

ОМИЉЕНИ НАЧИНИ ИГРАЊА ПРЕДШКОЛСКЕ ДЕЦЕ¹

Весна Цолић², Тамара Радовановић³

Кратки научни рад DOI 10.7251/NSK2101095C UDK 373.23/.24: 373.2-056.26/.36 COBISS.RS-ID 134727425

Резиме

Игра је не само најчешћа дечја активност, већ и активност којом дете упознаје себе и своју околину и на њу делује. Играчке су средство деловања детета, које доприноси његовом упознавању и разумевању себе и своје околине. Циљ истраживања је био да се утврди које су најомиљеније играчке деце, као и на које начине се она њима играју. Узорак истраживања је чинило 120 деце, по 40 од 4, 5 и 6 година, уз подједнаку заступљеност девојчица и дечака. Коришћена је метода интервјуа. Резултати истраживања показују да су код деце омиљене савремене играчке, али и неке традиционалне, очигледан је и утицај медија, пре свега, цртаних филмова. Када је реч о начинима играња, из дечјих описа се може видети да играчке најчешће условљавају начине играња. Због изузетног значаја игре и играчака у дечјем животу и развоју, аутори сматрају да би требало да се поклони много више пажње како избору играчака, тако и дечијем искуству играња.

¹ Дио резултата на којима се базира овај рад је прелиминарно представљен на 4. Стручно–научном скупу са међународним учешћем ХОЛИПРИ, 13. и 14. октобра 2017. на Високој школи за образовање васпитача у Пироту.

² Весна Цолић је доктор наука у области педагогије и редовни професор Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Новом Саду. Електронска адреса: colic.vesna@gmail.com

³ Тамара Радовановић је мастер педагогије, запослена као асистент Високе школе струковних студија за образовање васпитача у Новом Саду. Електронска адреса: tamaramilosevic91@gmail.com

Кључне речи: игра, играчке, начини играња, искуство играња, предшколска деца.

Увод

Игра је специфична људска творевина. Проучавају је различите науке, те отуда постоје бројне различите дефиниције ове активности. Појмом „игра“ може се означити свака активност која се предузима због задовољства које пружа, без обзира на њен коначни резултат. На сличан начин, играчка се може дефинисати као било које средство којим се служи у игри.

Играчка је материјални чинилац игре, који својим особинама битно утиче на њен ток и садржај. За играчке се каже и да су посредници између друштвеног искуства и личног искуства које дете стиче кроз сопствену праксу. Оне су за дете прилагођени материјални ослоњци за боље упознавање и овладавање стварношћу.

Упркос чињеници да је игра за децу најважнија активност, и да се у игри најчешће користе играчке, проучавања дечје игре и играчака су још увек релативно ретка и несистематична. Све чешће се могу чути критике, упућене како истраживачима тако и практичарима, да је игра најзапостављенији аспект дететовог живота, а у исто време и његов најексплоатисанији аспект (Saton-Smit, 1989). Док га стручњаци и практичари који се баве малом децом запостављају, произвођачи играчака и опреме за дечја игралишта га експлоатишу!

У овом раду ће бити приказана наклоност деце предшколског узраста према одређеним играчкама, као и начини играња са њима. Циљ је да се утврди колико је избор играчака условљен утицајем средине, и колико је игровно понашање под утицајем играчака.

Теоријске основе истраживања

Пошто су детињство и игра неодвојиви део културе (дете се рађа и развија у одређеној култури, која обликује његово одрастање и развој),

они су предмет проучавања бројних наука: психологије, педагогије, социологије, историје, етнографије и др. Њихово потпуно разумевање је једино могуће у сусрету тих интердисциплинарних знања. Психијатар Стјуарт Браун сматра да је игра основа онога што се сматра цивилизацијом – уметности, игре, спорта, књига, филмова и друго (Braun, 2009, према Goldstein, 2012). Поред покушаја да се предмету истраживања приступи холистички, за овај рад ће ипак бити од највећег значаја педагошко–психолошка сазнања о игри играчкама и игрању.

Ауторка Матејић (према Duran, 2003) истиче четири основне карактеристике дечје игре:

1. да је игра симултано понашање које има особине: дивергентност, некомплетност и неадекватност;
2. да је игра аутогелична активност, што значи да: поседује властиту мотивацију, прагматични учинци одсуствују, процес је важнији од продукта, а средство доминира над циљем;
3. да игра испуњава приватне функције играча, као што су: ослобађање напетости, решавање конфликта, регулисање развоја;
4. да се игра изводи у стању оптималног мотивацијског тонуца, што значи да у игри одсуствује биолошка присила и социјална претња, а влада умерена психичка тензија.

Игра је од суштинског значаја за развој, јер доприноси когнитивној, физичкој, социјално-емоционалној добробити деце и омладине. Оно око чега постоји општа сагласност јесте да мала деца уче кроз игру на интегрисан начин, користећи све модалитете – чула, физичку активност, емоције и представљање, деца се препуштају и уживају у игри. У суштини, игра је природно средство за холистичко учење и развој (French, 2007). Такође, нуди идеалну прилику за родитеље да се у потпуности ангажује у раду и дружењу са својом децом. Прегледом више од 40 студија показало се да игра знатно утиче на креативно решавање задатака, кооперативно понашање и логичког размишљање, уопште – интелигенцију. Игра побољшава напредак раног развоја „од 33% до 67%, повећањем прилагођавања, побољшање говора и смањење социјалних и емоционалних проблема“ (Fisher, 1992, према Goldstein, 2012:7).

За играчке се најчешће каже да су прилагођени материјални ослонци и чиниоци игре, за боље упознавање и овладавање стварношћу, посредници између друштвеног искуства и личног искуства које дете стиче кроз сопствену праксу играња. Дечје играчке пружају значајан простор за испитивање узрочно-последичних веза, јер објекти су схваћени на различитим нивоима апстракције. На пример, многе лутке и фигурице могу се тумачити или као ликови из измишљеног света или као физички објекти у стварном свету. У два експеримента, 72 деце, узраста четири и пет година, схватили су да ликови деле заједничке одређене особине, иако нису имали исто име (Rhemtulla, 2009; према Goldstein, 2012). Игра директно доприноси образовању и развоју деце, а играчке су те које подстичу и продужавају игру. Да би деца открила шта је добро, шта шта воле и каква су, кључна је разноврсност играчака које су им на располагању. Пажљив одабир играчака може усмерити децу да се играју са другима, да сарађују, и да развијају одређене вештине.

Анализе дечјих наклоности према играчкама (према Saton-Smit, 1989) показују да се деца радо играју управо оним играчкама које им произвођачи играчака нуде. Тржиште играчака врши велики утицај на родитеље који бирају и купују играчке деци у оквирима које им постављају произвођачи играчака. Не треба занемарити ни утицај телевизијске рекламе, која значајно утиче, па и ограничава избор родитеља и деце. Истраживање (Vuković, 2012; према Klemenović, 2014) је указало на чињеницу да 89,09% родитеља издваја телевизију као важан фактор који утиче на дететово време проведено у игри. Више од половине (60,25%) негативно је оценило утицај телевизије на игру детета, док је мали постотак (5,5%) истакао позитиван ефекат телевизије. Посебно су истакли негативан утицај телевизије на појаву родних стереотипа и на-силних начина деловања.

Када говоримо о начину играња деце, из анализа се може видети да дечји појам игре није ограничен играчкама и да се у већини случајева улога играчке своди на улогу посредника дететове активности (Saton-Smit, 1989). Истраживања о томе у коликој је мери понашање детета у игри под утицајем играчака показују да је утицај играчака на игру већи код деце млађе од три године, док старија деца предност дају задатку који су себи поставила у игри над самим предметом. Такође,

када у игри учествује већи број деце заједно, примећено је мање ослањање на играчку, као и када је искуство детета у игри веће, њихове идеје имају већу предност него играчке. Отуда се може закључити да играчке јесу посредници у игри, али немају предност над игром, осим на најмлађим узрастима. Старија деца, деца у заједничкој игри, као и деца која имају искуство играња, играчке прилагођавају својим идејама и потребама своје маште, а не обрнуто.

Сатон-Смит (Saton-Smit, 1989) сматра да у тој чињеници треба тражити узрок веровања да је за дечји развој кориснија тзв. „игра без играчака“, где она имају могућност да различите необликоване материјале користе на било који начин. Нека искуства (Becker, Schubert & Strick, 1993; Schubert & Strich, 1996) су показала да у условима овакве игре деца показују: више дружења са вршњацима, више физичке активности, више маште и креативности, више упорности и стрпљења. Ипак, као што Сатон-Смит упозорава, не смемо занемарити развојну чињеницу да су млађој деци потребни реалистични предмети као ослонци игри и машти.

Већина аутора слаже се да су малој деци потребне реалистичне играчке, сличне стварним предметима, због њихових релативно ограничених симболичких способности (Miljak, 2009). Мало дете још није способно да унапред замисли/испланира шта ће се играти, већ се игра полазећи од предмета који му је доступан. Отуда је веома важан избор играчака за децу, јер оне у овом узрасту умногост одређују игру.

Касније, када дете достигне одређену зрелост, са развојем симболичке функције мишљења, играчке као симболи / посредници добијају другачију улогу у игри (Miljak, 2009). Играчке сада служе детету да реализује своје идеје у игри, док је у претходном периоду било обрнуто. У овом узрасту играчке могу бити стилизоване, маштовите или направљене за различиту употребу у игри, не морају бити сличне реалним предметима. Дете сада може исту играчку користити у различитом значењу, различити необликовани материјали му могу послужити као симболи, или може говором заменити предмет или читаву радњу у игри.

Метод

Предмет истраживања су омиљени начини играња деце предшколског узраста.

Циљ истраживања је утврдити које су најомиљеније играчке деца предшколског узраста, као и на који начин их деца користе у игри. Овим радом се жели утврдити под утицајем којих фактора се формира дечја наклоност према одређеним играчкама, са једне стране, а са друге, у коликој мери је понашање деце у игри под утицајем играчака. На тај начин аутори рада желе да укажу на значај избора играчака којима су деца окружена у породици и вртићу, као и на значај игровног искуства које стичу у игри за целокупан развој детета.

Узорак истраживања је 120 предшколске деце, по 40 од 4, 5 и 6 година, уз подједнаку заступљеност девојчица и дечака у оквиру свих обухваћених узраста. Сва деца похађају неки од вртића у Новом Саду. Узорак је пригодан, није репрезентативан, те су могућности уопштавања резултата ограничене, али аутори рада верују да свакако указују на неке најопштије тенденције у вези са предметом истраживања.

У истраживању је примењен интервју са децом. Разговор са децом су водили њихови васпитачи или студенти Високе школе струковних студија за образовање васпитача Нови Сад на пракси у присуству васпитача, тј. деци познате особе. Такође, разговори су вођени у просторијама вртића, односно у деци познатом простору, тако да су деца била потпуно сигурна и опуштена током интервјуа. Постављена су им следећа питања:

1. Која је твоја најомиљенија играчка, са којом највише волиш да се играш?
2. Како се са њом играш? Испричај ми/опиши: шта са њом радиш, где, са киме.

Одговори на питања разврстани су по категоријама и статистички обрађени. Узети су у обзир различити аспекти: узраст и пол детета, шта је дете казало, показало, на који начин.

Анализа и интерпретација резултата

Табелама које следе приказани су одговори на два питања постављена деци, а која су подвргнута дескриптивној статистици.

Табела 1

Одговори на питање 1. Која ти је омиљена играчка?

Категорије:	Узраст	Девојчице	Дечаци	УКУПНО
Лопта	4	1	2	3
	5	0	2	2
	6	0	3	3
	Укупно	1	7	8
Лутке	4	6	0	6
	5	6	0	6
	6	5	0	5
	Укупно	17	0	17
Јунаци цртаних филмова	4	5	2	7
	5	4	3	7
	6	5	5	10
	Укупно	14	10	24
Плишане играчке	4	4	4	8
	5	5	0	5
	6	1	0	1
	Укупно	10	4	14
Конструктори	4	2	2	4
	5	0	5	5
	6	2	3	5
	Укупно	4	10	14
Превозна средства	4	1	6	7
	5	0	6	6
	6	1	3	4
	Укупно	2	15	17

	4	0	1	1
Механичке играчке	5	0	0	0
	6	0	1	1
	Укупно	0	2	2
Мобилни/компјутер/таблет	4	0	0	0
	5	0	0	0
	6	1	0	1
	Укупно	1	0	1
Спортски реквизити (сем лопте)	4	0	1	1
	5	1	0	1
	6	0	2	2
	Укупно	1	3	4
Нешто друго	4	2	1	3
	5	4	4	8
	6	6	5	11
	Укупно	12	10	22
	УКУПНО	62	61	123 ⁴

Када се погледају одговори на нивоу целог узорка може се видети да су деца најчешће одговарала да су им најомиљеније играчке које представљају јунаке цртаних филмова, следе играчке које су сврстане у категорију „нешто друго“, а свима им је заједничко да се користе за различите игре улога, затим лутке и превозна средства. Нешто ређе деца наводе плишане играчке, конструкторе, лопте и друге спортске реквизите, док сасвим ретко механичке играчке и предмете савремене технологије (мобилни/компјутер/таблет). Избор јунака цртаних филмова није изненађујући, сличне резултате налазимо и код других аутора (Glebuviene, Tarasoniene, 2007, према Klemenović, 2014) који су истраживали наклоност предшколске деце према играчкама, те такође утврдили несумњив утицај ТВ програма на дечји избор најомиљенијих играчака. У истом истраживању, следеће по учесталости дечјег избора су

⁴ Број одговора на ово питање је већи од укупног броја деце у узорку, јер су деца у једном одговору наводила више играчака.

биле играчке реплике савремене технологије (мобилни телефон, компјутер, микрофон и др.), што је потпуно различито од резултата које су добили аутори овог рада. На средини листе у поменутом истраживању из литературе су коцке, лопте и спортски реквизити, што је слично као у горњој табели, док се едукативне играчке и дечје књиге, које наводе страни истраживачи, у овом узорку се нису појавили међу одговорима о најомиљенијим играчкама.

Интересантно је да се и у једном домаћем истраживању (Savičić, 2012, према Klemenović, 2014), додуше, на мањем узорку ($n=30$) деце од 4 до 6 година, показало да око $2/3$ испитане деце радије бира „игре на компјутеру“, док $1/3$ бира „игре играчкама“, при чему девојчице чешће предност дају играчкама (преко $1/2$), него дечаци (мање од $1/4$). Притом, преко 90% испитане деце зна да компјутер није играчка. Могуће је да се у истраживању приказаном у овом раду одговори везани за савремене технологије нису јављали чешће управо из разлога што је питање које је постављано деци сугерисало да се размишља о играчкама.

Што се тиче узрасних разлика, из табеле 1 се може уочити да са порастом узраста деца значајно ређе бирају плишане играчке, као и превозна средства, док значајно чешће бирају играчке за различите игре улога (категорија „нешто друго“), а благо расте број избора јунака цртаних филмова. Ови избори су очекивани и аутори рада сматрају да су повезани са општим развојем деце, развојем симболичке функције мишљења и богаћењем искуства играња код деце.

У погледу разлика у зависности од пола деце (девојчице – дечаци), може се рећи да су оне веће и значајније од узрасних разлика. Најомиљеније играчке девојчица свих узраста из обухваћеног узорка су лутке, док ниједан дечак није дао овај одговор. Најомиљеније играчке дечака су превозна средства, а само две девојчице из узорка бирају овај одговор. Јунаци цртаних филмова су се тако нашли на другом месту код деце оба пола, које дечаци бирају једнако често као и конструкторе и играчке за игре улога („нешто друго“), где доминирају играчке реплике оружја (мачеви, пиштољи, лисице што имају полицајци). Код девојчица су на трећем месту по омиљености играчке за игре улога („нешто друго“), с тим што код њих доминирају играчке – реплике

предмета из свакодневног живота (реквизити за улепшавање, кухињски судићи, играчке за игре са луткама и игру доктора).

Може се приметити да су у дечјим изборима играчака очигледни родни стереотипи, поготово у избору играчака за игре улога. По мишљењу Ељкоњина (Елјконјин, 1981), али и других аутора који су истраживали игре улога, на садржај ових игара у највећој мери утиче стварност која окружује дете. Тиме се жели нагласити да је за ове игре свакако важан материјал којим родитељи и васпитачи окружују дете, али да начин на који ће дете користити доступан материјал увек бити одређен значењима која су му пренета из живота који га окружује.

Табела 2

Одговори на питање 2. *Како се са њом играш?*

Категорије:	Узраст	Девојчице	Дечаци	УКУПНО
Превласт играчке	4	17	17	34
	5	14	17	31
	6	14	15	29
	Укупно	45	49	94
Превласт игре	4	0	2	2
	5	6	1	7
	6	6	5	11
	Укупно	12	8	20
Нешто друго	4	3	1	4
	5	1	1	2
	6	0	0	0
	Укупно	4	2	6
УКУПНО	61	59	120	

Из табеле 2, где су приказани одговори на питање „*Како се играш са омиљеном играчком?*“, приметно је да највећи број деце (94, односно 78,33%) издваја играчку као одређујући фактор током игре, од укупног броја деце у узорку (120). Разлика у полу није статистички значајна, али оно што се примети да превласт играчке опада са узра-

стом. Деца оба пола узраста од четири године (њих 34 од 40), истичу у први план карактеристике играчке које својим произвођачким контекстом усмеравају ток игре. На питање како се играју са омиљеном играчком, неки од одговора *деце од четири године* су:

- Ј. П. (девојчица) – лутка Маша „свира и пева, па и ја певам са њом;
- М. П. (дечак) – аутићи „па возим га на управљач“;
- А. Ш. (девојчица) – колица за бебе „гурам их“;
- Л. В. (девојчица) – лутка „љуљам је“, „облачим и сређујем је“;
- М. С. (дечак) – лопта „највише волим да се играм добацивке“;
- М. Ђ. (дечак) – пузле „па лепо, узем и склапам их“;
- М. Н. (дечак) – аутић BMW на батерије „возим га руком, јер тата неће да ми стави батерије“;
- И. З. (дечак) – авион Џет “мења облик и претвара се у робота и говори и тако се играм са њим“.

Код деце од 5 година (њих 31 од 40) и даље је присутна превласт играчке, са малом разликом између дечака и девојчица, где се полако смањује број оних девојчица (14 од 20) код којих је препознат утицај играчке на ток играња, док је код дечака (њих 17 од 20) и даље присутан одређивачки контекст играчке на игру. Неки од одговора *деце узраста 5 година*:

- Л. С. (дечак) – лево коцке „слазем их“;
- О. Г. (девојчица) – барбика „стављам је у двораци фрозен“;
- М. М. (дечак) – један бели мерцедес „возим га по путевима, престижем као ауто, укључујем жмигавце“;
- Ј. М. (дечак) – спинер „вртим га“.

На узрасту од 6 година примећен је пад превласти играчке у контексту игре, без разлике у полу. У одговорима 29 деце, од укупног броја 40 у узорку, је препознат контекст карактеристика играчке и њених функција у самој игри. Неки од одговора *деце од 6 година*:

- К. П. (девојчица) – твистер „играм по правилима“
- М. Ш. (девојчица) – таблет „играм се игрица на таблету“
- Т. Н. (девојчица) – сирена “пошто сирени светли реп, ја укључим да светли“

- Л. Д. (дечак) – спинер “вртим га на прсту, а могу чак ин а колелу”
- Д. З. (дечак) – три аутића “возим га по стази и некад узем и робота, имам ја пуно играчака”

Резултати приказани овом анализом указују на чињеницу да избор играчака, да ли је он био од стране детета или родитеља, у великој мери (78,33%) утиче на квалитет и ток игре. Видљива је превласт произвођачког контекста, где играчка својим изгледом и функцијама „усмерава“ и „ограничава“ дете у процесу игре, не остављајући много простора за различите варијације. Са друге стране, како ће се дете играти са датом играчком, зависи и од његовог претходног искуства, као и подстицаја које добија из средине (од родитеља, васпитача) у смислу подржавајуће атмосфере за манипулацију предметима и играчкама, као и варијативног контекста примене.

На нивоу целог узорка, 16,66% деце је дало одговоре где је била видљива превласт игре у односу на играчку. Овде је занимљив податак да превласт игре прогресивно расте са узрастом, посебно код девојчица. На узрасту од четири године, нешто је мањи број, свега два детета, оба дечака – један је описао како се он игра са својом играчком: С. М. – брод, „он плови по мору и ја сам његов капетан“; док је други навео: Д. М. – патролне шапе – Маршал, „возим његов камион“.

Код узраста од пет и шест година, у одговорима је препознат контекст игре у опису начина играња. На узрасту од пет година (укупно њих седам), шест девојчица и један дечак дали су неке од следећих одговора:

- Т. Б. (девојчица) – медо Сивко „дође моја другарица и ми се играмо као да наше меде иду на чајанку“
- М. Л. (девојчица) – Елза „играм се маме и тате“
- Н. И. (дечак) – мач “витезова”
- П. Ћ. (дечак) – трактор „идем као на њиву и радим са њим“
- Д. Л. (девојчица) – лутке „играмо се игре сакривања и жмурке са њима“
- Л. Б. (девојчица) – лутке „стављам луткицу у кадицу да јој буде ко брод и онда узимам пешкир да ми буде као плашт када је извадим из брода“.

Одговори деце узраст од *шест година* (њих 11) шест девојчица и пет дечака, где је приметан општи раст превласти игре, без обзира на пол деце. Неки примери њихових одговора су:

- Л. А. (девојчица) – ауто и спајдермен „Спасавам свет, волим да се играм са мушким играчкама“;
- М. З. (дечак) – Хулк „играм се да као он разбија и уништава свет“;
- З. П. (дечак) – Скај из Патролних шапа „играм се полицајаца“;
- Н. Р. (девојчица) – лутка „па ја волим да јој будем фризерка“;
- П. С. (дечак) – хеликоптер „па играм се као да сам ја његов пилот“ ;
- Л. А. (девојчица) – плишани меда „ја сам ветеринар мом меди“;
- Р. Т. (дечак) – моторић „Играмо се тако да они прелазе препреке по столовима и као доле је море и ко упадне у море тај је изгубио, значи треба да лете“

У категорији „нешто друго“ (5%), наведени су одговори који нису били превише одређени да би се сврстали у неку од већ постојећих категорија, као на пример „па играм се“, „на свакакав“ „не знам баш“ и слично.

Из наведених примера и података, може се закључити да је у процесу где је доминантна превласт игре важан и истакнут контекст детета, у поређењу са контекстом произвођача. Овде дете одређује ток, смисао и улоге које ће преузимати, да ли оно само или и играчка са којом се игра, без обзира на њене примарне функције одређене производњом и изгледом. Оно што се анализом дечјих одговора такође може уочити је да са узрастом расте појава игре улога. Деца у опису начина играња издвајају карактеристике играчке, али у функцији осмишљавања начина играња, као на пример: кућица за барбике – „играмо се као претварања, да сестра и ја живимо у тој кући“; лутка – „облачим је, кувам са њом и ујутру једе неко пециво“; меда – „правим чајанку са њим“; куца плишана – „чешљам, храним и мазим, и када се укаки, пресвучем га и ставим да спава“; Елза – „играм се маме и тате“; пиштољ – „играм се полицајаца“, „имам Пинк Пантера и онда га ја хапсим“ и слично. Петровић-Сочо (2014) истиче доприносе игре улога, где се код детета активирају различити ментални процеси: размишљање, меморија, има-

гинација, говор и кретивност. У одговорима деце видљив је имитативни контекст, где деца у игри проживљавају тренутке којих су сами актери или који их окружују. Појава игре улога је приметнија код девојчица и то уз употребу лутке као играчке. Једно истраживање (Nicela i Sindik, 2011) је указало на податак да чешћа употреба лутке у васпитно-образовном процесу позитивно корелира са појавом просоцијалног понашања код деце.

Закључна разматрања

Истраживања дечијих наклоности према играчкама (Saton-Smit, 1989; Klemenović, 2014) показују да се деца играју играчкама које им одрасли стављају на располагање. Када су ти одрасли родитељи, њихова понуда је ограничена оним што се налази на тржишту играчака, а такође је и под великим утицајем телевизијског програма. То потврђује и истраживање приказано у раду, у коме је велика наклоност деце према играчкама које представљају јунаке цртаних филмова најочигледнији доказ утицаја ТВ програма. Приказано истраживање показало је да је избор играчака деце под утицајем њиховог узраста, где млађа деца чешће бирају плишане играчке, и превозна средства, док старија чешће бирају играчке за игре улога, што се може повезати не само са процесом сазревања детета већ са богаћењем искуства играња.

Према резултатима истраживања аутора овог рада, постоје значајне разлике у наклоности девојчица и дечака према играчкама. Девојчице свих узраста су најчешће бирале лутке, а дечаци превозна средства. Овај налаз, поред тога што јасно указује на присуство полних стереотипа у понуди играчака, такође указује на то да се лутка не користи довољно у васпитању, а тиме се пропушта прилика да се код све деце подстиче просоцијално понашање, а смањује агресивно (Nicela i Sindik, 2011). Са овим се може повезати и податак да дечаци релативно често бирају играчке – реплике оружја, које такође промовишу агресивно понашање и начине решавања проблема. У исто време, у избору играчака код девојчица често су реплике предмета из свакодневног живота, које такође наглашавају стереотипне полне улоге (улепшавање, кување, нега

бебе и слично). Са друге стране, конструктори, лопте, спортски реквизити који су често избор дечака, сугеришу социјално прихватљиве и креативне начине понашања. Све ово на посредан начин указује да је код одраслих који окружују дете присутна подела играчака на мушке и женске, чиме се дечији избор играчака још више ограничава.

Већина студија које су се бавиле начинима играња деце (Saton-Smit, 1989) утврђују да играчке јесу посредници у игри, али немају предност над игром, осим на најмлађим узрастима. Деца старијих узраста, као и деца која имају искуство играња, играчке прилагођавају својим идејама и потребама. У складу са тиме је и податак до кога су дошли аутори рада да превласт играчке над игром опада са порастом узраста деце. Ипак, резултати овог истраживања су показали да је избор играчака од великог значаја за квалитет и ток игре, без обзира да ли је он био инициран од стране детета или одраслих. Играчка својим изгледом и функцијама усмера и ограничава дете у процесу игре. У исто време, код једног броја деце (око 1/6 узорка) преовладава начин играња у односу на саму играчку, без обзира на пол деце. Овај податак указује да начин играња није под утицајем пола, већ разлику прави узраст и претходно игровно искуство детета.

На основу свега наведеног може се закључити да је неопходно деци обезбедити богатију понуду играчака, пажљиво одабраних, без предрасуда и стереотипа било које врсте. Због изузетног значаја игре улога у социјалном и сазнајном развоју детета, неопходна је чешћа употреба лутке у дечијој игри, као и стварање опште подржавајуће атмосфере за слободне манипулације предметима и играчкама у породици и вртићу, уз подржавање и подстицање на варијативне примене.

Могући правци даљег истраживања била би питања која се одnose на то како родитељи и васпитачи бирају играчке и како учествују у игри деце. Допринос би дало и посматрање дечјег игровног понашања у породичном контексту, и у контексту вртића. Такође је могуће организовати обуке за родитеље и васпитаче, са циљем појачаног освешћивања значаја њихове улоге у избору играчака и оспособљавање за конструктивније учешће у богаћењу дечјег игровног искуства.

Литература

Becker, I., Shcubert, E. & Strick, R. (1993). *Ohne Spielzeuge Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle*. München: Bayern.

Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Eljkonjin, D. B. (1981). *Psihologija dečje igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

French, G. (2007). *Children's early learning and development*. Dublin: Barnardos (NCCA).

Goldstein, J. (2012). *Play in children's development, health and well-being*. Brussels: Toy Industries of Europe.

Hicela, I. i Sindik, J. (2011). Razlike u prosocijalnom i agresivnom ponašanju djece predškolske dobi, ovisno o učestalosti djetetove interakcije s lutkom. *Paediatrica Croatica*, 55 (1), 23–33.

Klemenović, J. (2014). How do todays children play and with which toys. *Croatian Journal of Education*, 16 (Sp.Ed.No.1), 181–200.

Miljak, A. (2009). *Življenje djece u vrtiću*. Zagreb: SM Naklada d.o.o.

Petrović–Sočo, B. (2014). Symbolic play of children at an early age. *Croatian Journal of Education*, 16 (Sp. Ed. No. 1), 235–251.

Saton-Smit, B. (1989). *Igračke i kultura*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

Schubert, E. & Strich, R. (1996). *Toy-free Kindergarten*. München: Bayern.

PREFERRED METHODS OF PLAY IN
PRE-SCHOOL CHILDREN**Vesna Colic, Tamara Radovanovic****Abstract**

Play is not only the most common children's activity, it is also an activity that allows a child to learn about themselves and their environment and how to affect it. In this sense, toys represent a means by which a child acts and which contributes to them getting to know themselves better. The aim of this research is to determine children's most favourite toys and the way children use them. For that reason, the sample of the research is 120 children in the batches of 40, aged 4,5, and 6 respectively, with an equal gender representation and the method of interview used. The results show that children prefer modern-day toys, along with some traditional ones as well, and that this selection is influenced by the media, in particular cartoons. With regard to preferred methods of play, it is obvious from the interviews that the latter is conditioned by the choice of toys. Due to the extreme significance of both play and toys in terms of children's development in early life, the authors suggest that much more attention should be paid to both the toys purchased and children's experience during the process of play.

Key words: *play, toys, methods of play, experience of play, pre-school children.*

ЛЮБИМЫЕ СПОСОБЫ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Весна Цолич, Тамара Радованович

Резюме

Игра является не только самой частой деятельностью детей, а также деятельностью посредством которой ребенок узнает себя и окружающую среду. Игрушки – это средство воздействия ребенка, способствующее узнаванию и пониманию себя и окружающей среды. Целью исследования являлось выявление самых любимых игрушек детей, а также способов игры. Исследование охватило 120 детей, по 40 четырехлетних, пятилетних и шестилетних, с одинаковым числом девочек и мальчиков. Был использован метод интервью. Результаты исследования показывают, что дети больше всего любят современные игрушки, а также наблюдается влияние СМИ, в первую очередь мультфильмов. Что касается способов игры, из детских описаний видно, что способы игры чаще всего зависят от игрушек. На основании исключительного значения игры и игрушек для жизни и развития ребенка, авторы считают, что нужно уделять намного больше внимания выбору игрушек, а также детскому опыту в играх.

Ключевые слова: *игра, игрушки, способы игры, опыт в играх, дети дошкольного возраста.*