

## Simbolna igra: Vloga v razvoju in učenju otrok



Dr. Ljubica Marjanovič Umek  
Filozofska fakulteta v Ljubljani

Stran v zborniku: 10

# Opredelitev otroške igre

---

**Otroška igra** je naravna dejavnost, ki je:

- notranje motivirana;
- otrok v njej uživa;
- pomemben je proces oz. igralna dejavnost in ne nujno doseganje ciljev;
- omogoča ustvarjanje konteksta za otrokov razvoj (gibalni, čustveni, socialni, spoznavni) in učenje. Gre za priložnosti, da otroci razvijajo domišljijo, samoregulacijo, učno motivacijo, socialne in sporazumevalne zmožnosti, predstavno mišljenje.

# Univerzalnost igre

---

Univerzalnost igre (v prostoru in času) je povezana z dejstvom, da se v igro preslikava širši družbeni in kulturni prostor oz. načini življenja v najširšem pomenu besede, ki **spreminjajo vsebino in obliko igre in igrače** oz. igralne materiale, ne pa osnovnih zakonitosti in specifičnosti igre.

# Univerzalnost igre

---

Zgodovinski in etnološki zapisi o igri otrok in odraslih v različnih časovnih obdobjih in različnih kulturah.

Prvo zapisano referenco o igračah najdemo v slovenskem jeziku v zapisih Primoža Trubarja iz leta 1575. Navedena referenca ni zanimiva le zato, ker gre za prvi zapis v slovenskem jeziku, temveč tudi zato, ker avtor v njej poroča o Svetem Miklavžu, ki je otrokom višjega socialnega razreda prinesel darila oziroma pustil igrače pod skledo ali kapo.

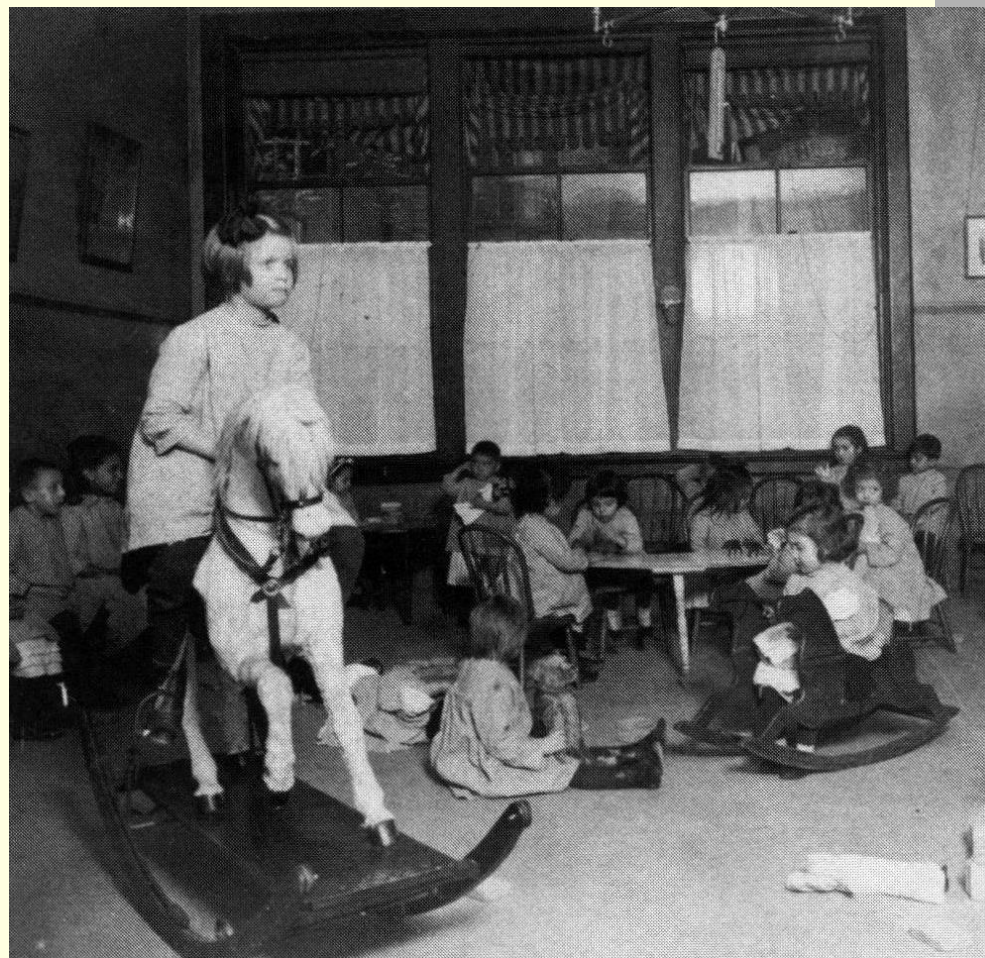
Igrače najbolj značilne za začetek in prvo polovico 19. stoletja so bile: punčke, obleke, piščalke, trobente, leseni ali svinčeni vojaki, konji, posode (Carlisle, 2009).

# Univerzalnost igre

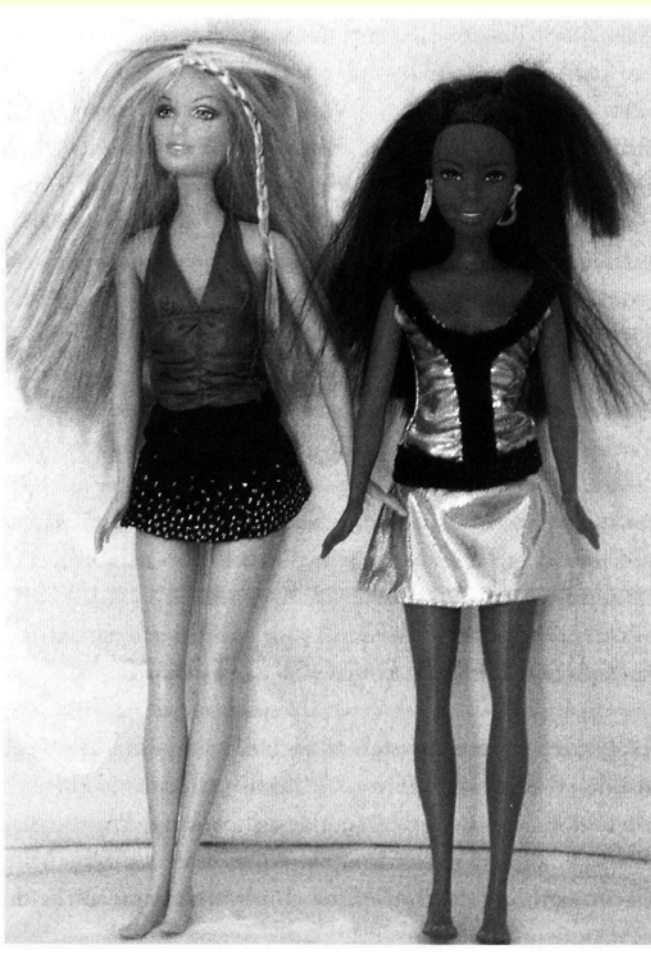
---



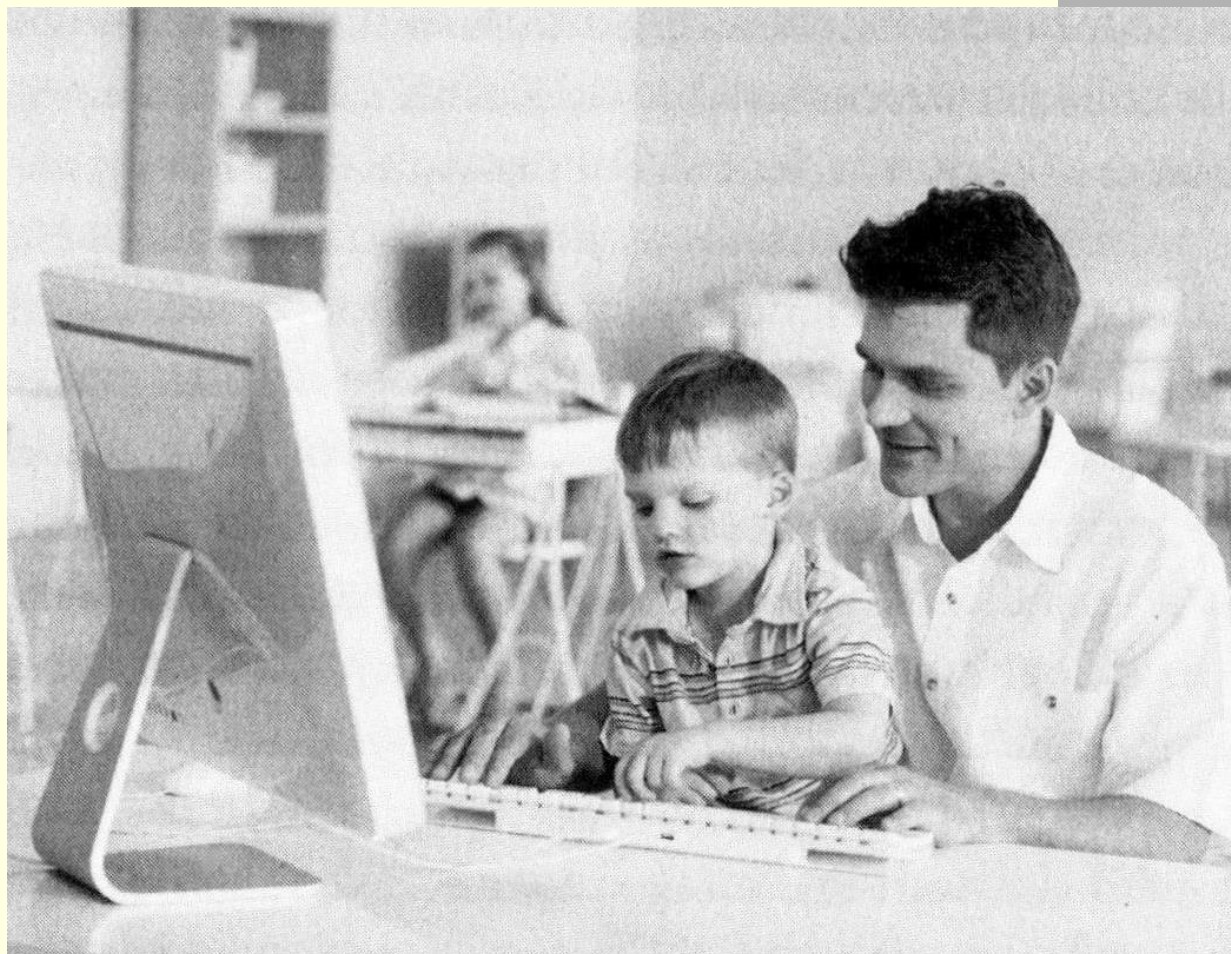
Ljubica Marjanovič Umek



Ljubica Marjanovič Umek



Ljubica Marjanovič Umek



Ljubica Marjanovič Umek



Ljubica Marjanovič Umek



Ljubica Marjanovič Umek

---

## Dodatna razlaga z evolucijskimi teorijami:



# Pretvarjanje in predstavljanje v simbolni igri

---

## Nekatere **ključne značilnosti simbolne igre**

- Otrok si lahko predstavlja dejanje, predmet, osebo, dogajanje iz resničnega ali domišljjskega sveta.
- Prihaja do tenzije med ustvarjalnostjo otrok in potrebo po upoštevanju pravil igre.
- Raba domišljije in privzemanje vlog.
- Preseganje egocentričnosti in zaznavnosti mišljenja.

# Pretvarjanje in predstavljanje v simbolni igri

»V igri (simbolni, op. avtorice) je otrok vselej nad svojo starostjo, nad svojimi dnevnimi dejavnostmi; v igri je za glavo višji od samega sebe.«  
(Vigotski, 1933/2002).

Razvojno značilnosti mišljenja, ki se v igri kažejo na razvojno višjih ravneh kot pri drugih dejavnostih (Fenson in Schnell, 1986):

- decentriranje mišljenja;
- zmožnost ohranjanja;
- obratljivost miselnih operacij;
- miselna operacija grupiranja;
- miselna operacija prirejanja ena – ena.

# Razvoj simbolne igre

## **Razvojne stopnje** simbolne igre:

- Malčki/ice, stare od 11 do 15 m: neposredno posnemanje dejavnosti odraslih.
- Malčki/ice, stare od 16 do 24 m: zmorejo prenos igralne dejavnosti, ki so jo jim v igri pokazali odrasli, na druge predmete, dejavnosti. Hiter razvoj besednjaka in simbolnih funkcij.
- Malčki/ice, stare od 24 do 30 m: zmorejo enostavne pretvorbe; oblikujejo za simbolno igro značilne igralne situacije.

# Razvoj simbolne igre

---

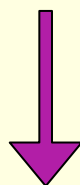
- Otroci, stari od 30 m do 3/4 let: pretvarjajo tudi manj strukturirane ali nestrukturirane predmete v predmete, ki jih rabijo v igri.
- Otroci, stari 4 leta in več, se vse pogosteje vključujejo v skupinsko simbolno igro; pripisujejo lastnosti dejavnostim in navideznim predmetom in osebam, pripisujejo situacije.

# Razvoj simbolne igre

---

Razvoj torej poteka od:

PREDMETNE



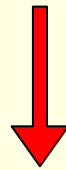
PREDSTAVNE ravni.

Za slednje mora imeti otrok razvito teorijo uma in jezik uma (metajezikovno zavedanje).

# Razvoj simbolne igre

---

Ali drugače, pri pretvorbi gre najprej za  
**ZAZNAVNO PODOBNOST**



**FUNKCIJSKO PODOBNOST**

Primer 5-letnega otroka: v roki ima košček lesa, ki ga hrani.

# Pretvarjanje v OBR

## Primer igre: Igra z vžigalicama (Vigotski)

Odrasla oseba se je s približno 4-letnim dečkom dogovorila, da se bosta igrala tako, da je ena vžigalica mama, druga manjša pa otrok. Odrasla oseba je nato razlagala, da je otrok bolan in da zato mama odhaja v lekarno. Mama je spraševala, kaj naj bo lekarna. Ker otrok ni odgovoril, je predlagala, da bi bila lekarna ročna ura, številke na njej pa zdravila. Deček se je s predlogom strinjal. Nato je mama (velika vžigalica) odšla v lekarno po zdravila in ko je prišla domov, je dala otroka (majhno vžigalico) v posteljo (postelja je bila škatla za vžigalice). Deček se je veselil igre in je v njej sodeloval. Mama je nato predlagala novo zamenjavo predmetov: velika vžigalica naj bi bila postelja, škatla za vžigalice pa otrok, ki bo šel spat v posteljo. Deček je protestiral in se jezil, češ da se tako ne bo igral. Zgodilo se je dvoje. Škatla je bila manj ustrezna zaznavna zamenjava za otroka, vžigalica pa za posteljo; hkrati sta bili škatla in vžigalica tudi neustrezni zamenjavi glede na funkcijo. Deček zahtevane miselne pretvorbe, ki je potekala izven OBR, ni več zmogel, zato je iz igre »izstopil«.

# Drugi dejavniki razvoja simbolne igre

Na razvojno raven simbolne igre poleg starosti otrok učinkujejo tudi drugi dejavniki:

**SEKS:** otroci, ki prihajajo iz družin z nižjim SEKS, v povprečju dosežajo nižjo raven simbolne igre (**implicitne teorije staršev!**)

**Spol:** - **enako pogosto** vključevanja deklic in dečkov v simbolno igro;  
- razlike glede na **vsebino igre**, npr. dečki pogosteje privzemajo vloge domišlj. junakov, deklice vloge iz socialnega in družinskega okolja; izbira spolno stereotipnih igrač.

# Simbolna igra: govor, metagovor sporazumevanje

---

**Sociodramska igra:** prihaja do **diferenciacije egocentričnega in socialnega govora.**



dialogi; pogovori med otroki o vlogah, pretvorbah, različnih pogledih; pogajanje, reševanje konfliktov.

Kress (1996): jezik omogoči “potovanje” med spoznavnimi zmožnostmi več otrok in odraslih  
→ prevodni medij (semiotična raztopina).

# Simbolna igra: govor, metagovor sporazumevanje

---

**Socialno referenčni govor:** gre za opisovanje predmetov, oseb, situacij drugemu otroku, ki istega predmeta, osebe, situacije ne vidi oziroma ne obstaja v njegovi predstavi.

Ključni pri igri vlog in igri s pravili!!!

# Simbolna igra: govor, metagovor sporazumevanje

---

## Metajezikovno zavedanje:

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

# Simbolna igra: govor, metagovor sporazumevanje

---

Raziskava W. Astington in J. Peletier (1996)  
o rabi metajezika otrok v simbolni igri glede  
na različne pogoje igranja.

# Simbolna igra: govor, metagovor sporazumevanje

---

## 1. pogoj

Raziskovalki sta ugotovili, da so otroci, ki so se igrali v prvem pogoju rabili malo metajezika, čeravno so govorili o šolskih dejavnostih, kot so branje, črkovanje, pisanje. Največkrat so uporabili metaglagol vedeti, zelo redko pa metaglagole *misliti, zapomniti, pozabiti*

# Simbolna igra: govor, metagovor sporazumevanje

## 2. pogoj

Otroci so rabili več metajezika kot v prvem pogoju, vendar še vedno relativno malo, in to ne glede na to, da so odrasle osebe v vlogi učencev otroke, ki so bili v vlogi učiteljev, spraševale na način, da so rabile metajezik. Učenci so učitelje spraševali npr. Kaj bomo danes delali?; Kaj otroci delajo v šoli?; ali pa so ob knjigah ABC in računica spraševali Kako se naučimo brati? Kako se naučimo šteti? Jaz ne znam brati. Kaj naj naredim? Otroci v vlogi učiteljev so na vprašanja učencev odgovarjali tudi na način kot npr. *Samo poslušaj mene, ne se pogovarjat in mogoče se boš naučil*, kar pomeni, da niso rabili metajezika, s katerim bi odgovarjali na učenčeva vprašanja. Otroci, ki pa so rabili metajezik, so pogosto ponavljali metajezik odraslih oseb.

# Simbolna igra: govor, metagovor sporazumevanje

## 3. pogoj

Primer razlage pravila: Jaz ne morem videti tvojih slik in ti ne moreš videti mojih. Jaz ne morem vedeti, katero sliko ti misliš in ti ne moreš vedeti, katero mislim jaz. Sedaj lahko izbereš eno, toda zapomni si, jaz je ne morem videti, zato jaz ne vem, katera je to. Ti mi moraš razložiti, katero si izbral, da bom jaz lahko izbral enako. Ne smeš mi je pokazati, lahko mi samo govoriš, katera je. Ok? In povedati mi moraš zelo natančno. Če boš samo rekel rdeča deklica, ne bom vedel, katero misliš, ker je veliko rdečih deklic. Ko so otroci, zlasti tisti starejši, naprej »učili« soigralce, kako igrati igro *Ugani kdo*, so rabili več metajezika kot primerljivo stari otroci, ki so se igrali bodisi v prvem ali drugem pogoju.