

OPTIMALNI RAZVOJ DJETETA KROZ IGRU KAO PODRŠKU

Maja Bonačić

Udruga „Oblačić“

maja.bonacic@udruga-oblacic.hr

Sažetak

Igra je sastavni dio djetinjstva, no danas nerijetko zanemaren zbog užurbanog načina života, puno obaveza i nove tehnologije. Paralelno, sve je više djece s poremećajem jezika i govora te verbalnog razumijevanja. Postavlja se pitanje koja je uloga igre u razvoju govora i jezika, zašto je važna simbolička igra u dječjem razvoju te kako terapija igrom može biti podrška logopedskom tretmanu. Također, simbolička igra je razvojno iznimno važna te potiče kognitivni, emocionalni i socijalni razvoj. Bez zai-granog okruženja nema potpunog razvoja mozga, a kognitivne sposobnosti ne razvijaju se u potpunosti. Djeca sa siromašnom simboličkom igrom pokazuju deficite u verbal-nom razumijevanju, imaju teškoće u učenju, lošije razvijene izvršne funkcije te slabije razvijenu socijalnu kogniciju. Poticanjem simboličke igre na primjeren način potiče se cjelokupni dječji rast i razvoj.

Uvod

Djetinjstvo današnjih predškolaca značajno se razlikuje u odnosu na ono prije 20 go-dina, a gotovo da nema dodirnih točaka s djetinjstvom od prije 50 ili više godina. Mnogo se toga promijenilo u posljednjih dvadesetak godina, a najviše u pogledu tehnologije koja je prisutna u svakom domu – internet, računala, TV, tableti i mo-biteli. Danas se tehnološki napredak smatra izvorom blagostanja, no ima li taj na-predak i neke negativne strane, pogotovo u kontekstu dječjeg razvoja i izgleda današnjeg djetinjstva? Prema izvještaju *The Connected Kids* (Childwise), koji svake godine uključuje oko 2000 djece u dobi od 5 do 16 godina u Velikoj Britaniji, u po-sljednjih 20 godina došlo je do značajnog porasta vremena koje djeca provode pred ekranima. Točnije, djeca obuhvaćena uzorkom u prosjeku danas provode oko šest i pol sati dnevno pred raznim ekranima, u odnosu na tri sata 1995. godine. Dakle, to je šest i pol sati dnevno koje ne provode u igri i sa svojim vršnjacima. U kojoj mjeri i kada je poželjno predstaviti djeci modernu tehnologiju, a da se izbjegniju negativni učinci? Najbolje je navedena pitanja razmotriti kroz dječji razvoj i igru.

Važnost simboličke igre

Danas se ponekad može čuti komentar da dijete ne radi ništa, odnosno - igra se. Stav da je slobodna igra gubitak vremena, koje bi dijete moglo pametnije utrošiti, vrlo je

opasan zbog više razloga. Prvenstveno, igra kao prirodni poriv preživjela je sve ove godine evolucije čovjeka, a Panksepp (2015) ju je svrstao u sedam primarnih emocionalnih sustava urođenih svakom mozgu sisavca. Evolucija ne „zadržava“ ništa što nije nužno za zdravi rast i razvoj jedinke. Simbolička je igra za dijete značajna i iznimno važna zbog mnogih razloga. Važna je za razvoj mozga, jer igra potiče rast mozga i stvaranje neuronskih veza (Goldstein, 1996). Štoviše, eksperimentom su istraživači uspjeli povećati masu mozga štakora sa samo dva sata igre dnevno (Panksepp, Burgdorf, Turner i Gordon, 2003). Zaključili su da slobodna igra stimulira proizvodnju neurotrofnog moždanog faktora kod svih sisavaca, pa tako i kod čovjeka. Također, igra stimulira rast neurona u hipokampusu (Wang i Aamodt, 2008), što je iznimno važno za razvoj i bolje pamćenje. No, osim za fizički razvoj mozga, igra je iznimno važna i za razvoj viših kognitivnih sposobnosti te za razvoj jezika. Naime, čitanje, govor i matematika ovise o djetetovu kapacitetu za korištenje simbola (Schulz, Standing i Bonawitz, 2008). Odnosno, razvijenost simboličke igre predviđa predvještine crtanja još u vrtićkoj dobi (Katz, 2001). Simbolička igra javlja se u dobi od 18 mjeseci (Stagnitti, 1998.), kada dijete urednog razvoja već ima kapaciteta za slaganje prvih rečenica. U toj dobi dijete će imitirati jednostavnu radnju iz svakodnevnog života, poput ispijanja prazne čaše ili miješanja prazne čaše. Ta povezanosti između razvoja govora i simboličke igre objašnjava se time da se obje sposobnosti oslanjaju na mogućnost hijerarhijske reprezentacije, odnosno isti dio mozga zadužen je za razvoj obiju sposobnosti (McCune, 2010). Štoviše, hijerarhijske strukture u igri se pojavljuju paralelno s kombinacijama sintakse u jeziku. Upravo zato djeca s govorno-jezičnim teškoćama imaju siromašnu simboličku igru, no čini se da je ta veza dvosmjerna – djeca koja se nemaju priliku igrati imaju teškoća s verbalnim razumijevanjem (Ryokai, Vaucelle i Cassell, 2003).

Međutim, igra nije važna samo za razvoj mozga i kognitivnih sposobnosti, ona je iznimno važna i za socio-emocionalni razvoj. Mala djeca ne idu na kave i ne pričaju o serijama, ona se igraju. Dijete koje nema adekvatne vještine igranja kao njegovi vršnjaci je kao stranac koji govori jezik koji nitko ne razumije. Drugim riječima, odbacivanje je neizbježno. S druge strane, dijete se želi družiti s vršnjacima pa nerijetko postaje agresivno samo da bi privuklo pažnju – ruši kockice, zalijeće se u vršnjake i slično. Također, igra razvija i razumijevanje socijalnih odnosa, odnosno socijalnu kogniciju i metakogniciju (Whitebread, 2010), vještine koje su glavni preduvjet za razvoj i razumijevanje empatije. Djeca koja se više igraju s vršnjacima imaju bolje vještine igranja, a samim time i bolje socijalne vještine. Razumijevanje međuljudskih odnosa te atribucija mišljenja i emocija drugima pridonosi i boljoj samoregulaciji. Dijete koje ima deficit u socijalnoj kogniciji ne razumije zašto su važna socijalna pravila, što mu značajno otežava prilagodbu u društvu.

Ekrani i igra

Postoje neposredni dokazi da pretjerano izlaganje ekranima negativno utječe na razvoj simboličke igre u predškolskoj dobi i cjelokupan razvoj općenito (Subrahmanyam, Kraut, Greensfield i Gross, 2000). Takvi nalazi nisu neobični. Ako dijete u dobi od 5 do 16 godina u prosjeku provodi i više od šest sati dnevno pred raznim ekranima, u tih šest sati dnevno dijete ni na koji način ne stimulira svoj mozak te ga ne potiče na rast i razvoj. Tome služi igra, a dijete umjesto igre bira ekrane. Potrebno je imati na umu da frustracije koje čovjek ima služe kao motivator za zadovoljenje potrebe. Odnosno, kad smo gladni, tražimo hranu, kad smo umorni, idemo spavati. Dosada je također jedan oblik frustracije, čija je funkcija kod djece kreativno rješavanje te frustracije kroz igru. Ekran sam nudi gotovo rješenje te frustracije, zbog čega ne pati samo razvoj simboličke igre, nego i kreativnost, vještine rješavanja problema te tolerancija na frustraciju. Šestogodišnje dijete urednog razvoja trebalo bi se moći samo zabaviti na plaži, bez ikakvih dodataka ili igraćaka. Koliko današnjih šestogodišnjaka to može?

Poticanje igre i zaključak

Za razvoj igre nikad nije prekasno, no važno je i da odrasli sudjeluju u tom projektu vraćanja igre u svakodnevni život djeteta. S jedne strane to znači da se i sami odrasli odreknu ekrana barem djelomično, u korist igre s djetetom. Igra nije zajedničko gledanje ekrana, nego aktivno participiranje u djetetovoj slobodnoj igri. Još je Axline (1981) krajem 70-ih godina prošlog stoljeća postavila principe terapije igrom za terapeute koji rade s djecom, a mogu se primijeniti na bilo koga tko se uključuje u djetetovu slobodnu igru. Najvažnije je prihvatiti dijete i njegovu igru baš onakvima kakvi jesu, bez puno postavljanja pitanja zbog čega je to tako. Najveća moć igre s djetetom upravo je odnos koji imamo i dodatno stvaramo kroz igru. To prihvaćanje pojačavamo uz pomoć reflektiranja djetetova ponašanja, misli i emocija („Dobila si novu zapakiranu lutku i to te je jako razveselilo. Pitaš se možeš li odmah otvoriti kutiju.“), jer time dajemo djetetu do znanja da ga vidimo i prihvaćamo. Roditeljska je zadaća odgoj i obrazovanje djeteta i to je ono što radimo s djecom većinu vremena. Slobodna igra je idealna prilika da dijete vodi igru, dok mi pratimo kroz reflektiranje, a ne educiramo.

U konačnici, bilo koji oblik igre i druženja s djetetom s ugašenim ekranima u kući može biti samo neizmjeran dobitak za dijete, ali i za cijelu obitelj.

Literatura

- Axline, V.M. (1981). *Play Therapy*. Penguin Random House.
- Goldstein, J. (1996). Intergenerational Play: Benefits of Play for Children and Adults. *International Play Journal*, 4, 129-134.
- Katz, J. (2001). Playing at Home: The Talk of Pretend Play. In D. K. Dickinson and P. O. Tabors (Eds.). *Beginning Literacy with Language: Young Children Learning at Home and School*. Baltimore, MD: Paul H. Brookes.
- McCune, L. Developing Symbolic Abilities. In: B. Wagoner (Ed.), *Symbolic Transformation: The Mind in Movement Through Culture and Society*. Routledge Press, London (2010), pp. 173-192 abilities.
- Panksepp, J., Burgdorf, J., Turner, C., and Gordon, N.(2003). Modeling ADHD-type Arousal with Unilateral Frontal Cortex Damage in Rats and Beneficial Effects of Play Therapy. *Brain and Cognition*, 52, 97-105.
- Panksepp J. (2015). Human Brain Evolution: Preclinical Modeling of the Mind & the Search for New Antidepressants. <https://npsa-association.org/videos/human-brain-evolution-jaak-panksepp/> (2017-03-01)
- Ryokai, K.,Vaucelle, C. and Cassell, J. (2003). Virtual Peers as Partners in Storytelling and Literacy Learning. *Journal of Computer Assisted Learning*. 19, 195-208.
- Schulz, L. E., Standing, H. R., and Bonawitz, E. B. (2008). Word, Thought, and Deed: The Role of Object Categories in Children's Inductive Inferences and Exploratory Play. *Developmental Psychology*, 44, 1266-1276.
- Stagnitti, K. (1998). *Learn to Play: A Practical Program to Develop a Child's Imaginative Play*.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R.E., Greensfield, P.M. i Gross E.F. (2000). The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. *The Future of Children*.10 (2).
- Wang S., Aamodt, S. (2008). *Welcome to Your Brain*. Bloomsbury.
- Whitebread, D. (2010). Play, Metacognition and Self-regulation. In P. Broadhead, J. Howard and E. Wood (Eds.). *Play and Learning in the Early Years*. London: Sage.

Maja Bonačić magistra je psihologije, educirana iz područja integrativne, nedirektivne, filijalne terapije igrom te razvojne terapije igrom za djecu s teškoćama. Uz to je majstorica NLP-a i predsjednica Udruge *Oblačić*. Ima višegodišnje kliničko iskustvo u dijagnostičkom i terapijskom radu s djecom s posebnim potrebama. Vodila je nekoliko volonterskih edukativnih projekata, od kojih je najpoznatiji *Zaigrana pedala* za djecu s poremećajem iz autističnog spektra. Trenutno vodi edukaciju *Čarobna svjetiljka* i Centar za ranu intervenciju i terapiju na otoku Korčuli.