oval.

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

30. Koje ishode postavljate pri planiranju provođenja istraživačkih aktivnosti i igara? *

31. Kako procjenjujete uspješnost ostvarivanja ishoda istraživačkih aktivnosti i igara u prirodoslovlju? *

Označite samo jedan oval.

	1	2	3	4	5	
u potpunosti neuspješno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	u potpunosti uspješno

32. Kako procjenjujete uspješnost ostvarivanja ishoda u svim istraživačkim aktivnostima i igrama? *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

u potpunosti neuspješno u potpunosti uspješno

IZJAVA O SAMOSTALNOJ IZRADI RADA

Izjavljujem pod punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad izradila samostalno te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu propisano označeni kao citati s navedenim izvorom iz kojega su preuzeti.

Lea Lukačević

U Osijeku,