

SEMINARSKA NALOGA IGRE V ZGODNJEM OTROŠTVU

Univerza v Mariboru  
Pedagoška fakulteta  
oddelek za razredni pouk

# IGRE V ZGODNJEM OTROŠTVU

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

AVTORICI:

T. Š.

M. G.

MENTOR: dr. C. Z.

Maribor, oktober 2010

## KAZALO

KAZALO.....	1
1 UVOD.....	2
2 SPOZNAVNE VRSTE IGRE.....	2
2.1 FUNKCIJSKA IGRA.....	2
2.2 KONSTRUKCIJSKA IGRA.....	2
2.3 IGRA S PRAVILI.....	3
2.4 SIMBOLNA IGRA.....	3
2.5 SOCIALNA IGRA.....	4
3 VLOGA ODRASLIH V OTROKOVI IGRI.....	5
4 IGRA IN GOVORNI RAZVOJ.....	5
5 POMEN PREDMETOV V OTROKOVI IGRI.....	6
6 ZAKLJUČEK.....	7
7 LITERATURA.....	7
8 POVZETEK.....	8

## 1 UVOD

V zgodnje otroštvo uvrščamo otroke od tretjega do šestega leta starosti, ki še niso šoloobvezni. Za otroka v zgodnjem otroštvu je igra zelo pomembna, saj vpliva na razvoj in učenje različnih sposobnosti. Igra je tudi v tem obdobju prevladujoča dejavnost otroka. To nam potrjujejo številni strokovnjaki, pedagogiki, otroški zdravniki..., ki nam na razne načine odkrivajo pomembnosti otrokove igre in njeno veliko vrednost pri oblikovanju srečne in zdrave otrokove osebnosti. Igra predšolskega otroka se od igre dojenčka in malčka razlikuje v prevladujočih spoznavnih vrstah igre, predmetih, ki jih otrok rabi v igri, ter v socialnih odnosih, v katere vstopa s svojimi soigralci.

## 2 SPOZNAVNE VRSTE IGRE

Otroci se v obdobju zgodnjega otroštva še vedno igrajo tudi funkcijsko. Le da so njihovi gibi razviti do te stopnje, da otroku omogočajo vedno bolj usklajeno tekanje, skakanje, poskakovanje, metanje in lovljenje. Otrokove gibalne spretnosti se še vedno razvijajo, otroci postajajo vse močnejši in hitrejši, njihovi gibi pa vedno bolj usklajeni, kar jim omogoča vključevanje v igre, ki zahtevajo natančno in bolj povezano izvajanje dejavnosti, npr. metanje žoge, ritmično preskakovanje ali uravnoteževanje telesa, "med dvema ognjema" ali "gumitvist".

### 2.1 FUNKCIJSKA IGRA

Je najpreprostejša vrsta igre in se pojavi najprej v razvoju. Funkcijska igra je igra z zaznavno gibalnimi funkcijami, hkrati pa neposredno upravlja z predmeti in jih raziskuje. Tipične take igre so: najrazličnejše vrste gibanja (plazenje, plezanje, guganje...), tipanje in okušanje predmetov, vlečenje in prenašanje stvari, odpiranje in zapiranje, presipanje in pretakanje snovi, gnetenje, mečkanje, trganje, čečkanje... Igrače ne smejo predstavljati nevarnosti, saj bi se lahko otrok z njimi poškodoval.

### 2.2 KONSTRUKCIJSKA IGRA

Je igra, pri kateri otrok povezuje in sestavlja posamezne prvine igrače v konstrukcijo. Tudi konstrukcijska igra je v obdobju zgodnjega otroštva vedno bolj celovita (Papplia in dr., 2001). V nasprotju s konstrukcijsko igro dojenčka in malčka starejšemu otroku vse bolj razvite spretnosti drobnih gibov omogočajo natančnejše in usklajenejše gibe in ustvarjanje zahtevnejših konstrukcij, ki so tudi tridimenzionalne in vsebujejo simbole, s katerimi otrok označuje realnost, ki jo želi konstruirati (Wood in Attfield, 1996). Bistveno spremembo, ki se pojavlja vzporedno z otrokovim razvojem, predstavlja načrtovanje v konstrukcijski igri, ki je vezano na otrokov namen ali cilj (Marjanovič Umek in Kavčič, 2001). Predšolski otrok tako že vnaprej pove, kaj bo zgradil in kako bo zgradil želeno konstrukcijo. Otrok vedno bolj razume načine povezovanja, razporejanja in kombiniranja posameznih prvin v konstrukcijski igri (Marjanovič Umek, 1991). Povečanje pogostnosti dojemalne igre v obdobju zgodnjega otroštva je vezano predvsem na razvoj otrokovega mišljenja, za katerega sta značilni vse bolj razvita sposobnost razumevanja odnosov ter vse večja govorna kompetentnost. Starejši

## SEMINARSKA NALOGA IGRE V ZGODNJEM OTROŠTVU

predšolski otrok to, kar vidi, pogosto poimenuje ali opisuje svoja dejanja. V obdobju med tretjim in sedmim letom je sposoben slediti navodilom, odgovarjati na vprašanja, dajati navodila, verbalizirati svoje pobude ali zahteve ter zastavljati vprašanja (Zupančič, Gril, Cencić Erpič in Puklek, 1999).

### 2.3 IGRA S PRAVILI

Je igra, pri kateri otrok prepozna, sprejema in se podreja v naprej določenim, dogovorjenim in sprejetim pravilom. Igra s pravili se zaradi celovitosti razvojnih procesov, ki jih ta igralna dejavnost zahteva, pojavlja od tretjega leta otrokove starosti naprej (Kavčič, 1999; Marjanovič Umek in Kavčič, 2001). Otrok se z igro s pravili sicer spozna preko že izdelanih iger, vendar tudi sam sodeluje pri nastajanju novih tovrstnih iger (Duran, 1995). Med igre s pravili sodijo gibalne igre s pravili, ki lahko potekajo v prostoru ali na prostem, npr. igre lovljenja, slepe misli; igre z vodjo, igre petja, namizne (npr. človek ne jezi se, domine, karte) in športne igre (Marjanovič Umek in Kavčič, 2001). Otroke navajajo na upoštevanje pravil igre. Prav tako pa pogosto zahtevajo sodelovanje med igralci (Marjanovič, 1981).

### 2.4 SIMBOLNA IGRA

Je igra pri kateri si otrok predstavlja dejanja, predmete, osebe ali pojave, ki niso dejansko prisotni, preko simbolnih sredstev. V obdobju zgodnjega otroštva stalno narašča tudi pogostnost višjih razvojnih ravni simbolne igre, npr. igra vlog in sociodramska igra (Papalia in dr., 2001; Smilansky in Shefatya, 1990)

#### 2.4.1 Igra vlog in sociodramska igra

S. Smilansky in L. Shefatya (1990) razlikujeta med igro vlog in sociodramsko igro otroka, saj pravita, da igra vlog predstavlja dejavnost, ko otrok prevzame določeno vlogo in se pretvarja, da je nekdo drug, pri tem pa posnema vedenje in govor te osebe ter uporablja različne realne ali namišljene predmete. Ko taksna dejavnost vključuje sodelovanje vsaj dveh otrok in igra poteka na osnovi interakcij med igralci, ki igrajo vsak svojo vlogo tako s pomočjo govora kot s pomočjo različnih dejanj, ta vrsta igre predstavlja sociodramsko igro. Razvoj sociodramske igre poteka od posnemanja vedenja in govora določene osebe ter uporabe visoko strukturiranega materiala k načrtovanju igralne teme, zaporedij dogodkov, zapleta in razpleta igre, prevzetih vlog in namišljenih situacij, "kaj če bi" ali "kot da bi". Sociodramsko igro določa predvsem otrokovo razumevanje resničnih odnosov med osebami, to nato opredeljuje odnose med vlogami, ki so jih otroci prevzeli, hkrati pa mora biti v igri med soigralci usklajeno tudi razumevanje odnosov med posameznimi vlogami.

Igra vlog vsebuje dve osnovni prvini (Smilansky in Shefatya, 1990):

- posnemalno prvino igre, ki se izraža tako preko otrokovega vedenja kot tudi preko posnemalnega govora, otrok je npr. prevzel vlogo voznika avtobusa. Obrača volan, pretvarja se, da pobira denar, izteguje roko in podaja namišljene vozovnice, ravna torej kot resničen voznik. Otrok tudi govori tako kot voznik avtobusa. npr. Pazite na stopnico, prosim.

## SEMINARSKA NALOGA IGRE V ZGODNJEM OTROŠTVU

- domišljjsko prvine igre, ki se veliki meri nanaša na otrokovo verbalizacijo, npr. izjave, ki služijo zamenjavi osebne identitete in prevzemanju različnih vlog, spremembi identitete predmetov, izjave kot zamenjava za otrokovo akcijo ali opisovanje namišljene situacije.

V svoji raziskavi so slovenske avtorice (Marjanovič Umek, Lesnik Musek, Pečjak in Kranjc, 1999) ugotovile, da sta celovitost in razvojna raven simbolne igre v zgodnjem otroštvu odvisni predvsem od teme igre. Otroci, stari od tri do šest let in pol, so se igrali v različnih vsebinskih kontekstih: igralna tema "zdravniki" je otrokom nudila veliko možnosti za medsebojne interakcije in pretvarjanja v zvezi s predmeti ter za besedne interakcije; igralna situacija "izgubljeni kuža" je otroke spodbujala k večji vztrajnosti v posnemalni igri vlog, k pogostejšemu pretvarjanju v zvezi z dejavnostmi in situacijami; v igralni situaciji "zaljubljeni žabec" pa so bili v ospredju vztrajnost otrok in posnemalno igranje vlog.

### 2.5 SOCIALNA IGRA

Otroci se v obdobju zgodnjega otroštva vključujejo v vse socialne oblike igre. Socialne igre so zelo pomembne pri oblikovanju identiteta, izboljševanju komunikacije s samim seboj in drugimi ter pri sprejemanju in dajanju povratnih sporočil. Čeprav je samostojna igra v obdobju med tretjim in šestim letom otrokove starosti vedno redkejša (Parten, 1932), pa ostajajo nekatere igre, kot npr. konstrukcijska igra samostojne. V nasprotju z npr. konstrukcijsko simbolna igra v obdobju zgodnjega otroštva postaja vse bolj socialna, njen razvoj poteka od relativno preprostega samostojnega pretvarjanja otroka do sociodramske igre, v katero je vključenih več otrok hkrati (Papalia in dr., 2001; Singer in Singer, 1990). Sociodramska igra nudi otroku veliko možnosti za preizkušanje socialnih spretnosti ter raziskovanje socialnih vlog in norm, ki veljajo v njegovem okolju (Papalia in dr., 2001; Smilansky in Shefatya, 1990). Več avtorjev (npr. Corsaro in Eder, 1990; Gottman, 1988) poudarja pomen simbolne igre pri spodbujanju socialnih interakcij in prijateljstva med otroki v obdobju zgodnjega otroštva. Predvsem sociodramska igra otroke spodbuja k reševanju konfliktov, ki se pojavijo med soigralci, k dogovarjanju ali pogajanju ter spodbuja razvoj otrokove zmožnosti zavzemanja perspektive drugega (Gottman, 1983). Prav pogajanje predstavlja ključno sposobnost, ki jo mora otrok usvojiti znotraj koncepta vrstniške kulture (Corsaro in Eder, 1990). Sociodramska igra predstavlja poseben kontekst, v katerem otroci postavljajo pravila, opredeljujejo vloge in preizkušajo meje svojega vedenja v odnosu do vrstnikov in odraslih oseb (Marjanovič Umek, 2001; Rubin, Feinin Vanderberg, 1983; Wood in Attefield, 1996)

M. Parten je opazovala prosto igro predšolskih otrok in jo razdelila na 6 vrst igre:

1. Igra brez udeležbe (kadar je otrok prisoten v neki igralni situaciji a se ne igra. Le gleda okoli sebe in opazuje).
2. Opazovalna igra (kadar otrok opazuje igro drugih otrok, se z njimi pogovarja, postavlja vprašanja, a vendar se v igro aktivno ne vključi).
3. Samostojna igra (kadar se otrok igra sam z igračami, ki jih ne uporabljajo drugi okoli njega. Drugi v igro niso vključeni ter otrok jih k igri ne vabi).
4. Vzporedna igra (nanaša se na otrokovo samostojno igro, ki poteka v bližini drugih otrok, ki se igrajo s podobnimi igračami-čeprav ni nujno, da se igrajo na enak način, pri tem pa ne vplivajo drug na drugega).

## SEMINARSKA NALOGA IGRE V ZGODNJEM OTROŠTVU

5. Asociativna igra (kadar se otrok igra z drugimi otroki, z njimi se pogovarja o igri, posojajo si igrače, posnemajo drug drugega, njihova igra je podobna ali celo enaka, vendar si ne razdelijo dela in se ne organizirajo z namenom doseganja cilja. Za otroke je bolj zanimivo da so skupaj, kot pa sama igralna dejavnost).

6. Sodelovalna igra (kadar se otroci igrajo v skupini, njihova igra ima skupen cilj, običajno en ali dva otroka določata, kdo pripada skupini in usmerjata dejavnosti, v igri si otroci razdelijo delo in prevzamejo različne vloge ter se tako v svojih dejavnostih dopolnjujejo).

Sodobnejši raziskovalci, pa tem vrstam igre dodajajo še nekatere druge:

1. Kontaktna igra (kadar skuša otrok preko igrač ali igralne dejavnosti pritegniti pozornost in vzpostaviti stik z drugo osebo ter jo pritegniti v socialno interakcijo, pri čemer pa otrok želi predvsem vzpostaviti medosebno interakcijo, ne pa same igre). (van der Kooij, 2001; Zupančič in dr., 1999).
2. Opazovalna igra z vključitvijo (izhajajoč iz ugotovitve, da opazovalna igra pogosto predstavlja uvod za otrokovo vključitev v igro drugih. Za to vrsto socialne igre je značilno, da otrok sprva le opazuje igro drugih, nato pa se tudi sam dejavno vključi v njihovo igro, in sicer bodisi na lastno pobudo ali pa na pobudo drugega).

### 3 VLOGA ODRASLIH V OTROKOVI IGRI

Poleg tega, da je igra življenjsko pomembna otroku, je pomembna tudi za odrasle, ki se z otrokom ukvarjajo, v predšolskem obdobju zlasti za starše in vzgojitelje v vrtcu. Odrasli prav s pomočjo igre najlažje ustvarjajo kontakte in čustvene relacije z otrokom, z opazovanjem otroka pri igri pa spoznajo njegove razvojne značilnosti (sposobnosti, spretnosti) in osebne lastnosti.

Ker je igra po definiciji spontana in svobodna aktivnost, je zelo pomembno, da je odrasli ne skušajo pretirano usmerjati z nenehnimi navodili in poskusi spreminjanja (popravljanja) otrokove aktivnosti (Casper in Thomas, 1999).

Zelo pomembna je tudi pomoč odraslega pri igri: npr. predlaga ideje za igro, pomaga otroku pri vključitvi v igro (npr. »Tine, ali želiš tudi ti biti kmet? Tu je lopata, le pojdi in koplji z drugimi!«), pomaga rešiti spor (npr. če gre za spor za igračo, doda še eno enako igračo) in spodbuja k pogajanju (npr. »Obe ne moreta biti mami. Če je Pia mama, si ti lahko starejša sestra in ji pomagaš.«). Avtorici E. Wood in J. Attfield (1996) dodajata, da se otroci v vrtcu igrajo dalj časa, če so odrasli blizu, kot če so povsem pasivni in niso v stiku z otroki (prav tam). Zelo poudarjata, da morajo imeti otroci za igro poleg primerne okolja in podpore odraslih tudi dovolj časa.

### 4 IGRA IN GOVORNI RAZVOJ

Otroci rabijo govor v igri večino časa, saj se pogosto pogovarjajo med seboj ali s svojimi igrači. J. Moyles (1995) poudarja, da predvsem simbolna igra nudi otroku priložnost za razvoj govora in komunikacijskih spretnosti, saj jo pogosto spremljajo celovite socialne interakcije med otroki. V socialni simbolni oz. sociodramski igri otroci s pomočjo govora jasno opredelijo igralne transformacije, npr. Jaz sem zdravnik (Pellegrini, 1995). Otrokov govor pa ima v sociodramski igri še dodatno funkcijo, saj načrtovanje, razvijanje in vzdrževanje igre zahteva sodelovanje soigralcev, ki ga dosežejo z verbalnimi razlagami, diskusijo ali ukazi, npr.: (Ne potrebujemo dveh voznikov avtobusa, noben avtobus nima dveh

voznikov. Ti prodajaj karte.) Te vrste govor je realen, saj njegova funkcija ni posnemanje ali zamenjava, temveč služi organiziranju igre in omogoča reševanje problemov, ki se v igri pojavijo (Smilansky in Shefatya, 1990).

### 5 POMEN PREDMETOV V OTROKOVI IGRI

Otroci v simbolni igri pogosto potrebujejo tudi tiste igrače, ki jih v resnici nimajo, zato si jih ustvarijo iz drugih igrač ali manj strukturiranih materialov (npr. kocka postane človek). Igrače in različni materiali starejšemu predšolskemu otroku najpogosteje služijo kot zamenjave oziroma simboli, ki so lahko v funkciji različnih predmetov (modro blago postane ribnik), oseb(kocka postane kuža) ali dejavnosti (otrok sedi na škatli in se pretvarja, da jaha konja) (Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 1998).

Otroci v celotnem obdobju otroštva v svoji igri vedno znova spreminjajo pomen igrač glede na igralno situacijo in temo igre. Igrače, ki jih otroci vključujejo v svojo simbolno igro, so lahko bolj ali manj strukturirane, prav tako pa so lahko tudi bolj ali manj realistične. Visoko strukturirano igračo bo otrok pogosteje uporabil na enak in vnaprej določeni način kot nizko strukturirano igračo. Za simbolno igro otrok v celotnem obdobju otroštva je značilna vedno pogostejša uporaba nizko strukturiranega in manj realističnega materiala. Ta je za otroka lahko zamenjava za zelo različne predmete ali osebe, ki jih teh vključiti v svojo igro. Otrokove sposobnosti reprezentacije so bolj razvite, zato se ti v igri vse bolj oddaljujejo od igrač, ki so zaznavno podobne realnim predmetom. Realizem igrač pa postaja v otroški igri vedno manj pomemben dejavnik (Johnson, Christie in Yawkey, 1987; Marjanovič Umek in Lesnik Musek, 1998).

Z razvojem otroka postaja njegova igra vse manj odvisna od igrač in igralnega materiala, ki ga ima na voljo, ter se vedno pogosteje odvija na abstraktnem, miselnem nivoju in z rabo govora (Bruce, 1996).

Za celotno obdobje otroštva je značilna tudi igra z računalniškimi in videoigrami. Igranje računalniških in videoiger v prvi vrsti vpliva predvsem na otrokov socialni razvoj, saj predstavlja način njegovega preživljanja prostega časa. Pogosto igranje tovrstnih iger lahko poslabša komunikacijo med otrokom in njegovimi starši, ki računalniških in videoiger pogosto ne poznajo in se o njih zato z otrokom ne morejo pogovarjati. Na drugi strani pa igranje računalniških in videoiger pogosto pozitivno vpliva na komunikacijo med vrstniki, saj predstavlja aktualno temo pogovora med otroki. Igranje računalniških in videoiger od otroka zahteva deduktivno mišljenje, določeno stopnjo spomina in pozornosti, razvija usklajevanje oko - roka ter povečuje znanje računalništva.

### 6 ZAKLJUČEK

Pri izdelavi seminarske naloge, sva spoznali, da so igre zelo pomemben dejavnik v zgodnjem otroštvu, saj otroci skozi igro pridobivajo izkušnje in se učijo. Igra jim pomaga pri oblikovanju srečne in zdrave osebnosti. V preteklosti je prevladovalo mnenje, da sta igra in učenje dve nasprotujoči si zadevi. Danes vemo, da je igra pravzaprav učenje; še več, je osnova ustvarjalnosti, izhodišče prijetnih doživetij, sproščenosti in ena najučinkovitejših metod učenja.

### 7 LITERATURA

1. Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1998). Kako igrače in igralni material določajo naravo domišljajske igre? *Sodobna pedagogika*, 115 (2), 154-166.
2. Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (Ur.) (2004). *Razvojna psihologija*. Ljubljana. Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
3. Marjanovič Umek, L. in Zupančič, M. (Ur.) (2001). *Psihologija otroške igre. Od rojstva do vstopa v šolo*. Ljubljana. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
4. Zupančič, M., Gril, A., Cecić Erpič, S. in Puklek, M. (1999). *Priročnik za opazovanje malčkove interaktivne in samostojne igre s predmeti*. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za psihologijo.



### 8 POVZETEK

- V zgodnje otroštvo uvrščamo otroke od tretjega do šestega leta starosti, ki še niso šoloobvezni.
- V zgodnjem otroštvu je igra prevladujoča dejavnost in je zelo pomembna, saj vpliva na razvoj in učenje različnih sposobnosti.
- Igra predšolskega otroka se od igre dojenčka in malčka razlikuje v prevladujočih spoznavnih vrstah igre, predmetih, ki jih otrok rabi v igri, ter v socialnih odnosih, v katere vstopa s svojimi soigralci.
- Funkcijska igra – je najpreprostejša oblika igre, kjer otroci igrače prijemajo, mečejo, kotalijo, porivajo po prostoru, jih dajejo v usta itd.
- Konstrukcijska igra – je igra pri kateri otrok povezuje in sestavlja posamezne prvine igrače v konstrukcijo.
- Igra s pravili – je igra pri kateri otrok prepozna, sprejema in se podreja v naprej določenim, dogovorjenim in sprejetim pravilom.
- Simbolna igra- je igra, kjer si otrok predstavlja dejanja, predmete, osebe ali pojave, ki niso dejansko prisotni, preko simbolnih sredstev.
- Igra vlog - dejavnost, ko otrok prevzame določeno vlogo in se pretvarja, da je nekdo drug, pri tem pa posnema vedenje in govor te osebe ter uporablja različne realne ali namišljene predmete.
- Sociodramska igra – dejavnost, ki vključuje sodelovanje vsaj dveh otrok in igra poteka na osnovi interakcij med igralci, ki igrajo vsak svojo vlogo tako s pomočjo govora kot s pomočjo različnih dejanj.
- Poleg tega, da je igra življenjsko pomembna otroku, je pomembna tudi za odrasle, ki se z otrokom ukvarjajo. Odrasli prav s pomočjo igre najlažje ustvarjajo kontakte in čustvene relacije z otrokom, z opazovanjem otroka pri igri pa spoznajo njegove razvojne značilnosti (sposobnosti, spretnosti) in osebnostne lastnosti.
- Igra po definiciji spontana in svobodna aktivnost, je zelo pomembna, da je odrasli ne skušajo pretirano usmerjati z nenehnimi navodili in poskusi spreminjanja (popravljanja) otrokove aktivnosti.
- Igra nudi otroku priložnost za razvoj govora in komunikacijskih spretnosti, saj jo pogosto spremljajo celovite socialne interakcije med otroki.
- Otroci v simbolni igri pogosto potrebujejo tudi tiste igrače, ki jih v resnici nimajo, zato si jih ustvarijo iz drugih igrač ali manj strukturiranih materialov.
- Z razvojem otroka postaja njegova igra vse manj odvisna od igrač in igralnega materiala, ki ga ima na voljo, ter se vedno pogosteje odvija na abstraktnem, miselnem nivoju in z rabo govora.
- 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 pozitivno vpliva na komunikacijo med vrstniki, saj je računalnik aktualna tema njihovega pogovora.