



Igru ćemo prepoznati po njenim opštim karakteristikama ljudske igre, za koju je utvrđeno da je **dobrovoljna** (igrač u nju stupa svojom voljom i pridržava se pravila prema sopstvenoj odluci), **slobodna** (pre svega čvrsto određenog cilja i pretnji koje dolaze iz sredine, rizika od neuspeha), **izdvojena** (ograničena prostorno i vremenski), **neizvesna** (po toku i ishodu jer može da istražuje, zamenjuje, obrađuje i pronalazi nebrojene mogućnosti postupanja), **neproduktivna** (s` obzirom da je proces važniji od produkta, a igra oslobođena težnje da stvara dobra i bogatstva, kao rad i umetnost), **propisana** (podvrgnuta odredbama koje ukidaju obične zakone i postojeću rutinu, uvodeći za trenutak novu, jedino važeću zakonitost) i **fiktivna** (u odnosu na tekuci život).

VRSTE IGARA

1. Funkcionalne igre

- su igre u kojima vršenje pokreta nema neposrednu svrhu.
- oblici funkcionalnih igara:
 - *Senzomotorne aktivnosti sopstvenim organima;
 - *Igre posvećene rukovanju materijalom;
 - *Pokretne igre uz korišćenje rekvizita;
 - *Igre glasovima, slogovima i rečima.

2. Igre uloga (igre mašte)

- za ove igre se još koriste nazivi - igre imitacije, igre iluzije, dramske igre, igre fikcije itd.
- oblici u kojima se javljaju:
 - *Oponašanje postupaka;
 - *Simbolička imitacija;
 - *Simbolička igra uloga sa sižeom;
 - *Dramske igre uloge.

3. Igre sa gotovim pravilima

- pravila nastaju u samom procesu igranja, zahvaljujući dogovoru igrača, nastalom u toku razvoja igara kao kulturne baštine. Koje se prenose sa jedne generacije na drugu, kao i od igara sa pravilima smišljenim da unaprede razvoj i učenje. Ova pravila mogu biti preneša deci na različite načine, na osnovu:
 - *perceptivno - motornih aktivnosti;
 - *zdravstveno - higijenskih aktivnosti;
 - *društvenih aktivnosti;
 - *školskih aktivnosti...

4. Konstruktorske igre

- u ovim igrama dete uobličava materijal (za razliku od rukovanja njime i korišćenja materijala) da bi postiglo određen cilj koji prevazilazi vršenje pokreta karakteristično da se stvori nešto što igrač doživljava kao rezultat svog napora.
- to što se stvara može biti sasvim bez funkcije i značenja (mozaik), ili sa značenjem i nalik na neki objekat iz stvarnosti (zgrada, most).
- konstruktorske igre, sa uzastopnom karakteriše prelazak sa metaforičkog na logički način mišljenja.

VASPITNO - OBRAZOVNE VREDNOSTI DEČJE IGRE

Igra ima izuzetno značajnu ulogu u razvoju i učenju predškolskog deteta. Deca se igraju iz zadovoljstva, ali igra za njih nije puka zabava kao za odrasle, već aktivnost kojom zadovoljavaju svoje osnovne potrebe, razvijaju umne i stvaralačke sposobnosti, uče, jačaju zdravlje i socijalizuju se.

Nasuprot predrasudi da je dečja igra lako, zabavno, besciljno i beskorisno gubljenje vremena, ona se javlja kao izraz napora malog deteta da prevaziđe raskorak između sopstvenih mogućnosti i obrazaca ponašanja, koje mora da usvoji, da bi se uspešno uključilo u društvenu sredinu, i u nju deca ulažu svu svoju snagu, pamet, veštinu i strpljenje, što se retko zapaža u nekim drugim aktivnostima.

Igre pružaju mogućnost za unapređivanje i vežbanje skoro svih sposobnosti, od perceptivno - motornih (koordinacija oka i ruke, kretanje, spretnost), intelektualnih (pamćenje, zaključivanje, rešavanje problema), socio - emocionalnih (društenost, poštovanje pravila) kao i sposobnosti komunikacije i kreativnosti (u svim vidovima i uz korišćenje medijuma svih umetnosti).

* Igra se, u predškolskom detinjstvu, smatra za "vodeću aktivnost" i to ne toliko zbog toga što dete najveći deo svog vremena provodi igrajući se, već što je ona usmerena na zadovoljavanje aktuelnih potreba deteta koje se razvija.

* Posle igre dobro je porazgovarati sa decom o njenom toku i rezultatima, što je i prilika za stavljanje naglaska na ono što je bitno u vaspitnom i obrazovnom pogledu, kao i za davanje sugestija u vezi sa planiranjem novih igara.

3. faze unutar igre:

- Saznajna delatnost je neodvojiva od igre
- Igra služi kao izvan sredstvo saznavanja koje počinje da se formira kao samostalan proces
- Igra ima samo motivacionu ulogu, a sam proces usvajanja znanja se ostvaruje nezavisno od igre

MOTIVACIJA U IGRI

*Podsticaji za dečju aktivnost treba da dolaze, pre svega iz igre. Igra će angažovati dete u celini, pod uslovom da se, prilikom njene organizacije, vaspitač oslanja na dečja interesovanja, emocionalne sklonosti, voljne procese, želju za prestižom u odnosu na samoga sebe i ostalu decu, otkrivačko ponašanje i već stečena životna i igračka iskustva.

*Osnovni motivi za bavljenje određenim aktivnostima treba da budu interesovanje, radoznalost i radost otkrića, sticanje osećanja sopstvene kompetentnosti u nekoj oblasti, kao i takmičarski duh povezan sa njime.

IGRE PREDMETIMA

- ***Nađi svog para
- ***Odnosi list do drveta
- ***Prikupi na gomilu
- ***Obucimo lutku
- ***Veće - manje
- ***Šta se izmenilo
- ***Pogodi po mirisu



IGRE I SOCIO - EMOCIONALNI RAZVOJ

NEKE IGRE, SAME PO SEBI ZAHTEVAJU SARADNJU I VOĐENJE RAČUNA O PARTNERU (KRETANJE USKLAĐENO SA SUIGRAČEM, U OBRUČU, DRŽEĆI SE ZA JEDNU ILI OBE RUKU, ZAGRLJENI, SA JEDNOM NOGOM PRIVEZANOM ZA NJEGOVU DRUGU NOGU ITD.)

IGRA SA VRŠNJACIMA PODRAZUMEVA MEĐUSOBNE ODNOSNE JEDNAKIH. TO JE, SA JEDNE STRANE, OSLOBODAJUĆE, JER SE DETE OSLOBODA POTČINJENOSTI ODRASLOM, ALI SA DRUGE ZAHTEVA POSEBNE Napore U OSTVARIVANJU SOPSTVENOG IDENTITETA I SOCIJALNOG POLOŽAJA MEĐU DRUGIMA, KOJI SE TAKOĐE BORE ZA TO.



ZA DETE JE POZIV DA SE UKLJUČI U IGRU VIŠE NEGO PRILIKA ZA BAVLJENJE PRIVLAČNOM AKTIVNOŠĆU, ONA IMA EGZISTENCIJALNI SMISAO ZA NJEGA, BITI IZVAN GRUPE ZNAČI BITI IZVAN ŽIVOTA; UKLJUČIVANJE U IGRU ZNAČI STICANJE IDENTITETA I STATUSA MEĐU ONIMA KOJIMA SE VERUJE I KOJI VERUJU, ŠTO JE OD CENTRALNOG ZNAČAJA ZA PROBLEM SOCIJALIZACIJE. OSIM TOGA, STIČE SE I PRIPADNOST GRUPI.



I*G*R*A*Č*K*E

Najšira definicija igračke obuhvatila bi sva sredstva kojima se dete služi u igri.



Najuniverzalniji materijali za igru, prisutni u svim epohama i kulturama su voda, vazduh, zemlja, kamenje, pesak, svetlost, kao i produkti biljnog i životinjskog porekla.

Tome se pridružuju i njihove prerađevine obogaćene sintetičkim materijama, kao što je tekstil, razni konci i vrpce, karton, daščice, različite vrste ambalaže itd.

Svedočanstvo o igračkama nalazimo još iz vremena kada je naš predak počeo da ostavlja svoje tragove na zidovima pećina i pravi umanjene kopije svog oruđa i oružja.



"Kaži mi čime se igraš i reći ću ti kako živiš"

-glasi jedna izreka.

O ogromnom značaju igračaka za dečji razvoj svedoči misao E. Segueno, koji kaže:

"Knjige ne mogu da nauče ono što igračke mogu da uliju u dete; narodi koji imaju više igračaka imaju više individualnosti, idealizma i junaštva, i, ako kažete kakvim se igračkama zabavljaju vaša deca, moguće je predvideti kakvi će ljudi od njih postati"



Mala deca razgovaraju sa igračkama, govoreći u njihovo ime, što treba ozbiljno shvatiti. Nekoj deci posedovanje određenih igračaka, koje za njih imaju posebno značenje, pomaže da se smire i oseće sigurnijim. To, pored meće, može biti čebence iz ranog detinjstva ili neki drugi objekat za koji su se vezala. Takvi predmeti za njih imaju simboličko značenje, zbog čega treba poštovati odnos koji su izgradila prema njima, ne pokušavajući da se prekine ili da se oni zamene nekim drugim predmetima, ma koliko bili lepši i noviji.



Kriterijum za klasifikaciju igračaka

Od 3 - 4 godine, to su slikovnica, lutke, krevetić ili kolevka za lutku, kuhinjski nameštaj, "telefon", boje, četkice, papir, glina, puzle, lopte, ljuljaška, bubanj, truba...

Od 5 - 6 godine, kao i prethodno, samo sa više materijala za crtanje, slikanje i modeliranje, muzičke igračke, konstruktorski materijali, mozaici, stone štampane igre, domine, vijača, čigra...

Od 6 - 7 godina, to su tkački pribor, igle i konac, rekviziti za badminton, igračke za gađanje, zmaj, štule, muzički instrumenti, igračke koje imaju decu za školu, didaktičke igre...

Igračke i razvoj društvenosti

U onoj meri u kojoj predstavljaju ljudske odnose i iniciraju ih kod igrača, razvijajući kod njih društvenost, igračke doprinose i njihovoj socijalizaciji. To su igre kojima se zadovoljava dečja potreba da dublje razumeju i dožive sebe, da stupaju u kontakte sa ljudima iz okoline, ispoljavaju empatiju, grupnu solidarnost i saradnju, da saznaju i primenjuju etničke norme.

Igračke koje doprinose
razvoju inteligencije i
učenju

Ove igračke su smišljene, podrazumevaju planiranje i korišćenje šema ili modela, uključujući takve postupke kao što je indukovanje, uvidanje i razumevanje, što se sve najbolje može ilustrirati primerima rešavanja igrovnih problema.



Igračke koje doprinose
razvoju komunikacije i
stvaralaštva

Dete ima potrebu da se izražava i to čini na razne načine u igri medijumima koji mogu biti bliski umetničkim. U ove igre ono unosi fantaziju i imaginaciju, a rekviziti su im isti ili slični onima koji služe i za razne vrste umetnosti, od lutaka i likovnih igraćaka, preko pribora za likovno i muzičko izražavanje, do pribora za dramske i govorne igre



HVALA NA PAŽNJI

