

ŽAIDIMO RAIDA

Iš kimokyklinis amžius



Istoriniai dokumentai atskleidžia, kad žaidimas, kaip raidos stadija, yra artimai susijęs su bendru vystymusi vaikystėje. Atsiradus vaikystės sampratai tapo galimas vaikų žaidimas. Pirmieji žaidimo kilmės ir esmės aiškinimai buvo bendri filosofiniai arba psichologiniai teoretizavimai be tikrų žaidimo tyrimų. Šie aiškinimai dažnai kildavo iš bendrų žmogaus prigimties ar psichikos teorijų. Šios teorijos pasiūlė tokias sąvokas kaip perteklinė energija, atsipalaidavimas, rekapituliacija, augimas, ego raida, infantili dinamika, katarsis ir išankstinis treniravimasis, pasirengimas ateičiai. Žaidimas pirmiausia buvo siejamas su žmogaus instinktais.

*Žaidimas yra sudėtingiausia
saviraiškos forma, kurią sukūrė
žmogaus organizmas.*

„Žaidimas turi penkias esmines savybes – tai vidumi motyvuota, laisvai pasirinkta, maloni, ne pažodžiui suprantama ir pasižyminti aktyviu dalyvių įsitraukimu veikla. Ankstyvosios žaidimo teorijos pabrėžė jo biologinius ir genetinius elementus, tuo tarpu šiuolaikinės teorijos pabrėžia emocinę, intelektinę ir socialinę žaidimo naudą“.

Vaikai visame pasaulyje išreiškia save žaisdami. Žaidimas neatsiejama vaikystės dalis, unikali terpė, nes žaisdami vaikai įgyja naujų sugebėjimų, įgūdžių, socialinės patirties, vertybių. Žaisdami vaikai ugdo savo motorinius sugebėjimus, o spręsdami sudėtingas užduotis, žaisdami žodžiais ir mintimis, lavina protą. Vaidindami vaidmeninius žaidimus - įsisąmonina socialiai priimtinas elgesio normas ir moralės taisykles. Žaisdami vaikai eksperimentuoja, įsijausdami į suaugusiųjų roles ir suprasdami vienas kito jausmus. Žaidimas gydo nuoskaudas, liūdesį, pašalina įtampą. Žaidimo veikla suteikia galimybę saugiai išreikšti stiprias emocijas.

Augdamas vaikas pereina skirtingas žaidimo vystymosi stadijas.

Kultūrinė-istorinė ir veiklos teorija sutelkia dėmesį į žaidimo proceso ir vaiko raidos aspektus. Ši teorija skiria tris žaidimo vystymosi stadijas:

1. Parengiamąją;
2. Žaidimo kaip pagrindinės veiklos;
3. Žaidimo kaip veiklos formos.

I. PARENGIAMOJI STADIJA

- Susipažinimo žaidimas (0–2 metai).
- Rezentavimo žaidimas (1–2 metai).

Šioje stadijoje vaikas neįsitraukia į žaidimą. Kūdikis iki 3 mėn. tiesiog daro daug judesių rankomis, kojomis ir kt. Jie mokosi ir atranda, kaip juda jų kūnas. Vaikas susipažįsta su aplinka per veiksmus, naudoja daug įgimtų refleksų, pvz. čiulpimą, griebimą. Atlikdamas tokius veiksmus, kūdikis kaupia informaciją apie aplinkinį pasaulį, leidžia formuotis sudėtingesniems elgesiams.

Iki 2 metų vaikas žaidžia vienas, dar nėra suinteresuotas žaisti su kitais.

Tol, kol vaiko veiksmai ir sąveikos yra tiriamojo ir atkartojamojo pobūdžio, nesąmoningai įterpti į prasmingą kontekstą – tai dar ne žaidimas.

II. ŽAIDIMAS-PAGRINDINĖ VEIKLA (2 - 7 metai)

Tai "žaidimų metai" - šis terminas pabrėžia didžiulę žaidimų svarbą vaiko tolimesnei raidai. Per paskutiniąją sensomotorinio intelekto fazę, sulaukę 18-24 mėn., vaikas pradeda mąstyti susikurtais vaizdiniais. Dvejų metų vaikas jau sugeba apsimesti, vaizduoti, mėgdžioti net gerokai anksčiau stebėtą kitų žmonių elgesį. Šie protiniai sugebėjimai išryškėja 2-6 metų vaikams, nes lavėjanti vaizduotė ir geras kalbos mokėjimas atveria vaikui mąstymo ir žaidimų galimybes. Keičiasi sensomotorinio mąstymo būdas, todėl vaikas geriau sugeba naudotis simboliais ir aplinkos daiktų vaizdiniais. Žaidime vaikui viskas gali tapti viskuo, daiktas įgauna savo simbolinę reikšmę tik atitinkamų gestų dėka.

Sensomotorinio intelekto stadijoje (0-2 m.) vaikas pažįsta pasaulį savo jutimais ir veiksmais, tyrinėdamas objektus jam prieinamais būdais.



Daugiausia žaidžia 2 - 7 metų vaikai - tai "žaidimų metai".

Vaikui pradėjus simboliškai mastyti, lėlė gali tapti ligoniu, o popieriaus skiautėlė – vaistais.

Tai vaizduotės žaidimas, kurį sudaro objektų, savęs ir situacijų transformacija (Vygotsky „įsi-vaizduojama situacija“).

Šių žaidybinių veiklų grupė turi kelis pogrupius:

Individualus režisūrinis reprezentavimo žaidimas (2–3 metai).

Vaidmeninis žaidimas (3–5 metai).

Žaidimai su taisyklėmis (nuo 5 metų).

Išplėtotas režisūrinis žaidimas (nuo 6 metų).

Ikimokyklinio amžiaus (2–7 metai) vaikas išmoksta kurti vis sudėtingesnes žaidybines situacijas. Jų pradžia – veiksmai su daiktais; vėliau atkuriami trumpi kasdienio gyvenimo epizodai. Sulaukęs 2 metų vaikas pradeda stebėti kitus žaidžiančius vaikus, bet dar nežaidžia su jais. Taip vaikas tiksliai plečia savo pasaulį. Vėliau, sulaukęs 3-4 metų, vaikas žaidimo metu pradeda bendrauti su kitais, tačiau šiame etape nėra daug sąveikos. Vaikas gali užsiimti veikla, susijusia su aplinkiniais vaikais, tačiau iš tikrųjų gali nebendrauti su kitu vaiku. Pvz., vaikai gali žaisti toje pačioje žaidimų aikštelėje, tačiau visi daro skirtingus dalykus, pavyzdžiui, laipioja, siūbuoja ir pan. Nuo 4 metų vaikas pradeda žaisti su kitais vaikais ir yra susidomėjęs veikla, jau dalyvauja bendrame žaidime. Atsiranda vaidmenys, nes vaikas vaidina kažką kitą (vairuotoją, mamą), tik to nežino. Palaipsniui vaikas pradeda žaisti tikrus vaidmeninius žaidimus, prisiima vaidmenis ir juos įvardina.

Lygiagrečiai vaikai įsitraukia į statybinius, konstrukcinius ir žaidimus su taisyklėmis. Galiausiai ikimokyklinio amžiaus pabaigoje vaikai nedidelėse grupelėse ima plėtoti siužetinius-vaidmeninius ir režisūrinius žaidimus. Šiuo metu vaikams tampa svarbus sudėtingesnio siužeto kūrimas, vaidmenys tampa pavaldūs siužetui. Vaikai išplėtoja sudėtingus siužetus, remdamiesi ne tik kasdiene patirtimi, bet ir mėgstamomis pasakomis, istorijomis, TV programomis ir pan.

Vaikui žaidimas yra priemonė kurti pasakojimams apie save ir apie pasaulį.

III. ŽAIDIMAS KAIP VEIKLOS FORMA

Žaidimai su taisyklėmis (nuo 5 metų) formuoja šios grupės žaidybines veiklos pagrindą:

- Gyvybingi, mobilūs žaidimai.
- Stalo žaidimai.
- Žodiniai žaidimai.
- Kompiuteriniai žaidimai.



Žaidimas yra pradinė vaiko mąstymo išraiškos forma. Žaidimai ir su jais kuriami siužetai moko vaikus pasinerti į įsivaizduojamų žmonių mintis ir jausmus, peržengti kasdienybės ribas, išgyventi kilnius žmogiškus siekius ir herojiškus poelgius. Taip žaidimas nutiesia kelią į kūrybišką vaizduotę, valingą savireguliaciją, empatiją kitų žmonių emociniams pergyvenimams.

Dėl visų išvardytų priežasčių vaikams reikia padėti žaisti ir paskatinti žaidybines veiklos raidą joku būdu jos nekeičiant kita, labiau organizuota savo forma ir turiniu akademinį mokymą primenančia veikla.

Parengė Klaipėdos PPT psichologė Ugnė Kundrotienė

pagal: G. Landreth „Innovations in Play Therapy“ (2001); R. Žukauskienė „Raidos psichologija“ (2007); P. Hakkarainen, M. Brėdikytė, A. Brandišauskienė, G. Sujetaitė-Volungevičienė „Ikimokyklinio amžiaus vaiko raida: žaidimas ir savireguliacija“ (2015).