

ODGOJNO-OBRAZOVNI ASPEKTI TRADICIJSKE IGRE

Boškin, Iris

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:434343>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-10**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



**SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET**

ZAVRŠNI RAD

**ODGOJNO-OBRAZOVNI ASPEKTI
TRADICIJSKE IGRE**

IRIS BOŠKIN

Split, 2022.

Odsjek za rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Pedagogija ranog i predškolskog odgoja

ODGOJNO-OBRAZOVNI ASPEKTI TRADICIJSKE IGRE

Student:

Iris Boškin

Mentor:

doc. dr. sc. Ivana Visković

Split, rujan 2022.

Sadržaj

1. UVOD.....	1
2. IGRA	2
2.1. Klasifikacija igre.....	3
3. KULTURA I TRADICIJA	5
4. TRADICIJSKA IGRA.....	7
4.1. Tradicijske igračke.....	8
5. ODGOJNO-OBRAZOVNI ASPEKTI TRADICIJSKE IGRE.....	10
5.1. Dječja Alka Vučkovića	11
5.2. Plonge.....	13
5.3. Na franje	14
5.4. Školica (zoga, šugarela)	15
6. ZAKLJUČAK	17
SAŽETAK.....	18
SUMMARY.....	19
LITERATURA	20
POPIS SLIKA.....	23

1. UVOD

Igra je sastavni dio dječje svakodnevnice u kojoj dijete uživa, istražuje, uči te razvija vještine i socijalna ponašanja. Kroz igru dijete interpretira vlastita iskustva, osjeća je, misli, različite situacije i događaje. Razvoj igre prati razvoj djeteta. Osobitost igre se očituje u različitostima svakog djeteta koji na poseban način koristi objekte, simbole ili igračke tijekom igre, stoga „rijetko kada postavljamo pitanje zašto ona nastaje, kako se razvija, koji su njeni učinci“ (Klarin, 2017:5).

Tradicijska igra sastavni je dio djetinjstva naših predaka, ali i današnjih generacija koje su je naslijedile. Predstavlja dio kulturne baštine, odnosno jezik, običaje, rituale i vrijednosti koje se usmenim putem ili odgojnim stilom prenose generacijski. Pri klasifikaciji tradicijske igre uzimaju se u obzir spol i dob djece, kolektivni ili individualni karakter igre, godišnje doba te prostor na kojem su se igre odvijale. Tradicijske igre strukturirane su na takav način da izravno utječu na psiho-motorički, kognitivni i emocionalni razvoj djeteta te njihova primjena u institucijskom kontekstu može imati pozitivan učinak, što je i prikazano u nastavku ovoga rada. Većina tradicijskih igara potiče osjećaj zajedništva, što u suvremenim igrama ponekad nedostaje. Pri izvođenju tradicijskih igara koristili su se različiti prirodni materijali koji su bili korišteni i u izradi tradicijskih igračaka, a neke od njih navedene su u ovom radu.

Cilj ovog rada je pobliže predstaviti tradicijske igre i igračke te njihovu dobrobit za cjelovit razvoj djeteta, koja se u konačnici može uočiti na primjeru četiriju samostalno odabranih i analiziranih igara.

2. IGRA

Kroz povijest se, zajedno s promjenama u društvu, mijenjao i način na koji se djeca prihvaćaju, tumači dječja igra i samo djetinjstvo. Poimanje djetinjstva nekada i sada značajno se razlikuje. Dječja igra bila je uvijek prisutna, ali ograničena uvjetima odrastanja jer su djeca imala svoje poslove i obveze koje su trebala obavljati kako bi pridonijela životu zajednice. Njihovo je djetinjstvo bilo pod strogom svakodnevnom kontrolom odraslih te je bilo određeno uvjetima i pravilima zajednice (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Djeca su čak bila promatrana kao „mali zli ljudi koje je potrebno „dovesti u red“ strogom disciplinom i fizičkim kažnjavanjem.“ (Kirckpatrick, 2008, prema Rajić i Petrović-Sočo, 2015:604). Pedocentrizam, početkom 20. stoljeća, nastoji staviti dijete u centar. Konvencija o pravima djeteta (1989) naglašava razumijevanje djeteta kao subjekta osobnog razvoja čime mu se omogućava da u velikoj mjeri odlučuje i participira u određivanju vlastitoga života (Rajić i Petrović-Sočo, 2015).

Igra predstavlja kompleksnu aktivnost koja je sveprisutna u životu ljudi. Zbog svoje složenosti može se shvaćati, definirati i objašnjavati na različite načine. Lester i Maudsley (2007, prema Klarin 2017:6) smatraju da je „igra proces koji je dobrovoljno odabran, osobno usmjeren i intrinzično motiviran. Igra je vođena vlastitim instinktima, idejama i interesima na vlastiti način iz vlastitog interesa.“ Moguće ju je definirati i kao „svaku aktivnost koju dijete bira samo, a posljedica je uživanja i satisfakcije“ (Lindon, 2001, prema Klarin, 2017:5). Javlja se spontano već u prvim mjesecima djetetovog života kao aktivnost koja pomaže u razvoju funkcija i njen tijek nije unaprijed isplaniran. Naziva se još i temeljnom aktivnosti jer kroz igru djeca uče, motorički i socijalno napreduju te kognitivno i emocionalno sazrijevaju. Proširuju postojeća znanja, stječu nova i povezuju ih s prethodnima. Uče slova, brojeve, boje, oblike, veličine i odnose među veličinama. Usavršavaju finu i grubu motoriku, koordinaciju, preciznost i ravnotežu. Stvaraju pozitivnu sliku o sebi, samopouzdanje i samopoštovanje. Ulaze u socijalne interakcije, uče se odnositi u takvim situacijama, komunicirati i surađivati. Uče se strpljenju i dosljednosti te samokontroli ponašanja i emocija. Razvijaju kreativnost i maštu, prepoznaju i rješavaju probleme, stvaraju i izražavaju se (Anderson-McNamee i Bailey, 2010). Osim toga, igra je rezultat djetetova istraživanja okoline u kojoj se nalazi te daje uvid u već razvijene, ali i potencijalne sposobnosti djeteta (Kovačević i Opić, 2014).

U psihičkom razvoju djeteta, posebno je važan trenutak pojave simboličke igre koju karakterizira zamjena predmeta nekim simbolom ili osobom tijekom igre. Putem simboličke igre dijete spoznaje sebe i svoje ponašanje kroz brojne interpretacije svakodnevnih situacija i

iskustava koje doživi, kako pozitivnih, tako i negativnih. Za to vrijeme dijete se igra samostalno i ne uključuje drugu djecu. Međutim, postepeno kod djeteta raste interes za vršnjake i stvaranje kvalitetnih odnosa s njima, zbog čega dolazi do pojave igre uloga. U početku, dijete najviše preuzima uloge sebi bliskih osoba poput majke ili oca, a postupno i ljudi iz zajednice kao što su primjerice prodavač ili liječnik. Igram uloga dijete shvaća određena pravila i ponašanja karakteristična za specifičnu ulogu. Paralelno s igrom uloga, pojavljuju se i igre s pravilima pomoću kojih se djeca uče nositi sa emocijama te surađivati s drugima (Klarin, 2017). Osim toga, kroz brojne zajedničke igre dijete uči o drugima te stječe vrijednosti koje će primjenjivati tijekom života. Među njima se posebno ističu humanizam i tolerancija, poglavito u igri i interakciji s drugima jer je važno da dijete nauči prihvaćati i poštovati tuđa mišljenja i stavove (Kovačević i Opić, 2014). Kako bi se iz igre izvukao njen puni potencijal, važno je da igra bude obogaćena i kvalitetnim prostorno-materijalnim i socijalnim okruženjem (Rajić i Petrović-Sočo, 2015). Igra nije aktivnost koja je namijenjena samo djeci i koja se ostvaruje samo u razdoblju djetinjstva. Ona se nastavlja tijekom cijelog života i prikladna je za sve uzraste, a osim ljudi, igri su sklone i životinje kojima nisu urođeni određeni oblici ponašanja (Zagorac, 2006).

Postoje i razlike u dječjoj igri s obzirom na rod. Naime, djevojčice su sklonije opuštenijim, timskim igrama dok dječaci više vremena provode baveći se sportom i kompetitivnim aktivnostima. Isto tako, djevojčice su obično više usmjerene na stvaranje kvalitetnog odnosa i zblizavanje s prijateljicama, a dječaci su skloniji druženju u velikoj skupini u kojoj je uvijek jedna osoba dominantna. Razlike su uočljive i u odabiru igračaka. Djevojčice više vole uloge kuharica ili domaćica te igre s lutkama. S druge strane, dječaci uživaju u igri prijevoznim sredstvima, kockama, a kasnije i u računalnim igrama. Osim toga, u igri se može primijetiti i kako se djevojčice i dječaci igraju u grupama sa svojim istorodnim vršnjacima, nikako mješovito. To je prisutno sve do puberteta, najviše zbog odabira aktivnosti (Klarin, 2017).

2.1. Klasifikacija igre

Postoje mnogobrojne podjele dječje igre, ali najčešće se kategorizira s obzirom na društvenu i spoznajnu razinu. Parten (1932, prema Vasta i sur., 2000) dijeli igru s obzirom na društvenu razinu, pa navodi 5 razina: promatranje, samostalna igra, usporedna igra, povezujuća igra i suradnička igra. Najčešće se ove igre pojavljuju navedenim redoslijedom. Promatranje i samostalna igra se mogu uočiti kod djece u dobi od 2 godine, usporedna igra

kod trogodišnjaka i četverogodišnjaka, a povezujuća i suradnička kod djece u dobi od 5 i 6 godina. Međutim, nisu sva djeca ista i nije obvezno da se razvijaju sve igre ili da neka od njih prestane s pojavom iduće (Vasta i sur., 2000).

S obzirom na spoznajnu razinu, igra se može klasificirati na funkcionalne, konstruktivne, igre pretvaranja te igre s pravilima. Funkcionalna igra utječe na razvoj funkcija mozga i indikator je razvoja senzomotoričke inteligencije, a Piaget tvrdi da nastaje u kontaktu djeteta sa prirodom. Prema Piagetovoj teoriji iz 1966. godine, igre s pravilima prisutne su cijeli život, a pojavljuju se u razdoblju škole. Određene su pravilima koja su nepromjenjiva i vrijede za sve sudionike, a u slučaju njihovog kršenja, igra se prekida. Osim toga, povezane su s brojnim intelektualnim i senzomotoričkim funkcijama te potiču interakciju, stvaranje odnosa i poštovanje pravila. Igre pretvaranja Piaget povezuje s kognitivnim razvojem i misaonim procesima te naglašava funkciju simbola (Duran, 2001, prema Salajpal, 2012). Hutt, Tyler, Hutt i Christopherson (1989, prema Klarin, 2017) također razvrstavaju igre prema spoznajnoj (kreativnoj) razini na epistemičke, zabavne, te igre s pravilima.

Suvremene tipologije dijele igru uzimajući u obzir elemente razvoja, pa nastaje podjela na: fizičke igre, igre pretvaranja, jezik, igre s pravilima i kreativne igre. Važno je spomenuti i pojavu kompjutorskih igara posljednjih godina s obzirom da je tehnologija postala svakodnevni dio života te ima velik utjecaj na razvoj djece (Klarin, 2017). Primjerice, Koot i Garde (2013, prema Klarin, 2017) su istražujući poznatu virtualnu igru zaključili da takve igre omogućuju interakciju, stvaranje prijateljstava, suradnju, razvoj percepcije te socijalnih, jezičnih i pismenih kompetencija.

Salajpal (2012) navodi brojne tradicijske igre koje se mogu povezati s nekima od navedenih tipologija. Ističe igre „lovice“ i „skrivača“, igru „školice“, igre s loptom, preskakanje užeta koje se mogu definirati kao fizičke igre, igre s pravilima, ali i zabavne igre. Igre s loptom i preskakanje užeta ističe i u kontekstu funkcionalnih igara. Kao popularne tradicijske igre pretvaranja navodi igru vjenčanja, trgovine i sahrane. Konstruktivne igre mogu se prepoznati u ograđivanju vlastitih vrtova od prirodnih materijala te oblikovanju zemlje u različite objekte.

3. KULTURA I TRADICIJA

Kultura se odnosi na sustav vrijednosti, pravila, običaja, stavova i ponašanja podložan promjenama ovisno o zajednici koju obilježava. „Kultura je univerzalni ljudski fenomen, antropološka datost i bitna generička značajka čovjeka kao društvenoga i individualnoga, duhovnoga i stvaralačkoga bića“ (Skledar, 2001:167, prema Jagić i Vučetić, 2012:19). Kultura se može definirati i kao životni stil neke zajednice, pojedinca ili društva obilježen vrijednostima, pravilima i komunikacijom pripadnika zajednice te je uvijek podložan promjenama (Visković, 2018). S druge strane, Hofstede (1996, prema Hercigonja, 2017) kao sociolog, navodi da kultura podrazumijeva oblikovanje svijesti jednog društva, drugim riječima odgoj, te da doprinosi razlikovanju članova jedne zajednice od druge. Haralambos (1980, prema Hercigonja, 2017) tumači kako pripadnici zajednice bez kulture ne bi imali sposobnost interakcije i suradnje što bi u konačnici rezultiralo neredom i revolucijom.

Kroz dugu povijest, razvile su se mnogobrojne različite kulture izolirane jedne od drugih različitim običajima, jezicima i položajem. Danas su kulturne razlike još prisutne, ali pod utjecajem globalizacije, migracija i masovnih medija, kulture se miješaju te isti sadržaji postaju dostupni svima. Zbog toga, često dolazi do nesuglasica jer su različite kulture prisiljene zajedno funkcionirati. Isto tako, globalnim širenjem informacija i sadržaja, stvara se nova, moderna kultura koja ugrožava postojanje kulturne raznolikosti i identiteta (Jagić i Vučetić, 2012). Slijedom provedenih istraživanja, Cifrić (2007) smatra da postoje otpori prema „globalnoj“ kulturi kao jedinoj i dominantnoj. Sukladno tome, Jagić i Vučetić (2012:22) smatraju da „utjecaju globalizacije treba odgovoriti procesom vraćanja ‘svojim korijenima’.“ Drugim riječima, treba poticati i jačati jedinstvenost i multikulturalnost, cijeniti i upoznavati različite kulture, običaje i vrijednosti poštujući svoju vlastitu kulturu i promičući humanizam i toleranciju (Jagić i Vučetić, 2012).

Prenošenjem kulture stoljećima, s generacije na generaciju, ona je postala uvriježena tradicija koja predstavlja osobnost cijelog jednog društva i svake osobe koja u tom društvu živi (Hercigonja, 2017). Riječ tradicija potječe od latinske riječi *traditio* što znači predaja. Tradicija označava predaju, prenošenje vrijednosti, običaja, kulture, molitvi i slično. Iz perspektive filozofije, čovjek je utkan u tradiciju koja mu na taj način omogućava shvaćanje vlastite svrhe u svijetu.¹ Kao produkt tradicije određenog društva, nastaje tradicijska kultura

¹<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=61966>

čiji temelj čine simbolički, umjetnički, materijalni i društveni sadržaji tog društva, najčešće preneseni usmenim putem i interakcijama među članovima zajednice.²

²<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=61967>

4. TRADICIJSKA IGRA

Pojam tradicijske igre odnosi se na igre koje su dio kulturnog naslijeđa i tradicije predaka, od kojih su brojne, zbog modernog načina života, izgubile na značaju i sve rjeđe se prenose na mlađe generacije. Analizom tradicijske dječje igre moguće je dobiti uvid u kulturu, običaje i rituale neke zajednice, zbog čega je ona važan dio kulturne baštine. Tradicijske igre sastavni su dio djetinjstva različitih sredina zbog čega se rijetko viđaju izvan konteksta vremena i prostora u kojem su postojale. Jednostavnost i skromnost pri izvedbi igre te korištenje prirodnih materijala odraz su uvjeta života ljudi u područjima u kojima su bile zastupljene (Kovačević i Opić, 2014).

Djetinjstvo se mijenja sukladno gospodarskim i kulturološkim promjenama. Ranije su djeca drugačije sudjelovala u obiteljskom životu. Često su imali radne obveze koje su ograničavale njihovu igru i vrijeme za igru. Slobodno vrijeme koje su imali bilo je za vrijeme ispaše domaćih životinja kada bi na maštovit i zabavan način koristili materijale iz njihovog prirodnog okruženja, kao što su kamen, drvo i stari zemljani predmeti (Kožić, 1980, prema Margetić, 2009). Način razonode bio je određen godišnjim dobom i područjem gdje se igra odvijala: pašnjaci, voda ili šuma. Prema kazivačima koji su istraživali područje Istre, Margetić (2009) navodi da su bile zastupljene zajedničke igre na otvorenom bez osobite podjele na dječake i djevojčice te mlađe i starije. S druge strane, Kožić (1980) opisuje igre na otvorenom u okolini Zagreba gdje je naglašena razlika po dobi i spolu u načinu uporabe materijala. Primjerice, „dok su djevojčice od blata pretežno radile kolače, dječaci su od njega izrađivali kule, ili, još radije, topove“ (Kožić, 1980:55).

Većina istraživača tvrdi da je u igri bila prisutna podjela djece prema dobi i spolu, odnosno razlikovale su se igre namijenjene za dječake od igara namijenjenih djevojčicama te igre za mlađu i stariju djecu. Stroga podjela prema spolu bila je zastupljena do završetka Drugog svjetskog rata, nakon kojeg uvođenjem zajedničkog školovanja dječaka i djevojčica zapaža se sve više zajedničkog sudjelovanja u igri, dok za podjelu prema dobi nema značajnijih promjena (Kožić, 1980). Također, i u suvremenom svijetu dječje igre može se naići na podjelu igre i igračaka za dječake i djevojčice, ali to može biti rezultat utjecajnih čimbenika poput odgojnog i roditeljskog stila.

Tradicijska igra, kao dio prenosive narodne tradicije, može biti popraćena „govorom ili stihom, otpjevanim ili recitiranim; uspavankom ili brojalicom, zagonetkom ili poskočicom“

što je čini lakše pamtljivom, zanimljivom i bliskom djeci koja je mogu mijenjati i prilagođavati sebi i vremenu u kojem žive (Norel, Necula i Enache, 2010:15).

4.1. Tradicijske igračke

Igračke mogu biti svi objekti koje djeca koriste tijekom igre i čine neizostavan dio iste. Osim toga, igračke služe i kao prenositelji kulture i vrijednosti te daju snažan doprinos dječjem razvoju i učenju (Sutton-Smith, 1989, prema Klemenović, 2014). Imaju i odgojnu svrhu koja se očituje u poticanju mašte, suradnje, upornosti, odgovornosti, u upoznavanju i izražavanju emocija te shvaćanju svojih mogućnosti (Štefanič Guštin, 2022).

U prošlosti su se djeca zbog neimaštine ponajviše igrala s materijalima iz prirode, a gotovih igračaka bilo je vrlo malo. Sve ono na što bi djeca naišla u dvorištu moglo im je poslužiti za igru, primjerice: grana, kamenčić, šiba, kreda, kesteni ili životinje (Kožić, 1980). „Drveni štap predstavljalo je konja ili pušku, stare *rajnike* vukao je putom zavezane za špagu, odbačeni обруч bureta ili šinu s kotača tjerao je putom ispred sebe“ (Matoković, 2003:59). Upravo je ta oskudica u igračkama kod djece poticala razvoj kreativnosti (Kožić, 1980).

Neke igračke su djeca izrađivala samostalno, a neke uz pomoć roditelja. Na području Požeške kotline, za djecu mlađe dobi su se izrađivale zvečke od glavice maka ili ljuske oraha napunjene zrnima kukuruza. Djeca su sama izrađivala razne instrumente od vrbe: *rogove*, *piskala*, *trumpete* i *fićkala* ili kukuruza (*gusle* i *egede*) (Matoković, 2003). U okolici Zagreba djeca su samostalno izrađivala: *klopoce* (namijenjene tjeranju ptica u vinogradima), *štule* (štake za hodanje), različite *sviralice* od grančica vrbe, bazge ili kestena, a zvali su ih *piskalice* ili *piščala*. Dječaci toga kraja često su izrađivali rogove od kestenove kore. Među glazbalima, kao i na području Požeške kotline, poznate su bile *guslice* od kukuruzovine, jako jednostavne za izradbu i često korištene u igri svatova (Kožić, 1980).

Međutim, unatoč oskudici, ne može se reći da se djeci u to vrijeme nisu uopće kupovale igračke. Primjerice, u okolici Zagreba, na proštenjima i sajmovima prodavali su se: licitarski proizvodi, jednostavne drvene igračke (konjići, ptice što klepeću krilima) te fućkalice u obliku ptice načinjene od pečene gline (Kožić, 1980). S druge strane, na području Požeške kotline, na sajmovima su se najčešće prodavale krpene bebe, *tice* od jajeta i papira,

lopte od uvaljanih kravljih dlaka, mačevi, lukovi i strijele, praćke, pletene košarice i malene tamburice (Matoković, 2003).

U današnje vrijeme djeca imaju vrlo malo mogućnosti upoznavanja s igračkama i predmetima iz prošlosti, najčešće samo u muzejima, na izložbama i radionicama. Međutim, iako su okružena brojnim modernim igračkama kakve naši predci nisu mogli ni zamisliti, djeca u kontaktu s tradicijskim igračkama pokazuju veliki interes i želju za istraživanjem, korištenjem i razmišljanjem (Korbar-Moler, Šagadin i Karabatić, 2011).

5. ODGOJNO-OBRAZOVNI ASPEKTI TRADICIJSKE IGRE

Tradicijske igre imaju značajnu ulogu u promicanju i zaštiti kulturnog naslijeđa jer su najčešće zasnovane na običajima, folklornim pjesmama te plesovima karakterističnima za određenu kulturu (Knežević, 2002, prema Kovačević i Opić, 2014). Budući da u današnje vrijeme starije generacije sve manje pažnje posvećuju važnosti prijenosa takvih igara na mlađe generacije, one postupno iščezavaju i padaju u zaborav (Kovačević i Opić, 2014). Međutim, nije samo kulturni značaj ono što tradicijske igre čini vrijednima očuvanja. Kovačević i Opić (2014) naglašavaju kako poput svih drugih igara, tradicijske igre primarno potiču pojedine aspekte dječjeg razvoja, ali djeluju i na razvoj u cjelini. Implementacija tradicijskih igara u odgoju i obrazovanju pozitivno utječe na kognitivni razvoj usmjeravanjem mišljenja prema načinima dolaska do cilja igre, te motorički razvoj jer je za ostvarivanje tog cilja neophodna fizička aktivnost. Osim toga, komunikacija, suradnja, empatija i zadovoljstvo koje djeca stječu igrajući tradicijske igre potiču njihov socijalni i emocionalni razvoj (Kovačević i Opić, 2014). Tradicijske igre često podrazumijevaju i igru uloga što djecu motivira i potiče njihovu maštu u odabiru same uloge i ponašanja. S obzirom da su tradicijske igre sve manje zastupljene, sve je teže pronaći i potrebnu opremu za iste. Sukladno tome, mogu biti iznimno korisne i u razvoju odgovornosti te pažljivosti kako bi se oprema očuvala (Sulistyningtyas i Fauziah, 2018). Kao i sve druge igre, tradicijske igre imaju svoja pravila koja je potrebno usvojiti prije uključivanja u igru. Uz već unaprijed definirana pravila, neke od tradicijskih igara obuhvaćale su zajednički određena ponašanja podložna promjenama ovisno o situaciji. Svi igrači su pomno pazili na poštovanje zadanih pravila jer bi u suprotnom kazna bila isključivanje iz igre. Na taj način, djeca bi uvidjela važnost timskog rada i dogovora te poštovanja postavljenih normi što bi bio temelj za daljnje sudjelovanje u cijelom društvu (Visković i Topić, 2020).

Norel, Necula i Enache (2010) predstavile su projekt u vrtiću u Rumunjskoj s ciljem poticanja djece na igranje tradicijskih igara na otvorenome. Sudjelujući u projektu, djeca su se upoznala s rumunjskim folklorom koji objedinjuje prirodu, poetiku, melodiju, gestu, pokret i narodnu nošnju. Štoviše, naučila su različite pjesme, brojalice, zagonetke i poskočice kao sastavni dio tradicijskih igara. Opisujući ciljeve projekta, autorice naglašavaju kako tradicijske igre doprinose razvoju komunikacijskih vještina i učenju materinskog jezika,

uspostavljanju društvenih veza te oživljavanju i razvijanju poštovanja prema tradicijskim običajima i folkloru.

Visković i Topić (2020) provele su istraživanje ispitujući mišljenja roditelja i odgajatelja o važnosti tradicijske igre u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. Iz dobivenih rezultata vidljivo je da svi ispitanici, bez obzira na dob, obrazovanje i mjesto odrastanja, cijene utjecaj tradicijskih igara na cjeloviti razvoj djece te ističu pozitivne ishode istih: promicanje vrijednosti tradicije te korištenje prirodnih materijala u dječjoj igri. Kao ograničavajuće čimbenike tradicijske igre, ispitanici navode masovne medije i razvoj tehnologije.

Kovačević i Opić (2014) proučavali su na koji način provođenje tradicijskih igara u osnovnoškolskom obrazovanju utječe na kvalitetu međusobnih odnosa učenika te učestalost socijalizacije. Učitelji su ih naučili pravilima igara, nakon čega su oni sami preuzeli inicijativu i započinjali igru tijekom školskog odmora te nakon nastave. Rješavali su jednake upitnike prije i nakon dva mjeseca provođenja tradicijskih igara s pitanjima za procjenu kvalitete odnosa i interakcija u razredu. Na osnovu istraženog, zaključeno je kako su tradicijske igre poboljšale međusobne odnose učenika te su utjecale na povećanje socijalnih interakcija, ali i na povećanje motiviranosti i angažiranosti djece te poboljšanje akademskih postignuća. Prema tome, tradicijske igre imaju veliku vrijednost u primarnom obrazovanju. Svakako treba napomenuti kako su djeca održala zanimanje i prihvaćala su tradicijske igre, unatoč brojnim modernim igrama koje su djeci danas dostupne.

Kako bi se argumentirao teorijski dio ovog rada u nastavku će se predstaviti nekoliko tradicijskih igara. Analizirana je igra Dječje Alke Vučkovića, specifična za Sinjski kraj, igra „plonge“ (s Korčule) te „franje“ i „školica“ - tradicijske igre prepoznatljive i danas.

5.1. Dječja Alka Vučkovića

Davne 1715. godine, stanovnici Sinja i Cetinske krajine porazili su vojsku Turaka u pokušaju osvajanja sinjske tvrđave. U spomen slavne pobjede, stvorena je Sinjska Alka kao simbol hrabrosti, dostojanstva i domoljublja kao poticaj novim generacijama da se uvijek bore za slobodu. U sjećanje na svoje pretke, koji su sudjelovali u obrani Sinja, Vučkovići iz Brnaza utemeljili su Dječju Alku Vučkovića 1955. godine (Statut Dječje Alke Vučkovića, 2015). Održava se po uzoru na Sinjsku Alku, natjecanjem djece (do 10 godina) u gađanju mete (alke), u trku, koristeći drveno koplje. Igra se sastoji od 3 trke, a cilj je pogoditi u *sridu*

(središnji krug alke) koji nosi najviše bodova (3). Djeca su obučena u tradicionalne alkarske kostime zajedno sa ostalim sudionicima koji imaju svoje uloge. Također, kao i na Sinjskoj Alci, pobjedniku s najviše *punata* (bodova) u tri trke, dodjeljuje se nagrada (Horvat, 2015).

Složenost igre opravdava zaključak da ova igra doprinosi cjelovitom dječjem razvoju. S aspekta motoričkog razvoja, doprinosi jačanju velikih i malih mišića, fine i grube motorike te razvoju koordinacije oko-ruka i brzih refleksa jer dijete treba u trku, držati koplje i brzo ga podignuti i pogoditi *alku*. Na taj način razvija se i ravnoteža i preciznost u održavanju smjera prema meti te manipuliranju težim kopljem, brzina, spretnost, snaga te elastičnost tijela. Također, razvija se pravilno držanje tijela i ritam pokreta jer pri ulasku u trkalište, svi sudionici povorke moraju stupati zajedno u čvrstom i uspravnom stavu.

Osim toga, velik utjecaj ima i na socio-emocionalni razvoj. Prije samog natjecanja, djeca usvajaju pravila igre i pravila ponašanja. Sukladno tome, razvija se odgovornost za poštovanje pravila, svoje ponašanje i svoj uspjeh ili neuspjeh. Značajan je razvoj suradnje s ostalim sudionicima, stvaranje prijateljstava pa tako i pružanje podrške prijateljima te empatija. Dijete pronalazi svoje mjesto u grupi, jača komunikaciju s drugima što doprinosi i zadovoljavanju potrebe za druženjem i pripadanjem. U slučaju uspjeha ili neuspjeha, uči se savladati intenzivne emocije poput uzbuđenja, sreće ili tuge te nositi se sa neizravnim kritičkim osvrtima publike kao što su uzvici, negodovanje ili pljeskanje. S obzirom da u natjecanju sudjeluju djeca do 10 godina, mlađa djeca mogu učiti od starijih. Po završetku natjecanja, djeca mogu vrednovati iskustva i uspjehe, ali i vršiti (samo)vrednovanje.

Tijekom igre, očekuje se razvoj pažnje i koncentracije primjerice kod polaska na zadani znak te kod gađanja *alke*, što je specifično za spoznajni razvoj. Tri trke natjecanja se boduju ovisno o pogotku, pa djeca razvijaju pamćenje (vlastitih bodova), ovisno o dobi usvajaju brojeve, uče zbrajanje te broječane odnose u uspoređivanju rezultata. Postoji mogućnost razvoja divergentnog mišljenja ako dijete između trka razmišlja o različitim mogućnostima izvedbe i ishoda. Također je važno usmjeravanje misli prema cilju te uočavanje odnosa među predmetima, primjerice koplja i alke. U konačnici, djeca se upoznaju s vrijednostima, kulturom i tradicijom svoga kraja.

Slika 1: Dječja Alka Vučkovića



Izvor: Mrežna stranica visitsinj.hr

5.2. Plonge

Plonge je igra koja se može smatrati prethodnicom današnjeg kuglanja. Vrlo popularna bila je na otoku Korčuli. Igrali su je i dječaci i djevojčice, obično nakon polaska u prvi razred. U igri je moglo sudjelovati do deset igrača, a odvijala se najčešće vani u velikom slobodnom prostoru. Cilj igre bio je kamenom pogoditi i srušiti veliki kamen koji bi bio postavljen nekoliko metara dalje, u okomitom položaju, a pobjednik bi bio onaj tko pogodi više kamenja (Kovačević i Kovačević Nenezić, 2005).

Ovom igrom razvijaju se fina i gruba motorika, spretnost i snaga u držanju kamena i gađanju zadanog cilja. Isto tako, razvija se i preciznost te koordinacija oko-ruka kako bi se postavljeni kamen srušio.

Djeca trebaju usvojiti pravila igre. Razvija se poštovanje i odgovornost te osjećaj ravnopravnosti s obzirom da mogu igrati i djevojčice i dječaci. Jača se komunikacija, djeca se uče rješavati moguće konflikte na primjeren način. Također, u slučaju uspjeha ili neuspjeha, uče se nositi sa pozitivnim i negativnim emocijama. Svaki igrač ima svoj red, pa se tako razvija i sposobnost odgode zadovoljavanja vlastitih potreba, drugim riječima čekanje reda.

U ovoj igri, jako je važan razvoj koncentracije kako bi se pogodio cilj. Djeca uče brojne mogućnosti prirodnih materijala i njihove teksture. Osim toga, razvija se pamćenje (količina srušenih kamenja) i uočavaju se odnosi među predmetima (veći i manji kamen). Također, mogu se razviti različite ideje i strategije korisne u savladavanju cilja.

5.3. Na franje

Franje su male kuglice, u prošlosti obično ručno rađene od kamena, dok su kasnije, a i dan danas poznate u staklenom obliku s mnoštvom boja. Također su djeca znala sama izrađivati franje od različitih materijala, pa bi tako često oblikovali kuglice od otopljene plastike ili koštanih objekata. Pravila igre bila su komplicirana pa se uvijek unaprijed trebalo dogovoriti što je dopušteno, a što ne. Najpoznatija su tri načina igranja: pogađanje rupe, bacanje blizu cilja ili izbijanje tuđe franje, na zemljanom tlu. Franje su se bacale pomoću palca ili guranjem po tlu, a udaljenost franja od cilja računala se dužinom između palca i malog prsta. Pravila su bila različita u svakom mjestu i mijenjala bi se ovisno o grupi igrača, ali cilj je uvijek bio zabava i pridobiti što više franja (Kunac, 2007).

Igra franja ima utjecaj na razvoj fine motorike i preciznosti jer je potrebno pomoću malih pokreta poput pokreta palcem ili guranja franje po tlu, postići cilj. Na taj način razvija se i koordinacija oko-ruka te spretnost i stabilnost.

Kao i kod prethodnih igara, djeca prvo usvajaju pravila igre koja su kod franja često promjenjiva i dogovaraju se neposredno prije igre što doprinosi razvoju poštovanja, suradnje, odgovornosti i komunikacije. Također, razvija se sposobnost rješavanja mogućih konflikata, ali i stvaranja novih prijateljstava. Razvija se osjećaj pripadnosti grupi te nošenje s različitim jakim emocijama ovisno o uspjehu ili neuspjehu što pomaže i u razvoju samopouzdanja i kontrole ponašanja.

Uvelike se razvijaju pažnja, koncentracija i sposobnost vizualne s obzirom da treba dobro ocijeniti udaljenost cilja od sebe i pravilno baciti ili gurnuti franju. Osim toga, prisutan je razvoj mišljenja i logičkog zaključivanja.

Slika 2: Franje



Izvor: Mrežna stranica Index.hr

5.4. Školica (zoga, šugarela)

Školica je igra sa mnoštvom varijanti i različitih pravila ovisno o dogovoru igrača. Za početak, kredom se na tlu nacрта oblik, koji se razlikovao od mjesta do mjesta, ispunjen brojevima najčešće od 1 do 8. U igri trebaju sudjelovati najmanje dva igrača. Prije početka, svaki igrač pronalazi jedan plosnati kamen. Prvi igrač, baca kamen u polje broj 1, a zatim na jednoj nozi skače na svako polje (na dvije noge po potrebi ovisno o nacrtanom obliku) te kada dođe do vrha, okreće se i vraća na isti način, uzimajući svoj kamen. Zatim sve ponavlja, bacajući kamen na polje broj 2 i tako redom. Ako se pomogne drugom nogom ili baci kamen na krivo polje ili na crtu, red je na drugom igraču. Pobjednik je onaj tko prvi prijeđe sva polja (Kunac, 2007).

S aspekta motoričkog razvoja, školica utječe na unaprjeđivanje fine motorike, jačanje mišića šake jer se treba oblik nacrtati kredom. Isto tako, razvija se i gruba motorika skakanjem u zadana polja. Značajan je razvoj ravnoteže, preciznosti u pogađanju polja kamenom, stabilnost u skakanju te podizanju kamena jednonožno. Jača se koordinacija gornjeg i donjeg dijela tijela i razvija se elastičnost tijela.

Osim toga, usvajaju se pravila koja se trebaju poštovati, razvija se odgovornost i ljubaznost. Djeca se uče čekanju svog reda, poštivanju drugih, komunikaciji i suradnji. Stvaraju nova ili jačaju već postojeća prijateljstva i uče se nositi s pozitivnim ili negativnim emocijama.

Karakterističan je i razvoj pažnje i pamćenja jer je potrebno pamtiti polja na kojima se nastavlja idući krug. Također se razvija koncentracija u održavanju ravnoteže tijekom skakanja te u pogađanju polja. Može se razvijati i mašta u crtanju ili ukrašavanju oblika školice i brojeva. Djeca kroz školicu uče brojeve te povezuju izgled brojevnog znaka sa izgovorenim brojem. Razvija se taktilna i vizualna percepcija.

Slika 3: Školica



Izvor: Mrežna stranica Roditelji.hr

6. ZAKLJUČAK

Poznavanje i poštivanje kulturne baštine višestruko je značajno za identitet i pojedinca i zajednice. U tom kontekstu opravdan je interes za tradicijsku igru i mogućnost njene implementacije u suvremeno djetinjstvo. Tradicijske igre, kao kulturna vrijednost i dio tradicijskog izričaja, zanemaruju se i sve rjeđe prenose na nove generacije. Ručno izrađivanje igračaka od prirodnih materijala te njihovu skromnost i jednostavnost zamijenila je proizvodnja modernih igračaka koje obuhvaćaju najnovije trendove. Nažalost, igre na otvorenom postaju sve manje zastupljene zbog straha od opasnosti koje se djeci mogu dogoditi ako nisu u prisustvu svojih skrbnika ili odgajatelja, pa se igrovno okruženje djece sve češće ograničava na dvorište škole, vrtića ili vlastitog doma. Na taj način se može ometati i ograničiti dječja igra, odnosno njihov prirodni istraživački proces koji je u tradicijskoj igri slobodan i neograničavajući.

Zbog vrijednosti koje tradicijska igra potiče, kao što su učenje, autonomija i kreativnost, njena primjena može pridonijeti poboljšanju kvalitete institucionalne odgojno-obrazovne prakse te očuvanju tradicije. Osim toga, na primjeru analiziranih tradicijskih igara mogu se uočiti brojne dobrobiti za cjeloviti razvoj djeteta, s aspekta motoričkog i spoznajnog te posebice socio-emocionalnog razvoja. On se najviše očituje u usvajanju različitih odgojnih vrijednosti poput poštivanja pravila, odgovornosti, uvažavanja reda, primjerene komunikacije i suradnje među sudionicima te doprinosi i očuvanju svijesti o sebi i svom porijeklu.

SAŽETAK

Zbog kompleksnosti igre, njezine definicije imaju širok doseg, međutim sam njezin sinonim, temeljna aktivnost, svjedoči o tome koliko je ona bitna za emocionalni, socijalni, motorički i kognitivni razvoj. Brojne su klasifikacije igre, uzimajući u obzir spoznajnu i društvenu razinu te elemente razvoja, a mnoštvo tradicijskih igara može se definirati unutar postojećih podjela. Tradicija označava predaju, prenošenje vrijednosti, običaja i kulture, a igra je jedan od načina očuvanja tradicije. Tradicijska igra dio je kulturnog naslijeđa naših predaka i pruža uvid u kulturu, običaje i rituale zajednice u kojoj je nastala i time čini sastavni dio kulturne baštine. Obilježavaju je jednostavnost i skromnost pri interpretaciji, te korištenje prirodnina i dostupnih tradicijskih igračaka. U prošlosti se često događalo da zbog oskudice djeca koriste uobičajene objekte kao igračke, međutim upravo je ta činjenica obilježila tradicijske igračke kao odgojni instrument, koji potiče cjelokupan razvoj djeteta. Unatoč dostupnosti modernih igračaka, današnja djeca pokazuju veliki interes i želju za istraživanjem kada se nađu u kontaktu s tradicijskim igrama i igračkama. Doprinos tradicijske igre u razvoju djeteta neizmjeran je, jer one pozitivno utječu na sve aspekte razvoja, uključujući povećanje motivacije i akademskih postignuća, što ih čini vrijednima i u periodu ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja. Bilo da se radi o Dječjoj Alki, korčulanskim „plongama“, igri „franjava“ ili „školici“, jedno je sigurno: tradicijska igra potiče učenje, autonomiju, kreativnost, sveobuhvatni razvoj djeteta, dok istovremeno njeguje kulturu i baštinu, kao unikatne odrednice zajednice u kojoj je nastala.

Ključne riječi: igra, kultura i tradicija, tradicijska igra, tradicijske igračke, odgojno-obrazovni aspekti

EDUCATIONAL ASPECTS OD TRADITIONAL PLAY

SUMMARY

Due to the complexity of play, its definitions have a wide reach, however its synonym, the fundamental activity, testifies to how important it is for emotional, social, motor and cognitive development. There are numerous classifications of play, considering cognitive and social level and elements of development and many traditional games can be defined within the existing classifications. Tradition means passing on values, customs and culture, and play is one of the ways of preserving tradition. Traditional play is part of the cultural heritage of our ancestors and provides an insight into the culture, customs and rituals of the community in which it was created and thus forms an integral part of the cultural heritage. It is characterized by simplicity and modesty in performance, as well as the use of natural materials and available traditional toys. In the past, it often happened that due to scarcity, children used ordinary objects as toys, but this very fact characterized traditional toys as an educational instrument, which encourages the overall development of the child. Despite the availability of modern toys, today's children show great interest and desire to explore when they come into contact with traditional games and toys. The contribution of traditional play in the development of a child is immeasurable, because it positively affects all aspects of development, including increasing motivation and academic achievements, which makes them valuable in primary education as well. Whether it's *Dječja Alka*, *Korčulas plonge*, *franje* or *školica*, one thing is certain: traditional play encourages learning, autonomy, creativity, comprehensive development of the child, while at the same time nurturing culture and heritage, as unique determinants of the community in which it was created.

Key words: play, culture and tradition, traditional play, traditional toys, educational aspects

LITERATURA

1. Anderson-McNamee, J. K., Bailey, S. J. (2010). The importance of play in early childhood development. *Montana State University Extension*, 4(10), 1-4.<http://lanefacs.pbworks.com/w/file/attach/65563699/Importance%20of%20Play.pdf>(pristupljeno 22.03.2022)
2. Biškupić Bašić, I. (2013). Tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 19(71), 23-25. <https://hrcak.srce.hr/145411>(pristupljeno 14.07.2022.)
3. Cifrić, I. (2007). Raznolikost kultura kao vrijednost. *Socijalna ekologija: časopis za ekološku misao i sociologijska istraživanja okoline*, 16(2-3), 185-214.<https://hrcak.srce.hr/ojs/index.php/socijalna-ekologija/article/download/18893/10238>(pristupljeno 12.04.2022.)
4. Hercigonja, Z. (2017). Interkulturalni odgoj i obrazovanje kao imperativ razvoja interkulturalnih kompetencija. *Socijalne teme: časopis za pitanja socijalnog rada i srodnih znanosti*, 1(4), 104-104. <https://hrcak.srce.hr/193388>(pristupljeno 12.04.2022.)
5. Horvat, R. (2015). *Leksikon Sinjske Alke*. Matica Hrvatska.
6. Jagić, S., Vučetić, M. (2012). Globalizacijski procesi i kultura. *Acta Iadertina*, 9(1), 0-0. <https://hrcak.srce.hr/190100>(pristupljeno 12.04.2022)
7. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Sveučilište u Zadru.
8. Klemenović, J. (2014). Čime se i kako igraju današnja djeca?. *Croatian Journal of Education: Hrvatski časopis za odgoj i obrazovanje*, 16(Sp. Ed. 1), 181-200.<https://hrcak.srce.hr/117843>(pristupljeno 05.06.2022.)
9. Korbar-Moler, K., Šagadin, T. i Karabatić, Z. (2011). Poštivanje osobnih kultura i tradicija djece i obitelji. *Dijete, vrtić, obitelj*, 17 (65), 24-26.<https://hrcak.srce.hr/124326>(pristupljeno 05.06.2022.)
10. Kovačević, M., Kovačević Nenezić, V. (2005). Revitalizacija tradicijskih dječjih igara – da ili ne ako da kako, objavljeno u: Od baštine za baštinu: kulturološki aspekt predškolskog odgoja: zbornik radova sa znanstveno-stručnog skupa, Hvar – Stari Grad – Jelsa, 29. rujna - 1. listopada 2005. *Zbornik radova*, 4, 53-69
11. Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education.

- Croatian Journal of Education*, 16(1), 95-112.
<https://hrcak.srce.hr/117853>(pristupljeno 22.03.2022.)
12. Kožić, M. (1980). Dječje igre u okolici Zagreba. *Etnološka tribina: Godišnjak Hrvatskog etnološkog društva*, 10(3), 51-62. <https://hrcak.srce.hr/80092>(pristupljeno 15.04.2022.)
 13. Kunac, A. (2007). *Stare igre u Makarskoj i Primorju*. Gradski muzej Makarska.
 14. Margetić, M. (2009). Dječje igre na otvorenom i blagdansko darivanje djece u Istri. *Etnološka istraživanja*, (14), 133-144. <https://hrcak.srce.hr/44179>(pristupljeno 15.04.2022.)
 15. Matoković, D. (2003). Dječji svijet. *Etnološka istraživanja*, (9), 53-64. <https://hrcak.srce.hr/37775>(pristupljeno 05.06.2022.)
 16. Norel, M., Necula, G. i Enache, L. (2010). Tradicijske igre na otvorenome za dobrobit djece. *Djeca u Europi: Zajedička publikacija mreže europskih časopisa*, 2(4), 18-19. <https://hrcak.srce.hr/123517>(pristupljeno 15.04.2022.)
 17. Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015). Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, 64(4), 603-620. <https://hrcak.srce.hr/153131>(pristupljeno 22.03.2022.)
 18. Salajpal, T. (2012). Igre djece predškolske i školske dobi te mladeži u Goli tijekom prošlog stoljeća. *Podravski zbornik*, (38), 142-153. <https://hrcak.srce.hr/227794>(pristupljeno 13.07.2022.)
 19. Statut Dječje Alke Vučkovića (2015)
 20. Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. U: 3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018). Atlantis Press. <https://dx.doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>(pristupljeno 11.05.2022.)
 21. Štefanić Guštin, J. (2022). Igračke-nekad i danas. *Varaždinski učitelj: digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 5(9), 619-624. <https://hrcak.srce.hr/277546>(pristupljeno 05.06.2022.)
 22. Vasta, R., Haith, M. M., Miller, S. A., Arambašić, L., Čorkalo, D., & Keresteš, G. (1998). *Dječja psihologija*. Naklada Slap.
 23. Visković, I., & Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum—mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, 69(1), 69-88. <https://hrcak.srce.hr/247376> (pristupljeno 11.05.2022.)

24. Višnjic Jevtic, A., Viskovic, I., Rogulj, E., Bogatic, K. & Glavina, E. (2018). *Izazovi suradnje*. Alfa d.d.
25. Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13(1), 69-80. <https://hrcak.srce.hr/4365>(pristupljeno 22.03.2022.)

MREŽNI IZVORI:

- <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=61966>
- <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=61967>

POPIS SLIKA

Slika 1: Dječja Alka Vučkovića.....	13
Slika 2: Franje.....	15
Slika 3: Školica	16

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Iris Boškin, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja sveučilišnog/e prvostupnika/ce ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, izjavljujem da je ovaj završni/diplomski rad rezultat isključivo mogega rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i literatura. Izjavljujem da ni jedan dio završnoga/diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, stoga ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnoga/diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 14. rujna 2022.

Potpis

Boškin

**IZJAVA O POHRANI ZAVRŠNOGA/DIPLOMSKOGA RADA (PODCRTAJTE
ODGOVARAJUĆE) U DIGITALNI REPOZITORIJ FILOZOFSKOGA FAKULTETA
U SPLITU**

Student/Studentica: Iris Boškin

Naslov rada: Odgojno-obrazovni aspekti tradicijske igre

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija

Vrsta rada: Završni rad

Mentor/Mentorica rada (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): Ivana Visković, doc. dr. sc.

Sumentor/Sumentorica rada (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): /

Članovi Povjerenstva (akad. stupanj i zvanje, ime i prezime): doc. dr. sc. Branimir Mendeš,
doc. dr. sc. Ivana Visković i izv. prof. dr. sc. Esmeralda Sunko

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanoga završnoga diplomskoga rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice potpuno odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada. Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama *Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju*, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

- a) u otvorenom pristupu
- b) dostupan studentima i djelatnicima FFST-a
- c) dostupan široj javnosti, ali nakon protoka 6mjeseci / 12mjeseci / 24 mjeseca (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).

U slučaju potrebe (dodatnoga) ograničavanja pristupa Vašemu ocjenskomu radu, podnosi se obrazloženi zahtjev nadležnomu tijelu u ustanovi.

Mjesto, nadnevak: 14. rujna, 2022.

Potpis studenta/studentice:

Boškin