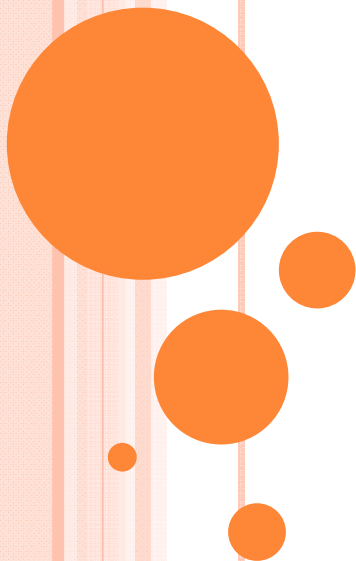


# **OTROKOVA KOMUNIKACIJA Z VRSTNIKI IN VZGOJITELJICO V SIMBOLNI IGRI**



**Doc. dr. Urška Fekonja Peklaj, Filozofska fakulteta v  
Ljubljani**

- Dejavnosti pretvarjanja dobijo v simbolni igri svoj pomen skozi rabo jezika.
- Jezik kot simbolni sistem otroku omogoča mišljenje na predstavnici ravni



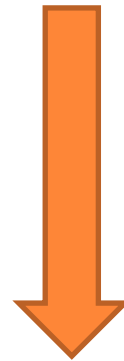
iskanje novih povezav in odnosov



- Jezik in igra imata vsaj dve skupni funkciji v otrokovem življenju



vkjučujeta komunikacijo  
s pomočjo katere otrok deli  
informacije o predmetih  
in dogodkih s soigralci



otroku omogočata  
preizkušanje  
različnih simbolnih  
pretvorb



- Jezik in simbolna igra si delita vrsto skupnih značilnosti:

oba predstavljata simbolna sistema, v katerih simboli predstavljajo različne ideje, občutja in izkušnje

oba sta rezultat otrokovega mišljenja

razvoj mišljenja tudi spodbujata



- Elementi pretvarjanja v igri so v veliki meri vezani na otrokovo govorno kompetentnost - besede v simbolni igri pogosto prevzamejo vlogo resničnosti.
- Najvišjo spoznavno raven igre predstavlja ravno raven uporabe simbolnih pretvorb, ki jo podpira govor.



- V zgodnji simbolni igri malček izraža poznavanje nekaterih rutinskih dejavnosti (npr. hranjenje, spanje) ter se zaveda možnosti vključevanja teh dejavnosti v svojo simbolno igro (npr. namišljeno hranjenje sebe ali dojenčka, namišljeno spanje).
- Vzporedno se malček zave, da imajo besede pomen, ki ga lahko uporabi v komunikaciji z drugimi ljudmi.

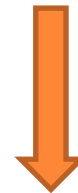


- Otrok v igri predstavlja predmete, dejanja in dogodke, ki jih v veliki meri oblikuje z govorom.

- V igri pa se odvija tudi komunikacija med otroki,



veže se na resnično situacijo



poteka na simbolni ravni



Različne vrste otrokovega govora v igri:

oGovor, ki služi preimenovanju in dogovarjanju, npr. »To bo toplomer.«

oGovor, ki spremlja dejavnost, npr. otrok se s prstom dotika obraza in pravi: »Malo se bom namazala.«

oEgocentrični govor, ki ni namenjen partnerju v igri in je težko razumljiv.

oGovor, ki označuje oglašanje predmetov ali dejavnosti, spremlja dejavnost in ni neposredno namenjen partnerju, npr. otrok odklepa vrata in reče: »Čik, čik.«

oGovor, ki je neposredno namenjen partnerju, služi komuniciranju v igri, vendar ni v funkciji oblikovanja neposredne simbolne pretvorbe, npr. »Daj mi še malo sladkorja!«

oGovor, ki je neposredno namenjen partnerju v igri in služi komunikaciji na simbolni ravni, vključuje pa tudi igralno pretvorbo, npr. »Daj malo soli v juho!«

oGovor, ki je neposredno namenjen partnerju v igri in služi komunikaciji med vrstniki na simbolni ravni, veže pa se na medosebne odnose, npr. »Gospod zdravnik, kaj če spet zbolim?«

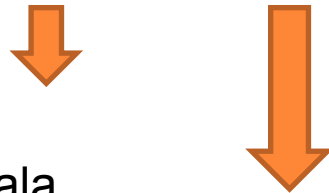
oGovor, s katerim otrok opisuje dogajanje, vendar ga v resnici ne odigra, npr: »Prišel je tat, zdaj pa gre proti oknu, vzame otroka in ga odnese.«

oGovor, ki je posojen igrači, npr. otrok drži punčko in z otroškim glasom reče: »Mami, jaz bi šla v vrtec!«



- Odrasli lahko na otrokovo igro vplivajo posredno in neposredno.

Posredno



izbira okolja, igralnega materiala,  
soigralcev v igri

posredovanje izkušenj, ki postanejo  
podlaga za vsebino igre



- Vygotsky in njegovi nasledniki poudarjajo, da lahko odrasli na igro vpliva tudi **neposredno**

predvsem v  
obdobju malčka

predlaga vloge

pokaže, kako se igra  
z določeno igračo

opisuje, kaj se v igri  
dogaja

- Z naraščajočo starostjo otrok se potreba po neposredni podpori otrokovi igri s strani odraslih zmanjšuje.



- Naloga vzgojiteljice pri spodbujanju simbolne igre ni v popolni vključenosti v igro in določanju vsebine igre otrokom, temveč v nudenju spodbud in pomoči otrokom, da bi se vanjo čim bolj intenzivno vključili.

- Vzgojiteljica lahko spodbuja igro otrok



znotraj igre



zunaj igre



## ○ Spodbujanje zunaj igre:

- predlogi otrokom (npr. »Sestra, morda pa bi morali poslušati tudi njegovo srce«),
- vzpostavljanje interakcij med otroki (npr. »Gospod prodajalec, zdi se mi, da bi tale gospa želela nekaj kupiti pri vas.«), **pri čemer vzgojiteljica komunicira z otrokom v njegovi vlogi.**

## ○ Spodbujanje znotraj igre:

- v igro otrok se za kratek čas vključi in se po uspešnih spodbudah iz igre umakne



- Igra predstavlja **socialno situacijo**, ki oblikuje **socialno-spoznavne konflikte**, katerih reševanje od otroka zahteva razumevanje različnih pogledov posameznikov na problem.
- Otroci **govorijo v igri večino časa** – pogovarjajo se med seboj ali s svojimi igrači.
- Simbolna igra z vrstniki predstavlja spodbuden kontekst za razvoj govora in sporazumevalnih spretnosti – pogosto jo spremljajo **zapletene socialne interakcije in komunikacija med otroki**.



- V predšolskem obdobju postaja simbolna igra otrok vedno bolj socialna



od otrok, ki so vanjo vključeni, vse pogosteje zahteva vstopanje v različne govorne interakcije

- Igranje vlog in pretvarjanje različnih predmetov v sociodramski igri, ki imajo v igri drugačno funkcijo kot v resničnem svet,



prevzete vloge in simbolne pretvorbe tudi z govorom jasno opredeli in jih naredi razumljive tudi ostalim soigralcem

- **Samostojna simbolna igra:** uporaba govora za poimenovanje simbolnih pretvorb      sposobnost simbolnega pretvarjanja.
- **Socialna simbolna oz. sociodramska igra:** komunikacija s soigralci      sposobnost metareprezentacije in rabe metajezika. →



○ Igra postane **sociodramska**, ko:

- otrok igralno temo oblikuje v sodelovanju z najmanj še enim otrokom, ki prav tako prevzame **določeno vlogo** v igri,
- oba igralca vstopata v **interakcijo** preko govora ali simbolnih dejanj.



- Verbalna komunikacija med otroki je nujna le pri sociodramski igri



interakcija



komunikacija  
med otroki



sodelovanje



Otroci delijo vsebino igre

Izmenjava idej

Skupno oblikovanje igralne teme na fleksibilen način





○ Govorne interakcije v sociodramski igri:

- ➔ posnemanje govora odraslih ali drugih **vlog**,
- ➔ **simbolne pretvorbe**, ki jih otroci poimenujejo in so namenjene soigralcem,
- ➔ pogovor, ki je potreben za **načrtovanje in vzdrževanje** skupinske igralne dejavnosti.



- Dve vrsti komunikacije v sociodramski igri med otroki

↓  
posnemovalni element  
igre

↓  
domišljjski element  
igre

- S **posnemovalnim govorom** otrok posnema način in vsebino govornih interakcij odraslih.
- Z **domišljjskim govorom** otroci interpretirajo igralne situacije drug drugemu ter svoje vedenje naredijo razumljivo tudi za ostale soigralce ali pa skupaj določajo temo igralne dejavnosti.

**Posnemovalni element igre** se izraža:

- preko otrokovega vedenja
- preko posnemovalnega govora, npr: otrok je prevzel vlogo voznika avtobusa. Obrača volan, pretvarja se, da pobira denar in izteguje roko in podaja namišljene vozovnice, kot resničen voznik. Otrok tudi govori v vlogi voznika avtobusa: »Pazite na stopnico, prosim.«



- **Domišljijski element igre:** besede določajo okvir simbolne igre in razširjajo posnemanje vedenja odraslih na štiri načine:
- **izjave služijo zamenjavi osebne identitete in prevzemanju oz. določanju različnih vlog,** npr. »Jaz sem očka, ti si mami, punčka pa je najin dojenček.«;
- **izjave služijo oblikovanju simbolnih pretvorb predmetov,** npr. »Pijem iz steklenice,« reče otrok, medtem ko »pije« iz svoje pesti;
- **izjave predstavljajo substitut za otrokovo dejavnost,** npr. deklica reče: »Delajmo se, kot da sem že prišla iz službe, skuhalo sem kosilo, zdaj pa pripravljam mizo,« medtem, ko izvaja le dejavnost odraslega, ki pripravlja mizo;
- **izjave opisujejo namišljeno situacijo,** npr. deček pravi: »Delajmo se, da je to bolnica, v njej pa je veliko bolnih otrok«, ali: »Delajmo se, kot da smo zelo bogati...«.



- Štiri dejavniki, ki so pomembni za vsako komunikacijo med otroki v sociodramski igri:
  - govorec, ki prispeva nekaj novega k poteku komunikacije;
  - ostali otroci, ki so enakovredni oblikovalci igre;
  - omejitve in pričakovanja otrok, ki so povezani z okvirjem oz. vsebino igre odvijajo in so jih otroci postavili na začetku igre;
  - okvir oz. vsebina igre, ki so ga otroci skupaj oblikovali v medsebojni interakciji.
- Vsaka izjava v igri otroku omogoča, da predlaga spremembo okvirja igre.
- Otroci lahko v svojih izjavah podajajo tako interpretacije preteklih dogodkov kot tudi pričakovanja v zvezi z nadaljnjim dogajanjem v igri,
- V svojih izjavah v zvezi s potekom igre so tudi omejeni - vsak predlog mora biti usklajen tudi s predhodno igro.



- Za pojav in vzdrževanje komunikacije med otroki v sociodramski igri je bistvenega pomena **govorni obrat**



visoka raven komunikacije: **poslušanje**, **razumevanje** in ustrezno **interpretacijo** sporočila, ki ga posreduje soigralec ter **posredovanje** sporočila nazaj.

- 4- do 6-letni otroci uspešno uporabljajo govorni obrat v svoji igri, malčki se poslužujejo osnovnejših oblik komunikacije, npr. nadaljujejo pogovor tako, da ponovijo sporočilo soigralca, ga interpretirajo, niso pa še sposobni narediti obrata ali slediti namenu pogovora ali igre.



# SLOVENSKE RAZISKAVE

- Vzorec otrok, starih od 4 do 6 let v vrtcu.

## UGOTOVITVE

- Komunikacija med otroki med simbolno igro se pojavi prej kot med drugimi dejavnostmi.
- Otroci v pogovoru z vrstniki z naraščajočo starostjo rabijo vedno več formalnega govora ter različnih registrov, ki ustrezajo vlogi, ki so jo prevzeli.
- Narašča tudi delež socialno transformiranega govora in metakomunikacije (Marjanovič Umek, Lešnik Musek, Pečjak in Kranjc, 1999).



# SLOVENSKE RAZISKAVE

- Vzorec otrok, starih od 4 do 5 let v vrtcu;
- govor otrok pri treh različnih dejavnostih v vrtcu: med prosto igro, vodeno in rutinsko dejavnostjo (zajtrk).

## UGOTOVITVE

- razlike v govoru otrok pri različnih dejavnostih: veliko več govorili v prosti igri kot pri zajtrku in vodeni dejavnosti, uporabljali so več eno-, dve- in večbesednih izjav, več nikalnih, vprašalnih, podrednih in prirednih izjav, govor so uporabljali v več različnih govornih položajih;
- igra je otroke spodbujala h komunikaciji ter rabi višjih razvojnih ravni govora.
- vzgojiteljice so v komunikaciji z otroki med vodeno dejavnostjo pogosto uporabljale vprašanja zaprtega tipa, na katera so otroci odgovarjali z eno- ali dvebesednimi izjavami (Fekonja, Marjanovič Umek in Kranjc, 2005).

## RAZISKAVA O UČINKU MEDSEBOJNEGA POZNAVANJA OTROK NA KOMUNIKACIJO

- Otroci, stari do 2 do 5 let v vrtcu, ki se med seboj niso poznali.
- Govor predšolskega otroka v komunikaciji z njegovimi vrstniki nima značilnosti monologa - je **socialno usmerjen** in namenjen sporazumevanju.
- Kakovost in količina govora sta odvisna tudi od **vsebine igre**, v kateri komunikacija med otroki poteka oz. od **strukturiranosti okolja**, v katerem se igra odvija.





- **Učinek strukturiranosti okolja**, npr. kuhinjski kotiček je predstavljal prostor, ki so ga vsi otroci poznali in so imeli v zvezi z dejavnostmi v njem podobne izkušnje.
- *Dana*: »Hej, hej, zmešaj tole.« (deklica pri tem vzame Naomi posodo)
- *Naomi*: meša namišljeno hrano z žlico
- *Dana*: »Jaz delam sendvič.« (deklica odpira posodo s pokrovom).
- *Edi*: »Nekaj delaš? Kaj? Kaj delaš?« (deklici se obrneta k dečku)
- *Naomi*: »Solato.«
- *Dana*: »Bi se igral z nama?«
- *Edi*: »Bi večerjali z mano?«
- *Dana in Naomi*: »Kaj?«
- *Edi*: »Pravim, če bi večerjali z mano.«
- *Dana*: »Ja, večerjali bova s tabo.«
- *Čez dve minuti se otrokom pridruži še Jan in skupaj pripravljajo hrano.*
- *Dana*: »Kje je druga ponev?«



- Tudi otroci, ki se med seboj ne poznajo, in si pred igro niso delili skupnih izkušenj, med seboj lahko pogovarjajo na podlagi **skupnega poznavanja vsakdanjih rutin**, ki podpirajo njihovo simbolno igro.
- Poznano okolje zmanjšuje potrebo po uporabi jezika za določanje pomena predmetov v igri ter zmanjšuje možnost napačnega razumevanja izjav otrok, ki so vključeni v pogovor.
- Otroci so se **tudi v igri, ki je potekala v prostoru, ki ga niso poznali**, vključevali v komunikacijo - z govorom pogosteje poimenovali simbolne pretvorbe.
- Pogovori med otroki so bili v nepoznanem okolju krajši in manj raznoliki kot v poznanem in visoko strukturiranem okolju.



- Otrokov govor ima v sociodramski igri poleg simbolne funkcije, še dodatno funkcijo



načrtovanje, razvijanje in vzdrževanje igre zahteva sodelovanje soigralcev, ki ga dosežejo z **razlagami, pogovorom ali dajanjem ukazov**, npr. »Tako se ne moremo igrati, rabimo še enega igralca. Vprašaj Tima, če bi bil on dojenček.«

Te vrste govor, namenjen vrstnikom v igri služi **organiziranju igre** in omogoča **reševanje problemov**, ki se v igri pojavijo



**Metakomunikacija**: neprestana **regulacija interakcije**, ki se nanaša na komunikacijo o komunikaciji ter predstavlja najbolj razvidno lastnost igralnega konteksta.

Sposobnost metakomunikacije predstavlja **osnovo za vzpostavljanje govorne interakcije** med igralci.



- Preden se otroci lahko igrajo skupaj, morajo oblikovati ter razumeti okvir igre, pretvorbe objektov, oseb, situacij in dogodkov.
- Ko je okvir igre oblikovan, lahko otroci svojim soigralcem posredujejo tudi svoje želje o spremembi igralnega okvira.
- Pogajanja o okviru igre med soigralci ter sama igra se neprestano prepletajo.
- Metakomunikacija v igri predstavlja dejanja regulacije otrok med igro, ki ohranjajo in usmerjajo igro ter služijo pogajanju v okviru igre.
- V igralni interakciji predšolskih otrok, je metakomunikacija med soigralci stalno prisotna.
- A: Ooo. Drekec je na njeni plenički.
- J: Zdravniki ne rečejo drekec.
- A: Drekec?
- J: To je grda beseda.
- A: Zdravniki lahko rečejo drekec.



- Pogosto ravno **nesporazumi** in **njihovo reševanje**, v katerega so otroci čustveno vpleteni, spodbuja **metaspoznavno** in **metajezikovno zavedanje**, ki pa se povezujeta tudi z rabo literarnega jezika, značilnega za pragmatično zmožnost otrok.

