Univerza v Mariboru

Pedagoška fakulteta

oddelek za razredni pouk

DOBRA IGRAČA

(SEMINARSKA NALOGA PRI PREDMETU PSIHOLOGIJA S POUDARKOM NA SREDNJEM OTROŠTVU)



AVTORJI:

Špela P.

Tanja K.

Tamara K.

MENTOR: dr. C. Z.

Maribor, oktober 2010

# KAZALO

[KAZALO 2](#_Toc275266565)

[1 UVOD 3](#_Toc275266566)

[2 RAZVOJ IGRAČ V SLOVENIJI SKOZI ZGODOVINO 3](#_Toc275266567)

[3 OPREDELITEV IGRAČE 3](#_Toc275266568)

[4 RAZVOJ IGRE V RAZLIČNIH OBDOBJIH OTROKA 4](#_Toc275266569)

[5 SPOL V OTROŠKI IGRI 5](#_Toc275266570)

[6 OBLIKOVANJE IGRAČ 5](#_Toc275266571)

[7 KLASIFIKACIJA IGRAČ 5](#_Toc275266572)

[7.1 DIDAKTIKA IGRAČ 5](#_Toc275266573)

[7.2 IGRAČE, KI SPODBUJAJO OTROKOVO USTVARJALNOST 6](#_Toc275266574)

[7.3 VOJAŠKE IGRAČE IN AGRESIVNA IGRA 6](#_Toc275266575)

[7.4 RAČUNALNIŠKE IN VIDEO IGRE 6](#_Toc275266576)

[8 ZDRAVSTVENO – HIGIENSKI VIDIKI ZA DOBRO IGRAČO 6](#_Toc275266577)

[9 OCENJEVANJE IGRAČ 7](#_Toc275266578)

[10 ZAKLJUČEK 8](#_Toc275266579)

[11 LITERATURA 8](#_Toc275266580)

[12 POVZETEK 9](#_Toc275266581)

# UVOD

Igra je za dojenčka, malčka ali otroka v zgodnjem otroštvu pomemben faktor, saj vpliva na razvoj in učenje različnih sposobnosti. Igra in igrače se skozi otrokove razvojne faze spreminjajo. Igrače, ki so namenjene dojenčkom, niso primerne za otroka v zgodnjem otroštvu.

Menimo, da na trgu obstaja veliko nekvalitetnih igrač, ki negativno vplivajo na razvoj otroka ali celo na njegovo zdravstveno stanje. Starši imajo pri izbiri igrač veliko odgovornost, ki pa se je nekateri ne zavedajo, saj kupijo svojemu otroku igračo, ki navzven izgleda lepo, vendar pa nima nobene posebne funkcije in je lahko tudi nevarna. Kvaliteta in fukcionalnost igrač je pogojena s certifikati, ti pa vplivajo na njihov cenovni razred.

Igrače se glede na spol otroka razlikujejo, vendar te razlike v prvih mesecih otrokovega razvoja niso tako očitne, saj otrok prve mesece zaznava svoje telo, počasi pa se začne igrati z igračami, kjer je pomembna oblika in material. V zgodnjem otroštvu se začnejo kazati prve razlike v igri. Na splošno oziroma stereotipno velja, da se deklice igrajo predvsem s punčkami, dojenčki in plišastimi igračami, medtem ko se dečki igrajo z avtomobili, lego kockami in žogami. Vendar pa to ne velja v povsem, saj lahko tako pri deklicah, kot tudi pri dečkih opazimo, da se igrajo z igračami, ki veljajo za nasprotni spol.

# RAZVOJ IGRAČ V SLOVENIJI SKOZI ZGODOVINO

Igrače so se pred vojno razvile v Ribnici. Nastale so kot stranski produkt suhe robe. Delavci so izdelovali vrtalke, vozičke, raglje, konjičke, keglje in razne stružene miniaturne posodice. Najbolj znana ribniška igrača je marjanca. Leta 1938 se je težišče igračarstva preneslo iz ribniške v dobrepoljsko dolino, kjer so potekali igračarski tečaji, ki so trajali štiri mesece. Lesno-obrtni tečaj je bil namenjen fantom, dekletom pa tečaj za tekstilne igrače in lutke. Po zaključenem tečaju so mladi bili usposobljeni za samostojno izdelovanje igrač, svoje izdelke pa so prodajali v zadrugi Razvoj. Dobropoljske igrače so bile tako uspešne, da so razširile svoj trg izven slovenskih meja, ter se prebile na jugoslovanski trg. Zadruga Razvoj je prodajala nad 60 različnih serijsko izdelanih tipov lesenih igrač, ki so bile izdelane iz bukovega lesa, barve in laki pa so bili popolnoma nestrupeni. Ravno zaradi tega so bile te igrače najkvalitetnejše v Jugoslaviji, zato cena ni bila najnižja.

# OPREDELITEV IGRAČE

»Igračo v širšem pomenu besede, predstavlja vsak predmet, ki ga otrok v svoji igri spremeni v sebi želeno igračo. Igrače so osnova otrokove igre, ki postavi okvirno idejo za igro, ter vpliva na posamezne oblike igre.« (Marjanovič 1981, v: Marjanovič Umek in Zupančič 2001)

Vsi otroci potrebujejo za normalen psihofizičen razvoj, različen igralni material, ki ga preko igre uporabijo za spoznavanje svojega telesa, zmožnosti in okolja v katerem živijo. Igralni material vpliva na čustveno sfero otroka, mišljenje, pomaga pa mu tudi pri razvoju raznovrstnih dejavnosti, ter mu omogoča socialni razvoj.

# RAZVOJ IGRE V RAZLIČNIH OBDOBJIH OTROKA

Otroci v zgodnjem življenjskem obdobju, za igro najprej uporabljajo dele svojega telesa, kasneje obraz in roke staršev. V nadaljnem razvoju pa postopoma uporabljajo predmete iz svoje okolice. Ravno zaradi tega je pomembno, da izbiramo igrače, glede na otrokovo raven razvoja in njegovih potreb.

»Tako je igra malčkov, s strukturiranimi igračami pogosteje simbolna kot igra s polstrukturiranimi ali nestrukturiranimi igračami« (Zupančič in Cecić Erpič, 1997, v: Marjanovič Umek in Zupančič, 2004)

V citatu zasledimo pojem strukturirane, polstrukturirane in nestrukturirane igrače. Strukturiranost igrače predstavlja stopnjo določenosti in izdelanost igrač. Strukturirane igrače imajo priloženo navodilo. Polstrukturirane igrače so: kocke, avtomobili, igre z detajli, punčke itd. Na drugi strani pa imamo nestrukturirane igrače, ki so izdelane iz gline, peska, voda ali plastelin.

Strukturirane igrače spodbujajo simbolno igro mlajših otrok (2-3 leta), ki imajo v primerjavi s starejšimi, predšolskimi otroci, manjšo sposobnost reprezentacije zato uporabljajo igrače, ki spominjajo na predmete iz vsakdanjega življena odraslih.

Ločimo dve vrsti iger, v katerih prepoznamo različne vloge igrač:

1. Funkcijska igra – je igra, ker otroci igrače prijemajo, mečejo, kotalijo, porivajo po prostoru, jih dajejo v usta itd. Igrače ne smejo prestavljati nevarnosti, saj bi se lahko otrok z njimi poškodoval.
2. Simbolna igra- otroci uporabljajo igrače, ki jih potrebujejo za svojo igro. Lahko se zgodi, da otroci igrač za svojo igro nimajo, zato si jih ustvarijo sami, iz drugih igrač ali iz manj strukturiranega materiala.

Primer:

* David, ki je star 2 leti, se igra gusarja. Za svojo igro potrebuje realistično sabljo, saj si zaradi manjše sposobnosti dojemanja, navadne lesene palice, ne more predstavljati, kot čisto pravo gusarsko sabljo.
* Aleksander, ki je star 7 let, se igra voznika avtobusa. Za svojo igro ne potrebuje pravega avtobusa, ampak uporabi svojo domišljijo. Vozi namišljeni avtobus, ki ga pelje po mestu do postaje, kjer ustavi namišljenim potnikom, jih ogovori itd.

Iz primera je razvidno, da je starost pomemben dejavnik pri otroški igri. Z razvojem otrok, igrače niso več pomembne za igro samo, kajti igranje v otrokovem srednjem otroštvu, temelji na njegovi domišljiji in ne na igrači sami.

# SPOL V OTROŠKI IGRI

Spol odločilno vpliva na obliko otroške igre. Razlika v igri in igračah se začne pojavljati v drugem letu otrokove starosti, v nekaterih primerih pa že pri 18. mesecih.

Na razlike vplivajo:

* Biološke značilnosti (natančneje morfološke razlike med spoloma): velik vpliv na igro imajo moški in ženski hormoni. Otroci, ki imajo veliko telesne energije, za igro raje izbirajo tradicionalno deške igrače, ker omogočajo zelo aktivno igro.
* Zgodnja izpostavljenost vzornikov: na izbiro igrače pogosto vplivajo vrstniki, ki se igrajo z njo (deček opazuje druge dečke pri igranju, nato sam izbere isto igračo zaradi želje po odobravanju, po izogibanju negativnim reakcijam, ter želje po nadaljnih interakcijah z vrstniki istega spola. Starši, ki sami sprejemajo stereotipne vloge, pogosteje kupujejo spolno stereotipne igrače svojim otrokom. Z leti se vplivi vrstnikov zvišujejo.

Tudi mediji delajo razlike med spoloma. To se najbolj vidi pri izdelavi reklam, kjer uporabljajo različne tehnike za dečke in različne za deklice. Dekliške reklame vsebujejo več pastelnih barv in nežno glasbeno ozadje, deške reklame pa več akcije, zvočnih učinkov, pogostejših rezov kadra, ter glasno glasbo.

# OBLIKOVANJE IGRAČ

Oblikovanje igrač je odgovoren in zahteven proces. Igrača mora imeti psiho-pedagoške, zdravstveno-genske, tehnološke, oblikovne, ter estetske kvalitete. Tako oblikovana igrača, pravilno vpliva na razvoj otroka in na njegov odnos do oblike in materiala, hkrati pa v njem razvija občutek za lepo, skladno in neagresivno. Igrače narejene iz naravnih materialov, zlasti iz lesa, zbližujejo otroka z naravo, otrok naj bi dojel vrednost tega, kar nam daje narava.

Pomembno je, da oblikovalec pri svojem delu, upošteva skladne in čiste oblike, pravilno izbrana razmerja, mehkobo oblike, čiste in jasne barve, ter pravilno uporabo naravnih in umetnih materialov, igrača pa mora biti tudi inovativna. Oblikovalec se mora ozirati tudi na kriterije, ki jih uporablja komisija za ocenjevanje igrač, za preverjanje kakovosti, hkrati pa mora oblikovalec popolnoma razumeti funkcijo igrače.

# KLASIFIKACIJA IGRAČ

## DIDAKTIKA IGRAČ

Za didaktično igračo je značilno, da se otrok ob igri z njo nekaj nauči, sam pa je prepričan, da se igra. Z njo se razvija otrokovo mišljenje, predvsem pa spodbuja razvoj znanja, pisanja, razumevanja števil, fizike in tehnologije, zato so pogosto visoko strukturirane.

Kamenov (1981, v: Marjanovič Umek in Zupančič, ur.) pod didaktične igrače uvrša: domine, slike v parih, igre tipa »črni Peter«, igre posploševanja (npr. »izključiti četrtega« ali »kaj bi to bilo?«), igre strategije in zavajanja (šah, dama,potapljanje ladijc, monopoli), labirinti in »igre za bistre glave« (npr. križanke, rebusi), igre tipa »človek ne jezi se«, igre s programiranimi igračkami, zloženke, sestavljanke in dopolnjevanke, igre konstruiranja in uvrščanja, igre z barvami in oblikami, logično – matematične igre, igre opazovanja in razpoznavanja, vidne igre, primerjalne in ocenjevalne igre, spominske igre, besedne igre, pantomimične igre, spretnostne igre, igre v katerih postavljajo pravila otroci.

Avtor ob navedeni klasifikaciji igrač in iger poudarja, da pravilno vključevanje igre in s tem tudi igrač v vzgojni proces pomeni, da vzgojni pomen igre pozna le vzgojitelj ali učitelj, medtem, ko se ga otrok, ki se z igračami igra, niti ne zaveda in ni njegov poglavitni cilj.

## IGRAČE, KI SPODBUJAJO OTROKOVO USTVARJALNOST

Pojem igrač, ki spodbujajo otrokovo ustvarjalnost temelji na prepostavki, da so vsi otroci enaki, zato naj bi ista igrača izzvala isti odgovor pri vseh otrocih. Ker je vsak otrok enkraten s svojimi potrebami, sposobnostmi in osebnostjo, tudi domišljija ne more biti univerzalna. Igrača, ki vzpodbuja ustvarjalnost, naj bi otroku prestavljala karkoli, zato je nizko realistična.

## VOJAŠKE IGRAČE IN AGRESIVNA IGRA

Pri vojaških in agresivnih igrah, je menjava vlog zmagovalca in poraženca ali napadalca in žrtve, bistvenega pomena. Agresivna igra vključuje igre prerivanja, namišljeno bojevanje in namišljeno agresivnost.

## RAČUNALNIŠKE IN VIDEO IGRE

Igra z računalniškimi in video igrami, je značilna za celotno obdobje otroštva. Vplivajo na tri področja otrokovega življenja:

1. Socialnost – je način preživljanja prostega časa, ki bi ga otrok sicer namenil kateri drugi dejavnosti.
2. Koordinacija – povezanost očesa in rok, kar vpliva na večje znanje računalništva.
3. Preko svojih vsebin (agresivnih) lahko vplivajo na igralca.

Znanje računalniških iger, lahko vpliva na komunikacijo med starši in otroci, le to lahko komunikacijo poslabša, saj starši nimajo zadostnega znanja o videoigrah. Po drugi strani, pa prav tako vpliva tudi na vrstnike, komunikacija se poveča, saj je računalnik aktualna tema pogovora.

# ZDRAVSTVENO – HIGIENSKI VIDIKI ZA DOBRO IGRAČO

Dobra igrača je zdravju neškodljiva. Pri izbiri so pomembni nekateri temeljni zdravstveno higienski kriteriji, materiali iz katerih je igrača izdelana, kako je oblikovana in končna obdelava njene površine. Izdelane so lahko iz naravnih materialov, kot na primer: bombaž, usnje, les, lahko pa so tudi iz umetnih materialov, kot na primer: polivinil, klorid. Umetni materiali morajo ustrezati zakonskim zahtevam, zato se prisotnost škodljivih sestavin pri umetnih materialih, ugotavlja s posebnimi testi. Igrače ne smejo biti izdelane iz stekla, keramike, žgane gline in porcelana, saj se med igro lahko razbijejo in poškodujejo otroka (izjema so frnikule, okraski za novoletne jelke in figure iz polnega stekla).

Prepovedani kovini sta svinec in cink, prepovedana pa je tudi uporaba vnetljivega celuida. Iz igrač se ne sme luščiti barva, barva se ne sme raztapljati v tekočini in mora ustrezati zahtevi, da je izdelana na osnovi nestrupenih kovin. Prepovedana je tudi uporaba dišav.

Plastelin in vosek ne smeta vsebovati strupenih topil in mehčal. Pogosto so igrače izdelana iz tekstila, perja ali papirja. Nevarnost zadušitve predstavljajo dlačice plišastih igrač in punčke z lasmi, zato je potrebno preveriti vsako igračo.

Tekstilne igrače morajo biti napolnjene s higiensko bolj ustreznimi materiali, kot sta žagovina in volna. Če je igrača krznena ali usnjena je potrebno preveriti steralizacijo usnja. Pri igračah so prepovedane tudi ostre, koničaste oblike, nazobčani robovi in hrapave površine.

# OCENJEVANJE IGRAČ

Pomembno je, da otroku ponudimo dobre igrače, ki so varne, primerno oblikovane in ustrezno izdelane, primerne otrokovi razvojni stopnji in načinu igranja, saj igrača vabi otroka k igri in ji daje vsebino.

Zahteva po ocenjevanju igrač se je uveljavila sredi 50. let v Nemčiji, kjer je bila ustanovljena komisija za ocenjevanje, ki še danes dobro ocenjenim igračam podeljuje znak kakovosti. Nemškemu vzoru, je sledila večina zahodnoevropskih in izvenevropskih držav in nastala je mednarodna organizacija za igro in igrače – I.C.C.P. (International Council for Children's play).

V Sloveniji so se v 60. letih začele pojavljati strokovne komisije in sekcije, pri republiških in pokrajinskih organih društev za vzgojo in varstvo otrok. Številna prizadevanja doma in pozitivne izkušnje v svetu, so vodile do ustanovitve »Zvezne žirije za ocenjevanje igrač«, katera je zaradi neodobravanje trgovcev in prodajalcev igrač, delovala le kratek čas. Slovenski državljani so potrebovali strokovno pomoč, večjo ponudbo kakovostnih igrač in zaščito pred nakupi slabih igrač, zato je leta 1984 Skupnost otroškega varstva Slovenije ustanovila komisijo za oceno igrač, ki še vedno deluje. Od leta 1993 ima sedež na Ministrstvu za šolstvo in šport.

Komisija pri svojem delu sledi dvema ciljema:

* Tržišče zapolniti z dobrimi igračami.
* Dvigniti domačo proizvodnjo igrač na višjo kakovostno raven.

Pomemben del njene dejavnosti je svetovanje oblikovalcem, proizvajalcem, potrošnikom in trgovcem, ter samo ocenjevanje igrač. Ocenjuje jih na podlagi strokovnih ocen, ki jih izdelajo različne znanstvene in strokovne inštitucije. Ocenjevanje poteka na štirih področjih:

* Področje varnosti igrač: Inštituta za varovanje zdravja Republike Slovenije
* Psiho-pedagoško področje: Katedra za razvojno psihologijo, Filozofske fakultete v Ljubljani
* Tehnološko in tehnično-vzgojno področje: Katedra za fiziko in tehniko, Pedagoške fakultete v Ljubljani
* Likovno – oblikovno področje: Društvo oblikovalcev Slovenije

Od leta 2003, komisija izbere igrače, ki jih bo ocenjevala na podlagi javnega natečaja, ki je razpisan enkrat letno, v začetku marca. Minister podeli igračam, ki ustrezajo pogojem javnega natečaja in v procesu ocenjevanja pridobijo pozitivne ocene, znak Dobra igrača.

# ZAKLJUČEK

Pri izdelavi seminarske naloge, smo spoznale, da so igrače, zelo pomemben dejavnik v razvoju otrok. Otroci skozi igro pridobivajo izkušnje in se učijo. Vsaka igrača ni primerna za vsakega otroka. Menimo, da moramo biti zelo pozorni pri izbiri igrače, paziti moramo na to, da je igrača primerna otrokovemu razvoju, da mu ne škoduje, tako da je igra z njo varna. Spoznale smo, da so se igrače skozi desetletja spreminjale, opažamo pa, da je kvaliteta igrač vedno boljša, ter da so odrasli seznanjeni s pojmom »dobra igrača«. Zelo pa nam je žal, da je obdobje otroške igre za nas minilo, zato upamo, da se nam bo smisel za igranje povrnil skozi naše delo na osnovnih šolah.

# LITERATURA

1. Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (Ur.) (2004). *Razvojna psihologija*. Ljubljana. Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete
2. Kuret, N. (1960). *Igra in igrača v predšolski in šolski dobi.* Maribor. Založba obzorja.
3. Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (Ur.) (2001). *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
4. Babuder, V. (Ur.) (1991). *Dobra igrača*. Ljubljana. Zavod Republike Slovenije za šolstvo v sodelovanju s komisijo z oceno igrač pri Odboru za razvoj družbenega varstva otrok Slovenije.
5. Pogačnik-Toličič, S. (Ur.) (1978). *Igrača - otrokova potreba*. Ljubljana. Zveza prijateljev mladine Slovenije.

# POVZETEK

* Vsi otroci potrebujejo za normalen psihofizičen razvoj, različen igralni material.
* Igralni material vpliva na čustveno sfero otroka, mišljenje, pomaga pa mu tudi pri razvoju raznovrstnih dejavnosti, ter mu omogoča socialni razvoj.
* Otroci v zgodnjem življenjskem obdobju, za igro najprej uporabljajo dele svojega telesa, kasneje obraz in roke staršev. V nadaljnem razvoju pa postopoma uporabljajo predmete iz svoje okolice.
* Strukturiranost igrače predstavlja stopnjo določenosti in izdelanost igrač. Strukturirane igrače imajo priloženo navodilo. Polstrukturirane igrače so: kocke, avtomobili, igre z detajli, punčke itd. Na drugi strani pa imamo nestrukturirane igrače, ki so izdelane iz gline, peska, voda ali plastelin.
* Strukturirane igrače spodbujajo simbolno igro mlajših otrok (2-3 leta).
* Funkcijska igra – je igra, ker otroci igrače prijemajo, mečejo, kotalijo, porivajo po prostoru, jih dajejo v usta itd.
* Simbolna igra- otroci uporabljajo igrače, ki jih potrebujejo za svojo igro.
* Spol odločilno vpliva na obliko otroške igre.
* Igrača mora imeti psiho-pedagoške, zdravstveno-genske, tehnološke, oblikovne, ter estetske kvalitete.
* Za didaktično igračo je značilno, da se otrok ob igri z njo nekaj nauči, sam pa je prepričan, da se igra.
* Igrača, ki vzpodbuja ustvarjalnost, naj bi otroku prestavljala karkoli, zato je nizko realistična.
* Pri vojaških in agresivnih igrah, je menjava vlog zmagovalca in poraženca ali napadalca in žrtve, bistvenega pomena.
* Znanje računalniških iger, lahko vpliva na komunikacijo med starši in otroci, le to lahko komunikacijo poslabša, saj starši nimajo zadostnega znanja o videoigrah. Po drugi strani, pa prav tako vpliva tudi na vrstnike, komunikacija se poveča, saj je računalnik aktualna tema pogovora.
* Dobra igrača je zdravju neškodljiva. Pri izbiri so pomembni nekateri temeljni zdravstveno higienski kriteriji, materiali iz katerih je igrača izdelana, kako je oblikovana in končna obdelava njene površine. Izdelane so lahko iz naravnih materialov, kot na primer: bombaž, usnje, les, lahko pa so tudi iz umetnih materialov, kot na primer: polivinil, klorid. Umetni materiali morajo ustrezati zakonskim zahtevam, zato se prisotnost škodljivih sestavin pri umetnih materialih, ugotavlja s posebnimi testi. Igrače ne smejo biti izdelane iz stekla, keramike, žgane gline in porcelana, saj se med igro lahko razbijejo in poškodujejo otroka.
* Prepovedani kovini sta svinec in cink, prepovedana pa je tudi uporaba vnetljivega celuida. Iz igrač se ne sme luščiti barva, barva se ne sme raztapljati v tekočini in mora ustrezati zahtevi, da je izdelana na osnovi nestrupenih kovin. Prepovedana je tudi uporaba dišav.
* Leta 1984 je Skupnost otroškega varstva Slovenije ustanovila komisijo za oceno igrač, ki še vedno deluje. Od leta 1993 ima sedež na Ministrstvu za šolstvo in šport. Komisija pri svojem delu sledi dvema ciljema: Tržišče zapolniti z dobrimi igračami in dvigniti domačo proizvodnjo igrač na višjo kakovostno raven. Pomemben del njene dejavnosti je svetovanje oblikovalcem, proizvajalcem, potrošnikom in trgovcem, ter samo ocenjevanje igrač. Ocenjuje jih na podlagi strokovnih ocen, ki jih izdelajo različne znanstvene in strokovne inštitucije.
* Od leta 2003, komisija izbere igrače, ki jih bo ocenjevala na podlagi javnega natečaja, ki je razpisan enkrat letno, v začetku marca. Minister podeli igračam, ki ustrezajo pogojem javnega natečaja in v procesu ocenjevanja pridobijo pozitivne ocene, znak Dobra igrača.