

**OTROŠKA IGRA KOT
KONTEKST ZA RAZVOJ IN
UČENJE GOVORA
MALČKOV IN OTROK**

Ljubica
Marjanovič
Umek

RAZVOJNA IN UČNA OKOLJA

IGRA (simbolna igra)

PORAJAJOČE SE SP.

SKUPNO BRANJE

NOVE IZKUŠNJE

RISANJE

OBR



OPREDELITEV OTROŠKE IGRE

Otroška igra je **naravna dejavnost:**

- je notranje motivirana;
- malček/otrok v njej uživa, in sicer v samem procesu igranja in pri doseganju različnih ciljev, ki jih praviloma sam določa.



OPREDELITEV OTROŠKE IGRE

Otroška igra je kontekst, v katerega se **preslikava širši družbeni in kulturni prostor**, oziroma načini življenja v najširšem pomenu besede, kar pričajo tudi zgodovinski in etnološki zapisi o igri otrok in odraslih v različnih časovnih obdobjih in v različnih kulturah.

Igra otrok je dejavnost, ki poteka v **VRTCU** in **ŠOLI**.



SIMBOLNA IGRA: PREPLET SIMBOLOV

posnemanje

simbolna igra

pripovedovanje zgodb

otroška risba

SIMBOLNA IGRA: PREPLET SIMBOLOV

Vigotski (1933/2002) je simbolno igro opredelil kot priložnost za malčke/otroke, da razvijajo:

- * domišljijo,
- * socialne in sporazumevalne spretnosti,
- * samoregulacijo (IZVRŠILNE FUNKCIJE!),
- * učno motivacijo,
- * abstraktno mišljenje.

SIMBOLNA IGRA: PREPLET SIMBOLOV

Raziskovalci (npr. Cohen, 2006; Fein, 1981; Gupta, 2009) se strinjajo, da gre v simbolni igri za:

- preplet spoznavnih ter **metaspoznavnih in socialnih ter socialnospoznavnih zmožnosti** malčkov/otrok;
- da simbolna igra ustvarja kontekst za razvoj otrokovih višjih psihičnih procesov, kot so **mišljenje, govor, metajezik, domišljija, namera, posploševanje čustev.**

SIMBOLNA IGRA: PRETVARJANJE IN PREDSTAVLJANJE



Najbolj značilno za simbolno igro je **mentalno predstavljanje**: otrok si lahko predstavlja dejanje, predmet, osebo, dogajanje iz **resničnega ali domišljjskega sveta** in pretvarja (v mislih, na predstavnici ravni) predmete, dejanja v predmete in dejanja, ki jih rabi v igri.

V igri torej uporablja **simbole, ki nosijo pomen** (Duran, 2001; Leslie, 1987; Marjanovič Umek in Kavčič, 2006).

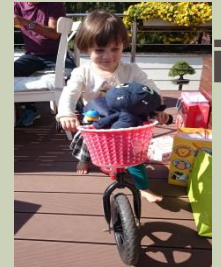
KAJ DOLOČA SIMBOLNO IGRO?

Ključni elementi simbolne igre:

1) Posnemanje dejavnosti ali govora.



2) Pretvarjanje igralnega materiala v igrače, ki jih v igri potrebujejo.



3) Verbalno pretvarjanje in s tem ustvarjanje ustreznih situacij, dejavnosti, predmetov → **GOVORNI OBRAT**



KAJ DOLOČA SIMBOLNO IGRO?

4) Vztrajanje v igralni **vlogi** (vsaj deset minut).



5) Verbalno sporazumevanje: ustvarjanje
igralnih epizod → **SOCIALNI KONTEKST.**

KAJ DOLOČA SIMBOLNO IGRO?

Ključne miselne operacije, ki omogočajo simbolno igro:

Decentriranje: upošteva hkrati več različnih kriterijev. Npr. uporabi škatlo za posteljico za dojenčka; jo obrne in uporabi kot jedilno mizo.

Konzervacija: otrok v igri ohranja namišljeno identiteto igrače, igralnih materialov, oseb (npr. palička je toplomer; ravnilo je telefon)

Revezibilnost: otrok prevzame določeno vlogo in se po daljšem ali krajšem času "vrne" nazaj v svojo lastno identiteto.

Klasifikacija: grupira skupaj igrače po določenem merilu. Npr. v skupino vse živali (jih da v hlev).

Korespondenca ena – ena oz. prirejanje: npr. vsaki punčki en krožnik in ena žlica.

SIMBOLNA IGRA: USTVARJALNOST – UPOŠTEVANJE PRAVIL?

Nekateri avtorji (npr. Bodrova, 2008; Vygotsky, 1930/2004) posebej izpostavljajo, da v simbolni igri prihaja do **tenzije** med **USTVARJALNOSTJO** otrok in potrebo po **UPOŠTEVANJU PRAVIL IGRE**. Otroci se npr. ne morejo igrati kot da so pri frizerju, če poleg ustvarjalnosti pri izbiri in pretvorbi predmetov, dejanj in vlog, ne upoštevajo tudi pravila, ki jih s seboj nosijo vloge frizer, stranka itn.

SIMBOLNA IGRA: USTVARJALNOST – UPOŠTEVANJE PRAVIL?

E. Bodrova (2008) je v enem od svojih novejših besedil o simbolni igri zapisala »... da imajo v oblikovanju otrokove miselne predstave pomembno vlogo tri komponente igre: **domišljija, privzeta vloga** in **pravila**, ki vplivajo na otrokovo simbolno mišljenje, zmožnost ponotranjenja dejavnosti oziroma prenosa dejavnosti na predstavno raven in zmožnost vedenja z namero.« (str. 361)

SIMBOLNA IGRA: IZVRŠILNE FUNKCIJE

Novejši izsledki nevroznanosti jasno potrjujejo, da je simbolna igra odličen kontekst za razvijanje **nekaterih izvršilnih funkcij**.

Izvršilne funkcije so relativno zapleteni spoznavni procesi, ki narekujejo ciljno orientirano vedenje.

SIMBOLNA IGRA: IZVRŠILNE FUNKCIJE

V simbolni igri se razvijajo zlasti naslednje izvršilne funkcije:

- **Inhibicija** - odložitev (poskus s sladicami)
- **Kontrola čustev**
- **Delovni spomin**
- **Načrtovanje** (še posebej v socialni simbolni igri!)
- **Mentalna fleksibilnost** (odstranitev neučinkovitih strategij) – vezana na metaspoznavne procese

IGRAČE V SIMBOLNI IGRI

Raziskovalci (npr. Bodrova, 2008; Gupta, 2009; Karpov, 2005; Marjanovič Umek, 2011) se strinjajo, da je za prehod simbolne igre z nižjih na višje razvojne ravni ključnega pomena zmožnost pretvarjanje predmetov, oseb, dejavnosti in s tem preseganje egocentričnosti in zaznavnosti mišljenja.

Pretvarjanje predmetov v predmete, ki jih otrok rabi v simbolni igri, je najprej povezano z **zaznavno** in šele kasneje s **funkcionalno podobnostjo** (npr. Dolya, 2007; Smidt, 2009).

IGRAČE V SIMBOLNI IGRI

- Predvsem malčki, otroci do 4. leta starosti potrebujejo za pretvorbo praviloma vsaj kakšno **zaznavno podobnost** med dejanskimi predmeti (igračami) in predmeti (igračami), ki jih rabijo v igri.

Npr. 3-letni malček se bo z visoko strukturirano in realistično igračo punčko igral kot z dojenčkom oziroma otrokom. Kasneje pa pri pretvorbah vedno bolj vstopa v ospredje podobnost glede na funkcijo predmetov. Npr. 5-letni otrok bo v igri uporabljal stisnjeno krpo ali košček lesa kot dojenčka, ki ga hrani. Otrok lahko košček lesa na podoben način kot »pravega« dojenčka nosi na rokah in ga hrani. Tovrstni predmet (košček lesa) postopoma označuje drug predmet oziroma predmet, ki ga otrok rabi v igri (dojenčka), tudi brez kretenj, ki so podobne kot na “pravem” predmetu.

IGRAČE V SIMBOLNI IGRI

- Pri nekaterih začetnih igralnih dejavnostih, npr. pri hranjenju dojenčka, se malčki/otroci pogosto oprejo na **zaznavno podobnost obraza**, npr. na oči, usta. Zaradi navedenega so za malčke bolj primerne **visoko strukturirane in realistične igrače**, ki jih kot replike resničnih predmetov uporabijo v igri
- Otroci, ki za pretvorbe ne rabijo več niti zaznavne podobnosti niti podobnosti v funkciji, se lahko igrajo z **nizko strukturiranimi in nerealističnimi predmeti**.

POSTOPOMA IN NUJNA KOMBINACIJA!



IGRAČE V SIMBOLNI IGRI

Razvoj simbolne igre poteka od

PREDMETNE



PREDSTAVNE ravni

Za slednjo raven mora imeti otrok razvito teorijo uma in jezik uma (metaspoznavne zmožnosti)

ENAKE MOŽNOSTI V SIMBOLNI IGRI: SEK DRUŽINE

Raziskovalci (npr. Andersen in Taylor, 2008; Smith in Hart, 2002) ugotavljajo, da razvojna raven simbolne igre otrok ni povezana zgolj z njihovo starostjo, temveč lahko tudi s socialnim, ekonomskim in kulturnim kapitalom družinskega okolja. Otroci, ki prihajajo iz družin z **nižjim SEK**, izkazujejo **nižjo raven simbolne igre** kot njihovi vrstniki, ki prihajajo iz socialno in kulturno bolj spodbudnega okolja. Razloge za navedene razlike vidijo (npr. Fein in Stork, 1981) v **manj pogostem igranju v simbolni igri** otrok iz nizkega SEK, med drugim tudi zato, ker naj bi bili njihovi starši **prepričani**, da so za otroke bolj pomembne različne didaktične igrače oziroma igre, v katerih se otrok kaj nauči



IMPLICITNE TEORIJE STARŠEV - VRTEC

ENAKE MOŽNOSTI V SIMBOLNI IGRI: SPOL MALČKOV/OTROK

Manj dosledni so izsledki o podobnostih in razlikah v simbolni igri dečkov in deklic.

Raziskovalci ugotavljajo:

- da se deklice in dečki **enako pogosto** in **intenzivno vključujejo** v simbolno igro;
- **razlika pa je glede na vsebino igre;**

ENAKE MOŽNOSTI V SIMBOLNI IGRI: SPOL MALČKOV/OTROK

- **dečki** pogosteje privzemajo **vloge domišljjskih junakov**, **deklice** pa vloge oseb iz njihovega **socialnega ali družinskega okolja**;
- v **istih igralnih koticih** deklice in dečki pogosto v igri **izvajajo spolno stereotipne dejavnosti** in se v igro vključijo, če imajo na **razpolago spolno stereotipne igrače** (v igralnem koticu Kuhinja deklice npr. kuhinjske pripomočke, dojenčke, voziček; dečki pa npr. radio, vrtalni stroj, kladivo).

ENAKE MOŽNOSTI V SIMBOLNI IGRI: SPOL MALČKOV/OTROK

Slovenska družinska študija: opazovali in beležili smo govor in vedenje staršev (mame) in malčki/otroci (od 1 do 6 let) v igri (simbolni) z enakimi ponujenimi igračkami.

V opazovalni listi več skupin postavk za starša in malčka/otroka:

- **Okvir igre**
- **Vsebina igre**
- **Simbolna pretvorba**
- **Neposredna spodbuda**
- **Vzdrževanje igre**

ENAKE MOŽNOSTI V SIMBOLNI IGRI: SPOL MALČKOV/OTROK

SIMBOLNA (mentalna) PRETVORBA: Starš

- Rabi metajezik.
- Igra se, kot da igrača predstavlja resnično osebo, predmet, žival in to ponazori z govorom.
- Pretvarja igračo tako, da poimenuje pretvorbo.
- Predmetu ali substitutu pripiše lastnost.
- Govori v vlogi, ki jo prevzame.
- Prevzame govorni register vloge.
- Otroka povabi, naj prevzame vlogo.
- Oblikuje namišljeno situacijo.
- Igra se brez igrače, le z govorom ali gestami.

ENAKE MOŽNOSTI V SIMBOLNI IGRI: SPOL MALČKOV/OTROK

IZSLEDKI:

Razlike v vedenju in govoru staršev v interakciji z deklicami in dečki le pri postavkah Simbolna pretvorba



v prid **DEKLICAM.**

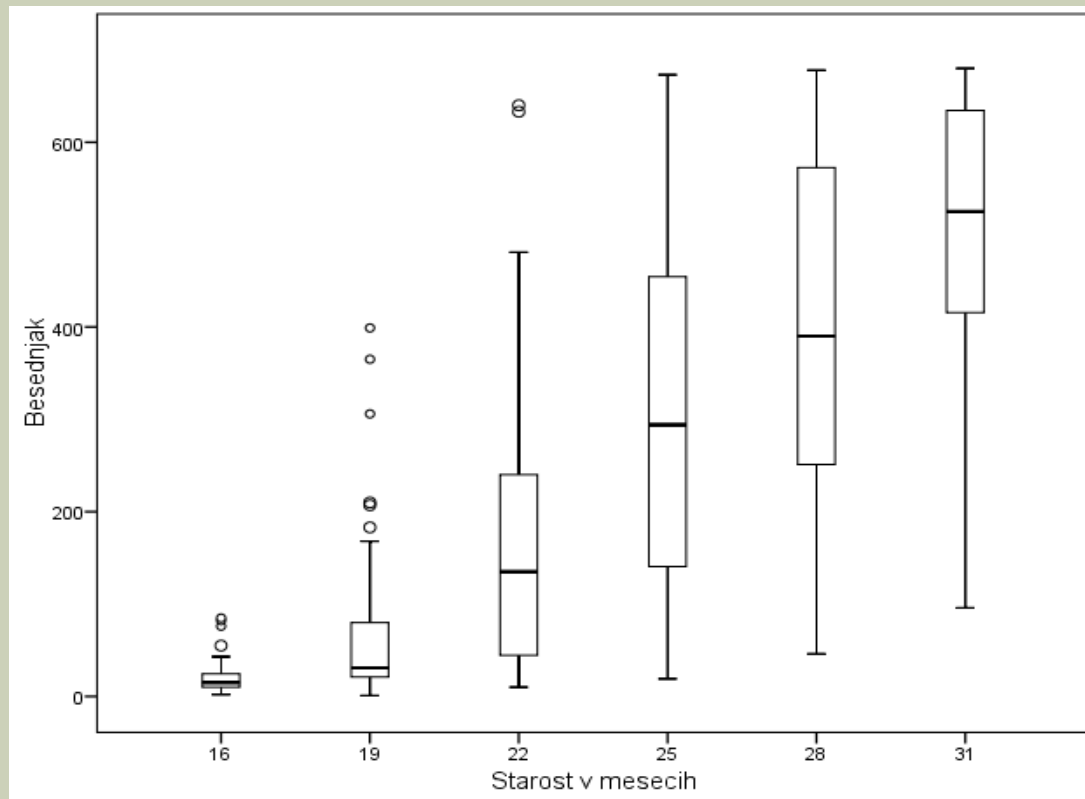
SIMBOLNA IGRA: GOVOR MALČKOV/OTROK

Zakaj je simbolna igra tako pomembna za govorni razvoj?

Kaj se dogaja v govornem razvoju dojenčka/malčka/otroka?

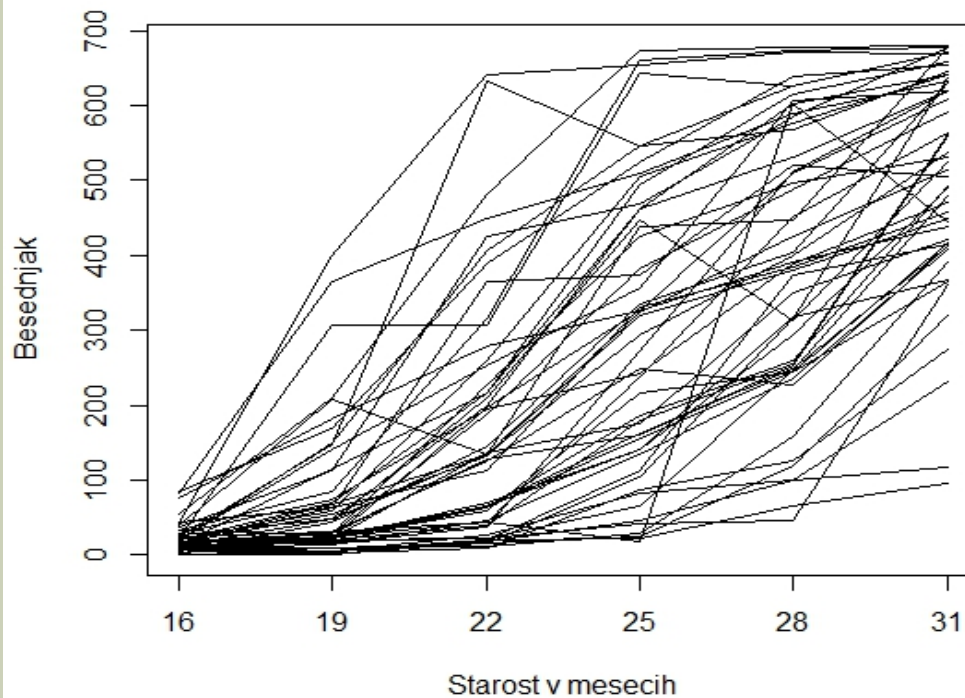


OBČUTLJIVO OBDOBJE ZA RAZVOJ BESEDNJAKA



Slika 1. Prikaz z zaboji in ročaji za besednjak malčkov ob različnih časih ocenjevanja.

OBČUTLJIVO OBDOBJE ZA RAZVOJ BESEDNJAKA



Slika 2. Individualne krivulje rasti besednjaka preko šestih ocenjevanj.

METAJEZIKOVNO ZAVEDANJE

Metajezikovno zavedanje (**zavedanje jezika** in **sporazumevanja**) otroci v simbolni igri razvijajo prej kot v katerikoli dejavnosti.

H. Giffin (1984) je metajezikovne izjave glede na **stopnjo odmika od igralnega okvira** razdelila na :

- Izjave, s katerimi otrok še ostaja **znotraj igralnega okvira igre** (npr. *To je moja vesoljska ladja* reče otrok, ko sestavi kocke v določeno obliko).
- Izjave, s katerimi otrok **preseže okvire igre** (npr. reče *Pojdimo se pretvarjat, da smo pošasti.*)

PRAGMATIČNA SPOSOBNOST: SPORAZUMEVANJE

Če naj otroci miselne pretvorbe ne ohranijo zgolj zase, temveč jih želijo z namenom, da bi se igrali skupaj, posredovati soigralcem (npr. tudi drugi otroci morajo v igri zdravnika uporabljati palčko kot toplomer), morajo rabiti govor v namene sporazumevanja (npr. Duran, 2001; Moyles, 1995; Smidt, 2009).

Pogoj za **SOCIALNO SIMBOLNO IGRO** je raba metajezika in pragmatična sposobnost sporazumevanja.

PRAGMATIČNA SPOSOBNOST: SPORAZUMEVANJE

Raziskovalci (npr. Rubin, Fein in Vanderberg, 1983) ugotavljajo, da socialne dejavnosti v simbolni igri zahtevajo veliko:

- **verbalnega pogajanja,**
- **dogovarjanja,**
- **reševanja konfliktov.**

Kress (1996) meni, da prav jezik otrokom omogoči »potovanje« med spoznavnimi možnostmi več otrok ali odraslih in otrok, zato ga imenuje prevodni medij ali semiotična raztopina.

PRAGMATIČNA SPOSOBNOST: SPORAZUMEVANJE

V socialni simbolni igri se razvija tudi **SOCIALNO REFERENČNI GOVOR**, ki ga otroci, praviloma po četrtem letu starosti, uporabljajo za **opisovanje** predmeta, osebe, situacije **drugemu otroku**, ki istega predmeta, osebe, situacije ne vidi oziroma ne obstaja v njegovi predstavi. Socialno referenčni govor je še posebej pomemben pri opisovanju razlag, kako se naj npr. dva ali več otrok igrata igro vlog ali igro s pravili.

„Se greva, kot da si ti ..., pol pa pridem jaz, ki sem ...“

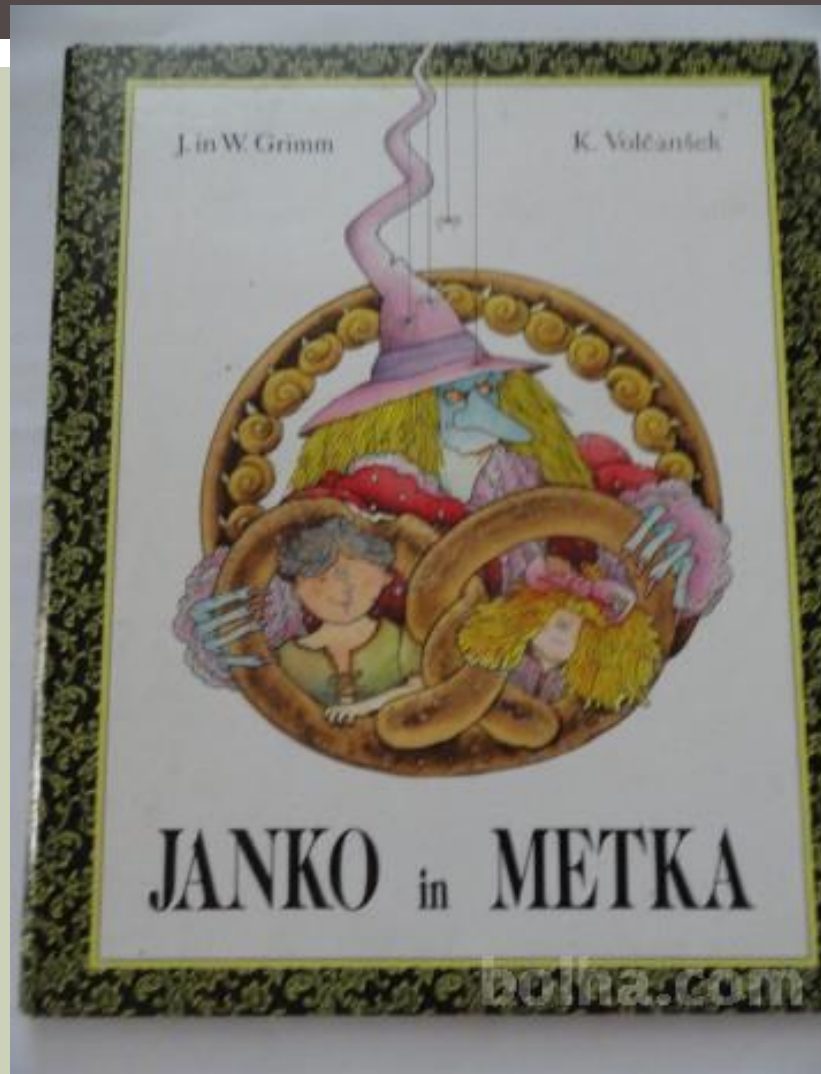
PRIPOVEDOVANJE ZGODB

V simbolni igri otrok pomembno razvija pragmatične jezikovne zmožnosti
PRIPOVEDOVANJA ZGODBE.

Otroci opisujejo dogajanje v igri (lahko kot načrt igre, kot igranje literarne predloge), v katero pogosto vpletejo čustva literarnih junakov in njihove socialne interakcije ter tudi lastna čustva, socialne odnose (Fein, 1995). Otrok se igra „**kot da je ...**“ in pogosto razlaga, „**se samo tako igram ..., sem ...**“

PODPORNI ODER ZA SIMBOLNE DEJAVNOSTI MALČKOV/OTROK

SIMBOLNA IGRA - SKUPNO BRANJE



SIMBOLNA IGRA - SKUPNO BRANJE

„Na robu nekega velikega gozda je živel reven drvar s svojo ženo in dvema otrokoma. Fantku je bilo ime Janko in dekletcu Metka. Drvarjeva družina že tako ni imela kdo ve kaj jesti, ko pa je nastopilo nerodovitno leto, ni mogel drvar zaslužiti niti vsakdanjega kruha“

...

SIMBOLNA IGRA - SKUPNO BRANJE



SIMBOLNA IGRA - SKUPNO BRANJE

Malčica (2;11) je „ustavila“ branje precej na začetku:

Veš kaj, mož“ je odgovorila žena, „jutri navsezgodaj odpeljiva otroka v gozd v najgostejšo goščo“ ...

... in **nekaj pokazala z rokami - dala v usta mačehi.**

Nadaljevanja branja takoj zopet prekine:

Malčica (M): „**Zakaj, saj sem ji dala kruh ..**“



TEORIJA UMA – razumevanje mentalnega stanja drugega.

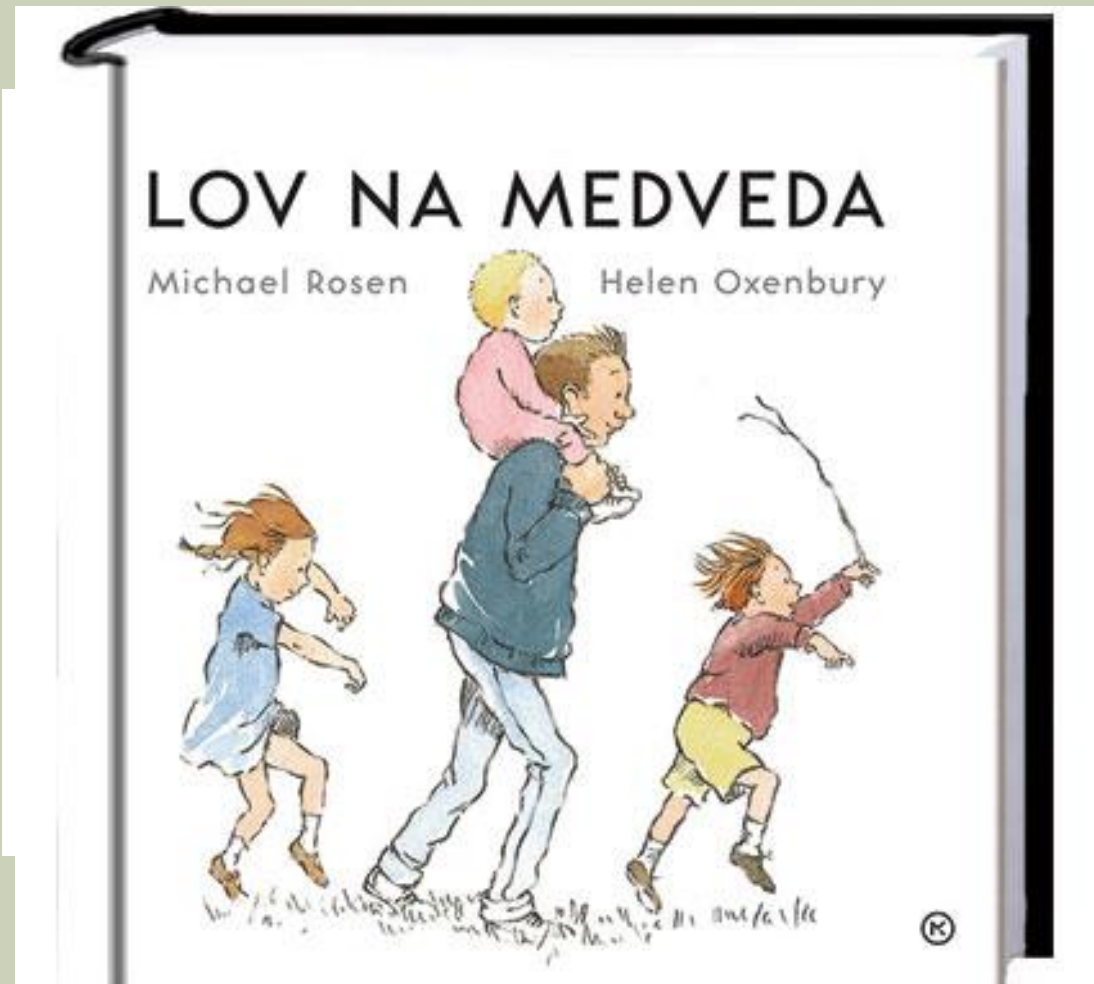
...

Drobtinice (stresala žebličke ...)

O: „ Sedaj pa dežuje“

M: „Ne bo hudo. Drobtinice so ostale, ker pada tak poseben dež ...“

SIMBOLNA IGRA - SKUPNO BRANJE



SIMBOLNA IGRA - SKUPNO BRANJE



SIMBOLNA IGRA - SKUPNO BRANJE

Malčica, stara 2;10

Odigravala hojo po travi, blatu, reki, srečanje z medvedom v jami in potem → nazaj domov čez vse „zapreke (reka, blato, voda) in potem → se doma skrijejo v posteljo.

Čustvo veselja, radosti, strahu ...

Zakaj je šel medved iz votline za njimi? Zakaj so ga zaprli ven?

Kakšna ilustracija zanima različno stare otroke?

Mlajši: bolj resnična, manj podrobnosti, velike (enostranske ilustracije).

Starejši: veliko podrobnosti, manj strukturirana – lahko bolj simbolna; nadaljevanje, strip ...

GOVOR V SIMBOLNI IGRI

Študija (Pellegrini in Glada, 1993).

Vključeni otroci treh starostnih skupin: 1) povprečna starost 5;9 let; 2) povprečna starost 7;3 leta; 3) povprečna starost 8;0 let.

V vsaki starostni skupini so bili otroci grupirani v **tri podskupine** z različnimi pogoji: **sociodramska igra; pogovor; risanje.**

V vsaki podskupini je **eksperimentator bral pravljice** (O treh medvedkih, Bilijeve kože ...) in nato spodbudil otroke k "njihovi" dejavnosti.

GOVOR V SIMBOLNI IGRI

Po dveh mesecih so otrokom v **vseh skupinah in podskupinah** **prebrali pravljico *Rdeča kapica*** in jih prosili, naj pripovedujejo zgodbo.

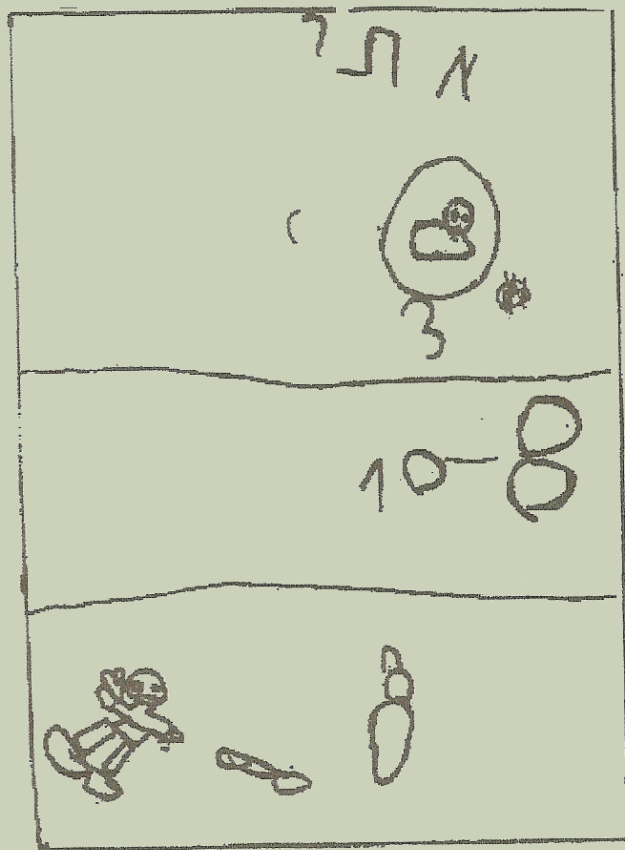


Najbolj uspešni so bili otroci v pogoju simbolna igra (prevzemali različne socialne vloge, se dogovarjali, delali miselne in govorne obrate).

Sledili so otroci v pogoju pogovarjanje (zgodbo so imeli možnost razumeti zgolj s svoje glediščne točke; v odgovore na vprašanja eksperimentatorja so vnašali le eno dimenzijo).

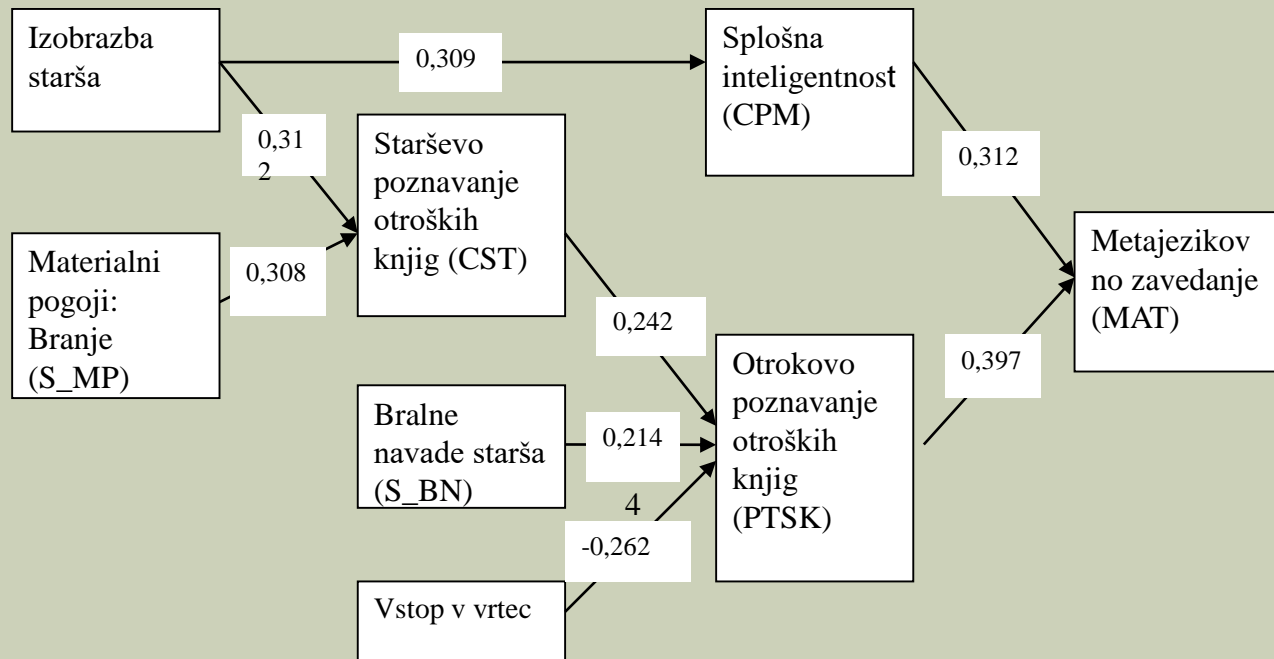
Najmanj uspešni so bili otroci v pogoju likovnega izražanja, vendar ne pomembno nižji kot v pogoju pogovora. Tudi tu so zgodbo rekonstruirali sami s svojega pogleda in v njo niso vnašali pogleda drugih (miselne obrate).

SIMBOLNA IGRA: PORAJAJOČA SE PISMENOST



Slika 1: »Zapis« deklice G, kaj in kdaj naj dela varuška.

SLO RAZISKAVA: DEJAVNIKI METAJEZIKOVNEGA ZAVEDANJA PRI 5- LETNIH OTROCIH



Slika. Diagram poti končnega modela s standardiziranimi količniki.

Opomba. Vsi količniki poti so statistično pomembni na 0,01. Negativna smer spremenljivke "Vstop v vrtec" pomeni, da otroci, ki so šli prej v vrtec, poznajo več otroških knjig.

ZA ZAKLJUČEK

IGRA IN OTROŠTVO

- 1) Je igra dejavnost „rezervirana“ za malčke in zgodnje otroštvo?
- 2) Kdaj je konec otroštva in zakaj otroštvo??? pogosto povezujemo z igro?
- 3) Se z vstopom v šolo igra otrok zaključí; postane didaktična?
- 4) V igri lahko poteka učenje?
- 5) Je kakšna razlika med igro in delom?

ZA ZAKLJUČEK

Zaskrbljenost, vezana na prehod iz vrtca v šolo je pogosto eksplicitno in implicitno povezana z bojaznijo, da bo **IGRO** v šoli zamenjalo **UČENJE**.

ZA ZAKLJUČEK

Tri ključne podobnosti med igro in učenjem:

- ★ ★ Pridobljene izkušnje in znanje otroka.
- ★ ★ Otrokovo iskanje različnosti, podobnosti in spreminjanja.
- ★ ★ Metaspoznavne sposobnosti, metajezik, metasporazumevanje.

ZA ZAKLJUČEK

Kdaj ni moč ločiti igre od učenja?

Če vzgojitelj (učitelj):

- vidi v igri dimenzije učenja in v učenju dimenzije igre;
- dovoli otroku, da naredi določene stvari s svoje lastne perspektive;
- Sprejme, da gresta domišljija otroka in učenje z roko v roki

(Samuelsson in Pramling, 2011)

Delež 4-, 5- in 6-letnikov, vključenih v vrtce			
	4 leta	5 let	6 let in >
2004	75,9	83,8	4,3
2005	79,3	83,7	7,3
2006	81,8	86,3	4,7
2007	82,9	89	4,3
2008	85,6	89,9	4,3
2009	87	90	5,1
2010	88,9	90,7	6,3
2011	89,4	92,5	5,8
2012	89	90,7	5
2013	88,7	90	5,3
2014	89,3	91,8	6,5
2015	89,6	92	7,3