1. **Uloga igre u dječjem razvoju**

**Obavezna literatura**

* Duran, M., Dijete i igra, Naklada Slap, Zagreb, 1995.
* Starc, B. i sur., Osobine i psihološki uvjeti razvoja djeteta predškolske dobi, Priručnik za odgojitelje, roditelje i sve koji odgajaju djecu predškolske dobi, Golden Marketing – Tehnička knjiga, Zagreb, 2004.

**Dopunska (preporučena) literatura**

* Bettelheim, B., Značenje bajki, Zenit, Beograd, 1989.
* Bruner, J.S., Jolly, A., Sylva, K. (eds), Play-Its role in development and evaluation, Hermondsworth, Middlesex, Penguin books, 1976.
* Oaklander, V. Put do dječjeg srca, Školska knjiga, Zagreb, 1996.
* Winnicott, D., W. Igra i stvarnost, Prosvjeta, Zagreb, 2004.

**Konvencija un-a o pravima djeteta
članak 31**

* 1. Države stranke priznaju djetetu **pravo na odmor i slobodno vrijeme, na igru i razonodu** primjerenu njegovoj dobi, kao i na slobodno sudjelovanje u kulturnom životu i umjetnostima.
* 2. Države stranke poštivat će i promicati pravo djeteta na puno sudjelovanje u kulturnom i umjetničkom životu te će poticati ostvarenje primjerenih i jednakih uvjeta za provođenje kulturnih, umjetničkih, rekreativnih i slobodnih djelatnosti.

**Što je igra?**

* Prilika za vježbanje, variranje i usavršavanje različitih obrazaca ponašanja u uvjetima u kojima izostaju posljedice ponašanja u realnom kontekstu

**Neka obilježja igre**

* Spontanost
* Dobrovoljno sudjelovanje
* Nepredvidivost
* Zadovoljstvo
* Užitak
* Unutarnja motivacija
* Fleksibilnost
* Usmjerenost na proces
* Divergentnost
* Odsutnost napetosti
* Odsutnost prisile

**Značaj za vrstu**

* Igra je složenija, dugotrajnija i učestalija u vrstama višim na evolucijskoj ljestvici
* Stopa razvoja mozga primata između rođenja i zrelosti odražava količinu igre uobičajenu kod određene vrste
* Oni oblici ponašanja koji su korisni održavaju se i primjenjuju u stvarnom životu

**Značaj za čovjeka**

* Plastičnost je karakteristika mozga koja vrijedi za sve njegove dijelove
* Moždane strukture su jednake svim pripadnicima vrste ali njihova organizacija ovisi o iskustvu
* Neuroni koji se ne koriste propadaju, sinapse koje se češće koriste ostaju sačuvane
* Slaba prehrana, niska razina obrazovanja, nedostatak medicinske brige, kompjuterske igre u zatvorenom prostoru nepovoljno djeluju na razvoj mozga
* Siromaštvo je povezano s promijenjenom aktivnošću neurotransmitera, obustavom proizvodnje neurona i smanjenim volumenom hipokampusa i prefrontalnog korteksa
* Istraživanja djece odrasle u sirotištu sa minimalnom razine stimulacije pokazala su da ta djeca razvijaju apatične i nezrele oblike ponašanja
* Kod slučajeva izrazite deprivacije 2 i 4-godišnjaci nisu mogli sjediti niti hodati bez pomoći
* Djeca kojoj je uskraćena igra imaju veću vjerojatnost za razvijanje simptoma ADHD-a (Pankseep, 2003): igra pospješuje razvoj frontalnog režnja koji je zadužen za vještine regulacije, posebice inhibitornih mehanizama

**Uloga igre u prognozi**

* Studija o 26 osuđenih ubojica iz Texasa: kod njih 90 % nađeno je udsustvo igre u djetinjstvu ili njezina abnormalnost (okrutnost prema životinjama i ljudima, bullyng i sl.) (Brown, 1994; 2009)

**Iz vrtića u školu**

* Igra je dominantna aktivnost djeteta u predškolskoj dobi
* Most koji povezuje zadnju vrtićku i prvu školsku godinu
* Svako dijete Amora proći 250 sati predškole
* Naša zajednička uloga je olakšati prijelaz

**Igra u školi**

* Igra se primijenjuje u svim etapama nastavnog procesa, a posebice u uvodnom dijelu sata kao motivacijski alat ili prilikom ponavljanja ili utvrđivanja gradiva
* Provjera znanja: kartice u bojama semafora i plickers kartice
* Bolja koncentracija i pažnja učenika
* Veća aktivnost djece u odnosu na druge oblike učenja
* Manji umor i veća motivacija
* Bolja razredna atmosfera
* Veće zanimanje djece: pasivni učenici postaju aktivniji, povećava se uključenost učenika s teškoćama te do izražaja dolaze njihove mogućnosti
* Pamćenje činjenica prilikom učenja kroz igru djelotvornije u odnosu na klasične metode poučavanja

**Igra i Tjelesni razvoj**

* Razvoj krupne i fine motorike te fleksibilnosti
* Savladavanje fizičkih izazova
* Širenje spektra različitih oblika kretanja
* Vještine samo-pomoći
* Smanjivanje stope različitih vrsta oboljenja
* Razvijanje imuniteta

**igra i emocionalni razvoj**

* Prepoznavanje i imenovanje emocija
* Razumijevanje tuđih emocija
* Razumijevanje neverbalnih znakova
* Razvoj humora
* Emocionalna fleksibilnost
* Zabava
* Opuštanje i smanjenje napetosti
* Samopoštovanje i samopouzdanje
* Terapijski učinak igre

**igra i socijalni razvoj**

* Upoznavanje sa društvenom hijerarhijom ali i njezino mijenjanje
* Prilagođavanje novim situacijama
* Preuzimanje tuđih uloga
* Suradnja i natjecanje
* Dijeljenje
* Čekanje na red
* Rješavanje konflikata
* Razvijanje vještina vođenja
* Kontrola impulsa

**Igra i Spoznajni razvoj**

* Rješavanje problema
* Apstraktno mišljenje
* Kreativnost
* Mašta
* Usvajanje novih koncepata: zona proksimalnog razvoja
* Razvoj usmjerene i podijeljene pažnje
* Ustrajnost u radu

**Igra i Verbalni razvoj**

* Širenje rječnika
* Razvoj sintakse i gramatike
* Komunikacijske vještine
* Pričanje priča
* Razvoj pismenosti

**Igra i Akademski razvoj**

* Stvaranje primjerenog i prirodnog konteksta za istraživanje i usvajanje znanja
* Shvaćanje učenja kao uzbudljivog i zabavnog procesa
* Razvoj individualnih i grupnih metoda učenja
* Mentorstvo
* Najprirodniji način širenja znanja
* Poticanje eksperimentiranja i poduzimanja rizika
* Vještine traženja pomoći

**2. Igra i kreativnost**

**Zašto je kreativnost važna?**

* Csikszentmihalyi (1997) i Gardner su se bavili kreativnosšću u profesionalnom okruženjau i zaključili kako je izvanrednim pojedincima zajedničko to što su zadržali “zaigrani stav” prema svom poslu
* Obilježja kreativaca su vrlo slična, od uzoraka predškolske djece do dobitnika Nobelovih nagrada

**Kreativnost**

Kreativni produkt mora udovoljiti dvama kriterijima:

* Mora biti novina (originalan, nov)
* Mora biti dobar (adaptovan, koristan, estetski)
* Stručnjaci u određenim dispiplinama su uobičajeni procjenitelji kreativnosti djela
* Uglavnom je potrebno bazična upoznatost s područjem kako bi se razvilo kreativno djelo budući da je potrebno integrirati postojeće ideje na novi način
* Kod procjene dječje kreativnosti uzimamo u obzir dobne norme

**Krasnor & Pepler (1980) model igre:**

* Ne-doslovnost
* Pozitivan afekt
* Intrinzična motivacija
* Fleksibilnost

**Aspekti kreativnosti**

* Kognitivni aspekti kreativnosti: sposobnost transformacije i divergentno mišljenje (Guilford ,1968)
* Divergentno mišljenje obuhvaća slobodne asocijacije, široku sposobnost zamijećivanja, fluidnost mišljenja koja je neovisna o inteligenciji
* Emocionalni aspekti kreativnosti: doživljaj i ekspresija emocionalnih stanja, povećan pozitivan afekt, transformacija emocija i sposobnost korištenja afektivnih tema u mašti (Russ, 1993)

**Affect in play scale (1993, 2003)**

* Russ i Grossman-Mckee (1990): djeca prvi i drugi razred osnovne škole: obje skale APS pokazale su se pozitivno povezanima s divergentnim mišljenjem, uz kontrolu IQ-a
* Russ & Peterson (1990) su potvrdili rezultate
* Seja & Russ (1999) su koristili APS na predškolskoj djeci + procjene ponašanja od strane odgojitelja: rezultati na skali afekta, frekvenciji i spektru afekta su značajno povezani s brojem odgovora i njihovom originalnošću u testu kreativnosti
* Russ i sur. (1990): kvaliteta simboličke igre je predvidjela rezultat u testu kreativnog mišljenja 4 godine kasnije
* Rezultati na APS skalama su bili značajno povezani u prvom i drugom mjerenju, kao i rezultati na testu divergentnog mišljenja

**Flow**

* Mentalno stanje u kojem se osoba potpuno predaje nečemu trenutno obavlja, a okarakterizirano je osjećajem fokusiranja energije, srećom i zadovoljstvom zbog uspjeha u određenoj aktivnosti
* Univerzalno stanje u svim kulturama
* Ne javlja se u trenucima opuštenosti i zabave: nužno je povezano s nekom aktivnošću
* U stanju flow-a najbliže smo ispunjenju svojih ciljeva
* Goleman:u tom stanju mozak podešava moždanu aktivnost na minimalno potreban nivo i tako čuva energiju.
* Osoba kod koje postoji flow na taj način izbjegava suvišnu stimulaciju koja postoji u stanjima napetosti kada u mozgu postoji nekontrolirana stimulacija
* U svakodnevnim aktivnostima stanje flow-a rijetko se pojavljuje zbog neravnoteže između izazova i vještina koje osoba posjeduje
* Ponekad i u stanju idealnih uvjeta ne dolazi do flow-a: na pojednicu je da prepozna izazov i potrebne vještine

**Primjena**

* Odgoj i obrazovanje
* Radna okolina
* Menagement
* Marketing
* Igra
* Umjetnost
* Sport

**Komponente flow-a**

* 1. Izazovna aktivnost u kojoj postoji ravnoteža između mogućnosti i izazova
* 2. Gubitak svijesti o sebi; očaravajuća obuzetost, jedinstvo sa aktivnošću
* 3. Jasni ciljevi
* 4. Koncentracija i fokusiranost
* 5. Osjećaj postizanja kontrole nad situacijom
* 6. Iskrivljen osjećaj za vrijeme



**3. Igra u različitim kulturama**

**Uvjeti kulture koji utječu na razvoj igre**

* Socijalizacija: uključuje namjerne i nenamjerne spontane utjecaje cjelokupne društvene sredine koja osobu pripremaju na sudjelovanje u toj okolini
* Odgoj; svjesno, prema cilju usmjereno namjerno djelovanje na dijete kojim mu se nastoje usaditi poželjne osobine, vrijednosti, stavovi i moralne crte ličnosti
* Obrazovanje: jezgra usmjerenog odgoja; formaliziran proces prenošenja znanja i kulturnih vrijednosti
* Tradicijska socijalizacija: institucije i odnosi koji su duboko ukorijenjeni u tradicionalnoj kulturi a primarni su i teško promjenjivi; narodna pedagogija i psihologija djetinjstva

Primjer; Piagetova shema postojanog objekta i igre “kuc-kuc”

* Folklor

- utjecaj odraslog na dijete (uspavanke, maca papučarica)

- dječji folklor (dječja supkultura); stvaranje kulturnih preoizvoda od strane djece i prenošenje na slijedeću generaciju; igre, vjerovanja, materijalni predmeti, jezično stvaralaštvo

**Međukulturalna istraživanja igre**

* Postoji puno više podataka o igrama s pravilima iz različitih kultura u nego o razlikama između simboličkih igara različitih kultura
* Igre s pravilima je lakše kodirati jer su formalnije
* U društvima u kojima djetinjstvo kratko traje zbog ranog uključivanja djece u rad simbolička igra je vrlo jednostavna
* Djeca iz nižih društvenih slojeva u simboličkoj igri koriste uglavnom imitaciju odraslih, koriste manje riječi i iskaza, koji služe manipulaciji drugima; igraju se paralelno ili jedno dijete zapovijeda drugima i igra se često prekida zbog konflikta
* Složenost socio-ekonomskog sustava i struktura domaćinstva značajno su povezana sa socijalnim ponašanjem djece
* Unutar kultura slične složenosti postoji više dječjih igara kod kultura koje djeci daju veću slobodu kretanja i izbora

**Igre s pravilima**

* Roberts i suradnici: istraživanja povezanosti igara s pravilima i nekih odrednica kulture
* Natjecateljske igre: igre fizičke vještine, šanse i strategije
* Igre šanse: rezultat se određuje pogađanjem ili nekim vanjskim artefaktom
* Igre strategije: rezultat se određuje racionalnim izborom (šah)
* Kulture u kojima se javljaju samo igre fizičke vještine na niskoj su razini tehnološkog i ekonomskog razvoja i političkog razvoja, socijalizacija djece je laka, ne postoji klasna hijerarhija i rijetko se nalaze konflikti
* U kulturama s dominantim igrama fizičke vještine naglašenija je spolna segregacija i povećana je potreba samopotvrđivanja muškaraca u lovu
* U kulturama u kojima postoje igre šanse prisutne su i igre vještine
* Igre šanse bogate su u kulturama u kojima je prisutna jaka individualna i socijalna nesigurnost: veća ovisnost o klimatskim uvjetima, nesigurnost u nabavi hrane, kruta socijalizacija, religija ima veliku važnost u donošenju društvenih odluka
* Igre strategije prisutne su u ekonomski i tehnološki razvijenijim društvima, tamo gdje postoji politička organiziranost, pravo, specijalizacija u zanimanjima, visoka razina postignuća koja se očekuje od djeteta, stroga obuka poslušnosti
* U najsloženijim društvima prisutne su sve tri razine natjecateljskih igara
* Uzrok: viši stupanj raznolike stimulacije, snažnija motivacija za postignućem, kompleksnost u odnosima odraslih, nedostatak dužnosti djece, uključenost oca u odgoj

**Dominantnost kulture**

* Fenomen difuzije igre (Helen Schwartzman): igre superiornijih kultura šire se na kulture na nižem stupnju razvoja
* Druga grupa znanstvenika smatra da svaka kultura ima jednako sofisticirane igre i ne prihvaćaju superiornost jedne kulture nad drugom

**Međukulturalna istraživanja igre**

* U zapadnim kulturama odrasli potiču igru različitim poticajima, prostorom, vlastitim udjelom u igri..
* U kulturama u kojima odrasli puno rade (pogotovo fizičke poslove) ne obraćaju puno pažnje na dječju igru
* U Americi i Aziji odrasli smatraju igru vrlo važnom i stoga aktivno sudjeluju i istoj i potiču je
* U Koreji se potiču igre koje potiču spoznajni razvoj
* U Američkim školama i vrtićima naglašava se individualnost
* U Japanu i Italiji djeca su više usmjeravana na grupne igre
* U Italiji i Mexiku majke ne vjeruju da igra ima značajan utjecaj na dječji razvoj te drugi članovi obitelji i zajednice (braća i sestre, susjedi) više sudjeluju u igri s djecom

**Naša uloga**

* Važnost vjerovanja o značaju igre za suradnju s roditeljima u odgojno-obrazovnim ustanovama; poseban izazov u kulturno heterogenim sredinama

**4. Klasifikacija igara**

**Kriteriji klasifikacije**

* Sadržaj
* Sposobnosti
* Funkcije razvoja
* Interakcija

**Igra odraslog i djeteta**

* Pamte ih i prenose odrasli
* U njima dijete započinje svoje igrovno ponašanje i to načinom svog reagiranja
* Nalaze se u području presemiotičke komunikacije: afektivne i praktično-situacijske
* Dijete posjeduje sredstva jedino za afektivnu komunikaciju (temelji se na ekspresiji) a odrasli unosi semiotičku komunikaciju (govor)
* Praktično-situacijska komunikacija: naizmjenično smjenjivanje radnji dva partnera
* Asimetrična komunikacija postaje simetrična
* Dijete postepeno usvaja opće karakteristike igre: uzajamno uključivanje, izmjenjivanje, ponavljanje...
* Igra skrivanja lica po nekima je prva igra s pravilima

**Igre u kojima je igrovna interakcija uređena odnosom među pojedincima**

* Odnos suradnje
* Odnos suprotstavljanja
* Odnos suradnje i suprotstavljanja

**Igre s odnosom suradnje**

* Unisone
* Simboličke
* Teatarske
* Interakcijske

**Unisone igre**

* Smisao im je unisono izvoditi akcije, govor ili pjesmu
* Linearni tip odvijanja s utvrđenim redoslijedom “zatim”; nema neizvjesnih ishoda i osnovna pravila određuju tijek igre
* Često uključuju pjevanje (ringe ringe raja)
* Dio stvaralaštva odraslih za djecu ali i dječjeg stvaralaštva
* Djeca u njima iskazuju ponašanja i sposobnosti koje su iznad njihove kronološke dobi, pogotovo kada uključuju djecu različite dobi
* Kada ih nauče od odraslih djeca ih prenose na slijedeće generacije
* Često izviru iz folklora
* Ringe ringe raja
* Došla majka s kolodvora

**Simbolička igra**

* Nema osnovnih, ali ima opća i specifična pravila
* Razgranati tip odvijanja igre bez utvrđenog redoslijeda
* Veza između igrovnih jedinica gradi se u hodu
* S porastom dobi od proigravanja radnji proigravaju se međuljudski odnosi
* Uvjetovana je kognitivnim razvojem djeteta

**Teatarske igre**

* Svako dijete dobiva određenu ulogu te predstavlja nekog ili nešto
* Podsjeća na simboličku igru ali postoji stalna dramska kompozicija (expozicija, zaplet, kulminacija, peripetija i rasplet)
* Određena je osnovnim pravilima
* Linerarno odvijanje igre po principu “zatim”
* Sadržaj igre i stil postaju tradicionalni: povezane su s bajkom i usmenom narodnom teatrologijom
* Dijele se na bajkovne i svakodnevne teme, s primjesom humora
* Postoji tipa kompozicije:
* 1. Netko odlazi i ostavlja nešto na čuvanje, tada dolazi loša osoba i nasamaruje čuvara
* 2. Netko pošalje djecu nekamo gdje ona sreću lošu osobu i žale se; isprva im se ne vjerujuje ali na kraju djeca uspijevaju
* 3. Razne situacije kupovine
* Na kraju nekih igara postoji element lovljenja; važan je element straha
* Djeca glumljenjem isprobavaju čitav repertoar prijenosa poruka (riječi, gestikulacija, neverbalne poruke, šutnja...) te se poigravaju svojim strahovima

**Interakcijske igre**

* Igrovni plan komunikacije određen je pravilima igre
* Realan plan komunikacije ovisi o odnosima među igračima

**Interakcija**

Javlja se na tri razine:

* 1. Interakcija i komunikacija na realnom planu
* 2. Interakcija i komunikacija propisana zadanom interakcijskom matricom
* 3. Iskazivanje stvarnih socijalnih odnosa koji su postali predmetom igre (npr.stare košare)

**Interakcijske igre**

* Djeca su usmjerena na vlastite emocije i stavove prema drugim igračima
* Razvijaju otpornost na različite informacije upućene od strane drugih

**Interakcija**

* Interakcija je određena odnosom među pojedincima (Ja i Ti)
* Interakcija je određena odnosom između izdvojenom centralnog igrača i ostalih (Ja i ostali ili Mi i On)
* Interakcija je određena odnosom između grupa (Mi i Oni)

**Igre s odnosom suprotstavljanja**

* Igra je određena osnovnim pravilima
* Odvija se razgranato prema principu “ako da onda”
* Od ishoda pojedinih segmenata ovisi daljnji razvoj igre
* Mogući ishodi i posljedice predviđeni su osnovnim pravilima
* Neizvjestan ishod i kompetitivan odnos
* Zasićenost simbolima je vrlo mala
* Uspješnost ovisi o različitim osobinama ličnosti, sposobnostima, znanjima i sl.
* Djeca u osami mogu vježbati zadatke testirajući svoje mogućnosti
* Igrač ostaje u igri dok ne pogriješi; nakon toga dolazi drugi te se na taj način izmjenjuju
* Cilj je prvi završiti seriju zadataka
* Primjer: Školica, gumi-gumi

**Igre s kombinacijom suradnje i suprotstavljanja**

* Magarac
* Olimpijada
* Igrači imaju zadatak “pošteno” pripremiti zadatak koji protivnik neće moći dobro izvršiti

**Igre u kojima je igrovna interakcija uređena odnosom između centralnog igrača i ostalih**

* 1. Odnos suradnje
* A) unisone igre u kojima centralni igrač izvodi radnju a drugi ponavljaju
* B) centralni igrač surađuje sa svakim posebno
* ostali igrači nisu direktno suprotstavljeni ali imaju rivalski odnos
* 2. Odnos suprotstavljanja
* Osnovnim pravilima dodijeljena je moć centralnom igraču; ona može biti od apsolutne do nikakve
* Ostali igrači žele ulogu centralnog igrača ili je izbjegavaju, ovisno o količini moći
* Ostali igrači mogu biti u odnosu suradnje, rivalstva ili suprotstavljanja
* Ledena baba, lovice
* Razgranati tip odvijanja s utvrđenim redoslijedom “ako da onda”
* U velikom broju igara vodi se dijalog u skladu s ulogama
* Mlađa djeca preferiraju postojanje dijaloga, posebno kada je centralni igrač strašna osoba; radije biraju igre u kojima centralni igrač ima veliku moć i ne udružuju se protiv njega ako to nije propisano pravilima
* Starija djeca uvode elemente koji slabe moć centralno igrača i udružuju se protiv njega
* 3. Odnos suradnje i suprotstavljanja
* Primjer: Care, care govedare

**Igre u kojima je igrovna interakcija uređena odnosom između igrovnih grupa**

1. Odnos suradnje

* Unisono izvođenje radnji dvije grupe
* Povezane s folklorom odraslih
* Linearni tip s odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu “zatim”
* Primjer: Došla majka s kolodvora

2. Odnos suprotstavljanja

* igre u kojima uspjeh tima ovisi o individalnom postignuću
* igre u kojima uspjeh tima ovisi o timskom djelovanju; sportske igre

3. Odnos suradnje i suprotstavljanja

* Igre u kojima su suradnja i suprotstavljanje istovremene
* Igre u kojima se suradnja i suprotstavljanje izmjenjuju po etapama

**5. Odgajatelj u dječjoj igri**

**Uloga odgajatelja**

Ovisi o

* znanju i kompetencijama odgajatelja
* dobi djece
* vrsti igre
* odgojnoj koncepciji koju prakticira
* specifičnoj situaciji

**Uloge odgojitelja u igri**

* Neizravno sudjelovanje: odgojitelj stvara za djecu preduvjete te ih promatra, dokumentira, nastoji ih što bolje razumjeti i podržava ih u daljnjem razvoju
* Izravno sudjelovanje: odgojitelj potiče djecu na uočavanje određenih fenomena i pojava, pomaže pri rješavanju problema, potiče i olakšava rasprave i razumijevanje djece, te evaluira s djecom završene i planira nove aktivnosti

**Postupci odgajatelja koji potiču igru**

* Elaboriranje igre; verbalne i neverbalne reakcije kojima se neizravno sugerira nova igrovna radnja ili uloga, proširuje tematski kontekst igre ili organizira bogatije igrovno ponašanje
* Razrađivanje ideje djeteta; temelji se na autentičnoj ideji djeteta i njegovoj unutarnjoj motivaciji da ideju inkorporira u igru
* Vrednovanje djetetove aktivnosti: povratna informacija o razini djetetove uspješnosti u koordiniranju vlastitog ponašanja s ponašanjem suigrača
* Poticanje samostalnosti
* Davanje informacija
* Predstavljanje pravila igre
* Pohvaljivanje,
* Osiguravanje novih sredstava i reorganiziranje prostora

**Postupci odgajatelja koji ograničavaju igru**

* Ponavljanje djetetovog iskaza
* Neslaganje se s djetetovom idejom
* Rješavanje konflikata
* Inzistiranje na redu i disciplini

**Postupci odgajatelja koji ograničavaju igru**

* Postavljanje pitanja: pokazuje smo formalni interes za igru i traži od djeteta da prekida igru i prebaci se iz imaginativnog stanja
* Određivanje teme igre
* Određivanje djetetove radnje
* Obavljanje zadataka umjesto djeteta
* Kritiziranje

**Modeli učenja i poučavanja**

Transmisijski

* odgojitelj djecu poučava sadržajima, definira jednostavne koncepte, a djeca ih zapamćuju (frontalni rad)
* uče pojmove onako kako ih odgojitelj složi
* odgovaraju na odgojiteljeva pitanja
* o. nadzire proces učenja
* uče pomoću didaktičkih oblikovanih materijala

Konstruktivistički

* djeca aktivno konstruiraju znanja i razumijevanja
* istražuju fenomene koji ih zanimaju, stvaraju zaključke (rad u malim skupinama)
* potiču ih na razvijanje alternativnih pojmova i koncepata
* kritički uče iz vlastitog iskustva (postavljaju pitanja i propituju svoja razumijevanja)
* djeca nadziru učenje učenja(usmjereno na proces)
* uče otkrivanjem i vlastitom aktivnošću

**6. Optimalni uvjeti za razvoj dječje igre**

**Kontekst ustanove za rani odgoj i obrazovanje**

* Kontekst je složen, dinamičan sustav; interaktivna mreža socijalnih, kulturalnih, ekoloških (fizičkih) i vremenskih odnosa s kojom je dijete u stalnom međudjelovanju (Capra, 1986., Senge, 2003.)

**Dimenzije konteksta**

* Socio-pedagoško okruženje
* Način grupiranja djece
* Fizičko okruženje
* Vremenska dimenzija

**Socio-pedagoško okruženje**

* Prvo socijalno okruženje za dijete je obitelj
* Prijelaz iz obitelji u ustanovu za rani odgoji i obrazovanje stoga treba prilagoditi djetetu i njegovoj obitelji
* Socio-pedagoško okruženje čine djelatnici vrtića i druga djeca
* Temelj za rano učenje i razvijanje potencijala je emocionalna sigurnost
* Za proces “podizanja skela” odgovoran je odgojitelj
* Načini odgojiteljeva djelovanja na dijete: izravno i neizravno
* Važnost implicitne pedagogije
* Klima ustanove za rani odgoj i obrazovanje
* Važnost utjecaja vršnjaka na proces socijalizacije: učenje, razvijanje komunikacijskih vještina, usvajanje različitih uloga, samopoštovanje...

**Način grupiranja**

* Princip grupiranja djece u dobno “čiste” skupine potječe iz vjerovanja da dijete uči pod izravnim utjecajem odraslog te da će manji raspon dobi u skupini omogućiti približne sposobnosti za usvajanje odgojno-obrazovnih sadržaja koje planira i provodi odgojitelj

**Socio-pedagoško okruženje**

* Prednosti dobno mješovitih skupina:
* Razvoj socijalnih vještina (prilagođavanje naprednijima kao i onima koji su na prethodnim razvojnim stepenicama)
* Razvijanje tolerancije
* Razvoj empatije i pružanja pomoći
* Djeca mentori
* Veća sličnost sa obitelji i ostalim socijalnim situacijama

Djeca s TUR profitiraju u mješovitim skupinama: prihvaćanje različitosti

Prilagodba djece u mještovitim skupinama je lakša i brža

**Fizičko okruženje**

* Raspored, struktura, namjena i organizacija prostora, opreme i materijala
* Vodeći princip je **usmjerenost na dijete**
* Prostor je fleksibilan
* Svi raspoloživi prostori koriste se svrhu boravka djece
* Poticaji su razvrstani po centrima
* Djeci je omogućen izbor
* Sve potrebno djetetu je na dohvat pogleda i ruke
* Glasni centri su udaljeni od tihih
* Centri se logički nastavljaju jedan na drugi
* Prostor teži razvoju ugodnog osjećaja poput obiteljskoga

Komunikacija među centrima i skupinama je otvorena

* Djeci i odraslima osigurava pregled nad cijelim prostorom
* Potiče atmosferu povjerenja u djecu i kolege
* Omogućuje djeci izbor i razvijanje individualnih interesa

**Poticaji**

* Materijali su klasificirani i označeni
* Nastavljaju se jedan na drugi
* Omogućuju učenje svim stilovima učenja
* Primjereni razvojnoj dobi i interesima djeteta
* Izrađeni i didaktički materijali
* Odražavaju iskustvo djeteta
* Izmjenjuju se ovisno o interesu djeteta
* Potiču divergentno mišljenje

**Vremenska dimenzija**

* Svakom djetetu treba dati onoliko vremena koliko mu je potrebno
* Dnevni raspored služi kao okvir za planiranje i organizaciju aktivnosti
* Raspored je fleksibilan i uravnotežen
* Aktivnosti djece se ne prekidaju
* Raspored održava fiziološki i psihološki ritam spavanja, hranjenja, njege, boravka na zraku i odgojno-obrazovnih aktivnosti: maximalno je individualiziran

**Dokumentiranje**

* Praćenje i evidentiranje aktivnosti djece
* Nužno za planiranje rada i poznavanje svakog djeteta
* U nekoliko kvalitetnih razvojnih centara primijećeno je kako odgajatelji više od 50% vremena tijekom slobodne igre promatraju djecu
* Pedagoška dokumentacija
* Anegdotske bilješke
* Različiti instrumenti za praćenje
* Snimke
* Fotografije
* Dječji radovi
* Individualne mape

**7. Prijelazni objekti i fenomeni**

**Prijelazni objekt**

* Prva ugoda do koje dijete dolazi je u području usta
* Psihoanalitičari naglašavaju povezanost između oralne faze u dječjem razvoju i tendencije da se djeca povežu s posebnim predmetom (lutka, plišava životinja, dekica i sl.)
* Upotreba objekata koji nisu dio tijela ali dijete još ne shvaća da pripadaju vanjskoj realnosti
* Dijete također stavlja druge predmete (plahtu, deku) zajedno s prstima u usta
* Taj predmet povezuje se sa ugodnim iskustvom (npr. sisanje dojke ili prsta) i djetetu predstavlja važnost u situacijama kada se javlja novina, nesigurnost, strah i sl. jer ga povezuje s ugodom i sigurnošću
* Takvi prijelazni objekti javljaju se u vrlo ranoj dobi od nekoliko mjeseci a mogu biti važni i u kasnijem razvoju djeteta
* Prijelazni objekt se nježno miluje ali se može i uništavati
* Dijete ima osjećaj da objekt pruža toplinu ili da se pokreće, da ima tkivo ili da radi nešto vitalno
* S vremenom gubi svoju važnost jer se raspršuje i rasprostire po cijelom prostoru između unutarnjeg i vanjskog svijeta
* Prijelazni objekt je simbol nečeg važnog
* On je stepenica na putu od čistog subjektivizma do objektivnosti

**Teorija objektnih odnosa**

* 1. Faza bez objekta
* 2. Faza djelomičnog objekta
* 3. Objektna faza

1. Faza bez objekta

* dijete s majkom čini jedinstvo
* dijete ne razlikuje sebe od majke i vanjskog svijeta
* zadovoljstvo crpi iz vlastitog tijela (sisanje prsta)

2. Faza djelomičnog objekta

* Tijekom 2. do 6. mj. života
* Dijete počinje nejasno zapažati postojanje objekta unutar fuzije s majkom
* Počinje razlikovati bolne od ugodnih iskustava
* Plačem se doziva objekt koji dovodi do ugode
* Zadovoljenje napetosti od strane majke dovodi do težnje za njom
* Plačem se doziva majka (objekt koji dovodi do ugode i smanjuje frustraciju)
* Majka prepoznaje potrebe djeteta i pravovremeno ih ispunjava
* Tijekom 2.mj javlja se socijalni smješak

3. Objektna faza

* Tijekom 6.mj. života odvija se spajanje nagona u jedan nagon koji sadrži libido i agresiju
* Dijete uspijeva prepoznati majčino lice
* Veseli se njenoj pojavi i kad je i kad nije gladno
* Majku postupno doživljava kao potpuni objekt koji gratificira i frustrira
* Počinje proces odvajanja
* Komunikacija s majkom se obogaćuje kroz igru
* Vrhunac simbioze djeteta i majke
* U 7.mj se javlja separacijski strah; dijete se boji odvajanja od majke i nepoznatih osoba; traje do 18.mj
* Odvajanje je otežano kod djece koja nisu stvorila odnos povjerenja s majkom
* Djeca čije su potrebe majke prekomjerno zadovoljavale razvijaju ovisničke oblike ponašanja
* U ovom razdoblju trebalo bi izbjegavati dulja odvajanja djeteta od majke jer ona mogu izazvati pojavu institucionalizacije; djeca nakon duljeg odvajanja odbijaju kontakt s majkom i vanjskim svijetom, okreću se prema sebi
* Iste efekte izaziva i majčina psihička odsutnost
* Na kraju 1.godine života dijete postaje samostalnije (razvijaju se različiti oblici kretanja) i ono je u mogućnosti udaljiti se od majke
* Svjesno je svoje odvojenosti od majke
* Dijete počinje i riječima odbijati ono što ne želi (NE)
* Pojavljuje se prijelazni objekt

**8. Struktura igre**

**Trajni elementi**

Za osnovne elemente igre karakteristična je trajnost i ponovljivost:

* Pravila
* Tip odvijanja igre
* Propisana igrovna interakcija
* Simbolička komponenta
* Započinjanje igre
* Kraj igre

**Pravila**

* **Osnovna pravila** određuju redoslijed osnovnog događanja u igri
* Moguće ih je identificirati pri opisu igre
* Čine ju ponovljivom i prepoznatljivom
* Moraju se znati prije početka igre
* Ne postoje u simboličkim igrama; u njoj postoje samo opća i specifična pravilA
* **Specifična pravila** se dogovaraju prije, ili tijekom igre (obično nakon spora)
* Mogu se razlikovati od igranja do igranja
* Njima se određuju specifičnosti, pojedinosti ili sporna mjesta u igri
* Ponekad se ustale u određenoj grupi (kvart, naselje)
* Gdje nisu dogovorena ima više sporova
* **Opća pravila** koja se odnose na ponašanje
* Ne smiješ varati, odustati prije kraja, ako si dobio kaznu moraš je prihvatiti

**Tip odvijanja igre**

Tri osnovna tipa:

* 1. Linearni tip s utvrđenim redoslijedom prema principu “zatim”
* 2. Razgranati tip s utvrđenim redosljedom prema principu “ako da, onda”
* 3. Razgranati tip bez utvrđenog redoslijeda (simbolička igra)

**Linearni tip**

* Nema neizvjesnog ishoda
* Raspored je bezuvjetan
* Jednosmjerna igra; kada se odigra jedno slijedi drugo
* Predviđeni smjer fiksiran je osnovnim pravilima
* Primjer: Ringe ringe raja

**Razgranati tip
-prema principu “ako da onda”**

* Osnovna pravila određuju kako će se odvijati igra
* Smjer igre ovisi od ishoda pojedinih segmenata
* Smjerovi su fiksirani određenim pravilima
* Primjer: Cice mice maramice

**Razgranati tip bez utvrđenog redoslijeda**

* Simbolička igra
* Prisutna specifična i opća pravila
* Potreba komuniciranja transformiranog značenja

**Zadana igrovna interakcija**

* U igri postoje dva plana komunikacije i interakcije: igrovni i realni
* Igrovni je određen pravilima
* Realni je interakcija izvan zadanih odnosa
* U igri postoji zadana interakcijska matrica koja određuje organizaciju, smjer interakcije i odnos suprotstavljanja ili suradnje

**Tri načina interakcijskog strukturiranja igrovne grupe**

* 1. Uređen odnos između pojedinaca je bit igrovne interakcije /ja i ti
* 2. Uređen odnos između centralnog igrača i ostalih je bit/ja i drugi
* 3. Uređen odnos između igrovnih grupa je bit/mi i oni
* Suradnja vodi integraciji, suprotstavljanje diferencijaciji

**Simbolička komponenta**

Razine:

* 1. Simboli imaju funkciju reprezentacije
* 2. Mrtvi simboli s logikom ritualnog simbolizma
* 3. Nesvjesni simboli u kojima veza između znaka i označenog za dijete ostaje skrivena

**Simbolička komponenta**

* 1. U igri se koristi cijeli repertoar za prijenos poruke (tijelo, kretnje, ponašanje, glas)
* 2. Rudimenti drevnih običaja
* 3. Igra kao terapijsko sredstvo; ponavljanje neugodnih događaja
* Bajke: bave se razvojnim problemima i pružaju vrijednu poruku da će usprkos preprekama i patnjama sve biti dobro; prenose moralne i etičke vrijednosti

**Započinjanje igre**

* Određeno je specifičnim pravilima
* Može se mijenjati od igranja do igranja
* Poziv na igru i podjelu uloga; formalizirano /brojalica/ i neformalizirano/soc status, svađa, traženje/
* Djeca od 5-6 godina preferiraju neformalizirani način ili brojalicu, starija djeca formalizirani način ili uspješnost u nekom kriteriju

**Kraj igre**

* Povezan s tipom odvijanja igre
* Kod linearnog tipa odvijanja kraj je unaprijed određen

**Priroda izvedbe**

* Varijabilna komponenta
* Prijašnji elementi čine stalni dio zbog kojeg su igre prepoznatljive i prenose se
* Zbog promjenjivih elemenata igre nisu vezane za točno određenu dobnu skupinu
* U prošlosti djeca su se češće igrala u dobno mješovitim skupinama koje je uvjetovao način života

**9. Teorijski okvir razmatranja dječje igre**

**Psihoanaliza**

* Proces socijalizacije je interakcija ida, ega i superega
* Igra je izrazito važna u situacijama u kojima “agenti društva” onemogućavaju zadovoljenje nekog impulsa; kroz igru ti se impulsi mogu zadovoljiti (na simboličan način)
* Terapeutski značaj igre; proživljavanje traume, rješavanje problema
* Igra predstavlja mogućnost iskazivanja podsvjesnih i nesvjesnih motiva i želja, emocija u sigurnoj okolini
* Pomoću igre možemo dobiti vrijedne informacije o djetetovu unutarnjem životu
* Dijete ima mogućnost opustiti napetost putem igre
* •Igra nije važna samo za kognitivni, već i za emocionalni i moralni razvoj djeteta
* •Igra pridonosi formiranju ličnosti

**Komunikacija**

* Kroz igru djeca vježbaju i razvijaju svoju komunikaciju;
* verbalnu i neverbalnu
* Gregory Bateson (antropolog):
* Akcije koje se poduzimaju u igri ne shvaćaju se ozbiljno kao kad se provode u stvarnosti
* Sve vrste kod kojih je prisutna igra imaju prilagođene signale koji drugima govore da li se radi o igri ili o stvarnosti; to znači da su vrste razvile neku vrstu **metakomunikacije**
* Postojanje igre u ljudske vrste govori o stupnju apstraktnog mišljenja (odmak od konkretnog)
* Okvir igre: znakovi koji signaliziraju da se radi o igri
* Komunikacijska teorija igre istražuje
* - sposobnost preuzimanja različitih uloga
* - razumijevanje perspektive drugog
* -reflexivnu komunikaciju
* - naraciju i pričanje priča
* Važnost sposobnosti izlaženja i ulaženja u različite uloge Bateson povezuje s mogućnošću preuzimanja različitih uloga u odrasloj dobi
* Shizofreni bolesnici su izgubili okvir igre: ne postoji razlika između igre i stvarnosti
* Garvey je analizirala verbalnu komunikaciju i odredila neke znakove igre kod djevojčica; kod dječaka je više neverbalnih znakova
* Vygotsky:
* Igra nije predominantna aktivnost predškolskog djeteta ali je vodeći izvor razvoja; omogućuje višu razinu razvoja (s konkretnog na apstraktni)
* Igra se pojavljuje kada dijete ne može zadovoljiti svoje potrebe; kad bi moglo igra ne bi postojala
* Određenje igre: zamišljena situacija u kojoj postoje pravila koja dijete ne poštuje u realnom životu/nema potrebe
* U odnosu na Piageta koji drži da se pravila pojavljuju tek u školskoj dobi

**Vygotsky**

* Igre zamišljanja se pojavljuju nakon 3.godine; nakon baratanja isključivo konkretnim predmetima; odvajanje misli od objekta igre (pivota)
* **Zona proksimalnog razvoja;** raspon zadataka između onih koje dijete samo može svladati i onih koji su u slijedećoj fazi razvoja
* Tri su čimbenika postavljanja ZPR na višu razinu: igra, odrasli i naprednija djeca
* Igra dijete dovodi do najvišeg stupnja razvoja jer pruža puno širi spektar aktivnosti i posljedica nego odrasli i druga djeca
* U igri se dijete ponaša kao da je na višoj razini razvoja nego što to zaista jest
* Igra pretvaranja ima dvije funkcije:
* 1. pomaže djetetu da se suoči s neispunjenim potrebama
* 2. pomaže djetetu da odvoji objekt od značenja, što predstavlja temelj za apstraktno mišljenje i uporabu simbola kao što su slova

**Piaget**

* Dijete se prilagođava svojoj okolini, prije svega pomoću inteligencije
* Prilagodba se odvija putem asimilacije i akomodacije
* Asimilacija je pokušaj uklapanja okoline u postojeće sheme ili tumačenje u skladu s onim što znamo
* Akomodacija je proces promjene postojećih shema kako bismo mogli razumjeti nove informacije
* Igra omogućuje opuštenu atmosferu u kojoj lako dolazi do procesa učenja
* Postoje 4 vrste igre:
* **- Senzomotorička:** Dijete ponavlja neku tjelesnu radnju zbog uživanja u njoj
* **- Simbolička igra**
* U njoj se pojavljuju prije svega afektivni konflikti koje dijete razrješava na za sebe povoljan način
* - **Konstruktivne igre** u kojima dolazi do slučajnog učenja
* **- Igre s pravilima:** uključuju 2 ili više igrača

**Bruner**

* Igra je nezrela aktivnost koja dopušta djeci da istražuju i svladavaju sposobnosti koje će im trebati u stvarnom životu
* Igra je kontekst za upotrebu objekata kao oruđa za rješavanje problema
* Igra zahtijeva odvajanje aktivnosti od konteksta u kojem se ona obično odvija

**Socijalni značaj**

* Razvoj igre u socijalnom kontekstu (Mildred Parten):
* Izolirano ponašanje
* Uključivanje; promatranje drugih, oponašanje ali još daleko od drugih (počinje oko 2.god.)
* Paralelna igra
* Interakcija: bez dijeljenja zajedničke svrhe
* Interakcija sa zajedničkom svrhom

**Relaksacijska teorija (Lazarus)**

 Igra obnavlja energiju za još nepoznate kognitivne aktivnosti djeteta i reflektira duboko ukorijenjene navike vrste

**Rekapitulacijska teorija (Hall, Wundt)**

* Igra služi gašenju evolucijski nepotrebnih i primitivnih obrazaca ponašanja
* U igri dijete ponavlja stadije razvoja ljudske vrste
* Korijene igre nalazimo u ritualizmima primitivnog čovjeka (“divljaka”) i njegovoj potrebi za magijom

**10. Igra u digitalnom okruženju**

**Primjena računala**

* Sredstvo za zabavu: posebni zabavno-obrazovni programi i računalne igre, različite avanture i rješavanje problema
* Poticaj za umjetničko stvaralaštvo
* Sredstvo za stjecanje znanja: predmatematičke vještine, upoznavanje sa slovima, stranim jezikom, prirodom, razvijanje pamćenja, logičkog razmišljanja...
* Pomoć u radu s djecom s posebnim potrebama: programi za rad s djecom s govornim poremećajima, autističnu djecu, djecu s problemima vida i sluha, tjelesno oštećenu djecu...

**Razvojna primjerenost**

* Vrijeme za uvođenje računala u odgojno-obrazovni proces je trenutak kada dijete pokaže prvi interes
* Djeca do 3 godine računalo koriste uglavnom kao interaktivnu slikovnicu
* Od 3-4 godine moguć je početak upotrebe miša
* Od 5-7 godina djeca koriste računalne igre, programe za crtanje, edukativne programe

**Rezultati istraživanja**

* Edukativne kompjuterske igrice u predškolskoj dobi mogu pozitivno utjecati na razvoj različitih vještina učenja u školskoj dobi (Fitch i Sims, 1992.)
* Min (1996.): Upotreba interaktivnih medija u procesu može produžiti dječju pažnju
* Orth i Martin (1994.): učenici s manje razvijenom usmjerenošću na zadatak u aktivnostima pokazuju više ometajućih aktivnosti u situacijama upute od strane učitelja u odnosu na upute dane putem kompjutera

**Meta-analize**

* Neke računalne igre potiču razvoj motorike (koordinacija oko-ruka i motorika prstiju i šake)
* Računalni programi imaju pozitivan utjecaj na divergentno mišljenje i metakognitivne sposobnosti, verbalne vještine, fonološku svjesnost, čitanje, spelling, sposobnost snalaženja u novim situacijama
* Djeca 9 puta više razgovaraju za vrijeme igranja kompjuterskih igara nego za vrijeme slaganja puzzli
* Djeca preferiraju društvo prijatelja za vrijeme igranja igrica
1. Neke igrice pokazale su značajan utjecaj na području unaprijeđenja liječenja određenih bolesti (astma, dijabetes)
* Djeca koja igraju video-igrice postižu bolje rezultate na standardnim psihološkim testovima i iskazuju manje problema u ponašanju
* Kvalitetne i ciljano dizajnirane igrice mogu pozitivno utjecati na simptome ADHD-a (radno pamćenje, koncentracija)

**Negativni utjecaji**

* TV i video igrice mogu biti jedan od odlučujućih faktora za razvoj poremećaja pažnje i hiperaktivnosti
* Nasilni sadržaji povećavaju agresivnost i psihološki stupanj napetosti
* Djeca iz stabilnog socijalnog okruženja u pravilu ne mogu kroz agresivne igrice i sama postati agresivna
* Računalni programi mogu imati negativan učinak kod već agresivne djece te poticati agresivno ponašanje kod djece koja su bila žrtve nasilja

**Prednosti računala u odgojno-obrazovnom procesu**

* Na početku je jasno iskazan cilj aktivnosti
* Kroz materijal se napreduje malim koracima, brzina napredovanja prilagođena je sposobnostima pojedinca
* Tijekom cijele igre dostupna je povratna informacija
* Omogućena je trenutna kontrola ispravnosti rješenih zadataka

**Prednosti računala u odgojno-obrazovnom procesu**

* Integracija većeg broja osjetila
* Nudi mogućnost trenutnog ispravka pogrešne radnje
* Razvija se osjećaj kontrole nad procesom učenja
* Razvija sposobnost samostalnog donošenja odluka
* Djeca mogu sačuvati svoje uratke na dulje vrijeme

**Djeca i Internet**

Portal za osobnu i poslovnu sigurnost i “Hrabri telefon”:

* oko 75% djece ima iskustva u korištenju Interneta
* 56% djece je nekad koristilo chat, a 34% ih redovito "chata"
* 56% djece Internet koristi nasamo, a samo 4% u prisustvu roditelja
* dječaci više koriste Internet (31%), nego djevojčice (19%)
* 54% djece ima e-mail adresu, a oko 24% šalje mailove redovito
* 40% djece putem Interneta traži materijale za školske zadaće
* 53% djece surfa ili traži različite zanimljivosti
* 27% djece bilo je izloženo različitim porukama seksualnog sadržaja
* Nacionalni centar za obrazovnu statistiku SAD-a (2005.): 67% djece predškolskog uzrasta koristi računalo od čega njih 23% znaju koristiti Internet

**Razvojna primjerenost**

Djeca u dobi 2-4 godine:

* Imaju ograničenu pažnju za većinu aktivnosti na Internetu
* mogu biti zaintrigirani zvukovima i slikama koje se pojavljaju na Internetu

Djeca u dobi 5-7 godina:

* prihvaćaju sadržaje onakvim kakvi im se prikazuju
* nemaju razvijeno kritičko mišljenje potrebno da bi uopće mogli surfati Internetom sami
* mogli bi biti preplašeni stvarnim ili imaginarnim slikama koje vide na Internetu
* nalaze se u opasnosti da sa određenih stranica putem hiperveza posjete stranice neadekvatnog sadržaja

**Zaštita djece na internetu**

* Koristite pretraživače koji su prilagođeni djetetu ili imaju sustav roditeljske kontrole
* Provjerite alate za filtriranje Interneta
* Poučite djecu o važnosti privatnosti
* Naučite dijete koristiti on-line nadimke
* Zaštitite ih od uvredljivih pop-up prozora
* Ne dozvolite djeci korištenje messengera, chat soba ili e-maila

**11. Terapija igrom**

**Karakteristike**

* Igra je prirodan medij za dječje izražavanje, istraživanje i učenje
* Dijete se lako povezuje s igračkama i igrovnim kontekstom
* Igra olakšava dječje izražavanje i komunikaciju
* Igra omogućuje katarzično otpuštanje emocija i frustracija
* Igra je obnavljajuće, cjelovito i konstruktivno iskustvo za dijete
* Promatranje djeteta u igri terapeutu omogućuje razumijevanje dječjeg svijeta
* Terapeut lakše uspostavlja odnos s djetetom kroz igru nego putem verbalne komunikacije

**Područja primjene**

* Razvod roditelja i jednoroditeljske obitelji
* Zlostavljanje
* Razvojne krize
* Prirodne katastrofe
* Rat
* Različite vrste nesreća
* Emocionalni problemi
* Tugovanje
* Problemi učenja
* Otežano socijalno funkcioniranje
* Ispadi bijesa
* Agresivnost

**Psihoanaliza**

* Transfer je prijenos odnosa sa važnom osobom na terapeuta
* Uz pomoć terapeuta taj važan odnos se mijenja
* Otpor služi obrani od bolnih iskustava i uspomena i impulsa koji prijete izbijanju u svjesni dio ličnosti i tako ju ugrožavaju
* U igri djeca mogu izraziti nesvjesne želje i emocije bez opasnosti za ego
* Neprihvatljive emocije i impulse dijete može usmjeriti na “zamjenski objekt”

**Različiti mediji**

* Lutke
* Pijesak
* Voda
* Pričanje priča
* Igra uloga
* Crtanje
* Modeliranje
* Životinje
* Kocke
* Prijevozna sredstva
* Vojnici i oružje
* Glazbeni instrumenti

**Materijalno okruženje**

* Ponuđeni mediji moraju odgovarati dobi djeteta i specifičnom problemu te usmjerenju terapeuta
* U pravilu soba bi trebala biti uvijek ista kako bi djetetu omogućila osjećaj sigurnosti i predvidljivosti
* Promjene u organizaciji materijala unosi dijete
* Preglednost materijala i njihova klasifikacija (prozirne kutije)
* Svi materijali u razini djeteta

**Tijek terapije**

* Dijete usmjerava proces
* Terapeut prihvaća sve oblike igre i izražene emocije
* Terapeut vjeruje u djetetovu sposobnost preuzimanja odgovornosti i donošenja odluka

**Vrste terapije**

* Individualna
* Grupna
	+ Prisutnost druge djece smanjuje anksioznost
	+ Mogućnost identifikacije s drugom djecom
	+ Doživljavanje i razvijanje empatije
	+ Mogućnost izbora (ind.ili grupna igra)
* Filial therapy
	+ Roditelj u ulozi terapeuta
	+ Educira roditelja u razumijevanju i pomoći svom djetetu u igri
	+ Omogućava kvalitetno provođenje vremena s djetetom
* Medical play

- priprema djeteta za medicinski zahvat ili hospitalizaciju

- smanjuje anksioznost izazvanu nepoznatim postupcima i ishodima liječenja

- pomaže članovima obitelji u prihvaćanju bolesti

Smanjuje stres izazvan hospitalizacijom

Osigurava pozitivnu, prihvaćajuću okolinu za dijete i roditelja

Djetetu osigurava pravo na igru u bolnici

* Child Life Program: Child Life specialist je zaposlen u medicinskim ustanovama koje posjećuju ili u njima borave djeca
* Primjena terapije igrom u vrtićima i školama

**Tko ju izvodi**

Tehnike terapije igrom smiju izvoditi samo posebno educirani stručnjaci!!!

12. SIMBOLIČKA IGRA

* Imaginativna, igra mašte, igra uloga, igra dramatizacije, sociodramska

Vygotsky

* Jedna od odrednica javljanja simboličke igre su postojanje brojnih nerealiziranih potreba i želja: afektivne tendencije, motivacija za uključivanje u svijet odraslih ali istovremeno razdor između želja i sposobnosti

• Tvrdi da se pojavljuje oko 3.godine, kada je dijete sposobno za odlaganje želja

Simbolička igra

* Za razvoj simboličke igre potrebna je određena razina spoznajnog razvoja (povezivanje simbola i onoga što on predstavlja, odvajanje predmeta od njegovog značenja, vladanje gramatikom (kao da..) i sl.)
* Simbolička igra se javlja oko 18 mjeseci starosti djeteta, usporedo s pojavom simboličke funkcije

 • Dijete oponaša i ponavlja neke radnje zbog zadovoljstva i uspjeha; dokaz da se simbolička igra ne javlja samo zbog nezadovoljenih potreba

• Dijete ponavlja situacije koje su mu bile ugodne i na taj način ih ponovo proživljava

• Odrasli pozitivno reagiraju na prvu pojavu simboličke igre i to djeluje potkrepljujuće

* Simbolička igra ima velik značaj u prorađivanju loših iskustava i suočavanju sa situacijama nad kojima dijete u realnom životu nema kontrolu

• Psihoanaliza: uzroci igre su u nesvjesnim dijelovima ličnosti a ona služi kao katarza, sublimacija, kompenzacija..

**Fradkina: razvoj simboličke igre**

* Prvo se u simboličkoj igri javljaju radnje, a potom socijalni odnosi

• Simbolička igra se u izolaciji ne javlja, a u lošim uvjetima (institucije) kasni i zakržljala je

* Stupanj 10-16 mjeseci: dijete oponaša radnju odraslog i kasnije na verbalni poticaj bez demonstracije, pa samostalno; radnje su ograničene na aktivnosti koje je dijete izvodilo s odraslim
* Prenošenje igre na drugi predmet još ne postoji npr. spremiti u krevet medu nakon lutke
* Razina imitacije; nema varijacija i novina
* 2. Stupanj: 15. do 24.mj: prenošenje igrovne radnje na druge premete koje odrasli nije upotrijebio
* Dijete samo počinje ponavljati prizore iz života bez poticaja odraslog: prava simbolička igra
* Dijete ovladava predmetnim djelovanjima: svaki predmet ima svoju namjenu (vilicom se jede, knjiga se čita...)
* 3. Stupanj: 22 mj do 2.g i 6 mj
* Izgradnja igrovne situacije i formiranje elemenata zamišljene situacije
* Dijete preimenuje i mijenja namjenu radnjama i predmetima
* 4. Stupanj: 2-3.godine
* Dijete koristi predmete u samostalnoj igri i daje im nazive
* Predmeti određuju temu igre

Produžeci simboličke igre

Igra prelazi ka unutarnjim psihičkim procesima (mašta, igre s pravilima, dječja umjetnička produkcija, igrovna organizacija misaone djelatnosti)

Funkcije simboličke igre

* Prevladavanje egocentrizma u mišljenju; dijete se stavlja u različite uloge
* Usvajanje i razumijevanje nekih viših emocija
* Udaljavanje od prezentne situacije
* Kružno uzrokovanje govornog i kognitivnog razvoja
* Prihvaćanje spolne uloge i običaja svoje sredine

Osnovne vrste simboličkih sredstava

* 1. Simbolički objekti zamjene
* 2. Simboličke radnje
* 3. Mentalni reprezentant
* 4. Govor

Simbolički objekti zamjene

* Objekt zamjene je znak (simbol) koji stoji umjesto nekog drugog objekta reprezentirajući ga
* Dijele se na simbole koji imaju perceptivnu i funkcionalnu sličnost s objektima koje reprezentiraju
* Mlađa djeca traže perceptivno sličnije objekte od starije za simboličku igru
* U prvoj fazi razvoja igre važno je da simboli imaju istaknuta svojstva na temelju kojih se temelji radnja (npr.kosu za češljanje)
* Igrovni kontekst određuje hoće li biti važnija perceptivna ili funkcionalna sličnost
* Ako je u igri važno prikazivanje radnje onda dijete bira simbol koji ima funkcionalnu sličnost s objektom zamjene bez obzira na njegovu perceptivnu sličnost
* Piaget tvrdi da “bilo što može zamijeniti bilo što”: istraživanja su pokazala da su djeci važna perceptivna i funkcionalna obilježja simbola; obilježja simbola postaju nevažna kada je cilj simboličke igre prikazati međuljudske odnose, pri kraju predškolskog perioda

Motoričke predmetne radnje

* Radnje koje simboliziraju neku radnju su individualno uobličene, sažete, skraćene i shematizirane
* S dobi se motorička komponenta igre smanjuje i reducira; postaje unutarnja (dijete radnju odrađuje u mislima, manje na motoričkom planu)
* Kada igra poprima karakteristike međuljudskih odnosa prikladniji je govor od motoričkih radnji
* Uvjet za skraćivanje i shematizaciju pokreta je dobra upoznatost sa radnjama

Upotreba tijela

* Facijalna ekspresija
* Pokreti dijelova tijela
* Posturalni stav
* Prenose informacije o emocionalnim stanjima, interpersonalnim stavovima, karakteristikama ličnosti te pojačavaju verbalnu komunikaciju

Mentalni reprezentant

* Mentalna slika objekta koji se koristi u igri: npr “ulijevanje” čaja u šalicu
* Odnose se na sve osjetne modalitete