

EVROPSKI UNIVERZITET BRČKO

PEDAGOŠKI FAKULTET

RAZREDNA NASTAVA - OPŠTI SMJER



**UTICAJ IGRE U SOCIJALIZACIJI U NIŽIM
RAZREDIMA**

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

Prof.dr Refik Ćatić

Kandidat:

Almira Softić 030/17-RNO

Brčko, juli 2018.

SADRŽAJ

UVOD.....	3
OSOBNOSTI RAZVOJA ŠKOLSKOG UZRASTA.....	4
1.1.Fizički razvoj školske djece.....	4
1.2.Psihički razvoj školske djece.....	4
1.3.Karakteristike djece rane školske dobi.....	5
1.3.1.Piagetova teorija kognitivnog razvoja.....	5
1.3.2.Sullivanova teorija psihosocijalnog razvoja.....	6
1.3.3.Eriksonova teorija psihosocijalnog razvoja.....	7
2.IGRA KAO FAKTOR RAZVOJA.....	7
2.1.Uzrast školskog doba.....	7
2.2.Zašto se djeca igraju.....	8
2.3.Igrovni testovi kojima se mjeri dječiji razvoj.....	9
2.4.Značaj dječije igre za razvoj dječije ličnosti.....	10
2.5.Značaj dječije igre u ukupnom psihičkom životu djeteta.....	11
2.6.Razvoj socijalnih odnosa kod djece.....	12
2.7.Faktori socijalizacije.....	12
2.8. Vrste socijalizacije.....	15
2.9. Igre nekad i sad.....	15
2.10.Mediji i socijalizacija.....	16
3.STRATEGIJE IGARA U NASTAVI.....	18
3.1.Igra kao terapija.....	18
3.2.Simboličko značenje igračaka.....	20
3.3.Vrste igara koje se mogu koristiti u nastavi.....	20
3.4.Igra kao instrument razvoja djece.....	21
3.5.Primjeri igara koje je moguće koristiti u nastavi.....	22
4.ISTRAŽIVAČKI RAD.....	23
4.1.Značaj istraživanja.....	23
4.2.Cilj istraživanja.....	24
4.3.Zadaci istraživanja.....	24
4.4.Hipoteza.....	24
4.5.Podhipoteza.....	25
4.6.Metode istraživanja.....	25
4.7.Instrumenti istraživanja.....	26
4.8.Uzorak ispitivanja.....	26
4.9.Tehnike istraživanja.....	27
4.10.Kalendar istraživanja.....	27
5.REZULTATI ISTRAŽIVANJA, NJHOVA INTERPRETACIJA I ANALIZA.....	27
5.1.Analiza rezultata upitnika za nastavnike.....	27
5.2.Analiza rezultata upitnika za učenike.....	31
ZAKLJUČAK.....	36
Literatura.....	38
Anketa za nastavnike.....	39
Anketa za učenike.....	40

UVOD

Pravac i ritam sazrijevanja ličnosti su određeni njenim biološkim nasljeđem i okolinom. Dijete počinje da sazrijeva unutar relativno uskog porodičnog kruga, što nesumnjivo ostavlja trajni uticaj na čovjeka. Iako je ono naviklo da poštuje neku vrstu autoriteta unutar porodice, dijete po prvi put upoznaje stvarni društveni autoritet unutar škole.

Za dijete, to je prva prava društvena grupa, jer je ono ne bira nego mu je već nametnuta. Tu počinje prvi pravi stepen socijalizacije. Iako se socijalizacija odvija u toku čitavog života, definitivno najjači uticaj na kasnije čovjekovo uklapanje u društvo ima prijelaz iz porodice u školu. Pod socijalizacijom se ne misli samo na usvajanje pozitivnih, već i negativnih uticaja.

Dijete ne dolazi u školu u obliku "tabula rasa", kako se često vjeruje, nego je već predučeno određenim stvarima, koje škola kao društvena grupa, koja funkcioniše prema tačno utvrđenim pravilima, ponekad ne odobrava. Škola će i kasnije da utiče na njihov socijalni i ekonomski status.

Da bi čovjek mogao funkcionisati u društvenoj zajednici, on mora uskladiti svoje ponašanje sa društveno prihvatljivim standardima. Primjer prihvatanja takvih pravila nalazimo u elementima dječije igre, gdje djeca igraju poštujući već utvrđena pravila. Socijalizacija školske djece se odvija kroz kontakte s drugom djecom. Po mišljenju pedagoga, igra za dijete je isto što i rad za odraslog čovjeka. Igra prije svega ima pedagoški značaj, jer kroz igru odrasli mogu da pouče djecu na njima privlačan i atraktivan način. Kroz igru naročito treba razvijati emocionalne, komunikacijske i moralne elemente kroz poštivanje pravila fair playa. U mom diplomskom radu pokušaću detaljnije analizirati elemente igre kao jednog od sredstava socijalizacije djeteta. Provešću i istraživački rad kojim ću provjeriti teoretski postavljene zadatke svog diplomskog rada.

1. OSOBENOSTI RAZVOJA ŠKOLSKOG UZRASTA

1.1. Fizički razvoj školske djece

Elharun Selimović kaže da se ne može diskutovati o nekim naglim i uočljivijim promjenama u pogledu fizičkog izgleda kod djece u ranom školskom dobu.

Jedna od promjena jeste svakako gubitak mliječnih zubi i njihova zamjena pravim zubima, što doprinosi njihovom odraslijem izgledu. Njihov rast i razvoj je manje-više konstantan. Kod djevojčica se primjećuje značajnije povećanje tjelesne težine i visine negdje oko desete godine. Muški u ovom pogledu kasne za djevojčicama otprilike dvije godine. Da se primjetiti da su današnja djeca u odnosu na djecu prije pedesetak godina puno teža i visočija, čemu doprinose povoljniji životni uslovi.

U njihovom motornom razvoju dolazi do usavršavanja pokreta, oni postaju okretniji i precizniji. U ovom periodu jako je korisno omogućiti djetetu bavljenje nekom vrstom sporta. Takođe je bitno da provedu barem tri sata na svježem vazduhu.

1.2. Psihički razvoj školske djece

Ovaj period u razvoju čovjekove psihe se naziva "naivnim realizmom"¹, zbog toga što dijete počinje sve više da uočava vanjske elemente u pogledu prostora, veličine, oblika i boje. Dijete se okreće prema svijetu onakvom kakav on zaista jeste i počinje posmatrati njegove pojedinačne elemente.

Što se tiče kognitivnog razvoja, razvijaju se: konzervacija, decentracija i reverzibilnost. "Konzervacija je spoznaja o tome da se kvantitativna svojstva nekog predmeta ili skupa predmeta ne mijenjaju s promjenama vanjskog izgleda."²

Konzervacija i reverzibilnost u ovom slučaju su Piagetovi termini. Pod drugim terminom on podrazumijeva dječiju sposobnost da uoči grešku, te da je ispravi.

Pod decentracijom Piaget podrazumijeva dječiju sposobnost da se istovremeno koncentriše na sve strane nekog problema.

¹ Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001, str 119.

² Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001. str 119.

Djeca pokazuju spremnost da svjesno upotrebljavaju jezik, uživaju u korištenju zagonetki, igre riječima, metafora i sl. Djeca su sposobna da se pismeno izražavaju putem sastava, pismenih radova i sl. Takođe mogu učiti po jedan strani jezik.

Njihovo pamćenje, a samim tim i sposobnost njihovog učenja, se naglo povećava. Oni počinju da koriste logičko učenje. Prisutne su različite tehnike pamćenje, koje oni često sami iznalaze, a povećava se i sam obim pamćenja. Npr. pamćenje novih riječi se vrši prema nekim riječima koje oni već posjeduju u svom vokabularu.

Pažnja postaje usmjerena, kontrolisana i duža. Za djecu ove dobi moguće je da održe pažnju i do četrdeset minuta, te da nakon pauze nastave da uspješno prate nastavu. Ustanovljeno je da je pažnja djece ove dobi najveća u jesen i zimu, a najmanja u ljeto.

1.3. Karakteristike djece rane školske dobi

Razvoj ljudske ličnosti je podijeljen u nekoliko faza. Slijedi pregled karakteristika djece rane školske dobi po različitim teorijama.

1.3.1. Piagetova teorija kognitivnog razvoja

Piaget je razvio teoriju kognitivnog razvoja ličnosti kroz faze. On smatra da naše nasljeđe određuje trenutak nastupanja pojedinih faza u čovjekovom kognitivnom razvoju, ali da sredina daje sadržaj tom razvoju. Po njemu postoje četiri glavne faze u životu čovjeka.

Do svojih zaključaka je došao proučavajući djecu epileptičare, za koje je smatrao da kasne u kognitivnom razvoju u odnosu na djecu koja imaju normalan tempo razvoja. Te njegove hipoteze su potvrdili rezultati njegovih istraživanja. On je svoja kompletna istraživanja zasnovao na ocjenjivanju njihovih testova, tačnije grešaka koje su oni pravili u tim testovima. Utvrdio je da npr. djeca epileptičari koja imaju sedam godina prave iste greške kao i djeca od šest godina koja imaju normalan tempo kognitivnog razvoja.

"Djeca počinju razmišljati sustavno i logički o konkretnim pojavama, ali još nisu u stanju baratati apstrakcijama."³

U ovoj dobi djeca mogu da klasificiraju predmete u grupe. Npr. životinje, predmeti, osobe itd. Međutim, postaje jako teško kada trebaju da isti elemenat svrstaju u više od jedne grupe. Npr. ne razumiju da je njihov otac brat njihovom stricu, ili sin njihovom djedu. Razvijeno je logičko zaključivanje, stvari počinju da gledaju na uzročno-posljedičan način.

³ Mirha Šehović: *Osnovi opće, razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2005, str 548.

Npr. shvataju da bez obzira na raspored stvari u prostoru, ti predmeti zadržavaju svoja svojstva. Oni ne dopuštaju da ih prevari vanjska prividnost stvari, razumiju termine poput *veći od*, *manji od* i sl. Na polju matematike još uvijek značajnu ulogu ima poredak brojeva. Vrlo lahko broje od 1 do 50, ali ne razumiju razliku između npr 15 i 151. Njihovo mišljenje je još uvijek ograničeno na konkretno. Npr. oni razumiju da ako je $A=B$ i $B=C$, onda je i $A=C$, ali im ovako nešto mora biti predstavljeno u konkretnom obliku, recimo u vidu štapića. S druge strane, oni ne razumiju *Ako je on viši od nje, a ona viša od tebe, ko je tu najviši?* Ovakvo zaključivanje će da se razvije u narednoj fazi, tzv. fazi formalnih operacija.

1.3.2. Sullivanova teorija psihosocijalnog razvoja

Sullivan u svojoj teoriji psihosocijalnog razvoja ne odbacuje značaj nasljeđa, ali daje akcenat na ljudske odnose u razvoju čovjekove ličnosti. O tome on kaže: "Nasljeđe i sazrijevanje obezbjeđuju biološku građu za razvoj ličnosti, tj. za razvoj predispozicija, sposobnosti i sklonosti; dok kultura koja operira preko sustava i interpersonalnih odnosa, čini vidljivim sposobnosti i ostvarenja izvođenja pomoću kojih osoba postiže cilj smanjivanja napetosti i zadovoljenja potreba."⁴

Sullivan takođe naglašava da formiranje ličnosti nije završeno u ranom razvoju, nego se nastavlja čitav život i mijenja se u skladu sa situacijama u kojima se čovjek nađe. On je poredao te situacije i načine na koje čovjek reaguje na njih u nekoliko stadija, a jedan od stadija se odnosi na uzrast školskog doba, što je dio teme mog diplomskog rada.

On ovaj stadij naziva *stadijom dječastva*. Ono što je karakteristično za ovaj stadij jeste prihvatanje autoriteta izvan porodice (škole), te vježbanje sposobnosti saradnje s drugima. Ono što po Sullivanu ima odlučujuću ulogu u ovoj fazi za razvoj čovjeka jeste početak razmišljanja o budućem usmjerenju. Naime, djeca u ovom periodu već maštaju o tome šta bi mogli biti u životu. S tim u vezi on kaže: "Netko je orijentiran u životu onoliko koliko je uspio da formuliра podatke sljedeće vrste: objedinjavajuće tendencije koje obično karakteriziraju nečije međusobne odnose; okolnosti koje su pogodne za njihovo zadovoljavanje i od strepnje relativno slobodno pražnjenje; manje-više udaljene ciljeve za koje će biti spreman da bi im se približio, da odloži aktuelne mogućnosti zadovoljstva ili jačanje svog ugleda."⁵

⁴ Mirha Šehović: *Osnovi opće, razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2005, str 548.

⁵ Mirha Šehović: *Osnovi opće, razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2005, str 543.

Djeca mogu razlikovati maštu od stvarnosti. Sami vrše nadzor svoje pažnje i u mogućnosti su da usmjere pažnju na sadržaje koji njih zanimaju.

1.3.3. Eriksonova teorija psihosocijalnog razvoja

Erikson razvoj ljudske ličnosti dijeli u osam faza. Po njemu ulazak u svaku od faza je karakterističan za svakog čovjeka i ne može biti strogo određen.

Jedna od tih faza jeste faza *produktivnost-inferiornost*, koja otprilike nastupa od sedme i traje sve do dvanaeste godine starosti. Po Eriksonu, ne može se ući u novu fazu života ukoliko se nije riješila kriza iz prethodne faze. On je na osnovu načina rješavanja tih kriza podijelio razvoj ličnosti u osam faza. Kad prestane jedna faza, to ne znači da je ona zatvoreni list u razvoju ličnosti, nego same posljedice rješavanja nekih problema ostaju integralni dio ljudske ličnosti.

Četvrti po redu stadij u njegovoj teoriji odgovara dječjem uzrastu školskoga doba. Po njemu, ovdje su djeca suočena s problemom podvrgavanja svoje mašte i volje školskim pravilima. Znači, oni moraju razviti vještine poput: čitanja, pisanja, računanja i sl., a uporedo s tim moraju vježbati upornost, marljivost i sl. U navedenim slučajevima dijete može da stekne osjećaj inferiornosti, koji nastaje usred nemogućnosti rješavanja njemu postavljenog zadatka, pogotovo u slučaju kada vidi da njegovi drugovi uspješno rješavaju isti. Ovo je period kada se u djeci budi takmičarski duh. Ako se kriza pozitivno riješi dolazi do buđenja vrline kompetencije, ali isto tako važi i obrnuto pravilo.

2. IGRA KAO FAKTOR RAZVOJA

2.1. Uzrast školskoga doba

U ovom periodu dijete provodi puno vremena u zatvorenom prostoru, uglavnom u školi. Nakon toga, ono hoće da provede što je moguće više vremena na otvorenom, vršeći neku vrstu aktivnosti poput: trčanja, plivanja, igranja fudbala, klizanja i sl.

Još uvijek im je privlačan materijal za slaganje, naravno, nešto složeniji i primjereniji za ovaj uzrast. Dječaci se počinju zanimati za razne alatke koje mogu naći u domaćinstvu. Vole da izrađuju razne stvari od drveta; privlačni su im i magneti, električne naprave i sl. Djevojčice više vole da se igraju s lutkama. Rado ih oblače, same im šiju odjeću, brinu se za njih i sl. Važno je da dužina lutke nije ispod 25 cm.

Poslije devete godine se kreću zanimati za razna tehnička sredstva poput: fotoaparata, mašine za šivenje i sl. Budući da su njihove sposobnosti izražavanja veće, potrebno im je obezbjediti veći izbor materijala u vide papira, boje i sl. Igračke moraju biti složenije, ali se ne mijenja toliko izbor igračaka u odnosu na predškolski period, koliko sam način njihove upotrebe. U predškolskom periodu nije bilo izraženo grupno igranje, koje sad ima najvažniju funkciju za razvoj socijalne kompetencije. Oni takođe uživaju i u raznim vrstama dramaturških igara, vole da imitiraju porodičnu atmosferu, svoje nastavnike, historijske ličnosti i sl. Omiljeni su i razni muzički instrumenti, počinju da se interesuju za razne televizijske i radijske igre.

2.2. Zašto se djeca igraju

Postoji više teorija koje objašnjavaju motive dječije igre. Neke od njih su:

a) Teorija učenja

Po ovoj teoriji, koja se primjenjuje na sve sisavce, igra je samo sredstvo učenja.

b) Teorija viška energije

Ova teorija kaže da se igraju samo subjekti koji su siti i puni energije. Međutim, poznato je da se igraju i gladna i bolesna djeca, kod kojih je igra u svojstvu terapije, što osporava ovu teoriju.

c) Psihoanalitičke teorije

Po ovim teorijama djeca se igraju kako bi prebrodila neku krizu ili riješila neki problem, barem na simboličkom planu. Npr. ukoliko majka tuče dijete, isto dijete može da uzme lutku, u koju će da projicira svoju ličnost, ali će lutku zagrliti i poljubiti umjesto da je istuče. Na taj način, dijete spašava svoje dostojanstvo, barem na simboličkom planu i osjeća neku vrstu olakšanja. Lutka je inače najčešća igračka s kojom mehanizam projekcije dolazi do punog izražaja.

d) Teorija asimilacije

J. Piaget smatra da se u igri usvajaju ili asimiliraju različiti novi sadržaji, informacije ili izvođenje određenih operacija.

e) Teorija aktivnog odmora

Prema ovoj teoriji, igra pomaže da se organizam odmori, obnovi snagu i da bude spreman na nove aktivnosti.

Postoje i druge teorije, poput: *teorija katarze*, *Grasova teorija predvježbe*, *teorija atavizma* i mnoge druge.⁶

⁶Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001. str 208.

2.3. Igrovni testovi kojima se mjeri dječiji razvoj

U posljednjih dvadeset godina veliki akcenat se stavlja na važnost dječije igre u razvoju dječije ličnosti. Od naših psihologa, važno je istaknuti ime Ivana Toličića, koji je smatrao da se dječija inteligencija da mjeriti posmatranjem slobodne dječije igre. Djeca kroz igru stiču nova iskustva i dolaze do novih spoznaja. Za rješavanje problema sa kojima se oni susreću često nije dovoljno prethodno iskustvo, tako da sami moraju iznalaziti nove načine rješavanja problema. Tu je Toličić vidio mjesto za proučavanje dječije inteligencije.

Rezultati njegovog istraživanja su pokazali da je dječija inteligencija zaista mjerljiva posredstvom dječije igre. Utvrdio je da se složenost dječijih aktivnosti u igri povećava sa povećanjem njihove inteligencije. Razlog zbog koga se neke vrste aktivnosti uopšte ne gube iz igre jeste što one po svojoj funkcionalnosti zadovoljavaju i dijete na najvišem stepenu razvoja.

Kroz igru je moguće analizirati ne samo dječiji stepen razvoja, već i njihovu ličnost u smislu pronalazanja i rješavanja kriza kroz koje oni trenutno prolaze. Primjer takve analize su testovi: *Svet-test* i *Sceno-test*.

Sceno test je izradila Gerhilde von Stabs, koja je smatrala da je posmatranjem dječijeg izrađivanja scene moguće dobiti uvid u njihove odnose s drugim ljudima.

"U igru, u sastavljanje scene s lutkama ili s drugim materijalom, dijete unosi ne samo svoje svesne već i nesvesne tendencije, koje potiču od raznih konfliktnih situacija, nerešenih problema itd."⁷

Po načinu na koji dijete kreira scenu, koje uloge dodjeljuje kojoj lutki, iskusan psiholog može da prodre i u najdublju dječiju psihu.

Sličan ovome je i *Svet test*, kojim se za razliku od *Scena testa*, ispituje djetetov odnos prema svijetu, kao i odbrambeni mehanizmi, koje dijete koristi u raznim krizama.

Igra se koristi i u terapeutske svrhe. Poznato je da djeca često imitiraju stvarni svijet, oni znaju gdje prestaje mašta a gdje počinje stvarnost. Sve one želje koje se ne mogu ispuniti u stvarnosti bivaju ispunjene kroz igru. Na taj način dijete osjeća izvjesno olakšanje, a istovremeno ima priliku da preispituje svoje želje, te da im mijenja oblik.

"U procesu ovakve terapije terapeut dobija stvarni uvid u izvore smetnji, koje su često van djeteta, i to u njegovoj bližoj ili daljoj okolini."⁸

⁷ Dr. Vera Smiljanić- Čolanović, Dr. Ivan Toličić: *Dečja psihologija*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1966, str 156.

⁸ Dr. Vera Smiljanić- Čolanović, Dr. Ivan Toličić: *Dečja psihologija*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1966, str 158.

2.4. Značaj igre za razvoj dječije ličnosti

Kao složena aktivnost, u kojoj dolaze do izražaja svi procesi funkcionisanja ljudske svijesti, igra pomaže svestranom razvoju djetetove ličnosti. U njoj se izražavaju radoznalost, osjetljivost, saznavna i fizička aktivnost, kao i sama potreba za saradnjom sa vršnjacima, što proces socijalizacije čini uspješnijim, opuštenijim i relativno olakšanim.

Višestruk je značaj djetetove igre za njegov kompletan razvoj. Ona doprinosi razvoju svih psihofizičkih funkcija djeteta, njegovih sposobnosti i znanja. Igram se stvaraju uslovi za formiranje emocionalno stabilne, socijalizovane i kreativne ličnosti. U socijalnom i emocionalnom pogledu, igra je neka vrsta pripreme djeteta za život u društvu i sa drugima. Dijete u igri istovremeno i oslobađa i razvija svoja osjećanja time što stalno doživljava novi odnos prema raznim igrovnim aktivnostima, prema drugovima u grupi u kojoj se igra, prema spoljnom svijetu i prema samom sebi.

Igrajući se, dijete stiče nova iskustva, razvija svoje sposobnosti i funkcije. Svoja prva iskustva o svijetu dijete stiče hvatajući i premještajući stvari. Na taj način ono uči o svojstvima tog predmeta, kao i o načinu na koji ga je moguće koristiti. Istovremeno vježba sve pokrete, te uči kako da se orijentiše u prostoru. Tako nauči da razlikuje pojmove *veći od*; *manji od* i sl.

Čest je slučaj da se djevojčice teško snalaze u prostoru i da ne razlikuju navedene kategorije. Taj problem je uzrokovan njihovim nedostatkom raznovrsnih aktivnosti u predškolskom dobu. Naime, roditelji obično teže da djevojčicama kupe lutke, koje ne mogu biti igračke s kojima će dijete u potpunosti da ovlada kategorijama prostora. Dobar primjer igračke su lego kocke.

Igrajući se, dijete se u potpunosti unosi u igru, unosi svoja osjećanja, raduje se, što je dobro za njegov duševni razvoj. U igri dijete razvija osobine koje će mu dobro doći u kasnijem radu.

"Dijete se potpuno unosi u igru, radi intenzivno i istrajno, raduje se svojim tvorevinama i stvaralačkoj igri, zadovoljno je njima, a drugi mu odaju priznanje zbog uspeha."⁹

Dakle, kroz igru dijete na atraktivan i zanimljiv način stiče nova iskustva, razvija sposobnosti, raduje se zajedno sa svojim vršnjacima i na taj način priprema se da prijeđe na radne navike. Već je bilo govora o tome da dijete kroz igru izoštrava svoju ineteligenciju.

⁹ Dr. Vera Smiljanić- Čolanović, Dr. Ivan Toličić: *Dečja psihologija*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1966, str 155.

Igra je u isto vrijeme prilika da se razvijaju socijalna osjećanja, pripadnost grupi, kooperativnost i sl. U predškolskom periodu djeca se više igraju jedna pored drugih nego jedna s drugom.

"U igri se dete navikava da se savlađuje, a takođe se uči da poštuje i ceni druge članove grupe, kao i da se potčinjava u korist kolektiva."¹⁰

Istina je da je razvoj osjećanja kod djece koja se vole igrati sama nešto zakržljaliiji u odnosu na ostalu djecu, ali je važno napomenuti da se djeci ne smije zabranjivati samostalna igra.

2.5. Značaj igre u ukupnom psihičkom životu djeteta

1. Igra je zamjena za govor u slučajevima gdje dijete još nije sposobno da upotrebljava govor.
2. Igra je izraz svjesnih i nesvjesnih težnji djeteta koje treba primjenjivati u psihoterapiji.
3. Igra je spontani i neposredni, ali i posredni način izražavanja osjećanja djeteta.
4. Igram se izražavaju želje i ispoljavaju odnosi s drugim.
5. Igra je prirodni način oslobađanja od napetosti izazvane utjecajima vanjskih događaja i unutarnjih nagonskih gibanja.
6. Igra omogućuje djetetu da izrazi svoju kreativnost, kao i sukobe sa svijetom koji ga okružuje.
7. Igra je jedan od načina uspostavljanja komunikacije djeteta s vanjskim svijetom i neposredno utiče na proces izgradnje ljudske ličnosti.
8. Aktivnosti u igri pokreću dijete, razvijaju sve njegove potencijale, kako fizičke tako i psihičke (perceptivnu, kognitivnu i emocionalnu dimenziju), razvija se briga za druge, odgovornost za vlastito ponašanje, otklanja se stres i napetost kod djece.
9. Igra ima važnu ulogu u procesu socijalizacije ličnosti.
10. Kroz igru dijete bolje upoznaje sopstvene želje i potrebe.
11. U igri se prihvaća položaj posmatrač-posmatrani.
12. Igra često aktivira dijelove ličnosti koje su bili potpuno zapostavljeni. Pozitivno utiče na funkcionisanje, autopercepciju i međusobno doživljavanje članova grupe sudionika igre.
13. Igra je posebno važna za poticanje kognitivnog razvoja djece.¹¹

¹⁰ Dr. Vera Smiljanić- Čolanović, Dr. Ivan Toličić: *Dečja psihologija*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1966, str 156.

¹¹ Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001, str 211, 212, 213.

2.6. Razvoj socijalnih odnosa kod djece

Prvi osmjeh djeteta upućen ljudima jeste prvi socijalni kontakt s okruženjem. Osoba s kojom dijete prvo stupa u kontakt je obično majka, što ima trajne posljedice na dječiji kasniji socijalni razvoj. Dijete uspostavlja prve kontakte s odraslima, a tek kasnije i s ostalom djecom. Šarlot Biler je napravila klasifikaciju djece u ranom djetinjstvu s obzirom na njihove odnose prema drugoj djeci. Podijelila ih je na: socijalno slijepu, socijalno zavisnu i socijalno nezavisnu djecu. Djeca se obično "svađaju" oko igračaka na kraju prve i početkom druge godine života. Prvi znakovi društvenosti koje djeca emituju se javljaju na kraju treće godine života.

Oblici socijalnog ponašanja karakteristični za djecu su: kooperacija, takmičenje, tvrdoglavost, podraživanje, drugarstvo, prijateljstvo, i vodstvo. Svaka od ovih karakteristika je posebno naglašena u određenom stadiju razvoja djeteta. Tako npr. tvrdoglavost se javlja od 18 mjeseca i raste do treće godine, te se ponovno aktivira u šestoj godini života. Takmičenje se javlja u predškolskom dobu, a kasnije sve više raste želja za nadmetanjem. Dječija socijalna ponašanja mogu ići od društvenosti do egocentričnosti.

Svoje potrebe za druženjem djeca najradije upražnjavaju sa svojim vršnjacima. Međutim, postoje i djeca koja se radije igraju s mlađim od sebe kako bi dominirala njima. Isto tako, postoje djeca koja se radije druže s odraslima, jer vjeruju da je to pametniji izbor društva.

Sve do predškolskog perioda, djeca se igraju zajedno u jednoj grupi bez obzira na spol. Već u školskom periodu djevojčice se rađe igraju s djevojčicama, a i dječaci s dječacima. Javljaju se čak i znakovi netrpeljivosti, koji traju sve do puberteta i prestaju s pojavom prvih ljubavnih signala.

2.7. Faktori socijalizacije

Pod socijalizacijom podrazumijevamo "proces u kome dijete uči običaje, navike, vrijednosti, jezik, i ostale procese i situacije okoline u kojoj živi, kako bi se što bolje integriralo u tu sredinu."¹² Pri ovome se ne misli samo na pozitivne, već i na negativne uticaje.

Najviše uticaja na socijalizaciju ličnosti imaju naredne kategorije:

Porodica je nesumnjivo jedan od najvažnijih faktora za formiranje ljudske ličnosti. Ona je prva društvena jedinka koja prihvata dijete. Sigmund Frojd i njegovi slljedbenici bili su stava da se najvažniji uticaji na djetetovu ličnost dešavaju upravo u prve dvije godine života, te

¹² Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001, str 119.

da su svi kasniji pokušaji da se isprave neki propusti napravljeni u tom periodu bezuspješni. Takvu teoriju nisu dokazala kasnija istraživanja.

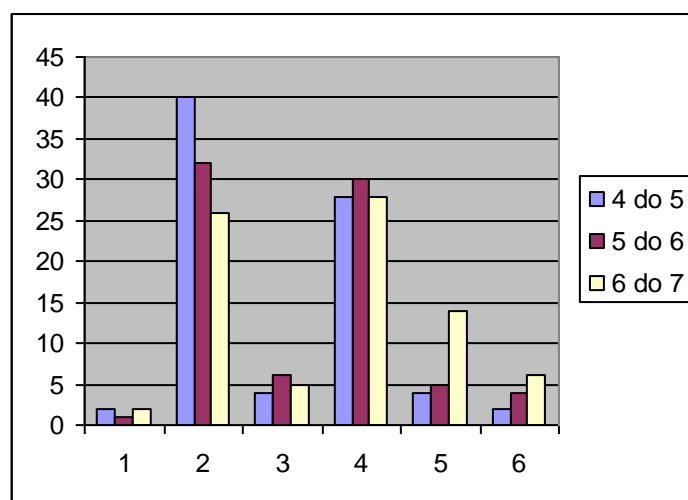
Porodica sigurno zauzima važnu ulogu u formiranju čovjekove ličnosti, počevši od toga da je to socijalna grupa, koja može da ima različite oblike. Npr. uticaj oca unutar monogamne porodice je neuporediv s njegovim uticajem u sindijazmičkoj porodici. S druge strane, u porodici dijete usvaja prve higijenske navike, prihvata vjersku orijentaciju, usvaja moralne norme, itd. Uticaj porodice opada s godinama kako raste uticaj drugih socijalnih grupa. Tako je npr. uticaj porodice u primitivnim zajednicama bio neuporedivo veći od današnjeg, jer tada nije bilo škole.

Škola zauzima takođe značajno mjesto u formiranju čovjeka unutar naše civilizacije. Porodica je prva društvena grupa koja prihvata dijete, ali je škola prva organizirana društvena institucija koja prihvata dijete. Ona prenosi znanja, vještine s prethodnih generacija. U školi se dijete po prvi put susreće s društvenim autoritetom. Sam razred je socijalna grupa nove vrste, koja je djetetu nametnuta, i kojoj se ono mora prilagoditi. Dijete je na neki način već predučeno određenim stvarima, od kojih neke škola ne odobrava. I tu postoji problem odvikavanja od sličnih navika. Znamo da škola utiče i na kasniji socijalni i ekonomski status čovjeka. S tim u vezi A. Hollingshead kaže: " Američki narod je tek kasnije naučio ono što su narodi starijih kultura već prije naučili, naime da su škole pravi socijalni lift u socijalnoj sredini koja se ukružuje."¹³

Vršnjaci su takođe jedan od važnih komponenti u socijalizaciji djeteta. Za razliku od porodice i škole, ova grupa je manje određena, ali ne manje važna. Prva faza u ranom djetinjstvu, a koja se odnosi na oblik odnosa prema vršnjacima, jeste individualistička faza, gdje se djeca igraju jedna pored druge. Već u školskom dobu ovaj sistem se mijenja, i to na već opisani način.

Ivan Toličić se pozabavio oblikom dječije igre s obzirom na dječije godine i vrstu interakcije među samom djecom. Utvrdio je da se s povećanjem starosne dobi povećava i vrijeme provedeno u timskoj igri, a smanjuje vrijeme provedeno u individualnoj igri. Evo kako izgleda njegov prikaz upotrijebljenog vremena za pojedine oblike socijalnog učešća (obilježeno brojevima od 1 do 6) prema različitim uzrastima:

¹³ Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001, str 226.



1. usamljenik bez primjetnog zaposlenja
2. usamljena igra
3. posmatrač u igri
4. uporedna igra
5. asocijativna grupna igra
6. saradnička grupna igra¹⁴

Osnovni motiv za igru jesu društveni kontakti još od ranog djetinjstva. Dokaz za to jeste ponašanje djeteta koje je svjesno da ga neko posmatra dok se ono igra. Ono se tad kreće igrati sa još većim žarom. Od treće godine života dijete se igra u grupi, ali voli često da mijenja grupu, koja mora biti mala. Od četvrte godine se igra u grupama od dva ili tri člana. Petogodišnja djeca su sposobna za igru u većoj grupi (do pet članova). Ukoliko dijete ne može da se uklopi u grupu, to je dokaz da zaostaje u duševnom razvoju za ostalom djecom.

Igra za djecu je polje gdje se djeca uče vještini pregovaranja, koja će im trebati do kraja života. Ne postoji oblik druženja s odraslim, koji im može nadoknaditi bogato iskustvo koje djeca dobijaju kroz igru u sticanju sposobnosti rješavanja problema, podjele, osjetljivosti za vršnjake i sl.

¹⁴ Dr. Vera Smiljanić- Čolanović, Dr. Ivan Toličić: *Dečja psihologija*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1966, str 153.

2.8. Vrste socijalizacije

Sociolozi razlikuju nekoliko vrsta socijalizacije:

- povratna socijalizacija
- razvojna socijalizacija
- primarna socijalizacija
- sekundarna socijalizacija
- anticipatorna socijalizacija
- resocijalizacija

Primarna socijalizacija je ona u kojoj ljudi uče o stavovima, vrijednostima, koje su primjerene za pojedince kao članove određene kulture.

Sekundarna socijalizacija je vrsta socijalizacije u kojoj pojedinci uče šta je primjereno za jednu manju grupu unutar većeg društva.

Razvojna socijalizacija je proces učenje ponašanja unutar društvene institucije, a odnosi se na vježbanje društvenih vještina.

Anticipatorna socijalizacija je proces učenja u kome osoba vježba kako bi se pripremila za neke buduće položaje i funkcije.

Resocijalizacija je proces odbacivanja ranije stečenog ponašanja i prihvatanja nekog novog modela ponašanja.¹⁵

2.9. Igra nekad i sad

U knjizi *Journal of Black Studies* se raspravlja o rezultatima dobivenih intervjuisanjem nastavnika o razlikama između njihove igre kada su bili djeca i igre njihovih učenika.

Nastavnici su svoje dječije igre okarakterisali kao stereotipne za muški, odnosno ženski spol. Tako su dječaci uglavnom učestvovali u onim igricama koje su bile bazirane na pravilima (fodbal, lov i sl.), a djevojčice su igrale igre uloga (igranje s lutkama, rad u prodavnici, igranje s konjima i sl.). Svi su se složili u jednom, a to je da su oni puno više vremena provodili igrajući igre napolju, za razliku od današnje djece.

Knjiga se osvrće na uslove pod kojima se igra odvijala, uglavnom one vanjske. Npr. djeca su se ranije igrala u velikim grupama, za razliku od današnje djece. Intervjuisani

¹⁵ (<http://encyclopedia.thefreedictionary.com>)

nastavnici su posmatrali promjene u drušvu, kao npr. upotreba računara, gledanje televizije itd., kao opasne. Nekada su u školi i predškolskom periodu uskraćivali djeci igračke, vjerujući da one ograničavaju dječiju maštu.

Nastavnici koji su se držali pragmatičnog koncepta su tvrdili da nema razlike između elementata igre kada su oni bili djeca i elemeneta igre koju djeca igraju sada. Oblik dječije igre je, po njima, izraz kulture u kojoj djeca žive. Znači, oblik igre se mijenja sa kulturom u kojoj djeca odrastaju, i mijenja se zajedno sa društvom u kome žive.

Vygotsky ističe da na djecu utiče kulturna stvarnost. On ističe da su ljudi djeca sopstvenog doba i okoline. Sami motivi i srž igre su isti ali se mijenjaju uslovi u kojima se igra, tj. mijenja se društvo. Igrice poput Batmana i Zoroa nekad nisu ni postojale, ali danas postoje, i djeca ih rado igraju.

Tako su se npr. djeca su ranije više igrala igre napolju nego unutra, jer su unutrašnji prostori bili mali, za razliku od današnjih.

Djeca su se slobodno igrala, krećući se bez nadzora odraslih. Igrali su se bez uplitanja odraslih, nije bilo nikoga da im kaže ko treba u kojoj ekipi da igra, ili po kojim pravilima se treba igrati. Danas se djeca nalaze pod stalnim nadzorom roditelja, i ne samo to, nego su neka djeca uključena u redovne sportske aktivnosti, koje se u potpunosti odvijaju pod vodstvom odraslih.

2.10. Mediji i socijalizacija

Teorije poput one od Persons, Harry M. Johnsona nastale šezdesetih godina ističu da se socijalizacija ne završava u ranom djetinjstvu, nego da se ona nastavlja kroz neku vrstu posebnog usavršavanja. Ono što tada nisu istakli a što sada moramo istaći jeste važnost socijalizacije posredstvom masmedija.

U posljednjih nekoliko godina sve se više se govori o 'dječijoj kulturi', u kojoj značajno mjesto zauzimaju masovni mediji. Ta pojava uključuje i igru, koja ima elemente spontanosti, neplaniranosti i istraživački duh. Vrsta igara su i video igrice, koje su razliku od obične igre struktuirane, ograničene pravilima i imaju unaprijed određen cilj.

U masovne medije se ubraja i televizija, koja formira kulturni identit kod djece, neovisno od zahtjeva roditelja te iste djece.

Kompjuterske igrice predstavljaju jedan od najznačajnijih oblika masovnih medija, čiji su glavni korisnici djeca u nekoliko posljednjih godina. Naime, psiholozi raspravljaju o tome da li TV emisije, crtici, filmovi i video igrice doprinose ili škode pravilnom razvoju djeteta. Oni

djeci daju prividni osjećaj moći, zamjenjuju njihove roditelje, ali i prenose kulturu konzumerizma na njih.

Mnogi naučnici smatraju da ima vrlo poučnih emisija i crtanih filmova, zbog čega je i vršena dublja analiza pojedinih serija. Tako je npr. na univerzitetu Južne Kalifornije, odsjek za televiziju, izvršena interpretacija Muppet likova, korištenjem psihoanalitičkog pristupa. Drugi primjer je primjenjena teorija semiotike na mačka Garfilda i sl. (Copyright 1991 Reed Business Information, Inc.)

1991, u *Library Journalu* je objavljen i članak grupe autora s istog univerziteta o uticaju masovnih medija na tipično subotnje jutro kod djece. Oni su zaključili da su djeca u čitavom jutru samo pasivni posmatrači u pogledu njihovog kognitivnog razvoja. S druge strane, djeca su interaktivni učesnici u procesu doprinošenja razvoju industrije masovnih medija, odnosno osnivanju multinacionalnih konglomerata, koji diktiraju sadržaj tih medija.

U jednom od članaka, pod imenom "[Nintendo and New World Travel Narratives](#)", autora Michael Fullera, stručnjaka za Renesansnu književnost, raspravlja se o tome kako u 'spatial stories' ili 'pričama kroz prostor' nedostaje stvarna karakterizacija likova. Pored toga, ne postoji uzročno-posljedična veza unutar same priče, ne postoji fabula u smislu njenog postepenog razvoja (uvod, zaplet, vrhunac, rasplet i kraj). Umjesto toga, akcent u novijim pričama je na stalnom pokretu kroz prostor. Međutim, video igrice Nintendo se slaže sa klasičnim oblikom pripovjedanja o putovanjima, poput Marko Polo, Tom Sawyer i sl.¹⁶ Lam, Ho Cheong je objavio knjigu u kojoj raspravlja o video igricama kao socijalnom i kulturnom fenomenu, u smislu da li pretjerano igranje ovih igrica izaziva nasilje i agresivnost kod djece. Neki psiholozi misle da igrice ne izazivaju agresivnost, nego ih igranje samo podstiče na agresivnije igranje samih igrica, gdje igrači prazne negativnu energiju. Djeci je dostupan računar i u školi. Međutim, u školi nemaju toliko vremena da se igraju na računarima, jer ga obično dijele s grupom učenika.

Drugo pitanje o kome se raspravlja u knjizi jesu poruke koje prenose video igrice o muškim, odnosno ženskim stereotipnim ponašanjima. Djevojke su te koje bivaju otete, a muškarci su ti koji treba da spašavaju. Istim problemima se bavio i C.A. Bowers u svojim knjigama: *The Cultural Dimensions of Educational Computing* i *Understanding the Non-neutrality of Technology*.

U članku 'Resurrecting Free Play in Young Children-Looking Beyond Fitness and Fatness', autora Hillary L. Burdette i Robert C. Whitaker, raspravlja se o nužnosti vraćanja

¹⁶ Anthology, Steve Johns.

tradicionalnom obliku igre. Igra je za djecu prilika da nauče socijalne interakcije, a svi roditelji žele da njihova djeca budu uspješna na ovom području. Ta vještina se ogleda u sposobnostima uspostavljanja prijateljstava, saradnji s drugima, sposobnosti da se vodi i odlučuje, kao i da se slijede odluke drugih. Npr. djeca moraju odlučiti ko će se igrati, šta će se igrati, kad će igra početi, kad će završiti itd. Ovdje djeca moraju naučiti kako da prave kompromise. Ovdje stižu osobine poput: fleksibilnosti, empatije, samosvjesnosti i samokontrole. Sve ove osobine se podvode pod zajednički pojam poznat pod imenom 'emocionalna inteligencija', koja je osnova za sve buduće društvene interakcije. Ta inteligencija utiče na uspjeh na radnom mjestu, kao i na uspjeh u svim sferama intimnih društvenih odnosa. Ona im pomaže u ulasku u doba zrelosti, u kome će morati razvijati i zadržavati ostvarene društvene odnose. Ova inteligencija se najviše razvija kroz slobodnu igru.¹⁷

Sigurno je da na elemente današnje igre znatno utiču mediji. Pogotovo oni strašni dijelovi, zbog čega djeca provode puno vremena diskutujući o tome šta su vidjela ili čula. Još jedno značajno zapažanje autora, o kome je i ranije bilo riječi, jeste da su nastavnici prilikom poređenja svoje igre i igre današnje djece uočili kako se najveći dio nekadašnje igre odvijao vani. Poznato je npr. da se djeca u Švicarskoj izvode svakog dana na igru na otvorenom, bez obzira na vremenske uslove. Ovo je vjerovatno zato što se vjeruje da će djeca biti zdravija. S druge strane, ističe autor, ta ista djeca žive u zagađenim gradovima.

3. STRATEGIJE IGARA U NASTAVI

3.1. Igra kao terapija

Igru je nemoguće izdvojiti iz djetetovog razvitka. Ona je skoro zanimanje za dijete, pa nije bezazleno ometati dijete u igri. U tom smislu Elharun Selimović kaže: "U svakom djetetu ima već nešto od budućeg čovjeka, s obzirom na cilj i pripremu na budućnost. U tom smislu prosuđivanje čovjeka je u velikoj mjeri olakšano ako smo upoznali i njegovo djetinjstvo."¹⁸

Igra predstavlja djetetov prirodan način samoizražavanja i komunikacije i nužna je za zdravi razvoj i djetetovo fizičko, emocionalno, socijalno i kognitivno funkcioniranje. Kroz igru djeca imaju priliku izraziti i steći bolje razumijevanje vlastitih osjećaja kao i svijeta u kojem žive.

¹⁷ www.archpediatrics.com at University of California - Berkeley, November 10, 2006

¹⁸ Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001, str 217.

U želji da pomognemo djeci, najčešće ih krenemo ispitivati šta se dogodilo, kako i zbog čega se tako osjećaju. Oni nam najčešće na ta pitanja ne znaju niti mogu odgovoriti. Naime, da bismo se razumjeli s nekim, valja govoriti njegovim jezikom, a prirodan jezik djece je igra. Terapija igrom temelji se upravo na činjenici da je igra prirodan način dječijeg izražavanja i u potpunosti prilagođena dječijem razvoju i načinu funkcioniranja.

Igra je veoma pogodna za rad sa djecom, jer se ona pri tome više zabavljaju i dobijaju više zadovoljstva. Igra je svojevrsan oblik terapije koji se može primjenjivati na djeci. Psihoanalitičari su bili prvi koji su primijenili igru kao psihoterapiju. Ovdje je bitno istaći ime A. Frojd, koja se bavila psihoterapijom. Davala je simbolički materijal djeci, nakon toga ih je posmatrala i pravila hipoteze. Gledala je kako dijete pokušava da verbalizuje svoje konflikte. Cilj njene psihoterapije nije bio oslobađanje emocija, nego identifikovanje problema s kojim se dijete suočava. Nakon A. Frojd pojavili su se i drugi oblici terapija igrom, koji su imali nešto drugačiji oblik, a čija funkcija je bila oslobađanje emocija.

Ukoliko posmatramo dječiju igru, bitno je obratiti pažnju na elemente dječije igre koji se ponavljaju, jer su oni direktni izraz onoga s čime se dijete suočava. Npr. dvogodišnja djevojčica je stalno ometala majku dok je ona vodila telefonske razgovore. Reakcija majke je bila vika na djevojčicu. Nakon toga, djevojčica je dobila plastični telefon, koji je koristila u igri sa svojom lutkom. Prilikom imitacije telefonskog razgovora djevojčica je stalno grdila lutku zbog uznemiravanja. Ovakva igra se ponavljala svaki dan. Rezultat terapije je bio da je ista djevojčica već nakon par sedmica prestala da ometa telefonske razgovore.

Opšte su poznati primjeri koji se koriste u bolnicama na Zapadu prilikom operacija djeteta. Naime, djeci se daju lutke kojima nedostaju dijelovi tijela. Dijete se igra lutkama, liječi ih i na taj način prevazilazi svoje strahove. Na isti način je moguće prevazilaziti svakodnevne probleme u nastavi. Kroz igru je moguće usaditi tačno one navike koje želimo kod djece. Naravno, materijal koji nudimo djeci se mora mijenjati, i to u skladu sa njihovim stepenom duševnog razvoja.

3.2. Simboličko značenje igračaka

Djeca biraju instrumente koji predstavljaju neki događaj ili osjećanje iz njihovog života.

Navešćemo samo par primjera:

- ❖ Divlje životinje- iskazuju agresiju.
- ❖ Domaće životinje- toplina, njega, porodica, više pasivna osjećanja.
- ❖ Flašica za bebe- regresija, potreba za pažnjom.
- ❖ Lopta- interakcija, odnos povjerenja.
- ❖ Lopte ljutnje- koriste se za izražavanje ljutnje, a koriste se tako što ih dijete stiska.
- ❖ Vreća za udaranje ili klaun- one se ne koriste kod agresivne djece.
- ❖ Auto- pokretljivost, moć da se izađe iz jedne situacije i prijeđe u drugu.
- ❖ Glina- oblikujući i stiskajući glinu, djeca mogu da izraze ljutnju.
- ❖ Ljekarski instrumenti- iskazivanje želje da se stvari liječe, poprave i sl.
- ❖ Šprica- predstavlja nasilje i pokušaj nanošenja bola.
- ❖ Stetoskop- pokušaj da vide šta je unutra u njima.
- ❖ Toplomjer- dijete kazuje da se ne osjeća dobro.
- ❖ Kućica za lutke- da bi dijete moglo izraziti osjećanja, u kućici moraju postojati odrasli ljudi. Igrom djeca pokazuju šta se dešava unutar kuće, njega ili zlostavljanje.
- ❖ Puške, pištolji, vojnici- pomažu da se izrazi bol, smrt, konflikt, traži se zaštita od samog sebe.
- ❖ Lutke koje se mogu navući na ruke- daju mogućnost za fantaziju.
- ❖ Medvjedići- iskazuju toplinu i potrebu za roditeljem.
- ❖ Telefon- predstavlja elemenat komunikacije, preko telefona dijete razgovara sa onima koji mu nedostaju ili koje je izgubilo, te se na taj način dolazi do djetetovih misli.¹⁹

3.3. Vrste igara koje se mogu koristiti u nastavi

U nižim razredima osnovne škole, kao i u predškolskim ustanovama, moguće je koristiti sljedeće vrste igara:

Muzičke igre- obuhvataju razne vrste brojalica, koje mogu biti sačinjene od pravih ili izmišljenih riječi, tipa: *bija, baja, bjuf* i sl. Ove vrste igara su dobra govorna vježba, a istovremeno su društvene igre, jer obično služe za raspored igrača.

¹⁹ Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001, str 218.

Igre tijelom- predstavljaju vrste igara koje uključuju pokrete tijelom i praćenje muzike. Na taj način, djeca uče da prate ritam, da se oslobađaju napetosti i da razvijaju osjećaj za snalaženje u prostoru (lijevo, desno, gore, dole i sl.).

Likovne igre- nude raznovrsne aktivnosti od bojenja, šaranja, pronalaženja likova unutar šara, ostavljanja otisaka vlastitih ruku, šaranja pomoću boje i prirodnih predmeta itd. Ponekad su ove igre jedini način da se dopre do pojedine djece koja su zatvorena, ili koja imaju problema s verbalnim izražavanjem. Njihove radove ne treba vrednovati samo po estetskom kriteriju, nego ih treba dublje analizirati.

Igre s materijalom- materijal može biti već oblikovan (lego kocke, drvene kocke i sl), ili ga oni sami mogu oblikovati (glina, plastelin i sl).

Igre mašte i zamišljanja- to su imitativne igre u kojima djeca oponašaju odrasle ljude, a u kojima možemo prepoznati elemente onoga što ih muči.

Igre riječima- to su igre poput slušanja priča, basni i sl, putem kojih prenosimo neku odgojnu poruku djeci.

Igre upoznavanja osjetila- odnose se na upoznavanje načina korištenja osjeta. Npr. možemo obrađivati neku temu, bajku i sl., gdje će djeca izraziti ono što su likovi namirisali, vidjeli, čuli i sl. Ovdje je moguće djeci ponuditi mnoštvo materijala za kreiranje okruženja u kome te priče zauzimaju mjesto.

3.4. Igra kao instrument razvoja djece u razredu

Djeca većinu svojih spoznaja usvajaju upravo kroz igru. Svaki nastavnik treba da bude svjestan činjenice da nam način na koji učenici igraju igre može pokazati put kako doći do rješenja problema, a može uputiti i na otkrivanje sopstvenog stila za rješavanja problema.

Kroz poštivanje pravila igre koje damo u razredu, učenici uče kako da prihvataju ograničenja, čak i onda kada to nije u skladu s njihovim zadovoljstvom, nego u interesu egzistencije unutar razreda, a na taj način uče da prihvataju i pravila unutar šire društvene zajednice. Kroz složene igre dolaze u dodir s drugom djecom, gdje uče o odnosima pojedinca prema drugima, a ugodnosti prijateljstva i neugodnosti sukoba, kao i o načinu kako da se nose s tim osjećanjima.

Kroz igru afirmiraju se i pasivni članovi grupe, gdje mogu testirati sebe bez straha od poraza. U igri spoznaju mehanizme tolerancije, fleksibilnosti i usvajanja različitih mišljenja. Kroz igru oni uče kako da usvoje i preuzmu svoju spolnu ulogu, tj. uče se muškim i ženskim stereotipnim ponašanjima.

Idealne igre na školskom uzrastu koje će maksimalno potaknuti dječiji kognitivni razvoj su društvene igre tipa: domine, mozaički elementi za slaganje i sl. Njima najdraže igračke su upravo one koje se nalaze u neposrednoj blizini: pijesak, kamenje, blato, glina i sl.

S obzirom na njihovu spoznajnu vrijednost, igre možemo podijeliti u četiri vrste:

Vrsta igre	Opis	Primjer
Funkcionalna	Jednostavni pokreti koji se ponavljaju s igračkama ili bez njih.	Skakanje gore dole; Igra "Dan-noć"
Konstruktivna	Baratanje s predmetima s namjerom da se od njih nešto stvori.	Lijepljenje slika, gradnja kula i sl.
Igre pretvaranja	Upotreba predmeta kao simbola za nešto što oni inače nisu.	Igra Robin Huda s prijateljem
Igre s pravilima	Igranje u skladu s unaprijed poznatim pravilima.	Pikado, "Čovječe ne ljuti se"

20

3.5. Primjeri igara koje je moguće koristiti u nastavi

Ono što slijedi jeste par primjera koje je moguće primjenjivati u nastavi. U svakoj od igara koje slijede uključeni su svi učenici. One su posebno prigodne za završni dio časa, jer je dobro staviti bučnije aktivnosti na kraju časa, a mirnije na početku. Ukoliko bi bilo obrnuto, učenici se ne bi mogli koncentrisati na glavni dio časa.

- Trka sa grahom

Dvije ekipe učenika se takmiče ko će prije prenijeti grah s mjesta na mjesto koristeći kašiku. Učenici dodaju žlicu s grahom od prvog do zadnjeg igrača.

- Ples s vrećicom na glavi

Svi učenici na glavi imaju vrećice punjene grahom, rižom ili sl. Nastavnik pušta muziku, a učenici plešu u slobodnom stilu. Pobjednik je onaj ko zadnji ostane s vrećicom.

²⁰ Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001, str 214.

- Kretanje za zvukom

Svi učenici zatvore oči i dignu glavu. Ispred njih se nalazi jedan učenik koji proizvodi neki zvuk pomoću nekog instrumenta. On zasniva i kreće se slobodno po prostoru, a ostali ga nastoje pratiti.

- Telefon

Učenici mogu sjesti u krug ili stati u vrstu. Jedan od učenika šapne susjednom učeniku neku poruku, a ovaj je prenosi dalje šaputanjem. Zadnji učenik u nizu uzvikuje poruku. Poruka skoro uvijek izaziva smijeh djece jer joj se oblik potpuno mijenja.

- Kuglanje s loptom

Postaviti devet čunjeva na udaljenosti od 5m. Povuci liniju s koje se lopta baca ili kotrlja. Svaki od učenika pokušava da pogodi lopte. Pobjednik je onaj ko iz tri pogađanja pogodi najviše lopti.

- Ko zove

Učenici sjedu u krug, svi okrenuti licem jedni prema drugima. Jedan učenik zatvara oči i treba da pogodi ime onoga ko ga zove. Nastavnik znakom pokazuje na učenika koji treba da izgovori ime učenika sa zatvorenim očima. Odabranik mijenja glas. Ako učenik pogodi ko ga zove, slijedi izmjena, a ako ne pogodi i dalje nastavlja s pogađanjem.²¹

4. ISTRAŽIVAČKI RAD

4.1. Značaj istraživanja

U teorijskom razmatranju istakli smo značaj proučavanja igre kao jednog od elemenata za ostvarivanje uspješnog odgoja zdrave i odgovorne ličnosti.

Ispitujući, odnosno istražujući probleme igre i njene funkcije u socijalizaciji unutar škole, saznaćemo koliko je ona zaista zastupljena i koliko je bitna na uzrastu nižih razreda.

Na osnovu empirijsko dobivenih i naučno potvrđenih rezultata doći će se do adekvatnih generalizacija, na osnovu kojih ćemo moći ukazati na način i mogućnosti poboljšanja kvaliteta nastave i što bezbolnijeg procesa socijalizacije djeteta na ovom uzrastu.

²¹ Muriz Hadžikadunić, Mirjana Mađarević: *Metodika nastave tjelesnog odgoja*, "Štamparija Fojnica", Zenica, 2004.

4.2. Cilj istraživanja

Cilj ovog istraživanja jeste da dokažemo da socijalizacija djeteta kroz igru u smislu prihvatanja opštih pravila igre kao i prilagođavanja svojih potreba pomenutim pravilima zaista postoji. Jedan od ciljeva je i da se ispita stav nastavnika i stav učenika prema igri, posredstvom koje se odvija socijalizacija djeteta školske dobi, s akcentom na kvalitet interakcija kroz igru među učenicima, kao i sugestije koje nastavnici predlažu kao pomoć prilikom uspostavljanja pozitivne radne klime u razredu.

4.3. Zadaci istraživanja

1. Analizirati koliko je igra kao odgojni oblik zaista zastupljena na našim prostorima unutar razreda u devetogodišnjem sistemu obrazovanja.
2. Ispitati nivo razvijenosti svijesti o važnosti igre kao sredstva socijalizacije djece kod nastavnika unutar nastave.
3. Utvrditi elemente i uslove korištenja igre.
4. Ispitati kako taj metod djeluje na klimu unutar razreda u smislu prihvatanja, odnosno neprihvatanja pravila od strane učenika (socijalne norme ponašanja).
5. Utvrditi koji oblici igara postoje u razredu i van njega (kako bi se ispitalo da li su to igre u kojima su djeca okrenuta druženju s drugom djecom, odnosno igre koje igraju sami .
6. Utvrditi mehanizme funkcionisanja igre kao jednog od elemenata socijalizacije djeteta.
7. Analizirati odnose zastupljenosti timske igre od prvog do petog razreda devetogodišnjeg obrazovanja.

4.4. Hipoteza

Osnovna hipoteza: Pretpostavljamo da igra unutar razreda devetogodišnjeg sistema obrazovanja zaista postoji, te da doprinosi kvalitetnijoj socijalizaciji djeteta i stvaranju pozitivne radne klime unutar razreda.

4.5. Podhipoteza

1. Pretpostavljamo da nastavnici često koriste igru kao nastavni metod.
2. Pretpostavljamo da nastavnici uglavnom koriste timske i odjeljenske igre unutar razreda kako bi sva djeca učestvovala u igri i naučila da poštuju njena pravila, kao koraka prema usvajanju pravila šire društvene zajednice.
3. Pretpostavljamo da se trajanje timske igre povećava sa starosnim dobom učenika.
4. Pretpostavljamo da djeca najčešće poštuju mehanizme igre, tj. prihvataju pravila igre (usvajanje pravila i normi ponašanja-socijalizacija).
5. Pretpostavljamo da imaju mehanizme kažnjavanja drugova koji ne prihvataju pravila igre (mehanizam kažnjavanja članova koji ne prihvataju pravila i norme).
6. Pretpostavljamo da i djeca koja se inače teže uklapaju u razred igraju po pravilima igre.
7. Pretpostavljamo da se kod timske igre u razredu koriste jednostavni materijali.
8. Pretpostavljamo da je stav nastavnika da za igru nemaju dovoljno vremena koliko je potrebno.
9. Pretpostavljamo da u igri dolazi do konflikata koji rezultiraju učeničkom ljutnjom, isključenjem iz igre i sl (neuspjeli primjeri pokušaja socijalizacije).
10. Pretpostavljamo da se učenici najrađe igraju sa svojim vršnjacima.

4.6. Metode istraživanja

U istraživanju kao osnovni metod koristili smo se empirijskom ili neeksperimentalnom metodom, čija suština je istraživanje društvenih i pedagoških pretpostavki za ostvarivanje kvalitetne interakcije i komunikacije u trenutnoj situaciji.

Nikola Rot za ovu metodu kaže: "Za razliku od empirijsko-eksperimentalne metode ovim metodom ne mjerimo djelovanje faktora, već skupljamo činjenice o tokovima nastave, sređujemo ih, kodiramo, upoređujemo i analiziramo osnovne rezultate."

S obzirom na suštinu problema koji smo istraživali, ciljeve i zadatke, te tehnike i intrumente koje ćemo koristiti, ova metoda je najpogodniji put da dobijemo iskrena mišljenja, pouzdane stavove, znanja o nekom problemu i korisne sugestije o pojedinim pedagoškim pretpostavkama za ostvarivanje kvalitetne interakcije i komunikacije u nastavi.

4.7. Instrumenti u istraživanju

U ovom istraživanju korištena su dva instrumenta: upitnik za nastavnike i upitnik za učenike.

Glavni instrument našeg istraživanja je upitnik, koga smo konstruisali za ovo istraživanje. Razlog zbog koga smo izabrali baš upitnik kao osnovni instrument za prikupljanje podataka je način na koji smo postavili predmet našeg istraživanja i naše praktične mogućnosti na terenu.

Upitnici sadrže pitanja zatvorenog tipa i otvorenog tipa, pri čemu smo poštovali logičko grupisanje pitanja.

Suština svih pitanja se sadržajno odnosi na značaj igre na nižem školskom uzrastu.

Pri pravljenju pitanja vodilo se računa da se na pojedina pitanja usmjeri posebna pažnja. To su ona pitanja koja zahtijevaju širi raspon, gdje smo dali mogućnost odabira više odgovora.

4.8. Uzorak ispitivanja

Populacija iz koje je uzet uzorak ispitanika su nastavnici Sedme osnovne škole Gornji Rahić i Devete osnovne škole Maoča. Uzorak u izboru mjesta Gornji Rahić i Maoča je namjieran. Takođe je anketirano 20 učenika četvrtog razreda Sedme osnovne škole Gornji Rahić. Oba mjesta su seoska područja,

Struktura nastavnika koji su anketirani:

Škola	Ukupan broj	VSS	VŠS	SSS
Sedma osnovna škola Gornji Rahić	7	5	2	0
Deveta osnovna škola Maoča	13	1	12	0

Struktura nastavnika s obzirom na godine službe:

Škola	Ukupan broj	1-10	11-25	26-40
Sedma osnovna škola Gornji Rahić	7	5	2	0
Deveta osnovna škola Maoča	13	8	4	1

Struktura učenika koji su anketirani:

Dječaka	12
Djevojčica	8

4.9. Tehnike istraživanja

U našem istraživanju bile su zastupljene sljedeće tehnike:

1. Anketiranje- anketiranje nastavnika i učenika
2. Statističke tehnike- zavisno od distribucije dobivenih podataka, a sa ciljem sređivanja i prikazivanja podataka, kao i testiranja hipoteza koristili smo statistički postupke: tabelarni prikaz ukupnog broja odgovora, srednju vrijednost, te grafički prikaz zastupljenosti pojedinih odgovora u ukupnom broju odgovora, kao i pregled odgovora na pitanja otvorenog tipa.
3. Intervjui s nastavnicima o rezultatima upitnika nakon sređivanja podataka.

4.10. Kalendar istraživanja

Ovo istraživanje je obavljeno na kraju drugog polugodišta školske 2017./2018. u dvije navedene škole u Brčko distriktu. U uzorak je ušlo 20 nastavnika i 20 učenika. Istraživanje je počelo na početku juna, a završeno sredinom mjeseca. Obrada i analiza podataka je obavljena u junu i julu 2018.godine.

5. REZULTATI ISTRAŽIVANJA, NJIHOVA INTERPRETACIJA I ANALIZA

5.1. Analiza rezultata upitnika za nastavnike

Ono što slijedi jeste materijal koji je dobiven primjenom upitnika za nastavnike koji rade u devetogodišnjem obrazovanju, a izgleda ovako:

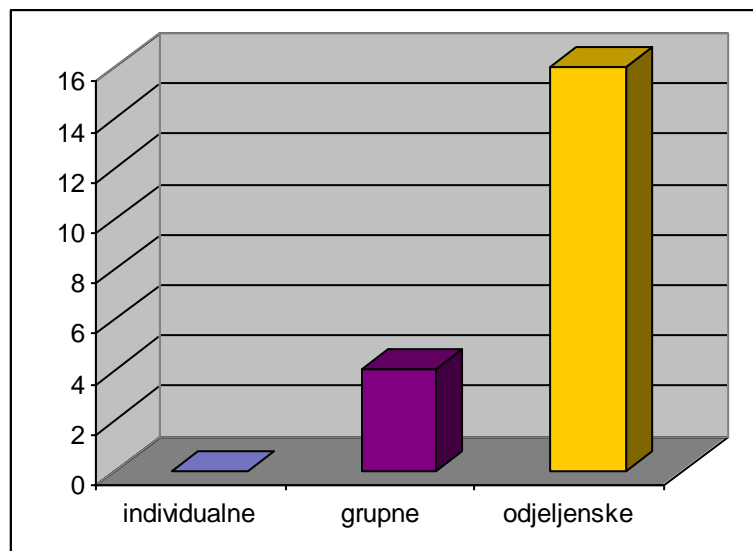
Koliko često su zastupljene igre u vašem radu?	
Svaki nastavni čas barem jedanput.	0
Svaki nastavni dan barem jedanput.	20
Svake nastavne sedmice barem jedanput.	0

Ovakav odgovor ima smisla budući da je osnova devetogodišnje vrste obrazovanja usvajanje novih znanja kroz igru.

Pitanje broj dva se odnosilo na sam broj učesnika unutar igre, koji je bitan kako bi dokazali da djeca dolaze u dodir s drugom djecom putem igre:

Koje oblike igara najčešće birate?	
Individualne	0
Grupne	4
Odjeljske	16

Ili:



Rezultat pokazuje da nastavnici svjesno koriste timske igre u nastavi, kako bi pojačali priliku za međusobni uticaj učenika.

Na pitanje "Koliko zahtjevnost Nastavnog plana i programa daje prostora za igru?" svi nastavnici su odgovorili da imaju dovoljno vremena za igru s učenicima, što je suprotno našoj podhipotezi.

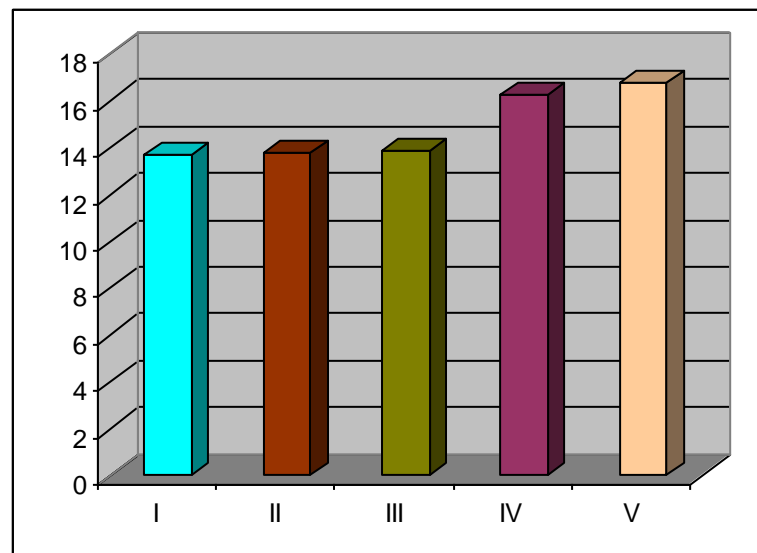
Ovdje ima prostora da povežemo treće i drugo pitanje. U razgovoru s nastavnicima nakon obavljene analize odgovora, rekli su da imaju dovoljno vremena za igru samo ukoliko rade grupne ili odjeljske vrste igara.

Vrste materijala koje nastavnici koiste za igru su prema njihovim navodima: lopta, balon, papir, povezi za oči, užad, maske, krugovi, vijalice, školski predmeti i pribor. Ovi materijali su, po njihovim navodima, jeftini a omogućavaju uključenost svih učenika.

U pitanju broj 5 izračunali smo srednju vrijednost predočenog trajanja igre:

Koliko je prosječno trajanje igre u grupi po razredima (stavite dužinu trajanja u rubrici poslije oznake za razred)	
I razred	13,75 min
II razred	13,75min
III razred	13,86min
IV razred	16,25min
V razred	16,75min

Ili grafički prikazano:

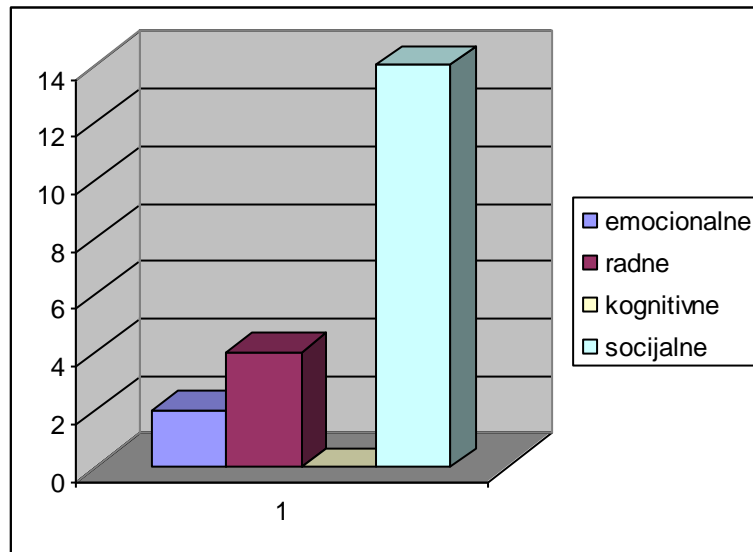


Baš kao što smo i pretpostavili, vrijeme igranja u grupi raste sa uzrastom školske djece, što potvrđuje istraživanja Ivana Toličića.

U našem teoretskom razmatranju bilo je riječi o tome kako, i u kojoj mjeri, igra utiče na razvoj djece školskoga doba, pa je stoga formulisano pitanje broj 6, kako bi provjerili nivo svjesnosti nastavnika o važnosti igre za socijalizaciju školskog djeteta:

Po Vašem mišljenju, koje učeničke kompetencije se najbolje razvijaju kroz igru?	
Kognitivne	0
Socijalne	14
Emocionalne	2
Radne	4

Ili grafički prikazano:



Dakle, nastavnici su svjesni važnosti igre za socijalizaciju djeteta.

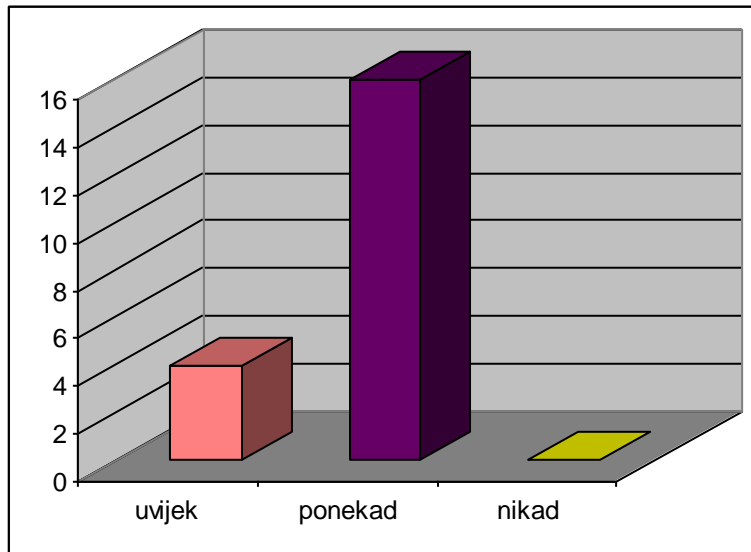
Pitanje broj 8, konstruisano kako bi se utvrdilo uslove pod kojima se odvijaju neuspjeli pokušaji socijalizacije. Glasilo je: "Navedite par uzroka konflikta između učenika prilikom timskih igara?"

Nastavnici su naveli sljedeće uzroke: socijalne razlike, rivalstvo, želja za pobjedom, dokazivanje, te slučajne greške koje izazivaju konflikte.

Zanimalo nas je da li učenici koji inače teže prihvataju školska pravila žele da se igraju i da li poštuju pravila igre.

Da li učenici koji inače teže prihvataju školska pravila prihvataju pravila igre?	
Uvijek	4
Ponekad	16
Nikad	0

Ili grafički prikazano:

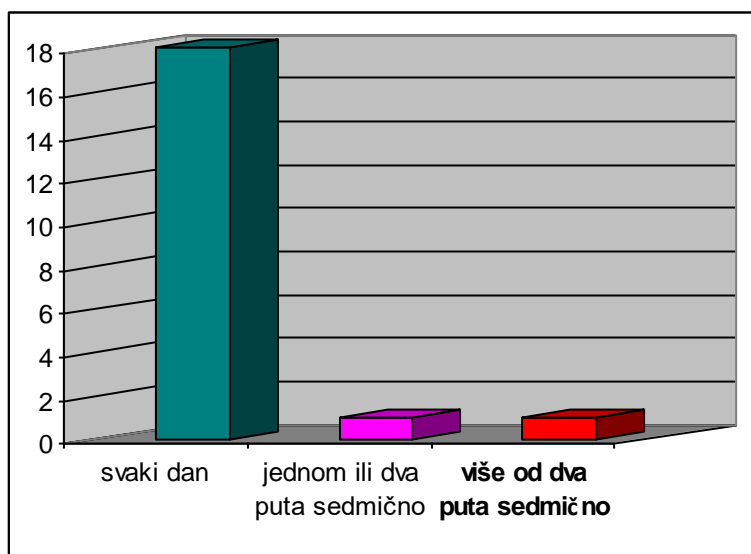


Rezultati pokazuju da čak i oni učenici koji imaju problema s prihvatanjem pravila, uglavnom prihvataju pravila igre, što predstavlja dobru vježbu za osobine fleksibilnosti i kooperacije.

5.2. Analiza rezultata upitnika za učenike

Slijedi interpretacija rezultata upitnika za učenike, u kome su pitanja bila prilagođena njihovom uzrastu.

Koliko se često igraš sa svojim drugovima?



Na osnovu dobivenog rezultata vidimo da se djeca često druže, što dokazuje da imaju prostora da djeluju jedni na druge kroz igru.

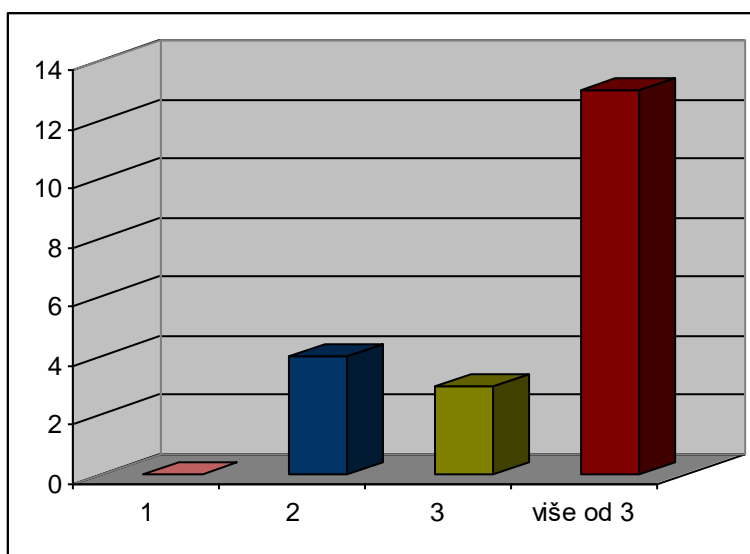
Naredno pitanje je bilo otvorenog tipa, a glasilo je *Kojih igara se najviše igraš s drugovima?*

Odgovori su se uglavnom ponavljali, a uspjeli smo pronaći da se igraju sljedećih vrsta igara: lopte, ganje, žmire, lastiša, fudbala, *zmije*, tenisa, odbojke, rode, toplo-hladno. Na osnovu odgovora vidimo da su to igre koje uključuju više članova, zahtijevaju preciznost, te iziskuju puno energije. Znači, kroz igru djeca imaju priliku da se socijalizuju s drugom djecom, a istovremeno se vrši i psihomotorni razvoj, kao i relaksacija.

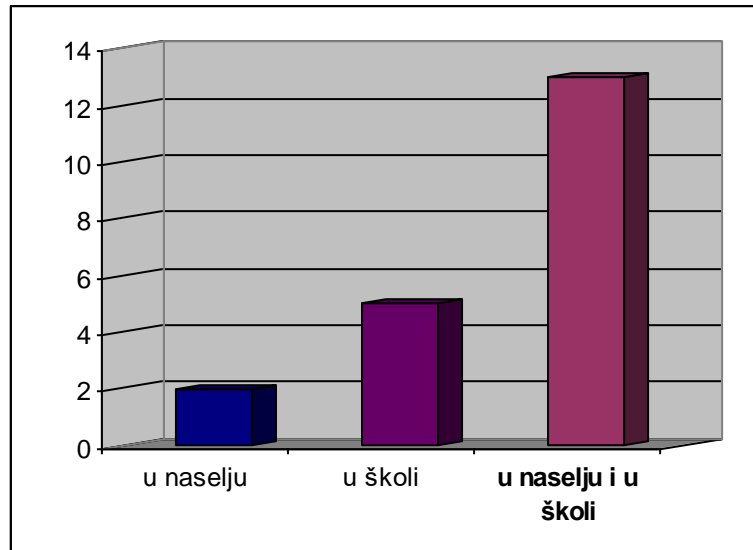
Formulisali smo pitanje broj 3 kako bi provjerili koliko je širok djelokrug igranja školske djece.

Koliko drugova i drugarica imaš?	
1	0
2	4
3	3
Više od 3	13

Ili grafički prikazano:

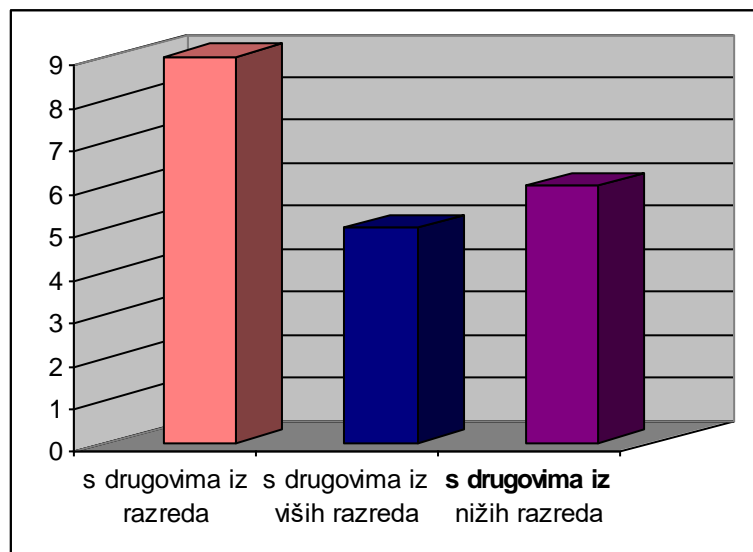


Na osnovu odgovora vidimo da većina učenika ima više drugova, što je vrlo pozitivno za socijalizaciju. Htjeli smo da znamo da li su ih upoznali samo u školi, ili je to bilo i na drugim mjestima, kako bi dokazali da djeca upoznaju nove drugove i u školi. Zato smo u naš upitnik uvrstili pitanje broj 4, koje je bilo tako formulisano da su mogli zaokruživati jedan ili dva odgovora.



Vidimo da se većina učenika igra s drugovima koje zna iz naselja, ali su im oni istovremeno i školski drugovi. Nije zanemariv ni broj onih odgovora koji pokazuju da su upoznali drugove isključivo u školi (1/4 odgovora). Znači da škola zaista pruža mogućnost proširivanja društvenih krugova. Ovakav odgovor, prema navodima nastavnika, je dobijen zbog činjenice što je sredina u kojoj se vršilo anketiranje učenika jako mala, pa se većina učenika poznaje iz naselja.

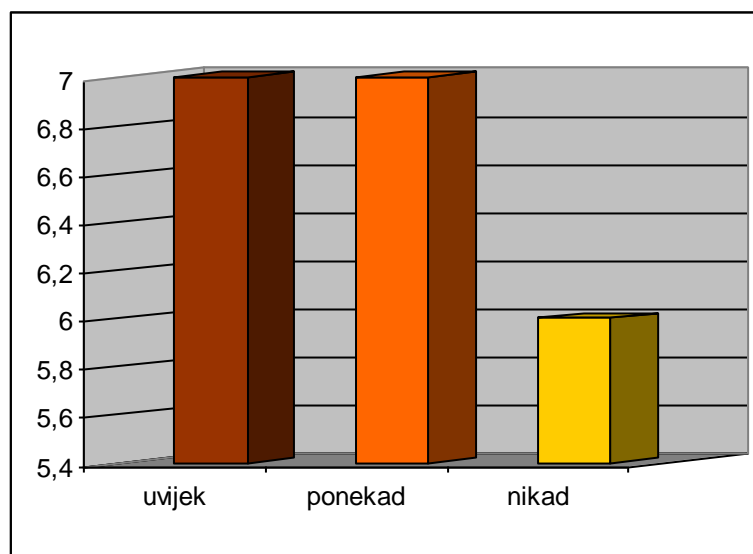
Na pitanje *S kim se najrađe igraš?* učenici su odgovorili:



Ovakav odgovor potvrđuje našu pretpostavku. Pitanje broj 6 je bilo otvorenog tipa, a glasilo je: *Koje igračke najrađe koristiš u igri?* Njihovi odgovori su se u većini slučajeva ponavljali, a ovo su odgovori koje su nam učenici dali: lopta, barbika, lastiš, puška, autići, mede, makazice, bager, kamion, kolaž papir, mačevi, klikeri i baloni. Analizom našeg teoretskog razmatranja o omiljenim igračkama u školskom dobu, možemo zaključiti da se ovdje pojavljuju određena odstupanja u smislu da anketirana djeca manje koriste prirodne materijale no što bi trebalo.

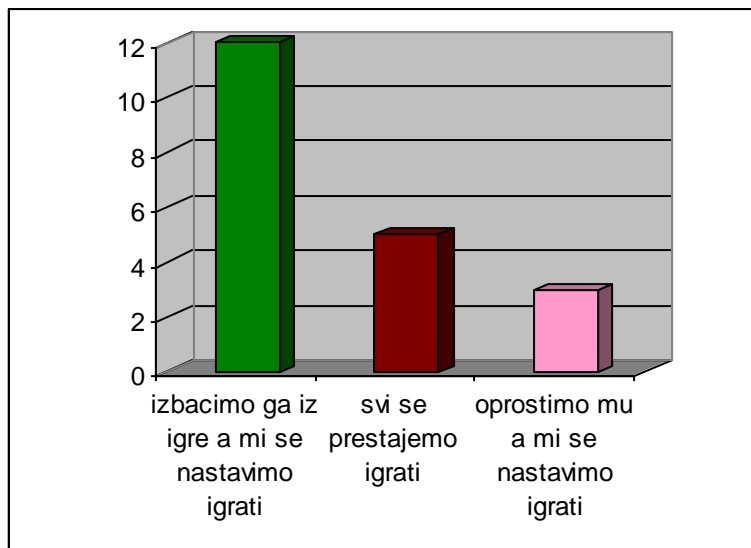
Koliko igra zaista priprema učenike na prihvatanje školskih pravila kao vida društvenih pravila, te koliko su ih učenici uopšte spremni prihvatiti, tj. prilagoditi se pravilima sredine, pokazuju odgovori na pitanje broj 7.

Da li poštuješ pravila igara kojih se igraš s drugovima?



Ukoliko su teoretske postavke do kojih se došlo iščitavajući literaturu tačne, onda ćemo već za par godina imati puno problema s nepoštivanjem društvenih pravila i normi. Ovakav odgovor predstavlja direktan poziv na pomoć ovoj školskoj dobi, dok im se još uvijek može pomoći.

Interesovali su nas mehanizmi međusobnog kažnjavanja djece u situacijama kada ustanove da neko od drugova vara. Ovako izgledaju odgovori na pitanje: *Šta se desi ako otkrijete da neki drug / drugarica vara u igri?*



Posmatrajući njihove odgovore i načine na koji djeca komuniciraju, možemo doći do zaključka kako žele da mi komuniciramo s njima. Iz gore navedenih odgovora možemo izvesti zaključke kako privoliti učenike da poštuju pravila igre i pravila uopšte. Čini se da im najteže pada isključivanje iz procesa dok se on odvija, što se, naravno, ne bi trebalo primijeniti u pedagoškoj praksi.

Isto važi i za odgovore na zadnje pitanje upitnika, koje se odnosi na donošenje vlastitih pravila unutar društvenog kruga djece s kojima se dijete igra. Pitanje je bilo otvorenog tipa, a glasilo je: *Napiši još par načina kažnjavanja druga/ drugarice koji vara.*

Učenički odgovori:

Svi odemo kući.

Ne družimo se više nikako s njim.

Natjeram ih da skaču gore-dole.

Dam im tri čvoke.

Natjeram ih da naprave deset krugova oko kuće.

Možemo izbaciti iz igre njega i njegovog brata ili druga.

Svaka generacija vjerovatno ima sopstvene metode kažnjavanja drugova. Vidimo da se generacija budućih odraslih ljudi služi i fizičkom silom kako bi kaznila druga ili drugaricu.

ZAKLJUČAK

Socijalizacija djeteta započinje u porodici s njegovim rođenjem i traje čitav život. Prva prava socijalna sredina u koju dijete dopijeva je škola. Socijalizacija se ne odnosi samo na usvajanje pozitivnih već i na usvajanje negativnih uticaja. Ona se u ranom školskom dobu najviše odvija kroz igru. Sve ono što predstavlja rad za odraslog čovjeka, predstavlja i igra za dijete. Kroz igru, dijete se uči da prihvata društvena pravila i norme i da zadovoljava svoje potrebe u skladu s tim pravilima.

Rezultati istraživačkog rada koga smo sproveli pokazuju da svi nastavnici podržavaju ideju devetogodišnjeg sistema obrazovanja, koji u svojoj osnovi ima igru kao nastavni metod. Svi anketirani nastavnici barem jedanput dnevno primjenjuju igru u svom radu s učenicima.

80% nastavnika koristi odjeljske igre, 20% koristi grupne igre. Na naše čuđenje, svi nastavnici, bez obzira na zahtijevnost nastavnog plana i programa, smatraju da imaju dovoljno vremena za igru kao nastavni metod. Ovakav odgovor se može dovesti u vezu sa vrstom igre koju oni primjenjuju. Primjenom grupnih, odnosno odjeljskih igara dobijaju na vremenu.

Važno je istaći da svi anketirani nastavnici imaju visok nivo razvijene svijesti o važnosti igre za razvoj dječijih društvenih sposobnosti. Tako 10% njih smatra da se kroz igru najviše razvijaju emocionalne karakteristike djeteta, 20% radne i 70% smatra da se najviše razvijaju socijalne karakteristike.

Sa povećanjem starosne dobi učenika raste i njihova sposobnost da duže učestvuju u igri.

Prihvatanje pravila igre je vrsta treninga za prihvatanje školskih i ostalih društvenih pravila. Ne prihvataju svi učenici jednako pravila igre, a samim tim ni školska pravila. Rezultati pokazuju da 80% učenika koji inače ne poštuju pravila prihvataju pravila igre, a 20% samo ponekad prihvata pomenuta pravila. U svakom slučaju, to je dobra vježba za vježbanje osobina sklonosti i kooperacije.

Često dolazi do nesporazuma prilikom igranja timskih igara, tj. postoje i neuspjeli primjeri socijalizacije, a prema odgovorima nastavnika, uzroci su različiti. Npr. rivalstvo, slučajne greške, želja za dokazivanjem kao i socijalne razlike.

Rezultati upitnika pokazuju da su učenici druželjubivi, jer većina njih imaju više od tri druga. Škola zaista doprinosi upoznavanju novih drugova. Rezultati upitnika pokazuju da su njihovi drugovi iz naselja uglavnom i njihovi školski drugovi. Ovo se može objasniti činjenicom da je sredina u kojoj smo vršili anketiranje učenika jako mala, pa se učenici uglavnom poznaju i iz naselja.

Učenici školskog doba najčešće biraju svoje vršnjake za igru (45%), ali je isto tako veliki broj onih koji voli da se igraju sa starijim(25%), odnosno mlađim (30%) od sebe.

Zabrinjava činjenica koliko njih zaista poštuje pravila igre, kao i načini kažnjavanja drugova koji varaju. Samo 35% učenika uvijek poštuje pravila igre, 35% ponekad, i čak 30% ih nikad ne poštuje. Kažnjavaju se uglavnom isključivanjem iz igre (65%). Ostali načini kažnjavanja uključuju čvoke, prisiljavanje na skakanje, trčanje, izbacivanje i njegovih drugova ili brata/ sestre iz igre itd.

Vrste odgovora koje smo dobili predstavljaju dokaz da će budući mladi ljudi imati problema sa prihvatanjem pravila i normi. Ukoliko društvo želi da suzbije takvu vrstu problema najbolje vrijeme da se reaguje jeste školska dob. Neka ovaj rad bude smjernica nastojanja nastavnika koji rade sa školskom djecom u nižim razredima.

LITERATURA

1. Elharun Selimović: *Osnovi razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2001.
2. Furlan I., *Čovjekov psihički razvoj*. Školska knjiga Zagreb, 1991.
3. Kamenov, E. E. : *Intelektualno vaspitanje kroz igru*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1989.
4. Man, B.: *Parents At Play, Canadian Association Of Family Resource Programs*; 2000, www.cfc-efc.ca/frpc
5. M. Duran: *Dijete i igra*. Naklada Slap, Jastrebarsko, 2004
6. Mirha Šehović: *Osnovi opće, razvojne i pedagoške psihologije*. Univerzitet "Džemal Bijedić", Mostar, 2005.
7. Muriz Hadžikadunić, Mirjana Mađarević: *Metodika nastave tjelesnog odgoja*, "Štamparija Fojnica", Zenica, 2004.
8. Saton-Smit, B. : *Igračke i kultura*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1989.
9. Van Lue, E.M.: *Preserving Our Cultural Heritage Through Play And Games, The Child's Right To Play, A Global Approach Conference*, 2001, New York.
10. Dr. Vera Smiljanić- Čolanović, Dr. Ivan Toličić: *Dečja psihologija*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 1966.
11. [www. ffzg.hr](http://www.ffzg.hr)
12. <http://encyclopedia.thefreedictionary.com>)-15oktobar, 2007.
www.archpediatrics.com at University of California - Berkeley, 10 novembar,

UPITNIK ZA NASTAVNIKE

Pred Vama se nalazi upitnik za nastavnike kojim se želi provjeriti značaj dječije igre u socijalizaciji školskog djeteta. Molimo Vas da svojim iskrenim odgovorima pomognete našem istraživačkom radu kako bi unaprijedili odgojno-obrazovni proces. Unaprijed zahvaljujemo na saradnji.

1. Koliko često su zastupljene igre u Vašem radu?
 - a) Svaki nastavni čas barem jedanput.
 - b) Svaki nastavni dan barem jedanput.
 - c) Svake nastavne sedmice barem jedanput.
2. Koje oblike igara najčešće birate?
 - a) Individualne
 - b) Grupne
 - c) Odjeljske
3. Koliko zahtjevnost Nastavnog plana i programa daje prostora za igru?
 - a) Mnogo
 - b) Dovoljno
 - c) Osrednje
 - d) Malo
 - e) Nimalo
4. Navedite vrstu/ vrste materijala koje najčešće koristite za igru od prvog (I) do petog (V) razreda devetogodišnjeg obrazovanja:
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
5. Koliko je prosječno trajanje igara u grupi po razredima (stavite dužinu trajanja u rubrici poslije oznake razreda):
 - a) I razred: _____
 - b) II razred: _____
 - c) III razred _____
 - d) IV razred _____
 - e) V razred _____
6. Po Vašem mišljenju, koje učeničke kompetencije se najbolje razvijaju kroz igru?
 - a) Kognitivne
 - b) Socijalne
 - c) Emocionalne
 - d) Radne
7. Navedite par uzroka konflikta između učenika prilikom timskih igara:
 - _____
 - _____
 - _____
8. Da li učenici koji inače teže prihvataju školska pravila prihvataju pravila igre?
 - a) Uvijek
 - b) Ponekad
 - c) Nikad

UPITNIK ZA UČENIKE

1. Koliko često se igraš sa svojim drugovima?
 - a) Svaki dan
 - b) Jednom ili dva puta sedmično
 - c) Više od dva puta sedmično.
2. Kojih igara se igraš s drugovima (napiši odgovor na liniju)?
 - _____
 - _____
 - _____
3. Koliko drugova/ drugarica imaš?
 - 1
 - 2
 - 3
 - više od 3
4. Gdje si upoznao svoje drugove?
 - a) U naselju.
 - b) U školi.
 - c) U naselju i u školi (moji drugovi iz naselja su moji školski drugovi)
5. S kim se najrađe igraš?
 - a) Sa svojim drugovima iz razreda,
 - b) Sa drugovima iz viših razreda,
 - c) Sa drugovima iz nižih razreda.
6. Koje igračke najrađe koristiš u igri?
 - _____
 - _____
 - _____
7. Da li poštuješ pravila igara kojih se igraš s drugovima?
 - a) Uvijek.
 - b) Ponekad varam.
 - c) Nikad.
8. Šta se desi ako otkrijete da neki drug / drugarica vara u igri?
 - a) Izbacimo ga iz igre a mi se nastavljamo igrati.
 - b) Svi se prestajemo igrati.
 - c) Oprostimo mu i nastavimo igru.
9. Napiši još par načina kažnjavanja druga/ drugarice koji vara:

Hvala na saradnji!