

IGRA – AKTIVNOST KOJA PODSTIČE DJEČJI RAZVOJ²⁶⁴

Ljilja Barjaktarović, prof. razredne nastave,
OŠ „Blažo Jokov Orlandić“, Bar

Apstrakt: Igra kao aktivnost najsvostvenija je djeci. Često je smatramo kao zabavu, razbibrigu, bez ikakvog cilja. Svi koji se bave vaspitno obrazovnim radom znaju da to nije tako. S razvojnog, pedagoškog i zdravstvenog stanovišta, igra je sastavni, neodvojivi i veoma važan dio dječjeg odrastanja. Ona je značajna i u životu odraslih i formiranih ličnosti. Smatra se jednim od značajnih faktora opšteg razvoja, koji još u djetinjstvu određuje karakter i ponašanje ličnosti u kasnijim godinama. U svijetlu savremenih civilizacijskih dostignuća, modernizacije i digitalizacije društva, igra kao fenomen, posebno zaokuplja pažnju pedagoga, nastavnika i svih koji se bave djecom i njihovim vaspitanjem i obrazovanjem. Traže se mnogi odgovori koji će dati rješenja, prvenstveno za ublažavanje negativnih efekata savremene civilizacije, a onda i za unapređenje vaspitanja, obrazovanja i zdravlja djece. U savremenim psihološkim teorijama i vaspitno obrazovnim sistemima, igra je shvaćena kao vrsta prirodnog učenja, ali još uvijek nije u potpunosti implementirana. Baveći se istraživanjem igre, kao aktivnosti, većina će se složiti da kroz tjelesne igre i aktivnosti, posebno na otvorenom, u prirodi, djeca unapređuju i održavaju svoje zdravlje, orijentaciju, krupnu i finu motoriku. Pitanja koja se više nameću, kako psiholozima, istraživačima tako i praktičarima u vaspitno obrazovnom procesu jesu: Koji je uticaj igre na percipitivne, kognitivne, socijalne i komunikacijske sposobnosti i vještine? Na koji način igra utiče na transformaciju ponašanja iz jednog oblika u drugi? Koji uticaj igra ima na psihičko zdravlje djece? Koja je uloga odraslih u vođenju, odabiru i organizovanju dječjih igara? Na neka od ovih pitanja pokušaćemo da damo odgovor u ovom radu, na osnovu praktičnog iskustva rada u školi.

Gljučne riječi: igra, aktivnost, motorika, vještine, sposobnosti

Uvod

Jedan od glavnih izazova današnje civilizacije je obrazovanje. Saznajna i tehnološka dostignuća se poslednjih decenija pomjeraju brzinom svjetlosti da se, utisak je, gubi korak sa kvalitetnim obrazovanjem. Potreba za svestranijim obrazovanjem se nameće iz njenog značaja koji ima na ekonomski rast, a samim tim i kvalitetniji i bolji život kojem težimo.

Iskustvo pokazuje da i pored svih istraživanja, kretanja i promjena koje su se desile i dešavaju u obrazovanju, ima dosta nedostataka i neostvarenih ishoda. Činjenica je da se u osnovi školskog, obrazovnog i razredno-časovnog sistema, malo šta mijenjalo u odnosu na vrijeme kada je uspostavljen, pa se postavlja pitanje da li je svrsishodan današnjem društvu i vremenu u kom živimo? Povezanost između vještina i znanja koje su potrebne za obavljanje poslova današnjice, u odnosu na ono za šta se učenici i studenti osposobljavaju, je sve manja. Uspostavljanjem zajedničkih ciljeva i ishoda obrazovanja na globalnom nivou, svijet pokazuje da je ujedinjen u namjeri da postavi pedagošku osnovu sveobuhvatnog i kvalitetnog obrazovanja, tražeći rješenja u razvoju pojedinca od najranijeg djetinjstva. Osposobljavanje ličnosti za život u društvu nosi specifičnost same ličnosti koja se obrazuje, porodičnog i društvenog okruženja, školskog sistema i još mnogih faktora koji su povezani u jednu kompleksnu cjelinu. U tom isprepletanom krugu uticajnih faktora treba da se definišu najvažniji i da se sistematski djeluje na njih.

Prilagođavanje obrazovnih sistema savremenim potrebama čovjeka razvija se na temeljima nauke i realnih potreba društvene zajednice. Oko pitanja kvaliteta obrazovanja, u Evropi se već duže

²⁶⁴ ljilja.b@t-com.me

vrijeme vode različite rasprave, sa prizvukom zabrinutosti. Moderne ekonomije, bazirane na naučno tehnološkom razvoju, zahtijevaju ljude sa većim nivoom stečenih vještina, a često ih ne dobijaju.

Evropska komisija (EK) je spoznala potrebu postavljanja okvira koji će poslužiti svim članicama da sagledaju i odrede smjer u obrazovanju, te je 2012. usvojila dokument “Promišljanje obrazovanja” koji bi trebalo da posluži članicama kao uputstvo *da obrazovne sisteme prilagode realnim potrebama tržišta rada*. Osnovu ovih promjena koje donosi redefinisana, vremenu prilagođena strategija, koja izdvaja dvije grupe vještina koje treba razvijati: *vještine u vezi sa adaptacijom na stalne promjene (Transversal / Transferable Skills)* i *vještine u vezi sa realnim potrebama konkretnih poslova (Vocational skills)*. Suština je sticanje vještina koje nisu u direktnoj vezi sa stečenom diplomom, već **realan nivo sposobnosti** koje će nam poslužiti za snalaženje u promjenjivim tokovima karijere.

Neke od osnovnih vještina koje neposredno i posredno pominje strategija obrazovanja u EU su “transvezalne vještine” (*Transversal / Transferable Skills*):

- Kritičko mišljenje
- Lateralno mišljenje
- Učemnje učenja
- Brzo (i kvalitetno) usvajanje primjenjivog nastavnog gradiva
- Želja za učenjem i napredovanjem

Prema savremenim pedagoškim shvatanjima, kao bitan faktor razvoja ličnosti i sticanja vještina koje određuju put ličnosti, prepoznata je rana aktivnost u okruženju, a to je **igra**. Centar problema današnjeg vaspitano obrazovnog rada, kako porodičnog, tako i institucionalnog je pronalaženje odgovarajuće aktivnosti koje će maksimalno stimulirati dijete u svakom trenutku njegovog razvoja. Na različitim uzrastima to su različite mogućnosti, uz vrijeme koje treba iskoristiti za jačanje motivacije.

Uvođenje igre u pedagošku praksu

Igra je neodvojivi dio života ljudske zajednice. U svojim različitim oblicima i dimenzijama, postoji od najstarijih ljudskih civilizacija, pa sve do danas. O značaju igre se mnogo raspravljalo, posebno u savremenim pedagoškim analizama. Poznato je da su još antički mislioci, Platon i Aristotel, u svojim raspravama isticali značaj igre u razvoju djece i mladih naraštaja. Nasuprot njima, u prošlom vijeku su Lechat, Vincelet i Krou, francuski autori, pokušali da ospore vaspitno-obrazovne vrijednosti igre i njen edukativni karakter, smatrajući je bescilnom aktivnošću (Kamenov, 1989).

Pedagošku vrijednost kakvu zaslužuje, **igra** kao fenomen je dobila tek krajem srednjeg vijeka. Ovome je doprinijela promjena paradigme o djetetu kao ličnosti odraslog čovjeka. Do tada se i vaspitno obrazovni rad bazirao na pripremi djeteta za određenu ulogu u društvu koja mu je dodijeljena, zanemarujući njegove afinitete, želje, mogućnosti i interesovanja, i do kasno se zadržala. Shvatanjem djeteta kao ličnosti koja ima svoje specifičnosti, prirodne predispozicije, podsticaje i uzore u sredini u kojoj živi, **igra** se uvodi u pedagošku praksu, Ovome je doprinijelo i utemeljenje psiholoških i teorija učenja koje su potvrdile da “odnos djeteta prema sredini u kojoj živi drugačiji je od našeg. Odrasli se mogu diviti svijetu oko sebe. Mogu se sjećati i razmišljati o njemu, ali dijete ga upija u sebe. Ono ne pamti stvari koje vidi; one postaju sastavni dio njegove duše. Dijete ugrađuje u se sve ono što njegovo oko vidi, sve što čuje njegovo uho. Pojave koje nas ostavljaju ravnodušnima, njega preobražava”. (Montesori, 2013).

Učenje kroz igru – teorijski osvrt

U savremenim predškolskim i nastavnim kurikulumima i pedagoškoj praksi, igra je dobila status kakav zaslužuje, iako ima primjera da specifične potrebe djeteta, njegove mogućnost, težnje, želje i interesovanja, često se i danas nalaze u drugom planu (Đorđević, 1997). Na predškolskom uzrastu igra je najprirodniji put kognitivnog razvoja ličnosti djeteta. Ono se najpotpunije razvija i aktivira upravo u igi. Zato ima veliki značaj, jer se smatra klicom buduće stvaralačke djelatnosti čovjeka i odgovara cjelokupnom motivacionom sistemu. Ona stvara interes, organizovanost, aktivira pažnju i volju i na taj način omogućava učenje.

Kognitivne teorije razvoja ličnosti dječju igru posmatraju kao sazajnu djelatnost u službi razvoja simboličkih funkcija. Prema Pijažeu teoriji ličnosti, dijete mlađeg uzrasta, od 2 – 3 godina,

egocentrično doživljava sebe i okruženje i tako djeluje. Tek u sledećoj razvojnoj fazi, od 4- 5godina, pojavljuju se njegovi doživljaji stvarnosti iz različitih uglova. To se najčešće ispoljava kroz kooperativnu igru, kako spontanu, tako i vođenu, smišljenu od strane odraslih. U ovoj fazi, dijete ostvarujući intenzivne socijalne kontakte u igri, podstiče misaone procese, logičko razmišljanje i zaključivanje, a ujedno se oslobađa egocentričnosti i ostvaruje samostalnost. Istovremeno, kako se igra razvija ona utiče i na intelektualni razvoj djeteta, razvoj njegovih misaonih procesa i simboličkih veza sa stvarnošću. Osnovu razvoja pomenutih procesa podstiče dječija individualnost, potrebe, želje i interesi koje zadovoljava, ali i afektivni konflikti, kada svoje potrebe ne može da zadovolji. Ovo stanovište zastupa Vigotski i naglašava da dijete uči prema svom ličnom program i naziva ga spontanim. Zajedničko je da sve teorije razvoja, dijete vide kao otvoreno, aktivno i istraživački nastrojeno biće koje upoznaje svijet oko sebe i traga za novim saznanjima.

Pored teorija učenja i pedagoške prakse, najnovija istraživanja i u neurologiji su našla vezu između stimulativnih faktora spoljne sredine i sazajnih procesa kod djeteta, koji su odgovorni za kvalitet intelektualnih funkcija. Pošto je **igra** karakteristična aktivnost djece predškolskog uzrasta, bilo da je organizovana od strane odraslih ili je spontana, ovaj period treba iskoristiti za maksimalnu stimulaciju dječjih potencijala. U predškolskom periodu brzina stvaranja veza i broj stvorenih veza između neurona je neuporedivo veći nego posle sedme godine. Podstiče se razvoj važnih centara u mozgu, formira se čitava mreža novih puteva, neaktivni neuroni odumiru, a neaktivni putevi se gube (Rajović, 2010). Zato je u ovom periodu fizička, motorička i misaona aktivnost vrlo važna za razvoj bioloških potencijala djeteta, koji su dalje uslov za kognitivni razvoj djeteta. Sa uzrastom raste i uloga drugih vrsta podsticaja, koje bi trebalo da podstiču kreativnost, apstraktno i divergentno mišljenje, intuiciju, spontanost i imaginacija, poželjne karakteristike ličnosti koje zahtijeva savremena civilizacija.

Svojstvenost igre u praksi

Djeca raznih uzrasta kroz raznovrsne igrovne aktivnosti žele da ovladaju svojim okruženjem, a time i instrumentima vlastitog razvoja (Montesori, 2013). U slobodnoj organizaciji, igra predstavlja dobrovoljnu radnju, koja nije opterećena unaprijed utvrđenim ciljem, već je sama sebi cilj. Prate je sloboda učešća, napetost, radost, neizvjesnost, dobrovoljno prihvaćena pravila, razvoj bez unaprijed zadatog cilja. Kroz ovakvu igru sredstva igre su iznad ciljeva, a strah od neuspjeha i frustracije od istog su smanjene na najmanju moguću mjeru, što igraču daje priliku da slobodno nastavlja igru i afirmiše sve svoje potencijale. Zato igru karakterišu:

- otvorenost
- interaktivnost
- sloboda
- divergentnost

Otvorenost se ogleda u samoinicijativnom organizovanju igre, otvorenosti prema različitim učesnicima, elementima, sredstvima i trenutnim interesovanjima. Takođe, otvorenost se ogleda i u vremenskim i prostornim uslovima, jer prostor djeca biraju tamo gdje im trenutno odgovara ili je moguće organizovati igru, a traje onoliko koliko žele i imaju interesovanja za nju.

Sloboda izbora aktivnosti, planova i kreiranja toka bez prinude, igru definiše kao dobrovoljnu dječju aktivnost. Tada im se pruža prilika da njihovi potencijali dođu do izražaja, a istovremeno razvijaju više nivoe motoričkog, misaonog, intelektualnog i dr. razvoja

Ostvarivanje aktivnog odnosa među učesnicima igre, učesnika sa okolinom, samom prirodom, koji podstiču ispoljavanje, ali i korekciju određenih odnosa među učesnicima i njihovog ponašanja, poznata je kao **interaktivnost**. Ona je direktan uzrok divergentnosti igre.

Divergentnost igre, kao posledica njene interaktivnosti, otvorenosti, slobode i imaginacije, podrazumijeva da nema unaprijed znanog šablona za razvoj igre, već se ona može javiti u mnoštvo oblika, koju nadograđuju, sami učesnici svojim iskustvom, idejama i odnosima koji vladaju u grupi. Na divergentnost utiču kako socijalni, tako i sredinski uslovi u kojima se igra odvija.

Pedagoška upotreba igre

Teorijskim i psihološkim sagledavanjem igre kao fenomena i njenog uticaja na razvoj djece, ona je dobila svoju važnu ulogu i mjesto u vaspitno obrazovnom sistemu, posebno na predškolskom i školskom nivou. Prepoznata je kao sredstvo koje potpomaže učenje i razvija mnoge dječije potencijale, direktno aktivirajući učesnike. Time je ujedno postala aktivnost na koju djeca polažu neprikosnovenno parvo.

Igra djeci razvija samopouzdanje, čineći ih jakim za nove istraživačke poduhvate i spremnim da prihvate rizike novih i nepoznatih situacija. Uvođenjem igre u pedagošku praksu, ona je dobila svoj smisleni okvir koji kreiraju vaspitač/nastavnik i ima svoj razvojni cilj, koji ne bi trebalo da opterećuje djecu, niti da ih dovede u stanje memorisanja činjenica, već u stanje aktivnog shvatanja, razumijevanja i kreiranja stvarnosti. Osmišljavajući igru kao sredstvo za postizanje različitih ciljeva, pedagoška praksa direktno utiče na razvoj ličnosti koja je prepoznata kao svrshodna za današnje vrijeme, stvarajući, kreativne, maštovite i originalne ljude kod kojih je razvijeno divergentno i logičkog mišljenje.

Mnoga istraživanja, kako na lokalnom nivou, tako i šire, identifikovala su posledice tehnološkog razvoja društva. Sve više poslenika struke upozorava na razna devijantna ponašanja djece, fizičku neaktivnost i otuđenje u društvu, uzrokovane prekomjernom upotrebom informacionih tehnologija i života u virtualnoj stvarnosti. Evidentni su smanjeni socijalni kontakti, nažalost i kod najmlađe populacije. U svjetlu ove konstatacije, *pokretne igre* (hodanje, trčanje, skakanje) imaju veliki značaj za koordinaciju pokreta, ravnotežu, fizičko zdravlje, te igra dobija sve više na značaju, posebno ona koja je organizovana u prirodi. Zato je potrebno iskoristiti sve njene potencijale da se od najmlađeg uzrasta implementira kroz predškolski i školski sistem, vanškolske aktivnosti, ali i kod kuće.

Takođe, važno je da se podiže svijest svih građana o važnosti igre i njenog uticaja na kognitivni, ali i biološki razvoj djeteta.

Zaključak

Igra kao fenomen kojim su se ljudi bavili od davnina, a djeca je upražnjavaju od najranijeg djetinjstva, ima veoma značajnu ulogu u razvoju ličnosti. Naročito podstiče sveukupni razvoj djeteta, koji kasnije određuje i razvojni put i potencijale odrasle osobe. U predškolskom i školskom sistemu, ako je pravilno osmišljena ostvaruje, ne samo kognitivnu i socijalnu, već i edukativnu svrhu.

Balkanske zemlje u svojim predškolskim i školskim kurikulumima imaju postavljene smjernice vaspitno obrazovnog rada i sticanja vještina kroz igru. Uloga vaspitača, učitelja i nastavnika je da je implementiraju kao svrshodnu aktivnost do najvišeg nivoa iskorištenosti. Pored usvajanja znanja i razvoja vještina, vaspitno obrazovni i funkcionalni ishodi obavezan su dio nastavnih programa. Njih je najlakše razvijati kroz igru, ako je djetetu zabavna, motivišuća i u kojoj će dijete imati aktivnu ulogu.

Zato je aktivna uloga predškolskih ustanova i vaspitača u ovom periodu od presudnog značaja, za podsticanje učenja kroz igru. Posebna je i velika njihova pomoć roditeljima da pravilno usmjeravaju, a time i podstiču pravilan razvoj djece, jer je ono dosta vremena upućeno na njih. Činjenica je da su uslovi u kojima se odvijaju različite aktivnosti od velikog značaja za roditelje i njihovu djecu, ali je nacionalni interes razvoj savremene, svestrane ličnosti, razvijenih preduzetničkih i socijalnih vještina, koja može odgovoriti na izazove današnjice.

Literatura:

- Adler, E. (2013). *Socijalne vještine*. Psihopolis: Novi Sad.
- Brković, A. (2011). *Razvojna psihologija*, Čačak
- Burton, J, Horowitz, R. & Hal, A. (1999), *Learning In and Through the Arts: Curriculum Implications* judith burton robert horowitz hal abeles Center for Arts Education Research Teachers College, Columbia University July 1999: Dostupno na weba <http://artsedge.kennedycenter.org/champions/pdfs/Learning.pdf>

- Evropski parlament, (2012). Promišljanje obrazovanja, Dostupno na web: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P7-TA-2013-0433+0+DOC+XML+V0//HR>
- Đorđević, J. (1997). Savremena nastave, Naučna knjiga: Beograd.
- Milić, S. (2013), Mjesto i uloga igre u procesu učenja, Vaspitanje i obrazovanje, časopis: Podgorica
- Milošević, S. (2002). Percepcija, pažnja i motorna aktivnost. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva: Beograd.
- Montesori, M. (2013). Upijajući um. MIBA Books, DN Centar: Beograd.
- Rajović, R. (2010). Metodčki priručnik za vaspitače. NTC-Odsjek za darovite, Savez učitelja Srbije: Novi Sad.
- Taf, P. (2012), Tajna uspješne djece, Laguna, beograd
- Zimmerman, E. (2010). Lowenfeld Lecture Creativity and Art Education: A Personal Journey in Four Acts, Dostupno na: www.arteducators.org/research/LowenfeldLecture_2010_EnidZimmerman.pdf

PLAY – AN ACTIVITY THAT ENCOURAGES CHILDREN'S DEVELOPMENT

***Ljilja Barjaktarović, prof. class lessons,
Elementary school "Blažo Jokov Orlandić", Bar***

Summary: *Play as an activity is most typical for children. We often think of it as entertainment, distraction, without any goal. Everyone who is involved in educational work knows that this is not so. From a developmental, pedagogical and health point of view, play is an integral, inseparable and very important part of children's growth. It is also important in the life of adults and established personalities. It is considered one of the important factors of general development, which determines the character and behavior of a person in later years even in childhood. In the light of modern civilizational achievements, modernization and digitization of society, play as a phenomenon, especially captures the attention of pedagogues, teachers and everyone who deals with children and their upbringing and education. We are looking for many answers that will provide solutions, primarily for mitigating the negative effects of modern civilization, and then also for improving the upbringing, education and health of children. In modern psychological theories and educational systems, play is understood as a type of natural learning, but it is still not fully implemented. When researching play as an activity, most will agree that through physical games and activities, especially outdoors, in nature, children improve and maintain their health, orientation, gross and fine motor skills. The questions that arise more and more for psychologists, researchers and practitioners in the educational process are: What is the impact of the game on perceptive, cognitive, social and communication abilities and skills? How does the game affect the transformation of behavior from one form to another? What impact does the game have on children's mental health? What is the role of adults in leading, selecting and organizing children's games? We will try to answer some of these questions in this paper, based on the practical experience of working in a school.*

Key words: *game, activity, motor skills, skills, abilities*