

Otilia Velišek-Braško
Visoka škola strukovnih studija
za obrazovanje vaspitača u Novom
Sadu, Srbija

Svetlana Lazić
Visoka škola strukovnih studija
za obrazovanje vaspitača u Novom
Sadu, Srbija

Jovanka Ulić
Visoka škola strukovnih studija
za obrazovanje vaspitača u Novom
Sadu, Srbija

otilia.velisek@gmail.com

UDK 373.2:796

Originalni naučni rad

Primljen: 28.10.2025.

Prihvaćen: 15.12.2025.

DOI: 10.53406/kd.v13i2.134

IGRA I ŽIVOTNE VEŠTINE U VRTIĆU

Sažetak: Cilj rada jeste isticanja dečje igre kao suštinske potrebe deteta i naj-prirodnijeg načina na koji upoznaje svet koji ga okružuje, kao i dublje razumevanje povezanosti igre s razvojem životnih veština. Istaknuto je deset životnih veština koje se temelje na polazištima demokratije, a to su: donošenje odluka, rešavanje problema, kreativno mišljenje, kritičko mišljenje, efikasna komunikacija, interpersonalne relacione veštine, samosvest, empatija, ovladavanje emocijama i ovladavanje stresom. Istraživanje obuhvata uporedni pregled inicijalnog (T1) i finalnog (T2) ispitivanja vaspitača iz prakse i studenata – budućih vaspitača u Srbiji, koje je rađeno u okviru međunarodnog projekta PALS (Play and Life Skills) koji se bavio povezanošću igre sa životnim veštinama. Kvantitativno istraživanje, čiji rezultati su predmet ovog rada, razvijalo se početkom 2023. godine, započelo je svoju primenu krajem iste godine i nastavilo tokom 2024. i 2025. godine, kada je pripremljen pregled uporednog prikaza T1 i T2 kako bi se videle razlike koje su nastale u okviru projektnih aktivnosti i čitanja priručnika. Uočena je značajna razlika između životnih veština koje učesnici istraživanja praktikuju, a koje su navodili u T1 i T2, a posebna razlika vidljiva je kada se sagledaju životne veštine koje bi želeli da praktikuju.

Ključne reči: dečja igra, kompetencije životnih veština, vaspitači, studenti.

Uvod

Projekat PALS jeste međunarodni projekat koji je okupio tri obrazovne institucije iz različitih država Evrope. Projektni timovi stigli su iz tri centra: Pedagoški fakultet u Cirihu, Švajcarska; Filozofski fakultet, Institut za pedagogiju Univerziteta Sveti Ćirilo i Metodije, Skoplje, Severna Makedonija i Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača Novi Sad, Republika Srbija. Projekat je obuhvatio vremenski period od početka 2022. do kraja 2025. godine. Za to vreme sačinjen je priručnik za studente, vaspitače, učitelje, predavače i trenere¹, snimljeni su video zapisi dečje igre u vrtiću (linkovi za to postoje u samom priručniku), vaspitači i studenti su prošli obuke s ciljem razumevanja povezanosti igre i životnih veština, kao i njihove primene, realizovana su kako kvalitativna istraživanja tako i kvantitativna – koja su predmet ovog rada. Tokom projekta realizovani su brojni susreti podtimova međunarodnog istraživačkog tima, a informacija o projektu predstavljena je na međunarodnoj konferenciji u Italiji, nakon čega je 2025. objavljen zbornik radova.²

Značaj igre u predškolskom uzrastu

U *Osnovama programa predškolskog vaspitanja i obrazovanja* (2018) ističe se da igra predstavlja formu istraživanja, maštu u akciji. Osnovna karakteristika igre jeste fleksibilnost, nju ne čini aktivnost ili sadržaj igre, nju čini specifičan pristup. Specifičnost pristupa ogleda se u načinu na koji dete pristupa aktivnosti. Putem igre deca aktiviraju sve svoje potencijale. Aktuelna koncepcija predškولstva ističe da je dete biće igre, da uči u situacijama i aktivnostima koje se zasnivaju na igrovnom obrascu.

Pored pozitivnog uticaja igre na stvaralaštvo, maštu, kreativnost, kognitivni razvoj dece, značajnu ulogu ima i u drugim sferama razvoja deteta. Putem igre se grade odnosi, neguje inicijativnost, zajedništvo, rešavaju konflikti i prevazilaze poteškoće u ponašanju. Posredstvom igre ispoljavamo sopstvene emocije, upoznajemo i prihvatamo emocije drugih, što sve objedinjeno doprinosi razvoju (samo)regulacije i (samo)poštovanja. Dete kroz igru uči, a što je još važnije, u igri dete nauči da uči – zbog toga se ističe da je igra najbolji pedagog (Galić i dr., 2023).

Igra je suštinska potreba deteta i način na koji upoznaje svet koji ga okružuje. Deca kroz igru uče kako da delaju, komuniciraju i razvijaju odnose sa

1 PALS priručnik je naveden u spisku literature a dostupan je na: https://www.vaspitacns.edu.rs/obavestenja/PALS%20publikacija_%20SRB.pdf

2 Objavljeni rad naveden je u spisku literature a dostupan je na: <https://bupress.unibz.it/produtt/the-primary-school-as-a-playful-space/>

drugom decom, odraslima i grupom. Igra omogućava deci da pronalaze originalne pristupe u rešavanju problema. Greške nastale u igri deci postaju izvori saznanja i podsticaj u traganju za efikasnim rešenjem, „Na taj način postaju spremni da nove probleme rešavaju zahvaljujući stečenom iskustvu” (Ignjatov Popović i dr., 2023: 9).

Kompetencije i životne veštine

Životne veštine deteta razvijaju se tokom vremena i zavise od njegovog uzrasta, mogućnosti i od stimulacije iz okruženja. Na osnovu procene razvoja, a u cilju vizije programa životnih veština usmerenog na individualne snage i oblasti razvoja, povezivanje već postojećih kompetencija dece i učenika sa traženim u vaspitno-obrazovnoj ustanovi jeste „suštinski element socijalno-konstruktivnog razumevanja učenja” (Berner et al., 2018 prema: Weidinger, 2023: 21).

Institucionalni sistem vaspitanja i obrazovanja u sebe uključuje decu koja u njega ulaze s kompetencijama i veštinama koje su stekla neformalnim učenjem u svojim porodicama, grupama vršnjaka, na ulici i dr. Praksa pokazuje da obrazovni sistem najčešće ne ume da izmeri i testira te koompetencije radi njihovog unapređivanja i primene u narednim situacijama. Postojeće kompetencije često obuhvataju životne veštine, ali i čisto predmetne kompetencije kao što su računanje, veštine verbalne komunikacije, tehničke veštine i znanja o svom okruženju.³ Deca ne mogu da ih prikažu i rade na njihovom unapređivanju jer se od njih to ne traži u školskim zadacima, testovima i drugim oblicima sumativnog ocenjivanja (Weidinger, 2023).

Tokom razvoja i odrastanja deteta pokazalo se da postoje dva vremenska perioda koja su posebno važna: rano detinjstvo (od 3 do 5 godina) i adolescencija / rani odrasli uzrast (od 13 do 15 godina) (*Harvard University Center on the Developing Child*, 2023), koji su pogodni, između ostalog, za učenje i korišćenje životnih veština kako bi se u narednom životnom periodu postigao uspeh. Kako se dalje navodi, najvažnije veštine koje su potrebne deci da bi uspele u životu jesu one veštine koje obuhvataju domene kognitivnog i društvenog raz-

3 U Republici Srbiji međupredmetne kompetencije (cross-curricular competences) bazirane su na ključnim kompetencijama za celoživotno učenje u odnosu na poučavanje koje se ostvaruje u svim nastavnim predmetima (Vuković, i dr., 2023). Njihov razvoj ohrabruje učenike da posmatraju stvarnost iz različitih perspektiva, da pronalaze veze i odnose između različitih predmeta i da ih povezuju uz primenu prethodnog učenja i ličnog iskustva (*Defining Cross-Curricular Competences*, 2013, prema: Lazić i Vuković, 2024). Često su označene i kao „transformativne kompetencije” (OECD, 2018a, 2018b) koje povezuju znanja, vrednosti i stavove (Lazić i Vuković, 2024).

voja, razvoj samosvesti i razvoj koji reguliše emocije. Iz njih proizilaze veštine planiranja, fokusa, samokontrole, svesnosti i fleksibilnosti (Ibid., 2023).

Pristup orijentisan na kompetencije radi kategorizacije životnih veština obično se bira za obuku životnih veština u okviru kurikuluma – kako u vrtiću tako i u osnovnoj školi. Veštine su jedna od četiri oblasti koje, uz vrednosti, stavove i kritičko razmišljanje, čine osnovu za generisanje kompetencija (Savet Evrope, 2018). Prikazane i razumevane na ovaj način veštine se označavaju kao početna osnova na koju se nadovezuju kompetencije koje sofisticirano prikazuju veštine u sposobnostima deteta, učenika i odrasle osobe. Domeni kompetencija u kojima se nalaze veštine koje omogućavaju nastanak životnih veština prikazani su u Tabeli 1.

Tabela 1: *Domeni i veštine životnih veština*

Domen	Veštine
Kognitivne kompetencije	Veštine rešavanja problema; Veštine kreativnog mišljenja; Veštine kritičkog mišljenja; Metakognitivne veštine
Društvene kompetencije	Komunikativne veštine; Veštine saradnje; Veštine međuljudskih odnosa; Empatija
Kompetencije samosvesti	Samoodgovornost; Veštine donošenja odluka; Veštine samorefleksije
Kompetencije koje regulišu emocije	Veštine ovladavanja emocijama; Ovladavanje stresom; Veštine rešavanja konflikata

Junu 2016. godine Evropska komisija je objavila dokument pod naslovom *Evropska agenda za nove veštine (The new Skills Agenda for Europe)* koji predstavlja paket predloga u cilju osnaživanja svih 27 članica EU i zajedničkih napora na jačanju ljudskog kapitala, zapošljivosti i kompetitivnosti. U Agendi se naglašavaju tri prioritetne oblasti delovanja: unaprediti kvalitet i značaj formiranja veština; učiniti veštine vidljivim i komparabilnim; unaprediti veštine i informisanost za pravljenje boljih karijernih izbora (Bachmann & Holdsworth, 2016).

Unapređenje kvaliteta i značaja formiranja veština ukazuje na činjenicu iz prakse da „mnogi mladi ljudi izlaze iz formalnog obrazovanja i završavaju obuke a da nisu dovoljno pripremljeni da uđu na tržište rada, ili da otpočnu sopstveni biznis, ili da se uspešno uhvate u koštac sa dinamičnim promenama u društvu i ekonomiji” (Pejatović, 2018:145). Na osnovi koju čini osam ključnih kompetencija za celoživotno učenje (European Commission, 2019) nastao je koncept životnih veština koji je donela Svetska zdravstvena organizacija (Vij, 2016). Osmišljen je kao pristup na nivou cele obrazovne ustanove (WHO,

2020) koji promišlja o izazovnim temama koje je moguće prevazići afirmativnim pristupom čije je utemeljenje u demokratiji (Vij, 2016). Životnih vještina prema WHO ima deset, i one su: 1) Donošenje odluka; 2) Rešavanje problema; 3) Kreativno mišljenje; 4) Kritičko mišljenje; 5) Efikasna komunikacija; 6) Interpersonalne relacije vještine; 7) Samosvest; 8) Empatija; 9) Ovladavanje emocijama; 10) Ovladavanje stresom.

Metod

Cilj rada jeste uporedni pregled inicijalnog i finalnog ispitivanja vaspitača iz prakse i studenata – budućih vaspitača u Srbiji, sprovedenog u okviru međunarodnog projekta PALS (Play and Life Skills) koji se bavio povezanošću igre sa životnim vještinama. Istraživačka pitanja bila su: Kako vaspitači i studenti – buduću vaspitači procenjuju svoje kompetencije, znanje i stavove u povezivanju igre s razvojem životnih vještina? Da li sačinjeni PALS materijal i program poboljšavaju njihove kompetencije, stavove i znanje?

Kvantitativno istraživanje, čiji rezultati su predmet ovog rada, sprovedeno je početkom 2023. godine, a svoju primenu započelo je krajem iste godine i nastavilo tokom 2024. i 2025. godine, kada je pripremljen pregled uporednog prikaza T1 i T2 kako bi se videle razlike koje su nastale u okviru projektnih aktivnosti i čitanja priručnika.

Istraživanje je realizovano putem gubl upitnika koji su učesnici istraživanja popunjavali u dva navrata tokom trideset dana perioda ispitivanja za T1 i T2 (Tabela 2).

Tabela 2: Osnovne informacije o istraživanju

Vaspitači			Studenti		
Vreme istraživanja	Broj učesnika	Pol	Vreme istraživanja	Broj učesnika	Pol
T1: februar-mart 2024.	30	Ž: 29 M: 1	T1: novembar 2023.	27	Ž: 26 M: 1
T2: februar-mart 2025.	34	Ž: 32 M: 2	T2: jun 2024.	26	Ž: 25 Ne želi da se opredeli: 1

Upitnik su činile velike 3 celine pitanja koje su bile identične u upitnicima i za vaspitače i za studente ali su se pitanja unutar njih razlikovala u odnosu na populaciju iz koje stižu učesnici istraživanja. Celine su: A Demografski podaci;

B Igra i životne veštine u vrtiću; C Igra i životne veštine dece u vrtiću. Pitanja su bila višestruka - zatvorenog tipa sa alternativnim ili višestrukim izborom, zatvorenog tipa sa dopunjavanjem, pitanja u kojima se iskazivala saglasnost u vidu opisnih prideva (nikad, retko, povremeno, često, veoma često) ili se konkretna upitanost rangirala ocenom od 1 do 5, gde je jedan najniža a pet najviša ocena. Za potrebe ovog rada prikazani su uporedni odgovori na pitanja koja u svom fokusu imaju igru i životne veštine, sa posebnim osvrtom na kompetencije. Broj učesnika istraživanja implicira da se rezultati prikažu numerički, bez procenta.

Rezultati

Drugim delom upitnika (B deo) ispitivan je odnos između igre i životnih veština. Pitanje B1 za vaspitače i za studente bilo je usmereno na tip igre koji se najviše primenjuje u radu s decom, dok se pitanje za studente odnosilo na tip igre koji se primenjivao u dosadašnjoj praksi. Vaspitači i studenti dali su unekoliko drugačiji raspored odgovora. U Tabeli 3 nalazi se distribucija njihovih odgovora u upitniku na početku i na kraju projekta. Učesnici istraživanja mogli su da odaberu više odgovora.

Tabela 3 *Tip igara koji se najčešće primenjuje u praksi*

	Vaspitači (pit. B1)		Studenti (pit. B1)	
	T1	T2	T1	T2
Otvorena igra	26	31	15	16
Proširena igra	27	33	11	19
Vođena igra	21	27	1	12

Kad se pogledaju njihovi odgovori o obliku igara (B2), vaspitači su i u T1 i u T2 naglasili da u svom radu najviše koriste simboličku i konstruktorsku igru, a najmanje digitalne igre. Studenti su, s druge strane, u T1 najviše birali simboličku igru, dok je samo u nekolicini odgovora zastupljena funkcionalna igra, igra uloga i konstruktorska igra. Za razliku od toga, u T2 odgovori su bili značajno drugačije usmereni, pa su odgovorili da su najviše praktikovali konstruktorsku igru, simboličku igru i igru uloga.

Dok posmatraju igru (pitanje sa višestrukim odgovorom, B7 za vaspitače, odnosno B5 za studente), vaspitači i studenti, kao učesnici istraživanja, fokusirani su na sledeće (Tabela 4):

Tabela 4: Dok posmatrate dečju igru na šta najviše obraćate pažnju?

	Vaspitači (pit. B7)		Studenti (pit. B5)	
	T1	T2	T1	T2
Na kvalitet igre	6	8	6	7
Na dečje odnose	30	32	30	25
Na veštine saradnje	20	26	20	18
Na eventualne ulaske u takmičenje	3	0	3	3
Na druge veštine (u zavisnosti od igrovnih aktivnosti)	13	11	13	8

U pitanju B9 za vaspitače i B6 za studente, u kojem se davalo više odgovora, ispitanici su obeležavali koje veštine upražnjavaju u svom radu s decom (vaspitači) i koje veštine su iskusili u svom dosadašnjem visokom obrazovanju (studenti), dok je pitanje B10 za vaspitače i B7 za studente bilo fokusirano na veštine koje bi želeli više da praktikuju s decom (vaspitači), odnosno veštine koje bi želeli da praktikuju na svojim studijama (studenti). Detaljan prikaz dat je u Tabeli 5.

Tabela 5: Praktikovanje životnih veština

	Vaspitači				Studenti			
	T1 (pit. B9)		T2 (pit. B10)		T1 (pit. B6)		T2 (pit. B7)	
	Primenjuje	Želi	Primenjuje	Želi	Primenjuje	Želi	Primenjuje	Želi
Donošenje odluka	19	7	19	10	1	2	16	12
Rešavanje problema	25	9	27	10	6	8	15	13
Kreativno mišljenje	27	9	30	8	6	8	23	9
Kritičko mišljenje	15	11	20	15	0	0	11	13
Efikasna komunikacija	19	13	21	7	1	3	11	14
Interpersonalne relacione veštine	16	7	26	7	4	2	12	6
Samosvest	11	16	14	15	1	0	7	12
Empatija	29	9	29	8	5	2	21	10
Ovladavanje emocijama	25	8	2	14	5	2	21	10
Ovladavanje stresom	13	17	11	17	1	0	1	17

Tabela 6 nudi drugačiji pregled životnih veština koje bi vaspitači želeli da praktikuju, odnosno koje bi studenti hteli više da upoznaju na fakultetu.

Tabela 6: *Životne veštine koje učesnici istraživanja žele da praktikuju*

	Vaspitači		Studenti	
	željene životne veštine		željene životne veštine	
	T1	T2	T1	T2
Donošenje odluka			3. mesto	
Rešavanje problema			1. mesto	3. mesto
Kreativno mišljenje			1. mesto	
Kritičko mišljenje		2. mesto		3. mesto
Efikasna komunikacija	3. mesto		2. mesto	2. mesto
Interpersonalne relacije veštine			3. mesto	
Samosvest	2. mesto	2. mesto		
Empatija			3. mesto	
Ovladavanje emocijama		3. mesto		
Ovladavanje stresom	1. mesto	1. mesto		1. mesto

Poslednji deo upitnika (C deo) odnosio se na igru i životne veštine dece u vrtiću. Vaspitači su u pitanju C2 rangirali kompetencije životnih veština u grupi dece s kojom rade (Tabela 7), a studenti su u istom numerisanom pitanju (C2) rangirali kompetencije životnih veština kod dece s kojom su do sada radili tokom prakse (Tabela 8). Ocenom 1 procenjivali su najniži nivo kompetencije dece a ocenom 5 najviši.

Tabela 7: *Vaspitači: Rangiranje kompetencija dece za životne veštine*

	Vaspitači (pit. C2)									
	1		2		3		4		5	
	T1	T2	T1	T2	T1	T2	T1	T2	T1	T2
Donošenje odluka			1	5	13	14	12	12	4	4
Rešavanje problema			2	7	17	12	8	15	3	1
Kreativno mišljenje			2	2	7	13	10	10	11	10
Kritičko mišljenje	2	1	5	5	12	14	7	11	4	4
Efikasna komunikacija			2	2	14	18	11	12	3	3
Interpersonalne relacije veštine			5	6	15	14	7	12	3	2
Samosvest	1		1	9	20	17	6	9	2	
Empatija				2	9	9	16	19	5	4
Ovladavanje emocijama			6	5	15	15	6	12	3	3
Ovladavanje stresom	1		7	6	14	21	6	6	2	2

Tabela 8: *Studenti: Rangiranje kompetencija dece za životne veštine*

	Studenti (pit. C2)									
	1		2		3		4		5	
	T1	T2	T1	T2	T1	T2	T1	T2	T1	T2
Donošenje odluka			3	1	15	14	5	8	2	3
Rešavanje problema			5	1	12	12	6	11	5	2
Kreativno mišljenje					5	3	10	6	11	17
Kritičko mišljenje	1		4	3	16	17	4	5	1	1
Efikasna komunikacija		1	1	1	13	12	7	7	5	5
Interpersonalne relacione veštine			2		12	12	8	12	5	2
Samosvest		1	6	3	12	15	6	5	2	2
Empatija				1	7	9	9	11	10	5
Ovladavanje emocijama	1		5	5	11	14	6	5	3	2
Ovladavanje stresom	2	5	5	4	13	12	4	6	3	

Diskusija

Biranje konstruktorske i simboličke igre u finalnom ispitivanju kod vaspitača i studenata ukazuje na značaj upoznavanja s projektnim materijalom i učešće u projektnim, odnosno radioničarskim aktivnostima. I vaspitači i studenti dominantno prilikom posmatranja dečje igre pažnju posvećuju dečjim odnosima i veštinama saradnje, o čemu je pisano i u prethodnim studijama (Lazić i Colić, 2017; Colić i dr., 2018; Lazić i dr., 2020; Weidinger et al., 2025; Ignjatov Popović i dr., 2023; PALS priručnik, 2023), ali je navedeno u kontekstu upoznatosti učesnika istraživanja sa PALS materijalom i aktivnostima.

Uočena je značajna razlika između životnih veština koje učesnici istraživanja praktikuju, a koje su navodili u T1 i T2, dok je posebna razlika vidljiva kada se sagledaju životne veštine koje bi želeli da praktikuju. Na prvom mestu se i kod vaspitača i kod studenata kao željena životna veština našlo Ovladavanje stresom. Ovo nam puno govori ne samo o životu današnjice u kojem se ne polemiše da li stres postoji ili ne već se sva usmerenja pridaju načinima ovladavanja stresom. Imajući u vidu da je stres svako nespecifično stanje organizma izazvano kranjim dejstvima fizičke i socijalne sredine (Oxford Dictionary of Foreign Words, 2008), odnosno stanje intenzivne brige ili komplikovane situacije (Cambridge Dictionary, 2025), osoba na osnovu subjektivnog doživljaja procenjuje da situacija zahteva ulaganje povećanih napora u cilju adaptacije, odnosno da opaža nesklad između svojih kapaciteta i zahteva situacije i da se, u skladu s tim, javljaju karakteristične promene na psihološkom i fiziološkom

planu (Lazarus & Folkman, 1984, prema: Vuković, 2005). Na drugom mestu željenih životnih veština nalaze se Samosvest (vaspitači) i Interpersonalne relacije veštine (studenti), dok treće mesto zauzimaju Ovladavanje emocijama (vaspitači), Rešavanje problema i Kritičko mišljenje (studenti).

Značajno je primetiti da vaspitači visoko cene dečje kompetencije za gotovo sve životne veštine, ali posebno za Kreativno mišljenje. Slabiju kompetentnost dece vide u životnim veštinama Empatija, Donošenje odluka i Rešavanje problema. Najnižim ocenama ocenjuju dečju kompetenciju za Kritičko mišljenje, Samosvest i Ovladavanje stresom. Studenti na veoma sličan način cene dečje kompetencije za životne veštine, što govori o tome da je kurikulum njihovog visokog obrazovanja kreiran tako da podržava razumevanje značajnih tema koje impliciraju razvojnost, kompetentnost, kreativnost itd.

Zaključak

Na osnovu rezultata istraživanja može se zaključiti da vaspitači u predškolskim ustanovama na svom poslu primenjuju životne veštine u igri s decom. Istakli su da se životne veštine najbolje mogu podržati igrom.

Kod vaspitača je u finalnom ispitivanju primećen porast odgovora u vezi s primenom otvorene igre, iako je u oba istraživanja na prvom mestu proširena igra. Vođena igra oba puta bila je na poslednjem mestu. Što se tiče oblika igara, konstruktorska igra je najprisutnija, a za njom slede simbolička igra, igra uloga i funkcionalna igra. Od deset životnih veština vaspitači u svom radu najviše primenjuju kreativno mišljenje, empatiju, rešavanje problema. Porast odgovora u finalnom ispitivanju primećen je u primeni kritičkog mišljenja i interpersonalnih relacionih veština. Vaspitači bi voleli više da se bave ovladavanjem emocijama i stresom, te razumeju da im je u ovim veštinama potrebna podrška. Misle da bi deca sa kojom rade volela da se bave rešavanjem problema, kreativnim mišljenjem, ovladavanjem emocijama i stresom, kao i donošenjem odluka. Kada su procenjivali nivo razvoja igrovnih kompetencije dece s kojom rade, vaspitači su zaključili da se one najcelovitije ispunjavaju u igri napolju, u prirodi, u konstruktorskim, simboličkim igrama, igrama u projektu itd.

Studentima je na početku bio nejasan koncept životnih veština jer su im delovale kao sastavni deo svakodnevnog života, zbog čega u inicijalnom ispitivanju nisu mogli da procene njihov značaj. U finalnom ispitivanju zaista su prepoznali značaj igre u razvoju životnih veština. Otvorenu, proširenu i vođenu igru vide kao priliku za razvoj različitih životnih veština, pri čemu su posebno istakli promišljanje da različiti oblici igara mogu podržati razvoj životnih veština.

Životne veštine koje smatraju svojim jakim stranama jesu kreativno mišljenje, empatija, rešavanje problema, donošenje odluka. Smatraju da bi treba-

lo da unaprede kritičko mišljenje, efikasnu komunikaciju, ovladavanje emocijama i stresom.

Doprinos ovog istraživanja u radu vaspitača u praksi najviše se vidi u mogućnostima primene naučenog iz projekta, a prikazanog u istraživanju. Za rad sa studentima postoji čitav spektar mogućnosti koje predavači mogu primeniti u svom budućem radu, podižući ličnu kreativnost, kako bi studente usmerili na uviđanje značaja povezanosti igre i životnih veština. Nedostaci istraživanja mogu se videti u relativno malom uzorku. Primećuje se, ipak, da su odgovori učesnika u istraživanju veoma značajni i da otvaraju vrata narednim istraživanjima kojima bi u fokusu bila igra i/ili životne veštine.

Literatura

- Bachman, D. & Holdsworth, P. (2016). The new skills agenda for Europe. *Adult Education and Development, 83: Skills and Competences*, 18–24.
- Cambridge Dictionary (2025). *Stress*. Preuzeto sa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/stress>
- Colić, V., Lazić, S., Ulić, J., Janković, M., Galić, M. (2018). *Podrška ranom razvoju i učenju kroz bogaćenje dečje igre*. Novi Sad: Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača. ISBN 978-86-85447-25-9 UDK 37.013-053.4; 796.1-053.4 COBISS.SR-ID 326315015
- European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, (2019). *Key competences for lifelong learning*. Publications Office. Preuzeto sa: <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>
- Galić, M., Velišek-Braško, O, i Radovanović, T. (2023). *Stimulacija razvojno neuroloških funkcija dece predškolskog uzrasta posredstvom integrisanog učenja*. Novi Sad: VŠSSOV.
- Harvard University Center on the Developing Child (2023). *Executive Function: Skills for life and learning*. Preuzeto sa: <https://developingchild.harvard.edu/resources/inbrief-executive-function-skills-for-life-and-learning/>
- Ignjatov Popović, I., Velišek Braško, O., Lazić, S., Ulić, J. (2023). *Uloga igre u razvoju životnih veština kod dece predškolskog uzrasta*. Novi Sad: Visoka škola strukovnih studija za obrazovanje vaspitača. ISBN 978-86-85447-42-6
- Lazić, S., Colić, V. (2017). Kontekstne dimenzije u jaslama viđene očima budućih vaspitača. *Nastava i vaspitanje*, 66 (1), 129-142. DOI: 10.5937/nasvas1701129L
- Lazić, S., Colić, V. & Janković, M. (2020). Play in Direct Practice in Preschools of Vojvodina. *Croatian Journal of Education*, 22 (4), 1057–1080. DOI: <https://doi.org/10.15516/cje.v22i4.3666>

- Lazić, S., Vuković, S. (2024). Competences for Democratic Culture in Educational system: Experiences from Serbia. In: Hmelak, Maja, Marinšek, Miša (Eds.), *Rethinking Childhood III. Teaching for an inclusive, technologically competent and sustainable society* (3–18). Maribor, October, 4th, 2024. Preuzeto sa: <https://press.um.si/index.php/ump/catalog/book/882/chapter/88>
- OECD (2018a). *Transformative competencies for 2030*. Preuzeto sa: https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/transformative-competencies/Transformative_Competencies_for_2030_concept_note.pdf
- OECD (2018b). *Core foundations for 2030*. Preuzeto sa: https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/core-foundations/Core_Foundations_for_2030_concept_note.pdf
- Osnove programa predškolskog vaspitanja i obrazovanja* (2018). Službeni glasnik RS, broj 16/2018. Preuzeto sa: <https://prosveta.gov.rs/wp-content/uploads/2018/09/OSNOVE-PROGRAMA-.pdf>
- Oxford Dictionary of Foreign Words (2008). *Stress*. Preuzeto sa: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/stress_1
- PALS priručnik - Igra i životne veštine*. Priručnik za studente, vaspitače, učitelje, predavače i trenere. (2023). Cirihi: Pedagoški fakultet u Cirihi PHZH. Preuzeto sa: https://www.vaspitacns.edu.rs/obavestenja/PALS%20publikacija_%20SRB.pdf
- Pejatović, A. (2018). ICAE – International Council for Adult Education & DVV International: Adult Education and Development: Skills and Competencies. *Andragoške studije*, 1, 143–148.
- Savet Evrope (2018). *ROKDK. Knjiga 1. Kontekst, koncepti i model*. Preuzeto sa: <https://rm.coe.int/rfcdc-serbian-vol1/1680a209a2>
- Vij, R. (2016). *WHO's 10 Core Life Skills & Why we Teach Them?* Preuzeto sa: <https://nutSPACE.in/10-core-life-skills/>
- Vuković, S. (2005). *Upravljanje stresom u procesu vaspitanja i obrazovanja. Modeli i prevencija*. Beograd: JNIP Prosvetni pregled.
- Vuković, S., Čaprić, G., Lazić, S. (2023). Application of cross-curricular competences in the teaching of physical and health education subjects in the context of external evaluation of schools. *Teme*, 47(3), 527–542. doi: <https://doi.org/10.22190/TEME230408033V>
- Weidinger, W. (2023). Defining, developing and training life skills. In: Jason Shilcock (ed.), *PALS. Play and Life Skills*. Manual for students, preschool teachers, teachers and trainers (pp. 17–38). Zurich: Zurich University of Teacher Education International Projects in Education (IPE).
- Weidinger, W., Kuhn, D., Borer, C., Lazić, S. & Tasevska, A. (2025). *PALS – Play and Life Skills. Play as and Opportunity for Developing Life Skills*.

In: Berti, Francesca, Seitz, Simone (Eds.), *The Primary School as a Playfull Space. Theories and Practices in an International Perspective* (105–121). Bolzano. DOI : 10.13124/9788860462053

WHO (2020). *Life Skills Education School Handbook - Noncommunicable Diseases: Approaches for Schools*. Preuzeto sa: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240005020>

Otilia Velišek-Braško

Svetlana Lazić

Jovanka Ulić

Preschool Teacher Training College Novi Sad

otilia.velisek@gmail.com

PLAY AND LIFE SKILLS IN KINDERGARTEN

Abstract: *The aim of the paper is highlighting play as an essential children's need and the most natural way of learning about the world around them, as well as a deeper understanding of the connection between play and the development of life skills. Ten life skills based on democracy principles are highlighted, and they are: Decision-making, Problem-solving, Creative thinking, Critical thinking, Efficient communication, Interpersonal relational skills, Self-awareness, Empathy, Coping with emotions, Coping with stress. The research includes a comparative view of the initial (T1) and final (T2) examination of preschool teachers from practice and students - future preschool teachers in Serbia, which was carried out within the international project named PALS (Play and Life Skills) with the topic of connection between play and life skills. A quantitative research, the results of which are the subject of this paper, had been developed at the beginning of 2023, the implementation began at the end of the same year and continued during 2024 and 2025. The last year was the time for comparative view preparation of T1 and T2 in order to see the differences which arose within the framework of project activities and reading the manual. There is a significant difference between the life skills that the research participants practice, and which they specified in T1 and T2, and it is particularly visible when considering the life skills that they would like to practice.*

Keywords: *play, life skills competences, preschool teachers, students.*