

**ВИСОКА ШКОЛА СТРУКОВНИХ СТУДИЈА – СИРМИЈУМ**  
**СРЕМСКА МИТРОВИЦА**

**ИГРА У ФУНКЦИЈИ РАЗВОЈА И УЧЕЊА**  
**ПРЕДШКОЛСКЕ ДЕЦЕ**

**МАСТЕР РАД**

**Ментор:**

**др Марта Дедај, проф.**

**Студент:**

**Слађана Вукобровић**

**Бр.индекса: 10/2023-М**

**Сремска Митровица, 2025.**



## САДРЖАЈ

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| УВОД .....                                                              | 5  |
| 1. Увод у проучавање игре у предшколском васпитању .....                | 6  |
| 1.1. Значај игре као природног начина учења код деце .....              | 6  |
| 2. Историјски и теоријски оквири игре .....                             | 7  |
| 2.1. Историјски преглед схватања игре у педагогији и психологији .....  | 7  |
| 2.1.1. Класични и филозофски темељи игре .....                          | 7  |
| 2.1.2. Психолошки приступи игри (Пијаже, Виготски, Фројд) .....         | 8  |
| 2.1.3. Савремени приступи игри .....                                    | 9  |
| 3. Дечја игра – дефиниција и класификација .....                        | 11 |
| 3.1. Врсте игара у предшколском узрасту .....                           | 12 |
| 4. Игра и целовити развој детета .....                                  | 14 |
| 4.1. Когнитивни, социјални, емоционални и физички аспекти развоја ..... | 14 |
| 4.2. Игра као централни елемент дечјег развоја .....                    | 16 |
| 5. Значај игре у предшколском узрасту .....                             | 17 |
| 5.1. Савремени приступи игри у предшколском образовању .....            | 17 |
| 5.2. Улога васпитача у савременим приступима игри .....                 | 18 |
| 5.3. Игра као методолошки оквир у раду васпитача .....                  | 20 |
| МЕТОДОЛОГИЈА ИСТРАЖИВАЊА .....                                          | 23 |
| 1. Циљ истраживања .....                                                | 23 |
| 2. Задачи истраживања .....                                             | 23 |
| 3. Методе, технике и инструменти истраживања .....                      | 23 |
| 4. Узорак истраживања .....                                             | 24 |
| 5. Ток истраживања .....                                                | 25 |
| 6. План анализе података .....                                          | 25 |
| РЕЗУЛТАТИ ИСТРАЖИВАЊА .....                                             | 26 |

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Перцепција васпитача о улози игре у развоју деце .....                    | 26 |
| 2. Ставови и искуства деце у вези са игром у предшколским активностима ..... | 40 |
| 3. Упоредна анализа одговора васпитача и деце о значају и улози игре .....   | 47 |
| 4. Импликације резултата на праксу и препоруке за унапређење .....           | 49 |
| ПРИМЕР УНАПРЕЂЕЊА ПРАКСЕ .....                                               | 50 |
| ЗАКЉУЧАК .....                                                               | 58 |
| ЛИТЕРАТУРА .....                                                             | 59 |
| ПРИЛОГ .....                                                                 | 61 |
| Прилог 1. Упитник за васпитаче .....                                         | 61 |
| Прилог 2: Интервју за децу .....                                             | 64 |
| Преглед табела и слика .....                                                 | 65 |

## УВОД

Игра представља један од најважнијих аспеката дечјег развоја, служећи као природни начин учења и истраживања света који их окружује. Кроз игру деца усвајају нове вештине, развијају машту, социјалне односе и емоционалну стабилност. Иако је њен значај неспоран, савремени предшколски курикулуми све више теже структурисаном учењу, чиме се игра често потискује у други план.

Игра је кључни елемент развоја и учења у предшколском узрасту, али често није довољно интегрисана или правилно структурисана у пракси. Овај проблем постаје посебно важан с обзиром на све већу оријентацију ка академским циљевима у раном образовању, што може довести до запостављања игре као основног начина учења код деце. Истраживање се бави питањем како правилно осмишљена и интегрисана игра утиче на целовит развој детета, укључујући когнитивни, социјални, емоционални и физички аспект.

Циљ овог истраживања је да се испита улога игре у процесу учења и развоја предшколске деце, као и да се анализирају различите методе и приступи који омогућавају ефикасну интеграцију игре у васпитно-образовни процес. Истраживање ће се ослањати на савремене теоријске оквире, укључујући концепте Виготског, Пијажеа, Ериксона и других аутора који су проучавали значај игре у развоју детета.

Применом квалитативних и квантитативних метода, овај рад ће допринети бољем разумевању начина на који васпитачи могу искористити игру као средство за подстицање когнитивног, социјалног, емоционалног и физичког развоја деце. Очекује се да резултати овог истраживања понуде практичне смернице за унапређење васпитно-образовног рада у предшколским установама.

# **1. Увод у проучавање игре у предшколском васпитању**

## **1.1. Значај игре као природног начина учења код деце**

Игра представља темељни облик изражавања и учења код деце. Она није само активност којом се деца забављају, већ и примарни начин на који стичу искуства, развијају когнитивне, социјалне, емоционалне и моторичке способности, као и како унапређују своју креативност (Petrović, 2016). У савременим педагошким истраживањима игра се описује као „главно занимање у детињству“ које је подједнако значајно као и основне физиолошке потребе попут сна и исхране (ELDS, 2016).

Игра омогућава детету да повеже нова искуства са претходним знањем, што доприноси целокупном развоју (Stakić, 2016). У сваком развојном периоду, деца кроз игру остварују специфичне циљеве:

- Функционалне игре подстичу физички развој и координацију покрета.
- Симболичке игре развијају менталне способности, машту и креативност.
- Игре улога и социјално-драмске игре доприносе усвајању друштвених норми и развоју емоционалне интелигенције.

Кроз игру деца истражују, експериментишу и уче како да решавају проблеме. Симболичке игре, као што су игре претварања, подстичу развој апстрактног мишљења и способност доношења одлука. Деца кроз игру усвајају основне математичке и језичке концепте, вежбају памћење и логику, а истовремено уче да изражавају своје мисли и осећања. Истраживања показују да у предшколском узрасту игра може значајно унапредити почетну писменост и разумевање математичких појмова, посебно када се кроз игру комбинују различите сензорне активности (ELDS, 2016).

Игра је кључна за социјалну интеракцију, јер деца кроз њу уче како да сарађују, деле, разумеју емоције других и усвајају друштвене норме. Посебно је значајна за развој саморегулације, односно способност контролисања сопствених емоција и понашања. Деца која се чешће играју у групи развијају боље комуникацијске вештине и лакше граде пријатељства.

Савремени програми предшколског васпитања наглашавају игру као главни метод учења. Програм предшколског васпитања Године узлета (2018) истиче да је игра водећа активност детета у овом периоду и да представља најприроднији начин учења.

Она је основа за развој говорних, моторичких, социјалних и когнитивних способности, што је од суштинског значаја за каснији школски успех.

Игра је незаобилазан део развоја детета и представља моћан образовни алат. Како би се унапредила предшколска пракса, важно је обезбедити квалитетне услове за игру, подстицати дечју иницијативу и омогућити разноврсне игровне активности које подржавају њихов целовит развој.

## **2. Историјски и теоријски оквири игре**

Схватање игре кроз историју доживело је значајне промене, од њеног посматрања као пуке разоноде до њеног признавања као кључног фактора у образовању и развоју детета. Филозофи, психолози и педагози су кроз различите теоријске приступе истраживали значај игре, њен утицај на развој дечјих способности и њену улогу у учењу и социјализацији.

### **2.1. Историјски преглед схватања игре у педагогији и психологији**

#### **2.1.1. Класични и филозофски темељи игре**

Питање природе и значаја игре разматрано је још у античкој филозофији. Платон је истицао да деца најприродније уче кроз игру, сматрајући да образовање у раном узрасту треба да буде засновано на игровним активностима, јер „усиљено учење остаје без ефекта“ (Игњатовић & Марковић, 2016). Аристотел је такође наглашавао да је игра природан начин развоја способности које ће касније бити корисне у друштвеном животу.

У педагошкој мисли 18. и 19. века, значајан допринос дао је Фридрих Фребел, оснивач првог вртића, који је дефинисао игру као највиши израз дечје активности, кроз коју дете развија интелектуалне, социјалне, емоционалне и физичке способности (Мркаљ, 2016). Фребел је веровао да је дечја игра спонтан израз унутрашњих потреба и да представља основни начин стицања знања и вештина у раном детињству.

Током 20. века, Марија Монтесори развила је педагошки систем у којем игра има централно место као средство самообразовања. У њеном систему, игра није схваћена

као пука забава, већ као активност усмерена на развој самосталности, моторичких и когнитивних способности (Монтесори, 2017).

Класична филозофска и педагошка схватања игре поставила су темељ за даљи развој теоријских приступа у педагогији и психологији, који се фокусирају на различите аспекте дечјег развоја кроз игру. Ова схватања остају актуелна и у савременим програмима предшколског образовања, где се и даље препознаје вредност игре као основног начина учења и социјализације деце (Основе програма, 2018).

### **2.1.2. Психолошки приступи игри (Пијаже, Виготски, Фројд)**

У различитим психолошким теоријама игра има централно место у разумевању дечјег развоја. Она се тумачи као механизам за емоционално ослобађање, средство когнитивног раста или друштвене интернализације. Ово поглавље приказује три утицајна приступа: психоаналитички, когнитивистички и социокултурни.

Сигмунд Фројд у оквиру психоаналитичке теорије посматра игру као средство изражавања несвесних жеља и унутрашњих конфликта. По њему, игра има катарзичку улогу — дете кроз симболичке радње у игри преобликује стварност и прерађује фрустрације или страхове. Игра омогућава деци да на безопасан начин изразе емоције које не могу вербализовати, чиме се смањује унутрашња тензија (Фројд, према Мркаљ, 2016). Овај терапеутски аспект игре касније је послужио као основа за развој тзв. терапије игром у психолошкој пракси.

Жан Пијаже, с друге стране, тумачи игру као одраз и подстицај когнитивног развоја. Он је класификовао игре у три фазе које прате општи развој интелигенције:

- Сензомоторичке игре (од 0 до 2 године) повезане су са манипулацијом предметима и развојем моторике.
- Симболичке игре (од 2 до 6 година) подразумевају машту, претварање и употребу симбола.
- Игре са правилима (од 7 година па навише) уводе децу у структуру, социјалне норме и колективна правила (Пијаже, према Стакић, 2016).

За Пијажеа, игра не служи толико за изражавање емоција, већ је инструмент самоконструкције знања. Деца у игри експериментишу, стварају менталне представе и прелазе са конкретног на апстрактно мишљење. Игра омогућава прилагођавање и асимилацију нових искустава унутар постојећих когнитивних шема.

Лав Виготски, представник социокултурне теорије, уноси нову димензију у тумачење игре — друштвену. Он тврди да је игра средство кроз које дете учи да функционише у оквиру културе. Виготски је у игри препознао простор „зоне наредног развоја“, у којем дете, захваљујући подршци одраслих или вршњака, постиже више него што би могло самостално (Виготски, 1971). Кроз игру, дете симболички усваја друштвене улоге, норме и вредности, истовремено развијајући саморегулацију, језик и планирање.

Иако из различитих перспектива, сва тројица аутора сагласни су у томе да игра није пука разонода већ суштински облик учења и развоја у детињству. Психоаналитички приступ наглашава емоционалну функцију игре, когнитивистички — мисаони раст, а социокултурни — друштвени и комуникацијски напредак. Њихова схватања представљају основу за савремене педагошке моделе у којима је игра интегрисана у васпитно-образовни процес.

### **2.1.3. Савремени приступи игри**

Игра се данас у педагошким и психолошким истраживањима препознаје као кључни аспект раног образовања и развоја детета. Савремене теорије наглашавају да игра није само средство за индивидуални развој, већ и важан социјални и културни процес кроз који се усвајају културне вредности, друштвене норме и развијају кључне компетенције за живот.

Културно-историјски приступ игри, заснован на радовима Лава Виготског, истиче да игра представља динамичан процес у којем друштвена заједница и образовни контекст обликују начин на који деца доживљавају и кроз игру уче о свету око себе. Дечја игра није само индивидуална активност већ средство за развој виших психичких функција, као што су говор, размишљање и самоконтрола (Марјановић, 1975). У овом смислу, игра је и средство за социјализацију и културно усвајање, што значи да се њен значај и облици могу разликовати у зависности од друштвене и образовне средине.

Поред традиционалних форма игре, савремена истраживања све више истичу значај дигиталних игара у развоју деце. Оне пружају интерактивне и мултимедијалне могућности за учење, подстичу креативност, решавање проблема и развој технолошких компетенција (Стевановић, 2016). Међутим, упркос бројним предностима, потребно је критички сагледати утицај дигиталних игара, имајући у

виду њихов потенцијал за превелико оптерећење дететовог времена и могуће негативне ефекте на социјалне вештине.

Уз то, савремени приступи наглашавају и значај игре као места за емотивни и социјални развој. Игром се деца уче емпатији, сарадњи, решавању конфликта и развијају социјалне компетенције које су кључне за успешну интеракцију у ширем друштву (Smith, 2020). Тиме игра постаје важан алат у превенцији психолошких проблема и унапређењу менталног здравља.

Још један важан тренд у савременим приступима јесте интеграција игре у формалне образовне програме кроз концепте као што су игра као учење (learning through play) и игра као истраживање (play-based learning). Ови концепти препознају игру као активан и аутономан процес у којем дете истражује свет, учи кроз искуство и развија критичко мишљење. Посебан значај овом приступу дају и савремени образовни модели као што су Монтесори, Редцо Емилија и други (Brown, 2019). На крају, актуелна истраживања указују на то да игра има и кључну улогу у развоју извршних функција мозга – као што су пажња, планирање и саморегулација – што је од посебне важности за успех у школи и животу (Diamond & Lee, 2011).

У циљу јаснијег сагледавања разлика и сличности између најзначајнијих психолошких и педагошких приступа игри, у табели 1 је представљено поређење најзначајнијих теорија. Табела која следи пружа систематизован преглед основних карактеристика сваког од ових приступа, укључујући њихово тумачење функције игре, улогу одраслог и значај за развој детета.

*Табела 1 Поређење теоријских приступа игри*

| Аутор/Теорија    | Основна карактеристика игре               | Функција игре у развоју детета                            | Улога одраслог                  |
|------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Жан Пијаже       | Когнитивни развој кроз фазе игре          | Развој мишљења, симболичко разумевање                     | Посматрач, пружа услове         |
| Лав Виготски     | Зона наредног развоја, социјални контекст | Социјализација, развој језика и вештина решавања проблема | Подршка, фасилитатор            |
| Марија Монтесори | Слободна, самостална игра                 | Самосталност, унутрашња мотивација                        | Пружа припремљено окружење      |
| Ериксон          | Психосоцијални развој                     | Изградња идентитета, самопоуздање                         | Подршка у улогама и сценаријима |

| Аутор/Теорија      | Основна карактеристика игре | Функција игре у развоју детета                               | Улога одраслог                           |
|--------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Савремени приступи | Интеграција игре и учења    | Целовити развој: когнитивни, социјални, емоционални, физички | Активни учесник, организатор и медијатор |

### 3. Дечја игра – дефиниција и класификација

Игра као универзална активност присутна је у свим културама и друштвима и представља основу дечјег развоја. Теоријска полазишта о игри обухватају различите научне приступе који анализирају њену суштину, функцију и значај у контексту васпитно-образовног процеса. Педагошке, психолошке и социолошке теорије нуде разноврсна тумачења игре, али се сви слажу у једном — игра је незаменљива у процесу учења и формирања личности у раном детињству.

Игра представља креативан процес истраживања и изражавања маште код детета. Она није само активност, већ начин на који дете приступа одређеним радњама, што је наглашено у „Основама програма предшколског васпитања и образовања – Године узлета“ (2018). Игра је флексибилна, добровољна и независна, омогућавајући деци да развију своје способности и да кроз њу напредују (Каменов, 2009).

Кроз игру, деца граде односе са вршњацима, окружењем и материјалима, што подстиче њихову способност истраживања, манипулације предметима и креативног изражавања. Она такође има значајну улогу у развоју проблема решавања – грешке које настану током игре не посматрају се као неуспех, већ као прилика за стицање нових знања и тражење ефикаснијих решења.

Постоји више приступа разумевању дечје игре. Савремени педагошки оквири истичу значај отворене и проширене игре, насупрот традиционалним когнитивним активностима које су строго усмерене на развој специфичних способности за учење. Игра се посматра као природни начин учења деце, посебно када је прилагођена њиховом узрасту и укључена у образовни процес у вртићу или школи.

Према дефиницијама које се користе у савременој педагошкој пракси, дечја игра се може описати као активност која:

- произилази из слободног избора детета,
- више је усмерена на сам процес него на крајњи резултат,
- праћена је позитивним емоцијама,
- одвојена је од свакодневних животних обавеза и често садржи елементе претварања („као да“) (Einsiedler, 1999).

Овакво разумевање игре омогућава да се она integriше у савремене образовне програме као средство за подстицање свеукупног развоја деце. Игра представља суштински аспект детињства и има кључну улогу у развоју детета. Разумевање њених дефиниција, класификација и врста, као и њене улоге у различитим аспектима развоја, од суштинског је значаја за педагогију и психологију.

Игра је сложена и вишедимензионална активност, што је довело до постојања бројних дефиниција. Неки аутори је описују као спонтану и добровољну активност која доноси задовољство и нема очигледан циљ, док други наглашавају њену улогу у когнитивном, социјалном и емоционалном развоју детета.

### **3.1. Врсте игара у предшколском узрасту**

У предшколском периоду, деца учествују у различитим врстама игара које доприносе њиховом свеукупном развоју. Класификација игара варира у зависности од критеријума. Према когнитивном нивоу, игре се могу поделити на функционалне (физичке активности), конструктивне (стварање нечега), драмске или симболичке (игре улога) и игре са правилима (друштвене игре са утврђеним правилима).

Симболичка игра, позната и као игра претварања, омогућава деци да користе машту и представљају различите улоге и ситуације. Кроз ову врсту игре, деца развијају социјалне вештине, креативност и способност решавања проблема.

Конструктивна игра укључује манипулацију предметима ради стварања или изградње нечега. На пример, деца могу користити коцке за изградњу кула или правити фигуре од пластелина. Ова врста игре подстиче развој fine моторике, просторне свести и когнитивних вештина.

Друштвене игре подразумевају интеракцију са другом децом, где се учествује у заједничким активностима са одређеним правилима. Кооперативне игре наглашавају сарадњу и тимски рад, помажући деци да развију емпатију, комуникацијске вештине и способност рада у групи.

Физичке игре укључују активности које захтевају кретање, као што су трчање, скакање или пењање. Ове игре доприносе развоју грубе моторике, координације и општег физичког здравља.

Подела игара према Трнавцу (1979:49-50) представља истински свеобухватан приступ разумевању дечје игре — не као једноставне забаве, већ као сложеног педагошког, психолошког и друштвеног феномена (слика 1).



Слика 1 Класификација игара, Трнавац, 1979.

Оваква класификација открива:

- Мултидимензионалност игре: Игра није само физичка активност, већ се простире од когнитивног, језичког и емоционалног до естетског и социјалног развоја.
- Подршка целокупном развоју: Оваква разноликост игара (од логичких и имажинативних до музичких и драмских) омогућава подстицање различитих аспеката дететовог сазревања — моторике, говора, критичког мишљења, креативности и емпатије.
- Интеграција са окружењем: Игре у природи и са природним материјалима указују на важност еколошке свести и телесне активности у отвореном простору — што је данас поново актуелно у педагогији на отвореном (outdoor learning).

Ова класификација је и даље релевантна јер:

- Подстиче индивидуализацију васпитно-образовног рада: васпитачи могу да прилагоде тип игре конкретним потребама детета — на пример, да користе драмску игру за развој социјалних вештина или логичку игру за јачање когнитивних способности.
- Омогућава интердисциплинарни приступ: многе савремене методе, попут Фотовоиса (Photovoice) или искуственог учења, могу се инкорпорирати кроз ове категорије игре.

## **4. Игра и целовити развој детета**

Игра представља централну активност детињства и има вишеструку улогу у развоју детета. Кроз игру, деца активно уче, истражују свет, развијају своје способности и успостављају односе са другима. Савремене теорије и емпиријска истраживања недвосмислено потврђују да је игра кључни чинилац у свим аспектима децјег развоја.

### **4.1. Когнитивни, социјални, емоционални и физички аспекти развоја**

Игра позитивно утиче на све домене развоја детета:

- Когнитивни развој: Кроз игру, деца истражују своје окружење, решавају проблеме, развијају критичко мишљење и креативност. Како наводи Каменов (2006), игра омогућава деци да уче путем искуства, кроз експериментисање, прилагођавање и учење на грешкама. Пијаже (1951) је указивао да игра доприноси развоју когнитивних структура, јер деца кроз игру усвајају логичке односе и граде апстрактно мишљење. Игра је значајна за когнитивни развој јер ствара подстицајну ситуацију, ситуацију охрабрења уз умерене дозе новине, оптималну дозу понављања (репетитивности), са снажно израженим елементима релаксације и опуштања без елемената принуде. Ако је стимулација важна за развој моторичких, говорних, графомоторичких и

музичких способности, онда је посебно важна за развој интелектуалних способности (Р. Рајовић, 2012:16). Наиме, сазревање мозга је интензивно у најранијем периоду детињства и преко 50% се заврши до пете године. Ако тада не подстичемо дете, неке функције се неће развити у пуној мери, истиче Рајовић.

- Социјални развој: Групне игре пружају прилику деци да науче сарадњу, дељење, преговарање и поштовање правила. Павловић Бренеселовић и Крњаја (2017) наглашавају да дете у социјалним играма развија емпатију, прихвата различите улоге и учи да функционише у друштвеним заједницама. Ово је од посебне важности у предшколском узрасту, када дете почиње да разуме концепт заједничког деловања. Игра нуди одличне интерактивно-когнитивне могућности. У игри као најзначајнијој дечијој активности дете учи облике комуникације, стиче самопоуздање, ствара позитивну слику о себи, учи облике друштвеног понашања, ствара пријатељство, јача емпатију, регулише односе, поштује договорена правила и ограничења. То је посебно видљиво у симболичким играма, играма улога, симулационим играма и драматизацији где је дете у „кожи“ другог, водећи рачуна о његовим потребама и емоцијама. Деца кроз игру развијају навике да једни другима одговарају у тиму, процењују и упоређују своје способности и јачају социјалну интеракцију. У интеракцији дете стиче социјалне вештине (кооперативност, договор, решавање проблема), јача социјалне компетенције. Друштвена искуства у првих шест година живота су основа на којој се формирају односи у будућности. Социјална интеракција оријентисана на дете омогућава му да се изрази, разуме и оствари (Мирасчиева и Јосимовска, 2024).
- Емоционални развој: Игра пружа простор за изражавање и прераду емоција. Кроз симболичку игру и преузимање улога, деца се суочавају са страхом, љубомором, радошћу или тугом, учећи да разумеју и регулишу своја осећања (Фројд, према Мркаљ, 2016). Ериксон (1971) је истицао да игра помаже деци да изграде осећај компетенције и личног идентитета кроз истраживање различитих социјалних улога. Сама игра изазива различита осећања код детета. Деца праве разлику између игре и стварности која није насумична („као да”, „стварно”). Чињеница је да су осећања која настају код деце у игри стварна и искрена. Одавде смисао игре за емоционални развој детета. Емоције су, пак,

основа друштвеног развоја и израз доживљавања стварности, са значајним вредностима и субјективностима (Мирасчиева и Јосимовска, 2024).

- Физички развој: Физичке игре подстичу развој крупне и фине моторике, равнотеже и координације покрета. Оне истовремено подстичу здрав начин живота и задовољавају потребу деце за кретањем и изражавањем кроз тело.

## **4.2. Игра као централни елемент дечјег развоја**

Теорије развоја – попут оних које су формулисали Пијаже, Виготски, Ериксон и Монтесори – доследно истичу да је игра суштински облик учења и развоја у раном детињству.

Према Виготском (1971), игра представља главни механизам когнитивног и социјалног раста. Кроз игру, дете улази у „зону наредног развоја“ и остварује вештине које не би могло да постигне самостално. Симболичка игра и интеракција са другима омогућавају детету да проширује своје могућности, вежба саморегулацију и усваја социјалне норме.

Пијаже (1951) је игру посматрао као облик когнитивне асимилације – начин на који дете интерпретира стварност у оквиру постојећих мисаоних шема. Он је идентификовао три фазе игре: сензомоторичку, симболичку и игру с правилима, од којих свака одговара различитом ступњу когнитивног развоја.

Према Ериксновој (1971) теорији психосоцијалног развоја, игра је простор у којем деца истражују различите аспекте сопственог идентитета. Играјући се, деца развијају осећај самопоуздања, иницијативе и сврсисходности, што је од суштинског значаја за формирање здраве личности.

Монтесори (2017) је истицала значај слободне игре као основног облика самообразовања. У њеном систему, деца у припремљеном окружењу слободно бирају активности које одговарају њиховим интересовањима и развојном нивоу. Такав приступ подстиче унутрашњу мотивацију, самосталност и креативност.

Све ове теорије наглашавају да је игра далеко више од забаве — она је темељ за стицање искустава, учење, развој личности и припрему за живот у заједници.

## **5. Значај игре у предшколском узрасту**

Игра је један од најважнијих облика активности деце у предшколском узрасту и представља кључни фактор њиховог целовитог развоја. Она није само забава, већ основни начин на који деца уче, истражују и развијају различите вештине (Виготски, 1971; Пијаже, 1951).

Према Основама програма – Године узлета (2018), игра омогућава деци да развију когнитивне, социјалне, емоционалне и моторичке способности. У процесу игре, деца уче како да решавају проблеме, комуницирају са другима и развијају креативност. Васпитачи и родитељи имају значајну улогу у подстицању игре као природног и динамичког процеса учења (Павловић Бренеселовић & Крњаја, 2017).

Истраживања показују да игра подстиче когнитивни развој јер омогућава деци да кроз експериментисање и истраживање усвајају нова знања и вештине. Поред тога, игра доприноси социјалном развоју јер деца кроз њу уче како да сарађују, договарају се и решавају конфликте (Заједничким учењем до квалитета, 2022).

### **5.1. Савремени приступи игри у предшколском образовању**

Савремени приступи предшколском образовању наглашавају значај игре као кључног метода учења и развоја деце. Један од најпознатијих модела је Монтесори метод (Монтесори, 2017), који се заснива на слободној игри и самосталном истраживању. У овом приступу, деца су охрабрена да користе материјале у складу са сопственим интересовањима, што подстиче њихову креативност, независност и логичко размишљање.

Пијаже (1952) је истицао да деца најбоље уче када су у могућности да граде своје знање кроз интеракцију са окружењем, што подржава идеју да се игре организују у складу са дејим интересовањима. Игра представља природан начин на који деца истражују свет, те је логично да васпитачи прилагођавају активности како би подстакли њихову радозналост и развојне потенцијале. Слично томе, Виготски (1978) је наглашавао значај социјалне интеракције и менторске подршке у учењу, посебно

кроз концепт зоне наредног развоја. Овај приступ објашњава зашто су многи васпитачи изабрали да комбинују унапред дефинисане планове са флексибилношћу, јер на тај начин могу пружити структуру, али и омогућити деци да се развијају у складу са сопственим темпом.

Практична примена ових теорија видљива је и у савременим педагошким програмима, као што је Ређио Емилија приступ, који ставља нагласак на дечју радозналост и самосталност у учењу (Edwards et al, 1998). Овај приступ кореспондира са високим процентом васпитача који прилагођавају активности интересовањима деце, чиме се подстиче креативност, сарадња и дубље разумевање света око себе. У српском контексту, нови предшколски програм „Године узлета“ такође промовише интегративни приступ учењу, у којем се игра користи као главно средство за развој когнитивних, социјалних и емоционалних вештина код деце (Основе програма, 2018).

Основе програма Године узлета (2018) такође подржавају интеграцију игре у образовни процес, наглашавајући значај истраживачког учења. У овом оквиру, игра није само активност забаве, већ суштински начин на који деца конструишу знање, развијају критичко мишљење и унапређују социјалне вештине.

## **5.2. Улога васпитача у савременим приступима игри**

У савременом предшколском образовању васпитач више не заузима улогу класичног инструктора и преносиоца знања, већ пре свега фасилитатора процеса учења кроз игру. Ова улога подразумева да васпитач креира окружење које подстиче дечју иницијативу, истраживање и самосталност, уместо да директно управља активностима деце (Монтесори, 2017; Каменов, 2006).

Према Каменов (1987), васпитач треба да буде посматрач и помагач, а никако главни извор информације и чувар дисциплине. Његова улога јесте да пажљиво прати дечје активности, препознаје интересовања и развојне потребе и у складу с тим организује простор и материјале који ће стимулисати даљи развој.

Berdosian (2010) истиче да је васпитач у савременим приступима пре свега посматрач и дијагностичар, који уочава индивидуалне разлике међу децом, као и специфичне образовне потребе. Уместо да буде централна фигура у процесу учења,

васпитач подстиче децу да самостално траже решења, постављају питања и доносе одлуке у игри.

У складу са овим принципима, васпитач у савременом вртићу има следеће кључне улоге (табела 2):

- Организатор окружења: Васпитач припрема физички простор, материјале и ситуације које подстичу креативну и истраживачку игру (Pavlović Breneselović & Krnjaja, 2017). Простор треба да буде флексибилан, без унапред строго дефинисаних активности, чиме се оставља простор за децје изборе и иницијативу.
- Фасилитатор учења: Васпитач поставља питања, нуди сугестије и пружа подршку онда када је то потребно, али без преузимања контроле над игром. Овакав приступ охрабрује децу да развијају критичко мишљење и самосталност (Wood, 2013).
- Посматрач и проценитељ: Уместо да оцењује резултате, васпитач бележи ток активности и напредовања деце кроз такозвано аутентично оцењивање. Ово укључује белешке, фотографије и друге облике документације који служе за планирање даљег рада (Edwards, Gandini, & Forman, 1998).
- Модел понашања: Васпитач кроз сопствено понашање показује друштвене вештине као што су емпатија, стрпљење и поштовање, служећи деци као узор у социјалним интеракцијама (Rubin, Bukowski, & Parker, 2006).

Савремени програми попут Reggio Emilia приступа, Монтесори методе и концепта „Године узлета“ у Србији заснивају се управо на овим принципима активне улоге васпитача као фасилитатора, а не класичног инструктора (Основе програма предшколског васпитања и образовања – Године узлета, 2018).

Улога васпитача у игри, према савременим теоријама, није само образовна, већ и развојна и социјализујућа. Васпитач треба да препозна потенцијале деце, пружи им подршку у њиховом остваривању и подстакне процес целовитог развоја кроз игру као основну децју активност.

Табела 2 Улоге васпитача у савременим приступима игри

| Улога васпитача                 | Опис активности                                                             | Извор                                 |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Организатор окружења            | Обезбеђује материјале и простор који подстичу креативну и истраживачку игру | Pavlović Breneselović & Krnjaja, 2017 |
| Фасилитатор учења               | Поставља питања, охрабрује самосталност, не преузима контролу над игром     | Wood, 2013                            |
| Посматрач и проценитељ          | Прати ток игре, бележи напредак, прилагођава активности потребама деце      | Edwards, Gandini, & Forman, 1998      |
| Модел понашања                  | Пружа пример социјалних вештина и прихватљивог понашања                     | Rubin, Bukowski, & Parker, 2006       |
| Подршка и помагач               | Подржава дете у откривању нових концепата без наметања готових решења       | Каменов, 1987; Монтесори, 2017        |
| Дијагностичар развојних потреба | Уочава индивидуалне разлике и прилагођава активности                        | Berdosian, 2010                       |

### 5.3. Игра као методолошки оквир у раду васпитача

Игра је суштински део васпитно-образовног процеса у предшколским установама и представља основни методолошки оквир за рад васпитача (Основе програма предшколског васпитања и образовања – Године узлета, 2018). За разлику од традиционалних метода заснованих на репродуктивном учењу, савремени приступи наглашавају активну улогу детета, где је игра кључни медијатор процеса стицања знања, вештина и развоја друштвених односа.

Према социокултурној теорији Лава Виготског, као и конструктивистичким методама учења, игра се користи као средство кроз које деца најприродније уче и развијају све аспекте своје личности (Павловић Бренеселовић & Крњаја, 2017). Васпитачи при томе користе игру не само као слободну активност, већ као планирану и сврсисходно организовану педагошку ситуацију.

Игра у методолошком смислу обухвата више облика:

Слободну игру, где дете самостално бира активности, а васпитач има улогу посматрача и дискретног фасилитатора (Edwards, Gandini, & Forman, 1998).

Структурисану игру, коју васпитач организује са унапред дефинисаним циљевима, као што су учење бројева, развој моторике или стицање социјалних вештина (Wood, 2013).

Игру са правилима, која је важна за развој саморегулације, поштовање друштвених норми и конструктивно решавање конфликта (Rubin, Bukowski, & Parker, 2006).

Поред тога, игра као методолошки оквир подразумева следеће:

- Интеграцију игре у све области програма: васпитно-образовни рад у предшколској установи не заснива се само на планираним образовним активностима већ и на интегрисаном приступу, где се кроз игру развијају језичке, математичке, еколошке и друге компетенције детета (Каменов, 2006).
- Креирање подстицајног окружења: васпитач организује простор, материјале и ситуације које стимулишу игру као основу за учење и развој (Pavlović Breneselović & Krnjaja, 2017). Окружење мора бити флексибилно, разноврсно и у складу са развојним потребама деце.
- Праћење и документовање развоја кроз игру: васпитач води педагошку документацију о томе како деца уче и напредују током игре (Edwards et al., 1998).

У складу са наведеним, игра се у савременом предшколском образовању не посматра као издвојена активност или забава, већ као основна методолошка поставка кроз коју се остварују васпитно-образовни циљеви. Васпитач има задатак да игру осмисли, подстакне и прати, прилагођавајући је индивидуалним потребама и интересовањима деце.

У оквиру савремених приступа, игра није одвојена од учења, већ је његов саставни део. Уместо традиционалних метода наставе које се заснивају на пасивном усвајању информација, предшколске установе све више користе интегрисане методе у којима је игра основни алат за усвајање знања и развијање различитих компетенција (Основе програма предшколског васпитања и образовања – Године узлета, 2018).

Игра се у предшколском програму интегрише у све области развоја детета:

Развој математичких вештина: Деца кроз конструктивну игру са коцкама, сложенке, друштвене игре са бројевима и симболима уче да препознају облике, величине, боје и односе између елемената. Оваква врста активности подстиче логичко размишљање и рано разумевање математичких концепата (Kamenov, 2006).

Развој језичких вештина: Игре улога, драматизација и симболичка игра омогућавају деци да развијају говор, речник и комуникацијске способности. Кроз приче, дијалоге и договарање у игри деца уче граматичке структуре и усвајају културолошке обрасце (Pavlović Breneselović & Krnjaja, 2017).

Развој моторичких способности: Физичке игре и активности на отвореном подстичу развој крупне и fine моторике. Игре као што су скакање, трчање, хватање и грађење објеката доприносе физичком здрављу и психофизичкој стабилности деце (Wood, 2013).

Социјалне и емоционалне компетенције: Кроз групне игре, друштвене игре са правилима и колективне активности, деца уче да сарађују, деле, решавају конфликте и развијају емпатију. Овакви облици активности су посебно важни у припреми за полазак у школу и укључивање у ширу друштвену заједницу (Rubin, Bukowski, & Parker, 2006).

Интеграција игре у програм предшколског образовања подразумева и посебну улогу васпитача као дизајнера и модератора образовног окружења. Васпитач је задужен за креирање ситуација које подстичу дечју активност, истраживање и учење кроз игру. Како наводе Edwards, Gandini и Forman (1998), овакво окружење треба да буде флексибилно и адаптивно, са различитим центрима интересовања који укључују материјале за конструкцију, уметност, симболичку игру и научна истраживања.

Савремени педагошки приступи све више наглашавају значај игре као основног елемента у раном образовању, што потврђују и бројна истраживања у овој области. Према извештајима OECD-а (2021), деца која у предшколском узрасту уче кроз игру показују веће успехе у каснијем формалном образовању, бољу социјалну прилагођеност и развијеније когнитивне способности.

Због свега наведеног, интеграција игре у програм предшколског образовања није опционалан елемент, већ основни методолошки принцип који подржава целокупни развој детета у складу са савременим педагошким стандардима и очекивањима.

# **МЕТОДОЛОГИЈА ИСТРАЖИВАЊА**

## **1. Циљ истраживања**

Циљ овог истраживања је да се утврди значај правилно осмишљене и интегрисане игре у предшколском васпитању као средства за целовит развој деце, укључујући когнитивне, социјалне, емоционалне и физичке аспекте. Истраживање настоји да пружи смернице за ефикасније укључивање игре у предшколске курикулуме ради побољшања образовне праксе.

## **2. Задаци истраживања**

Задаци истраживања који произилазе из постављеног циља су:

1. Испитати како васпитачи у предшколским установама разумеју улогу игре у развоју деце.
2. Анализирати на који начин игра доприноси развоју различитих аспеката дечије личности (когнитивном, социјалном, емоционалном и физичком).
3. Утврдити ставове и искуства деце у вези са игром у предшколским активностима.
4. Предложити конкретне методолошке кораке за успешнију примену игре у раду са децом.

## **3. Методе, технике и инструменти истраживања**

Истраживање ће бити реализовано применом дескриптивне методе која служи за описивање проблема, а користиће се при анализи и интерпретацији резултата истраживања и извођењу закључака. Примењују су две технике, анкетирање чији су субјект васпитачи и интервјуисање деце.

Инструменти који ће бити коришћени у истраживању:

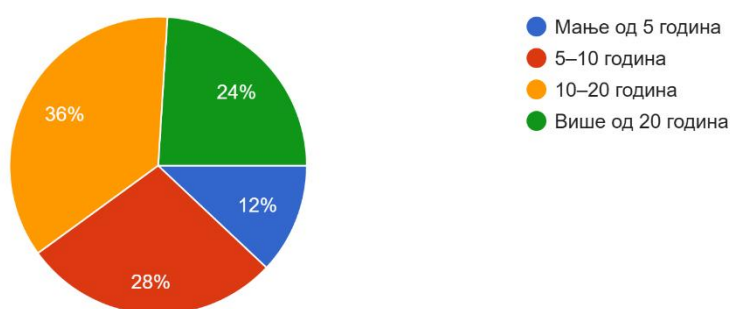
1. Полуструктурирани интервју за децу;
2. Анкета за васпитаче.

## 4. Узорак истраживања

Узорак истраживања чини 25 васпитача и 10 деце предшколске групе из установе ПУ „Полетарац“ у Старој Пазови. Структура узорка васпитача према радном искуству показује да је највећи проценат (36%) у категорији од 10-20 година, 28% има искуство између 5 и 10 година, 24% више од 20 година и 12% мање од 5 година (графикон 1).

1. Колико година радите као васпитач?

25 одговора

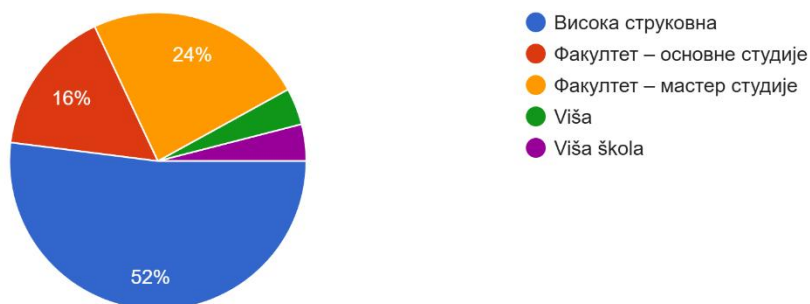


Графикон 1 Структура узорка према радном искуству

Структура узорка васпитача према нивоу образовања показује да је 52% завршило високу струковну школу, 24% мастер студије, 24% основне студије и 8% вишу школу (графикон 2).

2. Који је Ваш ниво образовања?

25 одговора



Графикон 2 Структура узорка према нивоу образовања

## 5. Ток истраживања

1. Припрема инструмената истраживања.

2. Прикупљање података:

о Интервјуисање 10 деце из предшколске групе, уз одобрење родитеља, у просторијама вртића „Полетарац” у Старој Пазови.

о Спровођење анкете са 25 васпитача из ПУ „Полетарац” у Старој Пазови, онлајн, путем Гугл упитника.

3. Обрада и анализа података, изношење резултата и дискусија.

4. Предлог за унапређење праксе који се реализује у вртићу.

## 6. План анализе података

Квантитативна анализа је вршена код обраде података из анкета васпитача уз употребу статистичких метода за анализу учесталости одговора (фреквенција). Код питања која су имала омогућен вишеструки избор, проценат није рачунат у односу на укупан број одговора, већ у односу на укупан број испитаника. Формула која је коришћена за израчунавање изгледа овако:

$$\text{Проценат} = \left( \frac{\text{Број гласова за одређени тип игре}}{\text{Укупан број испитаника}} \right) \times 100$$

Овакав начин приказа омогућава да се види учесталост коришћења сваког типа игре у односу на укупан број испитаника. Пошто су испитаници могли означити више одговора, збир процената прелази 100%, што је уобичајено код оваквих истраживања.

о Квалитативна анализа: Анализа одговора добијених из полуструктурираних интервјуа са децом, уз коришћење тематског приступа за идентификацију кључних образаца и тема.

# РЕЗУЛТАТИ ИСТРАЖИВАЊА

## 1. Перцепција васпитача о улози игре у развоју деце

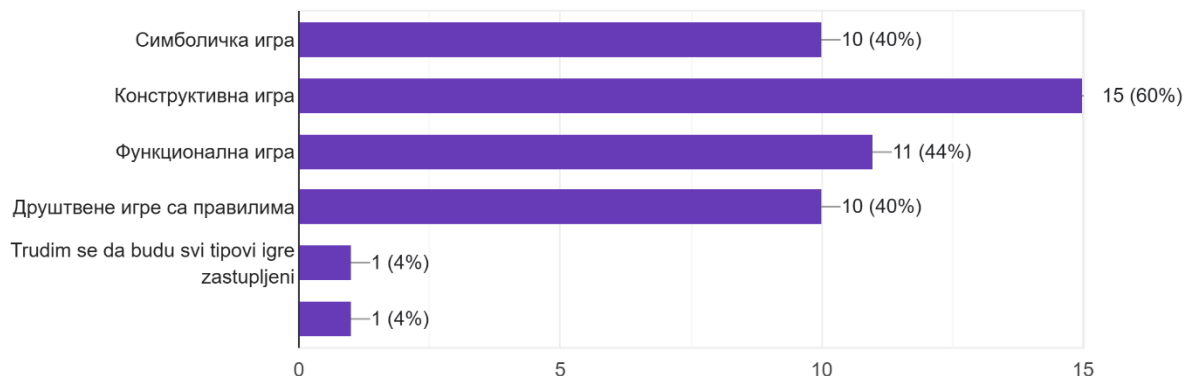
У овом поглављу приказани су резултати анкетирања васпитача. Испитано је како они перципирају улогу игре у деčјем развоју.

Графикон 3 приказује одговоре на питање „Које типове игара најчешће користите у раду са децом?“ уз могућност одабира више одговора. Укупно је било 25 испитаника, а број означених одговора премашује 25 јер су анкетирани могли да изаберу више типова игара.

Фреквенција одговора је следећа:

- Конструктивна игра је најзаступљенија, са 15 одговора (60%).
- Функционална игра је добила 11 гласова (44%).
- Симболичка игра и друштвене игре са правилима су подједнако заступљене, са 10 одговора (40%).
- Један испитаник (4%) је навео да се труди да сви типови игара буду заступљени.

3. Које типове игара најчешће користите у раду са децом? (Можете означити више одговора)  
25 одговора



Графикон 3 Типови игре које се најчешће користе у раду са децом

Резултати истраживања показују да је конструктивна игра (60%) најзаступљенији облик игре који васпитачи користе у раду са децом. Овај податак је у складу са теоријским оквиром који истиче значај конструктивне игре за развој когнитивних и моторичких способности код деце (Vygotsky, 1978). Конструктивна

игра, попут грађења са коцкама или обликовања материјала, подстиче децу да истражују, планирају и стварају, што доприноси развоју просторне оријентације и логичког мишљења (Piaget, 1951).

Функционална игра (44%), која укључује активности попут трчања, скакања и руковања предметима, такође је значајно заступљена. Према истраживањима (Bodrova & Leong, 2007), функционална игра има кључну улогу у развоју моторичких вештина и координације покрета, што је посебно важно у предшколском периоду када се тело детета брзо развија.

Симболичка игра (40%) и друштвене игре са правилима (40%) заузимају приближно исту позицију у васпитном раду. Симболичка игра је кључна за развој маште и креативности, јер омогућава деци да користе предмете и радње у симболичке сврхе (Smilansky, 1968). Она такође доприноси развоју језика, јер деца у овим играма комуницирају, усвајају нове појмове и разумеју различите улоге (Bruner, 1983).

Друштвене игре са правилима доприносе развоју социјалних вештина, укључујући поштовање правила, сарадњу и решавање сукоба (Berk, 2006). Уочљиво је да њихова заступљеност није доминантна у васпитачкој пракси, што може указивати на потребу за већом интеграцијом игара са правилима у свакодневне активности, како би се деца учила стрпљењу, тимском раду и стратегијском размишљању.

Интересантан је податак да се само један испитаник (4%) труди да у раду равномерно примени све типове игара. Ово сугерише да већина васпитача преферира одређене облике игре, вероватно због њихове практичности, навика или организационих услова у вртићу. Овај налаз се може повезати са истраживањима која показују да приступи игри у вртићима често зависе од педагошке оријентације установе, расположивих материјала и стручне спреме васпитача (Wood, 2013).

Ови резултати указују на важност подстицања разноврсности у типовима игара које се користе у предшколским установама. Балансирано коришћење конструктивне, функционалне, симболичке и друштвене игре може значајно допринети целокупном развоју детета. Васпитачи би могли бити додатно едуковани о значају игара са правилима и њиховом утицају на социјалне компетенције деце, као и о техникама које могу подстаћи децу да равномерно учествују у различитим врстама активности.

Графикон 4 приказује резултате одговора васпитача на питање „Колико често уводите нове игре у активности са децом?“. Од укупно 25 испитаника, највећи број васпитача (48%) уводи нове игре недељно, месечно нове игре уводи готово подједнак

број испитаника(44%), док само 8% васпитача уводи нове игре свакодневно, а приметно је да одговори „ретко“ и „никада“ нису заступљени.

Већина васпитача (92%) уводи нове игре у свој рад са децом недељно или месечно, што указује на релативну учесталост промене садржаја у васпитно-образовном процесу. Према Виготском (1978), увођење нових игара је кључно за проширивање зоне наредног развоја код деце, јер омогућава постепено усвајање нових знања и вештина кроз забаву и интеракцију.

С друге стране, само 8% васпитача свакодневно уводи нове игре, што може бити последица ограниченог времена за припрему или недостатка материјала. Свакодневно увођење нових игара би могло бити корисно за одржавање дечје пажње и мотивације, али такође постоји ризик да деца немају довољно времена да у потпуности разумеју и усвоје правила и концепте игре (Bodrova & Leong, 2007).

Недостатак одговора у категоријама „ретко“ и „никада“ је позитиван налаз, јер су нове игре битан фактор у развоју когнитивних, моторичких и социјалних вештина код деце (Singer & Singer, 2005). Ово указује на то да васпитачи схватају значај варирања игара у васпитно-образовном раду и да већина њих редовно уводи нове активности у свој рад.

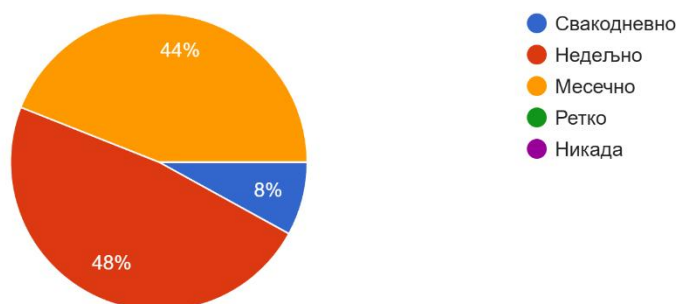
Импликације за васпитно-образовни процес су следеће:

- Разноврсност игара: Васпитачи могу имати користи од додатних обука и ресурса који ће им омогућити да уводе нове игре чешће, а да при томе очувају квалитет и структуру активности.
- Баланс између учесталости и усвајања игара: Иако је увођење нових игара важно, потребно је оставити простор деци да у потпуности истраже и разумеју правила игара које већ знају, како би стекла сигурност у изражавању и сарадњи са вршњацима.
- Стратешко планирање нових игара: Васпитачи могу унапред планирати увођење нових игара тако да прате дечје интересовање, ниво развоја и постојеће компетенције.

Овај резултат показује да васпитачи активно користе нове игре у раду са децом, али постоји простор за унапређење у правцу чешћег увођења нових активности како би се подстакао целовит развој деце кроз игру.

#### 4. Колико често уводите нове игре у активности са децом?

25 одговора



Графикон 4 Фреквенција увођења нове игре у активности са децом

Графикон 5 приказује одговоре васпитача на питање „Како оцењујете утицај игре на социјализацију деце у вашој групи?“. Од укупно 25 испитаника, 76% сматра да игра има веома позитиван утицај на социјализацију деце, док је 24% испитаника дало одговор углавном позитиван. Ниједан испитаник није означио неутралан, углавном негативан или веома негативан утицај.

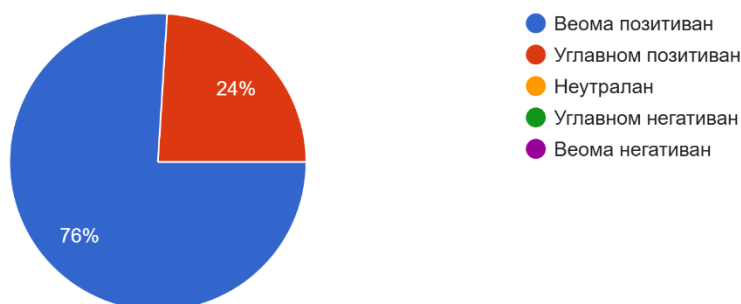
Ови резултати показују да васпитачи препознају игру као кључни фактор у социјалном развоју деце. Како наводи Виготски (1978), игра има суштинску улогу у друштвеном учењу, јер омогућава деци да кроз симболичку комуникацију, сарадњу и поделу улога усвајају друштвене норме и правила.

Висок проценат позитивних одговора потврђује теорију да кроз игру деца стичу социјалне вештине, попут дељења, преговарања и решавања конфликта (Rubin, Bukowski & Parker, 2006). Конструктивне и друштвене игре са правилима посебно подстичу развој тимског духа и емпатије (Singer & Singer, 2005).

Чињеница да ниједан испитаник није оценио утицај игре као неутралан или негативан додатно наглашава њену важност у процесу социјализације. Ово указује на то да васпитачи у свом раду активно примењују методе које омогућавају деци да кроз игру граде квалитетне односе са вршњацима.

5. Како оцењујете утицај игре на социјализацију деце у вашој групи?

25 одговора

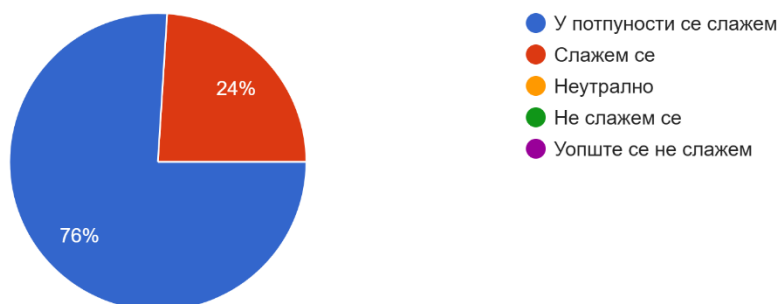


Графикон 5 Утицај игре на социјализацију деце

Графикон 6 приказује одговоре на питање о значају игре за когнитивни развој деце. Већина испитаника (76%) у потпуности се слаже с тврдњом да игра значајно доприноси когнитивном развоју деце, док 24% њих такође изражава сагласност, али са нешто мањим интензитетом („Слажем се“). Нема неутралних или негативних одговора, што указује на снажан консензус међу испитаницима.

6. У којој мери се слажете са следећом изјавом: "Игра значајно доприноси когнитивном развоју деце у мојој групи."

25 одговора



Графикон 6 Допринос игре когнитивном развоју деце

Графикон 7 приказује резултате одговора на питање о утицају игре на емоционални развој деце. Сви испитаници (100%) су одговорили са „Да“, што указује на сагласје да игра има значајну улогу у емоционалном развоју деце. Ови резултати

показују да васпитачи уочавају позитивне ефекте игре на емоционални развој деце. Ово може значити да се игра свесно користи у васпитно-образовном процесу за подстицање емоционалних вештина, као што су емпатија, самоконтрола и социјална повезаност.

7. Да ли сте приметили како игра утиче на емоционални развој деце?

25 одговора



Графикон 7 Утицај игре на емоционални развој деце

Анализа одговора на питање „Ако је Ваш одговор на претходно питање ДА, молимо наведите на који начин“ открива неколико кључних тема о утицају игре на емоционални развој деце. На основу ових одговора, можемо их груписати у неколико типичних категорија:

### 1. Изражавање и регулација емоција

- „Игра позитивно утиче на исказивање емоција, кроз игру подстичемо развој емоција као и отворено показивање истих.“
- „Деца кроз игру лакше препознају и испољавају емоције.“
- „Кроз игру уче да препознају и разумеју своја осећања и осећања других.“

Ова група одговора потврђује теоријске претпоставке о игри као средству за ослобађање и разумевање емоција. Као што су психолози попут Големана (емоционална интелигенција) и Болбија (теорија привржености) истакли, кроз игру деца уче како да обрађују своја осећања и да их правилно комуницирају.

### 2. Развој самопоуздања и социјалних вештина

- „Из групе у којој радим по деци се види када у игри добију на значају колико им то значи на лично самопоуздање, па тако и на емоционални развој детета.“

- „Деца која су била повучена у себе у играма у којима су добри се ослободе и некада траже да буду вође игара.“
- „Игра позитивно утиче на развој социјалних вештина, емоционалне регулације и самопоуздања код деце.“

Ови одговори указују на то да игра доприноси оснаживању деце и изградњи позитивне слике о себи. Играјући се, стичу искуства у лидерству, социјалној интеракцији и изражавању својих способности, што их чини сигурнијима у себе. Ово је у складу са Ериксоновом психосоцијалном теоријом развоја, која наглашава значај игре у изградњи самопоуздања.

### **3. Развој емпатије и контроле емоција**

- „Учествујући у играма, деца развијају емпатију, уче се стрпљењу, одлагању потреба, контроли емоција...“
- „Кроз игру деца боље разумеју друге, развијају емпатију.“
- „Регулација емоција, контрола, препознавање и разумевање емоција.“

Ова група одговора показује да деца кроз игру уче како да разумеју осећања других, што је основа за развој социјалне и емоционалне интелигенције. Ово је повезано са радом Лоренца Колберга и његовим теоријама о моралном развоју, као и Гоулмановим концептом емоционалне интелигенције.

### **4. Радост и задовољство као резултат игре**

- „Деца су срећнија, разигранија.“
- „Изазивају радост.“
- „Буди позитивна осећања код деце.“

Јасно је да је игра извор радости и задовољства, што је битан аспект емоционалног развоја. Позитивна искуства кроз игру могу имати дугорочан ефекат на благостање деце, што подржава хуманистичке теорије развоја као што је Масловљева хијерархија потреба.

### **5. Игра као начин превазилажења потешкоћа**

- „Дете уз помоћ игре превазилази неке своје потешкоће.“
- „Кроз игру могу несвесно прерадити догађаје из живота који су на њих оставили снажан утисак.“
- „Постају сигурнији и науче да се боре и када буду поражени.“

Ови одговори указују на терапијску улогу игре. Према Пијажеу и Виготском, деца кроз игру обрађују своје искуства, што је важан механизам за емоционалну адаптацију и резилијентност.

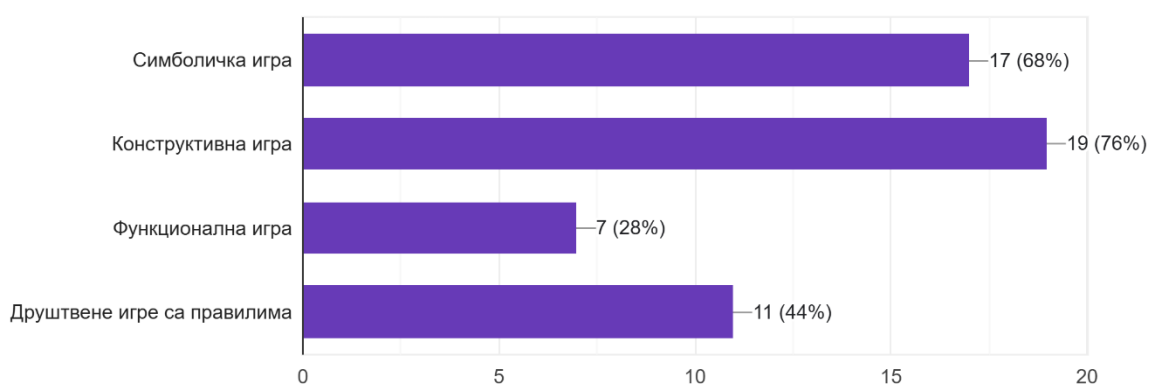
Одговори показују да васпитачи у раду са децом уочавају снажан утицај игре на емоционални развој. Игра помаже деци да изразе и разумеју своје емоције, граде самопоуздање, развијају емпатију и социјалне вештине, ослобађају стрес и стварају осећај радости. Ови налази се у потпуности поклапају са теоријама развоја деце и истичу значај игре у васпитно-образовном процесу.

На питање: „Које игре деца највише воле“, васпитачи су имали могућност да означе више одговора, а фреквенција одговора је израчунавана у односу на укупан број испитаника, према наведеном обрасцу. На графикону 8 може се уочити да су конструктивне игре (76%) и симболичке игре (68%) најпопуларније међу децом. Ово је значајан налаз јер нам указује на врсте активности у којима деца највише уживају и које могу имати најјачи утицај на њихов развој. Друштвене игре са правилима наведене су у 44% одговора и функционална игра 28%.

Висока популарност конструктивне и симболичке игре указује да деца воле активности које подстичу креативност и машту. Социјалне игре са правилима су мање популарне, што може указивати на то да деци у млађем узрасту теже пада поштовање сложених правила и да више воле игре са слободнијом структуром. Функционалне игре, иако најмање одабране, остају важне за физички развој и треба их укључити у дневне активности.

#### 8. Које игре деца највише воле? (Можете означити више одговора)

25 одговора



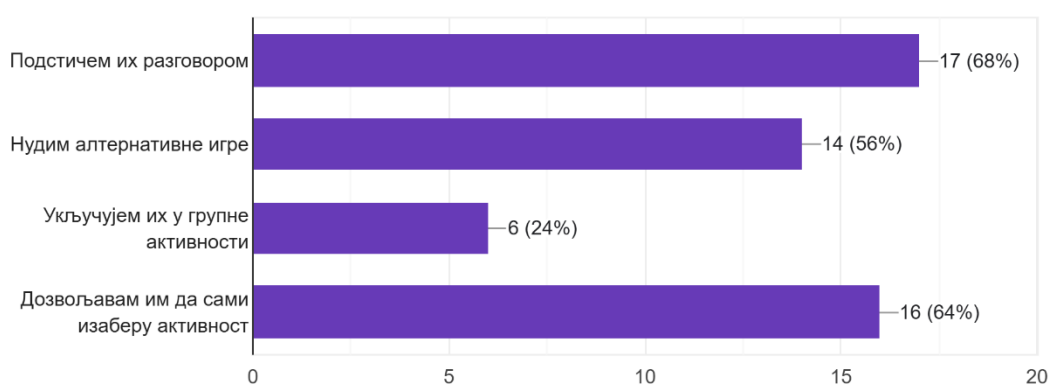
Графикон 8 Игре које деца највише воле

Графикон 9 приказује одговоре васпитача на питање како реагују када деца не показују интересовање за игру. Испитаници су могли да одаберу више одговора, што нам омогућава да увидимо које стратегије најчешће користе у оваквим ситуацијама.

Највећи број васпитача, њих 68%, наводи да подстичу децу разговором. Ова метода је корисна јер им омогућава да открију могуће разлоге недостатка интересовања и да прилагоде свој приступ сваком детету. Разговор такође подстиче дечију комуникацију и омогућава им да изразе своја осећања и потребе. Други најчешћи одговор је да васпитачи дозвољавају деци да сама изаберу активност, што је одабрало 64% испитаника. Овакав приступ омогућава деци већу аутономију и подстиче њихову унутрашњу мотивацију, што може довести до већег ангажовања и радости током игре. Алтернативне игре као начин подстицања интересовања користи 56% васпитача. Ово указује на флексибилност у раду, јер васпитачи препознају да нека деца можда нису заинтересована за одређену активност, али могу бити мотивисана другом врстом игре. Најмање одабрана стратегија је укључивање деце у групне активности, што је навело 24% испитаника. Иако је групна игра важна за развој социјалних вештина, овај податак може указивати на то да васпитачи више поштују индивидуалне потребе деце него што инсистирају на њиховом укључивању у заједничке активности.

9. Како реагујете када деца не показују интересовање за игру? (Можете означити више одговора)

25 одговора



Графикон 9 Реакција васпитача када деца не показују интересовање за игру

Резултати истраживања указују да већина васпитача прилагођава игре интересовањима деце (64%), док мањи део комбинује овај приступ са унапред дефинисаним планом (32%), а само мали број строго прати унапред постављену структуру (графикон 10). Ови налази су у складу са савременим педагошким теоријама које наглашавају значај искуственог учења и активног учешћа деце у образовном процесу.

С обзиром на то да већина испитаних васпитача користи прилагођене или комбиноване приступе у раду са децом, може се закључити да се предшколско васпитање у Србији све више удаљава од традиционалних, строго структурираних метода и усмерава ка савременим, флексибилним моделима учења. Ово је у складу са глобалним трендовима у раном образовању, који наглашавају важност индивидуализованог приступа у раду са децом и значај игре као основног облика учења у предшколском узрасту.

10. Како планирате и организујете игре како би допринеле развоју дејих вештина?  
25 одговора



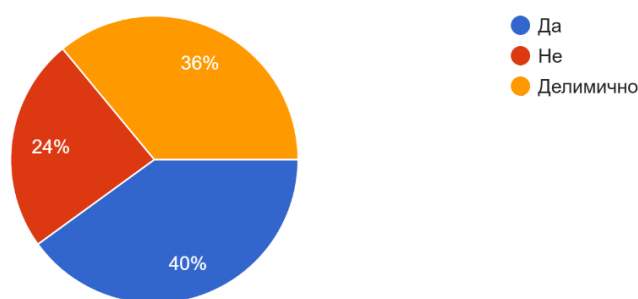
Графикон 10 Планирање и организација игре како би допринеле развоју дејих вештина

Следеће питање је било: „Сматрате ли да игра треба да замени неке традиционалније облике учења на предшколском узрасту?“ Резултати показују подељена мишљења васпитача у вези са заменом традиционалних облика учења игром у предшколском узрасту. Највећи део испитаника (40%) сматра да би игра требало у потпуности да замени традиционалне методе, док 36% заступа став да је потребно комбиновати оба приступа. Мањи проценат (24%) сматра да традиционални облици учења не треба да буду замењени игром (графикон 11).

Ова подела мишљења одражава шире дебате у педагошкој теорији и пракси о улози игре у учењу. Савремени приступи у раном образовању, попут конструктивистичке теорије Пијажеа (1952) и социокултурне теорије Виготског (1978), указују на то да деца најбоље уче кроз интеракцију са окружењем и активно истраживање. Игра је у том контексту природан начин учења, јер омогућава деци да стичу нова знања кроз сопствено искуство, решавање проблема и сарадњу са вршњацима.

11. Сматрате ли да игра треба да замени неке традиционалне облике учења у предшколском узрасту?

25 одговора



Графикон 11 Игра треба да замени неке традиционалне облике учења у предшколском узрасту

Раније анализирани подаци указују на то да већина васпитача већ примењује игре као средство учења, при чему је наглашена њихова улога у развоју самопоуздања, емоционалне регулације и социјалних вештина. Подаци о томе да се игре најчешће организују у складу са интересовањима деце (64%) и да се комбиновањем планираних активности и слободне игре подстиче дечји развој (32%) такође потврђују тренд ка све већем ослањању на игру као примарно средство учења.

Истовремено, значајан проценат васпитача (36%) који сматрају да је потребно комбиновати традиционалне методе и игру указује на то да постоји свест о вредности структурираног учења у одређеним ситуацијама. Ово је у складу са закључцима савремених програма у предшколском васпитању, попут „Година узлета“, који промовишу интегративни приступ у којем се игра користи као главни метод рада, али се не искључују и други облици подучавања (Завод за унапређивање образовања и васпитања, 2018).

Ови резултати сугеришу да се предшколско образовање све више удаљава од ригидних традиционалних метода и да се креће ка флексибилнијем моделу у којем игра има централну улогу, али се и даље препознаје значај структуре и усмерене наставе у одређеним аспектима развоја деце.

Следећим питањем васпитачи су требали да образложе свој став који су изнели у претходном питању. На основу добијених одговора, можемо их груписати у неколико типичних категорија:

**1. Комбинација игре и традиционалних метода, умерени приступ** (*„Делимично се слажем са претходним питањем, али сматрам да ипак негде старог модела рада треба да се држимо.“ ... „Сматрам да постоје неке традиционалне вредности које треба неговати.“*) Ова група одговора показује уравнотежен став – васпитачи сматрају да игра има кључну улогу у учењу, али истовремено препознају вредност традиционалних метода. Они заговарају прилагођавање праксе, уз задржавање одређених елемената класичног приступа учењу.

**2. Игра као најбољи начин учења** (*„Играјући се, деца уче.“ ... „Учење кроз игру даје најбоље резултате.“*) Ова група одговора јасно показује да васпитачи верују у доминантну улогу игре у процесу учења. Они наглашавају да се кроз игру најбоље усвајају знања, што је у складу са теоријама конструктивизма (Виготски, Пијаже), које тврде да деца уче кроз активно искуство и интеракцију са окружењем.

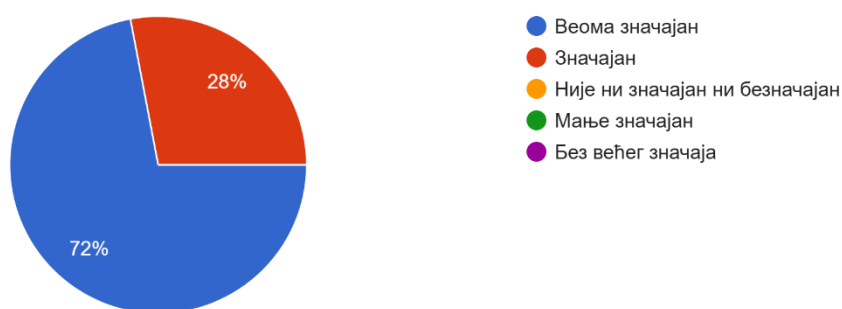
**3. Практична примена игре** (*„Ништа не бих мењала јер деца кроз игру и уче.“ ... „Сматрам да игру треба користити као подстицај у свакој активности, па чак и у онима у којима деца треба да усвоје одређена знања – лакше ће их усвојити кроз игру него кроз традиционалне приступе.“*) Ови одговори показују практичну примену игре и указују на већ постојеће програме који подстичу учење кроз игру (*„Године узлета“*). Васпитачи наглашавају да се игра већ успешно користи и да је потребно наставити са њеним интегрисањем.

**4. Значај традиционалних игара** (*„Не, јер традиционалне игре су веома значајне јер подстичу децу, а и враћамо их путем њих у неко друго време.“*) Овај одговор истиче вредност традиционалних игара, које имају културолошки и васпитни значај. Оне могу помоћи у очувању културне баштине и преношењу важних друштвених вредности.

Следеће питање је гласило: „Како оцењујете значај игре за целокупан развој детета (когнитивни, социјални, емоционални и физички аспект)?“ На основу графикана 12, дистрибуција одговора изгледа овако: „Веома значајан“ — 72%, „Значајан“ — 28%, Није ни значајан ни безначајан, Мање значајан, Без већег значаја) — 0%. Ови резултати недвосмислено указују на висок степен сагласности међу испитаницима да је игра кључна компонента у свеукупном развоју детета.

12. Како оцењујете значај игре за целовит развој детета (когнитивни, социјални, емоционални и физички аспект)?

25 одговора



Графикон 12 Значај игре за целовити развој детета

Одговором на питање: „Које изазове најчешће сусрећете приликом организовања игара у вашој групи? (Можете означити више одговора)“, добијени су следећи резултати: Недостатак простора – 28%, Недостатак материјала – 36% и Различити интереси деце – 36% (графикон 13). Ови одговори откривају најчешће оперативне и педагошке изазове са којима се васпитачи суочавају при организовању игара.

Недостатак материјала (36%) је један од најчешће навођених изазова. Указује на то да установа можда није у потпуности опремљена за подршку квалитетним и разноврсним играма. Недостатак средстава може ограничити и креативност деце и педагошке намере васпитача. Ово отвара простор за иницијативе попут:

- израде игара и реквизита од рециклираних материјала,
- бољег планирања буџета установе,
- или укључивање родитеља и локалне заједнице у прикупљање материјала.

Различити интереси деце (36%) су природни, али представљају изазов за организовање заједничке игре. Ово тражи од васпитача вештину у:

- диференцирању активности,
- флексибилном планирању игара,
- подстицању деце на договор и сарадњу.

Ово је уједно показатељ значаја васпитачеве улоге као медијатора у игри.

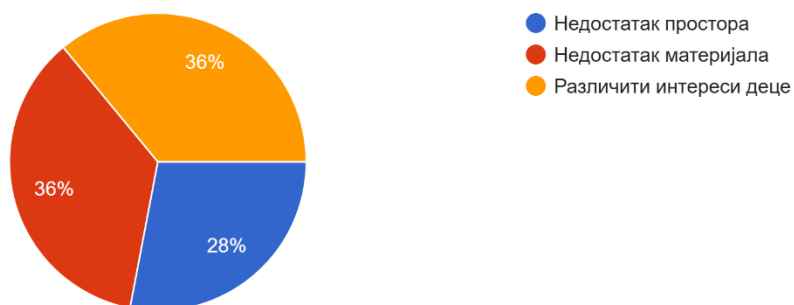
Недостатак простора (28%) је реалан проблем, посебно у установама са већим бројем деце или неподесним условима. Простор директно утиче на:

- безбедност игре,
- могућност спровођења моторичких активности,
- слободу кретања и креативности.

Могуће решење може бити адаптација постојећих простора или организација игара на отвореном кад год је могуће.

13. Које изазове најчешће сусрећете приликом организовања игара у вашој групи? (Можете означити више одговора)

25 одговора



Графикон 13 Изазови у организовању игара у групи

## **2. Ставови и искуства деце у вези са игром у предшколским активностима**

Интервјуисано је десеторо деце. Одговори деце указују на то да су њихове **омиљене игре** разноврсне, али се могу сврстати у неколико категорија:

- Физичке игре (Јурке, Фудбал, Пробијач, Музичке столице) – подстичу моторички развој, брзину и координацију.
- Симболичке игре (Доктор, Полицајци и лопови) – развијају машту, емпатију и социјалне вештине.
- Игре стратегије и логике (Истине и лажи, Лавови спавају) – подстичу когнитивне способности, комуникацију и критичко размишљање.
- Традиционалне игре (Школице, Жмурке) – доприносе очувању културног наслеђа и развоју моторичких и социјалних вештина.

Одабране игре указују на то да деца у предшколском узрасту преферирају активности које им омогућавају кретање, маштовиту експресију, друштвене интеракције и логичко промишљање. Разноврсност у избору омиљених игара – од моторичких игара попут „жмурке“, „јурке“ и „музичких столица“, преко социјалних и улогом мотивисаних игара као што су „доктор“, „полицајци и лопови“, до когнитивно-стимулативних попут „истине и лажи“ – показује да игра задовољава широк спектар развојних потреба деце: социјалних, емоционалних, когнитивних и моторичких.

Ово представља важан сигнал васпитачима и креаторима програма – деца бирају игре које им омогућавају активно учешће, слободу избора, симболичку експресију и интеракцију са вршњацима. Такви избори указују на потребу да се у педагошку праксу свесно уводе ситуације и окружења у којима је могуће подстицати иницијативу, креативност и кооперацију. Уместо унапред дефинисаних и затворених активности, деци треба пружити отворене могућности за игру у којој могу да преузимају различите улоге, преговарају о правилима и самостално решавају проблеме.

У том контексту, игра није само средство за развој, већ и одраз деље личности, интересовања и начина на који деца доживљавају свет. Зато је педагошка улога васпитача у планирању и подршци дељеј игри од суштинског значаја за подстицање целовитог развоја сваког детета.

Анализа одговора на питање: „**Зашто ти је та игра најдража?**“ открива дубље разлоге због којих су поједине игре омиљене – они се односе на лична осећања,

могућност идентификације са одређеним улогама, физичку активност, друштвену интеракцију и елементе учења. Иза једноставних одговора крију се важне развојне мотивације које потврђују вишеструке функције игре у предшколском узрасту. На пример, одговор „Осећам се као да добијам дипломе“ указује на снажан утицај симболичке игре у којој се дете идентификује са одраслима и доживљава осећај постигнућа. Игра у овом случају постаје средство за изградњу самопоуздања и личног идентитета, што је у складу са ставовима Виготског (1971) о игри као зони наредног развоја у којој дете превазилази свој тренутни ниво способности.

Одговори који се односе на физичку компоненту („могу да трчим“, „скачем високо“, „волим да јурим“) указују на значај моторичких игара за развој грубе моторике и координације. Према Стаматовић (2020), моторичке активности у игри не само да подстичу физички развој, већ и утичу на регулисање емоција и јачање социјалних вештина кроз заједничко деловање.

Одговори попут „волим да побеђујем“ или „такмичим се са другарицама“ одражавају природну потребу деце за самопотврђивањем, као и важност социјалне динамике и узајамног упоређивања. Овде је важно истаћи значај кооперативне, али и умерено такмичарске игре, јер она може подстицати развој истрајности, поштовања правила и конструктивног односа према успеху и неуспеху (Голубовић-Илић и сар., 2016).

Игре као што су „полицајци и лопови“ и „продавница“ показују присуство симболичког мишљења и социјалне креативности. Деца преузимају улоге и кроз „игру као да“ обрађују своја искуства из свакодневице, истражују друштвене односе и вежбају комуникацијске вештине. Према Пијажеу (у Stakić, 2016), такве игре представљају врхунац егзекутивне функције мишљења у предшколском узрасту – дете симболички репродукује стварност и истовремено је модификује.

Неки одговори, попут „научим нешто ново“, указују и на когнитивну димензију игре. То потврђује да деца препознају образовну вредност игре, што је у складу са савременим програмским приступима као што је *Године узлета* (2018), у којем је игра дефинисана као главни начин учења у предшколском узрасту.

Ови одговори деце показују да је игра за њих више од забаве – она је средство за стицање знања, развој вештина, изградњу односа и лични раст. Васпитачи и практичари треба да пажљиво ослушкују овакве изјаве деце, јер оне указују на унутрашње мотиве који покрећу игру и на потенцијалне правце педагошког деловања. Препознавање и уважавање ових мотивација омогућава креирање стимулативног и

смисленог окружења за учење у коме је игра централна и развојно оснажујућа активност.

Одговори деце на питање: **„Да ли вас васпитачи у вртићу понекад уче нове игре?“** Да ли ти се свиђају? указују на различите нивое отворености и мотивације када је реч о учењу нових игара. Већина испитаника је навела да васпитачи заиста уводе нове игре (одговори детета 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9 и 10), што показује да васпитачи активно учествују у обогаћивању репертоара игара у вртићу. Међутим, деца различито реагују на новине – нека показују ентузијазам и радозналост, док друга изражавају отпор, преферирајући познате игре (одговори 3, 4, 6 и 8).

Одговори попут: „Да, учимо нове игре и свиђају ми се“ указују на позитиван став и ангажованост у процесу учења. С друге стране, изјаве као што су: „Нисам никада научила 'Пробијача'... Не, највише волим старе игре“ указују потребу за већом индивидуализацијом васпитачевог приступа и пажљивијим увођењем новина у складу са интересовањима деце.

Ови одговори пружају увид у то колико је важно да нове игре буду уведене на начин који је прилагођен децем узрасту, интересовањима и темпу прилагођавања. Како наводе Голубовић-Илић, Вукићевић и Станојевић (2016), кључна улога васпитача је у креирању окружења које подстиче децу радозналост, али и обезбеђује осећај сигурности током увођења нових садржаја.

Анализа одговора деце на четврто питање: **„Са ким најчешће волиш да се играш? Да ли ти је забавно када се играте заједно?“** показује снажну потребу за друштвеним аспектом игре и важност вршњачких односа у њиховој свакодневици. У свим изјавама (осим пете, која се односи на сестру), деца именују другове и другарице из вртића, што потврђује да вртић представља централно место социјалне интеракције.

Најчешћи облици одговора укључују:

- Играње са одређеном особом: „Играм се са Гаврилом.“; „Са Васом, он ми је најбољи друг.“
- Играње у мањој групи: „Волим да се играм са Нађом и Таром.“; „Са свима из групе, волим кад смо сви заједно.“
- Истицање предности заједничке игре: „Више волим да се играм са неким него сама.“ – што указује на децу социјалну мотивацију.

Значајно је и то што нико од испитаника није навео да се најрадије игра самостално, што је у складу са развојним фазама предшколског узраста у којима

доминира кооперативна игра. Одговори указују на то да је за децу предшколског узраста игра пре свега социјални чин, као и да се кроз њу граде блиски односи, међусобно поверење и припадност групи. Према Пијажеу (Piaget, 1962), друштвене игре се јављају у старијем предшколском узрасту, као облик игре који укључује правила, договоре и интеракцију са другима. Ови одговори потврђују ту поставку, јер деца преферирају игру са вршњацима и у њој проналазе задовољство, смех, али и могућност за сарадњу и међусобно учење. Из одговора се такође може закључити да деца вреднују квалитет односа – игра са „најбољим другом“, „другарицама“ или „са свима из групе“ указује на различите облике привржености и социјалне повезаности. Ово такође наглашава значај улоге васпитача у подстицању позитивне групне динамике, неговању пријатељства и решавању евентуалних социјалних конфликта. Васпитач треба да буде осетљив на ове дечје социјалне релације и да, кроз игру, додатно подстакне инклузивност и сарадњу у групи.

Одговори деце на питање: **„Шта радиш када неко не жели да се игра са тобом?“** показују различите емоционалне реакције и стратегије суочавања. Већина деце је демонстрирала адаптивне механизме, као што су проналажење нове игре („Играм се неком другом игром, на пример шахом“), тражење другог друга за игру („Питам га још једном, ако неће, играм се са неким другим“) или прихватање ситуације без великих емоционалних реакција („Понекад покушам да убедим друга, али ако неће, не инсистирам“). Ово указује на развој социјалне компетенције и емоционалне регулације, што је у складу са истраживањима која показују да се социјалне вештине код деце предшколског узраста значајно развијају кроз интеракције у игри (Denham et al., 2003). Нека деца, међутим, показују знаке фрустрације или туге („Понекад се мало растужим, али после нађем другу игру“, „Кажем васпитачици да нико неће да се игра са мном“), што су природне реакције у овом узрасту. Дете које се обраћа васпитачу вероватно тражи одраслу подршку у решавању социјалне ситуације, што указује на ниво зависности од ауторитета, али и на потребу за вођењем у развоју социјалних стратегија. С друге стране, дете које „некад само седне и чека да се предомисли“ може показивати пасивнију стратегију, што би могло указивати на потребу за додатним подстицајем у развоју социјалне иницијативе.

Одговори деце на питање: **„Да ли ти је лакше да научиш нешто ново кроз игру?“** показују да већина њих препознаје игру као ефикасан начин учења. Велики број одговора директно указује на позитиван утицај игре на когнитивни развој и

стицање нових знања („Да, игром лакше научим нове ствари“, „Волим да учим кроз игру“). Ово је у складу са теоријама конструктивистичког учења које истичу да деца најефикасније уче кроз активне и смислене активности, посебно када су укључена у социјалну интеракцију и манипулацију објектима (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978).

Деца такође повезују конкретне игре са специфичним знањима („Научила сам да бројим тако што смо се играли 'Продавнице',,, „Игром учим боје и облике“), што указује на то да игре не само да подстичу стицање знања, већ и омогућавају њихову практичну примену. Ови одговори подржавају налазе истраживања која показују да игра има кључну улогу у когнитивном развоју, јер омогућава деци да експериментишу, решавају проблеме и повезују нова знања са претходним искуствима (Hirsh-Pasek et al., 2009).

Неки одговори такође истичу специфичне врсте игара као корисне за учење („Волим игре у којима морамо да памтимо речи“, „Игром најлакше памтим правила“), што је у складу са истраживањима која наглашавају улогу игара у јачању когнитивних способности (Bjorklund & Douglas, 1997). Интересантно је приметити да деца често повезују физичке активности са учењем, као у примеру где дете наводи да је бројати научило кроз игру жмурке. Ово подржава концепт „учења кроз покрет“, који сугерише да физичка ангажованост може олакшати когнитивне процесе и памћење (Lillard, 2013).

Одговори деце на питање: „**Како се осећате када се играте?**“ показују да игра има снажан емоционални утицај на њихово расположење. Већина деце повезује игру са позитивним осећањима, попут радости и забаве („Увек ми је забавно“, „Лепо ми је и срећна сам кад се играм“). Ово је у складу са истраживањима која истичу да игра доприноси емоционалном благостању деце, смањује стрес и подстиче осећај задовољства (Pellegrini, 2009).

Неки одговори указују на то да је срећа током игре повезана са социјалним аспектом активности („Кад играм са другарима, смејемо се и буде ми баш лепо“), што потврђује улогу игре у развоју социјалних вештина и емоционалне интелигенције (Denham et al., 2003). Дечји одговори такође показују да игра може бити мотивисана жељом за постигнућем, јер нека деца истичу да им победа у игри доноси највеће задовољство („Срећан сам кад побеђујем“, „Најбоље се осећам кад победим у игри“). Ово је у складу са теоријом компетентности и аутономије (Deci & Ryan, 2000), која наглашава да деца осећају веће задовољство када имају прилику да постигну успех у активностима које су им значајне.

Иако већина деце повезује игру са позитивним осећањима, неки одговори сугеришу да задовољство зависи од типа игре („Зависи од игре, неке су ми забавније од других“), што је у складу са налазима који указују на индивидуалне разлике у преференцијама за врсте игара и стилове учења (Vygotsky, 1978). Ова разноврсност у дечјим доживљајима игре истиче потребу за флексибилним приступом у планирању активности у предшколском васпитању како би се задовољиле различите емоционалне и когнитивне потребе деце.

Одговори на питање: **„Шта радиш ако ти игра постане досадна?“** указују на неколико приступа. Одговори деце могу се сврстати у неколико категорија:

1. **Активно решавање проблема** („Понекад тражим да променимо правила да буде занимљивије.“) Ови одговори показују висок ниво иницијативе и креативности. Деца су спремна да преузму активну улогу у промени ситуације и предложе алтернативе. То указује на развијену социјалну компетенцију и способност да изразе своје потребе у групи.
2. **Промена активности** („Прелазим на другу игру... „Играм се са играчкама док остали заврше игру.“) Овде се уочава саморегулација и ослушкивање сопствених интересовања. Деца проналазе нови извор мотивације без конфронтације. Овај тип одговора је знак да деца умеју да процене шта им прија и да прате свој унутрашњи ритам.
3. **Обраћање ауторитету** („Питам васпитачицу да ли можемо нешто друго.“) У овом случају, дете показује да перципира васпитача као савезника и посредника у организовању активности, што говори о поверењу, али и о ограничениости у иницијативи унутар вршњачке групе.
4. **Толеранција и прилагођавање** („Играм до краја, али следећи пут нећу да учествујем... Седнем поред и гледам друге како играју.“) Ови одговори откривају емоционалну зрелост, али и потенцијалну резервисаност у исказивању потреба. Иако се деца не забављају, ипак поштују ток активности или групну динамику. Овде је важно пратити да ли дете често остаје пасивно – то може указивати на мању сигурност у групи.

Могу се уочити различити стилови реаговања на незадовољство: нека деца бирају отворен дијалог, нека промену активности, а нека толеранцију. Ово је веома значајно за васпитаче јер показује на које начине деца изражавају своје ставове и колико им је потребна подршка у оснаживању сопственог гласа у игри. Позитивно је

и то што не постоје одговори који указују на фрустрацију или агресију, већ су сви начини решавања конструктивни.

Одговори деце на питање: „**Када васпитачица предложи нову игру, да ли ти се увек допадне? Шта урадиш ако ти се не допадне?**“ откривају различите нивое ангажованости, индивидуалне преференције и степен самосталности у одлучивању. Могу се сврстати у неколико категорија:

1. **Позитиван однос према новим играма** („Да, нова игра ми увек прија... „Да, увек ми се допада.“) Ови одговори указују на високу отвореност детета према новим искуствима.
2. **Изражавање личне преференције и одбијање учешћа** („Ако ми се нова игра не допадне, обично се не прикључим њој... „Ако ми се не допадне, кажем васпитачици да бих радије играла нешто друго.“) Ови одговори говоре о развијеној самосвести и способности доношења одлука. Деца осећају да имају право гласа и да могу утицати на сопствено учешће у активностима, што је важан елемент демократског педагошког приступа.
3. **Умерен или условно позитиван приступ** („Некад ми се допадне, некад не, али пробам.“) Овај тип одговора показује радозналост и отвореност, али и способност критичког промишљања. Деца су спремна да пробају, али такође задржавају право да се повуку ако им активност не одговара.
4. **Промена игре као израз незадовољства** („Ако ми је досадно, пређем на другу игру.“) Овакви одговори говоре о слободи избора и способности деце да сама регулишу своје учешће у активностима, али и о могућем одсуству унутрашње мотивације за групну кооперацију ако активност није довољно подстицајна.

Ови одговори показују да већина деце има развијено мишљење о квалитету активности у којима учествује и не оклевају да изразе своје задовољство или незадовољство.

Последње питање из интервјуа је било: „**Мислиш ли да је игра важна? Зашто?**“. Дечији одговори могу се груписати у неколико тематских категорија:

3. **Игра као извор радости и забаве** („Зато што ми доноси радост... „Игра нас чини срећнима.“) Ови одговори истичу емоционалну вредност игре. Деца доживљавају игру као активност која изазива срећу, опуштање и смех, што је у складу с психолошким ставовима да игра служи као природни канал емоционалне регулације.

4. **Игра као средство учења и развоја** („Да, јер је забавна и учимо нове ствари... Кроз игру учимо правила понашања.“) Овде се препознаје когнитивна и социјална функција игре. Деца повезују игру са учењем, стицањем животних и социјалних вештина, попут сарадње, правила понашања и развоја маште.
5. **Игра као простор друштвене интеракције** („Игра је важна јер се кроз њу дружимо.) Социјални аспект игре овде је у првом плану. Деца препознају да кроз игру стичу пријатеље, уче да сарађују и буду део групе. То је у складу с теоријом Виготског који истиче значај социјалне ко-конструкције у развоју.

Позитивне емоције, радост, машта, тимски рад и учење – све ове вредности су издвојене од стране деце као нешто што игра доноси, што потврђује њену кључну улогу у развоју личности. Оваква перцепција игре је потврда добре праксе у раду са децом, у којој је игра и даље централна активност дечијег живота, а не споредна или заменљива.

### **3. Упоредна анализа одговора васпитача и деце о значају и улози игре**

У оквиру истраживања упоређени су ставови васпитача и деце у вези са игром у предшколском васпитању. Резултати указују на бројне подударности, али и на неке важне разлике у перцепцији.

Деца су као најомиљеније истицала физичке и друштвене игре: „Музичке столице“, „Жмурке“, „Јурке“, „Фудбал“, „Пробијач“, игре улога као што су „Доктор“, „Полицајци и лопови“. Ово је у складу са одговорима васпитача који су најчешће истицали конструктивне, симболичке и функционалне игре као доминантне у пракси. Међутим, док васпитачи више наглашавају конструктивне и функционалне игре, деца показују већу склоност ка динамичним физичким и социјалним играма. Ово указује на потребу да се у пракси додатно уравнотеже игре које подстичу креативност и игре које задовољавају дечју потребу за кретањем.

Већина деце наводи да им се нове игре допадају, али са резервама – нека деца преферирају старе, познате игре, а нека испрва испробају нову игру па тек онда одлуче да ли ће наставити да се у њој ангажују. Ово је у сагласности са ставовима васпитача

који у већини случајева уводе нове игре недељно или месечно, показујући свест о важности постепеног увођења нових активности.

И деца и васпитачи препознају игру као кључни елемент социјализације. Деца истичу да најрадије играју са другарима и да им је у заједничкој игри најзабавније. Васпитачи у великом проценту (76%) оцењују утицај игре на социјализацију као веома позитиван. Ова подударност показује да васпитачи успешно организују игре које подстичу сарадњу, пријатељство и развој социјалних вештина.

Већина деце препознаје да је игра важна јер кроз њу уче, друже се, смеју и развијају машту. С друге стране, сви васпитачи оцењују да је игра веома значајна или значајна за целокупан развој детета (когнитивни, емоционални, социјални и физички). Иако деца своје одговоре најчешће фокусирају на аспекте забаве и дружења, они интуитивно препознају и друге развојне аспекте игре, што се потврђује кроз одговоре попут „учимо нове ствари“ и „учимо правила понашања“.

Када се игра деци учини досадном, они предлажу нове игре или мењају правила, што показује развијене вештине саморегулације и креативности. Васпитачи такође прилагођавају активности деци, подстичући разговор и омогућавајући слободан избор нових активности када интересовање опадне. И ова подударност указује на примену савремених васпитно-образовних пракси које наглашавају флексибилност и уважавање интересовања деце („Године узлета“, 2018).

Упоредна анализа одговора васпитача и деце показује високу сагласност у перцепцији значаја игре у предшколском васпитању. И деца и васпитачи препознају игру као централну активност која доприноси радости, учењу, социјализацији и развоју различитих аспеката личности. Док деца кроз сопствене одговоре наглашавају емоционалне и социјалне аспекте игре, васпитачи у свом стручном виђењу истичу и когнитивне и физичке компоненте. Одговори деце такође откривају велику потребу за аутономијом у игри, што указује на важност флексибилности и уважавања дечјих интересовања у пракси.

Добијени подаци у целини потврђују значај игре као основе развоја у предшколском периоду. Ови налази указују на потребу за даљим оснаживањем педагошких приступа који подржавају слободну, креативну и дечјим интересовањима прилагођену игру.

#### **4. Импликације резултата на праксу и препоруке за унапређење**

Резултати овог истраживања указују на бројне могућности за унапређење васпитно-образовне праксе у области коришћења игре као средства развоја и учења у предшколским установама. Импликације резултата на праксу су следеће:

1. Потврда значаја игре у свим аспектима развоја - И деца и васпитачи препознају игру као вишедимензионални процес који подстиче когнитивни, социјални, емоционални и физички развој. Ово обавезује васпитаче да систематски планирају и реализују игре као централни методички поступак у раду са децом.
2. Потреба за ослушкивањем деčјих интересовања - Одговори деце показују потребу за слободом избора игара и учешћем у одлучивању о активностима. Васпитачи треба да прилагоде своје планове тако да уважавају деčја интересовања, пружајући им могућност иницирања и модификовања игара.
3. Изазови у организацији игре - Недостатак материјала, простора и разноврсних игара представља реалне препреке које могу утицати на квалитет играња. Васпитачи треба да развијају креативне приступе у превазилажењу ових изазова и активно траже подршку од установе и родитеља.
4. Развој деčје аутономије и саморегулације - Начини на које деца реагују на досаду у игри показују висок ниво самосталности. Практичари треба да подстичу овакве облике понашања, охрабрујући децу да самостално предлажу, мењају или завршавају игре у складу са својим потребама и интересовањима.

Препоруке за унапређење праксе су интеграција игре као основног средства учења. У свакодневно планирање активности уносити што више игара које подстичу различите аспекте развоја, водећи се принципима програма „Године узлета“ (2018). Подстицати слободну и проширену игру. Обезбедити временски простор за слободну игру у којој деца сама креирају правила и сценарије, уз ненаметљиву подршку васпитача. Развијати материјалну средину за игру. Улагати у развој игровних простора и обезбеђивање различитих врста материјала, укључујући рециклирани материјал, природне материјале и средства за конструктивне и симболичке игре. Флексибилно приступати организацији игара. Игре треба прилагођавати тренутном интересовању и потребама деце, омогућавајући им да учествују у одлучивању и избору активности. Подстицати деčју иницијативу и креативност. Васпитачи треба да охрабрују децу да

самостално предлажу нове игре, модификују постојеће или проналазе нове начине играња. Промовисати културу дијалога у игри. Кроз разговоре пре и после играња развијати код деце свест о важности сарадње, поштовања правила и договарања, чиме се уједно подстиче развој социјалних компетенција.

## ПРИМЕР УНАПРЕЂЕЊА ПРАКСЕ

У Предшколској установи „Полетарац“, у старијој васпитној групи током јуна 2025. године, реализована су два пројекта осмишљена у складу са програмом *Године узлета* (2018) и принципима савременог предшколског васпитања: пројекат „Авион“ и пројекат „У нашем дворишту“. Оба пројекта показала су како игра може да представља методолошки оквир кроз који се остварују васпитно-образовни циљеви, као и начин да се унапреди квалитет рада у васпитним групама.

Пројекат „Авион“ реализован је као одговор на интересовања деце за путовања и летење, што је васпитач препознао кроз разговоре у дневним активностима. Циљ пројекта био је да се путем различитих врста игара омогући деци да истражују тему авијације, развијају когнитивне, језичке, социјалне и моторичке способности.

Пројекат је укључивао следеће активности:

- Когнитивне игре: Деца су конструисала моделе авиона од коцки, картона и других материјала, учила о деловима авиона кроз слагалице и игру „Делови авиона“ (слика 2).
- Језичке игре: Организоване су симболичке игре „Пилоти и путници“, као и драматизација сценарија „Путовање авионом“, чиме је развијан говор и комуникацијске вештине.
- Социјалне игре: Групне активности као што су планирање лета и договарање о правилима безбедности током „авионске“ игре подстицале су сарадњу, тимски рад и поштовање правила.



Слика 2 Конструисање авиона

- Емоционални развој: Кроз игре „Изненадни лет“ или „Спремите се, полећемо“, деца су обрађивала осећања страха, узбуђења и радости, изражавајући их у контролисаним условима игре (слика 3).



Слика 3 Игра као подстицај емоционалног и физичког развоја "Спремите се, полећемо"

- Креативне игре: Укључивале су цртање, моделирање и украшавање модела авиона, што је подстицало развој fine моторике и креативног изражавања (слика 4).



Слика 4 Моделовање од коцки, развој креативности, фине моторике и специјалног мишљења

Улога васпитача у овом пројекту била је пре свега улога фасилитатора, организатора простора и материјала, као и подршка деци у процесу учења кроз игру (табела 3). Посебна пажња посвећена је праћењу дејих интересовања и њиховом укључивању у осмишљавање нових активности.

Табела 3 Преглед активности и постигнућа кроз пројекат „Авион“

| Област развоја     | Циљеви пројекта                                    | Конкретне игре које су реализоване                                        | Улога васпитача                 |
|--------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Когнитивни развој  | Развој логичког размишљања, просторне оријентације | Игра „Направимо авион“ (грађење модела), игра „Делови авиона“ (слагалице) | Организатор и фасилитатор       |
| Језички развој     | Развој комуникацијских вештина                     | Симболичка игра „Пилоти и путници“, драматизација „Путовање авионом“      | Посматрач и подршка             |
| Социјални развој   | Развој сарадње и заједничког решавања проблема     | Игре улога у тиму: „Планирамо лет“, „Авионски контролни торањ“            | Модел понашања и медијатор      |
| Емоционални развој | Изражавање осећања и изградња самопоуздања         | Симболичке игре са сценаријем: „Изненадни лет“, „Спремите се, полећемо“   | Подстицање слободног изражавања |

| Област развоја       | Циљеви пројекта                           | Конкретне игре које су реализоване                   | Улога васпитача                   |
|----------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Креативно изражавање | Развој уметничких вештина и фине моторике | Ликовне игре: цртање и украшавање авиона, моделирање | Организатор материјалног окружења |

Пројекат „У нашем дворишту“ настао је као наставак уочених потреба деце за истраживањем блиског окружења и активностима на отвореном. Циљ пројекта био је да се подстакне истраживачки дух, развију ликовне и језичке вештине, као и да се ојачају социјалне везе у групи.

Пројекат је обухватао следеће активности:

- Когнитивне игре: Деца су учествовала у игри „Истражи шта имамо у дворишту“, где су категорисала биљке, предмете и елементе простора, креирајући појмовне мапе и цртеже. Класификовање биљака, игре са дугмићима посебно су биле усмерене на логичко-математички развој (слика 6).
- Језичке игре: Организоване су игре „Како се ово зове?“ и драматизације сценарија везаних за активности у дворишту, што је подстицало богатије језичко изражавање.
- Социјалне игре: Тимске активности као што су „Договоримо се шта ћемо урадити“ и кооперативне игре у уређењу дворишта развијале су социјалне вештине, сарадњу и тимски дух (слика 5).



*Слика 5 Уређење дворишта, развој социјалних вештина и емпатије*

- Емоционални развој: Симболичке игре попут „Моје омиљено место у дворишту“ пружале су простор деци да изразе своја осећања и жеље, јачајући осећај припадности групи. Израда и постављање кућица за птице подстицале су развој емпатије (слика 5).
- Креативне игре: Укључивале су ликовне активности као што су сликање и украшавање панона, израда колажа са природним материјалима и украшавање простора, што је допринело развоју креативности и естетске осетљивости (слика 7).



*Слика 6 Игра која подстиче когнитивни развој*



*Слика 7 Креативна игра, моделовање теста*

И у овом пројекту, васпитачи су имали улогу организатора, фасилитатора и посматрача, водећи рачуна о томе да активности буду у складу са интересовањима и потребама деце (табела 4). Акценат је био стављен на процес рада, а не на крајњи производ, у складу са принципима савремене педагогије (Edwards, Gandini & Forman, 1998).

Табела 4 Преглед активности и постигнућа кроз пројекат „У нашем дворишту“

| Област развоја       | Циљеви пројекта                                               | Конкретне игре које су реализоване                                                               | Улога васпитача                   |
|----------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Когнитивни развој    | Развој истраживачког духа, класификације и повезивања појмова | Игра „Истражи шта имамо у дворишту“, игра категорисања биљака и предмета, игра мапирања простора | Организатор и фасилитатор         |
| Језички развој       | Обогаћивање речника, комуникација, описивање и именовање      | Игра речима „Како се ово зове?“, драматизација „Шта радимо у дворишту?“                          | Посматрач и подршка               |
| Социјални развој     | Развој сарадње, дијалога и заједничког решавања проблема      | Кооперативне игре изградње и уређења дворишта, игра „Договоримо се шта ћемо урадити“             | Модел понашања и медијатор        |
| Емоционални развој   | Изражавање осећања, осећај припадности групи                  | Симболичке игре „Моје омиљено место у дворишту“, игра „Шта бих ја додао?“                        | Подстицање слободног изражавања   |
| Креативно изражавање | Развој уметничких вештина, слободно ликовно стваралаштво      | Ликовне игре: сликање дворишта, украшавање паноя, колаж игре са природним материјалима           | Организатор материјалног окружења |

Резултати оба пројекта потврдили су да деца активно уче и развијају компетенције када им је омогућено да кроз игру истражују теме које их занимају. Остварени су следећи ефекти:

- Већа укљученост и иницијатива деце у планирању и реализацији активности;
- Побољшање сарадње и комуникације међу децом;
- Развој истраживачког духа и критичког мишљења;
- Јачање осећаја припадности и самопоуздања код деце;

- Унапређење компетенција васпитача у организовању игре као методолошког оквира рада.

Систематичном применом оваквих пројеката у пракси предшколских установа могуће је обезбедити квалитетније услове за учење и развој деце у складу са савременим васпитно-образовним стандардима и потребама друштва.

## ЗАКЉУЧАК

Игра заузима централно место у развоју предшколске деце, што је потврђено и овим истраживањем. Резултати анкете васпитача и интервјуа са децом показали су да и једни и други препознају игру као кључни фактор за когнитивни, емоционални, социјални и физички развој детета.

Деца су кроз своје одговоре истицала да им је игра важна због радости, учења, дружења и развијања маште. Посебно је наглашена потреба за физичким кретањем, сарадњом са вршњацима и активношћу у којој могу да учествују на креативан начин. Деца такође показују високу самосталност у доношењу одлука о учешћу у игри, што указује на развој аутономије и саморегулације.

С друге стране, васпитачи су у великој мери оценили да је игра веома значајна за целокупан развој детета, те да кроз квалитетно организовану игру деца усвајају знања, вештине и социјалне норме. Упоређивање одговора васпитача и деце показало је висок степен подударности, али је такође указало на потребу за већим ослушкивањем деčјих интересовања приликом избора и увођења нових игара.

Изазови који су идентификовани у организацији игре – попут недостатка простора, материјала и различитих интересовања деце – захтевају континуирано прилагођавање и флексибилност у педагошком раду. Васпитачи су препознали потребу за већом разноврсношћу игара, осигурањем бољих услова и неговањем позитивне социјалне атмосфере у групи.

На основу добијених резултата може се закључити да је потребно да у пракси предшколског васпитања игра остане суштинско средство учења и развоја, при чему је важно подржавати иницијативу деце, омогућити избор и креирати окружење у којем ће игра бити слободна, смислена и инспиративна.

Игра није само активност – она је начин на који деца истражују свет, граде односе и развијају своје потенцијале. Стога је унапређивање услова за игру у вртићу, као и оснаживање васпитача за креативно вођење и подршку у игри, један од кључних задатака савременог предшколског васпитања.

## ЛИТЕРАТУРА

- Berk, L. E. (2006). *Child Development* (7th ed.). Boston: Pearson Education.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. New York: W. W. Norton.
- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (1998). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Approach—Advanced Reflections*. Greenwich, CT: Ablex Publishing.
- Einsiedler, E. (1999). *Igre i razvoj mišljenja*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Игњатовић, С., & Марковић, Д. (2016). *Педагошка антропологија*. Београд: Завод за уџбенике.
- Каменов, Е. (2006). *Методика васпитно-образовног рада са децом предшколског узраста*. Београд: Институт за педагогију и андрагошке студије.
- Каменов, Е. (2009). *Игра и деца*. Београд: Завод за уџбенике.
- Марјановић, Д. (1975). *Основи дечје психологије*. Београд: Завод за уџбенике.
- Mirasčieva, S., & Josimovska, V. (2024). *Игра као подстицај за развој деце предшколског узраста*. У: XII Научно–стручној конференцији „Развијање кооперативности и компетитивности кроз игру деце предшколског узраста“, Сарајево, БиХ. Универзитет „Гоце Делчев“ – Штип. <https://eprints.ugd.edu.mk/id/eprint/34770>
- Монтесори, М. (2017). *Апсорбујући ум детета*. Београд: Clio.
- Мркаљ, М. (2016). *Основе васпитања и образовања предшколске деце*. Београд: Завод за уџбенике.
- OECD. (2021). *Starting Strong VI: Supporting Meaningful Interactions in Early Childhood Education and Care*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/f47a06ae-en>
- *Основе програма предшколског васпитања и образовања – Године узлета*. (2018). Београд: Завод за унапређивање образовања и васпитања.

- Pavlović Breneselović, D., & Krnjaja, Ž. (2017). *Vaspitno-obrazovni rad sa decom predškolskog uzrasta: integrativni pristup*. Beograd: Institut za pedagoška istraživanja.
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (2006). *Peer Interactions, Relationships, and Groups*. In N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of Child Psychology* (Vol. 3, pp. 571–645). New York: Wiley.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2005). *Imagination and Play in the Electronic Age*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Smilansky, S. (1968). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. New York: Wiley.
- Стевановић, И. (2016). *Савремене друштвене игре и развој дечјих компетенција*. Београд: Институт за педагошка истраживања.
- Stakić, M. (2016). *Psihologija dečje igre*. Novi Sad: Filozofski fakultet.
- Vygotsky, L. S. (1971). *Igra i njen razvoj kod deteta*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wood, E. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum* (2nd ed.). London: Sage.
- *Заједничким учењем до квалитета: Национални стандард предшколског васпитања и образовања*. (2022). Београд: Завод за унапређивање образовања и васпитања.

# ПРИЛОГ

## Прилог 1. Упитник за васпитаче

Поштовани/поштована,

Ова анкета је део истраживања о улози игре у развоју и учењу предшколске деце. Циљ истраживања је да се испитају врсте игара које се најчешће користе у предшколским установама, њихов утицај на когнитивни, социјални и емоционални развој деце, као и ставови васпитача о значају игре у предшколском образовању.

Ваши одговори ће бити анонимни и коришћени искључиво у сврху овог истраживања. Искрено вам се захваљујемо на учешћу и времену које издвајате за попуњавање анкете.

Упутство:

Молимо вас да на сва питања одговорите искрено. Код питања са понуђеним одговорима, означите одговор који најбоље описује Ваше искуство. Код питања отвореног типа, наведите своје мишљење у простору предвиђеном за одговор.

I Општи подаци о испитанику

1. Колико година радите као васпитач?

- а) Мање од 5 година
- б) 5–10 година
- в) 10–20 година
- г) Више од 20 година

2. Који је Ваш ниво образовања?

- а) Висока струковна
- б) Факултет – основне студије
- в) Факултет – мастер студије
- г) друго: \_\_\_\_\_

1. **Које типове игара најчешће користите у раду са децом? (Можете означити више одговора)**

- а) Симболичка игра

- б) Конструктивна игра
- в) Функционална игра
- г) Друштвене игре са правилима
- д) Остало: \_\_\_\_\_

**2. Колико често уводите нове игре у активности са децом?**

- а) Свакодневно
- б) Недељно
- в) Месечно
- г) Ретко
- д) Никада

**3. Како оцењујете утицај игре на социјализацију деце у вашој групи?**

- а) Веома позитиван
- б) Углавном позитиван
- в) Неутралан
- г) Углавном негативан
- д) Веома негативан

**4. У којој мери се слажете са следећом изјавом: „Игра значајно доприноси когнитивном развоју деце у мојој групи.“**

- а) У потпуности се слажем
- б) Слажем се
- в) Неутрално
- г) Не слажем се
- д) Уопште се не слажем

**5. Да ли сте приметили како игра утиче на емоционални развој деце?**

- а) Да
- б) Не
- в) Нисам сигуран/на

Ако је одговор „Да“, молимо наведите на који начин: \_\_\_\_\_

**6. Које игре деца највише воле? (Можете означити више одговора)**

- а) Симболичка игра
- б) Конструктивна игра
- в) Функционална игра
- г) Друштвене игре са правилима
- д) Остало: \_\_\_\_\_

7. **Како реагујете када деца не показују интересовање за игру? (Можете означити више одговора)**
- а) Подстичем их разговором
  - б) Нудим алтернативне игре
  - в) Укључујем их у групне активности
  - г) Дозвољавам им да сами изаберу активност
  - д) Остало: \_\_\_\_\_
8. **Како планирате и организујете игре како би допринеле развоју дечјих вештина?**
- а) Пратећи унапред дефинисан план
  - б) Прилагођавам се интересовањима деце
  - в) Комбинацијом оба приступа
  - г) Остало: \_\_\_\_\_
9. **Сматрате ли да игра треба да замени неке традиционалне облике учења у предшколском узрасту?**
- а) Да
  - б) Не
  - в) Делимично
- Молимо образложите свој став: \_\_\_\_\_
10. **Како оцењујете значај игре за целовит развој детета (когнитивни, социјални, емоционални и физички аспект)?**
- а) Веома значајан
  - б) Значајан
  - в) Није ни значајан ни безначајан
  - г) Мање значајан
  - д) Без већег значаја
11. **Које изазове најчешће сусрећете приликом организовања игара у вашој групи? (Можете означити више одговора)**
- а) Недостатак простора
  - б) Недостатак материјала
  - в) Различити интереси деце

## Прилог 2: Интервју за децу

Објашњење (увод у интервју): Драго ми је што ћемо разговарати данас!

Желим да разговарамо о играма које волиш да се играш у вртићу. Нема тачних или нетачних одговора, само желим да чујем шта ти мислиш. Можеш да одговориш онако како осећаш. Ако нешто не разумеш, реци ми, и ја ћу ти објаснити.

Да ли желиш да учествујеш?

### Основни подаци:

(Попуњава испитивач)

- Пол детета: \_\_\_\_
  - Узраст: \_\_\_\_ година
  - Време трајања интервјуа: \_\_\_\_ минута
1. Које игре највише волиш да се играш у вртићу?  
(Циљ: Упоредити са одговорима васпитача о најчешће коришћеним играма.)
  2. Зашто ти је та игра најдража?  
(Циљ: Испитати разлоге због којих деца преферирају одређене игре.)
  3. Да ли вас васпитачи у вртићу понекад уче нове игре? Да ли ти се свиђају?  
(Циљ: Утврдити у којој мери деца прихватају нове игре и како на њих реагују.)
  4. Са ким најчешће волиш да се играш? Да ли ти је забавно када се играте заједно?  
(Циљ: Испитати утицај игре на социјализацију деце и изградњу односа.)
  5. Шта радиш када неко дете не жели да се игра са тобом?  
(Циљ: Увидети како деца реагују на социјалне изазове у игри.)
  6. Да ли ти је лакше да научиш нешто ново када се играте? На пример, да бројиш или препознајеш слова?  
(Циљ: Испитати перцепцију деце о игри као средству учења и когнитивног развоја.)
  7. Како се осећаш када се играш? Да ли ти је игра увек забавна?  
(Циљ: Упоредити са васпитачевим запажањима о утицају игре на емоционални развој.)
  8. Када васпитач предложи нову игру, да ли ти се увек допадне? Шта урадиш ако ти се не свиди?  
(Циљ: Испитати дечју реакцију на нове игре и њихову мотивацију за учествовање.)

9. Шта радиш ако ти игра у којој учествујеш постане досадна?  
(Циљ: Испитати механизме којима деца регулишу своје ангажовање у игри.)
10. Мислиш ли да је игра важна? Зашто?  
(Циљ: Добијање децје перспективе о значају игре у њиховом животу.)

## Преглед табела и слика

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Табела 1 Поређење теоријских приступа игри .....                                            | 10 |
| Табела 2 Улоге васпитача у савременим приступима игри .....                                 | 20 |
| Табела 3 Преглед активности и постигнућа кроз пројекат „Авион“ .....                        | 52 |
| Табела 4 Преглед активности и постигнућа кроз пројекат „У нашем дворишту“ .....             | 56 |
|                                                                                             |    |
| Слика 1 Класификација игара, Трнавац, 1979. ....                                            | 13 |
| Слика 2 Конструисање авиона .....                                                           | 51 |
| Слика 3 Игра као подстицај емоционалног и физичког развоја "Спремите се, полећемо" .....    | 51 |
| Слика 4 Моделовање од коцки, развој креативности, fine моторике и спацијалног мишљења ..... | 52 |
| Слика 5 Уређење дворишта, развој социјалних вештина и емпатије .....                        | 54 |
| Слика 6 Игра која подстиче когнитивни развој .....                                          | 55 |
| Слика 7 Креативна игра, моделовање теста.....                                               | 55 |