

Sveučilište u Zagrebu
Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet

Diplomski rad

Obilježja spontane igre djece jasličke dobi

Valerija Mišković

Zagreb, lipanj, 2020.

Sveučilište u Zagrebu
Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet

Diplomski rad
Obilježja spontane igre djece jasličke dobi

Valerija Mišković

Izv.prof.dr.sc. Maja Capanec

Zagreb, lipanj, 2020.

Izjava o autorstvu rada

Potvrđujem da sam osobno napisala rad *Obilježja spontane igre djece jasličke dobi* i da sam njegova autorica.

Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima jasno su označeni kao takvi te su adekvatno navedeni u popisu literature.

Ime i prezime: Valerija Mišković

Mjesto i datum: Zagreb, lipanj, 2020.

Zahvala

Zahvaljujem svima koji su svojim sudjelovanjem u istraživanju doprinijeli izradi ovog diplomskog rada.

Zahvaljujem mentorici izv.prof.dr.sc. Maji Ceganec na pomoći, svim savjetima i strpljenju tijekom izrade ovog diplomskog rada.

Hvala mojim roditeljima, obitelji i prijateljima na bezuvjetnoj podršci i ljubavi.

Hvala Vam što ste uvijek bili uz mene i vjerovali u mene.

Obilježja spontane igre djece jasličke dobi

SAŽETAK

Igra doprinosi cjelokupnom razvoju djeteta i ima važnu ulogu u djetinjstvu svakog djeteta. Cilj rada je bio ispitati obilježja igre djece jasličke dobi (2-3 godine) tipičnog razvoja te postojanje mogućih razlika između dječaka i djevojčica u pojedinim obilježjima igre. U istraživanju je sudjelovalo tridesetero djece, 17 dječaka i 13 djevojčica. Podaci su se prikupljali pomoću izrađenog protokola promatranja kroz promatranje spontane igre djece u vrtićkim skupinama u trajanju od sat vremena za svako dijete. Rezultati su pokazali kako su se djeca jasličke dobi igrala sama prosječno 16,7 minuta. U funkcionalnoj igri su provela u prosjeku 17,1 minutu. Promatrano dijete je, u prosjeku, tijekom sat vremena iniciralo igru s drugom djecom 7 puta. Najčešći načini iniciranja igre bili su kontakt očima te kombinacije komunikacijskih sredstava. U kontekstu socijalne uključenosti, djeca jasličke dobi su provela u prosjeku 19,4 minute u usporednoj igri. Povezujuća igra je bila zastupljena u manjoj mjeri, u prosjeku 4,8 minuta. Tijekom igre su koristila prosječno 6,7 različitih igračaka. Djeca jasličke dobi su tijekom igre i drugih aktivnosti prosječno proizvela pet puta više deklarativnih iskaza nego imperativnih iskaza. Statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica je pronađena u konstruktivnoj igri ($p < 0,05$), u kojoj su djevojčice provele više vremena nego dječaci. Dobiveni podaci prikazuju glavna obilježja spontane igre djece u ranoj dobi te mogu pridonijeti oblikovanju programa predškolskog odgoja i obrazovanja.

Ključne riječi: spontana igra, jaslička dob, vrste igara, socijalna uključenost, spolne razlike

Characteristics of spontaneous play of toddlers

ABSTRACT

Play contributes to the overall development of a child and has an important role in childhood. The aim of the study was to examine the spontaneous play of typically developing toddlers (2-3 years) and the existence of possible differences between boys and girls in some characteristics of play. The study included 30 children, 17 boys and 13 girls. Data were collected using a designed protocol of observation through the observation of spontaneous play of toddlers in kindergarten groups for an hour for each child. The results showed that toddlers played alone on average 16,7 minutes. They spent on average 17,1 minutes in the functional play. The observed child initiated play with other children on average 7 times during an hour. The most common ways to initiate the play were eye contact and a combinations of communicative means. In the context of social participation, toddlers spent on average 19,4 minutes in the parallel play. The associative play was represented to a lesser extent, on average 4,8 minutes. They used on average 6,7 different toys during the play. During the play and other activities, toddlers produced on average five times more declarative statements than imperative statements. A statistically significant difference between boys and girls was found in the constructive play ($p < 0,05$), in which girls spent more time than boys. The obtained data show the main characteristics of spontaneous play of children at an early age and can contribute to the design of preschool education programs.

Keywords: spontaneous play, toddlers, types of play, social participation, gender differences

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Određenje igre	1
1.2. Vrste igre	2
1.2.1. Podjela igre s obzirom na spoznajnu razinu	2
1.2.1.1. Istraživačka igra	3
1.2.1.2. Funkcionalna igra.....	4
1.2.1.3. Konstruktivna igra	4
1.2.1.4. Simbolička igra ili igra pretvaranja.....	5
1.2.1.5. Igre s pravilima	5
1.2.2. Podjela igre s obzirom na društvenu razinu	7
1.3. Igračke	9
1.4. Komunikacijske funkcije i sredstva tijekom igre	10
1.5. Spolne razlike u obilježjima igre	11
2. CILJ ISTRAŽIVANJA	12
3. METODE ISTRAŽIVANJA.....	13
3.1. Uzorak sudionika	13
3.2. Mjerni instrument	13
3.3. Način provođenja istraživanja	15
3.4. Metode obrade podataka.....	15
4. REZULTATI ISTRAŽIVANJA I RASPRAVA.....	16
4.1. Partner za igru.....	16
4.2. Vrsta igre	17
4.3. Osoba koja inicira igru	19
4.4. Način iniciranja igre	20
4.5. Socijalna uključenost.....	21
4.6. Igračke	23
4.7. Komunikacijske funkcije tijekom igre	25
5. NEDOSTACI ISTRAŽIVANJA.....	27
6. ZAKLJUČAK	28
7. LITERATURA.....	29

1. UVOD

1.1. Određenje igre

Brojni autori, promatranjem dječje igre, nastoje definirati igru i njezine karakteristike na temelju kojih možemo pratiti razvoj dječje igre, pojedinačno ili u skupini te u različitim situacijama, uz pridružene dobne odrednice. Stoga, u literaturi nailazimo na različita određenja dječje igre, odnosno definicije igre te su neke od njih izdvojene u ovom radu. Igra je slobodna aktivnost koja se izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno, nije vezana uz materijalni interes i njome se ne stječe nikakva korist, odvija se unutar vlastitih vremenskih i prostornih granica te promiče stvaranje društvenih veza (Huizinga, 1955, str. 13). Igra je fenomen djetinjstva i obilježava dječju kulturu (Rajić i Petrović-Sočo, 2015, str. 604). Također, igra se može opisati kao jednostavna radost koja je dragocjen dio djetinjstva te je važna za optimalni razvoj djeteta (Ginsburg, 2007).

U literaturi, različiti autori navode svoje viđenje igre i njezinih karakteristika, no najčešće je zastupljena podjela prema Rubin, Fein i Vandenberg (1983; prema Coplan, Rubin i Findlay, 2006) koji igru definiraju kroz sljedeće karakteristike:

- 1) Igra nije potaknuta vanjskim poticajima, nije obvezna već je intrinzično motivirana.
- 2) Igra je spontana, oslobođena je vanjskih kazni te je sama sebi svrha.
- 3) U igri se pita: „Što ja mogu s ovim predmetom ili osobom?“
- 4) Igra nije ozbiljna izvedba aktivnosti ili ponašanja.
- 5) Igra je oslobođena vanjskih pravila.
- 6) Igra uključuje aktivni angažman.

Obilježja igre mijenjaju se usporedno s promjenama koje se događaju tijekom razvoja i odrastanja djeteta, stoga je njezin doprinos cjelokupnom razvoju djeteta značajan te je predmet brojnih istraživanja. U razdoblju ranog djetinjstva, igra se promatra kao sredstvo poticanja i unapređivanja jezičnog, kognitivnog, socijalnog i emocionalnog razvoja (Ivory i McCollum, 1999). Budući da igra djetetu pruža brojne prilike za istraživanje, učenje i uvježbavanje različitih vještina, dijete se igra različito i iz različitih razloga. Djeca se uključuju u igru jer uživaju u onome što rade, biraju kako će se igrati i s čime će se igrati koristeći maštu te pritom nisu zaokupljena ishodima, koliko time kako se igraju (Ashiabi,

2007). Također, na taj način uče o sebi, o drugima i svijetu koji ih okružuje, stječu potrebne vještine i stvaraju socijalne odnose (Petrovska, Sivevska i Cackov, 2013).

1.2. Vrste igre

Poznato je kako postoje brojne klasifikacije dječje igre koje nastoje što vjernije opisati obilježja pojedinih vrsta igara te prikazati određene promjene u igri i obilježjima igre koje se događaju tijekom odrastanja djeteta. Kao jedan od razloga postojanja velikog broja klasifikacija dječje igre, navodi se bogatstvo dječjeg zanimanja, a time i igrovnih aktivnosti, koje djetetu omogućavaju ostvariti tjelesne, kognitivne, emocionalne i socijalne potrebe (Klarin, 2017). U ovom će se radu prikazati dvije klasifikacije dječjih igara - podjela igre s obzirom na *spoznajnu razinu* i podjela igre s obzirom na *društvenu razinu*.

1.2.1. Podjela igre s obzirom na spoznajnu razinu

Prema literaturi, cjelokupna igrovna raznolikost djetinjstva može se razvrstati u tri kategorije: (1) *funkcionalna igra*, (2) *simbolička igra* i (3) *igre s pravilima* (Duran, 2003).

Većina klasifikacija dječje igre koje se navode u literaturi ne uključuje istraživačku igru kao vrstu igre u samu podjelu igre, no bitno ju je spomenuti unutar podjele igre s obzirom na *spoznajnu razinu*. Istraživačka igra se smatra najranijim oblikom igre, odnosno prvim oblikom igranja u koji su djeca uključena već u prvim mjesecima života kroz istraživanje i manipulaciju predmetima kada se upoznaju s predmetima i njihovim glavnim karakteristikama te na taj način prethodi pojavi i razvoju ostalih, složenijih vrsta igre.

Piaget (1962; prema Yawkey i Silvern, 1977) prikazuje razvoj dječje igre kroz 3 faze. Prva faza se odnosi na *igre vježbanja* koje se kod djece uočavaju od rođenja do 2. godine života. Uključuju motoričke radnje, koje se opisuju kao jednostavna ponašanja poput gledanja, sisanja, otvaranja i zatvaranja ruku i drugih fizičkih radnji, te njihovo ponavljanje radi užitka koji proizlazi iz vježbanja navedenih radnji.

Druga faza se odnosi na *simboličku igru* ili *igru pretvaranja*. Dijete razvija sustav reprezentacija koji mu omogućava shvaćanje kako jedan predmet može predstavljati drugi predmet, na primjer složene kocke mogu predstavljati određenu građevinu ili životinju.

Prisutna je u različitim oblicima te se kod djece uočava u dobi od 2 do 11 ili 12 godina starosti.

Posljednja, treća faza se odnosi na *igre s pravilima*. One predstavljaju kognitivno napredniji oblik igre te obično u dobi oko 11. ili 12. godine života uključuju igre poput igranja šaha, kartanja te različite sportske aktivnosti. Samu igru, pravila igre te kaznu za kršenje pravila igre određuju djeca unutar grupe.

Smilansky (1968; prema Rubin, Maioni i Hornung, 1976) je razradila Piagetovu izvornu podjelu igre te ju prikazala na sljedeći način:

- 1) *funkcionalna igra* - jednostavni ponavljajući pokreti mišića sa ili bez predmeta;
- 2) *konstruktivna igra* - manipulacija predmetima kako bi se nešto izgradilo ili „stvorilo“;
- 3) *dramatična igra* - zamjena zamišljene situacije kako bi se zadovoljile djetetove osobne želje i potrebe;
- 4) *igre s pravilima* - prihvaćanje unaprijed dogovorenih pravila i prilagođavanje tim pravilima.

1.2.1.1. Istraživačka igra

Djeca, prije nego što se započnu igrati s predmetima, najprije istražuju predmete. Većina interakcija dojenčeta s predmetima u prvih devet mjeseci života predstavlja istraživanje (Belsky i Most, 1981). Već u dobi od 3 do 4 mjeseca starosti, dojenčad počinje posezati za udaljenim predmetima kako bi ih uhvatili, manipulirali njima i na taj način ih istraživali (Trevarthen, 1988). U dobi od 7 do 9 mjeseci, istraživačku igru tako obilježavaju vizualno i taktilno istraživanje pojedinih predmeta te je obično praćena stavljanjem predmeta u usta, zveckanjem, udaranjem, ponavljajućim prevrtanjem predmeta i prebacivanjem predmeta iz ruke u ruku (Tait, 2017). U razdoblju od 6 do 12 mjeseci, brzim razvojem lokomotornih vještina i vještina fine motorike, dojenčad većinu vremena manualno istražuje predmete (Power, 2006). Također, u tom razdoblju, motoričke radnje dojenčadi odražavaju stalan i vrlo složen razvoj osjetljivosti na razlike između vizualnih, taktilnih i slušnih karakteristika predmeta (Fenson, Kagan, Kearsley i Zelazo, 1976).

Kroz istraživanje ustima, tzv. oralno istraživanje, i manualno istraživanje, dojenčad upoznaje svojstva i klasifikaciju različitih predmeta, uzročno-posljedičnu vezu između događaja te kako

utjecati na svijet oko sebe (Ruff, 1984). Stoga, istraživačka igra tijekom prve dvije godine života pruža djeci mogućnost eksperimentiranja u njihovim interakcijama s okolinom i razvijanja složenijih vještina (Baranek i sur., 2005).

1.2.1.2. Funkcionalna igra

Djeca promatranjem vlastite okoline uočavaju kako se različiti predmeti mogu koristiti na različite načine. Tako počinju razumijevati funkcije pojedinih predmeta i pritom ih koriste na različite načine kao što ih koriste i druge osobe iz njihove okoline, primjerice počinju piti iz šalice, jesti priborom za jelo, listati knjigu i slično. U dobi oko 13 do 15 mjeseci, djeca se počinju uključivati u funkcionalnu igru što uključuje upotrebu predmeta u skladu s njegovom društveno određenom funkcijom, na primjer guranje igračke automobila po tlu ili stavljanje tave na igračku štednjak u dječjoj kuhinji (Belsky i Most, 1981).

S porastom dobi, funkcionalna igra postaje složenija, integriranija i usmjerenija na druge osobe (Fenson i Ramsay, 1981). Funkcionalna igra je važna jer djeci omogućava priliku za vježbanje vještina, istraživanje i ponavljanje prethodno naučenih vještina, poput hodanja, penjanja, trčanja, građenja ili okretanja stranica knjige (Seefeldt i Barbour, 1987). Kroz funkcionalnu igru, djeca usvajaju znanje o svijetu koji ih okružuje. Njihove ponavljajuće radnje omogućavaju im razumijevanje prirode svijeta, ali isto tako i razvoj vještih motoričkih pokreta potrebnih za regulaciju i kontrolu (Christie i Johnsen, 1983).

1.2.1.3. Konstruktivna igra

Konstruktivna igra se može definirati kao vrsta igre koja uključuje manipulaciju različitim predmetima i materijalima kao što su: pijesak, voda, štapovi i kamenčići, kocke različitih vrsta i veličina, umjetnički materijali (papir, boja, krede, mase za modeliranje), s namjerom da se nešto stvori (Wardle, 2000).

Kao neki od primjera konstruktivne igre mogu se navesti slaganje i građenje različitih utvrda od kocaka ili prirodnih materijala (primjerice, korištenjem pijeska), crtanje i bojanje, igre s masama za modeliranje i slično. Oko 4. godine života, konstruktivna igra čini veći dio slobodne igre u vrtičkim odgojno-obrazovnim skupinama (Pellegrini i Bjorklund, 2004).

1.2.1.4. Simbolička igra ili igra pretvaranja

Simbolička igra uključuje orijentaciju „kao da“ na radnje, predmete i vršnjake. Najčešće obuhvaća zamjenu jedne stvari drugom te pritom zamjena može biti predmet (na primjer, lutka se može koristiti kao dijete (beba)) ili uloga, te često uključuje zauzimanje različitih uloga koje se u dječjoj igri najčešće odnose na uloge poput majke, liječnika, vatrogasca i slično (Pellegrini i Bjorklund, 2004).

U ranoj dobi, djetetov napredak u simboličkoj igri se očituje u svrhovitijoj upotrebi igračaka, ponajprije kao istinskih replika stvarnosti, na primjer, dijete zamišlja kako hrani lutku, i koristi igračke vrlo slične stvarnim predmetima. U dobi od 19. do 24. mjeseca života, kada se počinje javljati simbolička igra, djeca najčešće kombiniraju nekoliko igračaka (na primjer, tanjur, žlicu i spužvu), proizvode zvukove koji pritom prate zamišljeno kretanje, primjerice automobila, ili zamišljaju radnje kao da su netko ili nešto drugo (Frost, Wortham i Reifel, 2012). Također, u nekim okolnostima mogu interpretirati i odgovoriti na tuđe činove pretvaranja (Walker-Andrews i Kahana-Kalman, 1999).

Simbolička igra uključuje igrača koji zauzima stav različit od stvarnosti (Lillard, 1993) i koristi mentalnu reprezentaciju situacije kao dijela odigravanja uloge (Lillard, 2001). U igri pretvaranja prevladavaju zamišljene situacije, a pravila po kojima se uloge ostvaruju ostaju implicitna (Winther-Lindqvist, 2009). Kada dijete može mentalno predstavljati predmete i baviti se simboličkim aktivnostima na razini mentalnih kombinacija, tada postupno pokazuje sposobnost planiranja igara te je sposobno prelaziti iz jednog odnosa u drugi: jedan koji predstavlja zamišljeno okruženje za vrijeme igre i jedan koji je istovremeno stvaran (Petrović-Sočo, 2014).

1.2.1.5. Igre s pravilima

Igre s pravilima dijete zatječe već u gotovom obliku, ovladava njima kao elementom kulture te sudjeluje u stvaranju novih. Piaget (1962; prema Duran, 2003) navodi da se igre s pravilima rijetko javljaju u dobi od 4 do 7 godina, uglavnom pripadaju razdoblju od 7 do 11 godina te se zadržavaju tijekom cijelog života.

Piaget dovodi igre s pravilima u vezu s dječjim moralnim razvojem (Duran, 2003) te pritom naglašava dvije važne funkcije igara s pravilima, a to su: (1) *socijalna integracija* koja se odnosi na približavanje članova grupe, podvrgavanje pravilima i kontrolu vlastitih želja i impulsa te (2) *socijalna diferencijacija* koja se odnosi na povećavanje rastojanja među članovima grupe, segregaciju podgrupa i individualizaciju (Duran, 1995; prema Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

Sposobnost razumijevanja uloga omogućava djetetu prijelaz na igru s pravilima te pruža priliku isprobavanja različitih oblika suradnje, natjecanje, pobjeđivanje i gubljenje (Klarin, 2017). U igrama s pravilima, igrači se natječu i izvršavaju zadatke slijedeći izričita pravila koja vrijede za sve igrače i označavaju koje su radnje ispravne, a koje nisu, s ciljem pronalaska pobjednika ili pobjedničkog tima (Jordan, Cowan i Roberts, 1995).

1.2.2. Podjela igre s obzirom na društvenu razinu

Jedna od najstarijih i najpoznatijih klasifikacija dječje igre koja se u literaturi koristi dugi niz godina je klasifikacija igre s obzirom na društvenu razinu prema Mildred Parten (1932a) koja uključuje šest faza razvoja, odnosno vrsta igara koje su prikazane i opisane u tablici 1: (1) nezaokupljenost, (2) samostalna igra, (3) promatranje tuđe igre, (4) usporedna igra, (5) povezujuća igra i (6) suradnička igra.

Tablica 1. Podjela vrste igara u odnosu na stupanj socijalne uključenosti prema Parten (1932a).

Vrsta igre	Opis igre
Nezaokupljenost	<ul style="list-style-type: none">• Dijete se ne igra.• Zaokupljeno je promatrajući nešto što ga zanima, pomiče se u prostoru i slično.
Samostalna igra	<ul style="list-style-type: none">• Dijete se igra samo i neovisno svojim igračkama, odnosno igračkama kojima se ne igraju djeca iz njegove blizine.• Ne pokušava prići djeci.• Provodi svoje aktivnosti bez obzira što rade druga djeca.
Promatranje tuđe igre	<ul style="list-style-type: none">• Dijete provodi većinu vremena promatrajući igru druge djece.• Može razgovarati s djecom dok ih promatra, postavljati pitanja ili davati prijedloge, no ne uključuje se aktivno u igru.
Usporedna igra	<ul style="list-style-type: none">• Dijete se igra neovisno o drugoj djeci, ali ga aktivnost koju je odabrao prirodno dovodi u blizinu druge djece.• Igra se igračkama koje su iste ili slične onima kojima se igraju djeca oko njega.• Igračkama se igra na svoj način, ne pokušavajući utjecati na aktivnost druge djece.• Igra se <i>pokraj</i> druge djece, a ne s drugom djecom.
Povezujuća igra	<ul style="list-style-type: none">• Dijete se igra s drugom djecom.• Razgovor slijedi aktivnosti, prisutno je posuđivanje materijala za igru, slijeđenje jedno drugoga s vlakićima ili autićima.• Blagi pokušaji kontrole koje se dijete može, a koje ne može igrati u skupini.• Svi članovi skupine su uključeni u istu ili sličnu aktivnost – ne postoji podjela zadataka, kao niti organizacija aktivnosti nekoliko članova oko nekog cilja.• Djeca ne podređuju svoje individualne interese interesima skupine, već svako dijete djeluje kako želi.

Suradnička igra	<ul style="list-style-type: none"> • Dijete se igra u skupini koja je organizirana u svrhu stvaranja nekog materijalnog proizvoda ili nastojanja da se postigne neki natjecateljski cilj ili oponašanja situacija iz svakodnevnog života djece ili odraslih ili igranja formalnih uloga. • Postoji izražen osjećaj pripadnosti ili ne pripadnosti skupini. • Kontrola situacije u grupi je u rukama jednog ili dva člana koji upravljaju aktivnostima drugih. • Cilj, kao i način njegovog ostvarivanja, zahtijeva podjelu rada, zauzimanje različitih uloga od strane različitih članova grupe i organizaciju aktivnosti tako da se aktivnosti jednog djeteta dopune aktivnostima drugoga.
------------------------	---

Kako bi se dobio bolji uvid u to u kojoj dobi djeteta je određena vrsta igre zastupljena, uz navedene vrste igara i njihova obilježja, važno je navesti i dobne odrednice koje su prikazane u tablici 2.

Tablica 2. Dobne odrednice pojedinih vrsta igara opisane prema podacima iz Parten (1932a), Barnes (1971), Whiteside, Busch i Horner (1976) i Getz (1981).

Vrsta igre	Dobne odrednice
Nezokupljenost	<ul style="list-style-type: none"> • Kod djece starije od 2 godine ovakve aktivnosti su vrlo rijetke.
Samostalna igra	<ul style="list-style-type: none"> • Ovakva igra je učestala u djece svih dobnih skupina, uz velike situacijske i individualne razlike. • U djece u dobi od 1 do 2 godine ovo je najučestaliji oblik igre. • Premda nikada ne iščezava, učestalost ove igre u djece starije od 2 godine je znatno niža od drugih (socijalno viših) oblika igre.
Promatranje tuđe igre	<ul style="list-style-type: none"> • Ovo ponašanje je relativno rijetko u djece svih dobnih skupina (< 20% vremena). • Uočava se već u hodončadi, a u starijoj dobi uglavnom služi kao uvod u zajedničku igru.
Usporedna igra	<ul style="list-style-type: none"> • Naznake ove igre se mogu zapaziti u dobi od oko 18 mjeseci. • U djece u dobi od 2 i 3 godine ovo je najučestaliji oblik igre.
Povezujuća igra	<ul style="list-style-type: none"> • Učestalost ovakve igre raste iza trećeg rođendana. • U djece u dobi od 4 godine ovo je najučestaliji oblik igre.
Suradnička igra	<ul style="list-style-type: none"> • Učestalost ovakve igre raste u dobi iza trećeg rođendana, veliki pomaci u ovoj igri viđaju se nakon četvrtog rođendana. • Iako se učestalost ove igre ne razlikuje značajno u djece u dobi od 4 i 5 godina, djeca u dobi od 5 godina pokazuju naprednije tehnike suradničke igre.

Istražujući razvoj socijalne igre kod djece u dobi od 2 do 5 godina, Mildred Parten (1932b) je otkrila kako se razvoj socijalnih vještina kod djece ogleda u načinu na koji se djeca igraju. Također, jednom kada dijete razvije sposobnost sudjelovanja u određenoj fazi socijalne igre, tijekom igre će koristiti različite varijacije i kombinacije te faze, ali i ranijih faza.

Prema navedenim podacima veznim uz podjelu igre s obzirom na *društvenu razinu*, socijalna uključenost djeteta tijekom igre uvelike ovisi o dobi djeteta (Parten, 1932a). Mlađa djeca se najčešće igraju sama ili u usporednim skupinama, dok se starija djeca igraju u organiziranijim skupinama (Parten, 1932a), te se veličina skupina za igru povećava s dobi djeteta (Parten, 1933).

U dobi od 2 do 5 godina, interakcije između djece kreću se od relativno jednostavnih oblika povezivanja poput promatranja tuđe igre, usporedne igre, prema složenijim oblicima koji uključuju recipročne interakcije (Barnes, 1971). S obzirom na definiciju usporedne igre prema Parten, vjerojatno je da se usporedna igra počinje javljati nakon što su postojala razdoblja sve veće blizine drugog djeteta (Whiteside i sur., 1976). Usporedna igra je tako prisutna kao prevladavajuće ponašanje kod dvogodišnjaka ili mladih trogodišnjaka te često prethodi razdoblju pretežno grupne igre (Smith, 1978).

1.3. Igračke

Materijali za igru mogu se podijeliti u dvije kategorije: kategoriju subjekta i kategoriju predmeta (objekta). Kategorija subjekta se odnosi na pojedince koji mogu biti uključeni u djetetovu igru, primjerice drugo dijete, vršnjaci ili odrasle osobe, dok kategorija predmeta uključuje opipljive stvari za igru, odnosno igračke (Yawkey i Silvern, 1977).

Smatra se kako igračke nadahnjuju, održavaju i obogaćuju dječju igru (Pellegrini i Bjorklund, 2004). Također, privlače vršnjake u zajedničku temu igranja, pomažući im uspostaviti združenu pažnju te su tada sva djeca usmjerena na isti predmet ili istu aktivnost (Mundy i Newell, 2007). Na taj način potiču se igra pretvaranja, razvoj kognitivnih vještina i socijalna igra s drugom djecom (Blakemore i Centers, 2005). Stoga materijali za igru, najčešće igračke, predstavljaju važno obilježje dječje igre (Trawick-Smith, Wolff, Koschel i Vallarelli, 2014).

Igračke karakteristične za dječju igru u dobi od 18. do 24. mjeseca najčešće se vežu uz igračke koje se koriste za igru u pješčaniku, primjerice lopatice i kantice raznih veličina, zatim knjige s pričama, kocke različitih veličina, lutke, plišane igračke, minijaturne figure i slično (Hughes, 2010). Istraživanja pokazuju kako kocke i različiti rekviziti koji se mogu koristiti u igrama pretvaranja potiču suradničke aktivnosti, dok se „kognitivno orijentirane“ igre poput slaganja puzzli, više vežu uz samostalnu igru (Hendrickson, Tremblay, Strain i Shores, 1981). Igre u pješčaniku omogućavaju senzoričko istraživanje, dok lutke i plišane igračke pružaju djeci mogućnost uključivanja u jednostavne oblike igre pretvaranja (Hughes, 2010).

Određeni utjecaj na obilježja dječje igre može imati i broj igračaka koje se nalaze u djetetovom okruženju. Istraživanje na uzorku djece jasličke dobi (18-30 mjeseci) je pokazalo kako manji broj igračaka prisutnih u djetetovom okruženju omogućava dulje vrijeme igranja s pojedinom igračkom te igranje s igračkama na mnoštvo različitih načina što doprinosi boljoj usmjerenosti ka istraživanju i kreativnijem igranju, a time osigurava i bolju kvalitetu dječje igre, nego kada je u djetetovom okruženju prisutan veći broj igračaka (Dauch, Imwalle, Ocasio i Metz, 2018).

1.4. Komunikacijske funkcije i sredstva tijekom igre

Upotrebom različitih komunikacijskih sredstava djeca uspostavljaju komunikaciju te se uključuju u igru s drugom djecom ili vršnjacima, a ponekad i s odraslim osobama. Komunikacijska sredstva se mogu definirati kao načini na koje dijete ili odrasla osoba određenu poruku čini fizičkom, u obliku akustičkog, vidnog ili taktilnog podražaja, i na taj način ju prenosi (Ljubešić i Cepanec, 2012). U literaturi se navodi kako djeca jasličke dobi koriste širok repertoar strategija pri pozivanju vršnjaka na igru, u pridruživanju igri druge djece te tijekom odvijanja igre (Hännikäinen i Munter, 2018). Istraživanja pokazuju kako se strategije pozivanja na igru kod djece jasličke dobi većinom temelje na oblicima neverbalne komunikacije (kontakt očima, facijalna ekspresija, geste, vokalizacija i slično), u kombinaciji s verbalnim iskazima (Engdahl, 2011).

Djeca i odrasle osobe komuniciraju za različite komunikacijske funkcije te koriste različita komunikacijska sredstva. Literatura razlikuje imperativne i deklarativne funkcije, odnosno iskaze koji se koriste u svrhu postizanja određenog cilja.

Kod imperativnih funkcija, djeca najčešće pokušavaju usmjeriti ponašanje komunikacijskog partnera (drugog djeteta ili odrasle osobe) na način kako bi lakše postigla određeni, „fizički“ cilj. Kod deklarativnih funkcija, djeca više usmjeravaju pažnju komunikacijskog partnera na nešto u okolini te dijele informacije i iskustva o tome. Također, važan podatak je i za koje funkcije dijete pretežno inicira komunikaciju te kakav je njihov omjer, što može ukazivati na tipičan komunikacijski obrazac, kada deklarativni iskazi prevladavaju nad imperativnima, ili atipičan komunikacijski obrazac, kada prevladavaju imperativni iskazi, ponekad bez postojanja deklarativnih iskaza (Ljubešić i Capanec, 2012).

1.5. Spolne razlike u obilježjima igre

Tijekom promatranja igre i obilježja igre, često se mogu primijetiti određene razlike između dječaka i djevojčica s obzirom na pojedina obilježja igre kao što su: odabir vrste igre, odabir igračaka s kojima će se igrati te sam način igranja.

U dobi između 1. i 2. godine života, javljaju se preferencije prema rodno stereotipiziranim igračkama. Djevojčice se većinom igraju s lutkama, setovima za kuhanje i materijalima vezanima uz garderobu, dok dječaci u igri najčešće odabiru automobile, kamione, alat i ostale igračke vezane uz građenje, te sportsku opremu (Leaper i Friedman, 2008).

Prilikom odabira igračaka, dječaci su skloniji igračkama koje potiču manipulaciju, konstrukciju, aktivno istraživanje i razvoj prostornih sposobnosti (različita vozila, akcijske figure), dok su djevojčice sklonije igračkama koje potiču razvoj govora i njegovateljskoga ponašanja (lutke, plišane životinje, edukativne igračke) (Cherney i London, 2006).

Određene rodne razlike mogu se primijetiti i s obzirom na preferenciju igre (Leaper, 1994). Primjerice, u igri pretvaranja, dječaci i djevojčice pokazuju određene razlike s obzirom na odabir same teme igre. Djevojčice se tako najčešće igraju kućanstva, dok igra pretvaranja kod dječaka često uključuje akcijske i pustolovne teme, poput pretvaranja u superheroje (Leaper i Friedman, 2008). Također, djevojčice su u igri više socijalno orijentirane, dok su dječaci skloniji grubljim i natjecateljskim aktivnostima (Barbu, Cabanes i Le Maner-Idrissi, 2011).

2. CILJ ISTRAŽIVANJA

Cilj istraživanja je ispitati obilježja igre djece jasličke dobi (2-3 godine) u odnosu na vrstu igre, socijalnu uključenost djeteta tijekom igre, korištene igračke (sadržaj interesa) te obilježja komunikacije (komunikacijske funkcije/svrhe i komunikacijska sredstva).

Dodatno, utvrdit će se i postojanje mogućih razlika između dječaka i djevojčica u navedenim obilježjima igre.

3. METODE ISTRAŽIVANJA

3.1. Uzorak sudionika

U istraživanju je sudjelovalo tridesetero djece (17 dječaka i 13 djevojčica) tipičnog razvoja u dobi od 2 do 3 godine. Sudionici istraživanja su djeca koja pohađaju redovne odgojno-obrazovne skupine u dječjem vrtiću.

Tablica 3. Prosječna dob sudionika u mjesecima.

	Broj djece (N)	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Svi sudionici	30	24	36	29,73	3,76
Dječaci	17	24	36	30,24	3,96
Djevojčice	13	24	35	29,08	3,52

3.2. Mjerni instrument

Za potrebe ovog istraživanja je izrađen *Protokol promatranja spontane igre* pomoću kojeg su se prikupljali podaci. Protokol promatranja spontane igre je obuhvaćao bilježenje sljedećih parametara: vrijeme (broj minuta u 60 minuta) za varijable i pripadajuće kategorije: *Partner za igru* (samo, s još jednim djetetom, s još dvoje djece, s više djece - grupna igra), *Vrsta igre* (ne-igra, istraživačka igra, funkcionalna igra, konstruktivna igra, simbolička igra), *Socijalna uključenost* (usporedna igra, povezujuća igra), te ukupan broj (N u 60 minuta) za varijable i pripadajuće kategorije: *Osoba koja inicira igru* (dijete koje promatramo, drugo dijete), *Način iniciranja igre* (gesta, izraz lica, kontakt očima, govor te moguće kombinacije), *Igračke* (ukupan broj različitih igračaka u 60 minuta) i *Komunikacijske funkcije tijekom igre* (imperativni iskazi, deklarativni iskazi).

Na temelju zabilježenih igračaka koje su bile dostupne djeci jasličke dobi unutar i izvan skupine i s kojima su se djeca igrala tijekom promatranja igre i obilježja igre, definirane su sljedeće kategorije igračaka te njihove pripadajuće igračke.

Kategorija **vozila** uključuje autiće, auto (dijete može sjesti i voziti), čamac, kamion, kamion (dijete može sjesti i voziti), prikolicu, vatrogasno vozilo, traktor, bager, lokomotivu, avion, dječja kolica za lutke.

Kategorija **didaktičke igračke** uključuje različite drvene i plastične didaktičke igračke, primjerice premetaljke, umetaljke sa štapićima, umetaljke boje i oblici, umetaljke sa životinjama, „NA FARMI BINGO“ – Knjiga s pričom & Igra.

Kategorija **prirodni materijali** uključuje pijesak, drvene štapove, grančice, kamenčiće, zemlju, vodu, cvijeće, lišće.

Kategorija **pribor za igre u pijesku** uključuje lopaticu, grablje, kanticu, sito, lijevak, kalupe (forme koje se mogu napuniti), kanticu za zalijevanje, tanjur, bocu, čašu.

Kategorija **vanjske igračke** uključuje tobogan, klackalicu, dvorac, dječju drvenu kućicu za igru, drvenu kućicu nalik na lokomotivu.

Kategorija **dječja kuhinja i kuhinjski predmeti** uključuje zdjelicu, tanjur, žlicu, nož, kuhaču, šalicu, čajnik, bočicu, krpu.

Kategorija **pribor za crtanje** uključuje papir, olovku, bojice.

Kategorija **ostali predmeti iz skupine** uključuje kartonske kutije za igračke, kutije za kocke, dijelove dječjeg alata, dijelove računala (tipkovnica).

Kategorija **figure** uključuje životinje, figuricu djevojčice.

Kategorija **mase za modeliranje** uključuje plastelin.

3.3. Način provođenja istraživanja

Istraživanje je provedeno u dječjem vrtiću „Duga“ u Zagrebu na dvije lokacije, u centralnom objektu te u jednom od dva područna objekta, kroz promatranje spontane igre i obilježja igre dječaka i djevojčica unutar i izvan (terasa, dvorište) odgojno-obrazovnih skupina. Promatranje je trajalo ukupno 60 minuta za svako dijete pri čemu je ispitivač tijekom promatranja igre i bilježenja podataka sjedio sa strane, u blizini djeteta, čija su se igra i obilježja igre promatrala.

3.4. Metode obrade podataka

Prikupljeni podaci su uneseni i obrađeni u statističkom programu IBM SPSS Statistics 22. Osnovni statistički parametri su izračunati za sve varijable istraživanja te su prikazani u tablicama. S obzirom da je u istraživanju sudjelovao mali broj sudionika, za daljnju analizu podataka je korištena neparametrijska statistika pri čemu je za ispitivanje razlika i značajnosti razlika između dva nezavisna uzorka (muški i ženski spol) na varijablama: *Partner za igru*, *Vrsta igre*, *Socijalna uključenost*, *Igračke* i *Komunikacijske funkcije tijekom igre* korišten Mann-Whitneyev U-test.

4. REZULTATI ISTRAŽIVANJA I RASPRAVA

4.1. Partner za igru

Prikupljeni i analizirani podaci vezani uz varijablu *Partner za igru*, prikazani u tablici 4, pokazuju kako su se tijekom promatranja djeca najčešće igrala sama u prosjeku 16,67 minuta te s još jednim djetetom u prosjeku 4,43 minute, dok je igra s još dvoje ili više djece (grupna igra) bila zastupljena u manjoj mjeri. Budući da su sudionici u ovom istraživanju bila djeca u dobi od 2 do 3 godine, rezultati su očekivani i u skladu s istraživanjem Parten (1932a) koje je pokazalo kako se mlađa djeca najčešće igraju sama, ili u skupinama od dva člana (Parten, 1933).

Razlike između dječaka i djevojčica testirale su se Mann-Whitneyevim U-testom u dvije kategorije, *Samo* i *Ne-samo*, pri čemu je kategorija *Ne-samo* uključivala igru s još jednim djetetom, s još dvoje djece i s više djece. Dobiveni rezultati prikazani su u tablici 5 te pokazuju kako ne postoji statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica u kategorijama *Samo* ($p > 0,05$) i *Ne-samo* ($p > 0,05$).

Tablica 4. Prosječno trajanje igre sa ili bez partnera za igru u minutama tijekom 60-minutnog promatranja.

Varijabla	Kategorije	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Partner za igru	Samo	3	47	16,67	11,24
	S još jednim djetetom	0	18	4,43	5,34
	S još dvoje djece	0	11	1,50	2,47
	S više djece	0	9	1,63	2,57

Tablica 5. Razlike u odnosu na spol u prosječnom trajanju igre sa ili bez partnera za igru u minutama tijekom 60-minutnog promatranja.

Kategorije	Spol	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Mann-Whitneyev U-test	Z vrijednost	p
Samo	Muški	3	40	17,82	10,86	87,00	-0,987	0,324
	Ženski	3	47	15,15	11,99			
Ne-samo	Muški	1	12	6,06	3,13	83,50	-1,133	0,257
	Ženski	1	20	9,54	6,88			

4.2. Vrsta igre

U tablici 6 prikazani su podaci o prosječnom trajanju pojedine vrste igre tijekom promatranog vremena. Kategorija *Ne-igra* je u istraživanju služila kao orijentir koliko je dijete bilo aktivno u igri, a koliko u „prijelaznim“ ili drugačije organiziranim aktivnostima. Stoga su se kao *Ne-igra* bilježile sljedeće aktivnosti: hranjenje djeteta (doručak, užina), presvlačenje djeteta, spremanje za odlazak na terasu/dvorište, tješjenje djeteta, pospremanje skupine/terase/dvorišta, zajedničke aktivnosti djece s tetom ili sa studenticama na vježbama, situacije kada dijete želi nekome nešto reći ili pokazati te situacije koje nisu uvod u igru.

Prema dobivenim podacima vezanim uz kategoriju *Ne-igra* primjećuje se velika varijabilnost u količini uključenosti djece jasličke dobi u ne-igru, odnosno igru. Minimalno trajanje ne-igre je bilo 10 minuta, a maksimalno 53 minute. Prosječno trajanje ne-igre je bilo 33,03 minute unutar promatranog perioda što pokazuje kako su djeca otprilike polovicu vremena provela u igri, dok je polovica vremena obuhvaćala različite aktivnosti koje su bile svrstane pod kategoriju *Ne-igra*.

U istraživanju je na cijelom uzorku bilo prisutno malo istraživačke igre i u prosjeku je trajala 3,07 minuta. Manja zastupljenost istraživačke igre u spontanoj igri djece jasličke dobi (2-3 godine) je očekivana s obzirom na to da je istraživačka igra karakteristična za razdoblje tijekom 1. godine života kada djeca većinu vremena provode istražujući predmete iz okoline.

Najzastupljenija vrsta igre bila je funkcionalna igra, koja je u prosjeku trajala 17,13 minuta. Dobiveni rezultati za funkcionalnu igru u ovom istraživanju su očekivani jer se ona pojavljuje iza 1. godine života kada se djeca počinju igrati s predmetima i upotrebljavati ih prema njihovoj društveno određenoj funkciji.

Konstruktivna igra je u prosjeku trajala 3,23 minute. Najčešće je bila vezana uz crtanje, slaganje kocaka - građenje kuće i tornjeva, izrađivanje oblika (primjerice, bubamara) pomoću mase za modeliranje te kroz igru u pješčaniku.

Najmanje zastupljena igra u ovom uzorku je bila simbolička igra koja je u prosjeku trajala 0,80 minuta i pritom je bila prisutna kroz igru u dječjoj kuhinji i s kuhinjskim predmetima (primjerice, kuhanje, čajanka) te kroz igru s prirodnim materijalima, odnosno drvenim štapovima (mačevanje).

Rezultati Mann-Whitneyevog U-testa kojim su se testirale razlike prikazani su u tablici 7 te pokazuju kako ne postoji statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica u istraživačkoj, funkcionalnoj i simboličkoj igri ($p > 0,05$). S druge strane, statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica pronađena je u konstruktivnoj igri ($p < 0,05$), u smjeru veće zastupljenosti konstruktivne igre kod djevojčica.

Tablica 6. Prosječno trajanje pojedine vrste igre u minutama tijekom 60-minutnog promatranja.

Varijabla	Kategorije	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Vrsta igre	Ne-igra	10	53	33,03	10,86
	Istraživačka igra	0	21	3,07	5,17
	Funkcionalna igra	5	45	17,13	9,14
	Konstruktivna igra	0	22	3,23	5,86
	Simbolička igra	0	10	0,80	2,33

Tablica 7. Razlike u odnosu na spol u prosječnom trajanju pojedine vrste igre u minutama tijekom 60-minutnog promatranja.

Kategorije	Spol	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Mann-Whitneyev U-test	Z vrijednost	p
Ne-igra	Muški	10	53	33,65	12,57	104,50	-0,251	0,802
	Ženski	16	43	32,23	8,54			
Istraživačka	Muški	0	21	2,82	5,10	104,00	-0,280	0,779
	Ženski	0	18	3,38	5,44			
Funkcionalna	Muški	6	45	18,47	10,77	98,50	-0,504	0,614
	Ženski	5	22	15,38	6,44			
Konstruktivna	Muški	0	18	1,88	4,70	68,50	-1,986	0,047
	Ženski	0	22	5,00	6,90			
Simbolička	Muški	0	8	0,71	1,99	109,00	-0,097	0,923
	Ženski	0	10	0,92	2,78			

4.3. Osoba koja inicira igru

U tablici 8 prikazani su podaci o prosječnom broju iniciranja igre od strane djeteta koje se promatralo ili drugog djeteta. Vidljivo je kako je najčešće, u prosjeku 7,40 puta, igru iniciralo dijete koje se promatralo. Minimalan broj iniciranja igre je bio tri puta, a maksimalan trinaest puta za vrijeme igre na cijelom uzorku sudionika. Bitno je naglasiti kako su se za kategoriju *Dijete koje promatramo* bilježili i obrađivali podaci vezani uz situacije kada je pojedino promatrano dijete određenu igru započelo samo i u njoj se zadržalo određeno vrijeme te kada je pojedino promatrano dijete iniciralo igru s drugim djetetom ili s više djece, te je stoga dobivena nešto viša prosječna vrijednost u kategoriji *Dijete koje promatramo*.

Kod svega nekoliko sudionika je zabilježeno kako je igru u određenom trenutku iniciralo drugo dijete, u prosjeku 0,33 puta, dok je ostatak vremena pretežno bila prisutna spontana izmjena aktivnosti koja je bila vezana uz situacije u kojima nije bilo prisutno iniciranje igre od strane djeteta koje se promatralo ili drugog djeteta već su se određene aktivnosti spontano izmjenjivale unutar promatranog perioda.

Tablica 8. Prosječan broj iniciranja igre u 60-minutnom promatranju na varijabli *Osoba koja inicira igru*.

Varijabla	Kategorije	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Osoba koja inicira igru	Dijete koje promatramo	3	13	7,40	3,10
	Drugo dijete	0	1	0,33	0,48

4.4. Način iniciranja igre

Podaci prikazani u tablici 9 pokazuju minimalan, maksimalan i prosječan broj komunikacijskih sredstava korištenih prilikom iniciranja igre. Najčešće su korištena sljedeća komunikacijska sredstva: kontakt očima, u prosjeku 0,80 puta ili kombinacije komunikacijskih sredstava.

Niže prosječne vrijednosti dobivene za sve kategorije na varijabli *Način iniciranja igre* mogu se objasniti time kako se upotreba komunikacijskih sredstava kod pojedinog promatranog djeteta bilježila samo prilikom jasnih situacija iniciranja igre od strane pojedinog djeteta koje se promatralo prema drugom djetetu ili djeci, primjerice u situacijama pozivanja drugog djeteta u igru, u pridruživanju igri drugog djeteta, ili u traženju igračaka od odgojiteljice kako bi dijete započelo određenu igru.

Prema zabilježenim podacima u *Protokolu promatranja spontane igre* kombinacija dvaju sredstava, korištena u prosjeku 0,97 puta, najčešće je uključivala: kontakt očima + govor; kontakt očima + gesta; izraz lica + kontakt očima, dok je kombinacija triju sredstava, korištena u prosjeku 0,30 puta, uključivala: gesta + kontakt očima + govor; kontakt očima + gesta + govor; kontakt očima + izraz lica + govor.

Dobiveni rezultati na uzorku djece jasličke dobi (2-3 godine) mogu se usporediti s rezultatima iz istraživanja Engdahl (2011). U navedenom istraživanju se pomoću video snimanja ispitalo kako mlađa djeca jasličke dobi (17-24 mjeseca) komuniciraju i međusobno se uključuju u vršnjačke interakcije tijekom igre. Rezultati su pokazali kako su se strategije pozivanja na igru kod mlađe djece jasličke dobi temeljile na oblicima neverbalne komunikacije, uključujući pokrete i geste, uspostavljanje kontakta očima, imitaciju, u

kombinaciji s verbalnim iskazima koristeći rečenice od jedne riječi. Navedene strategije iniciranja igre uočene su i u ovom istraživanju kod nešto starije djece jasličke dobi (2-3 godine), najčešće kroz kombinacije komunikacijskih sredstava.

Tablica 9. Prosječan broj komunikacijskih sredstava korištenih prilikom iniciranja igre u 60-minutnom promatranju.

Varijabla	Kategorije	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Način iniciranja igre	Gesta	0	0	0,00	0,00
	Izraz lica	0	0	0,00	0,00
	Kontakt očima	0	3	0,80	0,85
	Govor	0	0	0,00	0,00
	Kombinacija dvaju sredstava	0	4	0,97	1,10
	Kombinacija triju sredstava	0	2	0,30	0,54

4.5. Socijalna uključenost

U tablici 10 prikazani su podaci o socijalnoj uključenosti sudionika tijekom promatrane igre. Usporedna igra je u ovom uzorku sudionika bila najzastupljenija vrsta igre s obzirom na društvenu razinu i u prosjeku je trajala 19,40 minuta. Dobiveni rezultati su očekivani, budući da je usporedna igra najučestaliji oblik igre u djece u dobi od 2 do 3 godine (Parten, 1932a). S druge strane, povezujuća igra je bila zastupljena u manjoj mjeri te je u prosjeku trajala 4,83 minute.

Rezultati se mogu usporediti s istraživanjem Whiteside i sur. (1976). Oni su proveli opservacijsko istraživanje vršnjačkih interakcija djece u dobi od 1 do 5 godina starosti u dječjem vrtiću. Kratke epizode usporedne igre bile su uočene već u dobi od 1;06 godine, no usporedna igra nije se pojavljivala učestalo do kraja djetetove 2. godine. Sudjelovanje u združenoj, zajedničkoj igri pretvaranja uočeno je u dobi oko 3;06 godine, a nakon 4. godine tijekom slobodne igre je prevladavala povezujuća igra.

Slične podatke su dobili i Barbu, Cabanes i Le Maner-Idrissi (2011) u svom istraživanju u kojem su djeca u dobi od 2 do 6 godina bila promatrana tijekom slobodne igre na otvorenom u dječjem vrtiću. Rezultati su pokazali kako su se djeca u dobi od 2 do 3 godine češće igrala sama ili pokraj drugih vršnjaka ili je prevladavala nezaokupljenost, iako je povezujuća igra zauzimala nezanemariv dio njihovih aktivnosti.

Rezultati Mann-Whitneyevog U-testa kojim su se testirale razlike prikazani su u tablici 11 te pokazuju kako ne postoji statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica u usporednoj igri ($p > 0,05$) i povezujućoj igri ($p = 0,05$).

Tablica 10. Prosječno trajanje usporedne i povezujuće igre u minutama tijekom 60-minutnog promatranja.

Varijabla	Kategorije	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Socijalna uključenost	Usporedna igra	4	47	19,40	11,03
	Povezujuća igra	0	18	4,83	4,77

Tablica 11. Razlike u odnosu na spol u prosječnom trajanju usporedne i povezujuće igre u minutama tijekom 60-minutnog promatranja.

Kategorije	Spol	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Mann-Whitneyev U-test	Z vrijednost	p
Usporedna igra	Muški	4	43	20,88	10,89	84,00	-1,112	0,266
	Ženski	6	47	17,46	11,34			
Povezujuća igra	Muški	0	12	3,00	2,78	64,50	-1,941	0,052
	Ženski	0	18	7,23	5,81			

4.6. Igračke

U ovom istraživanju, varijabla *Igračke* je uključivala bilježenje ukupnog broja različitih igračaka s kojima se pojedini sudionik igrao tijekom 60 minuta. Dobiveni podaci, prikazani u tablici 12, pokazuju kako je tijekom promatranog vremena u prosjeku korišteno 6,67 različitih igračaka. Najčešće korištene igračke na cijelom uzorku sudionika prikazane su u tablici 14 te pripadaju sljedećim kategorijama: vozila, didaktičke igračke, prirodni materijali, pribor za igre u pijesku, vanjske igračke, kocke, dječja kuhinja i kuhinjski predmeti, dok su igračke iz preostalih kategorija korištene u manjoj mjeri.

Navedeno se može usporediti s istraživanjem Parten (1933) u kojem je uočeno kako su se djeca najčešće igrala u pješčaniku, s lutkama i vozilima (automobili, kamioni, vlakovi) te kućanstva. Također, navedeno govori i u prilog postojanja preferencija prema rodno stereotipiziranim igračkama koje su prema istraživanjima prisutne već u dobi između 1. i 2. godine života te su na ovom uzorku djece jasličke dobi (2-3 godine), za pojedine kategorije igračaka, vidljive prema podacima prikazanim u tablici 14.

Rezultati Mann-Whitneyevog U-testa kojim su se testirale razlike prikazani su u tablici 13 i pokazuju kako ne postoji statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica u odnosu na ukupan broj različitih igračaka korištenih za vrijeme igre ($p > 0,05$).

Tablica 12. Prosječan broj različitih igračaka korištenih tijekom igre u 60-minutnom promatranju.

Varijabla	Kategorija	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Igračke	Ukupan broj različitih igračaka	3	11	6,67	2,47

Tablica 13. Razlike u odnosu na spol u prosječnom broju različitih igraćaka korištenih tijekom igre u 60-minutnom promatranju.

Kategorija	Spol	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Mann-Whitneyev U-test	Z vrijednost	p
Ukupan broj različitih igraćaka	Muški	4	11	7,29	2,52	74,50	-1,518	0,129
	Ženski	3	9	5,85	2,23			

Tablica 14. Prikaz broja dječaka i djevojčica koji su koristili igračke iz pojedinih kategorija igraćaka tijekom igre u 60-minutnom promatranju.

KATEGORIJE IGRAČAKA	BROJ DJECE		
	DJEČACI	DJEVOJČICE	N
Vozila	16	7	23
Didaktičke igračke	9	8	17
Prirodni materijali	11	5	16
Pribor za igre u pijesku	11	4	15
Vanjske igračke	7	7	14
Kocke	4	8	12
Dječja kuhinja i kuhinjski predmeti	6	2	8
Pribor za crtanje	2	4	6
Lopta	5	0	5
Lutke	1	3	4
Slikovnice	2	2	4
Ostali predmeti iz skupine	3	1	4
Bazen s lopticama	0	3	3
Figure	1	2	3
Mase za modeliranje	0	1	1

4.7. Komunikacijske funkcije tijekom igre

Varijabla *Komunikacijske funkcije tijekom igre* je uključivala bilježenje imperativnih i deklarativnih iskaza tijekom igre, ali i drugih aktivnosti koje pritom nisu bile igra ili uvod u igru. Također, kod pojedinih sudionika, zabilježeni su imperativni i deklarativni iskazi koji su bili ponovljeni više puta te su se takvi iskazi prilikom obrade podataka brojali kao jedan imperativni iskaz ili kao jedan deklarativni iskaz.

Prema dobivenim podacima prikazanim u tablici 15, vidljivo je kako su na cijelom uzorku sudionika u većoj mjeri zabilježeni deklarativni iskazi, u prosjeku 6,57 iskaza, dok su imperativni iskazi zabilježeni u manjoj mjeri, u prosjeku 1,27 iskaza.

Na temelju dobivenih rezultata može se zaključiti kako većina djece jasličke dobi ima tipičan komunikacijski obrazac, budući da su deklarativni iskazi zabilježeni u većem broju i prevladavaju nad imperativnim iskazima.

Rezultati Mann-Whitneyevog U-testa kojim su se testirale razlike prikazani su u tablici 16 te pokazuju kako ne postoji statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica u broju imperativnih i deklarativnih iskaza proizvedenih tijekom promatranog perioda ($p > 0,05$).

Tablica 15. Prikaz prosječnog broja imperativnih i deklarativnih iskaza proizvedenih tijekom igre i drugih aktivnosti u 60-minutnom promatranju.

Varijabla	Kategorije	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija
Komunikacijske funkcije tijekom igre	Imperativni iskazi	0	5	1,27	1,62
	Deklarativni iskazi	0	23	6,57	6,12

Tablica 16. Razlike u odnosu na spol u prosječnom broju imperativnih i deklarativnih iskaza proizvedenih tijekom igre i drugih aktivnosti u 60-minutnom promatranju.

Kategorije	Spol	Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Mann-Whitneyev U-test	Z vrijednost	p
Imperativni iskazi	Muški	0	5	1,41	1,77	99,50	-0,494	0,621
	Ženski	0	4	1,08	1,44			
Deklarativni iskazi	Muški	0	16	5,94	4,85	109,50	-0,042	0,966
	Ženski	1	23	7,38	7,61			

5. NEDOSTACI ISTRAŽIVANJA

Kao jedan od nedostataka ovog istraživanja može se navesti mali broj sudionika koji je sudjelovao u istraživanju. Veći broj sudionika u istraživanju omogućio bi reprezentativniji uzorak, a time i bolju interpretaciju i usporedbu dobivenih rezultata. Također, kako je istraživanje proveo samo jedan promatrač, određeni utjecaj može imati i subjektivnost promatrača.

Budući da je istraživanje provedeno u dječjem vrtiću na uzorku djece jasličke dobi (2-3 godine), dinamika skupine te promatrane djece je imala određeni utjecaj na način provođenja istraživanja. Određene situacije i aktivnosti su se brzo izmjenjivale u kratkom periodu, što je bilo vrlo izazovno za promatranje i bilježenje podataka, ali i otežava usporedivost rezultata među različitom djecom jer uvjeti ispitivanja nisu bili standardizirani.

U daljnjim istraživanjima potrebno je osigurati standardizirane uvjete ispitivanja te veći broj sudionika kako bi se podaci o obilježjima igre mogli lakše uspoređivati i generalizirati na populaciju djece jasličke dobi.

6. ZAKLJUČAK

Igra predstavlja važno obilježje djetinjstva, pruža brojne prilike za istraživanje, učenje, uvježbavanje različitih vještina i na taj način doprinosi cjelokupnom razvoju djeteta. Stoga je igra predmet brojnih istraživanja temeljem kojih se prati razvoj dječje igre i opisuju njezine karakteristike.

Ovim istraživanjem se nastojalo prema unaprijed izrađenom *Protokolu promatranja spontane igre* dobiti podatke o tome koliko dugo se dijete jasličke dobi (2-3 godine) tipičnog razvoja igra te kakva obilježja njegova igra pritom ima unutar promatranog perioda u trajanju od sat vremena. Rezultati su pokazali kako su se djeca jasličke dobi najčešće igrala sama u prosjeku 16,67 minuta. Najzastupljenija vrsta igre je bila funkcionalna igra koja je u prosjeku trajala 17,13 minuta. Igru je najčešće tijekom promatranog vremena iniciralo dijete koje se promatralo, u prosjeku 7,40 puta. Prilikom iniciranja igre, najčešće su korišteni kontakt očima, u prosjeku 0,80 puta, te kombinacije komunikacijskih sredstava od kojih je kombinacija dvaju sredstava korištena u većoj mjeri, u prosjeku 0,97 puta.

S obzirom na socijalnu uključenost djece tijekom igre, djeca jasličke dobi su najviše vremena provela u usporednoj igri koja je u prosjeku trajala 19,40 minuta, dok je povezujuća igra zauzimala manji dio promatranog vremena, u prosjeku 4,83 minute. Također, djeca su tijekom igre prosječno koristila 6,67 različitih igračaka. S obzirom na komunikacijske funkcije/svrhe uočene tijekom promatranja dječje igre i drugih aktivnosti, djeca jasličke dobi su proizvela prosječno 6,57 deklarativnih iskaza te 1,27 imperativnih iskaza.

Razlike u odnosu na spol su se testirale na svakoj varijabli, odnosno pripadajućim kategorijama. Statistički značajna razlika između dječaka i djevojčica je pronađena na varijabli *Vrsta igre* u kategoriji konstruktivna igra ($p < 0,05$), u smjeru veće zastupljenosti konstruktivne igre kod djevojčica, dok na ostalim varijablama, odnosno kategorijama nisu pronađene statistički značajne razlike u odnosu na spol.

Dobiveni podaci pružaju uvid u to kako se igraju djeca u ranoj dobi, koja se sve obilježja igre pritom mogu uočiti kao karakteristična za navedenu dob te ukazuju na postojanje vrlo malih razlika između dječaka i djevojčica u promatranim obilježjima igre u ranoj dobi. Također, dobiveni podaci mogu doprinijeti oblikovanju programa predškolskog odgoja i obrazovanja, kako po tipu aktivnosti tako i materijalima za koje djeca pokazuju interes.

7. LITERATURA

Ashiabi, G. S. (2007). Play in the preschool classroom: its socioemotional significance and the teacher's role in play. *Early Childhood Education Journal*, 35, 199-207.

Baranek, G. T., Barnett, C. R., Adams, E. M., Wolcott, N. A., Watson, L. R. i Crais, E. R. (2005). Object play in infants with autism: methodological issues in retrospective video analysis. *American Journal of Occupational Therapy*, 59, 20-30.

Barbu, S., Cabanes, G. i Le Maner Idrissi, G. (2011). Boys and girls on the playground: sex differences in social development are not stable across early childhood. *PLoS ONE*, 6: e16407, 1-7.

Barnes, K. E. (1971). Preschool play norms: a replication. *Developmental Psychology*, 5, 99-103.

Belsky, J. i Most, R. K. (1981). From exploration to play: a cross-sectional study of infant free play behavior. *Developmental Psychology*, 17, 630-639.

Blakemore, J. E. O. i Centers, R. E. (2005). Characteristics of boys' and girls' toys. *Sex Roles*, 53, 619-633.

Cherney, I. D. i London, K. (2006). Gender-linked differences in the toys, television shows, computer games, and outdoor activities of 5- to 13-year-old children. *Sex Roles*, 54, 717-726.

Christie, J. F. i Johnsen, E. P. (1983). The role of play in social-intellectual development. *Review of Educational Research*, 53, 93-115.

Coplan, R. J., Rubin, K. H. i Findlay, L. C. (2006). Social and nonsocial play. U: D. P. Fromberg i D. Bergen (ur.). *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings* (str. 75-86). New York: Garland Press.

Dauch, C., Imwalle, M., Ocasio, B. i Metz, A. E. (2018). The influence of the number of toys in the environment on toddlers' play. *Infant Behavior and Development*, 50, 78-87.

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

Engdahl, I. (2011). Toddler interaction during play in the Swedish preschool. *Early Child Development and Care*, 181, 1421-1439.

Fenson, L., Kagan, J., Kearsley, R. B. i Zelazo, P. R. (1976). The developmental progression of manipulative play in the first two years. *Child Development*, 47, 232-236.

Fenson, L. i Ramsay, D. S. (1981). Effects of modeling action sequences on the play of twelve-, fifteen-, and nineteen-month-old children. *Child Development*, 52, 1028-1036.

Frost, J. L., Wortham, S. C. i Reifel, S. (2012). *Play and child development (4th edition)*. New York: Pearson Education, Inc.

Getz, S. K. (1981). A dual look at spontaneous cooperative play in the preschool: free play versus structured environment. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 2, 59-78.

Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119, 182-191.

Hännikäinen, M. i Munter, H. (2018). Toddlers' play in early childhood education settings. U: P. K. Smith i J. L. Roopnarine (ur.). *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and Disciplinary Perspectives* (str. 491-510). Cambridge University.

Hendrickson, J., Tremblay, A., Strain, P. i Shores, R. (1981). Relationship between toy and material use and the occurrence of social interactive behaviors by normally developing preschool children. *Psychology in the Schools*, 18, 500-504.

Hughes, F. P. (2010). *Children, play and development (4th edition)*. Los Angeles: SAGE Publications, Inc.

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Boston, MA: Beacon Press.

Ivory, J. J. i McCollum, J. A. (1999). Effects of social and isolate toys on social play in an inclusive setting. *The Journal of Special Education*, 32, 238-243.

Jordan, E., Cowan, A. i Roberts, J. (1995). Knowing the rules: discursive strategies in young children's power struggles. *Early Childhood Research Quarterly*, 10, 339-358.

Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.

Leeper, C. (1994). Exploring the consequences of gender segregation on social relationships. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 65, 67-86.

- Leaper, C. i Friedman, C. K. (2008). The socialization of gender. U: J. E. Grusec i P. D. Hastings (ur.). *Handbook of Socialization: Theory and Research* (str. 561-587). New York: Guilford Press.
- Lillard, A. S. (1993). Pretend play skills and the child's theory of mind. *Child Development*, 64, 348-371.
- Lillard, A. (2001). Pretend play as twin earth: a social-cognitive analysis. *Developmental Review*, 21, 495-531.
- Ljubešić, M. i Ceganec, M. (2012). Rana komunikacija: u čemu je tajna?. *Logopedija*, 3, 35-45.
- Mundy, P. i Newell, L. (2007). Attention, joint attention, and social cognition. *Current Directions in Psychological Science*, 16, 269-274.
- Parten, M. B. (1932a). Social participation among preschool children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243-269.
- Parten, M. B. (1932b). *Stages of development of social play*. Preuzeto 01.03.2020. s https://childdevelopmentprograms.ca/elearning-modules/the-power-of-play/story_content/external_files/Developmental%20Milestones%20of%20Social%20Play%20and%20Sharing.pdf.
- Parten, M. B. (1933). Social play among preschool children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28, 136-147.
- Pellegrini, A. D. i Bjorklund, D. F. (2004). The ontogeny and phylogeny of children's object and fantasy play. *Human Nature*, 15, 23-43.
- Petrović-Sočo, B. (2014). Symbolic play of children at an early age. *Croatian Journal of Education*, 16, 235-251.
- Petrovska, S., Sivevska, D. i Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 92, 880-884.
- Power, M. J. (2006). The structure of emotion: an empirical comparison of six models. *Cognition & Emotion*, 20, 694-713.

- Rajić, V. i Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 64, 603-620.
- Rubin, K. H., Maioni, T. L. i Hornung, M. (1976). Free play behaviors in middle- and lower-class preschoolers: Parten and Piaget revisited. *Child Development*, 47, 414-419.
- Ruff, H. A. (1984). Infants' manipulative exploration of objects: effects of age and object characteristics. *Developmental Psychology*, 20, 9-20.
- Seefeldt, C. i Barbour, N. (1987). Functional play: a tool for toddler learning. *Day Care & Early Education*, 14, 6-9.
- Smith, P. K. (1978). A longitudinal study of social participation in preschool children: solitary and parallel play reexamined. *Developmental Psychology*, 14, 517-523.
- Tait, K. (2017). The first 2 years of life: a developmental psychology orientation to child development and play. U: S. Lynch, D. Pike i C. Beckett (ur.). *Multidisciplinary Perspectives on Play from Birth and Beyond* (str. 39-59). Singapore: Springer Nature.
- Trawick-Smith, J., Wolff, J., Koschel, M. i Vallarelli, J. (2014). Effects of toys on the play quality of preschool children: influence of gender, ethnicity, and socioeconomic status. *Early Childhood Education Journal*, 43, 249-256.
- Trevarthen, C. (1988). Universal co-operative motives: how infants begin to know the language and culture of their parents. U: G. Jahoda i I. M. Lewis (ur.). *Acquiring culture: Cross cultural studies in child development* (str. 37-90). New York: Croom Helm.
- Walker-Andrews, A. S. i Kahana-Kalman, R. K. (1999). The understanding of pretence across the second year of life. *British Journal of Developmental Psychology*, 17, 523-536.
- Wardle, F. (2000). Supporting constructive play in the wild. *Child Care Information Exchange*, 5, 26-29.
- Whiteside, M. F., Busch, F. i Horner, T. (1976). From egocentric to cooperative play in young children: a normative study. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 15, 294-313.
- Winther-Lindqvist, D. (2009). Game playing: negotiating rules and identities. *American Journal of Play*, 2, 60-84.

Yawkey, T. D. i Silvern, S. B. (1977). Play and playing processes of the young child in early education programs: a Piagetian analysis. ERIC Document, ED 144 717, 1-27.