

# Utjecaj igre na razvoj djeteta

---

**Kraljić, Lorena**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2021**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University North / Sveučilište Sjever**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:020713>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-23**



*Repository / Repozitorij:*

[University North Digital Repository](#)





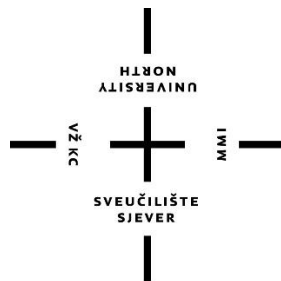
# Sveučilište Sjever

Završni rad br. 1497/SS/2021

## Utjecaj igre na razvoj djeteta

Lorena Kraljić, 2998/336

Varaždin, rujan 2021. godine



# Sveučilište Sjever

**Odjel za sestrinstvo**

**Završni rad br. 1497/SS/2021**

## **Utjecaj igre na razvoj djeteta**

**Student**

Lorena Kraljić

**Mentor**

doc.dr.sc. Ivana Živoder

Varaždin, rujan, 2021.godine

# Prijava završnog rada

## Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za sestrinstvo		
STUDIJ	preddiplomski stručni studij Sestrinstva		
PRISTUPNIK	Lorena Kraljić	JMBAG	2998/336
DATUM	13.09.2021	KOLEGIJ	Zdravstvena njega djeteta
NASLOV RADA	Utjecaj igre na razvoj djeteta		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	The impact of play on a child's development		

MENTOR	dr.sc.Ivana Živoder	ZVANJE	docent
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. Andrea Bogdan, prof., predsjednik		
	2. doc.dr.sc. Ivana Živoder, mentor		
	3. Vesna Sertić, v.pred,član		
	4. dr.sc. Melita Sajko, zamjenski član		
	5.		

## Zadatak završnog rada

BROJ	1497/SS/2021
------	--------------

OPIS

Igra je proces, samostalan izbor, izvor zadovoljstva i različita je za svakoga. Igra služi djetetu za otkrivanje svijeta oko sebe, ali i otkrivanja sebe u odnosu na svijet i okolinu koja ga okružuje. Dijete se kroz igru razvija fizički, psihički, emocionalno, kognitivno, socijalno. Ona pomaže u usvajanju orijentacije u vremenu i prostoru, potiče i razvija maštu i fantazije. Tijekom izrade rada bit će provedeno istraživanje s ciljem dobivanja uvida koliko vremena roditelji provode u igri sa svojom djecom, znaju li prednosti igre, koliko vremena njihova djeca provedu u igri s vršnjacima, misle li da je potrebna edukacija o igri i njezinom utjecaju na djetetov razvoj. U završnom radu će se opisati uloga igre kroz povijest, vrste igara i igračaka, utjecaj igre na razvoj djeteta, njezina uloga kod hospitalizacije djeteta te rezultati provedenog istraživanja o mišljenju roditelja o utjecaju igre na njihovo dijete.

ZADATAK URUČEN

15.09.2021.



*[Signature]*

## **Predgovor**

Ovim putem želim se zahvaliti mentorici doc. dr. sc. Ivani Živoder na danim savjetima, smjericama i utrošenom vremenu prilikom izrade ovog završnog rada kao i tijekom cjelokupnog školovanja. Zahvaljujem i Sveučilištu Sjever na kojem sam stekla potrebna znanja i vještine za izradu završnog rada te za zaposlenje na mjestu prvostupnice sestriinstva.

Zahvaljujem svojoj obitelji koja mi je bila podrška i oslonac kroz cijelo moje školovanje.

## **Sažetak**

Igra je oblik dječje aktivnosti koja je prisutna u djetetovom životu od rođenja. Igra je proces, samostalan izbor, izvor zadovoljstva i različita je za svakoga. Služi djetetu za otkrivanje svijeta oko sebe, ali i otkrivanja sebe u odnosu na svijet i okolinu koja ga okružuje. Djeca se kroz igru razvijaju fizički, psihički, emocionalno, kognitivno, socijalno. Usvajaju orijentaciju (vremensku i prostornu), razvijaju kreativnost i fantazije. Povijesnim pregledom igre i igračaka saznaje se da je ona postojala od samog početka čovječanstva čemu svjedoče brojni arheološki nalazi. Igra se kroz povijest mijenjala i imala različite oblike i svrhe. I u sadašnjem suvremenom dobu igra je sveprisutna u različitim segmentima razvoja djeteta, učenja kroz igru, korištenju igre u smanjenju negativnih posljedica hospitalizacije i slično. Postoje mnoge vrste igračaka i igara, a svaka ima svoju svrhu i namijenjena je pojedinom uzrastu djeteta. Igra je posebno bitna kod učenja. Montessori program i Waldorfska škola temelji su učenja kroz igru. Tijekom izrade rada provedeno je online istraživanje s ciljem dobivanja uvida koliko vremena roditelji provedu igrajući se sa svojom djecom, znaju li prednosti igre, koliko vremena njihova djeca provedu u igri s vršnjacima, njihovo mišljenje je li potrebna edukacija o igri i njezinoj važnosti. U istraživanju je sudjelovalo ukupno 2695 sudionika različite dobi, spola, stupnja obrazovanja, broja i dobi djece. Rezultati su pokazali da se većina roditelja igra sa svojom djecom (2631, 97,6 %), mali broj sudionika se uopće ne igra sa svojom djecom (64, 2,4 %), većina sudionika (1909, 70,8%) smatra edukaciju o igri potrebnom, ali tek polovica sudionika (1471, 54,5 %) bi tu edukaciju pohađalo.

**Ključne riječi** : igra, vrste igračaka, razvoj djeteta, učenje kroz igru, roditeljstvo

## **Popis korištenih kratica**

**ITD** - I tako dalje

**SL** - slično

**UNICEF** - United Nations International Children's Emergency Fund

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Igra kroz povijest.....	2
3. Vrste igara i igračaka .....	4
3.1. Didaktičke igre .....	5
3.2. Svjetlosne, zvučne, pokretne igračke .....	5
3.3. Glazbene igračke, lutke, kocke .....	6
3.4. Slagalice, bojice.....	6
3.5. Društvene igre .....	7
3.6. Igranje u prirodi .....	8
4. Utjecaj igre na razvoj djeteta .....	9
4.1. Utjecaj igre na fizički razvoj djeteta.....	9
4.2. Utjecaj igre na psihički razvoj djeteta.....	9
4.3. Utjecaj igre na socijalni razvoj djeteta .....	10
5. Učenje kroz igru.....	11
6. Uloga igre kod hospitalizacije djeteta .....	14
7. Istraživanje .....	17
7.1. Cilj istraživanja .....	17
7.2. Hipoteze .....	17
7.3. Metode i sudionici .....	17
7.4. Rezultati .....	17
8. Rasprava.....	34
9. Zaključak.....	38
10. Literatura .....	39



# 1. Uvod

Igra je apstraktni pojam koji nema svoju potpunu definiciju, stoga postoje različite definicije koje pokušavaju taj fenomen objasniti. Igra je objekt proučavanja različitih znanosti kao što su psihologija, etnologija, pedagogija, sociologija, antropologija i druge. Igra je u nekom vidu način i sredstvo djetetova odgoja, odnosno ona je forma najranijeg obrazovanja djeteta [1].

Igra je najsamostalnija aktivnost čovječanstva i ekspresionistička forma aktivnosti. Prisutna je u životu djeteta još od njegova rođenja. Igra je jedna od elementarnih potreba djeteta i primarna aktivnost u kojoj provodi svoje vrijeme. Igra po svojoj osobitosti mora biti jednostavna, uzbuđljiva, izvor zabave, laka, spontana, korisna za razvoj djeteta i primjerena uzrastu djeteta [2].

Osnovne osobine igre su da je ona dovoljno sigurna, samostalan izbor, igra je proces, različita za svakoga pojedinačno, sama sebi poanta, prevladava radoznalost i nije ograničena vremenski. [3].

Definicija igre ima jako puno pa stoga postoje i teorije o igri. Teorije se dijele na klasične i moderne.

Postojanjem i svrhom igre bave se klasične teorije koje ove pojmove pokušavaju objasniti. Moderne teorije fokusirane su na ulogu igre u razvoju djeteta. Prema njima igra je forma otpuštanja energije, razvijanje energije, rezultat biološkog (evolucijskog) procesa koji ima svrhu prilagođavanje i vježbanje, reproduciranje dosadašnjeg evolucijskog razvoja, „mjesto čišćenja, životinjskog nagona, provedba instinkta kao i neka druga tumačenja i objašnjenja. Moderne teorije, za razliku od klasičnih, igru proučavaju u korelaciji prema istraživanju novoga. Moderne teorije stavljaju naglasak na važnost igre u kognitivnom i emocionalnom razvoju osobnosti. Najvažnije metode koje spadaju u sociokulturne metode su teorije M. Mead koja naglašava povezanost igre i socijalizacije te interakcijska teorija [4].

Igra služi djetetu za otkrivanje sebe, ali i svijeta oko sebe. Dijete kroz igru uči, razvija kreativnost i maštu, emocionalnost i empatiju. Dijete stječe orijentiranost u vremenu i prostoru, stvara vlastiti svijet u kojem ono određuje pravila i samim time poboljšava se djetetova interakciji s okolinom i u okolini. Dijete se kroz igru razvija tjelesno, psihički, socijalno.

U ovom završnom radu je objašnjena sama igra, uloga igre kroz povijest, kakve sve vrste igara i igračkica postoje, utjecaj igre na djetetov razvoj, uloga igre kod hospitalizacije djece te istraživanje o mišljenju roditelja o utjecaju igre na njihovo dijete.

## 2. Igra kroz povijest

Grčki filozof Platon igru je promatrao u aspektu kretanja i oblika učenja, zamislio je sistem predškolskog odgoja za djecu do sedme godine starosti. Aristotel je objasnio igru kao koncept kretanja te je smatrao da igra ne smije biti previše jednostavna niti previše komplicirana [5].

Igra i igračke datiraju iz daleke prošlosti čemu svjedoče brojni arheološki nalazi. Prema materijalnim dokazima ne može se znati puno o starijem i srednjem kamenom dobu (paleolitiku i mezolitiku) jer nema puno nađenih predmeta iz toga razdoblja. Iz razdoblja mlađeg kamenog doba (neolitik) i mlađeg željeznog doba (laten) nađeno je nekoliko predmeta koji su dovoljno očuvani da mogu dati predodžbu igre u tom vremenu. Sačuvani su uglavnom predmeti od pečene gline/keramike, kosti i rjeđe od metala zbog trajnosti materijala. Prema povjesničarima postojale su i igre od drveta, kože, vune, tekstila, slame i slično koje nisu sačuvane zbog klimatskih uvjeta te propadanja [6]. U prapovijesti (razdoblju koje prethodi povijesti čovječanstva) prevladavaju igračke od keramike (pečene gline) jer je glina prirodni i lako dostupni resurs toga vremena, može se modelirati, a nakon pečenja postaje čvrsta pa joj se produljuje trajanje. Od igračaka od keramike radili su različite posude i predmete koji su oblikovani po uzoru na stvarno posuđe kojima su se služili u svakodnevom životu. Te igračke, odnosno posude izrađivane su u manjim dimenzijama, primjerenima za dječju dob. Neki primjerci igračaka su toliko vjerno napravljeni, odnosno oponašaju stvarne predmete i u najmanjim detaljima što pomaže arheolozima u svrstavanju i razlikovanju prema pripadnosti nekoj kulturi onog doba te omogućuju precizno datiranje. Te igračke su bez sumnje rad odraslih članova društva koji su osim keramike za svakodnevnu upotrebu (posude za kuhanje, spremanje hrane, posluživanje hrane itd.) izrađivali i igračke za svoje najmanje pripadnike zajednice. Omiljena zabava za djecu su bile keramičke zvečke različitih oblika, uglavnom u obliku životinja u koje su umetani kamenčići radi postizanja zvuka. Djeca su se igrala pijeskom, oblucima, školjkama, travom, cvijećem, plodovima, manjim životinjama [7]. O igrama iz antike svjedoče prikazi na freskama, mozaicima, figuralnoj plastici i oslikanim vazama. Najčešći arheološki pronalasci su metalne ili keramičke zvečke, bočice različitih oblika, lutke koje su bile posvećivane različitim božanstvima toga doba te su se izrađivale od različitih materijala. Igračke antičke djece su figurice životinja, lopta, igračke koje oponašaju oružje. Novost u igri su igre s numeriranim kockicama, igre nalik šahu te igre u kojima se natječe veći broj igrača. O igrama i igračkama antike saznajemo iz arheoloških nalaza, ali i antičkih literarnih izvora – pisci Plutarh i Pauzanija koji su opisivali život toga doba [8].

Život srednjeg vijeka bio je ispunjen igrom. Nekada je to bila razuzdana pučka igra s elementima koji potječu iz poganskih običaja, a nekada je to bila viteška igra. Kultura srednjeg

vijeka nije arhaična nego se oblikuje iz nasljeđene antičke i kršćanske građe. Jedini novi oblik i novi elementi igre stvaraju se samo tamo gdje nije bilo korijena antike, kršćanskog ili grčkorimskog utjecaja. To se događalo kad se srednjovjekovna kultura nadogradila na keltsko germansku ili na domaću stariju tradiciju što je bilo u počecima viteštva. Utjecaj igračkog raspoloženja na duh srednjeg vijeka u području školstva i pravosuđa je još iznimno velik [9]. Životna parola renesanse nije lakomislenost i neozbiljnost, a sveta ozbiljnost smatra se živjeti po uzoru na starinu. Duhovni stav renesanse je igra koja je sveprisutna. Vedra i svečana maskerada ukrašena kreativnom i idealnom prošlošću prikazuje pravi sjaj renesanse. U razdoblju humanizma stižu ozbiljnije ideje s formuliranim životom i obrazovnim idealom. Što se tiče karaktera igre u renesansi i u humanizmu vrijedi isto [9]. Sedamnaesto stoljeće (doba baroka) je razdoblje kad dolazi do razbuktavanja igre u vidu pjesništva, slikarstva, filozofije, politike i ostalih grana umjetnosti. Elementi igre pravo su nadahnuće baroknim umjetnicima. Najzanimljivije u baroku jest to što je igra sredstvo izražavanja, a barok sam po sebi ozbiljno stoljeće ispunjeno politikom i filozofijom. Nikada poslije u povijesti europske kulture ne može se naći element koji toliko jako odaje igrački impuls kao vlasulja koja ima značenje opuštanja, lakoće, namjerne nemarnosti i prirodnosti koja se toliko suprotstavlja krutosti, napadnosti i kićenosti [10].

Razdoblje industrijske revolucije (19. stoljeće) donosi opći društveni napredak u smislu znanosti, unaprjeđivanje proizvodnje, rad je glavni ideal, a napušta se filozofija, politika i umjetnost. Sve se promatra kroz razum i znanost. Nema važnih elemenata za igru kao što je to zanos već se sve odnosi na racionalizaciju. Skoro svi misaoni pravci su protiv igre u društvenom životu [10]. Locke gleda na igru kao na odmor od obaveza i učenja, a Komensky najveći značaj daje igri roditelja i djece, istraživanju okoline, poticanje radoznalosti i znatiželje kod djeteta te neposredne interakcije djeteta i okoline [5].

U suvremenom dobu, djeca su igru s vršnjacima i u prirodi zamijenila virtualnim prijateljima i računalnim igrama. U igri suvremenog doba zastupljenije su komercijalne igračke (u obliku gotovih dovršenih proizvoda) što je velika razlika u odnosu na prije. Među tim igrama najistaknutije su igre kao rezultat suvremenih tehnologija (mobiteli, PlayStation, računala). Takve igračke nemaju nikakvu ili vrlo malu pedagošku vrijednost. Igračke koje dijete samo ili u društvu vršnjaka osmišlja i razvija bolje su za djetetov razvoj. Istraživanja u kojima se promatraju prednosti i nedostaci korištenja suvremenih tehnologija (internet, mobitel) kod djece školske dobi pokazuju sljedeće prednosti: zabava, brza komunikacija s ljudima po cijelom svijetu, slobodno vrijeme bez obaveza, druženje, informiranost. Nedostaci su umor, glavobolja, bolovi u kralježnici, izolacija, očni problemi, trošenje novca itd. [11].

### 3.Vrste igara i igračaka

Prema B. Hughes igra je složena stvar te se razlikuje 16 tipova igara: simbolička, gruba, sociodramska, socijalna, kreativna, igra komunikacijom, dramska igra, lokomotorna igra, duboka igra, istraživačka igra, igra fantazije, imaginarna igra, majstorske igre, igre objektima, igranje uloga i rekapitulacijska igra [12]. Tablica 3.1 prikazuje pojedinosti pojedinih igara.

Simbolička igra	Postepeno istraživanje, razumijevanje bez rizika, kontrolirana igra
Gruba igra	Naguravanje, šakljanje, diranje, ne nužno tuča
Sociodramska igra	Osobna, socijalna i interpersonalna komponenta, sadrži potencijalna ili realna iskustva (npr. odlazak u kupnju...)
Socijalna igra	Suradnička igra, igra s pravilima, sudjeluje veći broj djece, postizanje zajedničkog cilja
Kreativna igra	Preoblikovanje poznatih odnosa, stvaranje novih odnosa od starih elemenata, korištenje mašte
Igra komunikacijom	Igre riječima, pantomima, šale, debate
Dramska igra	Sudjelovanje u prikazivanju predstave, događaja na ulici, vjerskog obreda, dijete ne mora biti direktno uključeno
Lokomotorna igra	Uključuje motoriku (penjanje, skakanje, vješanje, preskakanje)
Duboka igra	Dijete razvija vještine za preživljavanje i suočavanje sa strahom, rizična ponašanja opasna za život
Istraživačka igra	Manipulativno ponašanje, bacanje, lupanje, rukovanje s predmetima
Igra fantazije	Kreiranje stvarnosti na svoj način, koristi iskustva i informacije iz realnog života (npr. let avionom oko svijeta)
Imaginarna igra	Dijete zamišlja da je ... igra bez pravila
Majstorske igre	Igranje vani (gradnja tunela, kopanje)
Igre objektima	Korištenje fizičkih vještina, novi oblici korištenja starih objekata
Igranje uloga	Najčešće uloge odraslih (trgovac, liječnik, kućanica)
Rekapitulacijska igra	Istraživanje porijekla, rituala, povijesti, priča

Tablica 3.1 Vrste igara

Izvor: autor

### 3. 1. Didaktičke igre

Didaktičke igre imaju utjecaj na mentalni razvoj djeteta, ubrzavaju mentalni razvoj djeteta i obogaćuju njegovo iskustvo. Posebna motivacija za mentalne aktivnosti i vježbe jest da igračke imaju zanimljiv oblik. Dok se uvode didaktičke igre u djetetov život mora se uzeti u obzir djetetova razvojna faza jer je važno da dijete zna i razumije pravila [13].

Didaktičke igre dijele su u 4 skupine prema zadacima igračke:

**Igre perceptivnog pokreta:** za razvoj osjetila i upoznavanje predmeta prema obliku, veličini, razlikovanje predmeta po zvuku koji proizvodi.

**Igre za namjernu pažnju i brzu reakciju:** dijete mora reagirati na igru pravodobno i brzo.

**Igre za pamćenje , učvršćivanje i obnavljanje dječjeg znanja:** igre zahtijevaju mentalnu aktivnost. Igre se baziraju na drugačijem prostornom rasporedu ili skrivanje predmeta. Razvijaju kvantitativne koncepte, razvrstavanje predmeta, raspoređivanje prema boji, obliku ili količini. Dijete razvrstava životinje, staništa, njihove mlade, dodaje dijelove koji fale predmetima.

**Slagalice:** pomažu u oblikovanju pojmova, skreću pažnju na karakteristike i svojstva predmeta i pojava [13].

Odrasli ili djeca mogu određivati ili oblikovati ciljeve koji se postižu u didaktičkim igrama. Dijete uči prepoznati, podnositi i prihvaćati unaprijed dogovorena pravila koja su utvrđena i prihvaćena u toj aktivnosti. Dijete poštuje pravila koja su postavljena jer didaktičke igre imaju atraktivan sadržaj. Didaktičke igre djeluju na djetetovu motivaciju (povećavaju je), zanimanje i pozornost, a istovremeno ujedinjuju kognitivni, socijalni i emocionalni aspekt razvoja djeteta. Dijete kroz njih uči slijediti upute, biti strpljivo, imati samokontrolu, samopouzdanje i samokritičnost. Didaktičke igre omogućuju prilagodbu, potiču razmišljanje te rješavanje problema. Omogućuju djetetu da vidi posljedice i učinke svojeg ponašanja kroz aktivnosti u igri. Konkretni ciljevi stavljaju se u prvi plan koji se mogu kasnije provjeriti i vrednovati. Tim putem može se saznati koliko je znanja dijete steklo kroz igru. Ciljevi moraju biti pažljivo isplanirani te podijeljeni ovisno o tome je li igra namijenjena za nova znanja, obnavljanje znanja, učvršćivanju ili provjeri znanja [14].

### 3.2. Svjetlosne, zvučne, pokretne igračke

Ova vrsta igračaka primjerena je djetetu do godine dana života.

Tijekom prve godine važan je emocionalni razvoj u koji se ubraja osjećaj povjerenja, radosti, ljutnje, praćenje pogledom osobe koja se djetetu obraća, prestanak plakanja kad mu se približi poznata osoba, plakanja kod odvajanja od majke, početak otkrivanje osobnosti [3].

Djeca se uz pjesmu i igru osjećaju prirodno i sigurno. Igrajući se djeca odrastaju, razvijaju svoje psiho–motoričke vještine i spoznaju nove činjenice. Djeca su, kako u prošlosti tako i danas, od najranije dobi okružena raznim zvukovima, počevši od okoline u kojoj odrastaju, pojava u prirodi, sve do uspavanke koju im majke pjevaju prije spavanja. Glazba u zvučnim igračkama je tako potpuno prirodna pojava koja uvelike pridonosi svestranom razvitku djeteta već u najranijoj dobi, koje se ujedno smatra i optimalnim razdobljem za razvijanje glazbenih sposobnosti [15].

### **3.3. .Glazbene igračke, lutke, kocke**

Ova vrsta igračaka namijenjena je djetetu od 2 do 3 godine.

Dijete između prve i treće godine želi biti samostalno, svojim ponašanjem zna iskazati nezadovoljstvo. Ulazi u „ja“ fazu razvoja koja se javlja kao iskazivanje otpora prema kontroliranju. Igra djeteta s lutkom pomaže da dijete razumije stvari iz različitih perspektiva, predfaza empatije, tolerancije i emocionalne inteligencije. Lutka razvija maštu djeteta, motoriku i tjelesnu koordinaciju, potiče grupnu dinamiku i pozitivno djeluje na pravilan razvoj govora. Lutka je na neki način posrednik između djeteta i svijeta te djetetov prijatelj od kojeg se ne odvaja [16].

### **3.4. Slagalice, bojice**

Ova vrsta igračaka primjerena je za dijete starosti od 4 do 5 godina.

Pojavom prvih simpatija u ovoj dobi dijete razvija veze s vršnjacima i javljaju se emocije kao što su nada, sram, ponos, strah od izmišljenih stvorenja. Dijete u ovoj dobi je sposobno kontrolirati svoje emocije te odgoditi zadovoljavanje svojih potreba i tako se razvija samoregulacija (taj razvoj potiču igre s pravilima) [3].

Četverogodišnjaci se češće uključuju u fizičke i motoričke igre (vježbanje grube i fine motorike) u odnosu na mlađu djecu. U te igre spada skakanje, rezanje škarama, vožnja bicikla, nizanje perlica itd. Oni više ne koriste igre na uobičajen način nego slažu kocke, grade, igraju se plastelinom i stvaraju figurice u konstruktivnim igrama. 50 % aktivnosti djece predškolske

dobi čini konstruktivna igra. Starija djeca se igraju pretvaranja, uključena su socijalno i kognitivno, vježbaju pravilan govor. Najzastupljenije su kognitivne igre kao što su igre s pravilima i čitanje slikovnica [17].

### **3.5. Društvene igre**

Igra u kojoj postoji interakcija djece s vršnjacima, drugom djecom ili odraslima je socijalna igra. Ona ne pripada ni u jednu podjelu igara jer bilo koja vrsta igranja (fizička, simbolička, kreativna, konstruktivna) može se odvijati samostalno ili u društvu. Roditelji, posebno majke često su prvi partneri u igri sa svojom djecom, a svaka interakcija s drugim osobama tijekom igre ima velik utjecaj na dijete [14].

Roditelji započinju jednostavne igrice s djecom od ranog djetinjstva. Roditelji i djeca se igraju pretvaranja (vodi se utrka autićima, briga o lutki kao o dojenčetu) do druge godine života. Za usmjeravanje sposobnosti djeteta u razvoju veliku ulogu ima rano uključivanje roditelja u igri s djecom. Igra koju dijete samostalno ili s vršnjacima može postići nije toliko održiva i sofisticirana kao kad je izmisle odrasli. Sazrijevanjem, dijete preuzima inicijativu kod stvaranja svojih aktivnosti, ali roditelji su svejedno prisutni sa strane te komentiraju njihove postupke i potiču nove akcije. Podloga za uspješno igranje s vršnjacima jest igranje s roditeljima. Dječja interaktivna igra s porastom dobi i zrelim socijalnim vještinama postaje sve složenija i češća [12].

M. Parten utemeljitelj je četiriju razina socijalne igre. Te razine se i danas koriste za opisivanje društvene zrelosti tijekom ranog razvoja u igri. Samostalna igra razvija se prva i to kad dijete ima 2 do 2,5 godine starosti te se onda igra samo. U dobi od 2,5 do 3,5 godine javlja se paralelna igra, više djece u blizini i u istoj sredini se bave sličnim aktivnostima i igrama, ali svaki od njih se igra za sebe i odvojeno. U dobi od 3,5 do 4,5 godine počinje asocijativna igra; dijete obraća pozornost na druge, komunicira o svojoj igri, može dijeliti igračke, ali se igra odvojeno. Od 4,5 godine djeca se igraju zajedno s istim ciljem i surađuju međusobno kako bi taj cilj postigli te se ta igra naziva kooperativna igra. Djeca su sposobna za društvenu interakciju od jako rane dobi. Parten smatra da je osamljena igra u starijoj dobi znak socijalne nezrelosti. U školskoj dobi osamljena igra je normalna pojava čija kvaliteta je u porastu kako dijete raste. Parten opisuje početak kooperativne igre kada dijete ima 4,5 godine no kada se dijete nalazi u društvu poznatog vršnjaka oni se mogu zajedno igrati već sa 18 mjeseci [18].

Pokazivanjem svoje igračke drugima, izražavanjem želje za dijeljenjem, pozivanjem vršnjaka na igranje, djeca komuniciraju tijekom igre. Djeca se mogu baviti istim aktivnostima sa

zajedničkim ciljem u dobi od dvije godine. Sa 3 godine dijete može biti sudionik u kooperativnoj igri sa zajedničkom svrhom. Igra s vršnjacima je čvrsta podloga za razvoj djeteta jer ima brojne prednosti u kognitivnom, socijalnom i emocionalnom smislu jer takva igra djetetu pruža mogućnost preuzimanja kontrole. U interakcijama s vršnjacima svi su podjednaki odnosno ne postoji „vođa“ za razliku u odnosu između djeteta i roditelja u kojem je roditelj „vođa“. Nadalje, djeca moraju stvoriti pravila u igri s vršnjacima npr. „Gradimo kulu“ „Ja sam policajac, a ti budi lopov“ i sl. Samim time djeca se izvješte u planiranju, pregovaranju i surađivanju. Važan dio vršnjačke igre je i svađa odnosno konflikt kad se djeca ne mogu dogovoriti oko nečega ili oboje žele istu ulogu te onda taj sukob moraju riješiti pronalaskom rješenja s kojim će sve strane biti zadovoljne. U svađi dijete uči kontrolirati svoje emocije, ljutnju, frustraciju, kako se zauzeti za sebe, što je prikladno, a što nije. Te vještine pomažu im da se osjećaju doraslim društvenim situacijama [19].

### **3.6. Igranje u prirodi**

Kretanje je potreba te je to najvažniji razlog da se dijete uključi u igru. Kretanje čini dijete sretnim. Kad dijete mora ostaniti na jednom mjestu javlja se frustracija, nestrpljenje, tantrumi. Za normalan razvoja djeteta, dijete mora vježbati i usavršiti svoje sposobnosti (npr. ako gleda druge kako hodaju, dijete neće naučiti hodati već to mora samo isprobati) [9].

Učenje u prirodi i učenje od prirode dva su različita pojma. Priroda je promjenjiva, nestalna i nepredvidiva. Djeca istražuju prirodu uz pomoć odraslih. Priroda nije logična, ne postoje jasne uzroččno-posljedične veze (barem ne kroz razmišljanje djeteta). U igri na otvorenom djeca upoznaju mogućnosti vlastitog tijela, razlikuju odmor i napor, koriste tjelesnu snagu (trčanje, igre s loptom, natjecanja, ljuljačke itd). Više istraživanja dokazalo je da igranje na otvorenom djeci daje osjećaj ravnoteže, sklada i zdravlja. U jednom istraživanju uspoređivali su dvije grupe djece. U jednoj grupi djeca su se igrala na otvorenom barem 2 sata svaki dan, na klasičnom igralištu s jasno određenim prostorima za igru. Druga grupa djece igrala se u prirodi, bez umjetnih igračka i igrala na igralištu. Dostupno im je bilo sve iz prirode: grubi teren, penjanje po drveću... U drugoj grupi pokazalo se da su djeca manje bila bolesna te da su razvila bolje motoričke vještine i bolju koncentraciju od prve grupe djece. Djeca vole igru na otvorenom jer imaju više toga za otkriti, istražiti i probati nego u zatvorenom prostoru. Igranje u prirodi djeci daje priliku za razvitak samopouzdanje jer nauče prepoznati i kontrolirati opasnosti [20].



## **4. Utjecaj igre na razvoj djeteta**

Interesantan je podatak da igra utječe na dijete u njegovu djetinjstvu. Dijete u igri je veselo, sve bi učinilo samo da igra nikad ne prestane. Igra u djetetu budi osjećaj zadovoljstva koji nije prisutan u svijetu odraslih osoba. Zbog velikog značaja igre, nju treba promatrati kroz više dimenzija i pristupa. Prema Duranu značajan čimbenik u razvoju psihičkih funkcija ima interakcija i komunikacija djeteta i odraslih te djeteta i vršnjaka [18].

### **4.1. Utjecaj igre na fizički razvoj djeteta**

U prve tri godine djetetova života ubrzano se razvija živčano-mišićni i koštano vezivni sustav. Tada se javljaju i jednostavni motorički koncepti na kojima se temelji razvoj motoričkih sposobnosti. U ranom djetinjstvu motorički razvoj proučava se u procesu razvoja grube i fine motorike. Razvojem grube motorike razvija se i osjećaj ravnoteže, a samim time pomiče se težište prema trupu. Djetetov hod postaje ritmičniji u dobi od dvije do tri godine. Dijete postaje spretnije i stabilnije, a zbog bolje koordinacije usavršava svoje vještine. Kroz brigu djeteta o vlastitom zdravlju i kroz razvoj crteža može se pratiti napredak fine motorike [12].

Za tjelesni razvoj djeteta najvažnije su motoričke igre s poticajem za razvoj primarnih motoričkih sposobnosti djeteta. Poticanje brzine, jakosti, fleksibilnosti, koordinacije trebao bi biti glavni cilj ovih igara. Različite sportske igre kao što su rukomet ili nogomet dobar su primjer motoričkih igara primjerene djeci predškolske dobi, no njihov način gibanja treba biti primjeren uzrastu djece kako bi motoričke igre imale utjecaj u razvoju motorike i koordinacije u pokretu s pomagalom (npr. loptom). Za različito motoričko iskustvo djece, sadržaji motoričkih igara trebaju biti drugačiji [21].

### **4.2. Utjecaj igre na psihički razvoj djeteta**

U teorijskom/idejnom razvoju djeca promatraju veze i odnose među objektima i razvija se kritičko mišljenje. Djecu treba poticati na logičko rješavanje problema i zaključivanje putem različitih aktivnosti. Igra je važna osnova za učenje, što više kognitivni procesi koji se javljaju tijekom igre isti su onima tijekom učenja. Kroz igru dijete može naučiti nove riječi, s vremenom razviti svoj jezik, osnove matematike, mjerenje, čitanje i sl. [9].

Tijekom igre pojavljuju se kognitivni procesi koji se dijele na: organizaciju, divergentno mišljenje, simoblizam i fantazije. U organizaciju spada pričanje priča s logičnim krajem i određivanje uzročno-posljedičnih veza. Mogućnost djeteta da stvara i izmišlja brojne ideje

ubraja se u divergentno mišljenje. Transformacija objekata, preoblikovanje predmeta koji okružuju dijete pripada u koncept simbolizma. Za koncept fantazija važno je da dijete razvija kreativnost i maštu [12] .

Emocijama dijete šalje okolini upozorenja da mu nešto ne odgovara. Zdrav emocionalni razvoj koji se povezuje s privrženošću roditelja i djeteta omogućuje emocionalno stimulirajuća okolina. Osjećaj povjerenja, pozitivne emocije u odnosu na ljude, plač kod odvajanja od majke i slično razvije se do navršene prve godine života. Dijete uči izražavati emocije na prikladan način putem igre, a te emocije su uglavnom promjenjive i kratkotrajne. Problem se javlja kada roditelji teško podnose negativne emocije svojeg djeteta kao što je tuga , ali važno je da se dijete susretne i nauči se nositi s time. Dijete svoje ponašanje uči samoregulirati tijekom igranja jer razvija različite obrasce, promjene i zapažanja [19].

### **4.3.Utjecaj igre na socijalni razvoj djeteta**

Socijalizacija je proces koji se sastoji od mnogo komponenti. Znanja, stavovi, vrijednosti i ponašanja bez kojih nije moguće sudjelovanje u društvenom životu usvajaju se putem socijalizacije. Njezin najveći efekt jest razvoj osobnosti, način osjećanja, razmišljanja te ponašanja jedinke [12].

Ukoliko je proces socijalizacije u predškolskoj dobi bio uspješan dijete razvija sposobnosti. Prva socijalizacija se odvija od rođenja djeteta do početka školovanja. Proces socijalizacije djelotvoran je za funkcioniranje u društvenom aspektu. Vršnjaci pružaju iskustvo učenja koje djeca na drugi način ne mogu dobiti. U komunikaciji s vršnjacima oni su ravnopravni, preuzimaju odgovornost za nastavak razgovora, međusobno surađuju i postavljaju zajedničke ciljeve u igri. Druženje s vršnjacima ima utjecaj na osobni i socijalni djetetov razvoj, prvi pravi društveni odnosi vide se kod djece oko treće godine života. Prihvaćenost od vršnjaka djetetu je vrlo bitna stavka. Za prijatelja predškolci navode ono dijete s kojim se igraju. Odnos je bitna osobina u prijateljstvu za djecu starije dobi. U igri se može promatrati razvoj socijalnih interakcija kod vršnjaka, a pri tome se vide i elementi samostalne igre bez jasne komunikacije među vršnjacima [9].

## 5. Učenje kroz igru

Igra kao prirodna forma učenja i razvoja djece koristi se i u nastavničke svrhe. Istraživanja koja su proučavala djelotvornost primjene igre u razrednoj nastavi došla su do zaključka da je igra kao oblik učenja efikasnija od klasičnog načina poučavanja, učenici su aktivniji, u razredu je bolje raspoloženje, a ono što se nauči kroz igru ostaje u dugotrajnom pamćenju djece. Veliku važnost učenja kroz igru nastoje istaknuti alternativni i suvremeni programi odgoja i obrazovanja (npr. HNOS reforma školstva, škola Marije Montessori i Waldorfska škola) [11].

M. Montessori razvila je sistem koji je sličan načelima radne škole koju zagovara Ellen Key. Montessori svoje metode nazira na Freudovim teorijama koji je zapazio da iz stila života i problema koji se dese u djetinjstvu potiču teškoće odraslih. Stoga ona stvara model učenja koji će preventivno djelovati i uklanjati uzroke kasnijih životnih poteškoća [22].

Teorija o odgoju M. Montessori temelji se na antropologiji i znanju o razvojnim fazama osjetljivosti djeteta koje se mijenjaju u razdobljima od šest godina. Ti „osjetljivi stupnjevi,, za dijete znače spremnost za učenje i pažnju te se kod djece pojavljuju u različito vrijeme. U to se ubraja razvoj govora, koordinacija pokreta, smisao za red, upotreba jezika, osjetila, osjećaj morala i apstraktno mišljenje. Iz tog razloga razvojne potrebe djece se ne mogu zadovoljiti strategijom rada na princip frontalne nastave [23].

Okolina (didaktički materijali), vježbe (tehlike) i učitelji koji pripremaju okolinu za rad su ključne komponente Montessori metode [24].

M. Montessori radila je s djecom s poteškoćama u razvoju te je tamo primijenila svoju metodu i materijale, a kasnije provjerila i razvila metodu u školama i vrtićima. Ona direktno promatra djecu i uživi se u njihov svijet te na osnovu toga razvija svoju metodu učenja. U osnovi metode promatranja i zapažanja je sloboda djeteta, a čim je dijete slobodno ono je i aktivno i nesmetano radi ono što želi. Iz slobode mora proizaći disciplina, a ne obrnuto što je oprečno zagovornicima tradicionalne nastave [23].

Rudolf Steiner je osnivač Waldorfske pedagogije čije škole filozofski temelj nalaze u antropozofiji. Steiner smatra da je čovjek građanin triju svjetova. Svijetu koji opaža tijelom pripada svojim tijelom, vlastiti svijet gradi svojom dušom, a svijet mu se objavljuje duhom. U antropozofiji važni su pojmovi duša, duh, tijelo, volja, mišljenje i osjećaj. U području osjećaja vidi se vlastitost čovjeka. Čovjek se svojim mišljenjem uzdiže nad vlastiti život. Steiner smatra da postoje 3 rođenja: fizičko, rođenje životnih snaga i astralno [23].

Današnje generacije učenika navikle su na multitasking, aktivnost, povezanost, veliku brzinu, zabavu i kreativnost. Putem digitalnih igara može se doprijeti do „digitalnih urođenika“ , učenika koji žive u digitalnom svijetu i na taj način se može provesti i učenje. Učenje kroz digitalne igre učenici prihvaćaju jer su s njima dobro upoznati i tijekom učenja im je zabavno [25].

Prednosti igre kao forme učenja su:

Postigne se koncentracija, djeca imaju pozitivniji stav prema igri nego prema tradicionalnom načinu učenja, djeca su aktivnija nego u drugim oblicima učenja, kroz igru djeca se ne umaraju toliko koliko se umaraju kod ozbiljnog rada, igra povećava interes, pažnju, motivaciju, djelotvornije je učenje i pamćenje činjenica kroz igru, naučeni sadržaji djeca duže pamte, kroz učenje uz igru mogu se spojiti djeca različitih uzrasta i sposobnosti, djeca koja imaju poteškoća lakše uče kroz igru [26].

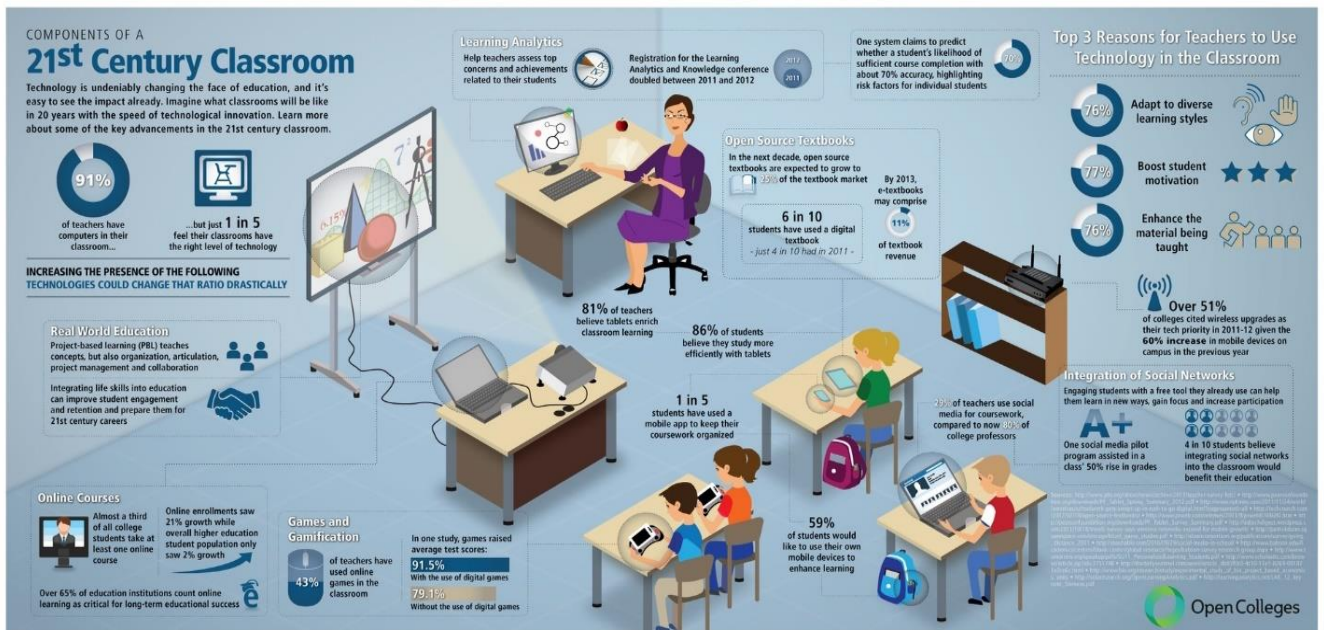
Na svim etapama odgoja i obrazovanja bitno je učenje kroz igru, ipak najvažnije je u mlađoj dobi djece. U literaturi koje se bavi metodikom, psihologijom i pedagogijom nalaze se primjeri upotrebe igre i njezinih oblika u obrazovanju i odgoju djece. Igra se najčešće upotrebljava u predškolskom razdoblju. Kod školske djece učenje kroz igru javlja se najviše na satovima tjelesne i zdravstvene kulture, matematike, prirode i društva, kemije, povijesti i glazbene kulture. Igra se više koristi u osnovnoškolskom obrazovanju, a najviše u razrednoj nastavi. Igra u učenju može se koristiti na razne načine, individualno, u paru ili u grupi [11]

Koncept i sam princip rada škole odredio je razdoblje igre i rada. Sportske aktivnosti u školi tijekom sata tjelesnog za puno djece nisu slobodna igra i vrijeme bez stresa jer se mnoge aktivnosti i njihovi uspjesi vrednuju i ocjenjuju što je samo po sebi stresor za učenike. Jedini pravi odmor koji može uključivati igru su odmori u školi između satova [27].

Na slici 5.1 je prikaz učionice 21.-og stoljeća na kojoj se vidi što sve moderna učionica mora i može sadržavati te koliko su ustvari djeca okružena tehnologijom.

Digitalne igre i digitalne obrazovne igre učenicima pomažu u poznavanju činjenica, mogućnost učenja na zahtjev, iskustvo u virtualnoj stvarnosti, a sve to kasnije može utjecati na njihovo razmišljanje i ponašanje [28].

Stvaralačke igre i igre s pravilima se najviše koriste u nastavi i radu s učenicima [29].



Slika 5.1 prikaz učionice 21.-og stoljeća

Izvor: <https://elearninginfographics.com/21st-century-educational-technology-classroom-infographic/>

## 6. Uloga igre kod hospitalizacije djeteta

Posebna pažnja oduvijek se pridaje brizi bolesnog djeteta osobito tijekom hospitalizacije. U 19.-om stoljeću odvajaju se odrasli i djeca u smislu liječenja otvaranjem prvih dječjih bolnica. Negativne posljedice hospitalizacije na dijete primjećuju se u 20.-om stoljeću, stoga su napisani aktovi u kojima je objašnjena problematika dječje hospitalizacije te se pokreću akcije humanizacije dječje hospitalizacije. „Dječji bolnički odjeli – prijatelji djece“ je akcija pokrenuta u Republici Hrvatskoj 1999. godine. Pokrenuli su je Savez društva „Naša djeca“, Hrvatska udruga medicinskih sestara i Hrvatsko društvo za socijalnu i preventivnu pedijatriju. UNICEF je objavio program u 12 koraka koji su kriteriji za naslov Dječji bolnički odjeli - prijatelji djece, ukoliko bolnica ostvari te korake nakon ocjenjivanja dobije taj naslov [30].

Skup psiholoških poteškoća koje se javljaju kod djece koja duže vremena borave u bolnici dok su odvojena od obitelji naziva se hospitalizam ili anaklitička depresija. Djeca jedinci, djeca koja nemaju dobra iskustva s odvajanjem od roditelja, djeca koja ne vole strance i loše reagiraju na nepoznate osobe, mlađa djeca i djeca čiji se roditelji ponašaju prezaštitnički su posebno osjetljiva na proces hospitalizacije [31]

Hospitalizam se očituje u tri razdoblja kroz koje dijete prolazi u prilagodbi na bolničku sredinu:

1. razdoblje protesta – javlja se nakon odjavanja od roditelja, dijete je jako aktivno, plače, bijesno je, svoje nezadovoljstvo jako očito iskazuje. Ta faza traje nekoliko dana.
2. razdoblje očaja – dijete je apatično, nezainteresirano, motorički smireno, dolazi do problema s spavanjem i hranjenjem, dijete misli da se majka neće vratiti i gubi nadu
- 3.razdoblje prividne prilagodbe -dijete se počinje baviti drugim sadržajima jer ne može podnijeti toliku količinu negativnih emocija, počinje prihvaćati neizvjesnost, nakon izlaska iz bolnice mogu se javiti posljedice poput enureze, mucanja i tepanja [31].

Neprimjereni postupci prema hospitaliziranoj djeci mogu se vidjeti i u sadašnjem stanju bolničke skrbi: nemogućnost da roditelji budu uz dijete (posebno tijekom invazivnih postupaka), neprijatna bolnička atmosfera, zabluda da će dijete postati ovisno ukoliko se mu daje analgetik i na taj način ublaži bol, nedostupnost informacija roditeljima i djeci o bolesti, načinu liječenja i obaviještavanja o stanju djeteta, upotreba imobilizacijskih pomagala na djetetu pri izvođenju invazivnog postupka bez obzira je li dijete nemirno ili mirno, neprimjerena upotreba bolnih dijagnostičkih i terapijskih procedura [30].

Roditelji kroz programe humanizacije hospitalizacije shvaćaju koliko je važna njihova uključenost u skrb djeteta pa često imaju upite o ostanku sa svojom djecom na bolničkom odjelu, da budu podrška i pratnja djetetu tijekom dijagnostičkog ili terapijskog postupka, u brizi za novorođenče ili dojenče žele hraniti dijete, kupati ga itd. To su pozitivne promjene koje bolnica omogućuje roditeljima pa su tako roditelji i dijete mirniji i lakše podnose hospitalizaciju [30].

Djeca u bolnici isto tako se žele igrati kao i zdrava djeca te im je potreba za igrom ista. Igra uvelike može olakšati djetetu boravak u bolnici jer je to za dijete vrsta distrakcije, skreće mu pažnju s onih zastrašujućih stvari kao što može biti intravenozna terapija, bolnički kreveti, jednolične sobe itd. Dijete kroz igru može prihvatiti i priviknuti se na boravak u bolnici. Igra je sredstvo izražavanja djeteta nakon traume koju može uzrokovati invazivni zahvat, strah i slično [32].

Suradnja između djece i medicinskog osoblja može se poboljšati putem igre jer je dijete opušteno, razvija se osjećaj povjerenja, dijete nije usamljeno dok se netko poigra s njim, a samim time medicinsko osoblje može saznati nove informacije o stanju djeteta koje bi dijete iz protesta moglo prešutjeti [33].

Igra se može koristiti kao oblik psihoterapije tijekom hospitalizacije. Iz igre od djeteta se mogu saznati iste informacije kao iz bliskog razgovora. Razlika je ta da dijete neće razgovarati s nepoznatim ljudima o svojim osjećajima, ali će se htjeti igrati i iz te igre se mogu otkriti djetetovi osjećaji, strahovi i sl. Dječji stres i napetost mogu se ublažiti ako se tijekom hospitalizacije dijete može socijalizirati. Dijete će prije pomoći drugom djetetu nego bi to učinila odrasla osoba, a i takva međusobna interakcija između djece puno je učinkovitija od one komunikacije s odraslim osobama [34].

Zašto je igra poželjna i korisna tijekom hospitalizacije? Jer igra omogućuje povezanost s poznatom, prijateljskom okolinom (dijete će u bolnicu sigurno donijeti svoju igračku tješilicu); igračka odaje dojam svakodnevice, promjena negativnih osjećaja u pozitivne jer dok je dijete zaokupljeno igrom ne razmišlja kako je prije npr. primilo injekciju; smanjuju se stresori; smanjuje se osjećaj tuge, dijete dobija osjećaj kontrole, razvoj kreativnih rješenja, potiče se samopouzdanje, putem igre na plišancu možemo objasniti primjerice gdje će dijete sa slomljenom rukom dobiti gips – tako da plišancu omotamo zavoj oko „njegove ruke“ – dijete vidi da je bezbolno i prije će se smiriti. U igru mogu biti uključeni roditelji, obitelj koja dolazi u posjet te dijete opet ima dodir sa stvarnim životom i onim što mu je poznato. Putem igre u bolnici dijete se može socijalizirati s vršnjacima u bolničkim igraonicama. Dijete neće imati

traume nakon hospitalizacije i neće biti problema kod ponovnog dolaska na pregled u bolnicu. Igra omogućuje i daje djetetu osjećaj zabave i sreće. Dokumenti međunarodnih i domaćih institucija i Povelje naglašavaju važnost igre tijekom hospitalizacije [34].

Bolničke igraonice daju djetetu dojam utočišta od dijagnostičkih i terapijskih postupaka pa dijete voli tamo odlaziti i omogućene su mu sve dobrobiti igre [35].

Dimenzije o kojima je potrebno razmišljati u procesu gradnje igraonice u bolnici su: boja, osvjetljenje, zvuk, uređenje (senzorna dimenzija); organizacija, prostranost, vrsta podloge, pohrana (fizička dimenzija); urednost, pristupačnost (sigurnosna dimenzija); izbor igrački i igara, zone prilagođene različitoj dobi djece (dimenzija igre) [36].

Prisutnost životinja i biljaka potiče osjećaj boravka u prirodnoj okolini i njezina važnost objašnjena je u biološkoj dimenziji koja naglašava urođenu želju za prirodom [34].

Autorica Olds osmislila je smjernice za bolničke igraonice: treba povećati prostor na kojim se djeca mogu igrati i kretati, u tom prostoru dijete se mora osjećati ugodno, bez straha, zaigrano treba prilagoditi namještaj i organizaciju prostora djetetu [36]

Osim uputa postoje i preporuke na koji način je najbolje organizirati prostor kako bi se u igraonici mogle provoditi razne aktivnosti poput čitanja, slaganja puzzli, penjanje, skakanje, slikanje, modeliranje, društvene igre, dramske igre i terapijske aktivnosti [34].



## **7. Istraživanje**

### **7.1. Cilj istraživanja**

Cilj istraživanja bio je dobiti uvid jesu li roditelji upućeni i uključeni u igru njihove djece, znaju li prednosti samostalne igre, igre s vršnjacima, koliko vremena roditelji provedu u igri s djecom, misle li da je potrebna edukacija o igri i njezinoj važnosti.

### **7.2. Hipoteze**

H1 Većina roditelja je upoznata s utjecajem i važnosti igre u djetetovom razvoju te su uključeni u igru svoje djece

H2 Većina roditelja je upoznata koja igra/igračka je prikladna za različitu dob djeteta i prema tome biraju igre/igračke

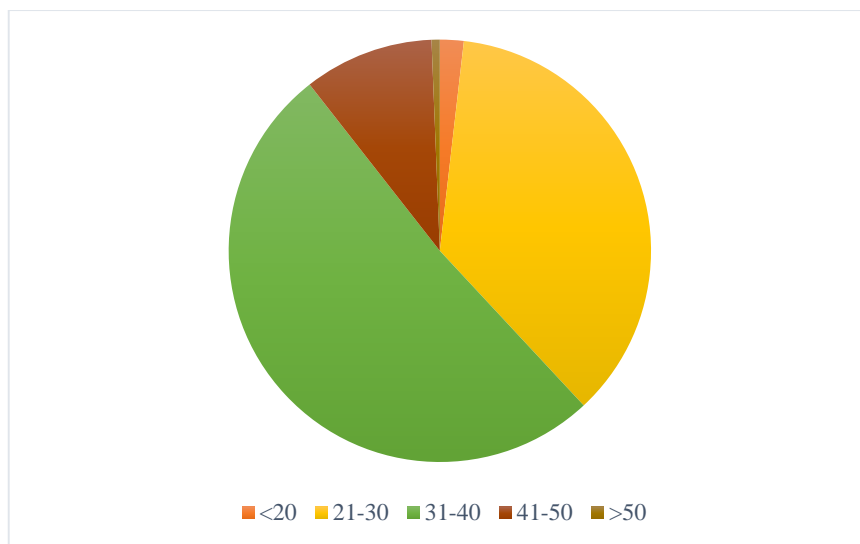
H3 Roditelji smatraju da im ne treba dodatna edukacija o igri i njezinoj važnosti

### **7.3. Metode i sudionici**

U istraživanju je korišten upitnik izrađen u Google docs obrascu koji je sadržavao 21 pitanje. 19 pitanja bila su zatvorenog pitanja i 3 otvorena pitanja na koja su sudionici osim ponuđenih odgovora mogli pisati i svoje odgovore. Anketa je podijeljena na forumima za roditelje, na društvenim mrežama u grupama za mame i trudnice, grupama za odgoj djece te su ankete podijeljene poznanicima s djecom. Anketa je bila u potpunosti anonimna i dobrovoljna. Provodila se u razdoblju od 27.11.2020. do 20.12. 2020. U anketi je sudjelovalo ukupno 2695 sudionika s područja Republike Hrvatske. Sudionici su bili različite dobi, spola i stupnja obrazovanja. Uvjet za pristupanje anketi bio je da su sudionici roditelji.

### **7.4. Rezultati**

Prema dobi sudionika najviše sudionika je između 31 i 40 godina (1384 sudionika, 51,4 %). Druga najzastupljenija dobna skupina je 21 do 30 godina (977 sudionika, 36,3%). Zatim slijedi dobna skupina od 41 do 50 (268 sudionika, 9,9%). U dobnoj skupini s manje od 20 godina je 49 (1,8%) sudionika. Najmanje sudionika je u grupi starijoj od 50 godina (17, 0,6%). Navedeni podaci prikazani su grafikonom i tablicom 7.4.1.

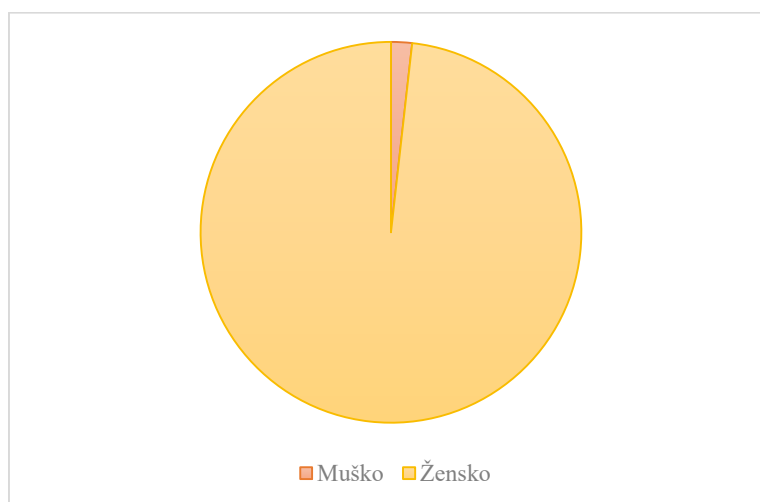


*Grafikon 7.4.1 Dob sudionika*  
Izvor: autor

Godine	Broj sudionika	Postotak (%)
<20	49	1,8
21-30	977	36,3
31-40	1384	51,4
41-50	268	9,9
>50	17	0,6
<b>UKUPNO:</b>	<b>2695</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.1 Dob sudionika*  
Izvor: autor

Prema spolu sudionika, u istraživanju je sudjelovalo najviše osoba ženskog spola (2647, 98,2 %). Muški spol čini samo 1,8 % sudionika, odnosno samo 48 sudionika. Navedeno je prikazano grafikonom i tablicom 7.4.2.



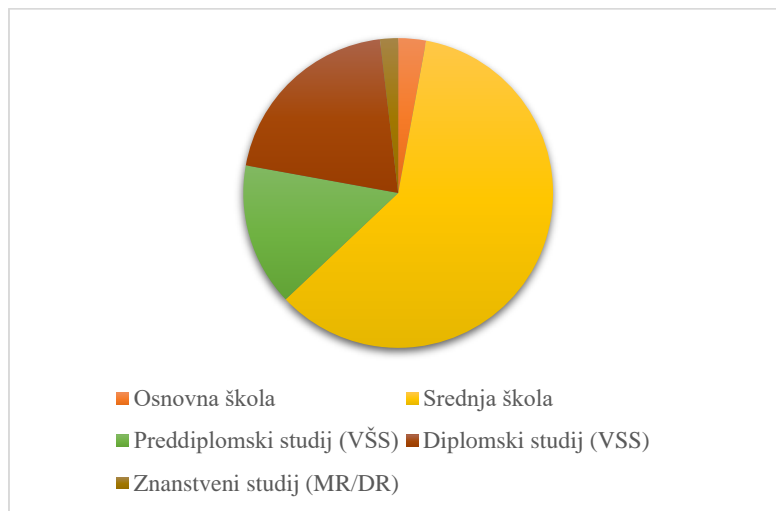
*Grafikon 7.4.2 Spol sudionika*  
Izvor: autor

Spol	Broj sudionika	Postotak (%)
Muško	48	1,8
Žensko	2647	98,2
<b>UKUPNO:</b>	2695	100

*Tablica 7.4.2 Spol sudionika*

*Izvor: autor*

Prema grafikonu i tablici 7.4.3 najveći broj sudionika ima završenu srednju školu (1619 sudionika, 60,1%). Slijede sudionici s diplomskim studijem (546, 20,3 %), zatim sudionici s preddiplomskim studijem (402, 14,9 %), a 78 (2,9 %) sudionika ima završenu osnovnu školu. Najmanje sudionika je sa znanstvenim studijem (51, 1,9 %).



*Grafikon 7.4.3 stupanj obrazovanja sudionika*

*Izvor: autor*

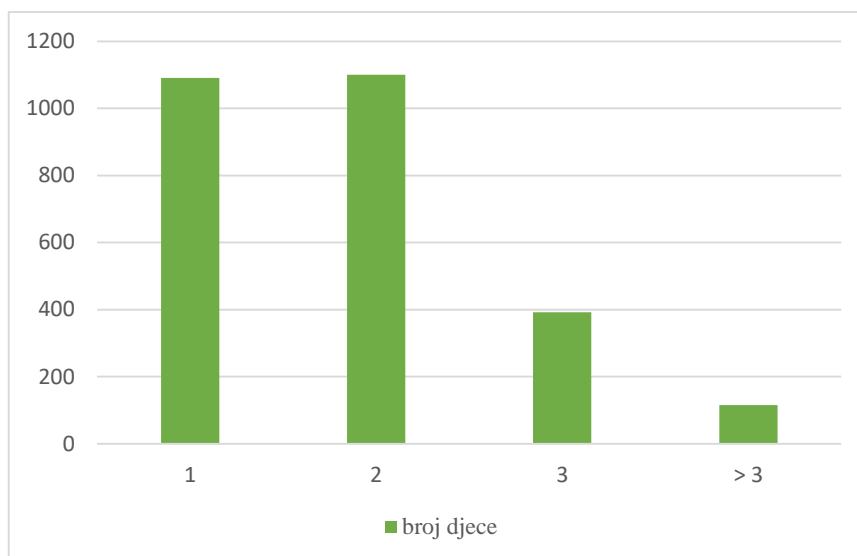
Vrsta obrazovanja	Broj sudionika	Postotak (%)
Osnovna škola	78	2,9
Srednja škola	1619	60,1
Preddiplomski studij (VŠS)	402	14,9
Diplomski studij (VSS)	546	20,3
Znanstveni studij (MR/DR)	51	1,9
<b>UKUPNO:</b>	2695	100

*Tablica 7.4.3 Stupanj obrazovanja sudionika*

*Izvor: autor*

Prema grafikonu i tablici 7.4.4 najviše sudionika ima dvoje djece (1101 sudionika, 40,9% ). Zatim slijede sudionici koji imaju jedno dijete (1091 sudionika, 40, 5%). Sudionika koji imaju

troje djece je 392 (14,5 %). Najmanji broj sudionika ima više od troje djece (115 sudionika, 4,3%) .

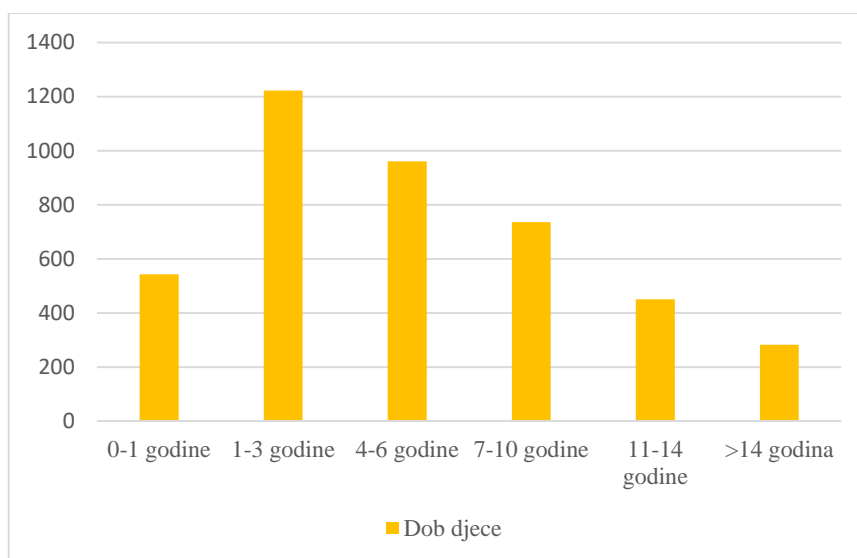


*Grafikon 7.4.4 Broj djece sudionika*  
Izvor: autor

Broj djece	Broj odgovora	Postotak (%)
1	1091	40,5
2	1101	40,9
3	392	14,5
>3	115	4,3
<b>UKUPNO:</b>	2695	100

*Tablica 7.4.4 Broj djece sudionika*  
Izvor: autor

Prema dobi djece sudionika, najviše sudionika ima djecu u dobi od 1-3 godine (1223 sudionika, 29,1%). Slijede sudionici s djecom u dobi od 4-6 godina (961 sudionika, 22,9%). Zatim sudionici s djecom u dobi od 7-10 godine (736 sudionika, 17,5 %) . 543 sudionika, 12,9% ima djecu u dobi do 1 godine. Zatim sudionici s djecom starosti 11-14 godina (451 sudionika, 10,7% ). Najmanji broj sudionika ima djecu stariju od 14 godina (282 sudionika, 6,7% ). Napomena: na ovom pitanju sudionici su mogli odabrati više odgovora. Sve navedeno je prikazano u tablici i grafikonu 7.4.5.



*Grafikon 7.4.5 Dob djece sudionika*  
Izvor: autor

Dob	Broj odgovora	Postotak (%)
0-1 godine	543	12,9
1-3 godine	1223	29,1
4-6 godine	961	22,9
7-10 godine	736	17,5
11-14 odine	451	10,7
> 14 godina	282	6,7
<b>UKUPNO:</b>	4196	100

*Tablica 7.4.5 Dob djece sudionika*  
Izvor: autor

Sudionici su odgovorili da se djeca najviše igraju sa slikovnicama, knjigama, puzzlama, kockama i slagalicama (1720 sudionika, 29, 5%). Onda slijede igračke automobili, traktori, bageri, roboti (1184 sudionika, 20, 5%). Zatim plišane igračke, lutke, dječji minijaturni namještaj/1045 sudionika, 18,1 %). Zatim društvene igre (1009 sudionika, 17,5 %). Slijede zvečke, pokretne igračke, svjetlosne igračke 8756 sudionika, 13,1 %). 28 sudionika (0,4%) je odabralo opciju „Ostalo“. Pod opcijom ostalo najviše odgovora je bilo da se djeca koriste mobitelom, računalom, igricama (20 sudionika, 0,3 %).

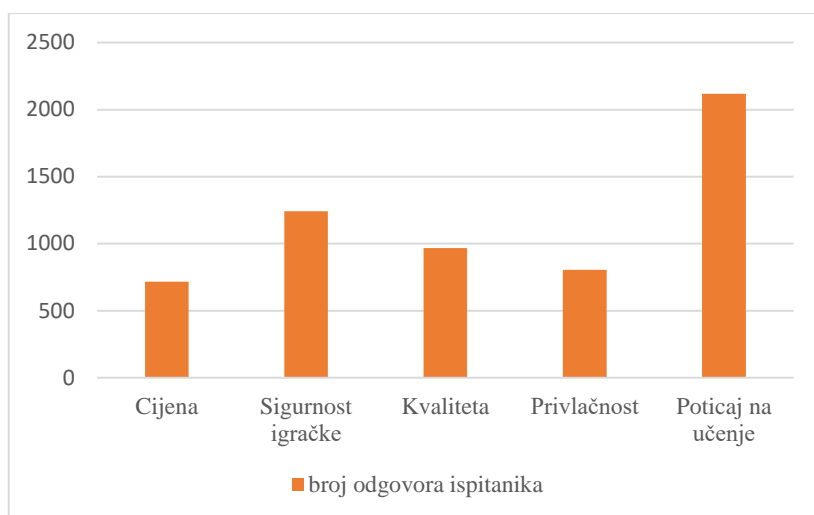


*Grafikon 7.4.6 Najdraže igračke djece sudionika  
Izvor: autor*

Vrsta igračke	Broj odgovora	Postotak (%)
Slikovnice, knjige, puzzle, kocke, slagalice	1720	29,5
Automobili, traktori, bageri, roboti	1184	20,5
Plišane igračke, lutke, dječji minijaturni namještaj	1045	18,1
Društvene igre	1009	17,5
Zvečke, pokretne igračke, svjetlosne igračke	756	13,1
Mobitel, računalo, tablet, igrice	20	0,3
Ostalo	28	0,4
<b>UKUPNO:</b>	<b>5762</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.6 Igračke koje djeca sudionika najviše koriste  
Izvor: autor*

Prema kriteriju odabira igračkaka sudionicima je najvažnije da igračka potiče na učenje (2119 sudionika, 36,2%), zatim sigurnost igračke (1243 sudionika, 21,2 %). Slijedi kvaliteta igračke (967 sudionika, 16,5 %), privlačnost (805 sudionika, 13,7 %) i cijena (717 sudionika, 12,2 %). Napomena: sudionici su mogli odabrati više ponuđenih odgovora.



*Grafikon 7.4.7 Kriteriji sudionika pri odabiru igračke*

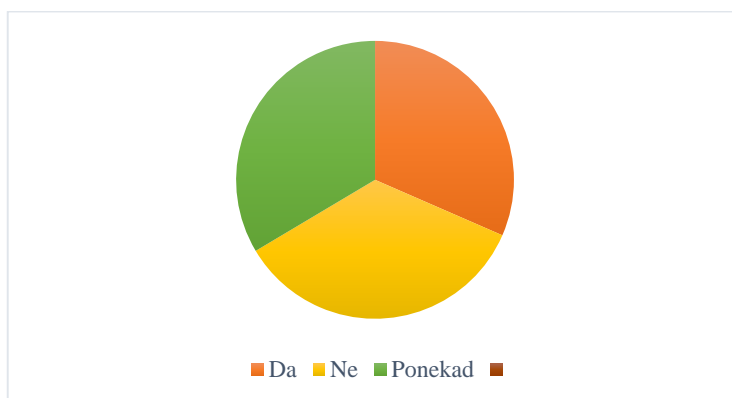
*Izvor: autor*

Kriterij	Broj odgovora	Postotak (%)
Cijena	717	12,2
Sigurnost igračke	1243	21,2
Kvaliteta	967	16,5
Privlačnost	805	13,7
Poticaj na učenje	2119	36,2
<b>UKUPNO:</b>	<b>5851</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.7 Kriteriji sudionika pri odabiru igračke*

*Izvor: autor*

Na pitanje da li kupuju rodno određene igračke, najviše sudionika je odgovorilo „Ne“ (941 sudionika, 34,9%), zatim „Ponekad“ (904 sudionika, 33,5%). Najmanji broj sudionika je odgovorilo „Da“ (850 sudionika, 31,5% ). Sve navedeno je vidljivo u grafikonu i tablici 7.4.8.



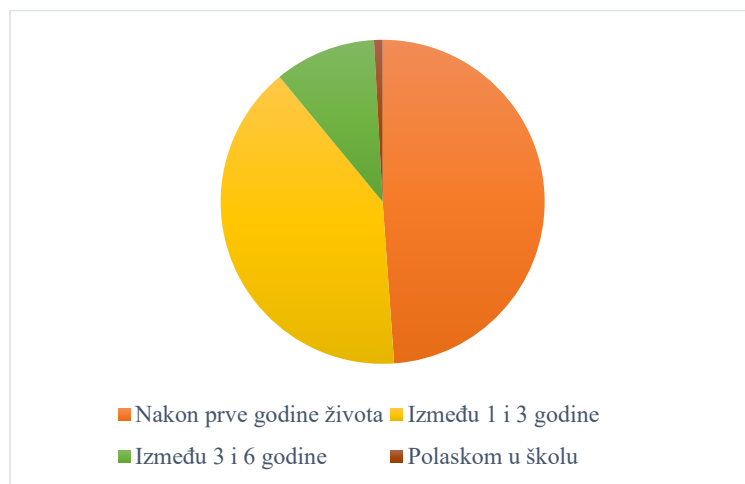
*Grafikon 7.4.8 Kupujete li djetetu rodno određene igračke*

*Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Da	850	31,5
Ne	941	34,9
Ponekad	904	33,5
<b>UKUPNO:</b>	2695	100

*Tablica 7.4.8 Odgovori sudionika na pitanje da li kupuju rodno određene igračke*  
Izvor: autor

Prema grafikonu i tablici 7.4.9 koja pokazuje dob u kojoj se dijete počelo samostalno igrati, najviše sudionika je odgovorilo „Nakon prve godine života“ (1317 sudionika, 48,8%). Zatim „Između 1 i 3 godine“, (1082 sudionika, 40,1%). te „Između 3 i 6 godine“ (373 sudionika, 10,1%). Najmanji broj sudionika je odgovorio „Polaskom u školu“ (23 sudionika, 1%).



*Grafikon 7.4.9 Dob u kojoj se dijete počelo samostalno igrati*  
Izvor: autor

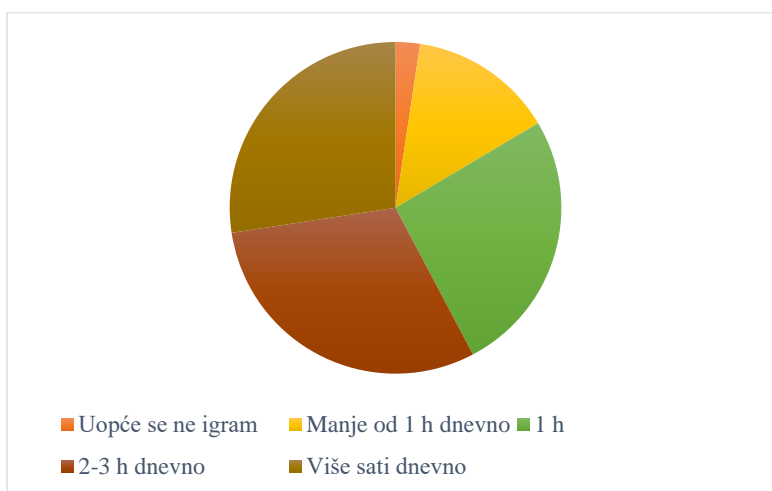
Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Nakon prve godine života	1317	48,8
Između 1 i 3 godine	1082	40,1
Između 3 i 6 godine	273	10,1
Polaskom u školu	23	1
<b>UKUPNO:</b>	2695	100

*Tablica 7.4.9 Dob u kojoj se dijete počelo samostalno igrati*  
Izvor: autor

Na pitanje koliko se prosječno dnevno sudionici igraju s djecom, najviše sudionika je odgovorilo 2-3 h dnevno (817 sudionika, 30,3%), zatim više sati dnevno (739 sudionika, 27,5%). Nakon toga slijedi 1 h dnevno (695 sudionika, 25,7%), te manje od 1 h dnevno (380



sudionika, 14,1 %). Najmanji broj sudionika (64 sudionika, 2,4 %) je odgovorilo da se uopće ne igra s djecom. Sve navedeno je prikazano u grafikonu i tablici 7.4.10.

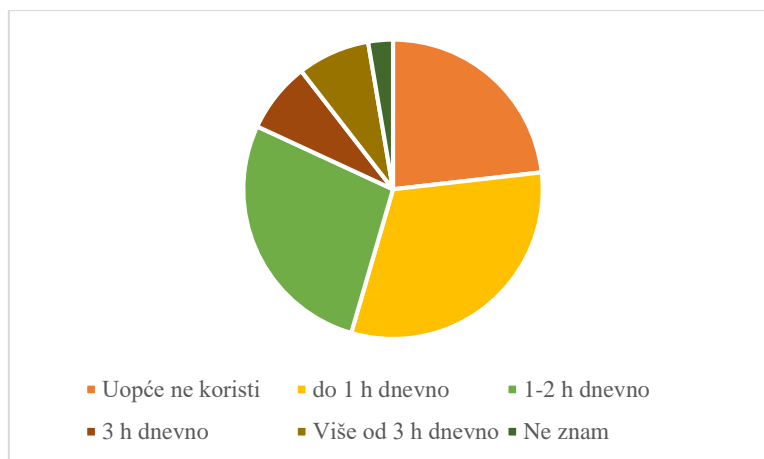


*Grafikon 7.4.10 Koliko se prosječno dnevno sudionici igraju s djecom  
Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Uopće se ne igram	64	2,4
Manje od 1 h dnevno	380	14,1
1 h	695	25,7
2-3 h dnevno	817	30,3
Više sati dnevno	739	27,5
<b>UKUPNO:</b>	<b>2695</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.10 Koliko se prosječno dnevno sudionici igraju s djecom  
Izvor: autor*

Na pitanje „Koliko se Vaše dijete koristi mobitelom, tabletom ili računalom dnevno?“, najviše sudionika je odgovorilo „do 1 h dnevno“ (844 sudionika, 31,3%), zatim „1-2 h dnevno“ (738 sudionika, 29,6%). Slijedi odgovor „Uopće ne koristi“ (625 sudionika, 23,1%) te više od 3 h dnevno (211 sudionika, 7,8%). „3 h dnevno“ odgovorilo je 205 sudionika (7,6%). 72 sudionika (2,6%) je odgovorilo „Ne znam“.

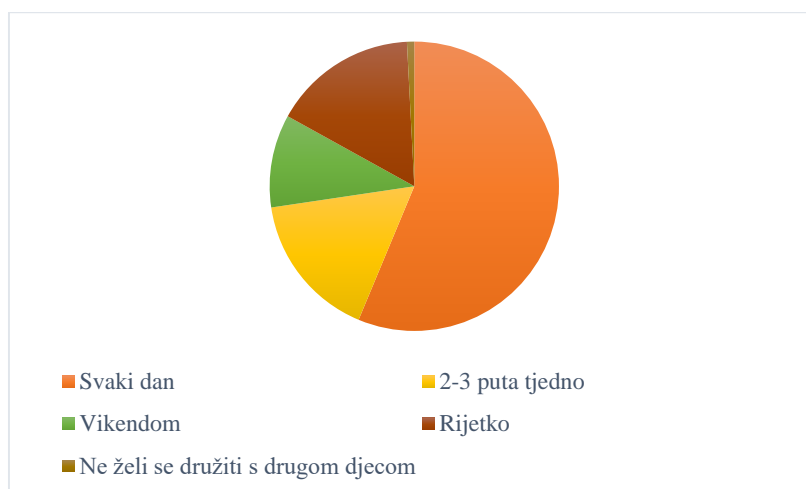


*Grafikon 7.4.11 Koliko se vaše dijete koristi mobitelom, tabletom ili računalom dnevno?  
Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Uopće ne koristi	625	23,1
Do 1 h dnevno	844	31,3
1-2 h dnevno	738	29,6
3 h dnevno	205	7,6
Više od 3 h dnevno	211	7,8
Ne znam	72	2,6
<b>UKUPNO:</b>	<b>2695</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.11 Koliko se Vaše dijete koristi mobitelom, tabletom ili računalom dnevno?  
Izvor: autor*

Prema grafikonu i tablici 7.4.12 na pitanje „Koliko se Vaše dijete igra s vršnjacima?, najviše sudionika je odgovorilo „Svaki dan“ (15157 sudionika, 56,2% ), zatim „2-3 puta tjedno“ (441 ispitanik, 16,4%). Slijedi „Rijetko,, (435 sudionika, 16,1%). te „Vikendom“ (280 sudionika, 10,4%) i „Ne želi se družiti s drugom djecom“ (22 sudionika, 0,8%).



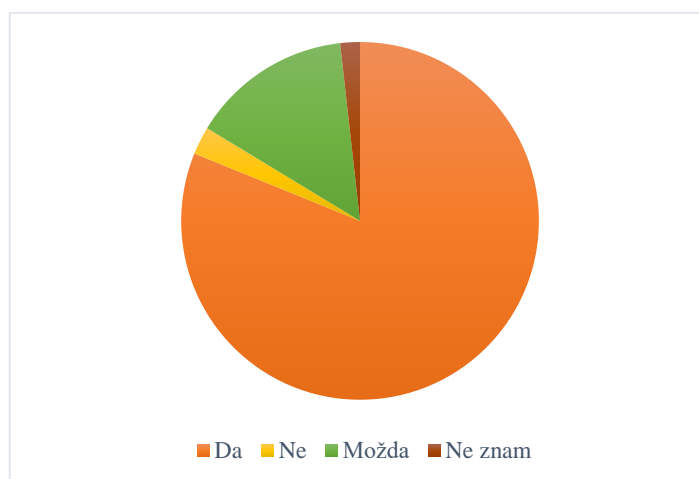
*Grafikon 7.4.12 Koliko se vaše dijete igra s vršnjacima  
Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Svaki dan	1517	56,2
2-3 puta tjedno	441	16,4
Vikendom	280	10,4
Rijetko	435	16,1
Ne želi se družiti s drugom djecom	22	0,8
<b>UKUPNO:</b>	<b>2695</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.12 Koliko se Vaše dijete igra s vršnjacima?*

*Izvor: autor*

Prema stavu sudionika imaju li igračke utjecaj na razvoj djeteta najviše sudionika je reklo da misli da igračke imaju utjecaj na razvoj djeteta (2187 sudionika, 81,1%). 392 sudionika (14,5%) misli da igračke možda imaju utjecaj na razvoj djeteta. 68 sudionika (2,5%) misli da igračke ne utječu na razvoj djeteta, a 48 sudionika (1,7 %) ne zna.



*Grafikon 7.4.13 Stav sudionika imaju li igračke utjecaj na razvoj djeteta*

*Izvor: autor*

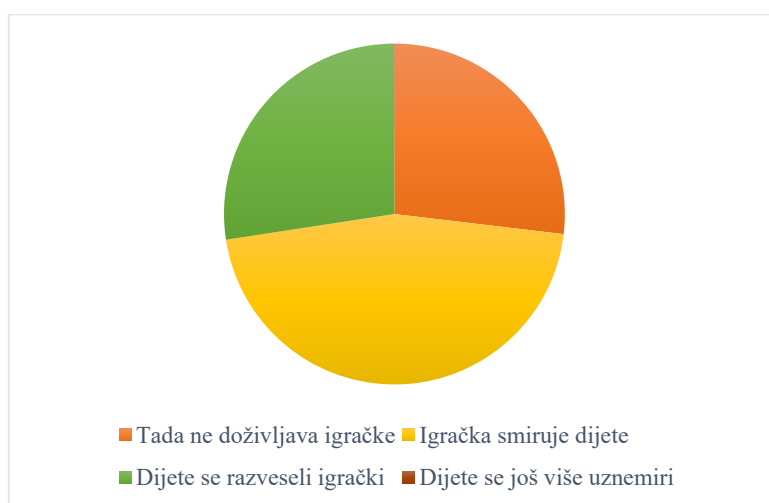
Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Da	2187	81,1
Ne	68	2,5
Možda	392	14,5
Ne znam	48	1,7
<b>UKUPNO:</b>	<b>2695</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.13 Stav sudionika o utjecaju igračaka na razvoj djeteta*

*Izvor: autor*

Na pitanje kako djetetova najdraža igračka utječe na njega kad je tužno, ljuto, bolesno, najviše sudionika je odgovorilo da igračka smiruje dijete (1224 sudionika, 45,4 %). 733 sudionika (27,1

%) je odgovorilo da se dijete razveseli igrački, a 720 sudionika (26,8%) da dijete tada ne doživljava igračke. Najmanji broj sudionika (19 sudionika, 0,7 %) je odgovorilo da se dijete još više uznemiri.

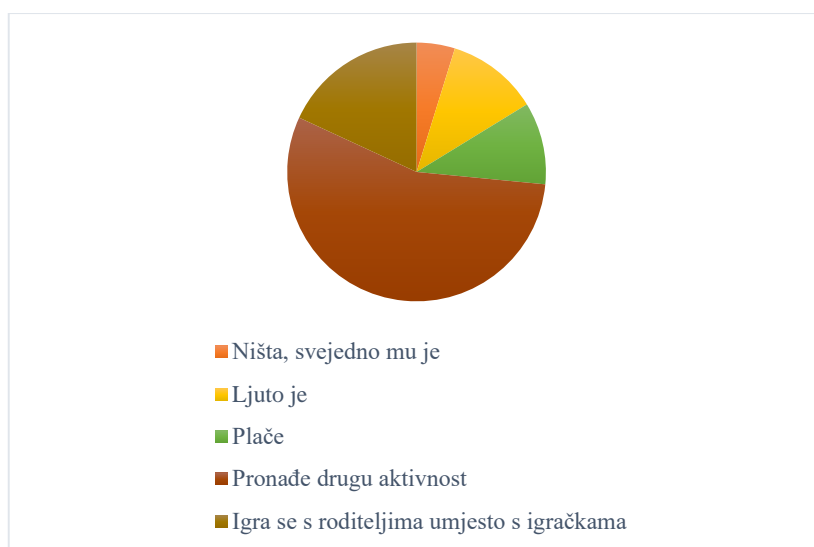


*Grafikon 7.4.14 Kako djetetova najdraža igračka utječe na njega kad je tužno, ljuto, bolesno?  
Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Tada ne doživljava igračke	720	26,8
Igračka smiruje dijete	1224	45,4
Dijete se razveseli igrački	733	27,1
Dijete se još više uznemiri	19	0,7
<b>UKUPNO:</b>	<b>2695</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.14 Kako djetetova najdraža igračka utječe na njega kad je tužno, ljuto, bolesno?  
Izvor: autor*

Na pitanje „Kako Vaše dijete reagira kad su mu iz nekog razloga njegove igračke nedostupne?“, najviše sudionika je odgovorilo „Pronađe drugu aktivnost“ (1492 sudionika, 55,4%), zatim „Igra se s roditeljima umjesto s igračkama“ (488 sudionika, 18,1%). Slijede odgovori „Ljuto je“ (309 sudionika, 11,3%), „Plače“ (277 sudionika, 10,2%), „Ništa, svejedno mu je,“ (129 sudionika, 4,8%). Sve navedeno je vidljivo u tablici i grafikonu 7.4.15.



*Grafikon 7.4.15 Kako vaše dijete reagira kad su mu iz nekog razloga njegove igračke nedostupne?*

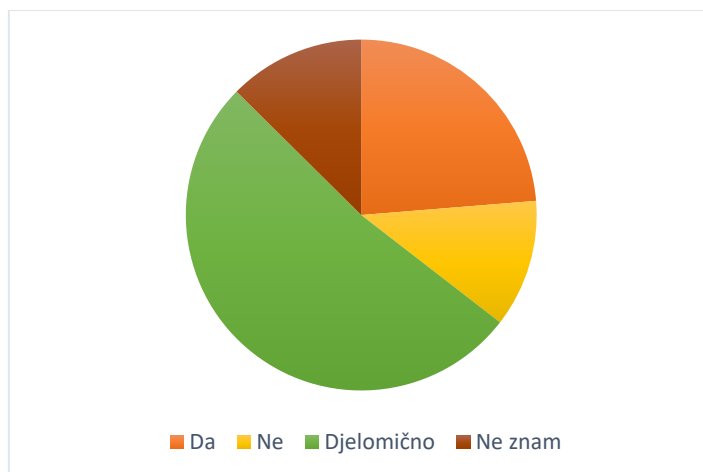
*Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Ništa, svejedno mu je	129	4,8
Ljuto je	309	11,3
Plače	277	10,2
Pronađe drugu aktivnost	1492	55,4
Igra se s roditeljima umjesto s igračkama	488	18,1
UKUPNO:	2695	100

*Tablica 7.4.15 Kako Vaše dijete reagira kad su mu iz nekog razloga njegove igračke nedostupne?*

*Izvor: autor*

Na pitanje „Mislite li da neke igračke imaju pozitivan utjecaj na dijete dok druge igračke imaju negativan utjecaj?“ najviše sudionika je odgovorilo „Djelomično“ (1400 sudionika, 51,9 %). Zatim „Da“ (639 sudionika, 23,7%), „Ne znam,“ (339 sudionika, 12,5%) „Ne“ (317 sudionika, 11,7%). Rezultati su prikazani u grafikonu i tablici 7.4.16.



*Grafikon 7.4.16 Mislite li da neke igračke imaju pozitivan utjecaj na dijete dok druge igračke imaju negativan utjecaj?*

*Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Da	639	23,7
Ne	317	11,7
Djelomično	1400	51,9
Ne znam	339	12,5
<b>UKUPNO:</b>	<b>2695</b>	<b>100</b>

*Tablica 7.4.16 Mislite li da neke igračke imaju pozitivan utjecaj na dijete dok druge igračke imaju negativan utjecaj?*

*Izvor: autor*

17. Ako ste na prethodno pitanje odgovorili sa „Da“, opišite koje igračke po Vašem mišljenju imaju pozitivan, a koje negativan utjecaj na dijete

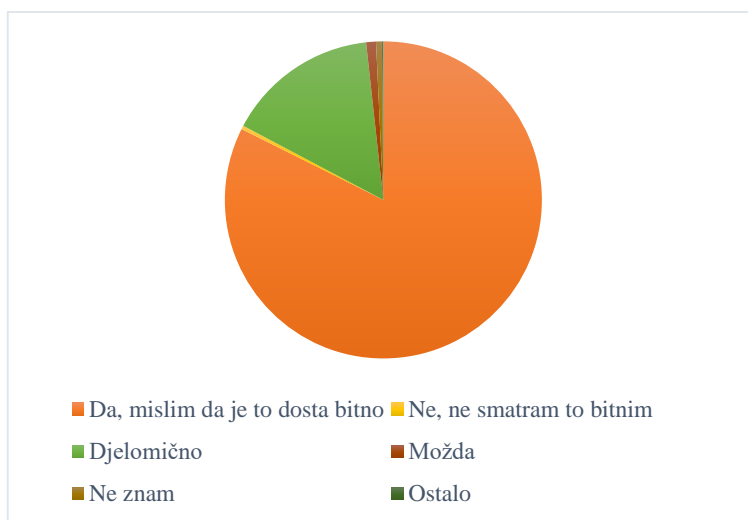
Pozitivan	Negativan
Didaktičke igre, puzzle	Puške, pištolj
Slikovnice, knjige	Loši crtići
Društvene igre	Playstation, videoigre
Plišane životinje, lutke	Mobitel, tablet
Knjige	Mač
Legó igračke	Igre rata

*Tablica 7.4.17 Ako ste na prethodno pitanje odgovorili da, opišite koje igračke po Vašem mišljenju imaju pozitivan, a koje negativan utjecaj na dijete*

*Izvor: autor*

Na pitanje „Uči li Vaše dijete kroz igru? Poučavate li Vaše dijete putem igre?“ najviše sudionika je odgovorilo „Da, mislim da je to dosta bitno,“ (2220 sudionika, 82,3%). Zatim „Djelomično“ (418 sudionika, 14,5%), „Možda“ (27 sudionika, 1%), „Ne znam,“ (16 sudionika, 0,1%) „Ne,

ne smatram to bitnim „ (10 sudionika, 3,7%) i „Ostalo“ (4 sudionika, 0,1 %). Sve navedeno je prikazano u tablici i grafikonu 7.4.17.



*Grafikon 7.4.17 Uči li Vaše dijete kroz igru? Poučavate li Vaše dijete putem igre?  
Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Da, mislim da je to dosta bitno	2220	82,3
Ne, ne smatram to bitnim	10	3,7
Djelomično	418	14,5
Možda	27	1
Ne znam	16	0,5
Ostalo	4	0,1
UKUPNO:	2695	100

*Tablica 7.4.18 Odgovori sudionika o učenju kroz igru  
Izvor: autor*

Na pitanje „Smatrate li da igra ima velik utjecaj na Vaše dijete u poticanju fizičkog i psihičkog razvoja te razvoja vještina?“, najviše sudionika je odgovorilo „Da“ (2496 sudionika, 92,6%), „Djelomično“ (167 sudionika, 6,1%), „Ne znam“ (17 sudionika, 0,6%) i „Ne,, (15 sudionika, 0,5%).Navedeno je vidljivo u tablici i grafikonu 7.4.18.



*Grafikon 7.4.18 Smatrate li da igra ima velik utjecaj na Vaše dijete u poticanju fizičkog i psihičkog razvoja te razvoja vještina?*

*Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Da	2496	92,6
Ne	15	0,5
Djelomično	167	6,1
Ne znam	17	0,6
UKUPNO:	2695	100

*Tablica 7.4.19 Smatrate li da igra ima velik utjecaj na Vaše dijete u poticanju fizičkog i psihičkog razvoja te razvoja vještina?*

*Izvor: autor*

Prema mišljenju sudionika je li potrebna edukacija o igri i utjecaju igre na razvoj djeteta, najviše sudionika je odgovorilo „Da“ (1909 sudionika, 70,8%). Zatim „Možda“ (621 sudionika, 23%), „Ne“ (101 ispitanik, 3,7%) i „Ne znam“ (64 sudionika, 2,3%). Sve navedeno je prikazano u tablici i grafikonu 7.4.19.



*Grafikon 7.4.19 Smatrate li da bi odrasle osobe trebale biti educirane o igri i utjecaju igre na razvoj djeteta?*

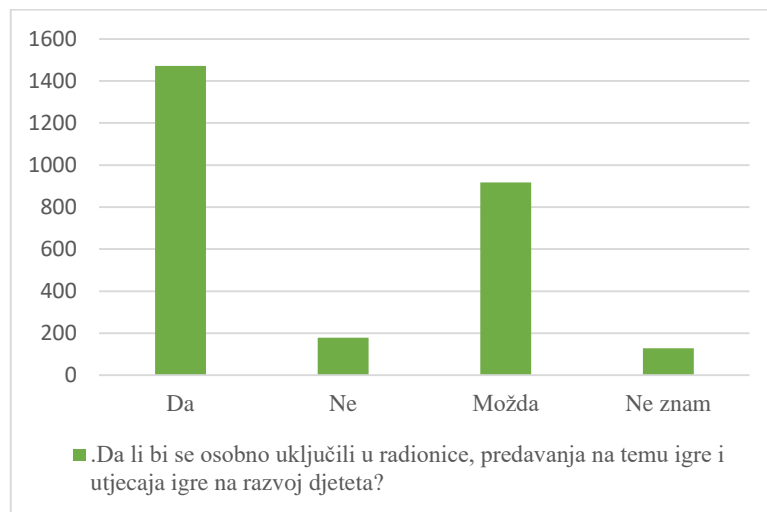
*Izvor: autor*



Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Da	1909	70,8
Ne	101	3,7
Možda	621	23
Ne znam	64	2,3
UKUPNO:	2695	100

*Tablica 7.4.20 Stav sudionika je li potrebna edukacija o igri i utjecaju igre na razvoj djeteta  
Izvor: autor*

Prema odgovoru na pitanje da li bi se osobno uključili u radionice, predavanja na temu igre i utjecaja igre na razvoj djeteta, najviše sudionika je odgovorilo „Da“ (1471 sudionika, 54,5 %). Zatim „Možda“ (917 sudionika, 34% ), „Ne“ (179 sudionika, 6,6 %) i „Ne znam“ (128 sudionika , 4,7 %). Sve navedeno je prikazano u tablici i grafikonu 7.4.21.



*Grafikon 7.4.21 Da li bi se osobno uključili u radionice, predavanja na temu igre i utjecaja igre na razvoj djeteta?  
Izvor: autor*

Odgovor	Broj odgovora	Postotak (%)
Da	1471	54,5
Ne	179	6,6
Možda	917	34
Ne znam	128	4,7
UKUPNO:	2695	100

*Tablica 7.4.21 Da li bi se osobno uključili u radionice, predavanja na temu igre i utjecaja igre na razvoj djeteta?  
Izvor: autor*

## 8. Rasprava

U ovom istraživanju je sudjelovalo ukupno 2695 sudionika s područja Republike Hrvatske, različite dobi, spola i stupnja obrazovanja. Uvjet za pristupanje anketi bio je da su sudionici roditelji. Prema dobi sudionika najveći broj sudionika je između 31 i 40 godina (1384 sudionika, 51,4 %), slijedi dobna skupina je 21 do 30 godina (977 sudionika, 36,3%). Godine sudionika su u skladu s očekivanjima budući da žene najviše rađaju u dobi od 21 do 41 godine. U istraživanju je sudjelovalo najviše sudionika ženskog spola (2647, 98,2 %), te vrlo mali broj muških sudionika (48,1,8%). Ovakva podjela po spolu, odnosno razlog većeg broja ženskih sudionika je to što je anketa objavljena u forumima i grupama za roditelje, ali na njima uglavnom komuniciraju mame. Najviše sudionika ima završenu srednju školu (1619 sudionika, 60,1%), nakon čega slijede sudionici s diplomskim studijem (546, 20,3 %), a najmanje sudionika ima znanstveni studij (51, 1,9 %). Prema broju djece najviše sudionika ima dvoje djece (1101 sudionika, 40,9%) i jedno dijete (1091 sudionika, 40,5%). Rezultati su očekivani jer se današnji roditelji se uglavnom odlučuju za jedno ili dvoje djece uglavnom iz materijalnih/financijskih razloga, nadalje prisutan je trend kasnijeg rađanja pa potencijalni roditelji mogu imati problema sa plodnošću, začećem djeteta i drugo što također može utjecati na odluku o broju djece. Prema dobi djece najviše sudionika ima djecu u dobi od 1-3 godine (1223 sudionika, 29,1%), te slijede sudionici s djecom u dobi od 4-6 godina (961 sudionika, 22,9%). Ostale dobne skupine djece su podjednako zastupljene s time da najmanji broj sudionika ima djecu stariju od 14 godina (282 sudionika, 6,7% ). U istraživanju se ustanovilo da najviše sudionika ima između 31-40 godine, a isto tako najveći broj sudionika ima djecu u dobi od 1-3 godine što ukazuje da se velik broj roditelja odlučuje na roditeljstvo u tridesetima, a ne u dvadesetima kako je to bilo ranije. Prema dobivenim rezultatima čime se djeca najviše igraju, najviše sudionika je odgovorilo da se igraju upravo igračkama koje su prema teorijskom dijelu rada u skladu s njihovom dobi i razvojnim kapacitetom. U radu je prikazano kako se mobitel i računalo ne smatra igračkom pa zato nije niti bilo ponuđeno u odgovorima, ali su ipak sudionici sami pisali mobitel kao najkorišteniju igračku svojeg djeteta što može negativno utjecati na razvoj djeteta. Sudionicima je najvažnije da igračka potiče na učenje (2119 sudionika, 36,2%). Zatim im je važna sigurnost igračke (1243 sudionika, 21,2 %), pa kvaliteta igračke (967 sudionika, 16,5 %), privlačnost (805 sudionika, 13,7 %) i cijena (717 sudionika, 12,2 %). Rezultati su bili očekivani - većina roditelja želi da igračka ima edukativnu svrhu. Odgovori sudionika na pitanje da li kupuju rodno određene igračke, najviše sudionika je odgovorilo „Ne“ (941 sudionika, 34,9% ), zatim „Ponekad“ (904 sudionika, 33,5%). Najmanji broj sudionika je odgovorilo „Da“ ( 850 sudionika, 31,5% ). Prema dobi u kojoj se dijete počelo

samostalno igrati, najviše sudionika je odgovorilo „Nakon prve godine života“ (1317 sudionika, 48,8%) te „Između 1 i 3 godine,“ (1082 sudionika, 40,1 %). Prema opisanim teorijama navedenih u ovom radu samostalna igra je tip igre koja se prva razvija i to u dobi od 2-2,5 godine. Najviše sudionika se sa djecom igra 2-3 h dnevno (817 sudionika, 30,3 %) i više sati dnevno (739 sudionika, 27,5%). Slijedi 1 h dnevno (695 sudionika, 25, 7%) te manje od 1 h dnevno (380 sudionika, 14,1 %) .No, 64 sudionika, (2,4 %) je odgovorilo da se uopće ne igra s djecom što je zabrinjavajući podatak jer roditeljska igra s djetetom ima bitnu ulogu u razvoju djeteta. Nismo bili u mogućnosti analizirati koja je dob djece roditelja koji se uopće ne igraju sa svojom djecom, jer rezultat također može upućivati da se radi o djeci starije dobi gdje je igra više vezana za vršnjake i igru s njima.

2004. godine provedeno je istraživanje u Austriji, Hrvatskoj i Poljskoj u kojem je dokazano da u navedenim državama djeca provode više vremena s majkom nego s ocem. Majke koje žive u gradu provode manje vremena s djecom od onih majki koje žive na selu. Bez obzira na mjesto življenja i na obrazovanje roditelja u svim zemljama, očevi provode manje vremena s djecom u odnosu na majke. Jedno istraživanje proučavalo je uključenost majki i očeva s obzirom na radni status. Rezultati su pokazale da majke s poslovima s punim radnim vremenom u odnosu na očeve zaposlene na puno radno vrijeme, ipak provedu više vremena sa svojom djecom. Cooksey i Fondell istraživali su na koji način očevi provode vrijeme s djecom i kakvi su učinci tih druženja na školske uspjehe djece. Rezultat je pokazao da zajedničke aktivnosti djece i oca imaju pozitivan učinak na njihove školske uspjehe. U istraživanju provedenom 2013. godine uspoređivali su uključenost majke i oca tijekom igranja i učenja s djecom. Zaključak je da su očevi dostupni djeci tijekom vikenda, a manje tijekom tjedna. Važno je raditi ovakva istraživanja da se ukaže na problem i moguće rješenje kako bi se u budućnosti angažman roditelja oko djece izjednačio [37].

Prema korištenju tehnologije najviše sudionika je odgovorilo „do 1 h dnevno“ (844 sudionika, 31,3 %), te 1-2 h dnevno (738 sudionika, 29,6%). Zatim „Uopće ne koristi“ (625 sudionika, 23, 1 %), te više od 3 h dnevno (211 sudionika, 7,8%) i „3 h dnevno“ (205 sudionika, 7,6%). 72 sudionika (2, 6%) je odgovorilo „Ne znam“. Ovi rezultati možda ne pokazuju realno stanje stvari jer je anketa provedena u vremenu pandemije SARS Cov-2 virusa i samoizolacije pa su mnogi učenici imali nastavu online što je povećalo količinu vremena koju su proveli ispred mobitela, laptopa, tableta.

U istraživanju koje proučava povezanost medijskog nasilja i agresivni pristup prema vršnjacima ispitali su kakav utjecaj ima mobitel, televizija i računalo na agresivnost djeteta. Zna se da dijete oponaša obrazac ponašanja za koje smatra da je poželjno ili privlačno (izgled, popularnost

i snaga ), a to su mnogobrojni likovi s računala, televizije itd. Nadalje, bitno je da li dijete razlikuje dobro i loše ponašanje tih likova te da li na njihove postupke gleda s odobravanjem ili ne. Agresivnost na televiziji često je nagrađena odnosno različiti nesporazumi rješavaju se nasilno i agresivno kako bi taj lik ispao junak što bi osobito željela djeca u adolescenciji. Nasilje nije niti kažnjeno na televiji pa djeca dobiju dojam da nema posljedica za takvo devijantno ponašanje. Rezultati su pokazali da je izloženost nasilnim sadržajima povezana s agresivnim ponašanjem kod djece. Takva izloženost koja traje duže vrijeme može promijeniti vjerovanje, stavove, principe i ponašanja pojedinca [38].

Na pitanje „Koliko se Vaše dijete igra s vršnjacima?“, najveći broj sudionika je odgovorio „Svaki dan“ (15157 sudionika, 56,2% ). te „2-3 puta tjedno“ (441 ispitanik, 16,4%). Slijedi odgovor „Rijetko „ (435 sudionika, 16,1 %) te „Vikendom“ (280 sudionika, 10,4%) i „Ne želi se družiti s drugom djecom“ (22 sudionika, 0,8%). Najčešći odgovor da se dijete s vršnjacima igra svaki dan je vjerojatno kod djece koje pohađaju vrtić, jaslice ili školu pa je takav rezultat očekivan. Mišljenje sudionika o utjecaju igračaka na razvoj djeteta u najvećem postotku je da igračke imaju utjecaj na razvoj djeteta (2187 sudionika, 81,1 %). 392 sudionika (14,5%) misli da igračke možda imaju utjecaj na razvoj djeteta. 68 sudionika (2,5%) misli da igračke ne utječu na razvoj djeteta, a 48 sudionika (1,7 %) ne zna. Navedeni rezultat potvrđuje hipotezu H1 da je većina roditelja upoznata s utjecajem i važnosti igre u djetetovom razvoju te su uključeni u igru svoje djece. Većina sudionika smatra da igračke utječu na dijete i dobro je što su toga svjesni pa u skladu s time kupuju igračke, biraju igru, uvode pravila igre itd. Time se potvrđuje hipoteza H2 koja tvrdi da je većina roditelja upoznata koja igra/igračka je prikladna za različitu dob djeteta i prema tome biraju igre/igračke. Istu hipotezu smo potvrdili i odgovorom na pitanje što im je važno kod kupnje igračke, gdje su u najvećem postotku odgovorili edukativni aspekt i sigurnost. No na pitanju da li neke igračke imaju pozitivan, a druge negativan utjecaj na dijete roditelji su u najvećem postotku odabrali odgovor „ Djelomično“ (1400 sudionika, 51,9 %) te sa „Da“ (639 sudionika, 23, 7%), slijedi odgovor „Ne znam „ (339 sudionika, 12,5 %) te „Ne“ (317 sudionika, 11, 7%) što potvrđuje da ipak imaju nedoumica kad se govori o utjecaju igrački na razvoj djeteta. Kad su tužna, djecu igračke umiruju što se u većini (1224 sudionika, 45,4 %). pokazalo u ovom istraživanju. U najvećem postotku (1492 sudionika, 55,4 %) dijete nedostupnu igračku zamjenjuje drugom aktivnosti što je pozitivno.

Odgovori sudionika o učenju kroz igru gdje je najviše sudionika odgovorilo „Da, mislim da je to dosta bitno,, (2220 sudionika, 82,3%) te sa „Djelomično“ (418 sudionika, 14,5 %), potvrđuje da roditelji znaju da dijete može učiti korištenjem igre. Rezultate smatramo očekivanim jer većina sudionika smatra da je učenje kroz igru vrlo bitno. Također su roditelji u najvećem

postotku (2496 sudionika, 92,6%), upoznati da igra ima velik utjecaj u poticanju fizičkog i psihičkog razvoja. Time se opet potvrđuje da posjeduju znanja o važnosti igre u djetetovom razvoju. Većina sudionika (1909 sudionika, 70,8%) smatra da je potrebna edukacija o igri i utjecaju igre na razvoj djeteta čime hipoteza H3 da roditelji smatraju da im ne treba dodatna edukacija o igri i njezinoj važnosti nije potvrđena. Većina sudionika je za to da se uvede edukacija o igri, radionice o igri i utjecaju igre što dokazuje želju da se utjecaj igre čim više osvijesti među roditeljima, no u nešto manjem postotku (1471 sudionika, 54,5 %) bi se osobno uključili u takvu edukaciju. Ustanovilo se da većina sudionika smatra da bi trebalo edukaciju o igri (70,8 %), no na pitanje ako bi polazili takvu edukaciju tek je polovica odgovorilo da bi polazilo edukaciju (54,5 %).

## 9. Zaključak

Igra je važna sastavnica odrastanja i bitan čimbenik u procesu razvoja svakog djeteta. Dijete izražava igrom sve što ne može izraziti verbalno. Uz pomoć igre dijete izražava osjećaje, misli, doživljaje i želje. Tijekom igre dijete aktivno sudjeluje te poboljšava svoj psihički i fizički razvoj. Kroz igru djeca uče životne vještine koje su mu potrebne u svakodnevnom životu i priprema se za život, surađuje i razgovara s vršnjacima, razvija maštu, kreativnost, društvene i emocionalne sposobnosti. Igra se mora poticati te nikako ne sputavati. U ovom radu obrađena je povijest igre, vrste igara i igračkaka, utjecaj igre na djetetov fizički, psihički i socijalni razvoj, važnost učenja kroz igru te značaj igre kod hospitalizacije djeteta. Rezultati provedenog istraživanja pokazali su da je većina roditelja svjesna utjecaja igre/igračke na dijete, većina roditelja se igra i provodi vrijeme sa svojim djetetom. Zabrinjavajući je podatak da se neki sudionici uopće ne igraju sa svojom djecom budući da je u radu objašnjena važnost roditeljske uloge u dječjoj igri. Većina sudionika smatra da je potreban neki oblik edukacije/radionice na temu utjecaja igre na djetetov razvoj, ali ipak u toj edukaciji, koju smatraju potrebnom, sami ne bi sudjelovali. Sve više se prepoznaje važnost igre u bolnici tijekom hospitalizacije djeteta pa se tako planiraju provoditi i posebne akcije koje bi pedijatrijske odjele opskrbljivale igraonicama što je izuzetno pozitivno. U pedagoškom smislu, igra ima bitnu ulogu u učenju putem edukativnih igara, internetskih portala za učenje te takvu vrstu učenja treba poticati jer će dijete prelaskom iz vrtića u školu, odnosno prelaskom iz igranja u vrtiću do obaveza u školi, možda doživjeti averziju prema školi i učenju jer igre i igračke nisu prisutne više u tolikoj mjeri kao što je to bilo prije. Za dijete je igra važna u svakom smislu, fizičkom (više se kreće (sportske igre), razvija motoriku, jača koordinacija pokreta), psihičkom (kritičko mišljenje, povezivanje, simbolizam, fantazije) i u socijalnom (komunikacijske vještine, vršnjačka interakcija).

## 10.Literatura

1. M. Lazar: Moć igre i igračke, Naklada Tempo, Đakovo, 2007.
2. A. Došen Dobud: Dijete-istraživač i stvaralac, Alinea, Zagreb, 2016.
3. M. Klarin: Psihologija dječje igre, Zadar, Sveučilište u Zadru, 2017. dostupno na: [https://vrtic-sunce.zagreb.hr/UserDocsImages/Psihologija\\_djecje\\_igre.pdf](https://vrtic-sunce.zagreb.hr/UserDocsImages/Psihologija_djecje_igre.pdf)
4. I. Zagorac: Igra kao cjeloživotna aktivnost, Metodički ogleđi:časopis za filozofiju odgoja,br.13 siječanj 2006, str.69-80 dostupno na: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=7159](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=7159)
5. M .Stevanović: Predškolska pedagogija- druga knjiga, Rijeka, Express digitalni tisak, 2000.
6. S. Đujić: Stare hrvatske igre i igračke, Diplomski rad,Sveučilište Jurja Dobrile u Puli , 2017. dostupno na: <https://repozitorij.unipu.hr/en/islandora/object/unipu:1592>
7. D. Balen-Letunić: Osvrt na igračke pretpovijesnog razdoblja, Etnološka istraživanja broj 18/19 2014, str.11-17. dostupno na: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=197031](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=197031)
8. K. Gerometta, D.Balen-Letunić, A. Rendić-Miočević: Čarolija igre: Igračke u pretpovijesti i antici iz zbirki Arheološkoga muzeja u Zagrebu, Arheološki muzej u Zagrebu, 2012, 64 str. *Tabula: časopis Filozofskog fakulteta, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli* dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/172725>
9. A. Jelenić: Igra i istraživanje djece predškolske dobi. Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet,2018. dostupno na: <https://zir.nsk.hr/islandora/object/ufzg:693>
10. K. Kalinić: Upotreba igre u nastavi povijesti, Diplomski rad, Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku, 2012. dostupno na: <https://zir.nsk.hr/islandora/object/ffos:1882>
11. A. Nikčević-Milković, M. Rukavina, M. Galić :Korištenje i učinkovitost igre u razrednoj nastavi, Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja, br. 25, lipanj 2011, str 108-121. dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/106701>
12. N. Fruk: Rast i razvoj djeteta predškolske dobi, Završni rad, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb, 2019. dostupno na: <https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg:1253>
13. J. Grm: Učenje kroz didaktičke igre, Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje, br 4. lipanj 2021, str 325-330. dostupno na : <https://hrcak.srce.hr/255197>

14. M. Dušak: Didaktička igra u nastavi hrvatskog jezika, Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, 2021. dostupno na: <https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg%3A1643/datastream/PDF/view>
15. M. Milinović: Glazbene igre s pjevanjem, Artos: časopis za znanost, umjetnost i kulturu, br 3. 2015, str 1-6. dostupno na : [http://www.uaos.unios.hr/artos/pdf/broj\\_3/majda.pdf](http://www.uaos.unios.hr/artos/pdf/broj_3/majda.pdf)
16. E. Mrković: Igre s lutkama za poticanje govorne komunikacije i jezičnog razvoja, Završni rad , Sveučilište u Splitu, Split, 2016. dostupno na: <https://repozitorij.svkst.unist.hr/islandora/object/ffst:458>
17. Z. Antončić, Z.: Interesi djece predškolske dobi, Diplomski rad , Sveučilište u Zagrebu , 2017. dostupno na: <https://zir.nsk.hr/islandora/object/erf:234>
18. S. Brotherson: Young children and the importance of play, Stručni rad, North Dakota State University, North Dakota, 2009. dostupno na: [https://library.ndsu.edu/ir/bitstream/handle/10365/9345/fs1424\\_2009.pdf?sequence=1](https://library.ndsu.edu/ir/bitstream/handle/10365/9345/fs1424_2009.pdf?sequence=1)
19. A. Peša : Obilježja igre i interesa djece predškolske dobi, Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb 2018. dostupno na: <https://repozitorij.erf.unizg.hr/en/islandora/object/erf:469>
20. W. Schepers, I. van Liempd: Avantura u prirodi., Djeca u Europi: zajednička publikacija mreže europskih časopisa, br 2. 2010 str 2-3. dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/file/182487>
21. M. Duran: Dijete i igra. Naklada slap, 2003.
22. M. Matijević, L. Bognar: Didaktika, Zagreb: Školska knjiga, 2002.
23. N. Jagrović: Sličnosti i razlike pedagoških modela Marije Montessori, Rudolfa Steinera i Célestina Freineta, Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu, br 56. 2007, str 65-77. dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/82653>
24. M. Lorger, I. Prskalo (2010). Igra kao početni oblik treninga brzine u predškolskoj dobi, Kondicijska priprema sportaša Zagreb, Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu i Udruga kondicijskih trenera Hrvatske, 2010. Dostupno na [https://www.academia.edu/10374536/MOTORI%C4%8CKE\\_IGRE\\_DJECE\\_PRED%C5%A0KOLSKE\\_DOBI](https://www.academia.edu/10374536/MOTORI%C4%8CKE_IGRE_DJECE_PRED%C5%A0KOLSKE_DOBI)
25. T.H. Lučev, K. Veža: Emocionalni razvoj predškolskog djeteta <https://search.informit.org/doi/abs/10.3316/AEIPT.141401> dostupno: 15.08.2021



26. M. Prensky: Digitalni urođenici, digitalne pridošlice: Razmišljaju li doista drugačije? Edupoint časopis 2005.
27. I. Lončarić: Edukativne igre, .Diplomski rad,Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, Pula, 2015. dostupno na : <https://repositorij.unipu.hr/en/islandora/object/unipu:52>
28. I. Kiternaš:Korištenje didaktičkih digitalnih igara u razrednoj nastavi, Diplomski rad, Sveučilište u Rijeci, Rijeka, 2020. dostupno na: <https://repository.ufri.uniri.hr/islandora/object/ufri:659>
29. M. Pivec :Igra i učenje, Potencijali učenja kroz igru, Edupoint časopis, 2006 .dostupno na: <http://edupoint.carnet.hr/casopis/49/clanci/1#top>
30. J. Grgurić: Program „Dječji bolnički odjeli–prijatelji djece, Paediatrica Croatica, br 4 2003, str 3-8. dostupno na <http://www.hpps.com.hr/sites/default/files/Dokumenti/2003/pdf/02.pdf>
31. Ž. Kolak, A. Šečić, V. Matijević, J. Bartolović, D. Kovačić-Percela, M. Hajdaš, M. Mlinar: Dječja igra u humanizaciji boravka djece u bolnici. *Fizikalna i rehabilitacijska medicina*, br 25 2013, str 42-49. dostupno na: <https://core.ac.uk/download/pdf/19759682.pdf>
32. R .Taha: The Importance of Play: Well vs. Hospitalized Children, 2008. [https://opencommons.uconn.edu/son\\_articles/50/](https://opencommons.uconn.edu/son_articles/50/) dostupno 15.08.2021.
33. D. L. Wong, M.J. Hockenberry, D. Wilson : Wong's nursing care of infants and children. Mosby/Elsevier, Kanada, 2007. dostupno na: <https://dl.uswr.ac.ir/handle/Hannan/138784>
34. N. Buzov: Ispitivanje čimbenika za primjenu igre tijekom hospitalizacije djece, Diplomski rad , Sveučilište u Zagrebu, Zagreb, 2020. dostupno na <https://zir.nsk.hr/islandora/object/erf:769>
35. P. Walsh, J. Denno: A Playroom Internal Waiting Area Improves Productivity in the Pediatric Emergency Department, *Western Journal of Emergency Medicine*, br 21 2020, ,str 322. dostupno na: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc7081871/><https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc7081871/>
36. K. McGee,: The role of a child life specialist in a pediatric radiology department. *Pediatric radiology*,br 33 2003, str. 467-474. dostupno na: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00247-003-0900-2>
37. D .Nenadić-Bilan: Roditelji i djeca u igri, Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu,br 63 2014, str 107-117. <https://hrcak.srce.hr/124301> dostupno: 30.08.2021.

38. V. Bilić: Povezanosti medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima. 2010  
dostupno na: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=101911](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=101911)

## Popis slika, tablica i grafikona

Izvor svih tablica i grafikona u ovom radu je autor.

<i>Slika 5.1 prikaz učionice 21.stoljeća (preuzeto: <a href="https://elearninginfographics.com/21st-century-educational-technology-classroom-infographic/">https://elearninginfographics.com/21st-century-educational-technology-classroom-infographic/</a> .....</i>	<i>15</i>
<i>Tablica 7.4.1 Dob sudionika.....</i>	<i>20</i>
<i>Tablica 7.4.2 Spol sudionika .....</i>	<i>21</i>
<i>Tablica 7.4.3 Stupanj obrazovanja sudionika .....</i>	<i>22</i>
<i>Tablica 7.4.4 Broj djece sudionika .....</i>	<i>23</i>
<i>Tablica 7.4.5 Dob djece sudionika .....</i>	<i>23</i>
<i>Tablica 7.4.6 Igračke koje djeca sudionika najviše koriste .....</i>	<i>24</i>
<i>Tablica 7.4.7 Kriteriji sudionika pri odabiru igračke .....</i>	<i>25</i>
<i>Tablica 7.4.8 Odgovori sudionika na pitanje da li kupuju rodno određene igračke .....</i>	<i>26</i>
<i>Tablica 7.4.9 Dob u kojoj se dijete počelo samostalno igrati .....</i>	<i>26</i>
<i>Tablica 7.4.10 Koliko se prosječno dnevno sudionici igraju s djecom .....</i>	<i>27</i>
<i>Tablica 7.4.11 Koliko se Vaše dijete koristi mobitelom, tabletom ili računalom dnevno? ...</i>	<i>28</i>
<i>Tablica 7.4.12 Koliko se Vaše dijete igra s vršnjacima? .....</i>	<i>29</i>
<i>Tablica 7.4.13 Stav sudionika o utjecaju igračaka na razvoj djeteta .....</i>	<i>29</i>
<i>Tablica 7.4.14 Kako djetetova najdraža igračka utječe na njega kad je tužno, ljuto, bolesno? .....</i>	<i>30</i>
<i>Tablica 7.4.15 Kako Vaše dijete reagira kad su mu iz nekog razloga njegove igračke nedostupne? .....</i>	<i>31</i>
<i>Tablica 7.4.16 Mislite li da neke igračke imaju pozitivan utjecaj na dijete dok druge igračke imaju negativan utjecaj? .....</i>	<i>32</i>
<i>Tablica 7.4.17 Ako ste na prethodno pitanje odgovorili da, opišite koje igračke po Vašem mišljenju imaju pozitivan , a koje negativan utjecaj na dijete? .....</i>	<i>32</i>
<i>Tablica 7.4.18 Odgovori sudionika o učenju kroz igru .....</i>	<i>33</i>

<i>Tablica 7.4.19 Smatrate li da igra ima velik utjecaj na Vaše dijete u poticanju fizičkog i psihičkog razvoja te razvoja vještina? .....</i>	<i>34</i>
<i>Tablica 7.4.20 Stav sudionika je li potrebna edukacija o igri i utjecaju igre na razvoj djeteta .....</i>	<i>35</i>
<i>Tablica 7.4.21 Da li bi se osobno uključili u radionice, predavanja na temu igre i utjecaja igre na razvoj djeteta? .....</i>	<i>35</i>
<i>Grafikon 7.4.1 Dob sudionika .....</i>	<i>20</i>
<i>Grafikon 7.4.2 Spol sudionika .....</i>	<i>21</i>
<i>Grafikon 7.4.3 Stupanj obrazovanja sudionika .....</i>	<i>22</i>
<i>Grafikon 7.4.4 Broj djece sudionika .....</i>	<i>23</i>
<i>Grafikon 7.4.5 Dob djece sudionika .....</i>	<i>23</i>
<i>Grafikon 7.4.6 Igračke koje djeca sudionika najviše koriste .....</i>	<i>24</i>
<i>Grafikon 7.4.7 Kriteriji sudionika pri odabiru igračke .....</i>	<i>25</i>
<i>Grafikon 7.4.8 Dob u kojoj se dijete počelo samostalno igrati .....</i>	<i>26</i>
<i>Grafikon 7.4.9 Koliko se prosječno dnevno sudionici igraju s djecom .....</i>	<i>26</i>
<i>Grafikon 7.4.10 Koliko se Vaše dijete koristi mobitelom, tabletom ili računalom dnevno? ...</i>	<i>27</i>
<i>Grafikon 7.4.11 Koliko se Vaše dijete igra s vršnjacima? .....</i>	<i>28</i>
<i>Grafikon 7.4.12 Stav sudionika o utjecaju igračaka na razvoj djeteta .....</i>	<i>29</i>
<i>Grafikon 7.4.13 Kako djetetova najdraža igračka utječe na njega kad je tužno, ljuto, bolesno? .....</i>	<i>29</i>
<i>Grafikon 7.4.14 Kako Vaše dijete reagira kad su mu iz nekog razloga njegove igračke nedostupne? .....</i>	<i>30</i>
<i>Grafikon 7.4.15 Mislite li da neke igračke imaju pozitivan utjecaj na dijete dok druge igračke imaju negativan utjecaj? .....</i>	<i>31</i>
<i>Grafikon 7.4.16 Ako ste na prethodno pitanje odgovorili da, opišite koje igračke po Vašem mišljenju imaju pozitivan , a koje negativan utjecaj na dijete .....</i>	<i>32</i>

<i>Grafikon 7.4.17</i> Odgovori sudionika o učenju kroz igru .....	33
<i>Grafikon 7.4.18</i> Smatrate li da igra ima velik utjecaj na Vaše dijete u poticanju fizičkog i psihičkog razvoja te razvoja vještina? .....	34
<i>Grafikon 7.4.19</i> Stav sudionika je li potrebna edukacija o igri i utjecaju igre na razvoj djeteta .....	34
<i>Grafikon 7.4.20</i> Da li bi se osobno uključili u radionice, predavanja na temu igre i utjecaja igre na razvoj djeteta? .....	34



IZJAVA O AUTORSTVU  
I  
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim privajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, LORENA KRALJIĆ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom UTJECAJ IGRE NA RAZVOJ DJETETA (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Lorena Kraljić  
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, LORENA KRALJIĆ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom UTJECAJ IGRE NA RAZVOJ DJETETA (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Lorena Kraljić  
(vlastoručni potpis)