

Весна Љ. МИНИЋ\*

Учитељски факултет у Призрену – Лепосавић

Марија М. ЈОВАНОВИЋ\*\*

Филозофски факултет, Департман за педагогију, Ниш

## ЗНАЧАЈ И ПРИМЕНА ДИДАКТИЧКИХ ИГАРА У ПРЕДШКОЛСКОМ И ОСНОВНОШКОЛСКОМ УЗРАСТУ\*\*\*

*Апстракт:* Рад говори о игри као руководећој активности деце предшколског и млађег школског узраста. Она представља облик стваралачке делатности, помоћу које се дете целовито развија, испољава сопствену личност, свој карактер, индивидуалне склоности и способности; доприноси свеукупном развоју детета, припрема га за самосталан живот, учи га сналажењу у свакодневним ситуацијама, разумевању проблема и њиховом решавању. Насупрот традиционалном схватању игре као забаве, разоноде и утрешка времена без обавеза, савремена схватања се значајно разликују по томе што игра представља спонтано и природно стање детета, његову унутрашњу потребу за активношћу, кроз коју најефикасније усвајају знања, развијају вештине и способности, разумеју и усвајају одређене вредности, социјализују се и др. Дидактички обликоване игре на адекватан начин воде усвајању основних математичких појмова, развоју језичких способности, усвајању знања из природне и друштвене средине, физичких, музичких и ликовних активности. Актуелност ове теме потврђује се чињеницом да је игра неопходна сваком детету, без изузетака, да води позитивном развоју њихове личности и развијању креативности и стваралаштва.

*Кључне речи:* игра, дидактичка игра, деца, активност, развој, предшколски узраст, основношколски узраст, учење.

\* ванредни професор, minic.vesna@gmail.com

\*\* доцент доктор, marijaj@filfak.ni.ac.rs

\*\*\* Рад је резултат истраживања у оквиру пројеката *Косово и Мејхохија између националној идентитет и евроинтеграција* (ев. број III 47023) и *Одрживост идентитет Срба и националних мањина у пограничним околностима источне и југоисточне Србије* (ев. број 179013), које финансирају Министарство просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије.

## УВОД

Игра, као централна активност сваког детета, представља начин комуникације кроз коју оно остварује интеракцију са околином, открива и упознаје свет који га окружује, разуме и учи природне и друштвене појаве и законитости. Као иманентна активност, праћена је задовољством, ритмом и хармонијом у којима дете ужива, развија машту и креативност. У њој дете истражује, експериментише, учи да савладава препреке и долази до решавања проблема. Васпитање игром, као и учење кроз игру, најделотворнији су и најефикаснији начини стицања знања и навика понашања. Велики значај игре огледа се у томе што ослобађа од напетости и фрустрација, задовољава приватне функције играча, решава конфликтне ситуације и остварује дечије потребе и жеље.

Дидактичке игре су потребне и пожељне у васпитно-образовном процесу јер су вишеструко корисне за децу. Оне одржавају дечију пажњу (која је у раном периоду дечијег развоја вигилна) и концентрацију, имају већу учинковитост и успешност у обављању одређених задатака. Управо је зато важно да васпитачи и учитељи у подстицању и развоју дечије игре буду незаобилазна карика. Они је свакодневно примењују у активностима и настави језика (слушања, говорења, читања и писања, јер се тиме лакше и брже овладава матерњим језиком); математике (бројеви, основне математичке операције, простор, време); природе и друштва (природне појаве, односи и законитости, друштвене појаве); физичких, музичких и ликовних активности, у којима до изражаја долазе опажање, креативност, маштовитост, инвентивност и стваралаштво. С обзиром на то да је игра блиска деци и да њоме улазе у свет знања на један другачији и занимљивији начин, потребно ју је примењивати, уколико је то могуће, у свим етапама активности и наставног часа, првенствено због количине информација којима је наставни процес данас оптерећен и које ученици треба да усвоје на брз и ефикасан начин.

## ПОЈМОВНО ОДРЕЂЕЊЕ ДИДАКТИЧКИХ ИГАРА И ВРСТЕ ДЕЧИЈИХ ИГАРА

Када говоримо о дечијој игри у педагошком смислу, важно је нагласити да се мисли на дидактичку игру, дакле ону која је осмишљена, усмерена и има свој циљ. Под дидактичким играма подразумевамо оне „дечије игре које поред тога што поседују сва општа својства игара, садрже на посебан начин прилагођене и у њихова правила уграђене активности (перцептивне, логичке, говорне) ради унапређивања општег, а посебно интелектуалног развоја деце“ (Каменов 2006: 117). Оне спадају у игре са унапред датим правилима, полазе од потврђене хипотезе, према којој, ако на прави начин делујемо, култивишемо и усавршавамо дечију игру, те тиме повољно утичемо на дечији целокупан развој.

Она има резултат који деци „причињава радост игре, а васпитачима служи као показатељ степена развоја детета“ (Трнавац-Мозетић и др. 1991: 11). Правила у дидактичким играма имају функцију да регулишу њихове садржаје и ток, као и понашање деце. Правила у овим играма могу да забрањују, дозвољавају и прописују шта се сме, шта не сме радити, уносећи на тај начин у игру неизвесност, очекивања и напетост. Осим њих, постоји и задатак који играчи морају да реше што брже и боље, те се зато у називу многих дидактичких игара налазе захтеви попут: пронаћи, изабери, подвуди, повежи, утврди, запази, покушај. Мирковић (2007: 65–68) истиче да је „социјално–педагошки значај игре велики за развијање и испољавање маште, развијање мишљења, стваралачких способности, навика понашања у социјалној групи, да пружа могућност испољавања особина појединца и има дијагностичку и терапеутску функцију“. Игра је била и раније заступљена у наставној пракси, али јој се сада даје посебан значај, јер су постали видни сви њени потенцијали. Дидактичка игра проверава ранија искуства и стечена знања, пружа ново знање, развија способности, покреће на такмичење са другима, али и на такмичење са самим собом. Она има дидактичку вредност уколико одговара некој од суштинских потреба детета и уколико га упућује на вршење низа интелектуалних операција. Најчешћи фактори који утичу на успешност дидактичке игре су, према Кајои (1985: 219): „друштвена средина (социјални састав, стандард и услови живота људи у тој средини), здравствено стање деце, моторни развој детета (утиче на избор врсте игре и способност играња), интелигенција (интелигентнија деца се више играју, са више играчака, у играма траже више решења), пол, традиција, годишња доба: зимске и летње игре“. Савремена настава којој је циљ свестрано развијање личности детета, игру прихвата као мотивацију и покретачку активност. У њој дете спонтано развија своје когнитивне, моторичке, социјалне, емоционалне, језичке и комуникацијске способности. Иако је означена као спонтана активност која је сама по себи извор задовољства и радости, већина аутора се слаже да она има велике могућности за развој разноврсних дечијих потенцијала. „Игра нема циљеве којима служи, она своје циљеве и свој смисао има у самој себи. Игра није ради неког будућег блаженства, она је у себи већ срећа“ (Дуран 2001: 98). Дидактичке игре заправо представљају „активности захваљујући којима деца, уз структурирање и интеграцију искуства која поседују, прибављају себи нова, крећући се на лествици когнитивног развоја ка његовим вишим и савршенијим формама“ (Каменов 2009: 117). Кроз њих дете спонтано, на себи примерен начин, разуме свет који га окружује и делује на њега. Игра, дакле, има вредност уколико развија интелектуалне операције попут поређења, уопштавања, класификовања, анализе, синтезе, закључивања, памћења и др. Уз поменуте процесе се развијају и емоционално-социјални односи, па игра може бити вишеструко корисна, али и штетна уколико се не реализује на адекватан начин.

Када говоримо о врстама дечијих игара, треба кренути од Пијажеа и његове поделе, коју је дао полазећи од структуре игара и степена њихове менталне сложености. Он је наводио да постоје три врсте игара које одговарају сваком од стадијума, односно трима сукцесивним облицима интелигенције (сензомоторном, репрезентационом и рефлексивном). То су „практичне игре, симболичке игре и игре са правилима“ (Каменов 1997: 109). Говорио је да постоје и конструкторске игре, али их није наводио у оквиру поделе коју је дао, зато што не представљају ниједан наведени стадијум. У систем дидактичких игара, према Пијажеу, спадају игре са готовим правилима, које су распоређене у две велике категорије: игре са интелектуалним комбинацијама и игре са сензомоторним комбинацијама. Најчешћа класификација дечијих игара у литератури је она која подразумева: функционалне игре; игре маште или игре улога; игре са готовим правилима; и конструкторске игре (према: Каменов 2009: 64–69). Функционалне игре, поред основних, садрже и сложеније, повезане покрете, који немају одређени циљ, већ се понављају због задовољства које доносе. Њихови облици су: сензомоторне активности сопственим органима, игре посвећене руковању материјалом, покретне игре уз коришћење реквизита и игре гласовима, слоговима и речима. Игре маште или игре улога се базирају на опонашању или имитацији, и њени облици су: опонашање поступака, симболичка имитација, симболичка игра улога са сижеом, драмске игре улога. Игре са готовим правилима су игре које, као што им име каже, подразумевају примену одређених правила током игре. Дидактичке игре су повезане са скоро свим осталим садржајима и активностима које се одвијају у установи, у оквиру: перцептивно-моторних активности, здравствено-хигијенских активности, друштвених активности, афективних активности, еколошких активности, откривачких активности, логичко-математичких активности, практичних активности, активности којима се унапређује комуникација и стваралаштво. Конструкторске игре детету пружају могућност да уобличава материјал како би постигло неки циљ, тј. створило нешто што доживљава као резултат свог рада. Њихови облици су: проналажење комбинација насталих ненамерним руковањем материјалом, обликовање, ређање материјала, графичко представљање, грађење готовим материјалом и организовање материјала, утилитарне конструкције.

## ЗНАЧАЈ И УТИЦАЈ ДИДАКТИЧКИХ ИГАРА ЗА РАЗВОЈ ДЕЦЕ

Игра је веома комплексна људска делатност која се може посматрати са много аспеката. Феномен игре је и даље под лупом проучавања и открића, па тако у психолошким теоријама можемо наћи одређења игре чија је суштина у „доминацији средстава над циљевима, умањивању ризика од неуспеха,

привременом престанку фрустрације код играча, пружању слободе која се састоји у посебној осетљивости играча на свет око њега, добровољној природи“ (Каменов 1997: 51). Због своје карактеристике да је доминантна активност у раном добу развијања деце, она се користи као посредник за утицање на развој деце у најширем смислу.

Везано за когнитивни развој деце, полази се од Пијажеове теорије која сматра да је то „спонтани процес, повезан са целокупним процесом ембриогенезе: дакле, целокупан развојни процес поставља у његов општи биолошки и психолошки контекст“ (Хорват 1986: 25). Учење је, по датој теорији, изазвано средином и тај процес је ограничен само на један проблем или на једну структуру. Из тога следи да развој објашњава учење, и сваки облик учења се јавља као функција комплетног развоја, а не као функција која би могла да објашњава развој. Пијаже игру тумачи у функцији развоја когнитивних способности, па је за когнитивне теорије дечије игре карактеристично да је посматрају као специфичну сазнајну делатност, која је од пресудног значаја за развој симболичких функција. Помоћу симбола се представља стварност, па игра представља активност у којој се формирају системи симбола. Симболичке игре су интелектуално захтевне активности зато што се у њима врши претварање, које је облик мишљења и учења, баш као и игра. Претварање чини кључни корак у прелазу са сензуалномоторичке интелигенције до симболичког мишљења одраслих. Поред Пијажеа, и Виготски је дао допринос когнитивним теоријама дечије игре њеним тумачењем као практичне маште, при чему дете вреднује пут сазнавања. По њему, игра је етапа у сазнајном процесу коју он назива „детерминирајућом у односу на његов развитак“ (Виготски 1971: 60). Вредност игре коју наводи Виготски огледа се у томе да дете није свесно мотива своје активности (зато се игра разликује од рада или осталих делатности), да га ангажује више него свакидашњи живот, у њој се понаша онако како жели, те му она причињава радост и задовољство. Његова схватања се разликују од Пијажеових у томе што он истиче да је игра једна од етапа когнитивног развоја и да директно утиче на развој детета, док Пијаже мисли да се игра одвија само на субјективном плану, тј. да само прати развој детета.

Путем игре се развијају интелектуални процеси детета који су предуслов за извршавање свих каснијих операција у предшколском и основношколском узрасту. Игра је „активност у којој долази до формирања предуслова за прелазак интелектуалних радњи на нови, виши ступањ интелектуалних радњи са ослањањем на говор“ (Елкоњин 1978: 290). Овом тврђом се доводи у везу онтогенетски развој са развојем интелектуалних активности (радњи). Брунер је такође указивао на значај претходних манипулација са материјалима на каснија решавања интелектуалних задатака. Дечије сазнање је важно питање које се прелама кроз игру. Дете опажа предмете и оно што га окружује нерашчлањено, дифузно и целовито у односу на одраслог

човека, није способно да прави разлику између реалног и имагинарног. Код њих се врши прелаз од простог опажања ка посматрању, које сједињује активност и мировање. Посматрањем, заправо, почиње нови степен сазнајног продирања у реални свет. Кроз игру, дете научи да прави разлику између горе-доле, напред-назад, мањег-већег, дужег-краћег, просторну оријентацију, тежину предмета, бројеве и др. Дете са околином ступа у контакт на начин који се разликује од одраслог човека, и тиме се разликује и пут стицања искуства, као и облике његовог изражавања. „Средина у коју дете долази и у којој се оно развија је мање природна, а више хуманизована“ (Манојловић-Младеновић 2001: 15). Искуства до којих долази својом активношћу услов су за успешно упоређивање, оцењивање и закључивање. У развоју опажања, од примарног је значаја дететово слободно манипулисање предметима, спонтана активност, удружена са интересима, потребама и искуством. Начин на који дете мисли приликом игре је, у основи, покретач његовог интелектуалног развоја. Играјући се, дете сазнаје, али и сазнајући, тј. мислећи, оно се игра, и то је специфичан начин учења деце предшколског узраста. Поред наведених процеса, у игри се развија и говор, као важно средство комуникације са средином која окружује дете. За разлику од одраслих који су засићени звуковима и метафоричком природом свакодневног језика, деца виде облике речи и фигуративне карактеристике језика као извор ужитка. Први говорни покушаји који наликују на речи појављују се релативно рано, чак пре седмог месеца живота. Игре са елементима маште, игре са конверзацијом и др. у великој мери развијају језичке способности деце, самим тим усавршавају и унапређују комуникацију.

Најбурнији и најинтензивнији развој деца раног узраста доживљавају у сфери емоција. Дечија осећања су „снажна тако да преплављују читаво њихово биће, неконтролисано се испољавају у облику афекта, али не трају дуже јер су нестална и краткотрајна, јављају се неочекивано, нестају брзо, чешће се смењују, прелазе из једних у друга, из позитивних у негативна, и обрнуто“ (Каменов 2006: 35). Онако како дете расте, испољава све већи број емоционалних реакција. „Плаши се, љути, воли, показује љубомору, завист, радост“ (Смиљанић 2009: 125). Законитост у развоју емоција састоји се у томе да се из „опће узбудљивости развије најпре мањи број основних чувстава, а онда све више финијих и разним ситуацијама боље одговарајућих чувстава“ (Фурлан 1983: 44). Из тог разлога, треба избегавати изазивање негативних емоција, нарочито манипулацију њима, јер то може оставити дубоке трагове и трауме које могу имати далекосежне последице по дечији развој и испољавање њихових емоција. За здрав емотивни развој детета од основног је значаја пријатна атмосфера у породици, хармонични односи између чланова породице, нарочито односи љубави и поштовања међу родитељима, а затим и разумевање развоја самог детета, као и игра. Дете је у игри више мотивисано

сопственим успехом него осећањем супериорности или инфериорности у односу на друге. Опонашањем улога одраслих, дете уноси, доживљава и стиче нова искуства, што повољно утиче на његов развој у погледу емотивног растерећења и смирења, као и на његов интелектуални развој. Њему ће игра много више значити ако се одрасли занимају за њу, ако родитељи дете подстичу на емотивно учешће, развија се његов целокупни мотивацијски систем, а то је веома значајно за касније раздобље, јер дете бива више мотивисано за учење и остале активности које се од њега очекују.

Дете предшколског и раног школског узраста се релативно брзо прилагођава другима, сарађује са њима у игри и осталим активностима, што олакшава процес социјализације у школском узрасту и припрему за школски живот. Међутим, оно је у овом узрасту још увек социјално недовољно прилагођено, у чијем превазилажењу могу помоћи односи међу родитељима, испуњени разумевањем, заинтересованошћу и заједничким активностима. Ако су одрасли „стрпљиви и нежни док се дете бори са снажним емоцијама, оно ће имати веће изгледе за срећан и уравнотежени развој“ (Шаин-Марковић и др. 2009: 16). Такође, велику улогу имају и вршњачке групе, које на најдекватнији начин могу усмеравати процес социјалног укључивања детета и водити изградњи правилног социјалног понашања у групи. Каменов (1983: 87) наводи да игра делује „ослобађајуће на дечију личност, чији интегритет чува тако што поред социо-емоционалних својстава у њој учествује читава конгнитивна организација детета“. Захваљујући социјалним контактима у игри, дете се ослобађа егоцентричности, а утиче се и на мењање мотивације детета, као и на садржај саме игре, што се нарочито огледа у стваралачким играма. У друштвеним играма развијају се и социјална осећања, попут симпатије, наклоности, обзирности, поштовања, разумевања и др. У њима се дете уверава да му је друг потребан ради извођења извесних игара, те се заједништво схвата као неопходност. Дете у игри учи да се контролише, да поштује и води рачуна о другим члановима групе у којој се игра, уме да се повуче када је то у интересу колектива, чиме се оспособљава за социјални живот без кога се не може замислити савремено друштво.

## УЧЕЊЕ И ДЕЦА ПРЕДШКОЛСКОГ И ШКОЛСКОГ УЗРАСТА

Учење представља процес мењања појединца који учи, процес усвајања знања и стицања искуства. То је сложен процес који обухвата физичку и психичку страну човека, кога Пијаже објашњава развојем. Учење се данас најчешће дефинише као „релативно трајна промена понашања која је резултат претходног искуства и активности организма“ (Стојаковић 2002: 212). Циљ учења у раном добу је да се задовоље основне потребе детета, без истицања

интелектуализма. У овом добу, учење је спонтани чин јер се врши путем игре. Да би оно било успешно, потребно је да постоји радозналост, жеља за сазнањем које се може појавити и онда када су све остале потребе задовољене, као и жеља да разуме, научи, упозна, експериментише. Деца „воле да уче, што и раде ако им одрасли обезбеде одговарајуће услове, али без потребне мотивације се искључе“ (Еинон 2003: 112). Учењем дете „уноси ред у хаотично стање које га оружује (Стевановић 2001: 85). То је, заправо, процес који је свесно усмерен на прикупљање, разумевање и усвајање чињеница, појмова, ставова и генерализација о појавама, предметима који су сређени у системе знања. Учење подразумева, заправо, прераду и уобличавање искуства, разумевање суштине појава, трансфер знања и успостављање веза између њих. Ивић (1969: 104) наводи да је учење „стална или релативно трајна промена понашања индивидуе која је резултат њене претходне активности“. Посматрањем дечијег развоја, психолози су закључили да постоје три основна начина на који се учи. Хрњица (2003: 249) истиче да су то: „понављање, асоцирање одговора са једном посебном дражи или класом дражи у процесу условљавања, и посматрањем понашања социјалног модела“.

Интелектуална основа, формирана у раном периоду, од пресудног је значаја за развијање свих интелектуалних процеса и способности у каснијем периоду живота. Задатак интелектуалног васпитања, према наводима Марковића-Шаин и др. (2000: 109) односи се на: „развијање сазнајних и изражајних способности и деце предшколског узраста: опажања, пажње, памћења, маште, мишљења и говора; подстицање природне радозналости и развијање мотивације за интелектуални ради и учење; стварање услова за стицање елементарних представа о природи и увођење предшколске деце у математичке-логичке односе који омогућавају стицање основних појмова о броју, величини и простору“. Везано за пажњу, у раном добу, она је спонтана, ненамерна. Спонтана пажња условљена је интензитетом дејства неког предмета или његовом непосредном привлачношћу. Вољну пажњу одржавају и изазивају мотиви који нису у директном односу са његовим предметима. У њеном настанку важну улогу има говор. Утицај на развој пажње има и правилна организованост дечијих активности, јасноћа постављених задатака, циљеви активности и услови, као и истицање дидактичких захтева за обављање активности. Трајање и обим пажње у предшколској доби повезани су са развојем намерне и усмерене пажње, са повећањем индивидуалног искуства детета и са развојем интеракције детета са околином. Памћење је процес задржавања и репродуковања стечених представа које се не добија рођењем, већ се развија под утицајем услова живљења и васпитања. Развој памћења огледа се у количини и квалитету запамћених чињеница. Између шесте и седме године повећава се вербално-логичко памћење, што је од великог значаја за касније напредовање. Деца тада успостављају логичке смисаоне



везе међу предметима и појавама, служе се речима при анализи запамћеног материјала, групишу га у целине. Код њих је знатно боље механичко у односу на логичко памћење.

Говорећи о развоју мишљења, поново се враћамо на Пијажеа и његову тврдњу да мишљење код деце и одраслих није исто, јер је код деце прелогичко, односно синкретичко. Мишљења која износе деца нису заснована на објективним чињеницама, због њихове неспособности за анализом и синтезом. Виготски је истицао да дете поласком у школу, функционише на нивоу комплекса, формирајући псеудо појмове на основу непосредног искуства са стварношћу, с једне стране, и на основу усвојених значења речи кроз комуникацију са одраслима, с друге стране. Развијање мисаоне активности у школи мора бити доминирајућа, јер без ње нема успешног когнитивног развоја ученика. У настави свих наставних предмета неопходно је неговати мисаоне операције као што су: упоређивање, индукција, дедукција, анализа, синтеза, конкретизација, апстракција и генерализација. Дидактичке игре доприносе развоју мисаоних способности, па зато на самом почетку школовања један део наставних активности треба организовати кроз игру, како би се деца лакше адаптирала на школску средину и боље усвојила садржаје који им се презентују. С обзиром на чињеницу да је радозналост основни покретач сазнајне активности, треба је подстицати и подржавати. Холт (1974: 44) истиче да су деца која су срећна „заинтересована за све активности, баве се њима дуго, лепо, конструктивно, маштовито напредују, уживају и задовољни су игром, док се деца која су несрећна ређе играју, сиромашније су им активности, играју се краће и не играју се лепо, конструктивно, маштовито“. Поред когнитивних функција, и социјализација је производ учења. Путем њега, дете „од биолошког постаје социјално биће“ (Вучић 2007: 28). Оно, заправо, учи да егзистира у друштву, његове основне вредности, шта треба да прихвати, шта да осуди, шта је добро, шта није, културне вредности, животне навике, начин изражавања мишљења, емоција и сл. Међутим, треба нагласити и чињеницу да је учење процес који је условљен активношћу саме индивидуе, и то оном која је изазвана њеним потребама и утицајем спољашње средине на њу.

## ДИДАКТИЧКЕ ИГРЕ У ВАСПИТНО-ОБРАЗОВНОМ ПРОЦЕСУ

Савремена настава све више простора даје игроликој настави, као иновативном моделу у коме ученици своје задатке остварују путем игре, базиране на слободи и добровољности, као њеним основним одликама. Овај модел је пожељан јер се заснива на снажној мотивацији ученика, која води додатном улагању напора и активирању у обављању одређених задатака који се пред њима постављају. Кроз игру, деца брже, лакше и ефикасније уче

у односу на остале облике наставе, који могу представљати тешкоћу за њих. Разноврсност игара доприноси разноликости наставе, што мотивише и ученике и учитеље за учење и рад. Игролика настава се може спроводити у редовној настави, као и у ваннаставним активностима. У редовној настави се може користити за разумевање појма, теме и области наставног предмета, а у ваннаставном раду се може користити у раду секције, на допунској настави, на додатној настави, као и у раду са разредном заједницом. Методика израде дидактичких игара обухвата, према Јовићу и Кувелићу (2005: 11): избор тема – наставне јединице (конкретној изради модела претходи проучавање како објеката тако и збивања која ће се обрадити; важно је уочити који детаљи се морају истаћи а који се морају запоставити како би модел одговарао сврси); избор материјала (за израду дидактичких игара користе се папир, боје, фломастери и сличан материјал и прибор) и предлог решења – израда дидактичке игре (да би се дало најбоље решење за израду модела, ученици морају детаљно бити упознати са теоријом о датом објекту или појави по програму или уџбенику по ком се обрађује.

*Дидактичка игра у настави српског језика* користи се у подстицању говорно-језичког развоја деце и подразумева бројне логопедске игре, које служе развијању слушне пажње, побољшању изговора, стабилизовању гласа, проширивању вокабулара, учењу правилног обликовања реченице, одговарању на питања и смисленом говору. У оквиру предмета Српски језик, у делу припреме за читање и писање, наводе се вежбе у посматрању (визуелне вежбе); развијање аналитичког посматрања, тематски организовано посматрање предмета, биљака, животиња, лица, цртежа и илустрација. Основни наставни приступ учењу читања и писања остварује се применом гласовно аналитичко-синтетичке методе. У контакту са другима, дете развија социјалне, односно комуникативне функције говора. Да би развило ове функције, потребно је практиковање свих функција говора, посебно комуникативних и практичних. Марковић-Шаин и др. (2000: 188) наводе следеће функције: „интеракциона или фатичка (одржавање контакта са одраслима; инструментална (изражавање жеља, захтева, протеста); регулативна (управљање понашањем других); експресивна (изражавање осећања и унутрашњих стања); хеуристичка (постављање питања); имагинативна (стварање игровне, измишљене ситуације); обавештајна (давање података о ономе што саговорник не зна); перформативна (давање обећања)“. Од практичних, наводе аутори, потребне су: језичке игре различитог типа (вежбе гласовима, слоговима испробавањем и варирањем речи); говор као средство мишљења, формирање појмова; говор као средство управљања сопственим понашањем, средство за развијање слике о себи. Заправо, игра подстиче дружење, сарадњу и комуникацију међу ученицима, и на тај начин се код њих на пожељан начин развијају говорне способности. Неке од ових игара су:

дошайни, одјонейтање нейознайих йредметѡа, йишѡања суѡроѡной значења, ий-  
рамо се именицама, не кради моје име и др.

У насѡави Маѡематѡике користе се одређене дидактичке игре које су осмишљене за усвајање и развијање математичких појмова, релација и операција са тим појмовима и законима логичког мишљења. Примена математичко-дидактичких игара као метода учења је врло пожељна и доминантна у предшколском узрасту, приликом увођења и усвајања основних математичких појмова. У овим играма, пред дете се често постављају проблеми које оно на први поглед не може или може делимично да реши на основу раније стеченог искуства. Напор који улаже да би решило проблем је од кључног значаја, тј. мотивација настала самом игром. На тај начин, игра делује подстицајно на развој интелигенције детета, побољшава његову пажњу и усавршава концентрацију. Пример ових игара је: *сѡони лавиринѡи, чаробно дрво, динѡ, ко ће йре, маѡематѡичару, не љуѡи се, дан-ноћ, йодишња доба и др.* Јукић (1991: 123–144) наводи следеће игре: „магични квадрати и друге шеме, игра сликовница, аритметичко домино, геометријски домино, кобац, ребус-задачи“.

У насѡави Свеѡа око нас могу се применити разнолике дидактичке игре. Ипак, мора се водити рачуна о њиховом одабиру и садржају. Приликом одабира и осмишљавања игара „треба имати у виду да игре делују васпитно и свестрано на психофизички развој деце, да се примењују постепено, занимљиво и корисно и да буду прилагођене развојним степенима“ (Копас-Вукашиновић 2006: 174–189). Дидактичке игре из овог предмета морају бити занимљиве, како би подстакле интересовања ученика за усвајање садржаја везаних за њега. Томе помаже постојећи програм за едукацију учитеља из области екологије, под називом *Еколоѡијом за садашњи и будући живоѡи ове йланетѡе*. Кроз овај програм су васпитачима и учитељима понуђене игровне активности за рад са децом, усклађене са наставним садржајима природе и друштва. Читав програм представља сређен систем игара, кроз које деца имају могућности да се слободно и креативно изражавају, испољавају своје потенцијале, договарају и организују у групе, размењују искуства и уче. Његов основни циљ јесте развијање еколошке свести и подизање еколошке културе код деце предшколског и основношколског узраста. Васпитачима и учитељима су понуђене разноврсне дидактичке игре, игре покретом и игре маште и улога, које могу организовати са децом. Неке од игара које се примењују из овог предмета су: *сѡнали из йрироде, смешни кийови, йприродне чаролије, шумске живоѡиње, йѡице, наши йријайѡеѡи, йуѡујемо и др.*

Физичко васѡишѡање незаменљива је карика у хармоничном развоју деције личности, те га зато не можемо оставити по страни и занемарити. Кроз игру, дете развија координацију покрета, моторику, фину моторику, мишиће, јача и унапређује опште здравље. Најприкладније васпитно средство

у настави физичког васпитања је, заправо, игра, јер је то најстарији облик људске активности који води правилном физичком и психичком развоју. Она има два важна аспекта проучавања у физичком смислу: здравствени и педагошки. Са педагошког становишта дете које се предаје игри уношљава све своје умне способности, развија опажање, памћење, машту, стваралачке способности, такмичарски дух, истрајност, дисциплинованост. Правилно одабране игре које су „добро дозирани, спроведене у одговарајућем обиму, са опремом која одговара вежбању у условима који су пријатни за рад, представљају неизбежно компоненте методолошког поступка у раду са децом“ (Џиновић-Којић 2002: 31). Дидактичке игре у физичком васпитању подразумевају: игре ходања, игре трчања, игре скакања, игре дизања, игре ношења. Покретне игре у физичком васпитању су игре са готовим правилима и заснивају се на „вршењу одређених кретњи и радњи сопственим телом, а каткад и уз помоћ разних реквизита и справа, нпр. лопти обруча, полица, погодних играчака, љуљашки, тобогана и др. чиме добијају мотивацију игре“ (Богосављевић 1997: 15). Постоје тематске покретне игре и такмичарске покретне игре. Примери ових игара су: *снoнoиa, кo ћe држe крoз тунeл, мачкa и врaйци, бaцaњe лoптe прeкo крoгa, делoви тeлa, мачкa и миш, вођa и др.*

Када говоримо о музичком васпитању, важно је напоменути да свако дете поседује музичке потенцијале и активан је учесник у сопственом музичком развоју. У том развоју је битно социјално окружење које треба да буде богато интеракцијом музичких симбола (звук, глас, тон, динамика, темпо). Дете у игри кроз покрет одмерава ритам, кроз дозивање мелодијски израз, и та игра је значајна у музичком изражавању детета. Музичке игре „омогућавају ученицима да покретима изразе музички доживљај, карактер песме или њене изражајне елементе: ритам, темпо, динамику, мелодију, текст“ (Павловић-Милићевић-Тркиловић 2013: 222). Ученицима млађих разреда најважније је пробудити радост слушања. Добро планираним активностима слушања музике постепено треба „обликовати навике активног слушања и развијати потребу за музиком слично, као што се развија потреба за читањем добре књиге“ (Васиљевић-Стојановић и др. 2000: 104). Дидактичке музичке игре омогућавају ученицима да доживе и лакше схвате одређене музичке појаве и законитости. Неке од игара које могу послужити као дидактичке су: *не њoвoри, њeвaј, њeрe сa чaшaмa, њeрe сa дрвeним кућицaмa, изјубљeнo њилe, рибaр*, и др. Зајцев (1996: 42–44) наводи следеће: „лукава лисица, змија, препознавање по гласу, позив на игру, оркестар, сигнали, шетња, погађање, чврнци и огњишта“.

У стваралачком процесу *ликовних активности* и игара дете се најбоље упознаје, његове развојне могућности, потребе, жеље, интересовања. Ликовни израз детета је начин комуникације са светом који га окружује. Зато је неопходно пружити му подршку, не само на вербалном плану, већ и гестом,

осмехом, мимиком, што ће утицати на његову мотивацију и повећано ангажовање. У ликовном развоју дете пролази кроз одређене фазе које се међусобно допуњују и прожимају. Неке од ових игара су: *мењамо шаре, црпимо необично, изјубљена чеџица, ипре љином, ипре љеском, мокро на мокро* и др.

## ЗАКЉУЧАК

На основу реченог, може се закључити да је игра основна и природна активност сваког детета, односно средство којим се задовољавају њихове потребе, жеље, интересовања, развијају интелектуални процеси, одвија процес учења. Кроз игру, деца уче о себи и свему што их окружује, развијају креативност, инвентивност и стваралаштво. Она је посебно значајна јер доприноси целокупном развоју детета, а не само његовим појединим деловима. Сазнањем о њеној неопходности у дечијем животу, ваља истаћи чињеницу да није било која игра плодотворна, већ она која је вођена, која има свој циљ и педагошки значај. Дидактичке игре су оне игре чија је основна карактеристика да су подређене неким специјалним васпитно-образовним правилима која су унапред постављена. Њихови облици и садржаји углавном су дириговани, а улога васпитача и учитеља је организаторска. У њој је важно да не буде наметнута споља, већ да се одвија са интересовањем, спонтано и слободно. Кроз ове игре се одвија и процес учења, што је вишеструко значајно за дечији развој, њихова разноврсност унапређује наставу – што делује подстицајно на ученике, али и учитеље. Спроводе се како у редовној настави, тако и у ваннаставним активностима. Оне су заступљене у настави српског језика, математике, природе и друштва, физичког, музичког и ликовног васпитања.

## ЛИТЕРАТУРА

- Богосављевић 1997: Миодраг Богосављевић. *Покрећне игре у дечијем вртићу*. Нови Сад: Драгон.
- Васиљевић-Стојановић-Дробни 2000: Зорислава Васиљевић, Гордана Стојановић, Тајјана Дробни. *Музичка радионица*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Виготски 1971: Лав Семјонович Виготски. „Игра и њена улога у психичком развоју детета“. *Предшколско дете*, бр.1, 60.
- Вучић 2007: Лидија Вучић. *Педагошка психологија*. Београд: Центар за примењену психологију Друштва психолога Србије
- Дуран 2001: Мирјана Дуран. *Дијете и игра*. Загреб: Неклада Слап.
- Еинон 2003: Дороти Еинон. *Рано учење*. Нови Сад: Змај.
- Елкоњин 1990: Данијел Борисович Елкоњин. *Психологија дечије игре*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Зајцев 1996: Данка Зајцев. *Дечеје игре*. Београд: Стевановић.
- Ивић 1969: Иван Ивић. *Развој сазнајних функција у предшколском периоду*. Београд.

- Јовић, Кувелић 2005: Неца Јовић, Драган Кувелић. *Како стварајући иријайну ајмосферу за учење- ризница ијара*. Београд: Кретивни центар.
- Кајао 1985: Роже Кајао. *Игре и људи*. Београд: Нолит.
- Каменов 1997: Емил Каменов. *Интелиектуално васијшање кроз ију*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Каменов 2006а: Емил Каменов. *Васијшање иредиколске деце*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Каменов 2006б: Емил Каменов. *Дечија ијра*. Београд: Завод за издавање уџбеника.
- Копас-Вукашиновић 2006: Емина Копас-Вукашиновић. „Улога игре у развоју деце предшколског и млађег школског узраста“. *Зборник Инстијиуиша за педајошка истраживања*, бр. 38, 174–189.
- Манојловић-Младеновић 2001: Александар Манојловић, Урош Младеновић. *Психолоија иредиколској дейейша*. Београд: Центар за примењену психологију.
- Марковић-Шаин-Ковачевић и др. 2000: Мирјана Марковић, Мара Шаин, Илеана Ковачевић, Драгана Коруга, Рада Ивановић, Љубица Белански-Ристић, Милена Крсмановић, Златко Гајић, Добринка Пековић. *Корак ио корак 2*. Београд: Креативни центар.
- Мирковић 2007: Јелена Мирковић. *Иролика насјава*. Образовна технологија 1–2. Београд.
- Павловић-Милићевић-Тракиловић 2013: Биљана Павловић, Јелена Милићевић-Тракиловић. „Неговање и значај традиционалних народних игара са певањем у настави музичке културе“. *Узданица*, X/1, 217–232.
- Смиљанић 2009: Вера Смиљанић. *Развојна исихолоија*. Београд: Центар за примењену психологију Друштва психолога Србије.
- Стевановић 2001: Марко Стевановић. *Иредиколска иедајоија*. Књига 1. Тузла: Денфаст.
- Стојаковић 2002: Петар Стојаковић. *Педајошка исихолоија 1*. Бања Лука: Филозофски факултет.
- Трнавац-Мозетић-Стојановић и др. 1991: Недељко Трнавац, Оливера Мозетић, Гордана Стојановић, Концић Љубица, Ружа Јукић, Габријела Крагујевић. *Дидактичке ијре*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства, Педагошка академија за образовање учитеља.
- Фурлан 1983: Иван Фурлан. *Човјеков исихички развој*. Загреб: Школска књига.
- Холт 1974: Џон Холт. „Како деца уче“. *Иредиколско дейе*, 44.
- Хорват 1986: Лудвиг Хорват. *Иредиколско васијшање и интелиектуални развој*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Хрњица 2003: Сулејман Хрњица. *Ошпа психолоијаса психолоијом личности*. Београд: Научна књига Нова Infohome.
- Џиновић-Којић 2002: Даница Џиновић-Којић. *Физичко васијшање иредиколској дейейша*. Београд: Тишграф.
- Шаин-Марковић-Ковачевић и др. 2000: Мара Шаин, Мирјана Марковић, Драган Даневски, Мирјана Паћан. *Корак ио корак 1*. Београд: Креативни центар.

Vesna LJ. MINIĆ

Marija M. JOVANOVIĆ

SIGNIFICANCE AND USE OF DIDACTIC GAMES FOR PRE-SCHOOL  
AND ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

SUMMARY

Games, as the prevailing activity of children of pre-school and younger school age, is actually a type of a creative activity which helps children fully develop, display their own personality and nature, as well as their own tendencies and abilities. It contributes to the overall development of children, prepares them for independent life, teaches them how to cope with everyday situations, how to both understand problems and solve them. Contrary to the traditional understanding of the concept of the game as a fun and pastime activity with no obligations tied to it, modern understanding of the game is significantly different and sees games as spontaneous and natural state of children, their inner need to be active, which is the most effective way to adopt new knowledge, master new skills, understand and adopt new values, socialise with other children, etc. Games were a part of teaching in the past as well, but are now seen as even more important due to all their potentials which are becoming more and more evident. Games help children learn more quickly, easily and efficiently compared to other forms of studying and learning which can be difficult for them. Didactic games are very useful and helpful to children both of pre-school and younger school age, because they are very interesting and hold children's attention and help children be more efficient when completing certain tasks. Such games allow children to acquire new knowledge, develop new skills, be competitive both with others and themselves, which makes games didactically very useful. Games could also be very useful if they develop in children mental operations such as comparison, generalisation, classification, analysis, synthesis, deduction, memory, etc. Together with and with help of the above-mentioned processes, emotional and social relationships also develop, which makes games both useful and harmful if not carried out properly. Proper didactic games help develop language skills, learn about basic mathematical concepts, about nature and social environment, about physical, musical and artistic concepts. The importance of the concept of the game is supported by the fact that every child, without exception, needs games, needs to play; games lead to the positive development of their personality and develop creativity and imagination in children.

*Key words:* games, didactic games, children, activities, development, pre-school age, elementary school age, learning.