

# Tradicijska igra u odgojno-obrazovnom procesu predškolske ustanove s ciljem očuvanja nematerijalne kulturne baštine

Primljen: 9. 2. 2022.

Prihvaćen: 21. 3. 2022.

Prethodno priopćenje

UDK

37 : 394.3

37.091.3

Andriana Marušić, odgajateljica,  
Split,  
amarusic@ffst.hr

izv. prof. dr. sc. Tonća Jukić,  
orcid.org/0000-0002-9184-9856  
Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet,  
tjukic@ffst.hr

## Sažetak

Očuvanje kulturne baštine strateški je resurs za održivost Europe, a predstavlja i jednu od temeljnih vrijednosti hrvatske obrazovne politike. U radu se prikazuje akcijsko istraživanje provedeno u DV „Vrtuljak“, Područnom vrtiću „Sv. Martin“ u Splitsko-dalmatinskoj županiji s mješovitom skupinom djece starijeg uzrasta (N = 16). Cilj je bio istražiti proces dječjeg razumijevanja baštine te potaknuti interes djece za lokalne tradicijske igre, njihovo redefiniranje i buduće korištenje njima. Istraživanje je pokazalo da, uvođenjem tradicijskih igara u odgojno-obrazovni proces, djeca iskustveno produbljuju svoje spoznaje o baštini, osjećaju zadovoljstvo u tradicijskim igrama i njihovu modificiranju prema autentičnim uvjetima te pokazuju interes za korištenje tradicijskim igrama u budućnosti. Zaključuje se kako provedba akcijskih istraživanja može biti dobar put za stvaranje čvrste veze s baštinom i dobar početni zalag njezina očuvanja.

**Ključne riječi:** akcijsko istraživanje, dječja igra, običaj, održivi razvoj, tradicija

## Uvod

Zaključci Vijeća Europske unije (engl. *Council Conclusions of 21 May 2014 on Cultural Heritage as a Strategic Resource for a Sustainable Europe*, 2014) upućuju na važnost očuvanja kulturne baštine kao strateškog resursa za održivost Europe. Obuhvaćaju sve resurse naslijeđene iz prošlosti u svim oblicima i kroz sve aspekte – materijalne, nematerijalne i digitalne, uključujući spomenike, mjesta, krajolike, vještine, prakse, znanja i izraze ljudskog stvaralaštva, kao i zbirke koje čuvaju i kojima upravljaju javna i privatna tijela poput muzeja, knjižnica, arhiva i udruga. Time se Europska unija sa svim svojim članicama odlučila na aktivan, holistički pristup koji u dokumentu *Europski okvir aktivnosti vezanih uz kulturnu baštinu* (engl. *European Framework for Action on Cultural Heritage*) (European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2019) zagovara kao integrativan i participativan način promoviranja zajedničke kulturne baštine i stvaranje sadašnjih i budućih europskih politika. Europski okvir sadrži osnovnu ideju koja sustave odgoja i obrazovanja u zemljama članicama vidi kao mjesta na kojima je omogućeno dječje izravno doživljavanje i analiziranje kulturne baštine te stjecanje identiteta, znanja i kompetencija u inkluzivnoj Europi.

UNESCO (2020: 5) je definirao nematerijalnu „kulturnu baštinu kao naslijeđe koje označava prakse, prikaze, izraze, znanje, vještine – kao i instrumente, predmete, artefakte i kulturne prostore međusobno povezane, koji zajednice, grupe i u nekim slučajevima pojedinci prepoznaju kao dio svoje kulturne baštine“. Edwards (2017) navodi da aktivnosti tradicijske igre kao oblika nematerijalne kulturne baštine potiču osjećaj pripadnosti i uvažavanja vlastite kulture te drugih tradicijskih kultura. Osnivanjem UNESCO-ve Otvorene digitalne knjižnice tradicionalnih igara (engl. *Open Digital Library of the Traditional Games*, UNESCO, 2019) kao globalnog projekta, naglašava se važnost tradicijskih igara u okvirima nacionalnih baština, ali i baštine svijeta. Ovim projektom nastoji se potaknuti djecu i mlade na povezivanje sa svojim korijenima i identitetima kao pretpostavkom održivosti globalnog društva.

Prema Nacionalnom kurikulumu ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja (u daljnjem tekstu NKRPOO, 2015), očuvanje kulturne i povijesne baštine u okviru očuvanja temeljnih vrijednosti jedne zajednice i društva jedan je od ciljeva i koncepta održivosti kroz odgoj i obrazovanje. Siraj-Blatchford, Smith i Pramling Samuelsson (2010: 5) održivost smatraju konceptom koji „želi uravnotežiti ljudsku i ekonomsku dobrobit s kulturnom tradicijom i poštivanjem okoliša“. Stoga tradicijske igre koje potiču pozitivne vrijednosti, kao što su poštenje, suradnja, sportski duh, pomoć, odgovornost i disciplina, pridonose takvom konceptu (Kovačević i Opić, 2014). Obrazovanje za održivi razvoj u sebi sadrži poticaj k spoznavanju vrijednosti

i značenja kulturnog i prirodnog naslijeđa, a uključivanjem djece u aktivno istraživanje elemenata baštine potičemo njihovu radoznalost, kreativnost i samopouzdanje, pomazemo izgraditi njihov identitet i osobnost te stil ponašanja i komunikaciju (Kostović-Vranješ i Šiškov, 2003). Uključivanje djece rane i predškolske dobi u istraživanje vlastite kulturne baštine pridonosi očuvanju tradicijskih vrijednosti te uz kulturni, nacionalni i osobni identitet promiče interkulturalnu i međugeneracijsku suradnju i društvenu koheziju (Kostović-Vranješ, 2015) što je u skladu s Europskim okvirom (2019).

Obrazovanje za održivi razvoj podrazumijeva novi pristup učenju koji uključuje akcijski orijentirane (engl. *action-oriented*) transformativne pedagogije (UNESCO, 2018: 48). Promišljajući kako osmisliti obrazovanje i podržati obrazovne pristupe koji nastoje obrazovati za održivost, Hardin i sur. (2016) zaključuju da se od stručnjaka za održivost očekuju znanstvena suradnja s javnim obrazovnim politikama i izrada isplativih rješenja, osmišljavanje i provedba strateških intervencija te učinkovita komunikacija. *Agenda 2030* u okviru svojih ciljeva i podciljeva koji govore o obrazovanju (br. 4, 4.1, 4.2), želi osigurati pristup kvalitetnom ranom djetinjstvu, njezi i predškolskom odgoju i obrazovanju kako bi djeca sada odrastala, formirala navike, vrijednosti i stavove u okviru načela održivosti, koje će pružiti osposobljeni odgajatelji (Kioupi i Voulvoulis, 2019). U ovom smislu na odgajatelje se gleda kao na kompetentne promicatelje održivog razvoja kroz sustav ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja (u daljnjem tekstu RPOO) pa je opravdano pretpostaviti da na njima leži velika odgovornost.

Prihvatajući raznolikost osobnih i društvenih identiteta, tradicijska igra egzistira kao jedan od izraza kulturnog identiteta određene zajednice i načina prijenosa njezinih kulturnih elemenata – vrijednosti, normi, jezika, ponašanja i artefakata (Visković, 2020). Djeca u suvremenom društvu igru su u prirodi zamijenila računalnim igrama u virtualnom svijetu (Šuvar, 2013) što možemo tumačiti naglom tehnologizacijom društva. Stoga je jedan od prioriteta omogućiti djeci ponovno približavanje tradicionalnim načinima igre. Šuvar (2013: 242) tvrdi da su tradicijske igre „neiscrpn i izvor mogućnosti za usvajanje sadržaja koji su djeci prihvatljiviji jer su preuzeti iz sredine u kojoj se odgajaju i rastu“ i kao takve vjerojatno utječu na osjećaj pripadnosti i upotrebu prirodnih materijala iz autentične okoline. Suvremeni način života lišava društvo tradicijske igre, poglavito one zajedničke slobodne igre u prirodi koja je sve manje zastupljena (Visković i Topić, 2020). Ovo navodi na sustavno iščezavanje igre i sve veću otuđenost među djecom, a i odraslima. Razumijevanje tradicijske igre kao izraza održivosti, ali i izvrsne medijske provodljivosti vrijednosti i ciljeva kurikula, svakako opravdava njezinu implementaciju u suvremeni odgojno-obrazovni kurikulum predškolskih i školskih ustanova. Želeći stvoriti optimalne uvjeta rasta i

razvoja, važno je uvažiti istraživački korpus koji Visković (2020) ističe kao doprinos tradicijske igre razvoju prosocijalnih vještina, empatije, suradnje i emocionalne samoregulacije djece, kao vrijednih ishoda NKRPOO-a.

Istraživanje Luchoro-Parrilla i suradnika (2021) u danom kontekstu pobliže potvrđuje prijašnje navode o doprinosu tradicijske igre. Ono pokazuje kako su od tradicijskih igara, kojima se koristilo u istraživanju, djeca bila motivirana koristiti se prirodninama iz okoliša te kako su, bez obzira na postavljanje rezultata kao mjerila pobjede, radije igrala u igrama bez rezultata, u mješovitim muško-ženskim grupama u kojima su se odvijali dogovaranje, suradnja i socijalna interakcija. Louth i Jamiesson-Proctor (2019) proveli su šestomjesečno istraživanje u sklopu programa uvođenja tradicijskih domorodačkih igara čiji nalazi idu u prilog uočenom značajnom poboljšanju prosocijalnih vještina, općeg zadovoljstva, tjelesne (samo)efikasnosti i razvoja inkluzivnih vrijednosti. Moguće je zaključiti da su elementi suradnje i zajedničkog dijeljenja karakteristike tradicijske igre u pozitivnoj korelaciji s elementima održivosti ljudskih zajednica i društva u cijelosti. Tome u prilog idu i nalazi Yeniasır i Gökbulut (2019) koji su promatrali djecu u tradicijskim igrama, a koji upućuju na porast zadovoljstva u igri, osjećaja zajedništva, suradnje, spremnosti za pomoć i svjesnosti o okolišu.

Istraživanje Sulistyaningtyas i Fauziah (2019), međutim, daje podatak kako 45 % odgajatelja rijetko potiče tradicijsku igru u ustanovi, dok ih 55 % to nikada ne radi. Neke od mogućih uzroka ovakvih rezultata autori vide u brojnim ograničenjima poput limitiranosti prostora, vremena, znanja i materijala kojima odgajatelji raspolazu. S ovim je u skladu i istraživanje koje su proveli Madondo i Tsikira (2021) koji navode opći nedostatak interesa, znanja i vještina odgajatelja za poticanje tradicijske igre. Prijelaz na obrazovanje za održivi razvoj (engl. *Education for Sustainable Development, ESD*, UNESCO, 2018) svakako uključuje odgajatelje motivirane ponašati se kao agenti promjena kako bi što uspješnije ispunili ulogu učitelja u obrazovanju za održivi razvoj (Pramling Samuelsson, Kaga i Andić, 2013). Ipak, odgovornost nikako ne leži isključivo na njima, nego i na javnim obrazovnim politikama, znanstvenicima i lokalnoj zajednici.

Još od Fröbelovih misli o „igri kao biti djetinjstva“ Mendeš (2014: 207), kurikuli predškolskih ustanova djelujući u okviru NKRPOO-a ističu dječju igru kao jedan od načina učenja, istraživanja i konstruktivnog rješavanja problemskih situacija. Imajući na umu igru kao najprirodnije sredstvo kojim djeca uče, Jukić (2015: 426) s pravom povezuje igru i akcijsko istraživanje kao „organiziranje različitih aktivnosti upoznavanja i osvješćivanja baštine“, koji odgajateljima „mogu poslužiti kao dobra osnova za kreiranje procesa osposobljavanja djece za život u skladu s održivim razvojem“. Jukić (2015) upućuje na mogućnosti validiranja pedagoških akcija u

održivom odgoju i obrazovanju provedbom akcijskih istraživanja o baštinskim sadržajima. Moguće je, stoga, povezati akcijsko istraživanje i problemsko-istraživački pristup koji se onda razvijaju oko niza ključnih vještina kao što su postavljanje pravih pitanja, prikupljanje informacija, prezentiranja, produbljivanja vlastitih znanja, korištenje raznim izvorima, analiza podataka, kritičko razmišljanje, raspravljanje. Na navedeno upućuje i Wals (2003; prema Ćurić, 2013) koji ističe potrebu za dodatnim obrazovanjem na polju transformativnog oblika učenja, ne samo za djecu nego i za nastavnike i studente na sveučilištima. Slično se može primijetiti u istraživanju koje je pokazalo da se odgajatelji ne osjećaju dovoljno osposobljenima za korištenje ovim načinom stjecanja daljnjih pedagoških kompetencija, iako prihvataju akcijska istraživanja kao kvalitetan izvor praktičnih podataka i model unaprjeđivanja prakse (Visković, 2013). Hartati (2017) također ističe kako se loše samopouzdanje profesionalnih sposobnosti negativno odražava na aktivnosti vlastitog iniciranja i uvođenja promjena akcijskim istraživanjem. Inicijalno obrazovanje odgajatelja i stručno usavršavanje kroz rad mogu uključivati različite mogućnosti učenja za stjecanje specifičnih kompetencija potrebnih za provođenje i razvoj pedagoške prakse u predškolskoj ustanovi. Barentien i suradnici (2020) regresijskom su analizom utvrdili značajne pozitivne veze između dodatnog profesionalnog usavršavanja u tijeku odgajateljskog rada i odgajateljskih uvjerenja u (samo)efikasnost, entuzijizam i znanje o sadržajima i načinima unaprjeđenja pedagoške prakse. Takvi rezultati pokazuju da su inicijalno i/ili dodatno profesionalno osposobljavanje, kao mogućnosti stjecanja znanja o korištenju akcijskim istraživanjima, izravno povezani s osjećajem osposobljenosti, razvojem daljnjih kompetencija i njihovim korištenjem akcijskim istraživanjem za unaprjeđenje prakse. Karakteristika akcijskih istraživanja u RPOO, ističe Taylor (2020), počiva na uvjerenju da se znanje može aktivno otkriti, spoznati i iskoristiti te racionalno dokazati objektivnom analizom. Pritom na kontekst i lokalnu razinu na kojoj se istraživanje provodi treba gledati kao na zaštitu od generaliziranog znanja, a ne kao na ograničenje zbog šire neupotrebljivosti. Nova paradigma djetinjstva zahtijeva nove pristupe učenju koji će lako moguće akcijska istraživanja postaviti visoko na ljestvici najkorisnijih alata transformativnih pedagogija i refleksivnih praksi. U njima, kažu Petrović-Sočo i Šagud (2007), odgajatelji uz pomoć svojih kolega i suradnika, kao kritičkih prijatelja, sustavno istražuju vlastitu praksu, zajedno analiziraju konfliktne ideje i dileme te predlažu nove strategije njihova rješavanja.

Kako bi se istražile mogućnosti implementacije tradicijskih igara u odgojno-obrazovni proces predškolske ustanove tako je u proljeće 2021. godine provedeno akcijsko istraživanje s mješovitom skupinom djece starijeg vrtićkog uzrasta (N = 16) u DV „Vrtuljak“, Područnom vrtiću „Sv. Martin“ u Splitsko-dalmatinskoj županiji. Akcijsko je istraživanje provedeno u skladu s Etičkim kodeksom istraživanja

s djecom (Ajduković i Kolesarić, 2003), uz suglasnost obitelji. Cilj je bio istražiti proces dječjeg razumijevanja baštine te potaknuti interes djece za lokalne tradicijske igre, njihovo redefiniranje i buduće korištenje njima. U istraživanje se krenulo od polaznog istraživačkog pitanja kako možemo uvođenjem tradicijskih igara u odgojno-obrazovni proces predškolske ustanove potaknuti djecu na iskustveno produbljivanje spoznaja o baštinskim sadržajima i pridonijeti očuvanju baštine. Za planiranje istraživanja upotrijebljen je vodič dostupan u Jukić (2015), a za prikaz je odabran model dostupan u Kuhne i Quigley (1997: 28) koji akcijsko istraživanje razlaže na tri ključne etape (planiranje, djelovanje, refleksija) podijeljene u šest koraka.

## Akcijsko istraživanje

### 1. Etapa planiranja

#### 1. korak: Razumijevanje problema istraživanja

Očuvanje kulturne i povijesne baštine kao temeljnih vrijednosti jedne zajednice i društva dio je hrvatske obrazovne politike u RPOO, a održivost kulturne i povijesne baštine kroz odgoj i obrazovanje jedan je od ciljeva koncepta održivosti. Imajući u vidu navedeno, odgojiteljice su u vrtiću uočile potrebu za većom zastupljenošću baštinskih elemenata u odgojno-obrazovnoj praksi, stoga je problem istraživanja bilo nedostatan očuvanje baštine u vrtiću. Utvrđeni problem istraživanja bio je značajan za svakodnevni rad u vrtiću te rješiv u okvirima vrtićkih aktivnosti (Kuhne i Quigley, 1997). Pregledom literature koja omogućuje bolje razumijevanje problema istraživanja i osmišljavanje mogućeg načina njegova rješavanja, utvrđeno je da tradicijske igre imaju važnu ulogu u razumijevanju i očuvanju baštine, međutim, da su uslijed modernog načina života nedovoljno zastupljene u suvremenom društvu (Visković i Topić, 2020). Opravdano je bilo pretpostaviti da, osim suvremenih uvjeta života, nedovoljnoj zastupljenosti tradicijskih igara u dječjem vrtiću pridonose i nedostatnost dječjih znanja o baštini i njihovih iskustava vezanih uz tradicijske igre i očuvanje baštine. Interes djece za upoznavanje tradicijskih igara, daljnje korištenje igrama i njihovo redefiniranje te zadovoljstvo djece u aktivnostima tradicijskih igara utvrđeni su kao polazne istraživačke vrijednosti, odnosno standardi za procjenu kvalitete ovog istraživanja (McNiff i Whitehead, 2010).

#### 2. korak: Definiranje projekta istraživanja

Sukladno definiranom problemu i cilju istraživanja, uslijedilo je detaljnije planiranje uvođenja promjena u odgojno-obrazovni rad. Razmatrani su mogući načini svakodnevnog uvođenja tradicijskih igara i drugih baštinskih sadržaja u vrtićke ak-

tivnosti s ciljem dubljeg dječjeg razumijevanja baštine i njezina njegovanja. Izrađen je akcijski plan koji je uključivao stvaranje situacija i uvjeta povoljnih za poticanje dječjih interesa za istraživanje, otkrivanje i doživljavanje baštinskih sadržaja, s posebnim naglaskom na tradicijskim igrama kao nematerijalnoj kulturnoj baštini. Ujedno, unošenjem prirodnina i artefakata kao novih sredstava za igru u zatvorenom i otvorenom prostoru dječjeg vrtića, osmišljavani su prostorno-materijalni poticaji povoljni za poticanje djece na proširenje dječje igre. Plan je obuhvaćao i uključivanje roditelja, baka i djedova, poglavito preko predstavljanja tradicijskih igara iz njihova djetinjstva kao što su: *zogarela* ili školica (jedno ili više djece ucrtava kredom deset kvadrata i brojeve od jedan do deset unutar tih kvadrata. Svaki igrač, kad na njega dođe red, baca svoj predmet (najčešće kamenčić) na brojeve po redu, dok je pobjednik onaj koji prvi odskakuće po svim kvadratima); *konop u krug* (jedno dijete iz sredine vrti konop po podu, ostala djeca u krugu jedan pored drugoga taj konop preskaču), *preskakanje konopa* (dvoje djece vrti konop, jedan ga preskače), *potezanje konopa* (između dviju mješovitih skupina djece), *magarci* (dio djece stoje četveronoške, s rukama i nogama na podu, ostali ih preskaču odupirući se rukama o njihova leđa), *trilja* (ploča za igranje s crnim i bijelim oblucima, igraju po dvoje, ostali ih bodre, pobjednik je tko prvi poreda tri svoja oblutka u istom pravcu), itd. Utvrđeno je da roditelji i stariji članovi obitelji imaju izrazito afirmativne stavove prema uvođenju navedenih igara u kurikulum dječjih vrtića jer promiču tradicijske vrijednosti, potiču djecu na korištenje prirodnina i doprinose slobodnoj vanjskoj igri i očuvanju materinjeg jezika (Visković, 2020). S tim u vezi, razgovori djece s roditeljima, bakama i djedovima o zajedničkim interesima mogu stvoriti podržavajuću i afektivnu atmosferu te bliske obiteljske odnose.

### 3. korak: Određivanje metodologije istraživanja

Kao kriteriji za vrednovanje uspješnosti projekta i ostvarenosti postavljenih vrijednosti (McNiff i Whitehead, 2010) postavljeni su dječje znanje o baštini te dječje samoinicirano i učestalo igranje tradicijskih igara. Dokumentiranje istraživačkoga procesa vrlo je važno za precizno i obuhvatno prikazivanje i razumijevanje iskustava djece i odgojitelja (Jukić, 2015), stoga se kontinuirano koristilo radom na dokumentaciji u vidu svakodnevnog vođenja pisanog dnevnika, fotografiranja i bilježenja trenutaka u procesu igranja djece snimanjem kratkih videoisječaka. Nakon razmatranja različitih postupaka prikupljanja podataka (Cohen, Manion i Morrison, 2007), s obzirom na postavljeni cilj i skupinu djece koja su sudjelovala u istraživanju, u *inicijalnoj etapi* odabrani su postupak intervjuiranja uz korištenje diktafona za ispitivanje dječjih znanja o baštini te sustavno promatranje uz korištenje protokola promatranja za utvrđivanje preferiranih igara u unutarnjem i vanjskom prostoru. U

*etapi uvođenja promjene* postupak sustavnog promatranja uz korištenje protokola promatranja odabran je za praćenje zastupljenosti pojedine tradicijske igre, a postupak procjenjivanja uz korištenje skale procjene za utvrđivanje zadovoljstva djece u tradicijskim igrama (od 1 – uopće mi se ne sviđa do 5 – najviše mi se sviđa) i dječjih interesa za tradicijske igre (pridruživanje prikladnog emotikona pojedinoj igri – crtež nasmijanog lica ako bi djeca i dalje htjela igrati tu igru jer ih igra čini sretnima, odnosno crtež tužnog lica ako pojedinu igru više ne bi htjela igrati jer ih igra čini nesretnima). Ujedno, u ovoj je etapi planirano ponovno intervjuom ispitati dječja znanja o baštini. *Finalna etapa istraživanja* uključivala je ponavljanje istraživačkih postupaka iz inicijalne etape istraživanja kako bi se utvrdilo je li cilj istraživanja ostvaren te je li došlo do promjena procesa i ishoda prakse (Jukić, 2015; Kuhne i Quigley, 1997). Plan je uključivao i priskrblijevanje dozvola roditelja, kao i povezivanje s kritičkim prijateljem s kojim se ostvaruje otvorena i konstruktivna komunikacija (McNiff i Whitehead, 2010).

## 2. Etapa djelovanja

### 4. korak: implementacija akcijskog plana i promatranje rezultata

Prilikom inicijalnog utvrđivanja dječjih znanja o baštini, djeci su postavljena tri pitanja otvorenog tipa: Što je baština?, Što je tradicija? i Što je običaj?. U ovoj etapi istraživanja djeca ni na jedno pitanje nisu znala odgovor. Utvrđeno je da djeca pojam *baština* povezuju uz vrt, travu, baštu, maštu; pojam *tradicija* ne povezuju ni s čim poznatim, dok pojam *običaj* povezuju s imenicom obećanje. Takvi dječji odgovori upućuju na zaključak da djeca nisu poznavala ključne pojmove vezane uz baštinu jer se vjerojatno s tim konceptima prethodno nisu susretala u obiteljskoj i vrtičkoj komunikaciji, što ne iznenađuje s obzirom na rezultate istraživanja na koje upućuju Šahin i Ev Çimen (2020).

Inicijalno ispitavši preferirane aktivnosti djece u unutrašnjem i vanjskom prostoru postupkom promatranja djece u desetosatnom boravku, utvrđeno je da djeca u igri na otvorenom provode oko jedan do dva sata dnevno. Iako se vrtić nalazi u malom obalnom, nenapučenom mjestu s većinom autohtonim stanovništvom, djeca slabo poznaju tradicijske igre svojih roditelja, djedova i baka, odnosno lokalne zajednice te se sukladno tome i slabije njima koriste. Tijekom igre na otvorenom djeca se uglavnom igraju igara kao što su nogomet, graničari i odbojka ili se igraju šljunkom, penju po penjalici, kližu niz tobogan, provlače se kroz tunel, vrte kolo ili preskaču vijaču. U ovoj su etapi istraživanja rezultati pokazali da djeca oko 80 % boravka u vrtiću provode u zatvorenom prostoru, uglavnom zaokupljena didaktičkim



materijalom koji se u njemu nalazi ili igrama u manjim skupinama poput igre uloga i simboličke igre.

*U etapi uvođenja promjene* u kojoj su uvedene tradicijske igre u vrtičke aktivnosti potican je i praćen proces dječjeg razumijevanja baštine. Postupkom sustavnog promatranja uz korištenje protokola promatranja praćena je zastupljenost tradicijske igre. U ovoj su etapi istraživanja djeca u igri na otvorenom, ako su to dozvoljavale vremenske prilike, provodila više vremena nego prije – od jednog do tri sata dnevno (prijepodne i poslijepodne). Novouvedene tradicijske igre predložili su roditelji, a predstavljale su igre koje su oni igrali kao djeca: igra školice, potezanje konopa, magarci, sličice – dobacivanje/ispucavanje do zida, konop – vrtnja i preskakanje u krug. Djeca su ih igrala svakodnevno na vanjskom i unutrašnjem prostoru vrtića, u različito doba dana. Igranje tradicijskih igara samoinicijativno su odabirala, izmjenjujući se u sudjelovanju. Uočeno je kako su u ovoj etapi djeca pokazala veći interes za tradicijske igre nego za didaktičke materijale. Ovo je uputilo na zaključak da djeca iskazuju želju za grupnim igrama s elementima stvarne životne socijalizacije, postizanja dogovora, suradnje i rješavanja problemskih situacija, na što upućuje i Visković (2020), te da im baštinske teme bude interes i izazivaju zadovoljstvo. U nastavku se nalaze izvadci iz dnevnika o akcijskom istraživanju koji ilustriraju dječje prihvaćanje tradicijskih igara, snalaženje u njima te dječje zadovoljstvo implementacijom i redefiniranjem tradicijskih igara.

#### ***Izvadak iz dnevnika, 6. 4. 2021. Uvođenje igre „potezanje konopa“***

Djeci je pokazan videosadržaj o igrama djece na otvorenom tijekom 80-ih godina prošlog stoljeća. Vrijeme je vedro i prohladno s burom. Boravak na otvorenom je u trajanju 45 minuta, prijepodne.

Odgajateljica.: „Čega bi se mogli igrati s ovim konopom?“

Djeca: „Preskakanje, potezanje, vrtit u dvoje“... (odmah demonstriraju). Započinju se „otimati“ za konop, odgajateljica inicira igru potezanja (organizirano), odabire dvoje djece koja će odabrati svoje ekipe, dječak odabire dječake, a djevojčica odabire djevojčice (6 + 6), djevojčice odmah padaju.

Djevojčica A. (4,5 godina): „Ovo ne valja, trebamo bolje birati da budemo jednaki.“

Dva dječaka I. (5,5 godina) i M. (5,8 godina) odabiru mješovite ekipe (prvo biraju mlađu i sitniju djecu, potom djevojčice i na kraju najjače dječake). Dogovaraju točnu poziciju (prag u podu je sredina) i stavljaju oznaku na sredinu konopa. Svi se glasno raduju po završetku (i djeca poražena u igri), ponovo biraju novi sastav ekipa. Igra traje svih 45 minuta, po završetku

uspoređuju žuljeve na rukama (ponosno, čiji su žuljevi veći, znači da se taj više trudio).

***Izvadak iz dnevnika, 12. 4. 2021. Igranje igre „školica“ i „magarci“***

Tijekom jutra (od 9 do 10 sati) 10-ak djece samoinicijativno igra školicu, dogovarajući pravila, u predsoblju.

Dječaci I. (5,5 godina) i R. (5,9 godina) i djevojčice A. (4,5 godina) i L. (5 godina) traže konop za potezanje ili vrtnju u krug (nažalost, nije moguće izaći zbog izrazito nepovoljnih vremenskih uvjeta). Odlučuju se igrati magaraca, prihvaćaju prijedlog novog pravila, stalno stvaraju novi niz preskačući jedan drugoga, dimenzije prostorije navode na formiranje kruga, u igri se zadržavaju oko pola sata.

Djevojčica L. (5 godina) drugoj djeci opisuje igru „šuk – muk“ koju su joj prenijeli djed i baka. Informira grupu o tome kako kod kuće razgovaraju o novim igrama koje smo uveli.

Razvidno je da su djeca pokazala zainteresiranost za igre koje su igrali njihovi roditelji, bake i djedovi, pokazujući time osjećaj za baštinstvo i tradiciju. Istodobno su pokazala upornost i prilagodljivost u izmijenjenim uvjetima igranja, kritički promišljajući pronalazila su nova rješenja za nastale problemske situacije. Želja za zajedničkim igranjem stvarala je kulturu suradljivosti, ravnopravnosti među jačima i slabijima, dječacima i djevojčicama, bez obzira na pobjedničku stranu. Takvi odnosi upućuju na kulturu uvažavanja i inkluzivnosti uočenu i u drugim istraživanjima (Louth i Jamieson-Proctor, 2019; Luchoro-Parrilla i sur., 2021) i čine optimalne uvjete za razvoj održivog obrazovanja.

Rezultati procjene interesa djece za pojedine tradicijske igre i njihova zadovoljstva sudjelovanjem u istima u ovoj su etapi pokazali da su djeca najviše procjene dala igrama školice i magaraca u kojima su ujedno bila najuspješnija, dok su nešto niže procjene dala igrama potezanje konopa, konop u krug i ispucavanje sličica. S obzirom na njihovu procjenu interesa za igru, najviše ih je sretnima činila igra školice, a najmanje su sretni bili igrajući igru konop u krug, moguće zato što je bila motorički zahtjevnija i u njoj u ovoj etapi nisu uvijek postizala uspjeh (Tablica 1.).

Prilikom ponovnog ispitivanja dječjih znanja o baštinskim sadržajima, u ovoj su etapi djeca ponudila pet odgovora iz kojih je vidljivo da su se, slušajući tradicijske priče, istražujući tradicijske predmete i igre te tradicijska jela i običaje, djeca približavala biti baštine. Ipak, još je uvijek izostalo dublje razumijevanje tog koncepta (Tablica 2.).

*U finalnoj etapi istraživanja* ponovljeni su istraživački postupci iz inicijalne etape istraživanja. Utvrđeno je povećanje broja odgovora na postavljena pitanja, među-

**Tablica 1.** Tradicijske igre: zadovoljstvo i interes djece u etapi uvođenja promjene

igra	zadovoljstvo				interes	
	min	maks	M	SD	☺	☹
školica	3,00	5,00	4,75	0,57	5	2
igra magaraca	1,00	5,00	4,37	1,02	4	2
potezanje konopa	1,00	5,00	4,12	1,26	3	4
konop u krug	1,00	5,00	3,94	1,39	1	4
ispucavanje sličica	1,00	5,00	3,50	1,55	3	4

**Tablica 2.** Dječja znanja o baštini u etapi uvođenja promjene i finalnoj etapi

znanja o baštini	etapa uvođenja promjene	finalna etapa		
	primjeri odgovora	f	primjeri odgovora	f
Što je baština?	„Kad pečeš krumpire i meso.“	1	„Kuće stare, to ima u selima.“ „Kad radiš onu neku predstavu, kolo.“ „Priroda.“ „Stare igračke, kakve su prije bile.“ „One stare teče, u kojima se kuhalo na vatri.“	9
Što je tradicija?	„Kad se prodaje voće.“ „Kad nešto svake godine pečeš, slaviš.“	2	„Hrana, neka zdravija hrana.“ „Stare kuće, kakve su bile.“ „To je zabava, kad se nešto slavi.“	6
Što je običaj?	„Kad neko ide u crkvu.“ „Kad siromašni nemaju hrane i onda im pokloniš nešto.“	2	„Kad je Božić, ono šta radimo.“ „Kad se beru masline.“ „Kad se nekome pokloni ulje od maslina.“	6
ukupno		5		21

tim, još je važniji dolazak do spoznaje o kvalitativnih promjenama i napretku u dječjem razumijevanju pojmova vezanih uz baštinu, što se može primijetiti iz primjera izjava u Tablici 2.

Djeca su nastavila iskazivati zadovoljstvo pojedinim tradicijskim igrama i interes da ih i dalje nastave igrati. Rezultati se nalaze u Tablici 3., a pokazuju uglavnom umjerene do visoke procjene za sve igre. Tijekom istraživanja uočena je i promjena dječje percepcije određenih igara koja se može objasniti time da su igrom poput konopa u krug vremenom bili sve zadovoljniji zato što su je upornošću uspješno

**Tablica 3.** Tradicijske igre: zadovoljstvo i interes djece u finalnoj etapi

Sviđa mi se nova igra u našem vrtiću, želim je i dalje igrati:	ne slažem se		uglavnom se ne slažem		ne mogu se odlučiti		uglavnom se slažem		potpuno se slažem	
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
školica	1	6,3	-	-	1	6,3	2	12,5	12	75,0
konop u krug	-	-	3	18,8	1	6,3	2	12,5	10	62,5
igra magaraca	2	12,5	-	-	1	6,3	6	37,5	7	43,8
potezanje konopa	4	25,0	1	6,3	2	12,5	1	6,3	8	50,0
ispucavanje sličica	2	12,5	3	18,8	2	12,5	6	37,5	1	6,3

svladali. U tom kontekstu važno je naglasiti vrijednost i značaj dječjeg neodustajanja, njihove ustrajnosti i želje za savladavanjem novih vještina i, u konačnici, njihova uspjeha u tome.

### 3. Etapa refleksije

#### 5. korak: vrednovanje rezultata

U etapi refleksije vrednovani su rezultati akcijskog istraživanja te je napravljena refleksija na cjelokupni istraživački proces. Dobiveni podatci otkrili su da su tijekom mjesec dana upoznavanja s tradicijskim igrama i drugim baštinskim sadržajima i aktivnostima djeca stekla nova znanja o baštini i postigla razumijevanje njezine biti. Od početnog nepoznavanja pojmova *baština*, *tradicija* i *običaj* te njihova nepravilnog povezivanja s pojmovima koji zvuče slično, ali nemaju i semantičku sličnost, tijekom istraživanja djeca su te pojmove sustavno osvješčivala te su na kraju istraživanja uspješno povezala i usvojila određene pojmove i kontekst. Pojmove *baštine*, *tradicije* i *običaja* povezala su s nematerijalnom i materijalnom kulturnom baštinom, stvorivši poveznice s lokalnim običajima, tradicijom, prirodom, gradnjom, hranom, plesovima.

Po pitanju preferiranih aktivnosti u vrtiću, prije upoznavanja tradicijskih igara djeca su se najčešće igrala u zatvorenom prostoru didaktičkim materijalom, dok su se na otvorenom najčešće igrala igre poput nogometa, graničara i odbojke te su sudjelovala u aktivnostima poput klizanja niz tobogan, vrtnje kola ili preskakanja vijače. Tijekom etape uvođenja promjena djeca su svakodnevno, koliko su to vremenske mogućnosti dozvoljavale, provodila više vremena na otvorenom nego što su to radila prije uvođenja promjena.

Tradicijske igre u inicijalnom ispitivanju uopće nisu bile zastupljene u vrtićkim aktivnostima, dok je njihova zastupljenost u etapi uvođenja promjena bila izrazita

tijekom igre na otvorenom, pri čemu su se djeca manje koristila svim ostalim uobičajenim aktivnostima, osim nogometa koji je i dalje bio zastupljen u velikoj mjeri. Važno je istaknuti da su tradicijske igre djeca igrala svakodnevno, u vanjskom i unutrašnjem prostoru vrtića, tijekom cijelog dana, te su ih samoinicijativno odabirala i redefinirala dogovarajući se i mijenjajući pojedina pravila. Valja istaknuti i to da se u aktivnostima tradicijskih igara sukobi među djecom nisu događali te da su situacije u kojima je bilo potrebno pojašnjenje pravila, djeca rješavala dogovorom. Uočeni su i izražena povezanost među djecom, tolerancija prema mlađima, poticanje neuspješnijih na ponovne pokušaje, slobodno uključivanje svih bez obzira na dob, spol i razinu sposobnosti, što su također utvrđene dobrobiti ovog istraživanja.

Cilj istraživanja bio je istražiti proces dječjeg razumijevanja baštine te potaknuti interes djece za lokalne tradicijske igre, njihovo redefiniranje i buduće korištenje njima. Istraživanje dječje perspektive koje su proveli Ferreira i suradnici (2018) u razgovorima s djecom koja su sama bilježila situacije u kojima su razumijevala što uče i/ili doživjela iskustvo učenja pokazuje kako se učenje događa u interakciji s prostorom, materijalnim objektima, radnjama, značajnim drugima (odgajateljima i vršnjacima) i kulturnim praksama zajednice i predškolskih ustanova. Navedeni uvjeti omogućeni su i u ovom akcijskom istraživanju.

Nakon razmatranja svih podataka dobivenih istraživanjem, može se potvrditi da su postavljeni kriteriji i polazne vrijednosti ostvareni te je ovo istraživanje dobar put za stvaranje čvrste veze s baštinom i dobar početni zalog njezina očuvanja jer je interes djece za kulturnu baštinu razvijen. Uočeno je da su u etapi uvođenja promjena djeca pokazala veći interes za tradicijske igre nego za didaktičke materijale što je uputilo na zaključak da djeca iskazuju želju za grupnim igrama s elementima stvarne životne socijalizacije, postizanja dogovora, suradnje i rješavanja problemskih situacija. Dobiveni rezultati idu u prilog rezultatima drugih istraživanja (Lucho-ro-Parrilla, 2021; Šuvar, 2013) koji upućuju na to da djeca imaju prirodan interes prema kulturnim, materijalnim i nematerijalnim dobrima zajednice kojoj pripadaju, a na nama je to prepoznati i implementirati u pedagoški proces. U smislu održivog odgoja i obrazovanja i razumijevanja transformacijskog učenja, ovi rezultati mogu biti važni i kreatorima obrazovnih politika u RPOO.

## 6. korak: Refleksija o projektu

Uočene su višestruke dobrobiti provedenog istraživanja. Osim što se uvođenjem tradicijskih igara u dječji vrtić pridonijelo produbljivanju dječjih spoznaja i iskustava vezanih uz baštinu u vidu upoznavanja novih strategija igre te se time i postavio temelj za očuvanje baštine, postignute su i druge dobrobiti: ostvareni su vršnjačko učenje, razvoj empatije, razvoj motoričkih sposobnosti i vještina te unapređenje

socijalnih vještina i prosocijalnog ponašanja, slično rezultatima drugih istraživanja tradicijskih igara (Louth i Jamieson-Proctor, 2019; Yeniasır i Gökbulut, 2019). S obzirom na ostvarene rezultate, može se reći da su potrebna daljnja istraživanja implementacije i doprinosa tradicijskih igara očuvanju kulturne baštine našeg naroda kako bi se longitudinalno pratilo uvođenje tradicijskih igara i drugih poticaja u vrtiću s ciljem njegovanja baštine i očuvanja hrvatske tradicije. Projekt stoga ulazi u drugi ciklus u kojemu će se s roditeljima i djecom utvrditi sljedeće aktivnosti i sadržaji koji će omogućiti dublje spoznavanje naše baštine, a time i njezino dugoročno njegovanje i očuvanje za bolju sadašnjost i održivu budućnost.

## Zaključci

Europski okvir (2019) jasno upućuje na prioritetne aktivnosti i nacionalne politike zemalja članica ka održivosti Unije. Ciljevi koji su pritom određeni uključuju i *Agendu 2030* te sustave odgoja i obrazovanja kao nositelje nužnih promjena koje bi uključivale primjenu znanja i strategija za održivost. Budući da djeca izravno doživljavaju i analiziraju sve oblike kulturne baštine, potrebno im je omogućiti uvjete u kojima će nesmetano učiti, kritički razmišljati, transformirati svoja znanja i koristiti se njima, a da pri tom razviju pozitivan odnos prema tradicionalnim vrijednostima svoje kulture i kultura drugih naroda. Istraživanje i očuvanje kulturne baštine imaju izniman potencijal za poticanje dječjeg samopoimanja i složenog procesa stvaranja osobnog identiteta unutar kulturnog identiteta svoje zajednice i šire. Međutim, da bi se taj potencijal ispunio, važno je da se o baštini strateški razmišlja i njome upravlja unutar paradigme aktivnog pristupa, što nam između ostalog nudi akcijsko istraživanje u RPOO. Razumijevanje procesa intrinzične i ekstrinzične motiviranosti djece za učenjem upućuje na potrebu kreiranja kompleksnih pristupa i autentičnih uvjeta u kojima se ti pristupi ostvaruju (Ferreira i sur., 2018). Takvi zaključci dodatno osnažuju upotrebu akcijskih istraživanja kao istraživanja procesa razumijevanja i učenja djece unutar održivog obrazovanja.

Jedan od zadataka sustava i kurikula ustanova RPOO jest da pozitivno utječu na formiranje prosocijalnih stavova prema ciljevima održivog razvoja. Ovaj proces nužno je integrirati u širu sliku održivog razvoja. U tom smislu nematerijalna vrijednost kulturne baštine igranja tradicijskih igara koje prenose međuljudske vrijednosti, spoznaje i vještine stvarajući nova, kreativna socioemocionalna iskustva djece u ranoj i predškolskoj dobi pridonosi ne samo očuvanju lokalne nematerijalne kulturne baštine nego i održivosti ljudskog društva. Igranje tradicionalnih igara stvara snažan osjećaj zajedništva i međusobno razumijevanje djece u malim vrtićkim skupinama. Iskustvo socijalizacije, prijateljstva, suradnje, kritičkog razmišljanja i demokrat-

skih vrijednosti izgrađuje pozitivne socioemocionalne vještine i vještine rješavanja problemskih situacija. Tradicijskom igrom djeca razvijaju sposobnosti koje nekim drugim oblicima igranja ne mogu ostvariti, što je prepoznato kao važna karakteristika ovog istraživanja. Djeca su pokazala veliku zainteresiranost za spoznavanje baštinskih elemenata iz svoje lokalne zajednice te iskustva svojih roditelja, djedova i baka koja su rado prenosila prijateljima u vrtiću. Uočeni su zadovoljstvo u igranju tradicionalnih igara i želja djece za njihovim svakodnevnim igranjem. Djeca su igre redefinirala s obzirom na vremenske uvjete i prilagođavala na različite maštovite načine te su želju i potrebu za zajedničkom igrom i ovakvim iskustvom kontinuirano iskazivala do kraja istraživanja. Moguće je stoga pretpostaviti da tradicijska igra i poznavanje baštinskih elementa djeci daju osjećaj pripadnosti i potencijal za njegovanje kako svoje baštine tako i drugih kulturnih baština suvremenog društva.

## Literatura

- Ajduković, M. i Kolesarić, V. (ur.) (2003). *Etički kodeks istraživanja s djecom*. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži, Vijeće za djecu Vlade RH.
- Barenthien, J., Oppermann, E., Anders, Y. i Steffensky, M. (2020). Preschool teachers' learning opportunities in their initial teacher education and in-service professional development – do they have an influence on preschool teachers' science-specific professional knowledge and motivation?, *International Journal of Science Education*, 42(5), 744-763. DOI: 10.1080/09500693.2020.1727586
- Cohen, L., Manion, L. i Morrison, K. (2007). *Metode istraživanja u obrazovanju*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Council Conclusions of 21 May 2014 on Cultural Heritage as a Strategic Resource for a Sustainable Europe (2014). *Official Journal*, C 183, 36-38. CELEX: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52014XG0614\(08\)\[legislation\]](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52014XG0614(08)[legislation]) (14. 1. 2022.)
- Čurić, A. (2013). Vrtići kao primjeri održivosti. *Dijete, vrtić, obitelj*, 19(74), 13-15.
- Edwards, K. (2017). *Indigenous traditional games – planning resource*. Toowoomba, Queensland: University of Southern Queensland. <https://eprints.usq.edu.au/30730/1/Indigenous%20Traditional%20Games-Resource.pdf> (25. 1. 2022.)
- European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, (2019). *European Framework for Action on Cultural Heritage*, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707> (14. 1. 2022.)
- Ferreira, J. M., Karila, K., Muniz, L., Amaral, P. F. i Kupiainen, R. (2018). Children's Perspectives on Their Learning in School Spaces: What Can We Learn from Children in Brazil and Finland?. *IJEC*, 50, 259-277 <https://doi.org/10.1007/s13158-018-0228-6>
- Hardin, R., Bhargava, A., Bothner, C., Browne, K., Kusano, S., Golrokhian, A. i Agrawal, A. (2016). Towards a revolution in sustainability education: Vision, architecture, and assessment in a case-based approach. *World Development Perspectives*, 1, 58-63. <https://doi.org/10.1016/j.wdp.2016.05.006>
- Hartati, S. (2017). Self-Concept of Kindergarten Teachers about Implementation of Classroom Action Research. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 169, 293-295.

- Jukić, T. (2015). Upoznavanje baštine kroz akcijsko istraživanje u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. *Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu*, 64(3), 424-438.
- Kioupi, V. i Voulvoulis, N. (2019). Education for Sustainable Development: A Systemic Framework for Connecting the SDGs to Educational Outcomes, *Sustainability*, MDPI, 11(21), 1-18.
- Kostović-Vranješ, V. (2015). Baština – polazište za promicanje odgoja i obrazovanja za održivi razvoj. *Školski vjesnik*, 64(3), 439-452.
- Kostović-Vranješ, V. i Šiškov R. (2003). Kuće naših predaka. U: H. Ivon (ur.), *Zbornik radova stručnog i znanstvenog skupa s međunarodnom suradnjom Od baštine za baštinu: Kulturološki aspekti predškolskog kurikula – 3. dani otočkih dječjih vrtića* (str. 82-87). Hvar: Dječji vrtić „Vandela Božtković“.
- Kovačević, T. i 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(Sp.Ed.1), 95-112.
- Kuhne, G. W. i Quigly, A. (1997). Understanding and using action research in practice settings. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 73, 23-40.
- Louth, S. i Jamieson-Proctor, R. (2019). Inclusion and engagement through traditional Indigenous games: enhancing physical self-efficacy, *International Journal of Inclusive Education*, 23(12), 1248-1262. DOI: 10.1080/13603116.2018.1444799
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., i Pic, M. (2021). Traditional Games as Cultural Heritage: The Case of Canary Islands (Spain) From an Ethnomotor Perspective. *Frontiers in psychology*, 12, 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>
- Madondo, F. i Tsikira, J. (2021). Traditional Children's Games: Their Relevance on Skills Development among Rural Zimbabwean Children Age 3–8 Years, *Journal of Research in Childhood Education*, DOI: 10.1080/02568543.2021.1982084 (14. 1. 2022.)
- McNiff, J. i Whitehead, J. (2010). *You and your action research project – 3<sup>rd</sup> edition*. Routledge: Taylor i Francis.
- Mendeš, B. (2014). Antonija Cvijić's Attitude to Children's Play in the Work „Rukovod za zabavište“ (Kindergarten Handbook). *Croatian Journal of Education*, 16(Sp. Ed. No. 1), 201-216.
- Nacionalni kurikulum za predškolski odgoj i obrazovanje (2015). <https://mzo.gov.hr/User-DocsImages/dokumenti/Obrazovanje/Predskolski/Nacionalni%20kurikulum%20za%20rani%20i%20predskolski%20odgoj%20i%20obrazovanje%20NN%2005-2015.pdf> (14. 1. 2022.)
- Petrović-Sočo, B. i Šagud, M. (2007). Akcijsko istraživanje – kontinuirano mijenjanje i zajedničko izgrađivanje kurikula. U: A. Murn, D. Nenadić-Bilan, R. Bacalja i M. Klarin (ur.), *Prema novom kurikulumu u odgoju i obrazovanju: zbornik radova s međunarodnog znanstveno-stručnog skupa* (str. 93–102), Zadar – Benkovac, 20. – 21. svibnja 2005. Zadar: Sveučilište u Zadru, Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja predškolske djece.
- Pramling Samuelsson, I., Kaga, Y. i Anđić, D. (2013). O konceptu održivog razvoja. *Dijete, vrtić, obitelj*, 19(74), 2-5.
- Şahin, S. i Ev Çimen, E. (2020). Usage of Intangible Cultural Heritage Elements in Teaching Number Concept for 48-66 Month Old Children. *Osmangazi Journal of Educational Research*, 7(1), 83-104. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ojer/issue/55386/733313>



- Siraj-Blatchford, J., Smith, K. S., i Pramling Samuelsson, I. (2010). *Education for sustainable development in the early years*. OMEP. (<http://www.327matters.org/docs/esd%20book%20master.pdf>) (21. 1. 2022.)
- Sulistyaningtyas, R. i Fauziah, P. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 326, 431-435. DOI: 10.2991/iccie-18.2019.75
- Šušar, V. (2013). Korištenje i učinkovitost igre u zavičajnoj nastavi. U: B. Petrović- Sočo i A. Višnjić Jevtić (ur.), *Play and playing in early childhood: Conference book* (str. 240-250). Zagreb: OMEP. <http://www.omep.hr/assets/play-and-playing.pdf> (21. 1. 2022.)
- Taylor, L. (2020). Action research. U: G. Mac Naughton, S. A. Rolfé, I. Siraj-Blatchford (ur.), *Doing Early Childhood Research (2<sup>nd</sup> edition)* (str. 291-307). London: Routledge.
- UNESCO (2018). *Issues and trends in Education for Sustainable Development, Education on the Move*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261801> (15. 1. 2022.)
- UNESCO (2019). *The Global Project „Creation of an Open Digital Library on Traditional Games (ODLTG)“*. <https://en.unesco.org/news/safeguarding-traditional-games-needs-actions-all-especially-young-people-1> (15. 1. 2022.)
- UNESCO (2020). *Basic texts of the 2003 Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, 2020 edition*. [https://ich.unesco.org/doc/src/2003\\_Convention\\_Basic\\_Texts-2020\\_version-EN.pdf](https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts-2020_version-EN.pdf) (19. 1. 2022.)
- Visković, I. (2013). Akcijska istraživanja u funkciji razvoja institucionalnog predškolskog odgoja i obrazovanja. *Educa*, 6(6), 67-76.
- Visković, I. (2020). Tradicijska igra i institucionalni rani i predškolski odgoj i obrazovanje. U: A. Višnjić-Jevtić, B. Filipan-Žignić, G. Lapat i K. Mikulan (ur.), *Jezik, književnost i obrazovanje – suvremeni koncepti. Zbornik radova s međunarodnog znanstvenog skupa 4. Međimurski filološki i pedagoški dani* (str. 315–323). Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
- Visković, I., i Topić, J. (2020). Tradicijska igra i suvremeni kurikulum–mišljenje roditelja i odgajatelja. *Školski vjesnik: časopis za pedagošku teoriju i praksu*, 69(1), 49-68.
- Yeniasir, M., i Gökbulut, B. (2019). Socio-cultural values provided to pre-school children using traditional children games. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 10(2), 127-136.

## **Traditional play in the educational process of a preschool institution with the aim of preserving intangible cultural heritage**

### **Abstract**

---

Preservation of cultural heritage is a strategic resource for the sustainability of Europe and one of the fundamental values of Croatian educational policy. The paper presents an action research conducted in the Kindergarten "Vrtuljak", regional department "St. Martin" in the Split-Dalmatia County with a mixed group of older preschool children (N = 16). The aim was to explore the process of children's understanding of heritage and to stimulate children's interest in local traditional games, their redefining and future use. Research has shown that by introducing traditional games into the educational process, children experience their knowledge of heritage, feel satisfaction in traditional games and in their modification according to authentic conditions, and show interest in using traditional games in the future. In conclusion, action research can be a good path for creating a strong connection with heritage and a good initial guarantee of its preservation.

**Keywords:** action research, children's play, custom, sustainable development, tradition