

FILOZOFSKO SHVATANJE IGRE

Prof. dr Nataša Branković



Igra je od fundamentalnog
značaja za učenje veština
21. veka, kao što su
rešavanje problema,
saradnja i kreativnost

(Američka akademija za pedijatriju)

"PLAY IS FUNDAMENTALLY IMPORTANT
FOR LEARNING 21ST CENTURY SKILLS,
SUCH AS PROBLEM SOLVING,
COLLABORATION, AND CREATIVITY."

AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS



**IGRA JE NAJVIŠI
OBLIK
ISTRAŽIVANJA
(Albert Ajnštajn)**

**"Play
is the
highest
form of
research."**

Albert Einstein



Deca uče dok se
igraju. Najvažnije,
u igri deca uče
kako da uče
(Fred Donaldson)

Children *learn*
as they
play.

Most importantly,
in play children

learn
how to *learn.*

– O. Fred Donaldson



master profesor filozofije

MAJA VUČKOVIĆ

o teorijskom promišljanju igre

O TEORIJSKOM PROMIŠLJANJU IGRE (Vučković, 2021, para 2)

- Počeci teorijskog promišljanja igre kao fenomena, pojavljuju se krajem 19. i početkom 20. veka, iako je bilo i ranijih teorija o igri. Pojam igre se javlja kod ranih grčkih filozofa (Heraklita, Platona, Plotina i Aristotela) koji su utemeljujući filozofiju razmatrali fenomen igre (Vučković, 2019 prema Uzelac, 1987).
- *Antička tumačenja igre, osim u metaforičkom smislu, ne posmatraju igru kao estetski fenomen* (Uzelac, 1987). Tek u 18. veku, igra dobija važnu estetsku ulogu.
- **Platon** (grč. Πλάτων) je u svom poznom i nedovršenom dijalogu "Zakoni" napisao da su "*Ijudi igračke bogova* i da je *filozofija jedna "naporna igra koja treba da bude odigrana"*".
- **Platon** je naglašavao značaj igre govoreći da *čovek čitav svoj život treba da provodi u igri*. Na taj način je *nagovestio Šilerovu (Friedrich Schiller) tezu o igračkoj suštini čoveka* (Vučković, 2019).

<http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>



Platon o igri

ANTIČKA FILOZOFIJA



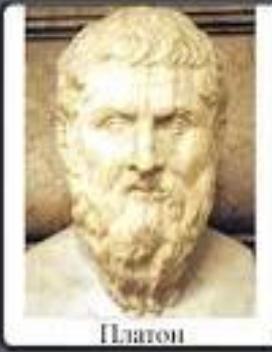
„Učiti dete znanju ne treba silom, nego igrom.“

Platon

- **Platon je smatrao da učiti dete znanju ne treba silom, nego igrom.**
- Prema Platonu, svet nije neka besciljna igra, ples stvari, nepojmljivo nastajanje i nestajanje sveg prolaznog, već jedan umni poredak.
- **”Čovek je zapravo čovek tek u igri jer on se igra samo onda kad je u pravom značenju reči čovek, i on je samo onda čovek kada se igra“**
(Platon u delu: "Pisma o estetskom vaspitanju čoveka").
- U stara vremena, u jednom delu sveta, igre su nazivane **olimpijskim** i priređivane su u slavu bogova koji su s visokog Olimpa koji su ljude videli kao svoje igračke, a ljudi bogove kao svoje herojske neprevaziđene uzore nastojeći da im se slavom pobednika makar u zemnom svetu približe.

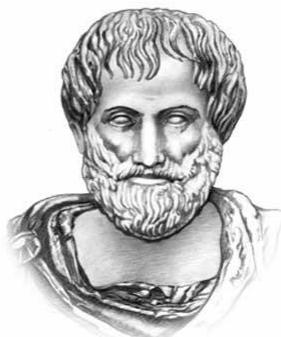
Platon ([428. pr. Kr.](#)/[427. pr. Kr.](#) [Atina](#), [Grčka](#)) je starogrčki filozof, besednik, pisac i jedna od najuticajnijih ličnosti zapadne civilizacije koja je postavila osnove filozofije i nauke. Nagovestio je Šilerovu (Friedrich Schiller) tezu o igračkoj suštini čoveka.

- Рођен је као Аристокле 427. п.н.е у Атини, у средње имућно аристократској породици.
- Отац Аристон и мајка Периктиона
- Надимак Платон значи плевати или Плећаш



Uzelac (1987) o antičkom tumačenju igre

- **Platon** je prvi postavio i **pedagoško određenje igre**, naglasivši да *decu treba podsticati da se igraju u cilju dobrog vaspitanja i učenja veština.*
- Platonov učenik **Aristotel** (384-322), filozof i besednik, podržava Platonov stav o korisnosti igre za razvoj dece i sprečavanje kasnije „tromosti tela“. *Igru odraslih posmatra kao prekid od rada, jer u igri se „duša opušta i uživanje joj pruža odmor“.*



АРИСТОТЕЛЬ
384-322 до н. э.





master profesor filozofije

MAJA VUČKOVIĆ

o teorijskom promišljanju igre

<http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>

O TEORIJSKOM PROMIŠLJANJU IGRE (Vučković, 2021, para 2)

- "Šiler je u delu "Pisma o estetskom vaspitanju čoveka" izjavio da je **čovek zapravo čovek tek u igri**", naglasivši da se čovek igra samo onda kada je u pravom značenju reči čovek i da je samo onda čovek kada se igra (Vučković, 2021, para 2).
- Slično tumačenje igre uočava se kod Šlajermahera (Friedrich Schleiermacher) koji navodi da je čovek čovek samo onda kada je slobodan, kada se igra, pa je tako i za njega igra postaje aktivnost od izuzetnog značaja, ona u kojoj je moguća sloboda, ali i prevladavanje vremena (Vučković, 2021, para 2).



master profesor filozofije

MAJA VUČKOVIĆ o pristupima igri

<http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>

DVA PRISTUPA IGRI (Vučković, 2021, para 7)

- Mogu se izdvojiti dva glavna pristupa igri:

1. ***filozofski pristup***, po kome se bivstvo ljudske igre javlja kao osobit *privid*, kao značajna *sfera nestvarnosti*;
2. ***naučni pristup***, koji igru vidi kao *antropološku datost koja se izdvaja od bioloških "igara"* i koji istražuje mnoštvenost oblika u kojima se igra pojavljuje i značaj igre za kulturu,,
(Vučković, 2021, para 7).



MAJA VUČKOVIĆ o elementima igre

- "Igra je jedan temeljni egzistencijalni fenomen koji bi se mogao odrediti s obzirom na elemente do kojih se dolazi njegovom analizom" (Vučković, 2021, para 7):
 - 1) **igra pruža užitak** do kojeg dolazi zbog same igre;
 - 2) **igra poseduje smisao** (interni [povezanost delova igre] i eksterni [značenje igre za gledaoce]);
 - 3) **igra prepostavlja zajednicu** koja igra;
 - 4) **igra poseduje pravila**;
 - 5) **igra podrazumeva igračku** [kao reprezentanta svih stvari uopšte];
 - 6) **u igri igrači uvek imaju određene uloge**.
- "Igra prepostavlja svet igre" (Uzelac, 1987, str. 18-19).

<http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>

Uzelac, M. (1987). *Filozofija igre*. Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada. <https://docplayer.rs/173704326-Igra-kao-filozofski-problem-1.html>



Uzelac (1987) o antičkom tumačenju **igre** (Stari vek)

- Većina filozofa ističe da **igra postoji odkako postoji čovek** dok je po nekima i starija od čoveka i **postoji odkako postoje životinje**, s obzirom da se i životinje igraju.
- Pre Platona, oko 500 godina pre nove ere, smatralo se da **igra ima kosmičku dimenziju** i da predstavlja simbol sveta - univerzalnu strukturu sveta, što je posebno naglašavao predsokratovac **Heraklit** (535 pr. Kr.-475. pr. Kr.). Heraklit ističe da je **čovek najблиži sam sebi kada dosegne ozbiljnost deteta u igri**.
- Heraklitova rečenica: „**Vreme (aion) je dete koje se igra razmeštanjem kamičaka: kraljevstvo deteta**“, nije bila u potpunosti jasna i različito je tumačena od strane brojnih filozofa. **Vreme je bilo tumačeno kao božanska igra** (Uzelac, 1987) a **tok sveta je bio predstavljen kao dete koje se igra**. **Igra je shvaćena kao simbol sveta** a kroz igru se bolje razume svet. Metafizika potiskuje takvo tumačenje.

Uzelac, M. (1987). *Filozofija igre*. Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada. <https://docplayer.rs/173704326-Igra-kao-filozofski-problem-1.html>

Kamičak: veliki kameni zid (sagrađen od žestice) prekriven kamenim pločama većih dimenzija.

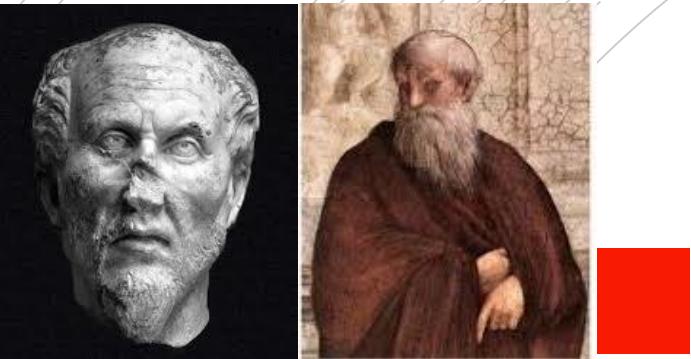


Uzelac (1987) o antičkom tumačenju igre

- **Platon** u svom poznom i nedovršenom dijalogu Zakoni navodi da su *Ijudi igračke bogova*, da je bit muzike naslađivanje, kao i kod igre, jer ne donosi „...niti kakvu štetu niti korist“ (Uzelec, 1987, str. 5). Kasnije, u drugom dijalogu, Platon navodi da je *“filozofija jedna naporna igra koja treba da bude odigrana”* (Parm. 137b).
- Za Platona koji se žestoko borи protiv "svetskog" tumačenja igre i dotadašnja tumačenja igre obrazlaže kao privid i čulno pojavljivanje, "svet nije više neka besciljna igra, ples stvari, nepojmljivo nastajanje i nestajanje svega prolaznog, već jedan umni poredak, ona se ne odnosi više na kosmičko kretanje, već na područje čulnosti".

Uzelac, M. (1987). *Filozofija igre*. Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada. <https://docplayer.rs/173704326-Igra-kao-filozofski-problem-1.html>

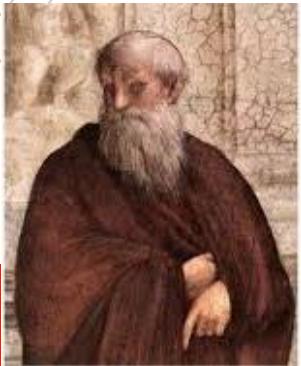
Platon (427. p.n.e.-347. p.n.e., Atina, Grčka) je starogrčki filozof, besednik, pisac i jedna od najuticajnijih ličnosti zapadne civilizacije koja je postavila osnove filozofije i nauke. Nagovestio je Šilerovu (Friedrich Schiller) tezu o igračkoj suštini čoveka.



Uzelac (1987) o antičkom tumačenju igre

- Helenistički filozof iz škole neoplatonizma, **Plotin** (205-270) navodi da "**Bogovi stvaraju žive igračke i pritom čovek nije samo igračka koju stvara, neka čudljiva moć, već je prethodno oblikovan u logosu** (božjem umu, objektivnom zakonu, principu koji vlada čitavim svetom i po kome se sve događa i koji je nemoguće spoznati čulima),, (Enn., III, 2, 15).
- Plotin čoveka tumači kao mešavinu uživanja i tuge, istovremene komedije i tragedije i ističe da **nema igre bez ozbiljnosti** i da se u osnovi svake igre krije se duboka tajna (Fileb, 50b).
- Grčki filozof i novoplatoničar **Proklo**, koji je živeo u petom veku nove ere (412–485. god. n. e.), smatrao je da **tvorac sveta oblikuje kosmos u igri** (Tim., II, 101; Diehl, I/334), pa tako na određen način dolazi do povratka mišljenju Heraklita.

Uzelac, M. (1987). *Filozofija igre*. Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada. <https://docplayer.rs/173704326-Igra-kao-filozofski-problem-1.html>



PLOTIN

(GRČ. ΠΛΟΤΙΝΟΣ,
PLOTINOS)

Plotin (205-270) je antički filozof, neoplatonista iz helenističko-rimskog perioda, čiji su glavni interesi bili metafizika, jedno i estetika i koji je bio pod uticajem Platinovog učenja.

Rahner, H. (1952). *Der spielende Mensch*. Einsiedeln: Johannes V.

- "O igri kao načinu gledanja božanskog govori **Plotin** (Πλωτίνος) u svojim "Eneadama". Tom gledanju teži sve – i čovek i sva priroda, a to se zbiva upravo na način igre,, (Vučković, 2020, para 7).
- Čovek je predmet božanskog stvaralačkog uživanja pa je zato u mogućnosti da podražava stvaralačku moć boga (Uzelac, 1987. prema Rahner, 1952, p. 28).
- "**Sav svet je nalik promišljenoj igri** (igri kao univerzalnoj strukturi sveta), **sve je razmeštanje kulisa** (pozornice), **promena scene, glumljenje suza, glumljenje jada**" i **sve što je čovekovo, tašto je delo igre,,** (Plotin).

Prema Šiljak (2007)

- **Velike igre (Olimpijske, Pitijske, Nemejske i Ismijske) bile su dominantne u periodu od VIII do VI veka p.n.e.** (Šiljak, 2007).
- U zavisnosti od toga da li su igre uključivale samo atletska i hipodromska ili i muzička takmičenja, nazivale su se **isolimpijske** (po pravilima olimpijskih igara), **isopitijske** ili **isonemejske**, (Šiljak, 2007).
- Ako je nagrada za pobednike bila novčana nazivane su **hrematitske**, ako je kao nagrada dodeljivan venac bile su **stefaničke** (Šiljak, 2007).
- U Rimska vremena imperator je pojedine igre proglašavao za **iselastičke**, što je pobednicima dozvoljavalo trijumfalni ulaz u grad.
- Kao paganski običaj, igre je 394. godine n. e. zabranio Teodosije I, ali su one u nekim gradovima nastavljene do početka VI veka n.e.
- Kao redovna hipodromska takmičenja igre su u Vizantiji opstale do XIII veka n. e. Među hrematitskim igrama najčuvenije su bile Panatenejske u Ateni (Šiljak, 2007).

Šiljak (2007) o igrama u antičkom dobu

Šiljak, V. (2007). *Istorija sporta*. Beograd: Fakultet za menadžment u sportu.



Stefanović (2012) o igrama u srednjem veku

Stefanović, I. (2012). *Osnove istorije sporta*. Beograd: Visoka škola strukovnih studija.

Stefanović (2012)

- U srednjem veku, filozofija je bila "sluškinja crkve" koja je pažnju poklanjala ljudskoj duši a ne telu i telesnim aktivnostima i ***smatralo se neprimerenim raspravljati o igri kao telesnoj aktivnosti*** (Stefanović, 2012).
- Uprkos tome, deca plemića i vitezova su sprovodila ***turnire*** kao viteške igre pojedinaca i timova (borbe zatupljenim kopljima i mačevima na konjima i bez konja, kao i takmičenje u gađanju lukom i streлом u pripremljenu metu).
- Građani su sprovodili raznovrsne ***tradicionalne igre i takmičenja*** u trčanju, skakanju, bacanju kamenja, pesničenju, rvanju, veslanju, jedrenju, klizanju na ledu, skijanju, plivanju, vožnji saonica i igrana sa loptom (Stefanović, 2012).
- ***Narodne igre sa loptom*** koje su prethodile modernom fudbalu, bile su dominantna vrsta igara koja se najpre igrala na gradskim trgovima a kasnije, zbog izazivanja nereda i gužve, na otvorenim prostorima van grada (Stefanović, 2012).



Uzelac (1987) o hrišćanskom tumečenju igre

(~5. – 15. vek)

Uzelac, M. (1987). Filozofija igre. Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada.
<https://docplayer.rs/173704326-Igra-kao-filozofski-problem-1.html>

Prema Uzelac (1987)

- O hrišćanskom tumačenju božanske igre govori i slikarska tradicija prikazivanja Hrista koji u ruci drži jabuku.
- Najstarija igra loptom je ritualni čin. To je podražavanje pobedonosnog pohoda sunca koje pobeđuje demone tame (Heinz-Mohr, 1959, p.13).
- Car August je na jednom srebrnom peharu prikazan s loptom u ruci koja je simbol vlasti na zemlji.
- ***Lopta je smatrana simbolom igre i harmonije sveta.*** Otuda slike Hrista i Dionisa sa jabukom, koja je jedna od igračaka Dionisa .



Slika Petra Brojgla (1520-1569) - DEČJE IGRE (prikazuje dominantne elemente igara iz tog vremena)

TUMAČENJE IGRE U SREDNjem VEKU

(5.-15. vek).



- Scene iz igara u srednjem veku prikazane su kasnije mnogim slikarskim delima među kojima je slika holanđanina iz XVI veka, Petra Brojgla (1520-1569). Njegova slika "Deca se igraju" sadrži veliki broj elemenata raznih dečijih igara koje su bile dominantne na velikom centralnom trgu kao i u okolnim ulicama od kojih su neke i danas poznate (npr.: *igranje lučkama, igračkama konja, klikerima, trule kobile, teranje obruča, puštanje zmaja, igra piljaka itd.*). Na slici se uočava metafora za glupost i ludost odraslih i trivijalnost njihovih „značajnih“ poslova. S druge strane, veliki broj igara i njihova raznovrsnost mogu ukazivati na značaj igre u dečjem razvoju.

Stefanović o humanističkom shvatanju igre

(15-17 vek)

Stefanović, I. (2012). *Osnove istorije sporta*. Beograd:
Visoka škola strukovnih studija.

Prema Stefanović (2012)

- "Humanizam je kulturni pokret koji je nastao u Italiji sa željom da se obnovi klasična kultura antičkog perioda Grčke i Rima".
- "Nakon srednjevekovnih crkvenih zabrana pojedinih oblika fizičke kulture, kao i zanemarivanja fizičke strane čovekove ličnosti, **humanizam vraća antički pristup celovitoj ličnosti čoveka, odnosno zahteva harmonijski, skladan razvoj tela i duha** (Stefanović, 2012, str. 47).
- Humanistički pokret se brzo širio i pod uticajem brojnih filozofskih, umetničkih, naučnih i literarnih dela antičkog doba srednjevekovna kultura se menjala,,,
- **Humanisti** (Vitorio da Feltre, Fransoa Rable, Mišel Montenj, Erazmo Roterdamski dr.) **ističu vrednost telesnog vaspitanja i igara za pravilan razvoj deteta** (Stefanović, 2012).



It should be noted that children at play are not playing about; their games should be seen as their most serious-minded activity.



Michel de Montaigne
French Writer

Mišel de Montenj o dečijoj igri

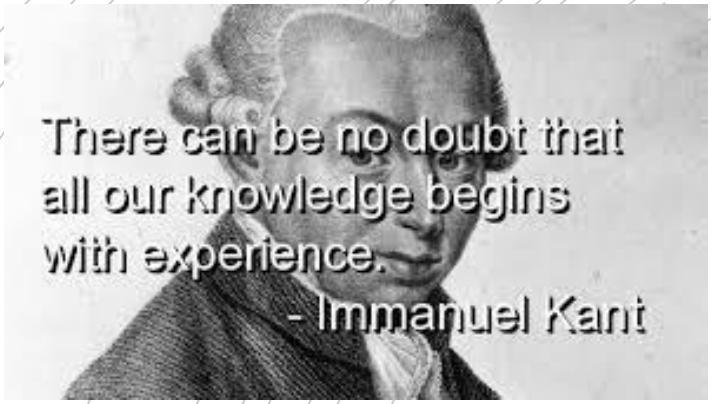
Children's games are hardly games. Children are never more serious than when they play.

Michel de Montaigne

- Francuski filozof iz doba renesanse, **Mišel Ekem de Montenj** (1533-1592), *isticao je vrednost igara u vaspitanju*, značaj trčanja, borenja, plesa, muzike, jahanja i lova (Stefanović, 2012).
- Naglašavao je da "**ne vaspitavamo ni telo ni dušu, nego čoveka**".
- Montenj navodi da **dečje igre nisu samo igre, već ih treba smatrati ozbiljnom dečjom delatnošću**, kao i da deca nikada nisu ozbiljnija nego kada se igraju.



„Dečije igre nisu samo igre, nego ih treba smatrati ozbiljnom dečjom delatnošću.“
Mišel de Montenj



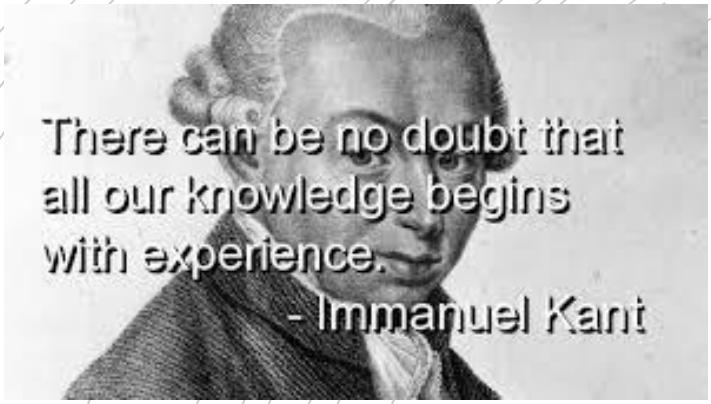
There can be no doubt that
all our knowledge begins
with experience.

- Immanuel Kant

IMMANUEL KANT O DEČIJOJ IGRI

(Zapadna filozofija 18. veka)

- Kod Kanta je igra jedna od centralnih kategorija njegove filozofije, a posebno estetike.
- "*Igra je, naspram radu, oslobođena od ciljeva, potreba i borbe za opstanak i predstavlja "svrhovitost bez svrhe"*" (Kant, 1975, 109), ***radnja koja je prijatna sama po sebi i koja bi stoga htela večno da traje.***
- ***Igra je oslobođena odgovornosti i konsekvenci, ona je "svrhovitost bez svrhe"*** (Kant, 1975).
- "*Igra je radnja koja je prijatna sama po sebi i koja bi htela večno da traje,,*" (Kant, 1975).



There can be no doubt that all our knowledge begins with experience.

- Immanuel Kant

Immanuel Kant o dečijoj igri (Zapadna filozofija 18. veka)

Experience without theory is blind, but theory without experience is mere intellectual play.

- Immanuel Kant



- Imanuel Kant (1724-1804) je razmatrao *pitanja o ljudskoj slobodi koja se ispoljava u igri* i načinu bivstvovanja onog estetičkog, umetničkog.
- Iisticao je da *na život treba gledati kao na dečju igru u kojoj ništa nije ozbiljno osim poštovanja*, da je „iskustvo bez teorije slepo, a teorija bez iskustva je samo intelektualna igra,,.
- Prema Kantu, *umetnost je neka vrsta igre a igra je delatnost koja je sama po sebi ugodna i pružena osećajem zadovoljstva*.
- Igra saznajnih moći, dakle mašte i razuma, je transcedentalno (apsolutno, nevidljivo) određenje suda ukusa.
- Po Kantu, *iskustvo bez teorije je slepo, ali teorija bez iskustva je čista intelektualna igra. Istiće da nema sumnje da naše znanje počinje sa iskustvom*.

THE BEGINNING OF PHYSICAL EDUCATION



Johann Bernhard Basedow
1723-1790

- First to recognize the importance of exercise
- Required a specific uniform for his students to allow unrestricted movement
- Offered a camp for 2 months during the summer for the children
- Was known as a difficult man to work with

Filantropisti o igri

Prema Stefanović (2012)

- Krajem 18. veka javljaju se nove škole pod imenom filantropinumi koje su **potencirale fizičko vežbanje u prirodi**, pored reke ili druge vodene površine a čiji je program obuhvatao dečije igre, fizički rad u vrtu i fizička vežbanja u prirodi" (Stefanović, 2012).
- "Nemac, **Johann Bernhard Basedow** (1724-1790) je prvi prepoznao značaj vežbanja u prirodi i osnovao prvi i najpoznatiji filantropinum u mestu Desau 1774.



Friedrich Schiller

Fridrih Šiler (1759 –1805) je velikan doba romantizma rođen u Marbau na Nekaru-u Nemačkoj.

- Fridrih Šiler je začeo ideju o slobodi odnosno autonomiji igre, o zasebnosti i izmeštenosti igračkog prostora od realnosti u okviru koga se sloboda ostvaruje.
- Nakon Kanta, Fridrih Šiler je baveći se estetskim vaspitanjem čovečanstva, **razradio estetsku kategoriju igre**.
- Šiler, kao i ranije Kant, **ističe da je igra oslobođena od rada** i da se nalazi između nagona za materijom koji isključuje slobodu i nagona za formom koji negira zavisnost. Nagon za igrom oba nagona stavlja pod kontrolu i tako omogućuje istinsku slobodu.
- **Po Šileru, samo u igri je ostvarena harmonija između dvostrukе prirode, duha i materije, iz koje se rađa čovek.**
- Šiler **navodi da je čovek tek u igri čovek**, što znači da se čovek „igra samo kad je u pravom značenju reči čovek, i da je on je samo onda čovek kada se igra“.
- **Čovek je po Šileru samo u igri apsolutno slobodan u estetskom ali ne i moralnom smislu.**

- "Usudi se da grešiš i da sanjaš. Veliki smisao najčešće leži u dečjoj igri," (Fridrik Šiler). Za dete, igra je suštinski deo života, osnovni način na koji dete upoznaje svet, upoznaje sebe i gradi odnose sa drugim ljudima.

Friedrich Schiller





Education is the art of making man ethical.

-Georg Wilhelm Friedrich Hegel

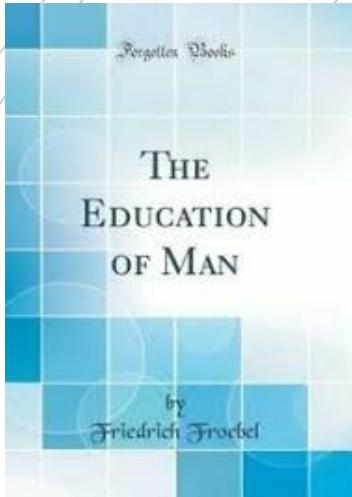
Georg Wilhelm Friedrich Hegel

Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770. - 1831.) je nemački filozof i sa Fichteom te Schellingom jedan od predstavnika nemačkog idealizma.

- Za razliku od Šilera i Kanta, nemački filozof **Hegel** u igri nije video estetsku dimenziju već je smatrao pukom zabavom.
- **Hegel o igri govori kao o zabavi, o nečem neodgovornom, ali prijatnom.**
- Prema Hegelu, poistovećivanje igre i umetnosti nameće umetnosti uživanje u lakoj zabavi i prijatnosti.
- Ovakva primenjena i dekorativna umetnost ne bi zavređivala filozofsku refleksiju i ozbiljnu misaonu aktivnost.
- U svojim predavanjima iz istorije filozofije **Hegel je pisao da su Grci u igri bili oslobođeni od nužnosti i potreba, da su se igrom suprotstavljali ozbiljnosti.**

Nothing great in the world has ever been accomplished without passion.

-Georg Wilhelm Friedrich Hegel



Friedrich Froebel

Friedrich Froebel (1792-1852)

- Known as the “Father of Kindergarten”
- Believed that a child’s first educational experience should be like a garden full of discoveries and adventure
- Also believed that the adults should set the stage and that children should use materials in their own manner (freeplay)



...I ONI VIĐENI KAKO PLEŠU
SMATRANI SU LUDIMA OD
STRANE ONIH KOJI NISU
MOGLI DA ČUJU MUZIKU...

Friedrich Froebel (1782-1852)



• Magda Leggoer, Kellie Stadik, Janis
Vinkler, Noelle Baum, Chelyse Hunt

- Nicknamed, "The Father of Kindergarten"
- German
- His ideas spread throughout Europe
- Basis for kindergartens in the United States

Friedrich Froebel o igri

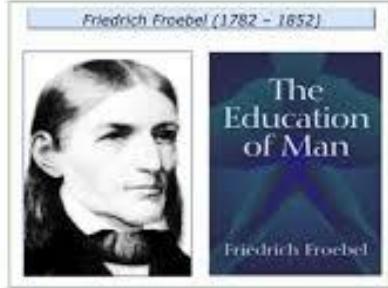
(Nemački filozof)

"Play is the highest expression of human development in childhood for it alone is the free expression of what is in a child's soul."

- Friedrich Froebel
(“Father” of Kindergarten)



- **Fridrik Frebel** (1792–1852) bio je student Johana Hainriha Pestalocija koji je postavio osnove modernog obrazovanja na osnovu prepoznavanja detetovih jedinstvenih potreba i sposobnosti.
- **Frebel je stvorio je koncept vrtića pa je smatran ocem vrtića. Razvio je edukativne igračke poznate kao Frebelovi pokloni.**
- **Frebel svrhu igre kao "putovanja otkrića" vidi u njenom slobodnom toku koji omogućuje edukaciju tokom originalnog iskustva.**
- Verovao je da detetova prva obrazovna iskustva trebaju biti kao bašta puna otkrića i avantura.
- **"Igra je, sama po sebi, najviša ekspresija ljudskog razvoja u detinjstvu i slobodna ekspresija onoga što je u dečijoj duši,,** (Fridrik Frebel).
- Igra kao biološki imperativ koji nas gura da otkrivamo svet i način kako stvari u njemu funkcionišu, zametak je nivoa celokupnog kasnijeg života.



Friedrich Froebel o igri

A child that plays thoroughly, with self-active determination, perseveringly until physical fatigue forbids, will surely be a thorough, determined man, capable of self-sacrifice for the promotion of the welfare of himself and others. Is not the most beautiful expression of child-life at this time a playing child?—a child wholly absorbed in his play?—a child that has fallen asleep while so absorbed?

Friedrich Froebel
The Education Of Man



Friedrich Froebel o obrazovnju igrom

KINDERGARTEN

- Friedrich Froebel changed the way we think about early childhood education. He designed balls, wooden blocks, tiles, sticks and rings to demonstrate that children learn by playing. Known around the world as the Froebel Gifts or Gosen, these objects were an important part of his Kindergarten. The Froebel Gifts have been widely imitated and adopted by educators and toys makers.



Friedrich Froebelova teorija igre

How his theory on play informs practice and enables practitioners to support children's development:

- * Froebel founded the first kindergarten, which then had an influence on current practice; as in "kindergarten" (otherwise known as the children's garden) today we see the implementation of songs and games based on the themes that children learn.
- * He also saw the importance of outdoor play and natural materials in the environment. He believed children needed a place where they could be valued, inspired and helped to flourish. So this is why in early years setting, outdoor play is encouraged for children.

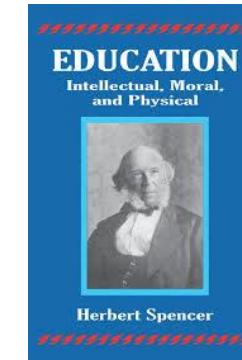
“
The great aim of education is not knowledge but **action**.
”

— Herbert Spencer —



Herbert Spencer

- Po Spenseru, **igra je oslobođena funkcionalnosti, nalazi se iznad sfere korisnog i način je pražnjenja viška energije.**
- Istiće potrebu da se deca što više kreću, igraju, bave sportom i stiču iskustva o efektima sopstvenih aktivnosti.
- „Istaknut cilj edukacije nije znanje već akcija,,



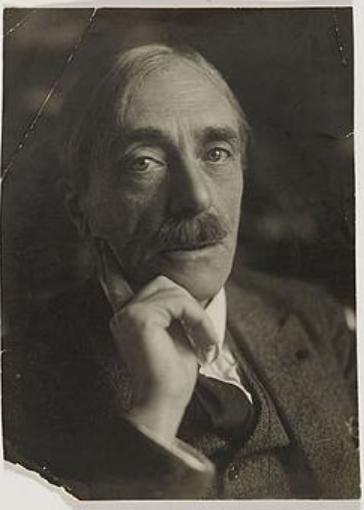
Herbert Spencer (1820-1903) je bio britanski filozof, biolog, antropolog i sociolog čoven po hipotezi po kojoj superiorna fizička sila oblikuje istoriju.



Friedrich Wilhelm Nietzsche

- Fridrih Niče je smatrao da **nema igre bez slobode** (suprotstavlja je radu). Po njemu, **igra je besciljna aktivnost koja kao i umetnost zahteva sopstveno slobodno vreme (autonomija vremena) i prostor van realnosti.**
- **Vreme igre je “ograničeno”, izuzeto od funkcionalnosti, svrhovitosti svakodnevnog, linearog toka vremena.**
- Svet igre je „večno vraćanje istog“, a u tom večnom vraćanju nalazi se i bit umetnikovog života.
- **Igra je kosmička struktura** (što će kasnije razraditi Fink), **u okviru koje se ljudskost poistovećuje sa umetničkim.**

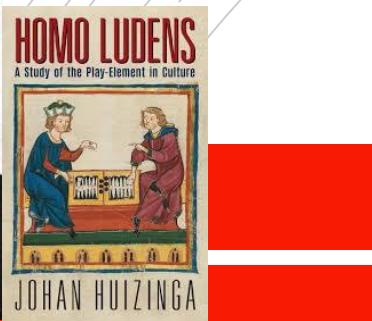
Fridrih Vilhelm Niče (1844 - 1900) bio je radikalni nemački filozof, jedan od najvećih modernih mislilaca i jedan od najoštrijih kritičara zapadne civilizacije, kulture i hrišćanstva; filolog, eseista, filozof, pesnik i kompozitor.



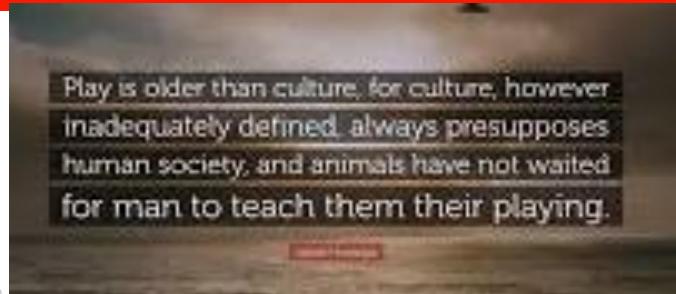
Paul Valéry

- Za definisanje igre značajne su, iako od malog filozofskog i estetskog značaja, ideje francuskog pesnika i esejiste **Pola Valerija**, po kome je *igra dobrovoljna aktivnost koja se sprovodi samo kada se igrači žele igrati u cilju razonode i gde su slobodni da iz igre izadu kada to žele.*

Paul Valéry (1871 -1945), francuski pesnik i esejista, jedan od najpoznatijih pisaca lirike.



Johan Huizinga



Play is older than culture. For culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing.

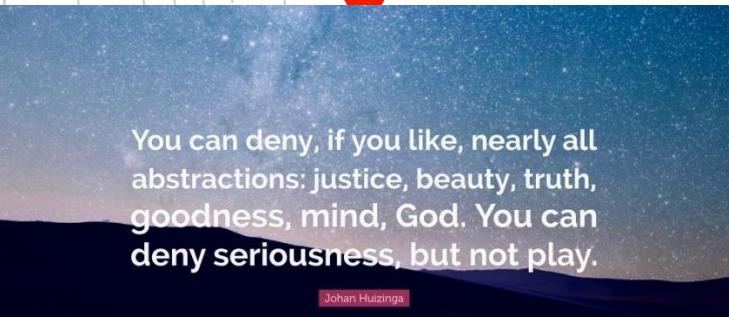
- **Johan Hojzing** u knjizi *Homo ludens* razrađuje teoriju igre ali ne u metafizičkom i psihološkom smislu već *igri pripisuje kulturološku dimenziju*.
- Navodi da je "*Ijudska kultura mlađa od igre i da se razvila iz igre i kao vid igre*, jer je igra nastala pre čoveka s obzirom da se i životinje igraju.
- Istiće da *kultura sadrži obrazovne elemente igre* i da je „*igra je primarni ali ne i dovoljni obrazovni elemenat ljudske kulture*“
- „Sa formalnog stanovišta *možemo igru nazvati slobodnim delovanjem za koji nije vezan nikakav materijalni dobitak niti se njime stiče nikakva korist, koje protiče u vlastitom i određenom vremenu i prostoru, koje se odvija po određenim pravilima i oživotvoruje društvene veze, a ono samo rado se obavlja tajnom*“ (Hojzing, 1992).
- "*Čovek se igra samo kada je u punom smislu reči čovek, i on je u potpunosti čovek samo onda kada se igra,,*
- "*Čovek je kreiran da bude Božja igračka, zabava uzvišenog Boga, i ta igračka uloga je upravo najbolji deo čoveka,,*

Johan Huizinga (Johan Hojzing) ([1872 - 1945](#)) je holandski istoričar umetnosti.



"Culture arises
and unfolds in
and as play."
- Johan Huizinga
Dutch Historian
1872-1945

Johan Huizinga

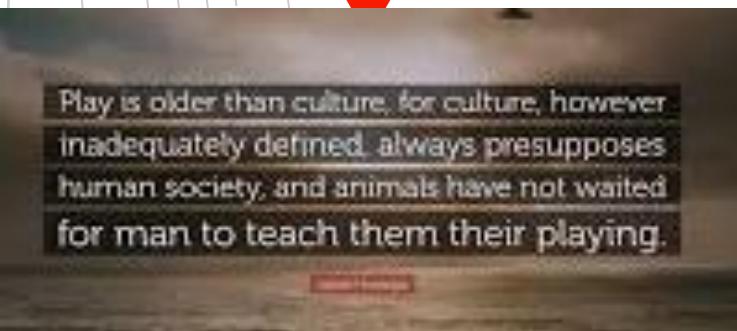


You can deny, if you like, nearly all abstractions: justice, beauty, truth, goodness, mind, God. You can deny seriousness, but not play.

Johan Huizinga

- **Hojzing je istakao "postojanje pravila" kao ključnog elementa igre**, pa se tako ovaj princip može uzeti kao njegova odrednica u definisanju igre.
- **Hojzing opisuje razne oblike igre i njihova značenja u jeziku, pravu, ratu, znanju, filozofiji i kulturi, i naglašava da je igra „duboko usidrena u estetskom“** (Hojzing, 1992, pp, 10).
- U estetskom smislu najviše je posvetio pažnje **odnosu igre i pesništva jer je "poezija funkcija igre"**. "Pesništvo se nalazi sa druge strane ozbiljnog, ono izvire iz igre, svetih igara društvenih rituala prosidbe, takmičenja i svečanosti.
- **Muzika je, kao i igra, sa one strane nužnosti**, a sa njom deli iste elemente kao što su ritam i harmonija.
- **„Kultura nastaje i razvija se u igri i kao igra“** (Johan Hojzing).

Johan Huizing



Play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing.

Play is a uniquely adaptive act, not subordinate to some other adaptive act, but with a special function of its own in human experience.

QUOTEHD.COM

Johan Huizinga
Dutch Historian

Piaget's Theory of Cognitive Development

Prepared by :
Ayushi Gupta



Jean Piaget

Jean Piaget

Jean Piaget (1896 -1980) je švajcarski razvojni psiholog i filozof, poznat po svojoj teoriji kognitivnog razvoja i brojnim eksperimentalnim istraživanjima o mentalnim sposobnostima male dece.

- **Na značaj igre u dečjem kognitivnom razvoju ukazao je i Žan Pijaže**, kroz zapažanje da su u igri značajni isti oni procesi koji su prisutni u razvoju mentalnih struktura.
- **Žan Pijaže smatra da je igra u funkciji kognitivnog razvoja** i dovodi je u vezu sa strukturom misaonih aktivnosti kao i da je **igra je intristički motivisana aktivnost za rekreativno zadovoljstvo i uživanje**.
- Tako, kao i u opštem razvoju, **na početku u igrama dominiraju procesi asimilacije a tokom razvoja, procesi akomodacije** postaju sve uključeniji.
- Pijaže je, u skladu sa zapaženim fazama razvoja, **prepoznao specifične tipove igara koje predstavljaju detetov nivo postignutog kognitivnog razvoja**.
- Prema Pijažeu, u skladu sa kognitivnim razvojem deteta, **najpre se javljaju igre upravljanja koje karakterišu procesi asimilacije a kasnije simboličke igre**.



Jean Piaget

(Prema Parkotek,
2017)

ŽAN PIJAŽE O IGRI

Igra vodi do otkrivanja fizičkog sveta

Igra vodi do kreativnog razmišljanja
i rešavanja problema

Igra pomaže deci u razvoju
samokontrole i socijalnim veštinama

Igra promoviše veze i konekcije

Igra gradi zdravi um i telo

Piagetova teorija kognitivnog razvoja i epistemološki pogled zajedno se nazivaju „genetska epistemologija“. Piaget je pridavao veliki značaj obrazovanju dece.

Jean Piaget o igri

(Prema Parkotek, 2017)

"Igra vodi do otkrivanja fizičkog sveta"

- Jedna od Pijažejevih ideja, koja je i dan danas podržana, je:
- „Svaki put kada neko prerano nauči dete nešto što je ono samo moglo da otkrije, to dete je zauvek uskraćeno da to izume, i kao posledica, da ga u potpunosti razume“ (Žan Pijaže, 1970).
- *Pijaže je kroz igru svoje dece primetio da deca tokom igre otkrivaju svoj svet i prirodne fizičke i matematičke principe sveta oko nas.*
- Po njemu *učenje ne predstavlja nešto što se nama dešava, već nešto što mi radimo, odnosno što deca rade kroz igru.*
- Ukoliko se priključimo i pokažemo deci kako nešto funkcioniše, ili to uradimo umesto njih, oduzimamo im radost prvog otkrivanja. Naravno, možemo pomoći deci i navoditi ih, ali naša primarna uloga kao roditelja treba biti pasivna, kako bi deca što više otkrivala samostalno. Mala frustracija je očekivana i možda poželjna kako bi sami rešili problem.
- Kako deca prirodno posmatraju, sređuju, mere, upoređuju i igraju se različitim objektima, *igra unapređuju osnovne naučne i matematičke veštine.*

Jean Piaget o igri

(Prema Parkotek, 2017)

"Igra vodi do kreativnog razmišljanja i rešavanja problema"

- Kako *deca otkrivaju svet kroz igru*, ona takođe razvijaju veštinu rešavanja problema. Zamislite dete koje pokušava da poveže dva vožića sa magnetima. Vožići imaju pozitivnu i negativnu stranu. Možemo se uključiti i pokazati kako se vozovi povezuju, ali ako ih pustimo da sami kroz aktivno istraživanje dođu do rešenja, zaista će razumeti kako povezivanje funkcioniše. Shvatiće da se vozovi povezuju kada su okrenuti ka određenoj strani. Takođe počinju da klasifikuju vozove. Primetićete da kada vozovi imaju jasniju prednju stranu – kao što su to lokomotive, deca prave manje grešaka, dok sa srednjim vagonima istih krajeva moraju da pokušaju obe.
- Ovakva istraživanja uključuju posmatranje, upoređivanje, klasifikaciju i upornost pri isprobavanju različitih načina kako bi se rešio problem.

Jean Piaget o igri

(Prema Parkotek, 2017)

"Igra pomaže deci u razvoju samokontrole i socijalnim veštinama"

- Društvena igra u kojoj se nekoliko deteta igra zajedno predstavlja prirodno okruženje gde će deca učiti i razvijati veštine samoregulacije.
- Kada deca rade na zajedničkom cilju, moraju da regulišu svoje impulse kako bi sarađivali.
- To je takođe način na koji deca uče o socijalnim pravilima, poput deljenja, pregovaranja, rešavanja konflikta i načina funkcionisanja u grupi, kako bi uspešno rešili nešto.
- Kognitivna samokontrola, inače poznata kao fokusirana pažnja, takođe se razvija individualno ili u igri sa ostalom decom.

Jean Piaget o igri

(Prema Parkotek, 2017)

"Igra gradi zdravi um i telo"

- Istraživanja na uzorcima ispitanika dečijeg uzrasta su u ovom polju ograničena, ali je poznato da je kod odraslih fizička aktivnost, odnosno vežbanje, blagovorno deluje na zdravlje, smanjenje stresa, depresije i anksioznosti.
- Navedeno je takođe tačno i za tinejdžere, pa iz toga sledi da se isti efekti mogu očekivati i kod dece.
- ***Pijaže navodi da dečija igra dovodi do razvijanja snage i izdržljivosti i da pomeranjem svojih tela deca razvijaju i um i telo.***
- Osim toga, ***deci se smanjuje stres nakon igre,*** na isti način kao što se to dešava i kod odraslih nakon fizičkih vežbanja.

Jean Piaget o igri

(Prema Parkotek, 2017)

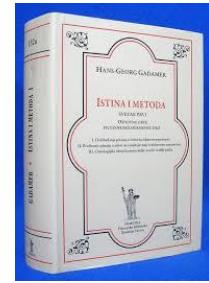
"Igra promoviše veze i konekcije"

- **Povezivanje roditelja sa decom kroz igru** se može ostvariti na više načina – direktno igranje sa njima i uranjanje u njihov svet dovešće do bliskosti i većeg poverenja, podsticanjem razigranosti u rutinske aktivnosti navešćemo ih na kooperaciju i učiniti svakodnevne aktivnosti zanimljivijim.
- Igranje sa drugom decom dovodi do stvaranja prijatelja. Ona uče da se međusobno pomažu i uključuju u igru. Takođe, uče o deljenju stvari i kompromisima.

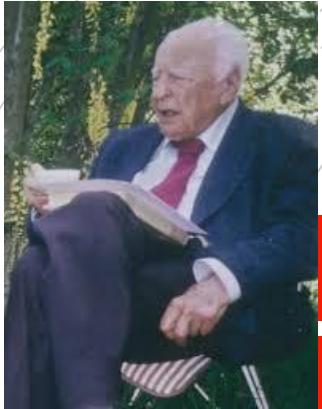


Hans-Georg Gadamer

Hans-Georg Gadamer ([nem.](#) Hans-Georg Gadamer; [Marburg](#), [11. februar 1900](#) — [Hajdelberg](#), [13. mart 2002](#)) bio je nemački [filozof](#) kontinentalne tradicije. Njegovo najpoznatije životno delo je *Istina i metoda*, koje je objavljeno [1960.](#) godine.



- Povratak filozofskih interesovanja za pojam igre obeležila su dva filozofa evropske kontinentalne filozofske tradicije – Hans Georg Gadamer i Eugen Fink.
- **Hans Georg Gadamer** je u svojoj knjizi *Istina i metoda*, a u okviru razmišljanja vezanih za ontologiju umetničkog dela i njenu heremenautiku, *istraživao pojam igre kao estetski fenomen*. Kao ključnu tačku u razmatranjima tog problema uzima razdvajanje pojma igre od subjektivnog značenja, a upravo je to subjektivno značenje zauzimalo važnu mesto kod Kanta i Šilera.



Hans-Georg Gadamer

- Da bi pokazao kako igra ne zavisi od subjektiviteta, već da je igra sama subjekt, Gadamer se okreće primerima iz njene upotrebe u jeziku.
- Prilikom korišćenja lekseme igra uvek se misli na neko kretanje "tamo-amo" koje nije orijentisano prema nekom cilju, pa se može govoriti o igri valova, igri komaraca, igri reči itd.
- ***Bitak igre je tako blizak bitku kretanja prirode, a smisao igre je, poput bitka prirode, ispunjenje i samopredstavljanje.***
- Kako se do smisla igre može doći iz odnosa prema bitku umetničkog dela, pokazuje na primerima iz oblasti pesništva, drame i tragedije.
- ***Bitak umetničkog dela, poput igre, ne može se odvojiti od njegovog predstavljanja, od izvođenja i samoprikazivanja.***



Hans-Georg Gadamer

- **Gadamerov pojam igre i njegova relacija s bitkom umetničkog dela spada u red najpodrobnije razrađenih estetskih određenja igre.**
- Problem koji se javlja u vezi sa tom teorijom je ograničenje koje ona sama sebi nameće, odbacujući subjektivitet igrača.
- Njegova teorija je filozofski konzistentna i korisna za ontološka tumačenja igre, ali odbijajući da uvrsti subjekta igre u svoja razmišljanja, učinio ju je irelevantnom za sociokulturalni pristup ovom problemu.



Hans-Georg Gadamer

HANS-GEORG GADAMER O IGRI (PREMA MARAVIĆ, 2014)

- „*Kad u vezi s iskustvom umetnosti govorimo o igri, onda pod igrom ne mislimo na ponašanje ili čak na duševno raspoloženje stvaraoca ili onoga koji uživa, a pogotovo ne na slobodu nekog subjektiviteta koji se aktivira u igri, već na sam način bitka*“ (Gadamer, 1978, str. 131).
Na taj način igra ima svoju bit nezavisnu od svesti igrača.
- Da bi pokazao kako igra ne zavisi od subjektiviteta, već da je igra sama subjekt, Gadamer se okreće primerima iz njene upotrebe u jeziku.
- “*Prilikom korišćenja lekseme igra uvek misli na neko kretanje “tamo-amo” koje nije orijentisano prema nekom cilju, pa se može govoriti o igri valova, igri komaraca, igri reči itd*“ (Gadamer, 1978, str. 131).

Hans-Georg Gadamer

- **Gadamer naziva igru "idealnim carstvom" koje zahteva autonomiju.**
- Gadamer smatra **da igra ima slobodan impuls i sopstvenu bit nezavisnu od svesti onih koji igraju, pa onaj koji se igra nije igrač, već igra koja se ispoljava pomoću igrača.** To ukazuje da igra postoji čak i u slučaju da nema subjekata koji se ponašaju kao da se igraju.[\[6\]](#).
- **Svrha igre je oblikovanje samog kretanja igre,** te se u njoj ispoljava ono što odista jeste, samo bivstvovanje.
- Dakle, igra je proces kretanja, tvorevina, dok je bivstvovanje igre njen izvršenje, ispunjenje.



Eugen Fink

- Po nemcu **Eugen Finku** (1905-1975) **bezbrižnost i naivnost su integralni elementi igre.**
- Fink istražuje karakter nestvarnosti igre, relacije igre sa ljudskim životnim područjima, ontološko i metafizičko preziranje igre (igra kao mimezis), mitski kult igre, kosmičku simboliku igre, igru bogova, igru sveta itd.
- "Čovek je kroz igru otvoren prema svetu i ne postoji van njega, a njegov bitak sadrži u sebi tu otvorenost".
- **Fink se suprotstavio duboko ukorenjenim stavovima da je igra suprotna od rada**, da je pauza od rada, nazivajući ih "najpovršnjim" shvatanjima igre.
- „Igra je autoreferencijalni pojam, odnosno „smisao igre nije nešto drugo od igre – igra nije sredstvo, oruđe, nije prilika da se izrazi neki smisao. Igranje je u samom sebi i kroz samu sebe smisleno“
(Eugen Fink).



Rože Kajoa

- Francuski sociolog **Rože Kajoa** (1913-1978) analizira fenomen igre sa sociološkog aspekta i ističe da je „*igra kompleksna pojava i sastavni deo svih ljudskih aktivnosti i ambicija*, tako da je mali broj nauka koje je ne bi moglo proučavati“.
- Po Kajoi, *igra je slobodna, izdvojena, neizvesna, neproduktivna, propisana i fiktivna* (za razliku od drugih, igru smatra neproduktivnom aktivnošću).
- Kajoa ističe da *svaku civilizaciju karakterišu specifične igre*.



Rože Kajoa

Rože Kajoa

- U svojoj knjizi *Les jeux et les hommes* (Igre i ljudi), **Kajoa je definisao osnovne karakteristike igara:**

- **zabava:** aktivnost je odabrana radi njenog lakoćudnog karaktera;
- **odvajanje:** ograničena je u vremenu i mestu;
- **neizvestnost:** ishod aktivnosti je nepredvidljiv;
- **neproductivnost:** učešćem se ne postiže ništa korisno;
- **poštovanje pravila:** aktivnost ima pravila koja se razlikuju od svakodnevnog života;
- **Fiktivnost:** prati je svest o drugaćoj stvarnosti.

Po Rože Kajoi, postoje sledeće vrste igara: **takmičarske igre, igre na sreću, igre prerušavanja** (igranje uloga, scenske umetnosti) i **igre zanosa** (vrteška, ples, hod po konopcu).



Frédéric Gros

- Fridrih Gros ističe da *igra ima konstitutivnu pedagošku ulogu u pripremanju mlađih za život* jer razvija inteligenciju, vežba i privikava decu na kasnije dužnosti u svetu odraslih.
- *Igra je po njemu najbolji metod učenja*, a da bi to argumentovao povodi se, poput Spensera, naturalističkim objašnjenjima.
- Naglašava *da životinje kroz igru uče važne veštine za svoj opstanak, a da se deca kroz igru pripremaju za buduće pozive*, pa tako se „dečak instiktivno igra vojnika, a devojčica se igra sa lutkom“

Frédéric Gros (1965 do danas) je profesor filozofije na univerzitetu u Parizu i institutu političkih studija u Parizu.

Ričard Malakaster

- **Ričard Malakaster** je *fizičko vežbanje i igru smatrao nezamenljivim sredstvom u vaspitanju* (Stefanović, 2012).
- Preporučivao je narodne igre, igre sa loptom, fudbal, trčanje, skakanje, mačevanje, borenje, jahanje, plivanje.

Stefanović, I. (2012). *Osnove istorije sporta*. Beograd:
Visoka škola strukovnih studija.



As in a game of cards, so in the game of life, **we must play what is dealt to us, and the glory consists, not so much in winning, as in playing a poor hand well.**