

# SIMBOLNA IGRA: KAJ JO DOLOČA IN KAKO IGRA DOLOČA OTROKOV RAZVOJ#

Ljubica MARJANOVIČ UMEK,  
Petra LEŠNIK MUSEK

Univerza v Ljubljani, Oddelek za psihologijo, Ljubljana

**Povzetek:** V raziskavi proučujemo simbolno igro predšolskih otrok z vidika komunikacije in metakomunikacije v igri. V raziskavo smo vključili tri starostne skupine otrok, ki smo jih snemali pri spontani simbolni igri na temo zdravnik. Pri analizi razvojnih stopenj simbolne igre smo uporabili Johnsonovo opredelitev oblik oz. vrst transformacij v igri in Hallidayevo klasifikacijo rabe jezika v različnih funkcijah. Podrobna kvalitativna analiza komunikacije in metakomunikacije kaže, da razvojno višjo stopnjo simbolne igre, ki je značilna za starejše predšolske otroke, sodoloča tudi raba jezika v igri. Tako je na najvišji stopnji simbolne igre, to je pri igri vlog, ki je praviloma zabeležena pri starejših predšolskih otrocih, več t.i. formalnega govora, otroci uporabljajo jezikovne registre, ki so skladni z njihovimi vlogami v igri, več je tudi socialno transformiranega govora in metakomunikacije. Za razvojno višjo stopnjo simbolne igre je značilno tudi, da otroci v igri uporabljajo jezik v različnih funkcijah. Dobljene rezultate smo na ravni interpretacije, v povezavi z rezultati nekaterih naših predhodnih raziskav in primerljivih tujih raziskav, umestili v širši kontekst razumevanja razvoja in učenja v simbolni igri.

**KLJUČNE BESEDE:** simbolna igra, predšolski otrok, razvoj in učenje, komunikacija, metakomunikacija.

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

Naslov: red. prof. dr. Ljubica Marjanovič Umek, oddelek za psihologijo, Filozofska fakulteta, Univerza v Ljubljani, Aškerčeva 2, 1000 Ljubljana, Slovenija, email: ljubica.marjanovic@ff.uni-lj.si

## **SYMBOLIC PLAY: WHAT DETERMINES IT AND HOW THE PLAY DETERMINES THE CHILD'S DEVELOPMENT**

Ljubica MARJANOVIČ UMEK and Petra LEŠNIK MUSEK

University of Ljubljana, Department of Psychology, Ljubljana, Slovenia

***Abstract:** The study examines symbolic play of pre-school children from the point-of-view of communication and metacommunication in play. Three age groups of children were included in the study; children were recorded during spontaneous symbolic play on the 'doctors' theme. In the analysis of the stages of development of symbolic play, we relied on Johnson's definition of forms, or types, of transformation in play, and on Halliday's classification of the use of language in different functions. A detailed qualitative analysis of communication and metacommunication reveals that the developmentally higher stage of symbolic play typical of older pre-school children is defined also by the use of language in play. Thus in the highest stage of symbolic play, i.e. role play, which is observed as a rule in older pre-school children, the so-called formal speech is more often present, children use language registers in accordance with their roles in play, socially transformed speech and metacommunication are also more often present. Another characteristic of the developmentally higher stage of symbolic play is that children in play use the language in various functions. On the interpretation level, the obtained results in connection with the results of some of our previous studies and comparable foreign ones, were included in the wider context of understanding the development and learning in symbolic play.*

**KEYWORDS:** symbolic play, preschool child, development and learning, communication, metacommunication

### **UVOD**

Različne psihološke teorije in iz njih izpeljani modeli predšolske vzgoje v vrtcu dajejo osnovo za različne interpretacije simbolne igre. Nekateri avtorji vidijo simbolno igro kot ključno v kontekstu kognitivnega razvoja, kot npr. Vigotski (1976), Bruner (1972), Sylva (1977), Sutton-Smith (1979) (cit. po Furth in Kane, 1993), ki vsi poudarjajo pomen igre pri razvoju mišljenja in menijo, da je igra pomembna za razvoj simbolizma v mišljenju, ustvarjalnosti, spretnosti reševanja problemov. Tako npr. Piaget (1951; cit. po Furth in Kane, 1993) poudarja, da je pretvarjanje začetek reprezentacijskega mišljenja in začetek semiotične (simbolne) funkcije in s tem nakaže nujno povezavo med proučevanjem kognicije in govora v simbolni igri. Sutton-Smith (cit. po Goldstein, 1994) meni, da otrok uporablja simbolizem, ko se igra, in sicer

tako, da skozi notranjo reprezentacijo realnosti na eni strani posnema dejavnosti in govor odraslih in se na drugi strani prilagaja celoviti situaciji odraslih. Vigotski (1976), ki v simbolni igri prepozna prvi korak pri prehodu od zaznavne realnosti k reprezentaciji te realnosti (od stvari, ki jih otrok zaznava in so predmet njegove dejavnosti, do stvari, ki postanejo predmet njegovega mišljenja), skozi teorijo kulture poudarja dialektičnost, ko govori o reprodukciji in lastnem ustvarjanju v simbolni igri. Tako on, kot Leontijev in Eljkonin (1981), prinesejo v interpretacijo simbolne igre socialni in kulturološki pogled (peer culture).

Nekateri drugi avtorji pa še bolj osredotočijo pomen simbolne igre na področje socialnega razvoja, razvoja socialne kognicije. Tako govori Rubin (1980) o učenju socialnih spretnosti, razvoju socialnih interakcij v simbolni igri, Garvey (1977) o učenju lingvističnih strategij, Corsaro (1985) o participaciji v vrstniški kulturi (cit. po Furth in Kane, 1993). V devetdesetih je ponovno v ospredju sociokulturološki vidik simbolne igre (npr. Corsaro, Furth in Kane). Avtorji ugotavljajo, da se v simbolni igri otrok zrcalijo določena pravila, norme, vrednote, tradicija, vloge, statusi..., kar pa so, kot pravita Furth in Kane (1993) "konstitutivne poteze sociološko-zgodovinske dimenzije, ki zagotavlja obstoj določenih družb in kultur" (str. 164).

Predstavniki teorije uma (theory of mind), npr. Dunn, Harris, Welman, Perner (v Faulkner, 1995), povezujejo simbolno igro z reprezentacijo mentalnih stanj. Menijo, da simbolna igra predstavlja osnovo tega procesa, ki vključuje več komponent: sposobnost zavedanja lastnih mentalnih stanj; sposobnost pretvarjanja; sposobnost prepoznati, da je realnost drugačna od pretvarjanja, kar pomeni, da morajo biti otroci sposobni prehajanja med čustvi "pretvarjanja" in realnimi čustvi ter vedenjem sebe in drugih; sposobnost vključiti reprezentacijo mentalnih stanj drugih v lastna mentalna stanja, tako da si otroci lahko zamišljajo čustva drugih, njihove želje, prepričanja, ne da bi jih z njimi tudi delili.

Ne glede na to, da avtorji izhajajo iz različnih teoretskih okvirov in da gre za preplet kognitivnih, sociokognitivnih, socialnih, jezikovnih, kulturoloških pogledov in poudarkov v otrokovem razvoju, je nujno poznavanje ključnih sposobnosti in spretnosti, ki sodefinirajo razvojno stopnjo simbolne igre, kot so pretvarjanje oz. transformacije, decentriranje mišljenja, fleksibilnost mišljenja, odmik od predstavnega k realnemu, dekontekstualizacija (definiranje teme, vsebine in redifiniranje igrache), jezikovni obrati, zmožnost razumevanja in pogovarjanja, zmožnost razumevanja drugih, metarepresentacija in metakomunikacija.

Razložimo nekatere od teh sposobnosti in spretnosti posebej in bolj podrobno. S.Smilansky (1968) je v vrsti študij, ki jih je opravila, postavila tezo, da socialno domišljajske dejavnosti vplivajo na razvoj otrokovih kognitivnih in socialnih spretnosti. Ko se otroci igrajo igro vlog, morajo doseči konsenz o igralni temi, razvoju dogodkov in transformaciji vlog ter igralnih materialov. Do tega lahko pridejo le s posameznikovim preseganjem egocentrizma ter razvojem sposobnosti zavzemanja perspektive drugega. Igra vlog kot najvišja oblika simbolne igre (Smilansky, 1968) vključuje dve vrsti kognitivnih operacij, potrebnih za konzervacijo, in sicer reverzibilnost in decentracijo. Reverzibilnost v tem kontekstu pomeni otrokovo zavedanje, da se lahko kadarkoli vrne iz vloge v realnost. Tako npr. v igri plastično žemljico obloži z rdečim papirjem, ki je paradižnik, in doda še list solate (zelenega papirja) ter se pretvarja, da ima hamburger, ki ga v resnici ne poje. Pri decentraciji gre za otrokovo razumevanje, da je v igri še vedno on sam on in hkrati oseba, katere vlogo igra. Naslednja miselna sposobnost, ki je jasno prepoznavna v simbolni igri, je konzervacija ali ohranitev. Otrok mora npr. v igri ohranjati namišljene identitete igrač ali igralnih materialov, kljub temu da so perceptivno in/ali funkcionalno neustrezne (gre za konzervacijo identitete) Konzervacija identitete je prisotna tudi, ko otrok npr. simultano igra vlogo in mora biti on sam. Kognitivni operaciji decentracije in reverzibilnosti sta nekakšen podstat sposobnosti razlikovanja med realnim in namišljenim.

McLoydova (1980) je, upoštevajoč dejstvo, ki ga potrjujejo tudi številne druge empirične študije (Elder in Pederson 1978; Pellegrini, 1987), da je simbolna transformacija z razvojem vedno bolj zahtevna in celovita in da obstaja določena ordinalnost v razvoju, razvila ocenjevalno lestvico, ki zajema dve ravni, in sicer predmetno in predstavno transformacijo. Predmetna transformacija vključuje naslednje stopnje: animacijo (otrok neživim predmetom pripisuje značilnosti živih predmetov); materializacijo - konkretizacijo (otrok materializira namišljen predmet, ki je funkcionalno povezan z obstoječim predmetom, npr. pije tekočino iz prazne skodelice); pripisovanje lastnosti predmeta drugemu predmetu (otrok pripisuje lastnosti predmeta, bodisi obstoječemu ali namišljenemu predmetu, ki je funkcionalno povezan z resničnim predmetom, npr. govori ban-bang in strelja s palico); substitucijo (otrok pripisuje obstoječemu predmetu novo identiteto, npr. veliki leseni kocki reče avto ali se igra z njo kot z avtomobilom). Predstavna transformacija, ki predstavlja višjo raven, pa vključuje naslednje stopnje: predmetni realizem (gre za pretvarjanje, da namišljeni predmet obstaja, čeprav ni niti malo podoben predmetu, s katerim se otrok igra); pripisovanje lastnosti predmetu, ki ga ni (otrok pripisuje predmetu, ki ne obstaja, nekatere lastnosti, npr. reče "jemljem vitamine" in se pretvarja, ko da jemlje tableto);

pripisovanje situacije (otrok se pretvarja, da obstaja zamišljena situacija, npr. "to je sedaj bolnica"); pripisovanje vlog (igranje domišljjskih vlog).

Simbolne transformacije, ki se jih otrok v igri poslužuje, so torej mnogovrstne, in se odvijajo na ravni uporabe predmetov (tj. predmetne transformacije), prikazovanja dejavnosti oz. akcij, ki postanejo substituti za realne dejavnosti, kot tudi na ravni namišljenih situacij, ki jih otroci uprizarjajo tako z dejavnostmi kot tudi z verbalizacijami. Avtorji (Johnson, Ershler in Bell, 1980; Johnson in Ershler, 1985), ki so se ukvarjali s proučevanjem razvoja predmetne transformacije v igri, navajajo naslednje oblike tovrstne transformacije: uporabo replik (miniaturnih igrač in igralnih materialov), substitucijo (uporabljanje nekega predmeta v funkciji drugega predmeta) in uporabo namišljenih predmetov (ko predmetov v igri sploh ni). Z razvojem postajajo predmetne transformacije vse bolj predstavne, igra otrok pa postaja manj odvisna od predmetov in igrač, ki jih imajo na razpolago.

Razvojno lestvico za ocenjevanje dramske oz. sociodramske igre je razvila tudi S. Smilansky (The Smilansky Scale for Evaluation of Dramatic and Sociodramatic Play; Smilansky in Shefatya, 1990). Po presoji avtorice vključuje razvojna lestvica šest ključnih elementov dramske (simbolne) igre: imitativno igranje vlog (otrok prevzame vlogo in jo izraža z imitativno akcijo in/ali verbalizacijo); pretvarjanje v zvezi s predmeti (gibi ali izjave in/ali igrače postanejo substituti za realne predmete); pretvarjanje z dejavnostmi in situacijami (verbalni opisi ali izjave so substituti za dejavnosti ali situacije); vztrajnost; interakcijo in verbalno komunikacijo (v igri je prisotna verbalna komunikacija, povezana z igro). Ista avtorica (Smilansky, 1968; Smilansky in Shefatya, 1990) je razvila tudi ocenjevalno lestvico s petimi razvojnimi stopnjami, pri konstrukciji katere vzame kot izhodišče način rabe igrač v simbolni igri. Prva stopnja vključuje enostavno manipulacijo z igračami, sledi ji stopnja posnemanja dejavnosti odraslih, ko otrok uporablja miniaturne replike predmetov na enak način, kot jih uporablja odrasli. Šele na naslednji, tretji stopnji postanejo igrače pripomočki pri igranju določenih vlog (ostaja jasna zveza med imitativno uporabo igrač in igranjem vlog), na četrti stopnji pa uporabo igrač dopolnjujejo verbalizacija in geste (ne gre za uporabo realističnih igrač, veliko je nestrukturiranega materiala). Na zadnji, peti stopnji je v ospredju govor, otrok praviloma ne uporablja ne igrač ne gest.

Pomembna komponenta, ki jo v kontekstu simbolne igre ne moremo spregledati, je tudi govorno razumevanje, ki je zlasti pomembno v interakciji z drugimi otroki. Proces verbalne transformacije vlog, igrač in igralnih

materialov v simbolni igri vpliva na oblikovanje in razvoj pripovedne (izrazne) funkcije jezika. Domišljajska igra spodbuja izrazni (eksplicitni) govor zaradi svoje simbolne narave. Igranje vlog in uporaba različnih predmetov imajo v igri drugačne funkcije kot v realnem življenju, zato mora otrok - igralec te simbolne transformacije definirati verbalno, da imajo jasen (prepoznaven) pomen in so razumljive tudi drugim otrokom v igri. Simbolni elementi domišljajske igre, npr. transformiranje vlog in predmetov, otroku omogočajo rabo leksigrafskega pomena, eksplicitnega govora. Zgolj razprava z osebo, ki je otroku zgodbico (pravljico) prebrala, sicer spodbuja otrokovo pripovedovanje in njegovo sposobnost priklica dejstev, ki jih je slišal v zgodbi, ne pa sposobnosti rabe eksplicitnega govora.

Göncü (Kessel in Göncü, 1984), ki prevzema Batesonovo konceptualizacijo igre skozi komunikacijo, pride do zanimivih spoznanj o razvoju jezika in komunikacije v simbolni igri, ko analizira igralni dialog z vidika analize metakomunikacije in analize konverzacije. Tako sta Kessel in Göncü (1984) v eni od svojih raziskav o simbolni igri oblikovala sedem skupin metakomunikacijskih izjav, ki sta jih uporabila za analizo simbolne igre. Gre za naslednje skupine:

- Povabilo: "Pojdi se igrat s kockami."
- Načrtovanje: "Ti pojdi kuhat, mi se bomo igrali na vrtu."
- Izjave o predmetu: "To so moje rože."
- Sprememba (pretvorba): "Mi smo sedaj v restavraciji."
- Odobritvene izjave: "Ali ni žalostno, da se je morska pošast potopila?" "Ja."
- Zanikanje, oporekanje: "Jaz sem Tarzan." "Ne, nisi, ker nisi močan."
- Zaključne izjave: "Jaz se ne grem več igrat, da sem zdravnica."

Ob analizi simbolne igre sta ugotovila, da pri otrocih, starih tri ter štiri leta in pol, prevladujejo izjave v skupini "spremembe - pretvorbe" (kar 65% izjav), 12% izjav sodi v skupini "načrtovanje" in "izjave o predmetih", 13% izjav pa v vse ostale skupine. Avtorja sta tako potrdila tezo, da v simbolni igri prevladujejo metakomunikacijske izjave, ki izražajo simbolno prezentacijo. Prav tako zanimivi so izsledki njune raziskave, v kateri sta dodala še drugo pomembno dimenzijo t.i. komunikacijskega modela simbolne igre, to je konverzacijo, kjer gre za vprašanja, kako so posamezne izjave povezane v celoto simbolne igre, kako si izjave sledijo v igralnem dialogu, kakšna je njihova interpretacija glede na igralni kontekst. Avtorja navajata za primer igre dveh dečkov. Eden od njiju si je ogrnil kos blaga in naznanil "Jaz sem Superman. Jaz imam ogrinjalo." Drugi, večji otrok ni bil zadovoljen z idejo soigralca, potegnil mu je z ram "ogrinjalo" in rekel: "Ti nisi Superman, ti si

majhen." Gledano zgolj z vidika zgoraj navedenih skupin metakomunikacijskih izjav, bi to izjavo uvrstili v skupino "zanikanje", gledano s širšega metakomunikacijskega in metareprezentacijskega vidika, pa gre pri interakciji med otrokoma za izjavo, ki sodi v skupini "pretvorba" in "zanikanje". Še vedno pa ostaja odprto, kako se je na zanikanje odzval manjši otrok oz., kako je sploh potekala konverzacija med soigralcema. Avtorja na osnovi vrste analiz in obdelav podatkov zaključujeta, da gre za prepoznavno povezavo med metakomunikacijskimi izjavami in vrsto konverzacije pri govoru v igri predšolskih otrok

Zanimiv model za analizo otrokovih jezikovnih zmožnosti je razvil Halliday (1969-70; cit. po Goldstein, 1994), in sicer govori o sedmih funkcijah jezika.

**Tabela 1: Hallidayeve funkcije jezika**

<b>Funkcija</b>	<b>Opredelevanje</b>	<b>Primer</b>
Instrumentalna	Zadovoljevanje posameznikovih potreb	Jaz hočem to.
Urejevalna (regulatorna)	Kontroliranje drugih	Daj mi to.
Interakcijska	Označevanje/ojačevanje	Midva sva prijatelja.
Osebnostna	Izražanje čustev	Všeč mi je.
Hevristična	Raziskovanje okolja	Zakaj je to tako?
Domišljajska	Pretvarjanje	Jaz bom oči.
Predstavna	Posredovanje informacij	Je črn.

Otrokova spretnost uporabe jezika v različnih funkcijah, ki služi različnim namenom, je dober pokazatelj otrokove komunikacijske zmožnosti. Otrok, ki je sposoben uporabljati jezik v več funkcijah, velja za komunikacijsko bolj kompetentnega, raba več jezikovnih funkcij pa se posledično kaže tudi v napredku sintakse jezika.

Lewis (v Pellegrini, 1995) npr. v svoji študiji ugotavlja, da so otroci, ki so intenzivno vključeni v domišljjsko igro, izvrstni na preizkusih razumevanja jezika, jasnosti izražanja, organizaciji in povezavi besed pri opisovanju slikovnih predlog; izkazali so tudi visoke sposobnosti iskanja prostih verbalnih asociacij.

V eni od svojih študij sta Pellegrini in Galda (1982) proučevala vlogo simbolne igre v razvoju spoznavnih in jezikovnih sposobnosti otroka. V vzorec sta vključila 108 otrok treh starostnih skupin (prva starostna skupina - povprečna starost 5,9 let; druga starostna skupina - povprečna starost 7,3 leta; tretja starostna skupina - povprečna starost 8,0 let). Znotraj vsake starostne

skupine je bilo oblikovanih devet skupin, ki so vključevale po štiri otroke (dve deklici in dva dečka). Tri skupine znotraj vsake starosti so bile naključno izbrane za enega od treh eksperimentalnih pogojev: simbolno (socio-dramsko igro), razpravo, likovno izražanje. Delo v skupinah je potekalo tako, da je eksperimentator prebral zgodnico, npr. Bilijeve koze, O treh medvedih, in nato z navodili spodbudil otroke k dejavnostim, bodisi igranju vlog iz prebrane zgodbe (simbolna igra), pogovoru (diskusiji) o zgodbi, njenemu likovnemu prikazu. Zadnja zgodba, po kateri so bile opravljene ustrezne meritve in analize, je bila Rdeča kapica.

Rezultati kažejo, da so pri analizi otrokovega pripovedovanja zgodbe (skupno število reproduciranih dogodkov, zaporedje reproduciranih dogodkov) predšolski otroci dosegli najvišje rezultate pri pogoju simbolni igri, sledila sta razprava in likovno izražanje. Kaj se je dogajalo? Trije pogoji, ki so jim bili otroci izpostavljeni, so se razlikovali po socialnih in lingvističnih izkušnjah. Vsebinska vsebina v simbolni igri je bila povezana s posameznikovimi izkušnjami, vezanimi na posameznikovo socialno vlogo, oz. z različnimi socialnimi vlogami, ki jih je otrok prevzel in igral. Simbolna igra se javlja kot kontekst, znotraj nje se otroci pogajajo o različnih vlogah in iščejo leksikalne pomena za simbolno transformacijo. Vse to otrokom omogoča doseči večjo kakovost razumevanja in zmožnosti pripovedovanja (transformacijo, govorne obrate). Otroci v diskusijskih skupinah so imeli možnost "videti" zgodbo zgolj s svoje perspektive in ne s perspektive še koga drugega, zato so v odgovorih na eksperimentatorjeva vprašanja kodirali le odgovore na vprašanja, ne pa vprašanja in odgovore. Rezultati otrok v pogojih likovnega izražanja niso bili pomembno drugačni kot v pogojih razprave. Tudi tu so otroci rekonstruirali zgodbo sami in niso vključili pogleda drugih.

Bruner (v Kesell in Göncü, 1984) meni, da je dialog v simbolni igri razumljiv zgolj kot proces, v katerem udeleženci aktivno iščejo način razumevanja sebe in sporazumevanja z drugimi, vendar je hkrati celovita množica vzajemno delujočih dejavnikov, kot so obstoječa razvojna stopnja otroka, značilnosti in posebnosti okolja, cilj potekajoče aktivnosti, ki domnevno vplivajo na ta proces.

Simbolna igra ni le okvir za razvoj, je tudi okvir za učenje. V njej praviloma prepoznamo višjo stopnjo posameznih psihičnih funkcij kot sicer v otrokovem razvoju, če otrokov razvoj merimo s standardiziranimi preizkusi za merjenje posameznih psihičnih funkcij. Razvojna stopnja simbolne igre pa ni zgolj odraz simbolne zrelosti otroka, odvisna je od vpliva različnih dejavnikov, npr. oblikovanj skupin, v katerih poteka simbolna igra, vrste igrač



glede na stopnjo strukturiranosti in stopnjo realizma, konteksta oz. igralne situacije, v kateri igra poteka.

V eni od raziskav, narejenih v slovenskih vrtcih (Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 1996; 1997), smo ugotavljali, kako poteka razvoj simbolne igre v starostno homogenih in starostno heterogenih skupinah v vrtcih. Spontano simbolno igro z različnimi vsebinskimi temami (npr. frizer, zdravnik), ki je praviloma potekala v igralnih kotičkih, smo posneli z videokamero in jo kasneje analizirali glede na stopnjo simbolne transformacije z McLoydovo (1980) shemo za ocenjevanje simbolne igre. Primerjava rezultatov analize simbolne igre v starostno heterogenih in starostno homogenih skupinah kaže, da so otroci v starostno heterogenih skupinah dosegli višje oblike simbolne transformacije v simbolni igri kot njihovi vrstniki v starostno homogenih skupinah. Otroci v starostno heterogenih skupinah (otroci, stari od 3 oz. 4 do 7 let) so se praviloma igrali najvišjo obliko simbolne igre, tj. igro vlog, medtem ko so se otroci v starostno homogenih skupinah v svoji igri bolj osredotočili na pretvarjanje s predmeti in dejavnostmi in s tem dali večji poudarek prikazovanju funkcij predmetov in stvari kot prikazovanju in uprizarjanju različnih vlog in odnosov med njimi.

Vpliv stopnje strukturiranosti in stopnje realizma igrač na simbolno igro pa smo ugotavljali v raziskavi (Marjanovič Umek in Lešnik Musek, 1998a; 1998b), v katero so bili vključeni otroci, stari od 3 do 6 let, ki so obiskovali vrtec. Otroci so se v igralnih kotičkih igrali spontano simbolno igro, pri tem pa smo načrtno varirali stopnjo strukturiranosti igrač: enkrat so se otroci igrali z visoko strukturiranimi igračami npr. s punčkami, vozički, posodicami, jedilnim priborom, oblačili za punčke, igračami za nego, drugič pa z nestrukturiranim igralnim materialom npr. s palicami, listjem, storži, vrvicami, kosi blaga, škatlami iz lepenke. Igro smo posneli z videokamero, z dodatnim mikrofonom smo spremljali govor otrok v igri. Analizirali smo 15-minutne časovne vzorce za tri starostne skupine otrok (starost od 3 do 4 leta; od 4 do 5 let; do 5 do 6 let) in glede na obe igralni situaciji. Za analizo ravni simbolne igre z vidika uporabe igrač smo uporabili priznano razvojno lestvico igre avtorice S. Smilansky (Smilansky in Shefayta, 1990).

Rezultati raziskave kažejo, da se simbolna igra v starostnem obdobju od 3 do 6 let spreminja glede na uporabo strukturiranega oz. nestrukturiranega igralnega materiala. Simbolna igra najmlajše starostne skupine (3 do 4 leta) kaže rahel premik k višjim oblikam simbolne igre s strukturiranim igralnim materialom v primerjavi z igro z nestrukturiranim igralnim materialom. Pri igri s strukturiranim igralnim materialom gre za daljše sekvence zametkov

igre vlog ter raznolikosti igralnih dejavnosti v primerjavi s kratkimi, ponavljajočimi se simbolnimi shemami, ki praviloma dosegajo nivo imitacije v igri z nestrukturiranim materialom. Podoben trend se je potrdil tudi pri naslednji starostni skupini (4 do 5 let), medtem ko dosegajo otroci v najstarejši starostni skupini (5 do 6 let) enako, in sicer najvišjo razvojno raven simbolne igre, ne glede na vrsto igralnega materiala. Njihova igra poteka na ravni igre vlog, v njej pa je moč zaslediti izredno fleksibilno uporabo igrač in igralnih materialov, saj so otroci "preoblikovali" predmete in igrače v igri v tiste igralne materiale, ki jih trenutno potrebujejo pri igri. Opazna pa je tudi pogostejša uporaba jezika v funkciji definiranja vlog, scene in igrač, potrebnih za vsebino igre, kar velja zlasti za nestrukturirane igralne materiale.

V pričujoči raziskavi sta nas zanimala komunikacija in metakomunikacija kot elementa simbolne igre in sicer želeli smo ugotoviti, kako je mogoče z analizo komunikacije in metakomunikacije podrobneje opisati in opredeliti razvojne stopnje simbolne igre pri predšolskih otrocih.

## METODA

### Vzorec

V vzorec so bili vključeni otroci iz treh starostnih skupin. Njihova povprečna starost je bila :

Skupina	Povprečna starost
1	4 leta 2 meseca
2	5 let 3 mesece
3	6 let 3 mesece

V neposredni vzorec video snemanja in opazovanja je bilo vključenih 5 - 6 otrok iz starostno ustreznih oddelkov v vrtcu (v oddelku je bilo 15 - 20 otrok), in sicer tistih otrok, ki so se v času snemanja igrali v igralnem kotičku.

Vsi v vzorec zajeti otroci so obiskovali vrtec in simbolna igra je njihova vsakodnevna dejavnost v igralnicah, v katerih imajo stalno postavljene tudi igralne kotičke z različnimi bolj in manj strukturiranimi igračami.

## Pripomočki in instrumenti

V igralnih koticčkih so imeli otroci na razpolago različno strukturirane igrače za temo igre "zdravnik", in sicer: dojenčke, ležalnike, odeje, injekcije, masko za dihanje, stetoskop, povoje, lesene palčke, kladivce, škatllice, posodice, kartončke, pisala. Nekateri igralni materiali so bili bolj splošni, npr. dojenček, ležanik, odeje, drugi pa bolj neposredno povezane z vsebino simbolne igre, npr. stetoskop, kladivce, povoji.

V vseh starostnih skupinah so imeli otroci na razpolago enake igrače .

Pri analizi komunikacije in metakomunikacije v simbolni igri smo se naslonili na Johnsonove oblike oz. vrste transformacij v igri in na Hallidayevo klasifikacijo uporabe jezika v različnih funkcijah, ki smo jih podrobneje opisali že v uvodu.

## Postopek

Otroci so imeli v vseh igralnicah stalno postavljene igralne koticčke, ki s svojo postavitvijo in igračami spodbujajo različne simbolne igre. Tako se otroci skozi vse leto igrajo v igralnih koticčkih, praviloma si čas igranja in vrsto igre izbirajo sami.

Glede na namen raziskave smo skupaj z vzgojiteljico enega od igralnih koticčkov "pripravili" za igro na temo "zdravnik". Pri igri v igralnem koticčku smo z video kamero snemali tiste otroke, ki so se prostovoljno odločili za igro "zdravnika". Vsi ostali otroci so se v igralnici oz. v drugih koticčkih igrali, kar so želeli.

Malo skupino otrok (praviloma od 5 do 6 otrok iz vsake starostne skupine) smo v igralnem koticčku snemali z video kamero v povprečju 20 minut oz. toliko časa, da je igra izzvenela. Iz celotnega posnetka simbolne igre na temo "zdravnik" smo izločili 5-minutni interval igre in sicer tisto časovno enoto, v kateri je bila po mnenju ocenjevalk igra najbolj intenzivna. Kompetentni in izurjeni ocenjevalki, ki sta sočasno opazovali iste otroke, sta na osnovi opazovanja videoposnetka naredili anekdotski zapis, iz katerega je mogoče razbrati dejavnost otrok v igri in njihovo komunikacijo. Tako oblikovane zapise smo v nadaljevanju podrobno analizirali, skladno s problemom raziskave.

## REZULTATI

Za vsako starostno skupino otrok prikazujemo anekdotski zapis igre ter opažanja in analizo.

### Skupina 1 (povprečna starost otrok 4 leta in 2 meseca)

#### Anekdotski zapis

V igralnici so trije ležalniki, na dveh ležita otroka, preostali otroci se bolj ali manj ukvarjajo z njima.

Blaž se uleže na ležalnik. K njemu pride Aleš s stetoskopom in se pretvarja, da mu posluša srce.

Potem gre Aleš k mizi, na kateri imajo otroci razstavljene zdravniške rekvizite.

Medtem pride k Blažu Anja z injekcijo. Blaž jo vpraša: "A maš inekcijo?" Anja se skloni k njemu in mu da injekcijo v uho. Blaž reče: "Auuuu!" In se praska po ušesu.

Anja gre k mizi s pripomočki, okoli katere so še 4 otroci (Nika, Aleš, Nik in Kaja).

Anja vzame stetoskop in si ga nadene na ušesa. Gre k sosednji postelji, na kateri leži druga deklica (Petra), in se pretvarja, da ji posluša srce. Petra pri tem nepremično in brez besed leži.

K Blažu pride Aleš in mu da na obraz masko za dihanje. Blaž si jo potegne z obraza. Aleš ga vpraša: "A ne maraš?" Blaž da Alešu masko, Aleš pa mu jo poskuša položiti še enkrat. Blaž mu nerazumljivo reče nekaj.

Aleš da potem masko na obraz deklici Kaji, ki sedi zraven Blaža na postelji, zatem pa poskuša položiti masko na obraz še Petri, ki leži na sosednji postelji. Ta jo odvrže.

Aleš gre stran (ven iz kadra).

K Blažu pride Anja in mu poskuša dati na nogo aparaturo za merjenje krvnega tlaka. Ne uspe in se vrne k mizi z zdravniškimi rekviziti. Vzame injekcijo in se zopet vrne k Blažu. Da mu injekcijo v trebuh, rekoč: "Pik, pik, pik."

Blaž brca z nogami in govori: "Ahaha, auča."

Anja gre zopet k mizi. Vzame leseno palčko (za pregledovanja grla) in Blažu gleda v usta. Gre k mizi, vzame kladivo in Blaža udari po kolenu.

Vzame masko in jo hoče dati Blažu na obraz, rekoč: "Dihi. Dihi. Ajd dihi. Dihi, no. Dihi. Dihi."

Blaž se obrne na trebuh in si ne pusti nadeti maske.

Zopet pride k Blažu Aleš. V roki drži leseno palčko. Nagne se k Blažu in se začne smeјati. Potem gre stran in z mize vzame injekcijo. Medtem je pri Blažu Nika, ki mu ravno pregleduje ušesa. Aleš poskuša odriniti Niko, rekoč: "Ej, zdej mu jst dam.... am kri. Kri mu bom dau. Kri, kri....Kri."

Blažu da injekcijo, rekoč: "Kri sm ti dau."

Medtem hodi okoli mize z zdravili Anja in se pogovarja sama s seboj: "Kje mam pa jst zdej kri? Ko bi jst vedla, kje je kri."

Ob ležalniku, na katerem leži Blaž, so tudi ostali otroci (Nik, Nika, Kaja in Sara), ki gledajo Aleša, kako daje Blažu injekcijo. Nika reče: "Zdej si bom pa še jst to uzela (misli injekcijo). Bom enmu drugmu to nardila." Aleš ji da injekcijo.

Blaž vstane iz postelje. S prstom pokaže na Kajo in reče: "Zdej boš pa ti. Ti." A Kaja se ne odzove.

Blaž sprašuje ostale: "Kdo se bo pa zdej tm ulegu? Ne, jst nisem več bulan."

Blaž govori dalje: "Dej, uleži se tm, Ni-ka." Nika se ne odzove in povija Petro na sosednjem ležalniku.

Blaž nadaljuje: "Čukica (tako se ena od deklic piše), uleži se tm," in pokaže na prazen ležalnik.

Potem se na ležalnik uleže Kaja in Blaž jo vpraša: "A ti boš?"

Blaž vzame masko in jo da Kaji na obraz. Zatem vzame palčko in ji gleda v usta. Potem gre nazaj k mizi.

Medtem pride k postelji Anja in tudi ona gleda s palčko Kaji v usta. Blaž se vrne h Kaji, v roki drži gazo oz. manjši povoj. Anja, ki je medtem vzela masko z mize, jo položi Kaji na obraz in reče: "To boš mela skoz gor, veš."

Vmeša se Blaž, ki poskuša Kaji, ki leži z masko na obrazu, privezati gazo na glavo. Reče Anji: "Čaki, da ji zavežem."

Trudi se, da bi ji dal povoj na glavo, a mu ne uspe. Potem gresta oba z Anjo k mizi z zdravniškimi rekviziti.

H Kaji medtem pride Aleš.

## Opažanja in analiza

Komunikacija v igri je vezana predvsem na igralne dejavnosti, povezane s predmeti. Opazno je glasovno posnemanje dejavnosti: ko otrok npr. daje injekcijo drugemu otroku, pri tem govori "pik, pik, pik", tisti, ki dobi injekcijo, pa imitira bolečino z "auuuu, auča."

Poleg tega se v njihovi igri pojavlja tudi egocentričen govor, ki prvenstveno ni namenjen drugim. Lep primer tovrstnega govora je deklčin monolog v zvezi z iskanjem krvi. Pogosti so torej komentarji k dejanjem, npr. "Kje mam pa jest

zdej krič?" "Ej, zdej mu jest dam." Velikokrat je komentar tudi enobesedni izrek (holofraza), ki je pogosto onomatopoetska (npr. "Pik. Pik.")

Mestoma zasledimo tudi socialni govor, ki pa nima igralne transformacije. Gre za komunikacijo med otroki o stvareh, ki jih počnejo, a ne v kontekstu igre ali vlog, ki jih igrajo. Primeri tovrstne komunikacije so npr., ko otrok, ki poskuša dati masko na obraz drugemu otroku, vendar si jo ta sname, vpraša: "A ne maraš?" Izhajajoč iz Hallidayevega modela, gre za t.i. instrumentalno funkcijo, ki je namenjena zadovoljevanju otrokovih potreb in želja, uresničena pa je torej v obliki vprašanja "A ne maraš?"

V igri ni mogoče opaziti načrtovanja dejavnosti. Zdi se, da so dejavnosti otrok bolj pod vplivom njihovih trenutnih motivov oz. želja kot pa vnaprej predvidenih, začrtanih. To seveda ne pomeni, da otroci ne dajejo navodil svojim soigralcem. Največ izrekov tako lahko uvrstimo pod urejevalno funkcijo, ko otroci nadzirajo in usmerjajo vedenje drugih, npr. "Dihi, dihi." "Dej, uleži se tm." Govor je v teh izrekih socialno transformiran.

Naslednja izražena funkcija je osebna funkcija, npr. "Auuu", ki kaže na to, da otroka boli. Osebna funkcija je izražena tudi v izreku "Jest nisem več bulan." Ta izrek lahko uvrstimo v kategorijo socialno transformiranega govora, hkrati pa ima lahko tudi metajezikovno funkcijo.

Naslednji primer socialno netransformiranega govora je interakcijska funkcija, ki se pojavlja, ko otroci kličejo sovrstnike, npr. "Nika."

## Skupina 2 (povprečna starost otrok 5 let in 3 mesece)

### Anekdotski zapis

V igralnem kotičku je 5 otrok, njihove vloge so naslednje:

Urša – medicinska sestra

Denis – deček ob zdravniku, njegova vloga ni jasna

Nika – zdravnica

Luka – zdravnik

Tija – pacientka

Pacientka leži na ležalniku, deček in zdravnik stojita ob mizi, zdravnica pa kleči ob pacientki.

Zdravnik reče dečku, ki stoji ob mizi, na kateri so zdravniški rekviziti: "Ti boš, ti boš, ti boš poklicu, okej."

Oglasi se sestra, ki sedi ob sosednji mizi: "Jes bom tut gdaj napisala naslove."

Zdravnik se naprej pogovarja z dečkom, ki sedi ob njem: "Ja, napiši neki."

Deček mu odgovori: "Ja, kako, jes ne znam pisat. A črke al čm kr neki?"

Zdravnik gre od mize in reče: "Ja črke kr po svoje." V roki drži žličko in vpraša: "Kaj pa tale loparček? A bomo z njim dun dun dun? Evo, to je zdej lopar."

Zdravnica gre od ležalnika k mizi, na kateri so zdravniški pripomočki. Pristopi sestra in vpraša zdravnika: "Kirga operirate zdaj?" Gre nazaj k svoji mizi, na kateri so: listi, kartoni, ki predstavljajo kartoteke, svinčniki. Reče: "Aja, jes bi hitr neki napisala."

Zdravnik stoji ob mizi pri sestri in se pogovarja z njo. "Ja, pa štempl dej. Zdej pa napiši naslov."

Gre k ležalniku, kjer že kleči zdravnica, in reče pacientki: "Na, dej udpri!" (reče pacientki, naj odpre usta). V roki ima termometer, meri ji temperaturo, nato pogleda termometer, gre nazaj k zdravniški mizi. Vzame belo žličko in pacientki pregleda grlo.

Zdravnica gre od ležalnika k sestri, ki sedi ob svoji mizi. Sestra jo vpraša: "Gdo je bulan, guspa?"

Zdravnica gleda karton in gre nazaj k ležalniku. Sestra jo spremi. K njima pristopi zdravnik in reče: "Kakšna guspa, haha."

Sestra pokaže na pacientko in reče: "Ta je bulana."

Zdravnik reče sestri: "Dej mi na šajbo napiš." Sestra sede nazaj k mizi in vpraša: "Kako ji je pa ime?"

Zdravnik ne odgovori. Pristopi k ležalniku in daje injekcijo pacientki v nogo.

Zdravnica drži v roki transfuzijo in sprašuje: "Kaj je pa to?"

Zdravnik reče: "To je za filat."

Sestra mu prinese karton, zdravnik ga pogleda in sestra se vrne k mizi. K njej pristopi zdravnik in jo vpraša: "Si dala štempl? Dragičevič!" (pokliče naslednjega pacienta).

Pristopi k ležalniku, kjer ob pacientki sedi zdravnica, in ji reče: "Dej hitr napiš." In gre nazaj k zdravniški mizi.

Sestra sedi pri drugi mizi in govori: "Šest, osm, šest, osm."

Deček, ki ves čas sedi ali postopa okoli zdravniške mize, reče: "Sedimo."

Zdravnik ga vpraša: "Kaj je?"

Deček nadaljuje: "Kr neki sedimo."

Zdravnica sedi ob pacientki, zdravnik pa stoji ob zdravniški mizi in daje navodila. Zdravnica vstane z ležalnika in gleda zdravnika. Ta pristopi k ležalniku in komentira svoje dejanje: "Zdravilo. Inekcijo zdejle damo. Dej no nogico." Vzame plastično injekcijo in jo da pacientki v nogo.

Pacientka se oglasi: "Eeee."

Zdravnica, ki je zraven komentira zdravnikovo dejanje: "Sej ne dajemo sm inekcije."

Pristopi k pacientki in ji da transfuzijo.

Zdravnik reče zdravnici: "Dej napiši u knjižico." Vzame žličko in pacientki pregleduje grlo. Komentira: "Še enkrat poglejmo ti u usta. U redu." Gre k zdravniški mizi. Odloži žličko. Vzame škatlo in reče zdravnici: "Sirup. Napiši. Ja pa traja dolgo operacija."

Pacientka vpraša: "Zakaj tko dolgo traja?"

Zdravnik: "Ja, pa traja dolgo." Odpre škatlo, dela se, da nekaj vzame ven in da to v usta bolnici. "Na. U redu." Potem vpraša zdravnico: "A, kaj ti delaš?"

Zdravnica medtem daje transfuzijo pacientki in komentira: "Naa. U redu?"

Deček, ki ves čas sedi ob zdravniški mizi, nekaj piše in vpraša zdravnika: "A je dobr?"

Zdravnik pogleda na kartonček, ki ga piše deček, in reče: "Ja, dobr."

Potem gre zdravnik nazaj k zdravnici in jo vpraša: "Kaj je zdej to?"

Deček ob zdravniški mizi vstane, pogleda pacientko, ki ima v ustih cevko od transfuzije, in reče: "Ona je tisto slamco. A, kaj zdej delate?"

(Iz čakalnice se sliši: "Rože.")

Zdravnik in zdravnica stojita ob ležalniku. Nekdo iz čakalnice komentira dogajanje: "A zdraunik, a bounik prejema rože tlele?"

Sestra, ki sedi ob drugi mizi, se vključi in vpraša: "A je to roža?"

Zdravnik stoji ob sestri, nekdo iz čakalnice pa vpraša: "A je to rožna bounišnica?"

Zdravnik z injekcijo v roki pristopi k ležalniku in reče pacientki: "Zdejle ti bom dau pa en mal inekcijo." In ji da injekcijo v vrat.

## Opažanja in analiza

Značilnost te skupine otrok se kaže v tem, da zasledimo med otroki, ki igrajo vlogo medicinskega osebja, ter tistimi, ki so v vlogi pacienta zametke formalnega odnosa, ki je jasno prepoznaven iz nekaterih kategorij njihovega govora. Ko naslavljajo drug drugega v svoji vlogi, ki jo igrajo, se tikajo, kljub temu pa se naslavljajo z gospa /gospod, kar je značilno za formalni govor. Tako npr. sestra vpraša zdravnico: "Gdo je bulan, guspa?" (zdravnica gleda karton.), vendar se dečku, ki je v vlogi zdravnika to zdi čudno, zato komentira: "Kakšna guspa, haha." To kaže da še ni usvojil značilnosti registra, ki se uporablja v takem formalnem govornem položaju med zdravnikom in pacientom. Zanimivo je razmerje med zdravnico in zdravnikom. Vsak zase namreč zdravita pacientko, ki leži na ležalniku, med seboj pa ne vzpostavljata



komunikacije. Zdravnik zelo pogosto daje navodila sestri in dečku, ki sodeluje v igri, pri čemer nima prepoznavne vloge, zdravnica pa deluje sama zase.

Med otroki je opazno dogovarjanje o igri, načrtovanje igre npr. "ti boš, ti boš, ti boš poklicu, OK", "jes bom tut gdaj napisala naslove" oz. o pravih igre "sej ne dajemo sm (v nogo) inekcije". Nekateri avtorji tovrstne izjave uvrščajo v metakomunikacijo, po Hallidayevi klasifikaciji jezikovnih funkcij pa opravljajo urejevalno funkcijo ("napravi, kot ti pravim"). Lahko bi ji rekli tudi funkcija režiranja – otrok namreč usmerja dejavnosti drugih, jim narekuje izvedbo dejanja oz. želi spodbuditi njegovo spremembo (Deček ob zdravniku brez uniforme: "Na, ti napiš." Zdravnik: "Ti boš, ti boš, ti boš poklicu, okej." Zdravnica: "Sej ne dajemo sm inekcije.")

Otroci nakazujejo vključenost v socialno domišljjsko igro bodisi z vsebino govora ("kdo je bulan, gospač") in/ali fizičnimi gestami oz. gibi ter dejavnostmi (otrok v vlogi zdravnika odpre škatlico in se pretvarja, da nekaj vzame ven in da to pacientki v usta). Socialno transformiran govor se pojavlja tudi pri komentarjih, ki samo spremljajo dejanje, npr. zdravnik: "Zdejele ti bom dau pa en mal inekcijo."

V igri se javlja tudi socialno netransformiran govor, pri katerem gre za to, da obstaja interakcija med otroki v igri, ki pa ni vezana na pretvarjanje. Predvsem je opazna v izjavah "Kaj je pa to?" "Kaj pa tale loparček?" ipd., ki po Hallidayevi klasifikaciji opravljajo hevristično funkcijo ("povej zakaj").

### Skupina 3 (povprečna starost otrok 6 let in 3 mesece)

#### Anekdotski zapisi

V igralnem kotičku se igra šest otrok, ki imajo naslednje vloge:

Mateja – medicinska sestra

Sara – zdravnica

Mojca – mamica z dojenčkom

Žiga – pacient 1

Rok – pacient 2

Alma – pacientka 3

Ograja loči prostor na dva dela, in sicer ordinacijo in čakalnico. V čakalnici čakajo trije otroci, od tega ena "mamica" z dojenčkom lutko. V ordinaciji sta

dve deklici v vlogi zdravnice in medicinske sestre. V kotu stoji miza s telefonom, kartotekami in svinčniki. Zdravniški pripomočki so na polici ob mizi, na sredi ordinacije pa je ležalnik.

Zdravnica pokliče prvega pacienta. Na vrsti je mama z dojenčkom. Reče: "Dojenček pridi!" Mamica prinese dojenčka.

Sestra stoji ob mizi in v roki drži štempilko. Vpraša zdravnico: "Kaj pa tole? Pa štempilka." V ordinaciji sta še dva dečka.

Zdravnica enemu od njiju reče: "Pejdi k medicinski sestri, da poštempla. Pejdi."

Obrne se k mamici in jo vpraša: "Kaj mu je pa?"

Mamica položi dojenčka na ležalnik in reče zdravnici: "Ja, zlo je bulan, a ne vidiš, ja, kaj pa je?"

Iz čakalnice se sliši pacienta1: "A mu je kej?"

Zdravnica gre k polici in prinese povoj ter povija dojenčku roko.

Sestra, ki stoji ob svoji mizi, vpraša mamico: "Kje je pa bratec?" Pogleda v čakalnico in reče: "Aja, tu si."

Mamica ji odgovori: "Tist ni bratec, ampak je oči."

Iz čakalnice se spet oglasi pacient1 in sprašuje sestro: "A s ti, a s ti uzela not knišco?"

Sestra mu odgovori: "Ja."

Zdravnica konča s povijanjem dojenčkove roke in pokliče mamico, ki stoji ob sestriini mizi. "Tako." Gre k polici, kamor pospravi povoj in reče mamici: "Gospa, zdej pa mal prite sm." Vzame s police škatlico. Še enkrat pokliče mamico: "Prit. Tole ga bo pa pekl." Maže dojenčka s kremo iz škatlice in mu govori: "Ne se ti jokati."

Mamica stoji ob ležalniku in govori zdravnici: "Veem, vseen." Nadaljuje: "A zdej grem pa še jes delat?"

Spet se iz čakalnice oglasi pacient 1: "Halo!"

Mamica pristopi k sestri in ji v roko položi telefonsko slušalko. Ob tem ji ukaže: "Mateja, dvigni telefon!"

Sestra se oglasi: "Ja?"

Pacient1 sedi za mizo, ki je na drugem koncu prostora, in telefonira: "Ja. Dojenček je bulan. Bomo kmalu pršli."

Sestra mu odgovori: "Ja, uredi."

Pacient1 se posloviti: "Ja, adijo."

Zdravnica vzame spet s police povoj in dojenčku spet povija roko, nato da čez obvezo še povoj, mamica pa medtem sedi na ležalniku, gleda v čakalnico in komentira: "Lej, kuk jih je tuki. Sm to niso usi bolani. Tam pa nobenga ni doma." Naslovi pacienta1: "Žiga, ti boš biu tam doma."

Zdravnica reče: "Še zdravilo. Op pounoči je treba zdravilo."

Pacient1 ponovi navodilo zdravnice: "Ja, ob pounoči. Zjutri že grem. Jst."  
Zdravnica pokliče naslednjega pacienta: "Rok Kagon."

V ordinacijo pride poklicani deček, da izkaznico (kartonček) sestri in sede na ležalnik.

Zdravnica ga vpraša: "Kej vam je?" S police vzame tlakomer in mu izmeri tlak na spodnjem delu roke. S police vzame tubo in vato, maže dečku desno roko. V ordinacijo nepoklicana stopi mamica in da sestri karton.

Sestra ji reče: "Ja, dejte kr sm." Da žig na kartonček in ga vrne mamici: "Ej.Na." Mamica in pacient1 sta v čakalnici, dojenčka imata v vozičku.

Pacient1 hitro vozi dojenčka po čakalnici in govori: "Sej lahko jes pelem."

Mamica mu reče: "Ti bučman. Bučman, ja!" in gre na drugi konec igralnice, kjer naj bi bila doma, zakliče pacientu1, ki je v čakalnici: "Jes tebe več ne bom več klicala."

Sestra reče pacientu 2, ki sedi na ležalniku: "Uleš se. Uleš se, no. Uleš se! Uleš se, ja!"

Zdravnica s police vzame injekcijo in jo da pacientu v roko. Nato mu jo povije.

Pacient1, ki je v čakalnici, vpraša mamico: "A mene?"

Ta mu odgovori: "Aaa." (nikalno)

Pacient1 nadaljuje: "Jes mam mobitel s sabo." Maha s kartončkom, potem pa vanj govori. "Ja, halo, halo? Ja, halo, halo? A je kdo doma?"

Ta trenutek gre iz igralnice in mamica se zadere za njim: "Žiga, tis biu u čakalnici, but! Žiga! Žiga, prit."

Pacient1 se vrne v igralnico – čakalnico in vpraša ostale čakajoče: "A so že mene poklical?"

Sestra mu odgovori: "Ne."

Zdravnica vzame s police škatlico za vitamine. S pokrovčkom pomaže pacientu roko, kamor mu je dala injekcijo. Reče sestri: "Rok je že" in nadaljuje: "Ajde, pokliči Almo! "(pacientko 3)

Sestra pokliče pacientko 3: "Almaaaa!"

Zdravnica mamici, ki je na drugem koncu igralnice, zavpije: "Zdej zvoni telefon."

## Opažanja in analiza

Vloge so v tej starostni skupini še najbolj približane vlogam in situaciji v realnosti, kar se kaže v tem, da ima en otrok vlogo zdravnika, en medicinske sestre, ostali pa so pacienti v čakalnici.

Med otroki, ki igrajo medicinsko osebo, in tistimi, ki imajo vlogo pacientov, tudi v tej skupini obstaja formalno razmerje oz. odnos, kar je videti tudi iz njihovega govora. Ko naslavljajo drug drugega v vlogi, ki jo igrajo, se vikajo in naslavljajo z gospa/gospod (Zdravnica: "Tako. Gospa, zdej pa mal prite sm"), ko pa se pogovarjajo v svojih običajnih vlogah, tj. izven konteksta igre, se tikajo. Zanimivo je razmerje med zdravnico in sestro. Zdravnica je zelo prevladujoča, opravlja vse sama, tudi tisto, kar bi sicer morala sestra (npr. povijanje, dajanje injekcij ...).

Zanimivo je tudi, da so posamezni "akti" oz igralne dejavnosti tudi zelo izdelane; če npr. poteka dejavnost "dajanje injekcije pacientu" v najmlajši skupini otrok zgolj na ravni izolirane, "končne dejavnosti", ko zdravnik pacientu enostavno da injekcijo, je "uprizorjanje" te dejavnosti v najstarejši skupini otrok že bolj kompleksno in podprto s t.i. predhodnimi dejavnostmi, ki odgovarjajo dejanski logiki. Tako zdravnik preden da pacientu injekcijo, vzame tubo in vato ter pacientu namaže roko in mu šele potem da injekcijo. Zatem pa mu roko še povije .

Igralni dialogi, medtem ko so otroci vključeni v igralno transformacijo, so pogosti. Med otroki se pojavlja tudi metakomunikacija, ki je vezana bodisi na dogovarjanje o vlogah oz. transformacijo o vlogah "tist ni bratec ampak je oči", kot tudi na širšo organizacijo igre, npr. "Žiga, tis biu u čakalnici, but!! Žiga, Žiga, prit". Pojavi se torej tudi domišljajska funkcija (igrajmo se, kot da smo), ki jo lahko dopolnjuje pretvarjanje s predmeti (npr. Bolnik reče: "Jes mam mobitel s sabo" in drži v roki kartonček, ki predstavlja mobitel.)

Veliko je izrekov, ki po Hallidayu opravljajo urejevalno funkcijo ("napravi, kot ti pravim"). Lahko bi ji rekli tudi funkcija režiranja – otrok namreč usmerja dejavnosti drugih, jim narekuje oz. želi spodbuditi popravljanje dejanja (Mama: "Mateja, dvign telefon!" ;Sestra: "Uleš se. Uleš se, no. Uleš se! Uleš se, ja!").

Interakcijska funkcija, v okviru katere lahko govorimo o socialno transformiranem govoru, se pojavlja v situacijah, ko zdravnica pokliče pacienta, npr. Zdravnica: "Tako. Gospa, zdej pa mal prite sm." Vzame s police škatlico." Prit." (Še enkrat reče mami, zdaj ne več "formalno".) "Tole ga bo pa pekl." (Dela se, da maže otroka s kremo iz škatlice.) Ne se ti jokat. Pri zadnjih dveh izrekih gre za dve različni situaciji, ko se prvi obrača na mamo in govori dojenčku-lutki, ki je vključena v dogajanje, drugi ogovori osebo, ki je namišljeni bolnik in je bila prej v funkciji nekoga, ki ni ne govoreči ne ogovorjeni.

V komunikaciji otrok se ne pojavljajo komentarji, ki bi samo spremljali dejanje. Vsi namreč opravljajo tudi interakcijsko funkcijo ("Tole ga bo pa pekl.")

## RAZPRAVA

Dobljeni rezultati kažejo, da je v ospredju igre pri najmlajši starostni skupini otrok (3-4 letnih) predvsem pretvarjanje s predmeti, zato je tudi njihova komunikacija izrazito vezana na igralne dejavnosti, povezane s predmeti. Otroci posegajo predvsem po replikah predmetov, tj. po miniaturnih medicinskih pripomočkih, ki jih mestoma uporabijo na izredno izviren način in s tem presegajo njihovo konvencionalno rabo. Izhajajoč iz opazanj in analize, je razvidno, da vloge, ki jih otroci prevzemajo, iz njihovega obnašanja in komunikacije niso jasno prepoznavne. Igralne dejavnosti otrok so največkrat nekoordinirane in ne sledijo logiki realnosti, tako npr. otrok v vlogi zdravnika da pacientu najprej injekcijo, mu pregleduje grlo in mu nato na obraz položi masko za dihanje. Tovrstno neupoštevanje časovnega zaporedja dogodkov se kaže tudi v govoru, kjer si izjave otrok ne sledijo po časovnem ali katerem drugem logičnem zaporedju, temveč zgolj spremljajo igralno dejavnost. Otroci v tej starostni skupini uporabljajo jezik predvsem v funkciji zadovoljevanja lastnih potreb, izražanja čustev in kontroliranja drugih, zato verjetno ni naključje, da je v starostni skupini najmlajših otrok za razliko od obeh starostnih skupin starejših otrok, še vedno prepoznaven egocentričen govor.

Za razliko od najmlajše starostne skupine otrok je pri starostni skupini 4-5 letnih otrok opazen premik igre od pretvarjanja s predmeti k igri vlog, ki si jih otroci v tej starostni skupini jasno in prepoznavno razdelijo ter v njih vztrajajo ves čas opazovanja. V govoru otrok, ki igrajo različne vloge, je že moč prepoznati zametke formalnega odnosa, kar kaže na to, da otroci v tej starostni skupini že usvajajo značilnosti registra, ki se uporablja v formalnem govoru. Še bolj opazno in prepoznavno pa postane to v skupini najstarejših otrok, kjer otroci tako v govoru kot v obnašanju oz. dejavnostih brez težav prehajajo iz neformalnega v formalen odnos in obratno, kar kaže na njihovo večjo fleksibilnost in komunikacijsko zmožnost.

V igri 4-5 letnih otrok je opaznega tudi več dogovarjanja oz. načrtovanja igre, kar po Hallidayevi klasifikaciji sodi k t.i. urejevalni funkciji in nakazuje, da je pri tej starostni skupini za razliko od mlajših otrok izraziteje prisotno dogovarjanje o igri - o razvoju dogodkov in transformacij igralnih materialov

ter vlog. Poleg tega je v govoru moč zaslediti tudi hevristično funkcijo, ki je vezana na otrokove interakcije z drugimi otroki.

Za igro najstarejše skupine otrok (5-6 letnih) so značilne izdelane in kompleksne igralne dejavnosti. Vloge, ki jih otroci prevzemajo pa so še najbolj podobne vlogam v realnosti. Pogosti so igralni dialogi, medtem ko so otroci vključeni v igralne transformacije, kar kaže na to, da v ospredje njihove igre vse bolj stopa govor oz. govorna komunikacija. Zato je v njihovi igri izrazito opazna velika zastopanost socialno transformiranega govora. Za razliko od obeh ostalih starostnih skupin sta v tej skupini poleg urejevalne funkcije prisotni še domišljajska in interakcijska funkcija govora. To podpira že omenjeno ugotovitev o večji komunikacijski zmožnosti te skupine otrok in pogostejše uporabe jezika v različnih funkcijah, ki se posledično reflektira tudi v njihovi igri.

Povzemanje rezultatov analize ravni komunikacije in metakomunikacije v simbolni igri na temo "zdravnik" torej kaže, da se različni nivoji oz. ravni simbolne igre reflektirajo tudi skozi uporabo jezika in komunikacijo v igri. Z naraščajočo starostjo se v igri krepi tudi formalni govor (od neformalnega in delno formalnega) ter uporaba registrov, ustreznih otrokovi vlogi v igri. Rezultati tudi kažejo, da s starostjo narašča delež socialno transformiranega govora in metakomunikacije v igri. Posebej velja poudariti omejitvev pri generalizaciji rezultatov, saj gre za relativno majhen vzorec otrok, ki so bili vključeni v raziskavo, hkrati pa gre za zelo podrobno kvalitativno analizo komunikacijskih in metakomunikacijskih zmožnosti različno starih predšolskih otrok.

Tako rezultati naše raziskave kot rezultati nekaterih drugih raziskav, kažejo, da raven simbolne igre ni odvisna le od otrokove simbolne zrelosti oz. njegovega razvoja, temveč tudi od vrste dejavnikov, kot so oblikovanje skupin, vrsta igrač in igralnega materiala, igralni kontekst, ki sovplivajo in determinirajo raven simbolne igre, stopnjo njene celovitosti in strukturiranosti in s tem tudi možnosti iskanja ustreznega ravnotežja med aktualnim in optimalnim razvojem.

Nemalo avtorjev ugotavlja, da otrok v simbolni igri doseže višjo stopnjo v razvoju miselnih operacij, kot so npr. konzervacija, korespondenca ena - ena kot v primeru, ko gre za preizkušanje in merjenje enakih miselnih operacij v formalni, torej neigralni situaciji. Enako velja tudi za področje socialne kognicije, ko simbolna igra otroku omogoča preseganje lastne identitete ter vstopanje v identiteto drugega, s tem pa tudi preseganje situacij tukaj in

sedaj, ter preizkušanje različnih realnosti in možnosti (Haris, 1989; v Faulkner, 1995). In zakaj? Igra in simbolna igra sta pogosto repetitivni dejavnosti, ki vključujeta reševanje problemov, in sicer ob preizkušanju različnih možnosti (iskanju manjkajočega, kar zahteva bodisi predmetno ali predstavno transformacijo, metakomunikacijo), vključevanju različnih elementov v celoto na tak ali drugačen način, gledanju na problem z različnih perspektiv, upoštevajoč različne socialne vloge. Vse te dejavnosti omogočajo spontan prehod iz predmetne na predstavno raven, in to v različnih situacijah, v katerih je otrok praviloma močno angažiran, saj v igri "rešuje" aktualne probleme in si sam postavlja izzive.

Možnosti, ki jih simbolna igra kot dejavnost ponuja na področju predšolske vzgoje v vrtcu, tako v smislu razvoja kot učenja, bodo zanesljivo dosegle svojo večjo prepoznavnost, če bodo na raven izvedbenega kurikula vgrajeni tudi drugi dejavniki, npr. starostno oblikovanje skupin, vrste igralnega materiala in igrač, vključenost vzgojiteljice v igro, čas, namenjen igranju, ki kot vse kaže pomembno sodoločajo razvojno stopnjo simbolne igre.

## LITERATURA

- Elder, J.L. in Pederson, D.R. (1978). Preschool children's use of objects in symbolic play. *Child Development*, 49, 500-504.
- Eljkonjin, D.B. (1981). Psihologija dečje igre [The psychology of the child's play]. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Faulkner, D. (1995). Play, self and the social world. V P.Barnes (Ur.), *Personal, social and emotional development of children*, Milton Keynes: The Open University Press.
- Furth, H.G. in Kane, S.R. (1993). Children Constructing Society: A New Perspective on Children at Play. V H. McGurk (Ur.), *Childhood social development: Contemporary Perspectives*, Hove, Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Goldstein, J.H. (Ur.) (1994). *Toys, Play and Child Development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Johnson, J.E. in Ershler, J. (1985). Social and Cognitive Play Forms and Toy Use by Nonhandicapped and Handicapped Preschoolers. *Topics in Early Childhood Special Education*, 5 (3), 69-82.
- Johnson, J.E., Ershler, J. in Bell, C. (1980). Play Behavior in a Discovery-based and a Formal-Education Preschool Program. *Child Development*, 51, 271-274.
- Kessel, F. in Göncü, A. (Ur.) (1984). Analyzing Children's Play Dialogues. *New directions for child development*, 25, San Francisco: Jossey-Bass.

- Marjanovič Umek, L. (1998). Razvoj jezika v simbolni (domišljjski) igri predšolskega otroka [The development of language in symbolic (imaginary) play of a preschool child]. *Uporabno jezikoslovje*, 5, 20-26.
- Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1996). Simbolna igra v starostno heterogenih in starostno homogenih skupinah v vrtcu [Symbolic play in mixed-age and same-age groups in the kindergarten]. *Sodobna pedagogika*, 9-10, 420-427.
- Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1997). Symbolic Play in Mixed-age and Same-age Groups. *The Journal of the European Early Childhood Education Research Association*, 5 (2), 47-58.
- Marjanovič Umek, L., in Lešnik Musek, P. (1998a). Kako igrače in igralni materiali določajo naravo domišljjske igre? [How toys and other playing materials determine the nature of the imaginary play?] *Sodobna pedagogika*, 2, 154-166.
- Marjanovič Umek, L. in Lešnik Musek, P. (1998b). Otrokov razvoj in učenje v simbolni igri [Child's development and learning in symbolic play]. *Psihološka obzorja*, 7 (1), 25-49.
- McLoyd, V.C. (1980). Verbally expressed modes of transformation in the fantasy play of black preschool children. *Child Development*, 51, 1133-1139.
- Pellegrini, A.D. (1987). *Applied child study: A developmental approach*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Pellegrini, A.D. (1995). *The future of play theory*. State University of New York.
- Pellegrini, A.D. in Galda, L. (1982). The Effects of Thematic-Fantasy Play Training on the Development of Children's Story Comprehension. *American Educational Research Journal*, 19 (3), 443-452.
- Pellegrini, A.D. in Jones, I. (1994). Play, toys, and language. V: Goldstein, J.H. (Ur.), *Toys, Play and Child Development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Smilansky, S. in Shefatya, L. (1990). *Facilitating play*. Silver Spring: Psychological and Educational Publications.
- Vygotski, L.S. (1976). Play and its role in the mental development of the child. V: J.S. Bruner, H. Jolly in K. Sylva (Ur.), *Play: Its role in development and evolution* (str. 537-554). New York: Basic Books.