

- U plemenskim društvima su se za devojčice pravile lutke, za dečake luk i strela preovlađujuća priroda igre j bila igra sa drugima, a e igr sa igračkama. Istorija igara dobrim delom predstavlja igru bez igračaka.

Igra kao puki privid: srednji vek

- Kod starih grka koji su konačno uveli pojam racionalne kontrole, igra je deo iracionalne grupe u koju je spadala umetnost i književnost. U Platonovoj filozofiji igra je predstavljala drugorazrednu vrstu saznanja, često podložnu obmani. Od srednjeg veka naovamo, igra nije gubila taj oreol oponašanja i obmane i stalno su se vodile rasprave koje su igri dozvoljene a koje nisu.

Igra kao detinjarija: 16-18 vek

Razvoj današnjeg pojma igračke izgleda da počinje negde između 1550. i 1750. godine, kada je nova zamisao industrijske mašine počela da menja prirodu sveta. Pravi vrhunac krajnje domišljatih igračaka vezan je ipak tek za početak 18 veka. Bebe u vlastitim sobama spadaju u 20 vek. Deca su izgleda u drugoj polovini 18 veka sagledana kao potrošači i posrednici roditeljskih ambicija.



Igra kao uobrazilja:19 vek

U 19 veku su igračke koje su u predhodnom veku pomagale da se odeli privatnost doma od ranijeg predežno javnog života u proširenoj porodici, prihvaćene i u školama opšteg obrazovanja. Sredinom 19 veka odpočela je masovna proizvodnja nižerazrednih igračaka.




Idealizacija:20 vek

- U 19 veku se igra počela poistovećivati sa "kao da" mišljenjem, sa uobraziljom sa heurističkom funkcijom jedne posebne imaginativne istine. Iako mi danas znamo da je uobrazilja nešto drugo od igre, oni jesu u tesnoj vezi, no to je za proteklih stotinak godina donelo igri jedan idealizovan status i prve predrasude. Utraganju za ispoljavanje slobodnog vremena, nastalim kao mogućnost krajem 19 veka, za decu su preporučivani sportovi, koji su preuzimani od viših slojeva, što im je davalo posebnu privlačnost. Jedna od shvatanja koja je takođe uticala na status igre i igračaka je ideja da je igra izuzetno fleksibilna i da je deo adaptacije. Savremene igračke 20 veka, javljaju se u kulturi koja je usmerena na kompetitivnost, na diplomatiju, na donošenje odluka i zauzimanje strategija. Igračke su u savremenom društvu postale lični posed, a ujedno i pravi oblik dečijeg privatnog vlasništva.



ZNAČAJ IGRAČAKA

- Poznato je da su igračke današnje dece nešto pitomije nego one iz prošlog veka. Da bi smo znali dalji pravac razvoja igračaka i njihov učinak na stvaralaštvo, nije dovoljno samo znati karakter igračaka, nego i kontekst u kojem će se ona upotrebljavati. Zato se možemo zapitati kakav kontekst savremeno društvo nudi igri i statusu igračke.



Igračke i prenošenje kulture

- Igračka se u porodicama pojavljuje kao poklon i obaveza, kao mogućnost kontakta. U isto vreme, ta darivana igračka obično odvlači dete u usamljenost. Paradoks je to što se igračka detetu daje da bi ga zaokupila i usmerila ka postignuću određene veštine. Igračka je u tom smislu model one vrste izolacije koja je potrebna za napredak savremenom društvu, jer deca su u savremenom društvu sloj koji je izolovan od svakodnevnog života zajednice. Igračke imaju funkciju utehe. Nekoliko teorija igara se bavilo tim fenomenom vezivanja dece za određeni predmet.



Igračka i mogućnost obrazovanja

Savremene igračke slede opštu ideju progressa i prstiza. Ideja o tome da se igračkama može poučavati, javila se još kod Loka. Džon Lok je prvi ukazao na to da igračke nisu puka tričarija i da o njima treba razmisliti kao o objektima koje deci treba davati da bi se obrazovala. Krajem 18 veka postojao je veći broj poučnih igračaka: karte za učenje, geografije, istorije...

U 19 veku, Frebel je ponešen idejom individualnog razvoja duha, oblikovao predmete igračke koji su bili božiji darovi i koji su dete učili ideji, jednakosti i različitosti. Montessori u 20 veku zastupa sličnu zamisao o delotvornosti igračke u obrazovanju. Njene igračke su služile kultivisanju čula. Džui je isticao da u korišćenju predmeta koji se deci nađu pod rukom, leži tajna njihovog razumevanja. Savremeni psiholozi tvrde da su igračke prvi materijalni dokaz simbola pojma koji nagoveštavaju da sam predmet predstavlja nešto drugo. Erikson tvrdi da igračke u ranom detinjstvu uče dete tome šta je obradivo u strukturi sveta stvari a šta se opire obradi i šta će se slomiti. U modernoj kulturi temeljno je verovanje da je igra, a u manjem obimu i poučne igračke osnovica detetovog odrastanja. To znači da igra pruža detetu ne samo izvor saznanja nego i da je osnovica njegovog mentalnog zdravlja.



Igračka kao organizator identiteta

Ovaj aspekt značaja igračaka možemo nazvati lično emotivnim, a radi se igračkama koje su na nas kao dete ostavile izuzetan utisak. Igračka ili oruđe mogu kadkad postati identitet oko kojeg dete organizuje svoje akcije i pojmocžve o svetu.



STRUKTURALISTIČKA KONCEPCIJA IGRE

Saton Smit

- Prema uzrastu i prema tipovima ljudskih sposobnosti:
- Specijalne
- Naučne (logičke i numeričke)
- Muzičke
- Kinezičke
- Verbalne
- Interpersonalne



Igračke i tehnološki napredak

Tek poslednjih 500 godina nastaje doba kada je tehnologija potpuno izmenila ljudski život pa i igračke. Kompjuter kao i video igre, deo su čovekovog prilagođavanja. Istraživanja su pokazala da bi deca puno vremena provela sa video igrama i da to doprinosi nekoj vrsti osamljenosti, može se navesti i gomila drugih pozitivnih argumenata. Deca se mnogo manje nego nekad igraju napolju sa drugom decom, ali zato raspolažu sa više informacija o svetu i umeju bolje simbolički da komuniciraju u malim grupama.



Igračka i tržište

Sve veća proizvodnja nudi veliku količinu igračaka koje stižu na tržišta. To pred nas postavlja velike dileme: kako odvojiti kvalitetnije igračke od manje kvalitetnijih, kako pomoći deci i roditeljima da se odupru socijalnom pritisku tržišta i javnog mnjenja, koliko je tog novog zaista potrebno dozirati deci, da li igračke pomažu i da li treba da pomažu polne stereotipe, da li deci dozvoliti upotrebu i pristup svim vrstama igračaka. Ispitivanja Smita i Rozenberga su pokazala da se deca i roditelji ipak na neki način odupiru velikoj moći tržišta i stereotipa koje ono sa sobom nosi.



KRITERIJUMI ZA OCENU KVALITETA IGRAČAKA

- Psihološko-pedagoški kriterijumi
- Zdravstveno-higijenski kriterijumi
- Tehničko-tehnološki kriterijumi i
- Estetski kriterijumi.




STRUKTURA VASPITANJA U PREDŠKOLSKOJ USTANOVI I IGRA

Osnovnu strukturu institucije čine:

- Prostor
- Vreme
- Raspored aktivnosti
- Postupci

Ponekad određena struktura može ometati potrebu dece za igranjem:

- Satnica
- Fiksiranim prostorima za igru
- Segregacijom dece
- Linearnim ređanjem aktivnosti
- Smanjivanjem mogućnosti izbora
- Nedovoljno polustrukturiranih materijala



PODELA AKTIVNOSTI NA USMERENU I SLOBODNU IGRI JE SASVIM USLOVNA ZATO ŠTO IGRA NIKAD NIJE SASVIM SLOBODNA I NIKAD NIJE SASVIM ORGANIZOVANA

- Nije slobodna zato što je uslovljena:
- Detetovim mogućnostima
- Sredinom
- Prethodnim iskustvom
- Nije asvim usmerena zato što:
- Je nemoguće kontrolisati sve faktore interakcije
- Teško se može organizovati nečiji unutrašnji plan
- Plan uvek odstupa od onog što se realno događa
- **BUDUĆI DA IGRA JEŠTE PRIRODAN NAČIN POSTOJANJA PREDŠKOLSKOG DETETA POSTOJI MOGUĆNOST NJENE ZLOUPOTREBE OD STRANE ODRASLIH.**
- Tu pojavu zovemo pedagogizacija dečije igre.



KULTIVISANJE DEČIJE IGRE

- Dečija igra a preko nje i stvaralački potencijal su pod uticajem vaspitanja kao u porodici, tako i sistema vaspitanja u predškolskoj ustanovi. Iz tog razloga potrebno je zaštititi dragocenost mogućnost koju igra sa sobom nosi:
- Definisanje potencijala koje igra sa sobom nosi
- Razvijanje igrovne strukture i usavršavanje igrovnih postupaka
- Obezbeđivanje optimalnih uslova za igr
- Podariti detetu vaspitča kao partnera
- Menjanje strukture institucije u otvoren sistem vaspitanja



INTERAKCIJA ODRASLIH I DECE TOKOM IGRE

- Značajnija uloga odraslih leži u vrsti interakcije sa decom dok se ona igraju i razmišljaju. Najvažniji aspekt u ovome je stav ili temelji koje odrasli postavljaju prema dečijoj igri.



Podupiranje igre

Ideju podupiranja su razvili istraživači koji su proučavali načine da se podstakne i razradi rani dečiji govor. Proširili smo pojam podsticanja da bismo uključili način na koji vaspitači u institucionalnoj sredini podstiču i olakšavaju osmišljavanje kroz igru. Sredina predstavlja referentni okvir ili kontekst za igru u vrtiću. Ralličiti sredinski elementi podržavaju podupiranje određene vrste igre. Kada se deca igraju u različitim delovima vrtića, ona uče implicitna i eksplicitna pravila o onome što se tu očekuje i ustvari uče da prepoznaju socijalne i fizičke znakove u tim konkretnim delovima. Nije samo sredina ona koja rsguje već i deca reaguju na nju. Drugi primer podupiranja proizilazi iz mogućnosti uticaja prisustva odraslih na dečiju igru. Ovladavanje veštinom sporazumevanja sa drugima je osnovna socijalna i komunikativna sposobnost. Igra omogućuje deci da potvrđuju, dovode u pitanje, eksperimentišu i proširuju svoje razumevanje kroz aktivno konstruisanje znanja o svetu i svom mestu o njemu. Drugi primeri podupiranja mogu biti korišćenje muzike da bi se postigla istrajnost za vreme poslova čišćenja ili tokom pešačenja. Pitanja koja mnogi vaspitači postavljaju su: Koliko je podupiranje korisno, u kom obliku treba da bude i kada treba da prestane?



Vođena igra

U samostalnoj dečjoj igri, uloga odraslog je skoro neprimetna. Kod vođene igre, uloga odraslog je više direktivna. Strategije vođene igre se donekle razlikuju u zavisnosti od prirode materijala i sadržaja pojedinih tipova aktivnosti.




Umetnik-šegrt

Najsuptilnija strategija vođene igre je ona koju Griffin zove uloga umetnika-šegrta. U ovoj ulozi odrasli pomaže da se sredi nered na mestu gde se odvija igra, što u mnogome podseća na ulogu pomoćnika upozorištu.



Mirotvorac

Sledeća uloga na koontinuumu direktno-indirekto jeste mirotvorac koji deci može na nekoliko načina pomoći da razreše konflikte koji se javljaju tokom igre. Prvo vaspitač može ponuditi pribor koji može rešiti sukob. Kada su u pitanju dramske uloge, odrasli mogu deci pomoći da reše konflikt tako što predlažu alternative za određene uloge oko kojih je izbio sukob. Vaspitači preuzimaju ulogu mirotvoraca kada pomažu deci da izmisle uloge koje proširuju njihovo shvatanje i oslobađaju ih potrebe da poseduju sporne predmete. Odrasli može da posluži i kao tumač dečijih motiva njihovim vršnjacima kada se pojave konflikti ili kada deca ometaju igru drugih. Odrasli mogu deci da pomognu da interpretiraju značenja koja drugi emituju kroz meta-komunikaciju i da stvore eksplicitnu strategiju za otkrivanje značenja onda kada se osećaju zbunjenim.



Čuvar ulaza

Corsaro navodi da kod predškolske dece u 75% slučajeva prvi pokušaji da se priključe nekoj igri koja je u toku ne uspeva. Mlađa deca intuitivno štite svoje zajedničke fantazije od uljeza. Nakon drugog ili trećeg pokušaja 50% dece uspe da se priključi nekoj drugoj igri. Vaspitači mogu da upotrebe i neki pribor u tu svrhu. Vaspitači mogu da predlože i novu ulogu. Odrasli mogu da interpretiraju socijalni kontekst u kome se odvija igra.




Paralelni igrač

Još aktivnija uloga odraslog podrazumeva igranje paralelno sa decom. Po ovom scenariju vaspitač se igra pored deteta, ali ne i sa njim, i koristi slične materijale, ali bez interakcije.



Posmatrač

Kada igru organizuje iz perspektive posmatrača odrasli ne učestvujući u igri komentariše teme i sadržaj igre.



Učesnik

Vaspitač u ulozi učesnika preuzima aktivnu ulogu u igri.



Povezivanje dece

- U ovoj ulozi vaspitač može namerno formirati parove ili grupe dece koja će se zajedno igrati. On može spojiti jedno sposobnije dete sa manje sposobnim detetom da se igraju



Pripovedač

Vivisn Paley uvela je tehniku podsticanja igre koja uobličava njenu formu, ali ne i sadržaj.



Učitelj igre

Odrasli kao učitelj igre preuzima najdirektivniju ulogu tako što ponovo uspostavlja emocionalnu sigurnost između deteta i odraslog koja kod ljudi predstavlja osnovni izvor učenju igri. U takvom kontekstu dete se oseća sigurno i sposobno da preuzme rizik koji donosi korišćenje simbola i jezika kao reprezentata konkretnog. U ovoj ulozi vaspitač modelira i upravlja igrom dece potkrepljujući dečije napore da simbolizuje i uposti se u interakciju sa drugima. Drugi istraživači koriste tehniku koju zovu igranje uloga sa tematskom fantazijom u kojoj vaspitač zadaje uloge i upravlja odigravanjem čitajući naglas priču.



Izbor strategije

Potrebna je velika veština i promišljenost da bi se odredilo kakav kontekst u kombinaciji sa takvim detetom zahteva datu strategiju.