

RAZVOJ MALČKOVE SIMBOLNE IGRE V SAMOSTOJNI IN INTERAKTIVNI IGRI Z IGRAČAMI#

Alenka GRIL

Pedagoški inštitut, Ljubljana

Povzetek: V pričujoči študiji smo se osredotočili na proučevanje razvoja zgodnjih oblik simbolne funkcije kot se izraža v malčkovi igri. Predvsem smo želeli ugotoviti, kakšna je pri tem vloga kontekstualnih dejavnikov (samostojna igra oz. igra v interakciji z mamo, tip igrače). V vzorec smo vključili 20 malčkov, živečih v slovenskih mestih: 9 starih leto in pol in 11 starih dve leti. Po pet minut malčkove samostojne igre s štirimi standardnimi igračkami in deset minut interaktivne igre z mamo smo posneli na domu, v video tehniki. Isti vzorec malčkov smo v enakih igralnih pogojih posneli ponovno čez leto dni. Tri minutne intervale samostojne igre in petminutne igralne intervale interaktivne igre smo analizirali glede na posamezne enote igre, v katerih smo določili razvojno raven igre (od funkcijske do simbolične) po kategorizaciji, ki sta jo postavila Belsky in Most (1981). V vsaki enoti simbolne igre smo analizirali tudi simbolna sredstva, s katerimi je malček reprezentiral igralna dejanja: simbolne objekte zamenjave, simbolne motorične dejavnosti, mentalne reprezentante in govor (Duran, 1988; 1995). Igrače, s katerimi so se malčki igrali samostojno in v interakciji z mamo, smo razvrstili glede na stopnjo izražene namembnosti (popolnoma, delno in nenamembne). Na teh podatkih smo opravili nekatere neparametrične statistične analize. Rezultati so pokazali razvojne spremembe v pogostosti, raznolikosti in spoznavni zapletenosti simbolne igre ter spremembe v uporabljenih simbolnih sredstev v smeri večje avtonomije,

Prispevek je bil predstavljen na 3. Kongresu psihologov Slovenije oktobra 1999 v Portorožu v simpoziju "Novi trendi v proučevanju igre predšolskega otroka".

ponotranjenosti in dekontekstualiziranosti. Simbolna igra je bila bolj pogosta in bolj spoznavno zapletena v igri z namembnimi igračkami in v interaktivni igri z mamo. Prav tako so bila simbolna sredstva uporabljena v teh igralnih pogojih razvojno naprednejša. V prispevku skušamo predstavljene ugotovitve pojasniti z vidika teorij kognitivnega razvoja v socialnih interakcijah.

KLJUČNE BESEDE: razvoj zgodnje simbolne igre, simbolna sredstva, malčki, igrače, interaktivna igra, samostojna igra

DEVELOPMENT OF TODDLERS' SOLITARY AND INTERACTIVE SYMBOLIC PLAY WITH TOYS

Alenka Gril

The Educational Research Institute, Ljubljana, Slovenia

Abstract: *The study focused on the expressions of appearing symbolic function in toddlers' playing acts. The symbolic levels of play, using the Belsky and Most categorization (1981), were estimated in the units of solitary and interactive play with mothers. In the units of symbolic play the symbolic means the toddlers use to represent an act were also analysed. According to Duran (1988; 1995) these could be the symbolic object of substitution, symbolic motor activity, mental representative and speech. One focus of analysis was the type of playing material, whether it was unstructured, semi-structured or structured. The analysis was implemented on a sample of 20 Slovene toddlers: 9 one and the half year olds and 11 two years olds. Five minutes periods of solitary and ten minutes of interactive play with toys were videotaped. The study was repeated one year later. Play units were analysed in the three minutes of solitary and five minutes of interactive play. The results reveal developmental changes in frequency, variability and the highest achieved levels of symbolic play as well as in the use of symbolic means which tend to be more autonomous, internalised and decontextualised. The differences between solitary and interactive playing conditions were also found. The type of toys had an impact on the level of play and on the symbolic means of representations. The findings are discussed in the framework of theories of cognitive development in social interaction.*

KEYWORDS: development of early symbolic play, symbolic means, toddlers, toys, interactive play, solitary play

UVOD

V pričujoči študiji smo se osredotočili na razvoj simbolne funkcije kot se kaže skozi malčkovo igro. V zgodnjih oblikah igre otrok raziskuje značilnosti predmetov in preizkuša njihove funkcije v vsakdanjih dejavnostih. To je funkcijska igra, ki se razvija, tako kot senzomotorna inteligenca, v interakciji otroka s fizičnim okoljem, medtem ko sta oblikovanje simbolov in nastanek semiotične dejavnosti v igri vezana na individualno prestrukturiranje senzomotornih komponent igre (Piaget, 1962). Tako oblikovane mentalne slike objektov otrok uporablja v simbolni igri za zamenjavo in nadomeščanje realnih objektov. Simbolna igra predstavlja eno izmed področij izražanja simbolne funkcije, ki zajema posameznikovo sposobnost reprezentiranja realnosti in ustvarjanja ter uporabljanja znakov za označevanje stvari in dogajanja v svojem okolju. Skozi razvoj sledimo izražanju simbolne funkcije na treh ravneh (Ivić, 1978): na ravni znakov, na ravni semiotičnih sistemov in na ravni ustvarjanja notranje in zunanje simbolne realnosti. Prve oblike semiotičnega vedenja, na ravni znakov, se pojavijo v drugem letu življenja kot odložena imitacija, mentalne slike, pretvarjanje, komunikacijske geste, simbolna uporaba predmetov, govor, motorične simbolne reprezentacije, sanje, grafično izražanje in drugo. Vse te dejavnosti vsebujejo različno stopnjo ločenosti znaka od predmeta ali dejavnosti, ki jo označujejo (t.j. simbolno referenco) in so intencionalne. Tudi zgodnje oblike simbolne igralne dejavnosti predstavljajo znake, ki označujejo vsebine otrokovih lastnih izkušenj v realnih socialnih situacijah (Eljkonjin, 1981). Te prve oblike simbolne reprezentacije sestojijo iz abstrahiranih, otroku bistvenih potez določene vsakdanje dejavnosti, ki, premeščene v igralni kontekst, otroku omogočajo reinterpetacijo realnega dogajanja. Na ta način si otrok, skozi proces asimilacije, v simbolni igri podreja realnost (Piaget, 1962). Postopoma izoblikuje vse bolj avtonomne, ponotranjene reprezentacije dejavnosti, ki so se prvotno odvijale v okviru realnih socialnih interakcij (Vigotsky, 1978). Tako simboli vsebujejo vsa bistvena obeležja kulturnega okolja in so hkrati avtonomne in dekontekstualizirane individualne konstrukcije (Duran, 1988). V zgodnjih oblikah simbolne igre, se otrokove dejavnosti nanašajo na objekte, v katerih otrok prepozna kulturno določene funkcije (Fradkina, 1946; cit. po Duran, 1988). Na tej razvojni ravni, približno v starosti 18 mesecev, je otrok sposoben izvajati isto dejavnost z različnimi objekti. Ta transfer dejavnosti med objekti kaže na obstoj mentalnih shem, v katerih so objekti združeni s svojimi funkcijami. Na naslednji razvojni ravni igre, ki se razvije v tretjem letu, je otrok sposoben reprezentacije celotne situacije, v kateri se odvija igralna dejavnost (Fradkina, 1946, cit. po Duran, 1988). Tedaj se je otrok sposoben igrati tudi s perceptivno in funkcionalno neustreznimi

predmeti. Proti koncu tretjega leta je otrok že sposoben prevzeti vlogo druge osebe in v igri simbolizirati medosebne odnose.

Po Piagetu (1962) naj bi otrokova igra postala simbolna v drugi polovici drugega leta starosti, okrog 18. meseca. Nekatero novejšo raziskavo (npr. Belsky in Most, 1981; Fein, 1981; McCune-Nikolic, 1981) pa ugotavljajo, da se simbolna igra pojavi že proti koncu prvega leta starosti. V raziskavi Feinove (1981) je npr. 8% otrok v starosti med 11. in 13. mesecem izrazilo vsaj eno simbolno igralno dejanje, med 13. in 15. mesecem pa je bilo tega sposobnih že 67% otrok. V tej študiji je simbolna igra predstavljala okrog 7% igre otrok med 15. in 24. mesecem starosti.

V razvoju zgodnje simbolne igre lahko sledimo zaporedju večih faz. Po McCune-Nikolic in Carroll (1981) se simbolna igra začne z reprezentacijami posameznih dejanj in nadaljuje z vključitvijo sebe in nato še drugih oseb ter končno tudi objektov v reprezentacije dejavnosti. Nadalje se v simbolni igri izražajo reprezentacije dejavnostnih shem in njihove kombinacije. Zadnja raven zgodnje simbolne igre zajema simbolne dejavnosti s substituiranimi predmeti. Podobno sosledje razvojnih stopenj simbolne igre se je pokazalo tudi v raziskavi Belskyja in Mosta (1981). Raven približevanja simbolu zajemajo navidezno namišljene dejavnosti, ki so brez dokaza, da nekaj označujejo. Prvo simbolno raven igre predstavljajo simbolna dejanja usmerjena nase, ki jim, na naslednji ravni, sledijo simbolna dejanja usmerjena na druge. V nadaljnjem razvoju simbolne igre zasledimo igro s substituiranim objektom in, na naslednji ravni, sekvence simbolnih dejanj: v začetku otrok ponavlja isto dejavnost z različnimi objekti in kasneje izvaja sestavljene simbolne dejavnosti v zaporedju več dejanj. Na naslednji ravni igre se pojavlja simbolna sekvenca dejavnosti s substituiranim objektom, ki ji sledi dvojna substitucija objektov v sekvenci dejavnosti. Skozi razvoj simbolne igre se odraža napredek otrokovih kognitivnih sposobnosti, ki poteka v univerzalnem zaporedju stopenj (npr. Piaget, 1962). Tako smo v študiji igre slovenskih malčkov v drugem in tretjem letu življenja predpostavljali, da se bodo zgodnje oblike simbolnih reprezentacij izražale skozi igro v podobnem razvojnem sosledju kot pri ameriških otrocih.

V simbolni igri so reprezentirane dejavnosti, predmeti, osebe, dogodki in celotne situacije. Za izražanje različnih, simbolno označenih vsebin otrok uporablja različna simbolna sredstva (Duran, 1988; 1995). Kot simbolno sredstvo reprezentacije se v igri lahko pojavijo simbolni objekti zamenjave, ki imajo v igri nadomeščen pomen in označujejo nek drugi predmet. Ti simbolni objekti so lahko bolj ali manj perceptivno skladni s predmetom, ki ga

reprezentirajo, ali bolj ali manj ustrezno povzemajo njegovo funkcijo. Mlajši predšolski otroci uporabljajo več prototipičnih simbolnih objektov zamenjave, starejši pa so sposobni tvoriti simbolne reprezentacije tudi na osnovi perceptivno ali funkcionalno neustreznih objektov (npr. Eljkonjin, 1981; Duran, 1988; Oerter, 1993). Druga oblika simbolnega sredstva v igri so simbolne motorične dejavnosti, ki označujejo vsakdanje dejavnosti, socialne odnose ali se preko njih izražajo socialna čustva in medosebna stališča. V začetku so simbolne motorične dejavnosti zelo podobne realnim, vsakdanjim dejavnostim, z odraščanjem otroka pa postajajo vse bolj shematizirane, ponotranjene in avtonomne in sčasoma izginjajo iz simbolne igre. S starostjo otroka se spreminja tudi igralni interes in v igri postajajo pogostejše reprezentacije socialnih odnosov in medosebnih stališč, ki se izražajo tudi preko drže in položaja telesa. V simbolni igri se vse bolj pogosto pojavljajo mentalni reprezentanti, ki se nanašajo na del igralne vsebine, vendar niso dejansko navzoči. Postopno postajajo te mentalne slike bolj kompleksne in ne zajemajo le posameznih objektov pač pa reprezentirajo celotne situacije. Četrty tip simbolnih sredstev je govor, ki v igri lahko služi za komunikacijo med igralnimi partnerji in dogovarjanje o igri, spremlja igralno dejavnost in jo pomaga organizirati ali pa posreduje reprezentirane, namišljene igralne vsebine in je simbolno preoblikovan. Tudi govor postaja z razvojem simbolne igre vse bolj dekontekstualiziran in v večji meri služi za komunikacijo namišljenih igralnih vsebin. Vsak tip simbolnega sredstva se lahko pojavlja v igri skozi več različnih oblik, ki se spreminjajo z razvojem kognitivnih in reprezentacijskih sposobnosti otroka. Oddaljenost med simbolnim reprezentantom in realnim referentom se povečuje, simbolna sredstva pa prevzemajo čedalje bolj avtonomne, ponotranjene in dekontekstualizirane oblike. V pričujoči študiji smo predpostavljali, da bodo malčki v zgodnji simbolni igri uporabljali primarnejše oblike simbolnih sredstev, ki bodo blizu realnim objektom in dejavnostim, ki jih bodo reprezentirali. Predpostavili smo, da bodo malčki z razvitejšo simbolno igro uporabljali bolj avtonomne, ponotranjene in dekontekstualizirane oblike simbolnih sredstev.

V vsaki simbolni igralni dejavnosti se s povezovanjem različnih simbolnih sredstev na osnovi specifične gramatike igre ustvarjajo reprezentacije večih smiselnih igralnih celot (Duran, 1995). Izbor semiotičnih sredstev in izgradnja igralne enote je odvisna tako od razvitosti otrokove reprezentacijske sposobnosti kot od igralnega konteksta (Duran, 1988). Predmeti s katerimi se malčki igrajo vsaj delno narekujejo način uporabe in tako določajo temo igre. Pri tem igra pomembno vlogo tudi otrokovo poznavanje predmetov, njegove socialne izkušnje, ki ga motivirajo v igri, in njegove trenutne potrebe in cilji (Oerter, 1993). Številne študije (Eljkonjin 1981; Bretherton, 1984; Fradkina,

1946; cit. po Duran, 1988; Ivić in Davidović, 1972, cit. po Duran, 1988; Einsiedler, 1991; cit. po Oerter, 1993) kažejo, da malčki izražajo več simbolne igre, ko se igrajo z visokoprototipskimi predmeti, ki so po več lastnostih podobni realističnim. Ti predmeti jasno izražajo svojo namembnost in nudijo malčkom oporo pri tvorjenju simbolnih reprezentacij, na podlagi perceptivne in/ali funkcionalne skladnosti z realnimi predmeti, ki jih lahko v igri nadomeščajo. Tako smo v tej študiji predpostavili, da bo simbolna igra malčkov pogostejša in bolj kompleksna z igračami, ki jasno izražajo svojo namembnost kot z delno ali nenamembnimi igračami. Predpostavili smo tudi, da bodo malčki v igri z namembnimi igračami uporabljali več različnih simbolnih sredstev, ki bodo izražala tudi višjo stopnjo avtonomnosti, ponotrjenosti in dekontekstualiziranosti.

Iz Vigotskijeve paradigme razvoja, ki poudarja oblikovanje višjih psihičnih funkcij v kontekstu socialnih interakcij, izhaja, da se zgodnja simbolna igra najprej pojavi v socialni interakciji z izkušenim odraslim. S strukturiranjem igralne situacije, izbiro materiala, predlogi, spodbudami, demonstracijami in s svojo simbolno igro bolj izkušen igralni partner uskaljuje interakcijo na način, ki otroku nudi podporo in mu omogoča delovanje nad ravnjo svojih sposobnosti, v območju približujočega razvoja (Vigotski, 1978). Številne raziskave so pokazale, da se simbolna igra v interakciji (najpogosteje z mamo) pojavlja bolj zgodaj v razvoju (npr. Eljkonjin, 1981; Fradkina, 1946, cit. po Duran, 1988; Smolucha, 1992, cit. po Zupančič, 1997), je pogostejša (npr. Fies, 1990) in bolj kompleksna (Lyytinen, Poikkeus in Laakso, 1991; Farver in Wimbarti, 1995; Bornstein Haynes, O'Reilly in Painter, 1996) kot tedaj, ko se otroci z istimi igračami igrajo sami. Tako smo predpostavili, da bo simbolna igra malčkov pogostejša v interakciji z mamo kot v samostojni igri in da bodo malčki v interakciji dosegali višje ravni simbolne igre. Poleg tega smo predpostavili, da se bodo v interaktivni igri pogosteje izražala različna simbolna sredstva, ki bodo tudi v večji meri oddaljena od realnosti, ki jo reprezentirajo.

METODA

Vzorec

Tabela 1: Vzorec.

starost t_1 *	starost t_2 *	dečki	dekllice	visok IS**	srednji IS	SKUPAJ
18 m	30 m	3	6	5	4	9
24 m	36 m	6	5	6	5	11
SKUPAJ		9	11	11	9	20

Legenda:

* t_1 in t_2 = starost malčkov ob 1. in ob 2. snemanju

** IS = izobrazbeni status staršev

V vzorec smo vključili dve skupini otrok v drugem letu življenja, starih 18 in 24 mesecev. Vsi otroci so bili ob rojstvu donošeni in so brez težav v razvoju. Vključili smo otroke, ki živijo v popolnih družinah, v mestnem ali primestnem okolju, in od svojega prvega leta obiskujejo vrtec. Skupini otrok sta bili izenačeni po spolu in izobrazbenem položaju staršev (razlike v strukturah skupin testirane s χ^2 -testom niso statistično pomembne). Vse otroke smo ponovno preizkusili čez leto dni, ko so dopolnili 30. oz. 36. mesec starosti.

Materiali in instrumenti

1. Igrače

a) 4 standardne igrače za samostojno igro smo izbrali glede na stopnjo izražene namembnosti oz. stopnjo določenosti načina uporabe predmeta kot v vsakdanjih dejavnostih:

- namembne: avto-telefon, dojenček in kuhinja
- delno namembne: škatla in figurice živali
- nenamembne: lesene kocke

b) Igrače za interaktivno igro so mame prosto izbirale.

1. Kategorizacijske liste

a) **Kategorizacijska lista za ocenjevanje razvojne ravni igre** (Belsky in Most, 1980). Sestavlja jo 12 kategorij, ki opisujejo razvojne ravni funkcijske

igre (5 kategorij), simbolne igre (6 kategorij), ter prehodno raven, med funkcijsko in simbolno igro (1 kategorija).

- Funkcijska igra na 1. ravni zajema dejavnosti na relaciji roka-usta (npr. otrok si nese kocko v usta); na 2. ravni enostavno manipuliranje z objekti (npr. otrok obrača dojenčka, ki ga drži v roki); na 3. ravni so igralne dejavnosti s predmeti, ki ustrezajo njihovim funkcijam (npr. otrok s prsti vrti kolesa na igralnem avtu); na 4. ravni so dejavnosti, ki postavljajo igralne objekte v neustrezne odnose (npr. otrok položi punčko na štedilnik); na 5. ravni pa so funkcionalno relacijske manipulacije (vzpostavljanje funkcijsko ustrezne zveze med igralnimi objekti, npr. otrok postavi skodelico na krožnik).

- 6. raven označuje približevanje simbolu in zajema igralne dejavnosti, ki bi lahko označevale neko opravilo, vendar za to ni dokaza (npr. otrok drži slušalko telefona pri licu, a ne vokalizira).

- Prva raven simbolne igre je 7. raven, ki zajema simbolna dejanja usmerjena nase (npr. pretvarja se, da pije iz praznega lončka); na 8. ravni pa so simbolna dejanja usmerjena na druge objekte ali ljudi (npr. otrok daje piti mami ali punčki iz praznega lončka); 9. raven vključuje substitucije predmetov v igralni dejavnosti (predmet ima nadomeščen pomen, npr. košarica predstavlja stolček); 10. raven simbolne igre zajema sekvenciranje simbolnih dejavnosti: na stopnji a) ponavljanje posamezne fiktivne dejavnosti (npr. otrok se pretvarja, da deli hrano vsem prisotnim ljudem in vsem lutkam), na stopnji b) povezovanje večih simbolnih dejavnostnih shem (npr. otrok skuha namišljen čaj tako, da nalije namišljeno vodo v lonček na štedilniku, pomeša (z žličko ali brez), nato ga nalije v skodelico in ga daje piti mami); simbolna igra na 11. ravni zajema sekvenciranje s substitucijo predmetov (npr. otrok se pretvarja, da češe punčko z žlico); na 12. ravni se v igralnem dejanju pojavi dvojna substitucija predmetov (npr. kocko, ki jo v igri uporablja kot avto, otrok pokrije z robcem, ki predstavlja garažo).

b) **Kategorizacijska lista za ocenjevanje simbolnih sredstev reprezentacije** (Duran, 1988; 1995). Vključuje 4 sklope kategorij za ocenjevanje posameznih tipov simbolnih sredstev glede na stopnjo ponotranjenosti, avtonomnosti in dekontekstualiziranosti:

- simbolni objekt reprezentacije: glede na perceptivno in funkcionalno ustreznost oz. neustreznost simbolnega objekta uporabljenega v igri z nadomeščeni, realnim objektom ločimo 10 kategorij simbolnih objektov reprezentacije: 4 kategorije *prototipskih* in 6 kategorij *neprototipskih*.

- simbolna motorična dejavnost: glede na motorično izdelanost ločimo 3 kategorije: a) *razvito* in b) *shematizirano* simbolno motorično dejavnost ter c) *geste*; motorično dejavnost skozi katero se izražajo čustva in stališča zajema kategorija d) *telesni gibi*; kategorija e) vključuje motorične dejavnosti *usmerjene nase* (npr. cmokanje, vekanje, zadrževanje sape, hitro in plitko dihanje, okorna in počasna hoja), s katerimi otrok namenoma označuje določena fiziološka ali čustvena stanja drugih (npr. ugodje, nelagodje, začudenost, utrujenost).
- mentalni reprezentant: glede na kompleksnost reprezentacije ločimo 3 kategorije: a) *objekt*, b) *situacija* ali c) *zvok*.
- govor je razdeljen na 9 kategorij: 2 kategoriji govora, ki se nanaša na realni kontekst: a) *netransformiran socialni govor* in b) *preimenovanje*; 3 kategorije govora, ki se nanaša na kontekst igre: c) *egocentrični govor*, d) *govor, ki spremlja dejavnost* in e) *vokalno označevanje* objektov ali dejanj; 4 kategorije govora, ki je oddaljen od realne in od igralne situacije ter se nanaša na namišljene (ali kako drugače preoblikovane) igralne vsebine: f) *preoblikovan socialni govor* (za komunikacijo pretvarjanja), g) *govor, posojen objektu*, h) *preoblikovan socialni govor za označevanje medosebnih odnosov*, i) *pripoved*.

POSTOPEK

Igro malčkov smo na VHS - video trakove snemali na njihovih domovih dvakrat, z enoletnim presledkom. Obakrat smo snemali po 10 minut interaktivne igre z mamo in po 5 minut samostojne igre z vsako standardno igračo. Mame so prejele navodilo, naj se igrajo s svojim otrokom tako, kot ponavadi in naj izberejo tiste igrače, s katerimi se najraje igrata. Snemanje smo pričeli, ko sta oba, mama in otrok, pokazala interes za skupno igro. Vse diadno dogajanje smo snemali nepretrgoma 10 minut in ga prekinili le v primeru, da se je otrok fizično umaknil, se jokal, hranil ali pil ali so ga previjali. Mama je bila prisotna tudi pri otrokovi samostojni igri, vendar se tedaj ni vključevala v otrokovo dejavnost, ga spodbujala ali vodila. Za samostojno igro je eksperimentatorka dajala otroku standardne igrače v naključnem vrstnem redu in ga v začetku spodbudila k igri, vendar igralne dejavnosti ni neposredno usmerjala. Snemanje samostojne igre z vsako standardno igračo smo pričeli, ko je otrok zanjo pokazal interes. Med snemanjem samostojne igre so se prisotni odrasli lahko odzivali na otrokove

pubude za interakcijo (npr. s pritrjevanjem, spodbujanjem, očesnim ali telesnim stikom), vendar se v otrokovo igro niso vključevali.

Po 5 minut interaktivne igre in po 3 minute samostojne igre z vsako igračo smo analizirali glede na posamezne enote igre. Določali smo jih v skladu z opredelitvijo enote simbolne igre po Vigotskem (1978), ki jo predstavlja najmanjši, nedeljiv del igre s simbolnim pomenom (oz. del igre, ki mu lahko pripišemo pomen "kakor da"). Enoto funkcijske igre je predstavljalo eno samostojno igralno dejanje (npr. pobere figurico s tal in jo spusti v škatlo). Vsaki enoti igre smo pripisali razvojno raven, v skladu s kategorizacijsko listo Belskyja in Mosta (1981). V vsaki enoti igre na simbolni ravni smo razvrstili tudi vsa izražena simbolna sredstva, v skladu s kategorizacijsko listo Duranove (1988; 1995). Kategorizacijo je izvajalo več izurjenih ocenjevalk posamično. Zanesljivost ocenjevanja (kappa koeficient skladnosti med dvema ocenjevalcema) razvojnih ravni igre je 95%, simbolnih sredstev pa 90%.

Kategorizacija posameznih enot igre je predstavljala osnovo frekvenčnim distribucijam razvojnih ravni igre in simbolnih sredstev. Ker so se nekatere kategorije simbolnih sredstev v igri malčkov izražale zelo redko, smo jih združevali po podobnosti v širše kategorije. Oblikovali smo (primerjaj s kategorizacijskimi listami v razdelku "Materiali in instrumenti"): 2 kategoriji simbolnih objektov zamenjave, prototipske in neprototipske; 3 kategorije simbolne motorične dejavnosti: razvito (a), skrajšano (b in c) in ekspresivno (d in e); 2 kategoriji mentalnih reprezentantov: objekta (a) in drugo (b in c); 3 kategorije govora, ki se nanaša na realni kontekst (a in b), na igralni kontekst (c, d in e) in na umišljen kontekst (f, g, h in i). Razvojne ravni igre smo združevali v dve kategoriji: funkcijsko (ravni 1-5) in simbolno igro (ravni 7-12 in 6. prehodna raven). Na teh širših kategorijah smo opravljali nadaljnje analize.

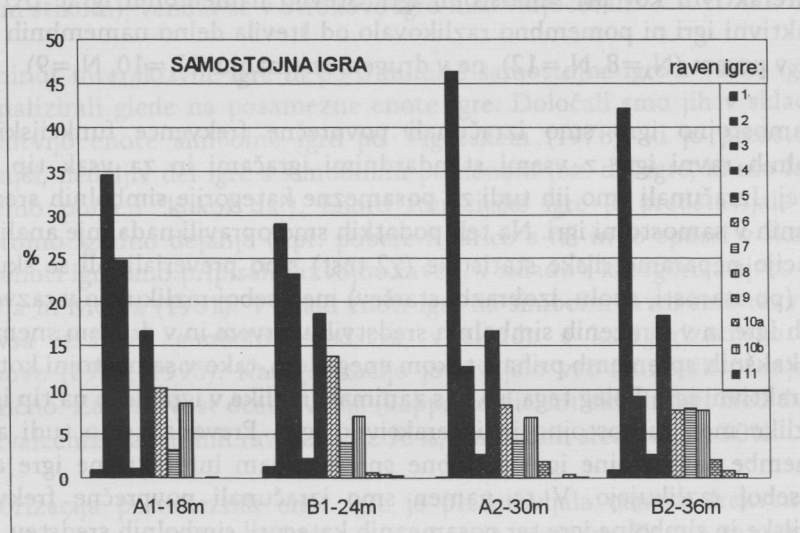
Igrače za samostojno igro so bile že vnaprej izbrane po kriteriju izražene namembnosti oz. glede na to, v koliki meri igrača implicira način uporabe in tako usmerja otrokovo igralno dejavnost. Po kriteriju namembnosti smo ocenili tudi igrače, uporabljene v interaktivni igri. Razvrstili smo jih v tri kategorije: popolnoma namembne (npr. dojenčki, avtiki in druga vozila, plastični lončki in pribor, lopatke in drugo orodje, plišaste živali, metla in drugi realni predmeti), delno namembne (npr. slikanice, vlaganke, kocke s slikovnimi motivi, lego kocke s figuricami), in nenamembne (lesene ali lego kocke). Če so se otroci v 5 minutnem intervalu igrali z več različnimi igračami, smo jih razvrstili v določeno kategorijo namembnosti glede na to, s katero igračo so se igrali dlje, oz. večino časa. Zadnji dve kategoriji smo, za

potrebe statističnih analiz, združili v kategorijo delno namembnih igrač, tako pri interaktivni kot pri samostojni igri. Število namembnih igrač (A) se v interaktivni igri ni pomembno razlikovalo od števila delno namembnih igrač (B) ne v prvem ($N_A=8$, $N_B=12$), ne v drugem snemanju ($N_A=10$, $N_B=9$).

Za samostojno igro smo izračunali povprečne frekvence funkcijskih in simbolnih ravni igre z vsemi standardnimi igračami in za vsak tip igrač posebej. Izračunali smo jih tudi za posamezne kategorije simbolnih sredstev izraženih v samostojni igri. Na teh podatkih smo opravili nadaljnje analize. Z aplikacijo neparametrijske statistike (χ^2 -test) smo preverjali, ali se skupine otrok (po starosti, spolu, izobrazbi staršev) med seboj razlikujejo v razvojnih ravneh igre in v izraženih simbolnih sredstvih v prvem in v drugem snemanju in do kakšnih sprememb prihaja tekom enega leta, tako v samostojni kot tudi v interaktivni igri. Poleg tega, so nas zanimale razlike v igri glede na tip igrače in razlike med samostojno in interaktivno igro. Preverjali smo tudi ali so spremembe samostojne igre podobne spremembam interaktivne igre ali se med seboj razlikujejo. V ta namen smo izračunali povprečne frekvence funkcijske in simbolne igre ter posameznih kategorij simbolnih sredstev, ki so se izrazile v 1 minuti samostojne oz. interaktivne igre.

REZULTATI RAZVOJNE RAVNI IGRE

Pregled frekvenčnih distribucij razvojnih ravni igre po starostnih skupinah (slika 1 in 2) kaže, da so se tako 18 in 24 mesecev stari otroci (v prvem snemanju), kot tudi leto pozneje, stari 30 in 36 mesecev (v drugem snemanju), najpogosteje igrali na 2. ravni funkcijske igre po Belskyju in Mostu (1981), ki zajema enostavno manipuliranje z igračami. Naslednja po pogostosti pojavljanja je v prvem snemanju 3. raven igralnih dejavnosti, ki ustrezajo funkcijam predmetov, v drugem snemanju pa sledi 5. raven igralnih dejavnosti, v katerih malčki postavljajo objekte v ustrezne funkcionalne odnose. Te ravni so se najpogosteje pojavljale tako v samostojni kot v interaktivni igri.



Slika 1: Deleži razvojnih ravni igre izraženih v samostojni igri po starostnih skupinah.

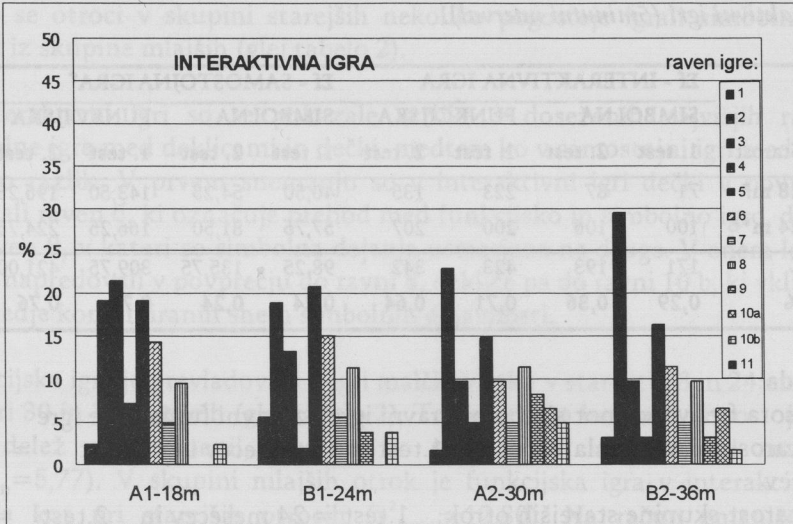
Legenda:

A1-18m skupina mlajših otrok ob 1. snemanju starih 18 mesecev

A2-30m skupina mlajših otrok ob 2. snemanju starih 30 mesecev

B1-24m skupina starejših otrok ob 1. snemanju starih 24 mesecev

B2-36m skupina starejših otrok ob 2. snemanju starih 36 mesecev



Slika 2: Deleži razvojnih ravni igre izraženih v interaktivni igri po starostnih skupinah.

Legenda:

- A1-18m skupina mlajših otrok ob 1. snemanju starih 18 mesecev
- A2-30m skupina mlajših otrok ob 2. snemanju starih 30 mesecev
- B1-24m skupina starejših otrok ob 1. snemanju starih 24 mesecev
- B2-36m skupina starejših otrok ob 2. snemanju starih 36 mesecev

Simbolne ravni igre so se v obeh igralnih pogojih pojavljale manj pogosto kot funkcijske, prisotne pa so bile že v igri 18 mesecev starih otrok. Predvsem pogosta je bila igra na 6. ravni po Belskyju in Mostu (1981), ki vključuje igralna dejanja na prehodu od funkcijske k simbolni igri. V obeh snemanjih je najbolj pogosta simbolna raven igre, tako v samostojni kot v interaktivni igri (glej sliko 1 in 2), 8. raven, ki se nanaša na simbolna dejanja usmerjena na druge osebe ali objekte. Otroci, ki so se v prvem in v drugem snemanju igrali simbolno v samostojni igri, so se pogosto igrali tudi na 7. ravni, ki vključuje simbolna dejanja usmerjena nase. Medtem so se v interaktivni igri pogosteje igrali simbolno na ravneh 9 ali 10b, pri čemer so uporabljali substituirane objekte ali izvajali sekvence kombiniranih simbolnih dejanj. Poleg tega so se otroci v obeh snemanjih pogosteje igrali simbolno v interakciji kot samostojno (glej tabelo 2).

Tabela 2: Pogostost funkcijske in simbolne igre v samostojni (3 minutni interval) in v interaktivni igri (5minutni interval).

Starost	Σf - INTERAKTIVNA IGRA				Σf - SAMOSTOJNA IGRA*			
	SIMBOLNA		FUNKCIJSKA		SIMBOLNA		FUNKCIJSKA	
	1. test	2. test	1. test	2. test	1. test	2. test	1. test	2. test
18 m*	71	87	223	135	40,50	54,25	143,50	196,25
24 m**	100	106	200	207	57,75	81,50	166,25	224,75
Σ	171	193	423	342	98,25	135,75	309,75	421,00
%	0,29	0,36	0,71	0,64	0,24	0,24	0,76	0,76

Legenda:

Σf - vsota frekvenc enot simbolnih ravni igre oz. ravni funkcijske igre

* - starost skupine mlajših otrok: 1.test = 18 mesecev in 2.test = 30 mesecev

** - starost skupine starejših otrok: 1.test = 24 mesecev in 2.test = 36 mesecev

* - vrednosti pri samostojni igri predstavljajo povprečne frekvence enot igre na eno igrarčo v triminutnem intervalu ($\sum f_{(starih\ igrac\ 4)}$)

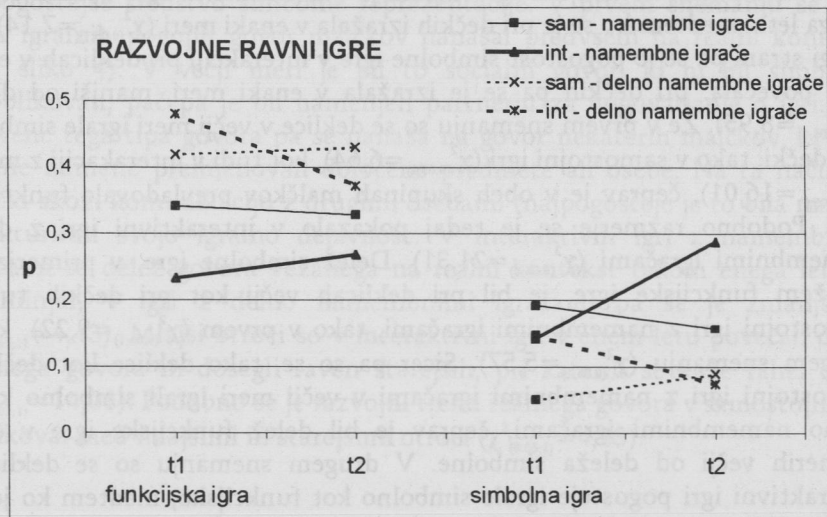
% - delež simbolne oz. funkcijske igre glede na vse enote igre za posamezno snemanje v interakciji oz. v samostojni igri

Najvišje dosežene ravni igre malčkov v drugem in tretjem letu življenja ne presegajo ravni sekvenciranja simbolnih dejavnosti (raven 10). Tisti otroci iz skupine mlajših, starih 18 mesecev, ki so pokazali simbolno igro, se v povprečju niso igrali više od ravni 8, tako v samostojni kot v interaktivni igri. Nekateri izmed njih pa so dosegali tudi raven 10.a v samostojni ali 10.b v interaktivni igri. V letu dni so otroci iz mlajše skupine napredovali v simbolni igri povprečno najvišje do ravni 10.b v interaktivni igri in do ravni 9 v samostojni igri. Najvišje oblike simbolnih reprezentacij mlajših otrok so se v igri, v starosti 18 mesecev, izražale kot izvajanje simbolnih dejanj na drugih osebah ali predmetih (npr. hranjenje), v starosti 30 mesecev pa kot ponavljajoče se zaporedje simbolnih dejanj, ki sestavljajo neko dejavnost (npr. kuhanje kosila). Simbolna igra 24 mesecev starih otrok se je v prvem snemanju izražala povprečno najvišje na ravni 6 ali 8 v samostojni igri in na ravni 8 v interaktivni igri. Najbolj kompleksna simbolna igra nekaterih izmed njih je odražala razvojno raven 10b. V letu dni so otroci iz skupine starejših napredovali povprečno najvišje do ravni 10.b v obeh igralnih pogojih. Najvišje dosežene ravni simbolne igre 24 mesecev starih otrok, se kvalitativno niso

razlikovale od najvišjih simbolnih ravni igre 18 mesecev starih otrok. Vendar pa so se otroci v skupini starejših nekoliko pogosteje igrali simbolno kot otroci iz skupine mlajših (glej tabelo 2).

V interaktivni igri so se pokazale razlike v doseženih najvišjih ravneh simbolne igre med deklicami in dečki, medtem ko v samostojni igri med njimi ni bilo razlik. V prvem snemanju so v interaktivni igri dečki v povprečju dosegali raven 6, ki označuje prehod med funkcijsko in simbolno igro, deklice pa raven 8, v kateri so simbolna dejanja usmerjena na druge. V enem letu so dečki napredovali v povprečju do ravni 8, deklice pa do ravni 10 b, ki vključuje zaporedje kombiniranih shem simbolnih dejavnosti.

Funkcijska igra je prevladovala v igri malčkov tako v starosti 18 in 24 mesecev kot pri 30 in 36 mesecih (glej tabelo 2). Tekom enega leta se v samostojni igri njen delež ni spremenil, medtem ko se je v interaktivni igri zmanjšal ($\chi^2_{(0.05;1)}=5,77$). V skupini mlajših otrok je funkcijska igra v interakciji bolj upadla kot pri starejših otrocih ($\chi^2_{(0.05;1)}=12,80$). Na račun zmanjševanja funkcijske igre v interakciji lahko tekem enega leta sledimo porastu simbolne igre ($\chi^2_{(0.05;1)}=6,51$).



Slika 3: Deleži funkcijske in simbolne igre malčkov v samostojni in interaktivni igri glede na namembnost igrač.

Tip igrače se je pokazal kot pomemben dejavnik razlikovanja igralne dejavnosti malčkov (glej sliko 3). V obeh snemanjih je bila z delno namembnimi igračami funkcijska igra bolj pogosta kot z namembnimi igračami tako v samostojni kot v interaktivni igri. V enem letu se je ta razlika v interaktivni igri zmanjšala ($\chi^2_{(0,05;1)}=6,48$), medtem ko je v samostojni igri ostala približno enaka. V igri z delno namembnimi igračami je bil že v prvem snemanju delež funkcijske igre v primerjavi z deležem simbolne igre večji v samostojni kot v interaktivni igri ($\chi^2_{(0,05;1)}=5,11$). Po drugi strani so se malčki igrali z namembnimi igračami bolj pogosto simbolno kot z delno namembnimi igračami v obeh pogojih. V prvem snemanju je ta razlika večja v samostojni kot v interaktivni igri ($\chi^2_{(0,05;1)}=8,47$). Tekom enega leta so se razlike v pogostosti simbolne igre glede na namembnost igrače v samostojni igri zmanjšale ($\chi^2_{(0,05;1)}=13,12$), v interaktivni igri pa povečale ($\chi^2_{(0,05;1)}=36,34$). V drugem snemanju je v interaktivni igri z namembnimi igračami delež simbolne igre presegal delež funkcijske igre, medtem ko je bilo v samostojni igri njuno razmerje obrnjeno ($\chi^2_{(0,05;1)}=6,54$).

Način igranja se je v obeh igralnih pogojih razlikoval tudi med spoloma. Deklice so se tako v samostojni kot v interaktivni igri igrale več kot dečki, v obeh snemanjih. Funkcijska igra deklic je v interaktivni igri upadla tekom enega leta, medtem ko se je pri dečkih izražala v enaki meri ($\chi^2_{(0,05;1)}=7,14$). Na drugi strani pa se je pogostost simbolne igre v interakciji pri deklicah v enem letu povečala, pri dečkih pa se je izražala v enaki meri, manjši od deklic ($\chi^2_{(0,05;1)}=8,95$). Že v prvem snemanju so se deklice v večji meri igrale simbolno kot dečki, tako v samostojni igri ($\chi^2_{(0,05;1)}=6,64$), kot tudi v interakciji z mamo ($\chi^2_{(0,05;1)}=16,01$), čeprav je v obeh skupinah malčkov prevladovala funkcijska igra. Podobno razmerje se je tedaj pokazalo v interaktivni igri z delno namembnimi igračami ($\chi^2_{(0,05;1)}=21,31$). Delež simbolne igre, v primerjavi z deležem funkcijske igre, je bil pri deklicah večji kot pri dečkih tudi v samostojni igri z namembnimi igračami, tako v prvem ($\chi^2_{(0,05;1)}=9,22$), kot v drugem snemanju ($\chi^2_{(0,05;1)}=5,57$). Sicer pa so se, tako deklice kot dečki, v samostojni igri z namembnimi igračami v večji meri igrali simbolno kot z delno namembnimi igračami, čeprav je bil delež funkcijske igre v obeh primerih večji od deleža simbolne. V drugem snemanju so se deklice v interaktivni igri pogosteje igrale simbolno kot funkcijsko, medtem ko je pri dečkih prevladovala funkcijska igra nad simbolno ($\chi^2_{(0,05;1)}=87,66$), podobno kot v prvem snemanju.

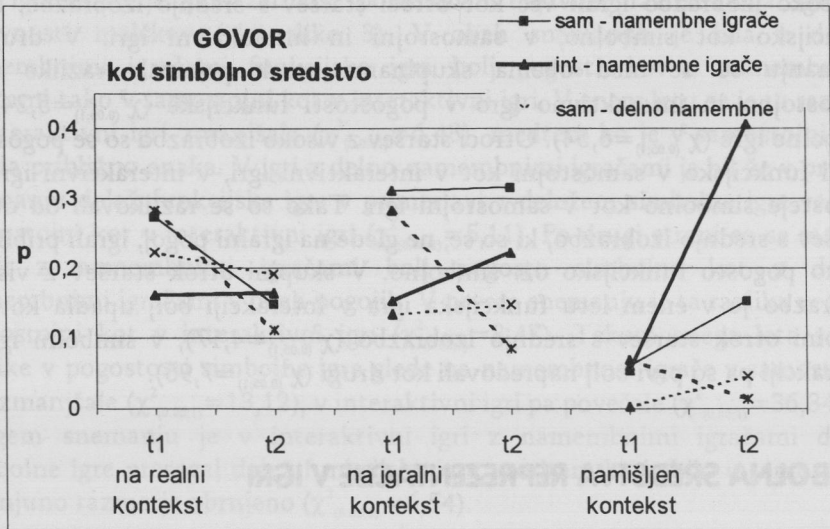
Tudi izobrazbeni položaj staršev se je izkazal kot pomemben dejavnik oblikovanja igralne dejavnosti malčkov. V obeh snemanjih so se otroci staršev

z visoko izobrazbo igrali več kot otroci staršev s srednjo izobrazbo, tako funkcijsko kot simbolno, v samostojni in interaktivni igri. V drugem snemanju so se med obema skupinama otrok pokazale razlike med samostojno in interaktivno igro v pogostosti funkcijske ($\chi^2_{(0.05;1)}=5,24$) in simbolne igre ($\chi^2_{(0.05;1)}=6,54$). Otroci staršev z visoko izobrazbo so se pogosteje igrali funkcijsko v samostojni kot v interaktivni igri, v interaktivni igri pa pogosteje simbolno kot v samostojni igri. Tako so se razlikovali od otrok staršev s srednjo izobrazbo, ki so se, ne glede na igralni pogoj, igrali približno enako pogosto funkcijsko oz. simbolno. V skupini otrok staršev z visoko izobrazbo je v enem letu funkcijska igra v interakciji bolj upadla kot pri skupini otrok staršev s srednjo izobrazbo ($\chi^2_{(0.05;1)}=4,17$), v simbolni igri v interakciji pa so prvi bolj napredovali kot drugi ($\chi^2_{(0.05;1)}=7,95$).

SIMBOLNA SREDSTVA REPREZENTACIJE V IGRI

Govor kot simbolno sredstvo

V simbolni igri malčkov se je v obeh snemanjih govor pokazal kot najpogostejše sredstvo simbolne reprezentacije. V prvem snemanju se je v obeh igralnih pogojih govor malčkov nanašal predvsem na realni kontekst (glej sliko 4). V večji meri je bil to socialni govor, ki ni bil simbolno preoblikovan, pač pa je bil namenjen partnerju za dogovarjanje o igri. Del frekvenc tega tipa govora pa se nanaša na govor nekaterih malčkov, ki so v igralne namene preimenovali določene predmete ali osebe. Na ta način so malčki skozi komunikacijo z drugimi osebami (najpogosteje je to bila mama) strukturirali svojo igralno dejavnost. V interaktivni igri z namembnimi igračami se delež govora vezanega na realni kontekst tekom enega leta ni spreminjal, v igri z delno namembnimi igračami pa se je zmanjševal ($\chi^2_{(0.05;1)}=4,43$). Mlajši otroci so v interaktivni igri v enem letu povečali delež realnega govora in dosegli raven starejših, pri katerih se kaže rahel upad ($\chi^2_{(0.05;1)}=14,01$). Podobno se je razvojni trend realnega govora v samostojni igri razlikoval med mlajšimi in starejšimi otroci ($\chi^2_{(0.05;1)}=4,23$).



Slika 4: Deleži različnih tipov govora izraženega v samostojni (sam) in interaktivni (int) simbolni igri malčkov glede na namembnost igrač.

Tudi govor vezan na konkretno igralno dejavnost, s katerim so malčki označevali svoje početje, se je v prvem snemanju pojavljal skoraj enako pogosto kot realni, netransformiran govor. Oba tipa govora sta bila pogosta tudi v drugem snemanju, pri čemer je delež realnega govora rahlo upadal, delež govora vezanega na igralni kontekst pa se je zmerno povečeval. Slednji tip govora vključuje tako egocentrični govor malčka v igri, kot tudi razumljiv govor, ki pa ni namenjen komunikaciji, temveč spremlja igralno dejavnost in jo pomaga strukturirati. V isto kategorijo sodi še vokalno označevanje predmetov in igralnih dejanj. V prvem snemanju je bil delež govora vezanega na igralni kontekst v samostojni igri večji kot v interaktivni in različen glede na tip igrač ($\chi^2_{(0,05;1)}=4,42$). V samostojni igri se je pogosteje pojavljal z namembnimi igračami, v interaktivni pa z delno namembnimi. V enem letu se je njegov delež v interaktivni igri z namembnimi igračami povečal in se z njimi pogosteje pojavljal kot v igri z delno namembnimi igračami ($\chi^2_{(0,05;1)}=12,87$). Porast govora vezanega na igralni kontekst smo zabeležili v interaktivni igri mlajših otrok, medtem ko je pri starejših rahlo upadal ($\chi^2_{(0,05;1)}=13,91$).

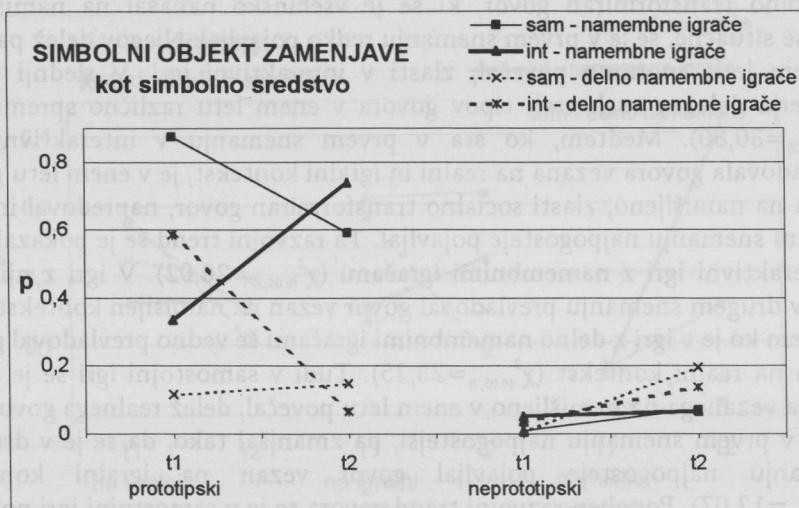
Simbolno transformiran govor, ki se je vsebinsko nanašal na namišljene igralne situacije, se je v prvem snemanju redko pojavljal. Njegov delež pa se je v enem letu enormno povečal, zlasti v interaktivni igri. V slednji so se razmerja deležev vseh treh tipov govora v enem letu različno spreminjala ($\chi^2_{(0.05;2)}=30,80$). Medtem, ko sta v prvem snemanju v interaktivni igri prevladovala govora vezana na realni in igralni kontekst, je v enem letu govor vezan na namišljeno, zlasti socialno transformiran govor, napredoval in se v drugem snemanju najpogosteje pojavljal. Ta razvojni trend se je pokazal tudi v interaktivni igri z namembnimi igralci ($\chi^2_{(0.05;2)}=20,02$). V igri z njimi je tako v drugem snemanju prevladoval govor vezan na namišljen kontekst igre, medtem ko je v igri z delno namembnimi igralci še vedno prevladoval govor vezan na realni kontekst ($\chi^2_{(0.05;2)}=23,25$). Tudi v samostojni igri se je delež govora vezanega na namišljeno v enem letu povečal, delež realnega govora, ki je bil v prvem snemanju najpogostejši, pa zmanjšal tako, da se je v drugem snemanju najpogosteje pojavljal govor vezan na igralni kontekst ($\chi^2_{(0.05;2)}=12,07$). Podoben razvojni trend govora se je v samostojni igri pokazal tako z namembnimi ($\chi^2_{(0.05;2)}=16,63$), kot z delno namembnimi igralci ($\chi^2_{(0.05;2)}=9,73$). Poleg tega so malčki v samostojni igri z namembnimi igralci uporabljali več govora kot z delno namembnimi igralci. Vendar pa so v prvem snemanju starejši otroci v samostojni igri z namembnimi igralci pogosteje kot mlajši uporabljali vse tipe govora ($\chi^2_{(0.05;2)}=8,16$).

Deklice so po enem letu izražale več realnega govora v interaktivni igri in povečale razliko do dečkov ($\chi^2_{(0.05;1)}=5,18$). Prav tako se je v interaktivni igri v enem letu povečala razlika med spoloma v pogostosti govora vezanega na igralni kontekst ($\chi^2_{(0.05;1)}=9,4161$), in na namišljene vsebine ($\chi^2_{(0.05;1)}=44,36$).

V prvem snemanju so otroci staršev z visoko izobrazbo v samostojni igri pogosteje uporabljali govor vezan na igralni kontekst kot otroci staršev s srednjo izobrazbo, obe skupini pa sta ga večkrat uporabljali z namembnimi kot z delno namembnimi igralci ($\chi^2_{(0.05;1)}=8,12$).

Simbolni objekt zamenjave

V simbolni igri so malčki v obeh snemanjih uporabljali več prototipskih simbolnih objektov zamenjave kot neprototipskih, tako v samostojni kot v interaktivni igri (glej sliko 5). Tako so si za simbolno reprezentacijo največkrat izbrali predmet, ki je z objektom, namesto katerega ga otrok v igri uporablja, skladen po svojih perceptivnih atributih ali svoji funkciji.



Slika 5: Deleži uporabljenih simbolnih objektov zamenjave v samostojni (sam) in interaktivni (int) simbolni igri malčkov glede na namembnost igrača.

Prototipski simbolni objekti so se pogosteje pojavljali v interaktivni simbolni igri kot v samostojni. Pogostost njihove uporabe v interaktivni igri je tekom enega leta narasla. Podobno velja tudi za neprototipske simbolni objekti zamenjave, ki so jih dve in triletni otroci komaj kdaj uporabili za reprezentacijo v svoji simbolni igri. Tekom enega leta smo v interaktivni igri z namembnimi igračami zasledili porast uporabe prototipskih simbolnih objektov in upad le-teh pri igri z delno namembnimi igračami ($\chi^2_{(0,05;1)}=48,51$). Velik porast se je pokazal v interaktivni igri mlajših otrok, medtem ko je uporaba prototipskih simbolnih objektov pri starejših otrocih ostala približno na enaki ravni ($\chi^2_{(0,05;1)}=14,81$). Skupini sta medsebojne razlike v enem letu izenačili.

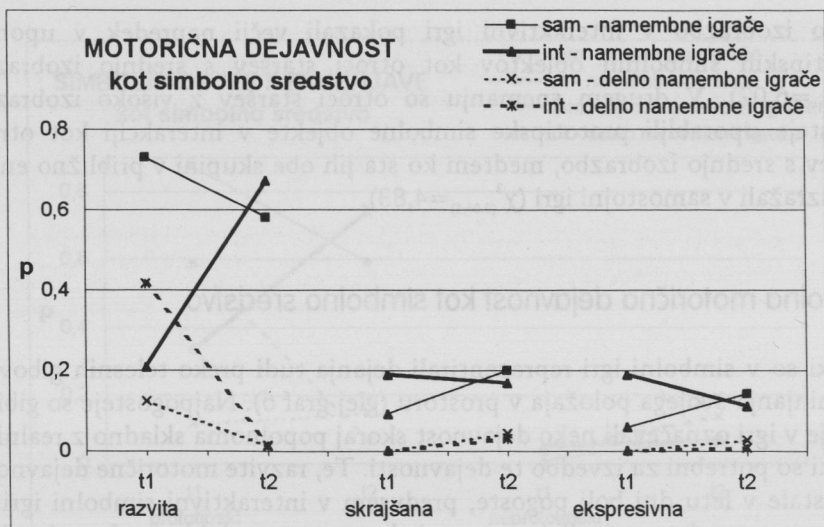
Tekom enega leta so deklice napredovale v uporabi prototipskih simbolnih objektov v interaktivni igri bolj kot dečki, tako, da so se začetne razlike med njimi še povečale ($\chi^2_{(0,05;1)}=23,87$). V drugem snemanju so deklice pogosteje kot dečki uporabljale ta tip simbolnega sredstva, bolj v interaktivni igri kot v samostojni ($\chi^2_{(0,05;1)}=5,05$).

Podobne razlike kot med spoloma so se pokazale tudi med skupinama otrok glede na izobrazbeni položaj staršev. Tekom enega leta so otroci staršev z

visoko izobrazbo v interaktivni igri pokazali večji napredek v uporabi prototipskih simbolnih objektov kot otroci staršev s srednjo izobrazbo ($\chi^2_{(0.05;1)}=6,02$). V drugem snemanju so otroci staršev z visoko izobrazbo pogosteje uporabljali prototipske simbolne objekte v interakciji kot otroci staršev s srednjo izobrazbo, medtem ko sta jih obe skupini v približno enaki meri izražali v samostojni igri ($\chi^2_{(0.05;1)}=4,83$).

Simbolna motorična dejavnost kot simbolno sredstvo

Malčki so v simbolni igri reprezentirali dejanja tudi preko telesnih gibov in spreminjanja svojega položaja v prostoru (glej graf 6). Najpogosteje so gibi in kretnje v igri označevali neko dejavnost skoraj popolnoma skladno z realnimi gibi, ki so potrebni za izvedbo te dejavnosti. Te, razvite motorične dejavnosti so postale v letu dni bolj pogoste, predvsem v interaktivni simbolni igri. V njej se po enem letu pojavljajo pogosteje kot v samostojni igri, v kateri so bile pogostejše v prvem snemanju ($\chi^2_{(0.05;1)}=9,65$). Enoletni porast razvite simbolne motorične dejavnosti je v interaktivni igri večji z namembnimi kot z delno namembnimi igračami, s katerimi te reprezentacije upadajo ($\chi^2_{(0.05;1)}=62,24$). V samostojni igri je reprezentiranje skozi razvito motorično dejavnost tekom enega leta kljub upadanju prevladovalo v primerjavi s skrajšano ali ekspresivno motorično dejavnostjo, katerih delež se je povečeval ($\chi^2_{(0.05;1)}=8,00$). Skrajšane, individualno preoblikovane motorične dejavnosti, ki le še v grobih potezah spominjajo na označeno dejavnost, so bile v igri dve in triletnih malčkov le redko prisotne. Predvsem so se pojavljale v igri z namembnimi igračami. Podobno so malčki le redko izražali medosebna čustva ali stališča do drugih s položajem telesa ali namenoma sami izvajali dejavnosti, da bi označili čustvena in fiziološka stanja drugih (npr. globoko dihanje, cmokanje, sopihanje, jamranje). Tudi te simbolne reprezentacije izražene navzven, preko motoričnih dejanj, so se pojavljale predvsem v interaktivni igri.



Slika 6: Deleži simbolne motorične dejavnosti izražene v samostojni (sam) in interaktivni (int) simbolni igri malčkov glede na namembnost igrač.

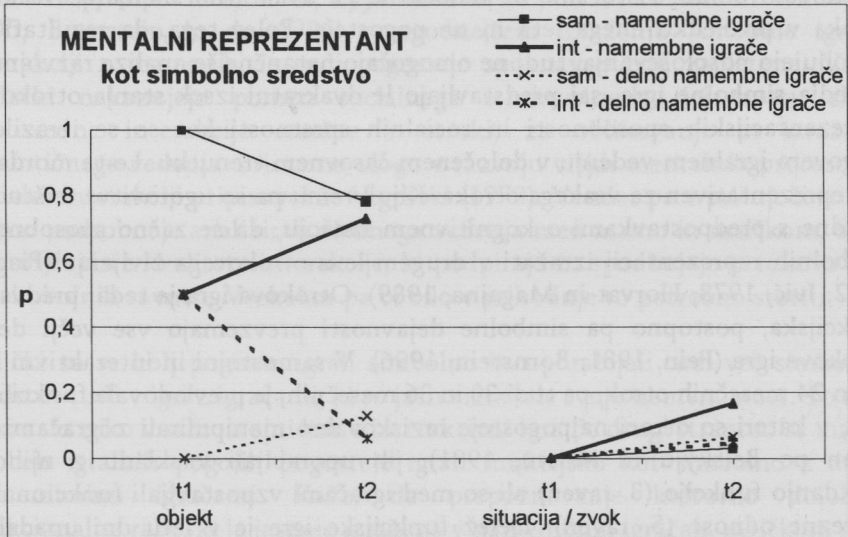
Mlajši otroci so v enem letu bolj napredovali v izražanju razvitih simbolnih motoričnih dejavnosti v interaktivni igri kot starejši, tako, da je bila ta oblika simbolne reprezentacije v drugem snemanju pogostejša kot pri starejših ($\chi^2_{(0,05;1)} = 21,26$).

Tudi deklice so v interaktivni igri čez leto dni pogosteje izražale razvite simbolne motorične dejavnosti kot v prvem snemanju, medtem ko je pri dečkih uporaba tega simbolnega sredstva v igri upadla ($\chi^2_{(0,05;1)} = 32,45$). V samostojni igri so se v enem letu razlike med deklicami in dečki v izražanju razvitih simbolnih motoričnih dejavnosti izenačile: pri dečkih zasledimo porast, pri igri deklic pa so v obeh snemanjih prisotne v enaki meri ($\chi^2_{(0,05;1)} = 4,78$).

Mentalni reprezentant kot simbolno sredstvo

Mentalni reprezentanti so se v igri malčkov pojavljali redko, predvsem kot namišljene predstave o objektu, ki ni bil realno prisoten. Vsebina teh predstav se je nanašala predvsem na hrano, pijačo ali drugo osebo. Tekom enega leta so jih začeli malčki v svoji igri vse bolj pogosto uporabljati (glej sliko 7). V

enoletnem intervalu smo zabeležili porast mentalnih reprezentantov objekta predvsem v interaktivni igri z namembnimi igrači (npr. s punčkami, s tovarnjaki), medtem ko je bil njihov delež v igri z delno namembnimi igrači v obeh snemanjih približno enak ($\chi^2_{(0,05;1)}=22,33$).



Slika 7: Deleži mentalnih reprezentantov izraženih v samostojni (sam) in interaktivni (int) simbolni igri malčkov glede na namembnost igrač.

Pri nekaterih malčkih so se v igri, v drugem snemanju, pojavljale mentalne reprezentacije celotne situacije, v kateri se je odvijala simbolna igra (npr. nakupovanje v trgovini). Zelo redko (v nekaj primerih) je bila v malčkovo simbolno igro vključena predstava zvočne slike (npr. otrok poslušja izmišljeno osebo in ji odgovarja). Pojavljanje mentalnih reprezentantov v malčkovi igri je naraščalo predvsem v interakciji z mamo.

RAZPRAVA

Vzorec malčkov, ki so v svojem drugem in tretjem letu življenja sodelovali v pričujoči študiji, je bil relativno majhen in nereprezentativen za slovensko populacijo, predvsem zaradi objektivnih preprek izvedbe izključno na otrokovem domu. Zato smo se odločili le za dvakratno snemanje vsakega otroka v presledku enega leta in ne pogosteje. Poleg tega, da rezultati ne dovoljujejo posploševanja, tudi ne omogočajo natančnejše analize razvojnega sosledja simbolne igre, saj predstavljajo le dvakratni izsek stanja otrokovih reprezentacijskih sposobnosti in socialnih spretnosti kot so se izrazile v njegovem igralnem vedenju v določenem časovnem trenutku. Le-ta morda ni bil reprezentativen za vsakega otroka. Kljub temu pa so ugotovitve te študije skladne s predpostavkami o kognitivnem razvoju, da se začetne sposobnosti simbolnih reprezentacij izražati v drugem letu otrokovega življenja (Piaget, 1962; Ivič, 1978; Horvat in Magajna, 1989). Otrokova igra je tedaj predvsem funkcijska, postopno pa simbolne dejavnosti prevzemajo vse večji delež otrokove igre (Fein, 1981; Bornstein, 1996). V samostojni in interaktivni igri 18 in 24 mesečnih otrok, pa tudi 30 in 36 mesečnih, je prevladovala funkcijska igra, v kateri so otroci najpogosteje raziskovalno manipulirali z igračami (2. raven po Belskyju in Mostu, 1981), jih uporabljali v skladu z njihovo vsakdanjo funkcijo (3. raven) ali so med igračami vzpostavljali funkcionalno ustrezne odnose (5. raven). Delež funkcijske igre je v letu dni upadel, v interaktivni igri bolj kot v samostojni, medtem ko je delež simbolne igre naraščal. Pri malčkih v drugem letu življenja (18 in 24 mesečnih) je simbolna igra predstavljala približno četrtnino vseh igralnih dejanj, medtem ko je v tretjem letu (pri 30 in 36 mesečnih) njen delež narasel na tretjino.

Simbolna igra malčkov se je nanašala predvsem na simbolna dejanja usmerjena na druge osebe ali igrače (8. raven) in deloma tudi nase (7. raven). S starostjo otrok so postajale pogostejše sekvence posameznih simbolnih dejavnosti z različnimi objekti (10.a raven) in kombinacije večjih simbolnih dejavnosti (10.b raven). Simbolna sredstva, ki so jih malčki uporabljali v igri, so zajemala predvsem osnovne oblike reprezentacij, ki so bile še zelo tesno vezane na realnost. Otroci so za simbolno reprezentacijo uporabljali predvsem prototipske objekte zamenjave, razvite simbolne motorične dejavnosti, mentalni reprezentanti so se nanašali na odsotne objekte, govor pa so uporabljali predvsem za komunikacijo in dogovarjanje o igri ter za organizacijo lastne igralne dejavnosti. Po enem letu so bile te oblike simbolnih sredstev bolj pogoste, pojavljale pa so se tudi prve bolj pogojne oblike simbolnih sredstev, za eno stopnjo bolj oddaljene od svojih realnih referentov in zato tudi bolj avtonomne. Večji napredek v stopnji ponotranjenosti in

avtonomnosti simbolnih sredstev je opaziti predvsem v govoru, v interaktivni igri. Simbolna igra malčkov je bila bolj pogosta in spoznavno zapletena v interakciji z mamo kot pri samostojni igri. Tudi druge analize igralnega vedenja teh malčkov (Zupančič, 1997) odkrivajo pogostejšo simbolno igro v diadni interakciji z mamo. Rezultati so skladni tudi z ugotovitvami nekaterih tujih študij (npr. Fies, 1990; Lyytinen in dr., 1991; Farwer in Wimbarti, 1995; Bornstein in dr. 1996) o zgodnejšem izražanju simbolne igre v interakciji z mamo, ki je tudi pogostejše spoznavno bolj zapletena. Vsi ti podatki nakazujejo pomen socialnega strukturiranja dejavnosti, zlasti neposredne interakcije staršev z otroki, za oblikovanje in izražanje semiotičnega vedenja. Primarno vlogo v razvoju višjih mentalnih procesov je socialni interakciji pripisoval že Vigotski (1978). Vendar pa v pričujoči študiji nismo podrobneje analizirali diadnega vedenja med mamo in malčkom, da bi ugotovili tiste kvalitete interakcije, ki podpirajo in spodbujajo otrokovo igro na simbolnih ravneh. Vsekakor pa bi bilo v prihodnje to potrebno storiti.

Malčki so se bolj pogosto igrali simbolno in uporabljali tudi več simbolnih sredstev tudi v igri z igračami, ki so jasno izražale svojo namembnost. To se je pokazalo tako v samostojni kot v interaktivni igri. Po drugi strani so se malčki v obeh igralnih pogojih pogostejše igrali funkcijsko kot simbolno z delno namembnimi igračami. Kaže, da prepoznavanje kulturno določene funkcionalne rabe, ki je jasneje izražena v namembnih igračah, malčkom nudi oporo pri oblikovanju simbolnih reprezentacij in v strukturiranju igralne dejavnosti. Ti rezultati so skladni s predhodnimi študijami (Ivić in Davidović, 1972; Eljkonjin 1981; Bretherton, 1984; Fradkina, 1946; cit. po Duran, 1988; Einsiedler, 1991, cit. po Oerter, 1993), ki poudarjajo spodbuden vpliv realističnih igrač na razvoj simbolne igre. V igri naših malčkov je bila simbolna igra najpogostejša v interaktivni igri z namembnimi igračami. V teh pogojih smo zabeležili tudi največji porast simbolne igre v enem letu ter večji napredek v uporabi bolj avtonomnih in dekontekstualiziranih simbolnih sredstev, ki so izražala tudi večjo stopnjo ponotranjenosti. Ti rezultati odražajo dvojni vpliv strukturiranosti igralnega konteksta, socialne interakcije in namembnosti igrače, kot spodbudo razvoju simbolne igre malčka. Kaže, da bi bilo prihodnjih študijah zgodnje simbolne igre potrebno nameniti več pozornosti različnim vidikom strukturiranosti igralnega okolja.

V igralnih dejavnostih malčkov so se pokazale tudi razlike po spolu. Deklice so v povprečju dosegale višje razvojne ravni simbolne igre kot enako stari dečki. V interaktivni igri so se deklice pogostejše igralle simbolno kot dečki in so v enem letu pokazale večji porast simbolne igre. Pri njih smo zasledili tudi pogostejšo uporabo različnih simbolnih sredstev (razvite simbolne motorične

dejavnosti, prototipskih simbolnih objektov zamenjave in govora) kot pri dečkih, zlasti v interaktivni igri. Ti rezultati so skladni z ugotovitvami študij (npr. Damast, Tamis-LeMonda in Bornstein, 1996; Zupančič, 1997), ki kažejo na pogostejše zgodnejše pojavljanje simbolne igre pri deklicah. V povprečju imajo deklice bolj razvito verbalno kompetenco, ki napoveduje spoznavno zapletenost simbolne igre preko mediacije simbolne igre mame (Damast in dr., 1996). Mame otrok z višjo verbalno kompetenco se pogosteje vključujejo v simbolno igro, kar pri deklicah vodi do dvojnih spodbud za simbolno delovanje v interaktivni igri.

Študija je odkrila tudi nekatere razlike v igralnem vedenju malčkov iz družin z različnim izobrazbenim položajem. Pri obeh snemanjih je bil delež simbolne igre v obeh igralnih pogojih večji v skupini otrok staršev z višjo izobrazbo kot pri otrocih staršev s srednjo izobrazbo. Te razlike lahko deloma pripišemo posrednim vplivom drugačnega obnašanja mam različnih izobrazbenih položajev in razvoju otrokove verbalne kompetence, ki je povezan s sociokulturnim okoljem odraščanja (Bernstein, 1979). Nekatere študije so pokazale, da osebnostne značilnosti mame in njena lastna percepcija starševske vloge motivira njene dejavnosti in odzivnost na otroka (npr. Sameroff, Seifer, Elias, 1982, Bornstein in dr. 1992; cit. po Bornstein in dr. 1996). Tudi vzgojni stil in poznavanje otrokovega razvoja, ki je med starši različnih socialno izobrazbenih in kulturnih skupin različno (Sigel, 1985; Gril in Puklek, 1999), se odraža v njihovem vedenju do otrok (Miller, 1988; Goodnow in Collins, 1990, cit. po Damast in dr., 1996) in v malčkovi igralni dejavnosti (Farver, Kim in Lee, 1995; Weber, 1997). V pričujoči študiji nismo nadzorovali številnih variabel, ki opredeljujejo socioekonomski položaj otrokove družine. Upoštevali smo samo stopnjo izobrazbe staršev in vključili le otroke iz družin dveh izobrazbenih položajev, srednjega in visokega. Razlike med njimi, ki so se pokazale v zgodnji simbolni igri, narekujejo bolj poglobljene analize vplivov večjih dejavnikov socialnega in kulturnega okolja v prihodnih raziskavah. Poleg tega bi bilo v razvojne študije malčkove igre smiselno vključiti tudi večje število osebnostnih variabel in proučiti njihov vpliv na izražanje simbolnih igralnih dejanj malčka, kot npr. vedenje mame v igralni interakciji, njena stališča do vzgoje, razvoja in igre, percepcija starševske vloge, malčkove verbalne in spoznavne sposobnosti, značilnosti njegovega socialnega vedenja in drugo.

LITERATURA

- Belsky, J. in Most, R.K. (1981). From exploration to play: a cross-sectional study of infant free play behaviour. *Developmental psychology*, 17, 630-639.
- Bernstajn, B. (1979). *Jezik i društvene klase* [Language and social classes]. Beograd: Beogradski izdavačko - grafički zavod.
- Bornstein, M.H., Haynes, O.M., O'Reilly, A.W. in Painter, K.M. (1996). Solitary and collaborative pretense play in early childhood: sources of individual variation in the development of representational competence. *Child development*, 67, 2910-2929.
- Bretherton, I. (1984). Representing the social world in symbolic play: Reality and fantasy. V I. Bretherton (ur.), *Symbolic play: The development of social understanding* (str.1-41). New York: Academic press.
- Damast, A.M., Tamis-LeMonda, C. in Bornstein, M.H. (1996). Mother-child play: Sequential interactions and the relation between maternal beliefs and behaviors. *Child development*, 67, 1752-1766.
- Duran, M. (1988). Simbolička igra i stvaralaštvo [Symbolic play and creativity]. V M. Duran, D. Plut, M. Mitrović (ur.), *Simbolička igra djece u različitim socio-kulturnim uslovima* ŠChild's symbolic play in different socio-cultural contextsĆ. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra* ŠChild and playĆ. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Eljkonin, D.B. (1981). *Psihologija dečje igre* [The psychology of the children's play]. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Farver, J.A.M., Kim, K. in Lee, L. (1995). Cultural differences in Korean and Anglo-American preschooler's social interaction and play behaviors. *Child development*, 66, 1088-1099.
- Farver, J.A.M. in Wimbarti, S. (1995). Indonesian childrens' play with their mothers and older siblings. *Child development*, 66, 1493-1503.
- Fein, G.G. (1981). Pretend play in childhood: An integrative view. *Child development*, 52, 1095-1118.
- Fiese, B.H. (1990). Playful relationships: A contextual analysis of mother-toddler interaction and symbolic play. *Child development*, 61, 1649-1656.
- Gril, A. in Puklek, M. (1999). Credenze delle madri slovene su metodi educativi e apprendimento e gioco infantili. *Eta evolutiva*, 63, 53-60.
- Horvat, L. in Magajna, L. (1989). *Razvojna psihologija* ŠDevelopmental psychologyĆ. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Ivić, I.D. (1987). Čovjek kao animal symbolicum [Man as an 'animal symbolicum']. Beograd: Nolit.
- Lyytinen, P., Poikkeus, A.M. in Laakso, M.L. (1997). Language and symbolic play in toddlers. *International journal of behavioral development*, 21, 289-302.

- McCune-Nicolich, L. (1981). Toward symbolic functioning: Structure of early pretend games and potential parallels with language. *Child development, 52*, 785-797.
- McCune-Nicolich, L. in Carroll, S. (1981). Development of symbolic play. Implications for the language specialist. *Topics in language disorders, 1*-15.
- Miller, S.A. (1988). Parents' beliefs about their children's cognitive development. *Child development, 59*, 259-285.
- Oerter, R. (1993). *Psychologie des spiels. Ein handlungstheoretischer ansatz.* Muenchen: Quintessenz.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood.* New York: Norton.
- Sigel, I.E. (1985). *Parental belief systems: The psychological consequences for children.* NJ, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society, The development of higher psychological processes.* Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press.
- Weber, P. (1998). *Implicitne teorije mater in razvoj malčkove igre [Mother's implicit theories and the development of the child's play].* Diplomaska naloga. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za psihologijo.
- Zupančič, M. (1997). *The influence of social and cultural environment on child's playing in the first three years of life (Research report).* Ljubljana: University of Ljubljana.