

# MALČKOVO OBNAŠANJE PRI SAMOSTOJNI IGRI Z IGRAČAMI

Melita Puklek

## POVZETEK

Članek predstavlja malčkovo obnašanje pri igri z igračkami, zlasti v pogoju, ko se malček igra sam, brez namerne vpletenosti drugih igralnih partnerjev. Malčkovo igralno obnašanje smo definirali z njegovo pozornostjo in vztrajnostjo z igralnim objektom, konstruktivnostjo igre ter z značilnostmi emocionalnega odzivanja in socialne aktivnosti. V raziskavi smo ugotavljali razlike v igralnem obnašanju glede na starost in spol malčkov, tip igrače in izobrazbo staršev. Prav tako nas je zanimala povezanost igralnega obnašanja s kognitivno razvitim tipom igre. Vzorec predstavlja 44 malčkov v starosti 6, 12, 18 in 24 mesecev. Igro malčkov s 4 do 6 standardnimi igračkami smo snemali na njihovem domu. Pri analizi posnetkov smo uporabljali Opazovalno listo za ocenjevanje malčkovega vedenja pri samostojni igri s predmeti. Rezultati so pokazali pomembne razlike v igralnem obnašanju med različno starimi malčki in glede na tip igrače, s katero se igrajo, manj pa glede na spol malčkov in izobrazbo staršev. Igralno obnašanje, ki vključuje pozitivne emocije, uporabo govora, socialno odzivanje ter pozornost in aktivno samostojno vztrajnost z igračo, je bilo povezano z kognitivno razvitejšimi tipi igre.

## ABSTRACT

Article presents infant's playing activity while the infant plays alone without social involvement. Playing activity was defined by infant's attention and persistence with playing object, by constructiveness of the play and the characteristics of emotional and social activity during play. The aim of the study was to establish possible differences in playing activity according to infants' age, sex, type of a toy and educational level of parents. The sample consisted of 44 6, 12, 18 and 24 month old infants. The infants' play with 4 to 6 standard toys was videotaped at home. Analysis of recorded material was done by Observation check list for coding the infant's behaviour while playing alone with objects. Results showed infants' age and type of toy (structured vs. unstructured toys) as important factors influencing infant's playing activity. Playing activity which included positive emotions, use of speech, social reactions, attention and active persistence alone with the toy was related to more developed cognitive play.

Igra je otrokova dejavnost s predmeti, s pomočjo katere otrok (zlasti po prvem letu) konstruira alternativno realnost. Otrok je v igri usmerjen k cilju in v ta namen izvede določeno dejanje. Njegov namen ni doseči nek rezultat, prav tako otrok v igri ne anticipira posledic igralnega dejanja. Za razliko od dela je igra torej sama sebi namen in mora otroka zadovoljevati, da jo še naprej izvaja, zato je igra predvsem notranje motivirana (Zupančič, 1996/97). Otrokovo igralno dejavnost določajo dejavniki, kot so lastnosti otroka ter značilnosti igralnega materiala in socialnega okolja. Zlasti takrat, ko otrok pri igri ne dobiva pobud in pomoči iz socialnega okolja, torej takrat, ko se igra sam, njegovo obnašanje določajo zaznavne in funkcionalne značilnosti igralnih objektov, otrokovo vé denje o igralnem objektu in izkušnje v zvezi z njim, otrokove trenutne potrebe in stopnja njegovega miselnega in socialnega razvoja (Zupančič in Cecić, 1997a).

Samostojna igra malčkov je bila redkeje predmet raziskovanja kot igra malčkov v socialni interakciji (s starši, sorojenci ali vrstniki). Raziskave o igri so se osredotočale predvsem na odkrivanje različnih tipov igre in njihove razvojne poti, simbolična sredstva v otrokovih reprezentacijah (sredstva v igri "kakor da"), vpliv strukturiranosti igrače na kakovost igre in vpliv socialnega strukturiranja ali podgrajevanja otrokove aktivnosti na razvojni nivo igre. Mnogo bolj je raziskano področje igre starejših otrok, manj pa vemo, kako se

otrok igra v obdobju do dveh let starosti. Manj je tudi znano, kako se malček igra sam, brez namerne socialne interakcije in kako se v takšni situaciji obnaša. Malčkovo obnašanje v igri bi lahko definirali z njegovo pozornostjo in vztrajnostjo z igralnim objektom, konstruktivnostjo njegove igre ter z značilnostmi njegovega emocionalnega odzivanja in socialne aktivnosti.

Prvi dve leti življenja sta čas razvoja senzomotorne inteligentnosti, prvih oblik govora in vzpostavljanja interakcije z okoljem. Igra postaja po 6. mesecu vse manj orientirana na osebo ("face-to-face" igra) in vse bolj na objekt. Dojenčkov igralni interes se torej preusmerja z znanih oseb na objekte. V igri ni več toliko v ospredju ekspresivna komunikacija in čustvena izmenjava, ampak raziskovanje in manipulacija z objektom. V drugi polovici prvega leta se začne razvijati tudi pozornost na objekt v socialnem kontekstu. Dojenček razvija sposobnost hkratne pozornosti na objekt in osebo, ki sodeluje v igri (Adamson in Bakeman, 1985; Bakeman in Adamson, 1984; Zupančič in Ceci- Erpič, 1998). Do sredine drugega leta je sposobnost koordinacije pozornosti že utrjena in otrok neverbalno (s sprehajanjem pogleda, gestami) komunicira z osebo o prisotnem objektu (Bakeman in Adamson, 1984). Otrokova pozornost je še precej razpršena, saj ga kakršen koli dražljaj iz okolja hitro odtegne od prvotne aktivnosti. Potrebno je ločiti med otrokovo naključno pozornostjo na objekte in osredotočeno pozornostjo (Ruff in Lawson, 1990). Osredotočena pozornost pomeni, da je otrok osredotočen le na določeno igračo ali aktivnost z njo, ne pa tudi na druge igrače, objekte ali ljudi. Z določeno igračo se aktivno angažira in z njo ne izvaja le ponavljajočih aktivnosti. Aktivne pozornosti ali interesa za igro z igračo ne velja zamenjati z otrokovim vztrajanjem z igračo. Otrok lahko namreč z igračo vztraja tudi pasivno (npr. objekt gleda, ga drži v rokah, daje v usta), kar je značilno zlasti za dojenčke. Dojenček se ukvarja predvsem s fizičnimi značilnostmi objekta, manj pa izrablja njegove funkcije ali postavlja različne objekte v relacijo. V skladu s klasifikacijo Belskega in Mosta (1981) bi lahko rekli, da so pri dojenčku prisotne manj razvite oblike funkcijske igre, t.j. neselekcionirano dajanje predmetov v usta ter raziskovanje predmetov in ponavljanje preprostih dejanj. Zato lahko pri dojenčkih pričakujemo, da bo interes za igralni objekt prej upadel, saj bo igrača postajala vse bolj domača. Pri starejših malčkih, ki že postavljajo igrače v odnos, skušajo iz njih narediti neko novo celoto ali igrače uporabljajo kot zamenjavo za nek predmet ali osebo, pa lahko pričakujemo več osredotočene pozornosti in daljše aktivno vztrajanje z igračo. Ruff in Lawson (1990) sta v vzdolžni raziskavi 12-mesečnih otrok, ki sta jih ponovno opazovala pri 24. in 42. mesecih ter v prečni raziskavi 30-, 42- in 54-mesečnih otrok, ugotovila, da osredotočena pozornost narašča s starostjo otroka in se (razen pri 12-mesečnih) ne spreminja znotraj igralne epizode.

Starejši otroci so pozornost osredotočili na konstruiranje in reševanje problema v večji meri kot mlajši in se manj fizično umikali od igráč. Vendar pa nekoliko starejša raziskava Powerja, Chapieskega in McGratha (1985) na malčkih, starih 12 do 24 mesecev, ni pokazala odvisnosti igralnega vedenja malčkov od njihove starosti. V raziskavi so opazovali igralno vedenje: trajanje pozornosti, t.j. čas, v katerem se je otrok igral ali vztrajal z določenim objektom, in eksploratorno različnost, t.j. različnost načinov raziskovanja in igre z objekti. Omenjeni avtorji zagovarjajo tezo o individualnih razlikah v igralnem vedenju ne glede na starost malčka. Igralno vedenje naj bi bolje napovedovalo kasnejše razlike med otroki v vedenju in razvoju kot pa sam razvojni nivo igre. Kljub nepovezanosti igralnega vedenja s starostjo malčkov pa je bilo igralno vedenje povezano z razvojnim nivojem igre: malčki, ki so znali sprožiti več avditornih in vizualnih učinkov pri manipuliranju z deli objekta in se igrali na višjih nivojih simbolne in relacijske igre, so se tudi dalj časa pozorno igrali in v večji meri raziskovali različne vidike objektov in njihovih funkcij.

Glede na omenjeni raziskavi bi lahko zaključili, da otrokov interes za igračo raste s stopnjo kompleksnosti igre, ki tudi zahteva več časa in prizadevanja. Starost pa je lahko pomemben dejavnik vztrajnosti in pozornosti pri igri, vendar le v daljši časovni perspektivi. Nekateri raziskave pa kažejo tudi na kulturno pogojenost malčkovega predmetnega obnašanja pri igri. Tako Zupančičeva in Cecić-Erpičeva (1997b) na vzorcu 18- in 24-mesečnih malčkov ugotavljata, da je aktivno predmetno obnašanje bolj prisotno pri slovenskih kot pri hrvaških malčkih. Slovenski malčki so bili v večji meri pozorni na igračo, z njo so bolj aktivno vztrajali tako na lastno pobudo kot na pobudo drugih, ter bili v igri tudi bolj konstruktivni kot hrvaški malčki. Za hrvaške malčke pa je bila v večji meri značilna pasivna vztrajnost z igračo.

Igralno obnašanje ni določeno le z otrokovim delovanjem na predmet, ampak otrok v igri izraža tudi določena čustva ter potrebo po vzpostavljanju verbalnega in neverbalnega stika s prisotnimi osebami. Pozitivna in negativna čustva se v drugi polovici prvega leta in zlasti v drugem letu vse bolj diferencirajo in malček zlasti pri igri z ljudmi in predmeti kaže močna čustva ugodja (Horvat in Magajna, 1989). Čustva podpirajo komunikacijo z drugimi osebami o objektu. Vse manj predstavljajo ključne elemente v socialni izmenjavi (kot je temu bilo v prvi polovici prvega leta) in vse bolj dobivajo vlogo komentarjev k igri. Pozitivni ali negativni hedonski ton aktivnosti lahko na vedenjskem nivoju določimo s pomočjo opazovanja otrokovega obraznega izraza ter njegove motorične in vokalne aktivnosti v igri z objektom. Adamson in Bakeman (1985) ugotavljata, da malček izraža emocije zlasti v



osebnem stiku z materjo ali drugimi osebami. Stik z objektom poraja manj afektivnosti, razen v primeru skupne pozornosti na objekt z drugo osebo, posebno z materjo. Manj so raziskani drugi dejavniki, ki bi prav tako lahko vplivali na večjo ali manjšo stopnjo izražanja čustev do igralnega objekta, kot npr. malčkova starost, spol ali tip igrače. Malček namreč v drugem letu starosti v igri vse bolj ponazarja svoje vsakdanje življenjske aktivnosti. Igra začne predstavljati nadomestno realnost, kjer otrok preizkuša svoje sposobnosti igrati se "kakor da", s svojo aktivnostjo posnema aktivnost odraslih, rekonstruira zanj pomembne dogodke in sprošča napetosti (Duran, Plut in Mitrovič, 1988). Tudi zgoraj omenjena raziskava Adamsona in Bakemana (1985) na vzorcu malčkov, starih 6 do 18 mesecev, nakazuje naraščanje pogostosti izražanja čustev s starostjo, zlasti izražanja čustev skozi vokalizacijo.

Predstavljeni rezultati so del obširnejše raziskave z naslovom Razvojna analiza strukturalne univerzalnosti in kulturne specifičnosti malčkove igre, ki jo vodi prof. dr. Maja Zupančič. Eden izmed temeljnih problemov raziskave je ugotavljanje razvojnih značilnosti malčkovega obnašanja v samostojni igri z igračkami. Zanimalo nas je, ali lahko govorimo o starostnih razlikah v različnih vidikih malčkovega obnašanja v obdobju 6 do 24 mesecev starosti. Prav tako smo v raziskavi ugotavljali razlike v igralnem obnašanju glede na spol malčkov ter tip igrače, s katero se igrajo. Ali lahko že v obdobju do dveh let starosti govorimo o vplivu izobrazbenega statusa staršev na otrokovo igralno aktivnost? Zanimale so nas tudi razlike v nivoju kognitivne in socialne igre glede na omenjene spremenljivke in povezanost igralnega obnašanja z razvojnim nivojem igre. Kognitivni tip igre predstavljajo funkcijska, simbolna, konstrukcijska in dojemalna igra. Socialni tip igre predstavljajo opazovalna igra, opazovalna igra z vključitvijo, osamljena, kontaktna, paralelna, asociativna in kooperativna igra (Zupančič, Gril, Cecič in Puklek, 1997). Predpostavili smo pomembne razlike v igralnem obnašanju in razvojnem nivoju igre zlasti glede na starost malčkov in tip igrače. Pri mlajših malčkih pričakujemo manj pozornosti in interesa za igračo, manj čustvenega investiranja v igračo, manj vzpostavljanja socialnega stika skozi igro ter manjšo prisotnost razvitih oblik kognitivne in socialne igre kot pri starejših malčkih. Aktivnejše obnašanje ter kognitivno in socialno bolj razvito igro pričakujemo pri igri z bolj strukturiranimi (bolj realističnimi, določenimi) igračkami. Novejše slovenske raziskave kažejo, da otrok v drugem letu življenja in v večini predšolskega obdobja najuspešneje transformira realnost in uporablja simbolna sredstva v igri z igračkami, ki so podobne stvarnim in imajo vnaprej določeno obliko in pomen (Zupančič in Cecič-Erpič, 1997b; Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 1998). Predpostavke o razlikah po spolu

in izobrazbenem statusu staršev niso bile postavljene vnaprej zaradi pomanjkanja primerljivih empiričnih rezultatov na tem področju. Predpostavljena je bila tudi pozitivna povezanost aktivnejšega čustvenega, socialnega in dejavnostnega vidika igralnega obnašanja z razvitim tipom igre. Razviti kognitivni tip igre predstavljajo simbolična, konstrukcijska in dojemalna igra.

## METODA

### Vzorec

*Tabela 1: Prikaz števila malčkov znotraj posameznih starostnih skupin*

6 mesecev	12 mesecev	18 mesecev	24 mesecev
12	12	9	11

V raziskavi je sodelovalo 44 slovenskih malčkov, ki so bili razdeljeni v štiri starostne skupine. Malčki so bili znotraj starostnih skupin enakomerno zastopani po spolu in izobrazbi staršev. V raziskavo smo vključili le malčke staršev s srednjo in visoko izobrazbo. Vsi malčki so bili donošeni, brez razvojnih zaostankov, njihov razvojni količnik pa se je gibal v mejah visokega povprečja (Zupančič, 1997).

### Pripomočki

#### Igrače

*Tabela 2: Prikaz uporabljenih igrač po starostnih skupinah*

6 mesecev	12 mesecev	18 mesecev	24 mesecev
<ul style="list-style-type: none"> <li>• igralni tepih</li> <li>• viseče figure</li> <li>• kuhalnica, lonček</li> <li>• in dve leseni kocki</li> <li>• dojenček, lonček,</li> <li>• žlička</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• škatla s figurami živali</li> <li>• dojenček, lonček,</li> <li>• žlička</li> <li>• lesene kocke (pol škatle)</li> <li>• avto telefon</li> <li>• žoga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• škatla z živalskimi figurami</li> <li>• dojenček, lonček, žlička, kuhalnik</li> <li>• lesene kocke (pol škatle)</li> <li>• lego kocke</li> <li>• avto telefon</li> <li>• žoga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• škatla z živalskimi figurami</li> <li>• dojenček in otroška kuhinja (vsa)</li> <li>• lesene kocke</li> <li>• lego kocke</li> <li>• avto telefon</li> <li>• žoga</li> </ul>

Malčki so se igrali z igračami, ki niso bile povsem enake za različno stare malčke. Izbrali smo igrače, ki so bile po ugotovitvah pilotske študije (Zupančič, 1997), primerne glede na njihovo razvojno stopnjo. Tako sta bila igralni tepih in viseče figure igralna objekta le 6-mesečnih malčkov. Škatla z živalskimi figurami, dojenček z delnim ali celotnim kuhinjskim setom, avto telefon, lesene kocke in žoga so bili igralni objekti 12-, 18- in 24-mesečnih malčkov. Z lego kockami sta se igrali dve starejši skupini, 18- in 24-mesečni malčki. Igrače so bile izbrane tudi glede na stopnjo strukturiranosti, t.j. njihove izdelanosti, določenosti, ki je pomembna značilnost igrače za spodbujanje simbolične igre. Najbolj strukturirani igrači sta bili dojenček z otroško kuhinjo in avto telefon. Polstrukturirani igrači sta predstavljali škatla z živalskimi figurami in lego kocke, nestrukturirano igračo pa lesene kocke.

### Opazovalna lista

Obnašanje malčkov in tipe njihove igre smo ocenjevali s pomočjo Opazovalne liste za ocenjevanje malčkovega vedenja pri samostojni igri s predmeti (Zupančič in Cecić, 1997a). Lista vsebuje tri vidike malčkovega obnašanja do igrač: emocionalni, socialni in dejavnostni vidik ter kognitivne in socialne oblike igre. Srednja zanesljivost dveh zaporednih opazovanj istih ocenjevalcev v polletnem intervalu znaša: Kappa = .74 in Spearmanov  $\rho$  = .93 (Zupančič in Cecić, 1997b).

**Emocionalni vidik** predstavlja 15 kategorij, s katerimi ocenjujemo različne vrste pozitivnih in negativnih čustev v odnosu do igrače ter intenziteto pozitivnih in negativnih čustev, izraženih v igralni situaciji. Primer pozitivnih čustev do igrače: se veseli, je zadovoljen... Primer negativnih čustev do igrače: je žalosten, se jezi... Pri omenjenih kategorijah označimo, ali se je čustvo pojavilo v določenem časovnem intervalu, intenzivnost čustev pa ocenimo na 5-stopenjski lestvici.

**Socialni vidik** predstavlja 25 kategorij, s katerimi ocenjujemo malčkovo fizično, besedno ali nebesedno iskanje stika z osebami, prisotnimi v prostoru, ko se malček igra (mama, testator), malčkov socialni in egocentrični govor ter vokalizacijo, fizični umik od oseb ter igranje na pobudo ali brez pobude. Primeri kategorij: vzbuja pozornost mame ali testatorja, vključi mamo ali testatorja v igro kot partnerja ali kot pomoč, gleda mamo, testatorja ali kamero, vzpostavlja fizični kontakt z mamo ali testatorjem, uporablja socialni govor ali socialno vokalizacijo... Socialni vidik obnašanja je pokazatelj, ali otrok pri samostojni igri izraža potrebo po socialnem stiku v smislu vključevanja drugih oseb v igro, iskanja podpore pri njih itd. Na opazovalni

listi označimo, ali se je kategorija socialnega obnašanja pri samostojni igri pojavila v določenem časovnem intervalu.

Dejavnostni vidik predstavlja 9 kategorij, s katerimi ocenjujemo malčkov interes, vztrajnost in konstruktivnost pri igri z igračo. Pri kategorijah interesa ocenjujemo, v kolikšni meri je malček osredotočen na igračo kot celoto, elemente igrače v kontekstu, na posamezne elemente igrače in detajle igrače. Pri kategorijah vztrajnosti z igračo ocenjujemo, koliko časa otrok sam aktivno vztraja z igračo, aktivno na pobudo, pasivno sam in pasivno na pobudo. Kategorije dejavnostnega vidika igre ocenjujemo na 5-stopenjski lestvici.

Kognitivni tip igre predstavljajo kategorije različnih kognitivnih oblik igre:

- funkcijska (malček preizkuša svoje senzorne in motorične funkcije, dejavnosti ponavlja);
- simbolna (malček se igra "kakor da", nadomešča resnični objekt z objekti zamenjave ali le s simboli, ki v resnični situaciji niso prisotni). Kategorije znotraj simbolne igre so: simbolična igra, usmerjena nase (malček hrani sebe, govori po telefonu), usmerjena na igračo (malček hrani dojenčka, kocko uporablja kot avto), usmerjena na ljudi (malček hrani mamo), ter umišljena igra (malček vzame umišljen bonbon; pravi, da dojenček je koruzo, čeprav koruza ni prisotna v igralni situaciji);
- konstrukcijska (malček povezuje elemente igrače tako, da ustvarja novo celoto);
- dojemalna (malček pokaže, da razume različne odnose: med predmeti, med ljudmi, med objektom in simbolom, med simbolom in njegovim pomenom). Kategorije znotraj dojemalne igre so: poimenuje, kar vidi (objekte, dejavnosti), sledi navodilom (nekaj počne na pobudo, odgovarja na vprašanja), daje navodila (postavi vprašanje, nekaj zahteva), dojema relacije (razume odnos med elementi, npr. prisloni slušalko na uho, poda žogo; dejavnosti, ki so na prehodu v simbolično igro, npr. žlico nese k ustom, vendar iz konteksta ne moremo sklepati, da gre za simbolno dejavnost).
- Socialni tip igre predstavljajo kategorije, s katerimi ocenjujemo različne oblike socialne interakcije v igri:
- brez udeležbe (otrok je le fizično prisoten v igralni situaciji, zdi se, kot da se ne igra);
- opazovalna (malček opazuje igralno dejavnost drugega, vendar se ne vključi);
- opazovalna z vključitvijo (malček opazuje igralno dejavnost drugega in se vključi, z delovanjem na igračo ali besedno);



- kontaktna (malček preko igrače ali igralne dejavnosti navezuje stik z drugimi osebami; igrača je instrument za doseganje cilja, ki je socialna interakcija);
- osamljena (otrok se igra sam, drugi se ne vključujejo, otrok jih ne vključi v igro);
- paralelna (različne osebe se igrajo, vendar med sabo ne sodelujejo);
- asociativna (različne osebe so v medsebojni igralni interakciji, si npr. izposojajo igrače, vendar nimajo skupnega cilja).

Na opazovalni listi označimo, ali se je določena oblika kognitivne in socialne igre pojavila v določenem časovnem intervalu.

Obširnejši opis kategorij je podan v priročniku za vrednotenje malčkove igre v samostojnih in interaktivnih pogojih (Zupančič in sodelavke, 1997).

## Postopek

Malčkovo samostojno igro z igračami smo snemali na njegovem domu ob prisotnosti osebe, na katero je malček navezan, ponavadi je bila to mama. Malčku smo predstavili igrače po naključnem vrstnem redu. Snemali smo 5 minut malčkove igre z vsako igračo. Snemati smo začeli takoj, ko se je malček začel igrati. V primeru, ko malček ni pokazal interesa za igračo, smo ga poskušali motivirati zanj tako, da smo sami izvedli kakšno igralno dejanje z igračo, mu pokazali lastnosti igrače itd. Osnovno vodilo pri sami preizkušnji je bilo, da se malček igra sam, vendar se prisotne osebe lahko odzivajo, kadar je to malčkova pobuda ali kadar se malček ne igra s ponujeno igračo.

Pri ocenjevanju posnetkov malčkovega vedenja v igri smo upoštevali prve tri minute igre z vsako igračo. Trenirana ocenjevalka je ocenila vsako kategorijo z zgoraj opisane opazovalne liste v 30 sekundnem časovnem intervalu. Tako smo dobili 6 ocen za vsako kategorijo. Kategorije smo kasneje zaradi statističnih analiz združili v kompozitne kategorije.

Dobljene podatke smo analizirali s pomočjo enosmerne analize variance in korelacij.

10. > p \*\*  
100 > p \*\*\*

## REZULTATI Z DISKUSIJO

*Tabela 3: EMOCIONALNI IN SOCIALNI VIDIK igralnega obnašanja malčkov: razlike glede na starost in spol malčkov, tip igrače in izobrazbo staršev ter povezanost kategorij obnašanja z razvitim tipom igre*

KOMPOZITNA SPREMENLJIVKA	STAROST F(3,202)	SPOL F(1,204)	TIP IGRAČE F(9,196)	IZOBR F(1,204)	r (n=206)
Pozitivna čustva do igrače	5.70** 6m < 18,12,24 m		2.39*		.46***
Intenzivnost pozitivnih čustev	6.31*** 6m < 24,18m		2.39*		.47***
Negativna čustva do igrače					-.19**
Intenzivnost negativnih čustev		4.61* deklice			-.12
Socialni odzivi na mamo	3.39* 6m < 18m			5.85* visoka	.33***
Socialni govor	24.06*** 6m < 24,18m	9.80** deklice	3.82***		.47***
Egocentrični govor				4.08* visoka	.15*
Govor	13.49*** 6m < 18,24m	8.40** deklice	4.06***		.40***
Pozitivno socialno odzivanje	7.49*** 6m < 18m	5.30* deklice		8.40** visoka	.35***

Opomba: a) V tabeli 3, 4 in 5 so prikazane le statistično pomembne razlike v igralnem obnašanju glede na starost, spol, tip igrače in izobrazbo staršev. Zaradi boljšega razumevanja rezultatov so prikazane skupine, ki dosegajo višji rezultat na posameznih kategorijah ali kompozitih (velja za spol malčkov in izobrazbo staršev), ter starostne skupine, ki se med seboj najbolj razlikujejo. Razlike glede na tip igrače so podane v opisu rezultatov.

*r* Pearsonov koeficient korelacije med kategorijo igralnega obnašanja in razvitim tipom igre (kompozit simbolične, konstrukcijske in dojemalne igre)

\*  $p < .05$

\*\*  $p < .01$

\*\*\*  $p < .001$

Malčki različnih starosti so se pomembno razlikovali v nekaterih vidikih emocionalnega in socialnega obnašanja pri samostojni igri. Tako so se 6-mesečni malčki manj pozitivno čustveno odzivali v igri kot ostale tri starostne skupine, ki se med seboj niso razlikovale. Največ pozitivnih emocij se je pojavilo v igri z otroško kuhinjo in z žogo, najmanj pa v igri z igračami, ki so jih uporabljali najmlajši (kuhalnica, žlička in dve leseni kocki ter v igri z igralnim tepihom). Spol malčkov se je pokazal kot pomemben faktor le pri intenzivnosti izražanja negativnih emocij. Deklice so bolj intenzivno izražale negativne emocije do igrač kot dečki. Prav tako so se malčki pomembno razlikovali v socialnem odzivanju na mamo in v uporabi govora. Starejši skupini 18- in 24- mesečnih malčkov sta pokazali več pobud za socialno interakcijo (predvsem z mamo) ter uporabljali več govora, zlasti socialnega. Podobno velja za spol malčkov. Deklice so pri samostojni igri iskale več socialnega stika z mamo, se pozitivno odzivale na prisotne osebe, nasploh več govorile ter uporabljale več socialnega govora kot dečki. Otroška kuhinja in lego kocke so bile igrače, s katerimi so malčki v igri največ govorili, najmanj pa so se oglašali dojenčki pri igri z igralnim tepihom in z visečimi figurami. Socialni vidik obnašanja je tudi edini vidik, v katerem so se malčki razlikovali glede na izobrazbo njihovih staršev. Malčki staršev z višjim izobrazbenim statusom so več vstopali v interakcijo z mamo, kazali več pozitivnega socialnega odzivanja in uporabljali več egocentričnega govora kot otroci staršev s srednjim izobrazbenim statusom.

Malčki, ki so v igri uporabljali kognitivno kompleksnejše načine igre, so izražali več pozitivnih in manj negativnih emocij do igrače, uporabljali več govora (zlasti socialnega) in iskali več socialnega stika.

Iz rezultatov lahko sklepamo, da malček s starostjo vse bolj izraža pozitivne emocije do igralnega objekta, kar kaže na njegovo vse večje zadovoljstvo in zanimanje za raziskovanje objektnega sveta. Prav tako s starostjo narašča želja po vključevanju prisotnih oseb v igro ter vzpostavljanju interakcije, zlasti skozi socialni govor. Izražanje pozitivnih emocij ter vzpostavljanje socialnega stika skozi govor in neverbalne znake, kot npr. vzpostavljanje očesnega stika ali iskanje fizične bližine, sta tudi bolj prisotna pri igri s strukturiranimi igračami, zlasti z otroško kuhinjo, ki je visoko realistična igrača in daje malčku tudi največ možnosti za simbolno igro. Zlasti socialni vidik igralnega vedenja je bolj prisoten pri deklicah in otrocih staršev z višjo izobrazbo.

*Tabela 4: DEJAVNOSTNI VIDIK igralnega obnašanja malčkov: razlike glede na starost in spol malčkov in tip igrače ter povezanost kategorij obnašanja z razvitim tipom igem*

KOMPOZITNA SPREMENLJIVKA	STAROST F(3,202)	SPOL F(1,204)	TIP IGRAČE F(9,196)	r (n =206)
Pozornost na igračo kot celoto	5.12** 6m<12,24,18 m		11.15***	.17*
Pozornost na dele igrače v kontekstu	24.83*** 6m<24,18m	3.83* deklice	7.69***	.62***
Pozornost na posamezne dele igrače			12.43***	.27***
Pozornost na detajle		4.64* dečki	3.86***	.17*
Skupna pozornost na igračo	11.91*** 6m<18,24,12 m		10.56***	.63***
Skupna aktivna vztrajnost z igračo	14.59*** 6m<24,18,12 m		7.52***	/
Skupna pasivna vztrajnost z igračo	3.65* 24,18m<6m		3.92***	/
Samostojna vztrajnost	2.77* 6m<12,18,24 m		4.96***	/
Vztrajnost na socialno pobudo			6.19***	/
Skupna vztrajnost	3.72* 6m<12,24,18 m			.34***
Konstruktivnost igre	15.62*** 6m<18,24,12 m	4.29* deklice	5.95***	.66***

Opomba: Razlike po izobrazbi staršev se v dejavnostnem vidiku igralnega obnašanja malčkov niso pojavile.



$r$  Pearsonov koeficient korelacije med kategorijo igralnega obnašanja in razvitim tipom igre (kompozit simbolične, konstrukcijske in dojemalne igre).

\*  $p < .05$

\*\*  $p < .01$

\*\*\*  $p < .001$

/ korelacije so bile izračunane za posamezne kategorije in ne kompozite. Razviti kognitivni tip igre korelira s kategorijo

“vztraja aktivno sam”  $.53^{***}$ , s ktg “vztraja aktivno na pobudo”  $.14^*$ , s ktg

“vztraja pasivno sam”  $-.18^{**}$  in s ktg “vztraja pasivno na pobudo”  $-.28^{***}$ .

Dejavnostni vidik obnašanja je razlikoval malčke posebno glede na njihovo starost in igrače, s katerimi so se igrali. Šestmesečni malčki so se razlikovali od ostalih treh skupin tako v pozornosti kot vztrajnosti z igračami. Najmlajša skupina je bila najmanj pozorna na igrače, zlasti na igračo kot celoto in postavljanje elementov igrače v kontekst, torej za povezovanje elementov igre v neko dejavnost. Starejše tri skupine so pokazale več aktivnega vztrajanja z igračo, več samostojnega vztrajanja brez socialne stimulacije in tudi večjo konstruktivnost igre. Malčki so bili zlasti zainteresirani za igro z otroško kuhinjo, z avto telefonom in s škatlo z živalskimi figurami. To so igrače, ki so jih malčki največ uporabljali v kontekstu, kot npr. dajanje hrane in pijače lutki, drugi osebi ali sebi, imenovanje igralnih objektov in dejanj z njimi, postavljanje posode na štedilnik, vrtenje številčnice, prislanjanje slušalke na ušesa, razvrščanje figur, tresenje škatle itd. Malčki so bili najmanj pozorni v igri z žogo, igralnim tepihom ter v igri s kuhalnico, lončkom in dvema lesenima kockama. Aktivno samostojno vztrajnost so najbolj spodbujali otroška kuhinja, avto telefon in lego kocke. Najmanj so bili malčki aktivno vztrajni in samostojno zaposleni z igračami, kot je igralni tepih, in z žogo. Kljub temu sta bila igralni tepih in žoga igrači, s katerima so malčki vztrajali, če jih je socialno okolje (eden od staršev, eksperimentator) spodbujalo k temu. Spol je razlikoval malčke zlasti glede konstruktivnosti igre in uporabe elementov igrače v kontekstu. V obeh primerih so bile deklice bolj dejavne in uspešne kot dečki. Razviti tip igre je visoko pozitivno povezan s pozornostjo (interesom) do igrače, aktivno (zlasti samostojno) vztrajnostjo z igračo in konstruktivnostjo igre. Malčki s kompleksnejšim načinom igranja so bili pozorni posebno na elemente igrače v kontekstu. Po drugi strani je razviti kognitivni tip igre negativno povezan z malčkovim pasivnim vztrajanjem z igračo.

Pozornost na igrače, aktivna vztrajnost z igračo ter konstruktivnost igre so torej bolj prisotne pri 12-, 18- in 24-mesečnih malčkih kot pri 6-mesečnih dojenčkih. Rezultati kažejo, da malček z razvojem pridobiva vse večjo

sposobnost kompleksnejše igre, daljšo usmerjeno pozornost ter si vse bolj prizadeva, da uporabi možnosti igrace za nek konstruktivni cilj. Igrace, ki so bolj izdelane in realistične (strukturirane) in s katerimi so se igrali starejši malčki, so spodbujale k večji aktivnosti z igračo. Deklice so bile v igri konstruktivnejše ter so večkrat povezovale elemente igre v neko dejavnost kot dečki.

*Tabela 5: KOGNITIVNI IN SOCIALNI TIP IGRE: razlike v igralnem obnašanju malčkov glede na starost in spol malčkov ter tip igrače*

KOMPOZITNA SPREMENLJIVKA	STAROST F(3,202)	SPOL F(1,204)	TIP IGRAČE F(9,196)
Simbolična igra	8.95*** 6m < 18,24m	5.58* dekllice	10.94***
Dojemalna igra	18.84*** 6m < 24m		6.39***
Razvita igra	31.79*** 6m < 24m	5.27* dekllice	11.72***
Socialna igra	9.94*** 6m < 24m		2.90**
Nedejavna socialna igra	3.57* 24m < 6m	10.22** dečki	6.18***
Osamljena igra	2.70* 6,18m < 12m		11.65***

Opomba: Razlike po izobrazbi staršev se v kognitivnem in socialnem tipu igre malčkov niso pojavile.

\*  $p < .05$

\*\*  $p < .01$

\*\*\*  $p < .001$

Kompleksnejši kognitivni tipi igre (simbolna, dojemalna) ter socialna igra linearno naraščajo s starostjo malčkov. Starejši kot je malček, več uporablja v igri objekte simbolne zamenjave (npr. daje piti iz igralnega lončka ali uporablja kocko kot avto), več sprašuje in odgovarja na vprašanja, prav tako je tudi bolj socialno aktiven: v igri skuša navezati kontakt z osebami, sodeluje v aktivnostih drugih ali se igra paralelno z njimi. Prav tako so bili kognitivno zahtevnejši tipi igre bolj značilni za dekllice. V socialni igri so se pokazale razlike le v socialno pasivni igri (malček se ne igra ali le opazuje aktivnost drugega), ki je bila bolj prisotna pri dečkih. Razvite kognitivne tipe igre so

spodbujale zlasti strukturirane igrače: otroška kuhinja, avto telefon in lego kocke. Najmanj pa so te tipe igre spodbujale igrače najmlajših, žoga in lesene kocke. Igrače, s katerimi so se igrali najmlajši, same po sebi niso razlog za kognitivno nižje tipe igre, ampak je glavni razlog zanje starost teh otrok (6 mesecev), pri kateri najdemo le nižje razvite oblike funkcijske igre. Razlog, zakaj žoga ni spodbudila kognitivno razvite tipe igre, leži v dejstvu, da žoga služi predvsem motorični igri, ki je bila v naši klasifikaciji uvrščena v funkcijsko igro. Funksijske igre niso predstavljale razvitega kognitivnega tipa igre. Prav tako pa žoganje zahteva socialno razviti tip igre, ko otrok obvlada pravila igre (npr. podajanje žoge) in je pripravljen na medsebojno sodelovanje v igri, kar pa v starosti do dveh let še ne moremo pričakovati. Lesene kocke so se pokazale kot prezahtevne za obdobje do dveh let starosti. Po obliki so verjetno premalo realistične, da bi malčku nudile zadostno zaznavno in delovnanjsko oporo pri reprezentaciji v igri, prav tako pa zahtevajo nekatere razvite finomotorične spretnosti (npr. narediti stolp iz več kock, ki se ne rušijo). Socialno igro so najbolj spodbujali žoga, lego in lesene kocke ter avto telefon. Otroška kuhinja ni spodbujala k socialni igri, malčki so se z njo najraje igrali sami. Očitno vsebuje otroška kuhinja toliko različnih predmetov, ki spominjajo na predmete in z njimi povezane dejavnosti iz realnosti (pribor, posode, krožniki), da je malčku zanimiva sama po sebi in ne potrebuje socialne stimulacije za igro z njo.

## SKLEPI

V raziskavi smo ugotovili nekatere pomembne razlike v igralnem obnašanju malčkov pri samostojni igri z igračami zlasti glede na starost malčkov in tip igrače, s katero se igrajo, manj pa glede na spol malčkov in izobrazbeni status staršev. Rezultati so pokazali, da je obnašanje pri igri odvisno od starosti malčkov, vendar primerjava sredin med štirimi starostnimi skupinami pokaže pomembno odstopanje le najmlajše skupine od ostalih treh skupin. Šestmesečni dojenčki pri igri manj aktivno in samostojno vztrajajo z igračo, kažejo manj interesa zanjo, manj so v igri čustveno angažirani ter skozi igro vzpostavljajo manj socialnega stika kot starejši malčki ostalih treh skupin. Dojenček je v 6. mesecu sposoben izvajati sekundarne krožne reakcije, vokalizirati, sedeti ob opori in enostavno manipulirati z objektom, vendar se v svojih kognitivnih, govornih in motoričnih zmožnostih precej razlikuje od malčka v drugem letu starosti. Prav tako dojenček v prvem letu starosti še ni toliko emocionalno vpleten v igro, saj pozitivne emocije izraža predvsem v socialni izmenjavi (Adamson in Bakeman, 1985). Podobnost igralnega obnašanja ostalih treh skupin je nekoliko presenetljiva in podpira tezo

Powerja in sodelavcev (1985) o individualnih razlikah v igralnem obnašanju, ki so neodvisne od starosti malčka. Rezultati pa lahko tudi odražajo premalo občutljiv interval ocenjevanja malčkovega obnašanja. Mogoče bi bilo bolj primerno beleženje časa trajanja in intenzivnosti vsakega igralnega obnašanja, ki se je pojavilo, ne pa ocenjevanje, ali se je neko vnaprej določeno obnašanje pojavilo v intervalu 30 sekund, kolikšen delež intervala je trajalo in kakšna je bila njegova intenzivnost v tem intervalu. Razvojni nivo igre pa za razliko od igralnega obnašanja kaže linearno naraščanje kognitivno kompleksnejše in socialne igre s starostjo, kar je v skladu z razvojnimi stopnjami otrokovega miselnega in socialnega razvoja.

V raziskavi prav tako ugotavljamo povezanost igralnega obnašanja s tipom igrače. Igrače, ki so bolj strukturirane in realistične, spodbujajo bolj dejavne vidike igralnega obnašanja, kot so osredotočena pozornost, aktivno vztrajanje, konstruktivnost igranja ter spodbujanje izražanja pozitivnih emocij. Moramo pa upoštevati dejstvo, da so se kot "aktivnejše" izkazale igrače, s katerimi so se igrali starejši malčki, kar pomeni, da igrača ni spodbujala aktivnejše igre sama po sebi, ampak da je bila pri tem pomembna tudi malčkova starost. Vendar so tudi med igračami starejših malčkov spodbujale najbolj aktivno in konstruktivno igro tiste igrače, ki so bile najbolj realistične in so že zaradi svoje oblike in funkcije spodbujale k določeni vsebini in tipu igre (otročka kuhinja, avto telefon, lego kocke s figurami oseb, živali in avtomobilov). Rezultati so v skladu z mnogimi raziskavami, ki potrjujejo, da otrok v predšolskem obdobju (zlasti pa malček) potrebuje za simbolno igro in igro, v kateri bo vztrajal dalj časa, strukturiran material (Goldstein, 1994; Zupančič in Ceci-Érpič, 1997a,b; Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 1998).

Deklice so se v primerjavi z dečki igrale bolj kontekstno, več so govorile in se pozitivno odzivale na socialno interakcijo, bile so bolj konstruktivne v igri in uporabljale kompleksnejši način igranja z igračami. Rezultate lahko pojasnimo z možnim večjim medsebojnim usklajevanjem deklice s primarnim skrbnikom (materjo), ki je istospolni roditelj. Morda so deklice bolj stimulirane v razvoju v obdobju diade mati - otrok (prvi dve leti) kot dečki, kar se odraža tudi v njihovi bolj razviti igri. Takšno razlago potrjuje tudi raziskava Wijnroksa in Rauha (1998), ki je na vzorcu 75 diad mater z otroki, starimi 3 do 18 mesecev, pokazala, da matere več vokalizirajo s hčérkami kot s sinovi.

Igralno obnašanje, ki vključuje pozitivne emocije, govor, socialno odzivanje ter pozornost in aktivno samostojno vztrajnost z igračo, je povezano z



razvitejšimi kognitivnimi tipi igre. To nakazuje medsebojno povezanost obnašanja in miselnih sposobnosti pri malčkovi igri. Razvitejša igra zahteva daljše vztrajanje in osredotočanje na igralni objekt, spodbuja pozitivne emocije, ki jih poraja izvajanje aktivnosti ter vključevanje igralnih partnerjev. Aktivno obnašanje podpira kompleksnejšo igro, na drugi strani pa sposobnost razvitejših načinov igre spodbuja večje zanimanje, navdušenje in vztrajanje v igri.

## REFERENCE

1. Adamson, L. B., Bakeman, R. (1985). Affect and attention: Infants observed with mothers and peers. *Child development*, 56 (3), 582-593.
2. Bakeman, R., Adamson, L. B. (1984). Coordinating attention to people and objects in mother-infant and peer-infant interaction. *Child development*, 55 (4), 1278-1289.
3. Belsky, J., Most, R. K. (1981). From exploration to play: A cross-sectional study of infant free play behavior. *Developmental psychology*, 17, 630-639.
4. Duran, M., Plut, D., Mitrović, M. (1988). *Simbolička igra i stvaralaštvo*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
5. Goldstein, J. H. (1994). *Toys, play, and child development*. Cambridge: University Press.
6. Horvat, L., Magajna, L. (1989). *Razvojna psihologija*. Ljubljana: DZS.
7. Marjanovič Umek, L., Lešnik Musek, P. (1998). Kako igrače in igralni materiali določajo naravo domišljajske igre. *Sodobna pedagogika*, 2, 154-165.
8. Power, T. G., Chapiesski, M. L., McGrath, M. P. (1985). Assessment of individual differences in infant exploration and play. *Developmental psychology*, 21 (6), 974-981.
9. Ruff, H. A., Lawson, K. R. (1990). Development of sustained, focused attention in young children during free play. *Developmental psychology*, 26 (1), 85-93.
10. Zupančič, M. (1996/97). *Malčkova igra. Zapiski s predavanj podiplomskega študija predmeta Razvojna psihologija na Oddelku za psihologijo Filozofske fakultete v Ljubljani*.
11. Zupančič, M. (1997). *The influence of social and cultural environment on child's playing in the first three years of life. Research report, 144 strani, Ljubljana*.

12. Zupančič, M., Gril, A., Ceci, S., Puklek, M. (1997). Priročnik za vrednotenje malčkove samostojne in interaktivne igre z odraslim. Ljubljana: Katedra za razvojno psihologijo.
13. Zupančič, M., Ceci, S. (1997a). Infants' behavior while playing alone in relation to age, sex and culture. Prispevek predstavljen na 5. evropskem kongresu psihologije, Dublin.
14. Zupančič, M., Ceci Erpič, S. (1997b). Malčkova samostojna igra z igračami: medkulturna primerjava. *Anthropos*, 4-6, 14-40.
15. Zupančič, M., Ceci Erpič, S. (1998). Razvoj zgodnjih oblik igralne interakcije med mamo in malčkom: prečna primerjava. *Anthropos*, v tisku.
16. Wijnroks, Rauh (1998). Consistency and change in infant and maternal behavior. Prispevek predstavljen na 15. konferenci ISSBD, Berne.