

# Psichosocialinė raida žaidimų metais (2-6)

---

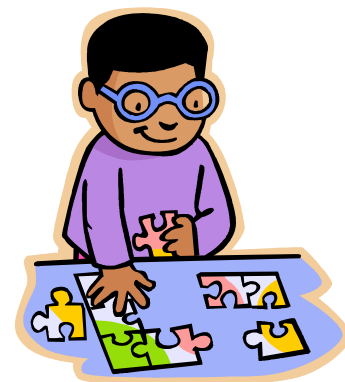


---

# Ikimokyklinis amžius

Ikimokyklinis amžius - žaidimų metai .

(Bergen & Thompson, 1996)



Žaidimas:

Ką raidos psichologai žino apie vaikų žaidimus?



---

# Kaip apibūdinti, kas yra žaidimas?

- Chance 1979: “žaidimas yra kaip meilė, visi žino kas tai yra bet niekas nemoka to apibūdinti”
- Teorijos, aiškinančios žaidimą, jo prigimtį, randamos filosofijoje, psichologijoje, medicinoje, sociologijoje, antropologijoje, pedagogikoje.
- Ar įmanoma apibūdinti tokį platų ir sudėtingą elgesį?

# Teorijos

Piaget

– domėjosi, koks yra kognityvinės raidos ryšys su vaikų žaidimo priežastimi ir pobūdžiu, *kodėl* vaikai žaidžia.

Skyrė tris atskiras žaidimo raidos stadijas, į naują stadiją nepereinama, kol vaikas nėra įsisavinęs ansktesnei stadijai būdingo žaidimo pobūdžio

1. Praktiniai žaidimai
2. Simbolinis žaidimas
3. Grupiniai žaidimai

Erikson – žaidimai yra ego ir sudėtinė dalis



---

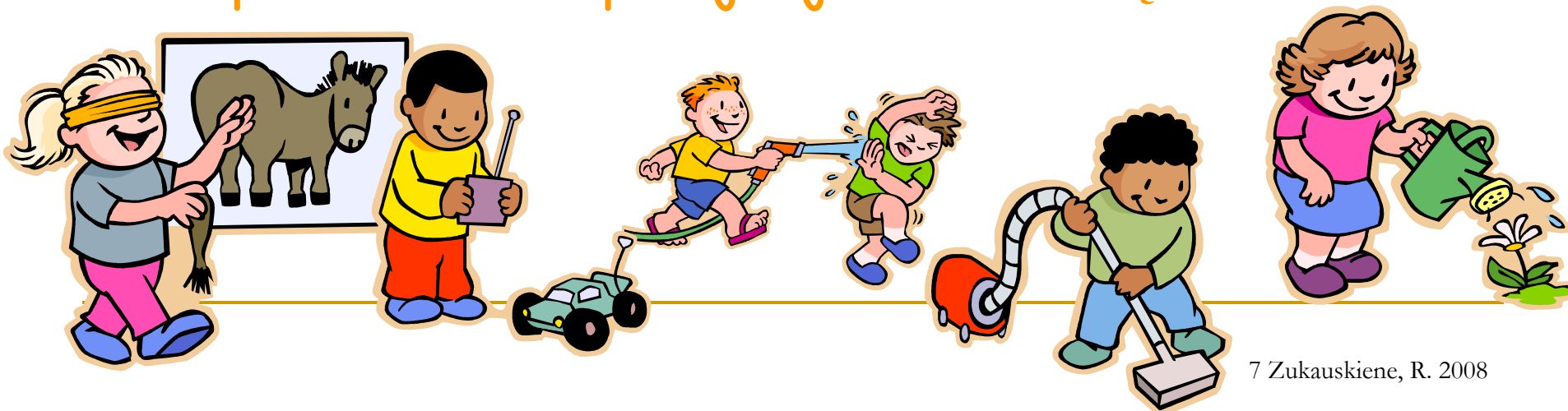
# Ką raidos psichologai žino apie vaikų žaidimus?

- Vaikų žaidimai susiję su jų kognityvine raida (Piaget, 1951, 1962)
  - Funkcinis žaidimas – pasikartojantis motorinis aktyvumas
  - Simboliniai žaidimai – vaizduote pagrįsti žaidimai
  - Konstrukciniai žaidimai – ką nors nupiešti ar padaryti
  - Formalūs žaidimai – žaidimai pagal taisykles



"vaiko darbas- nuolat žaisti"

"dauguma su vaiko raida susijusių poreikių patenkinama per jo/jos troškimą žaisti "



---

# Lieberman: žaidimo dimensijos

- Fizinis spontaniškumas
- Kognityvinis spontaniškumas
- Socialinis spontaniškumas
- Džiaugsmas, džiūgavimas
- Jumoro jausmas



---

# Kūdikių/iki 2 m. vaikų žaidimai

- Per pirmus du gyvenimo metus, vaikai atranda pasaulį žaisdami ir tyrinėdami.
- Veiksniai, susiję su raida, apima:
  - priežiūrą.
  - rūpinimąsi.
  - stimuliavimą.
  - aplinką.

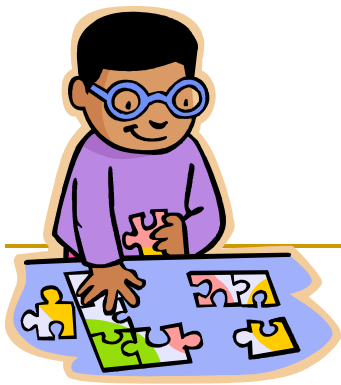
---

# Žaidimo įtaka kūdikių/iki 2 m. vaikų raidai

- Suteikia vaikui optimalų sužadavimo lygį, kai vaikas nei per daug sužadintas, nei nuobodžiaujantis (Power & Park, 1980).
- Suteikia vaikui jausmą, kad jis kontroliuoja savo aplinką, stiprina vaiko savikontrolę ir skatina intelekto raidą (Watson & Ramey, 1972).
- Užtikrina vaiko intensyvią sąveiką su tėvais ir tokiu būdu stiprina vaiko-tėvų prierašumą.
- Skatina vaiką tyrinėti aplinką.
- Verčia vaiką atidžiau įsiklausyti į socialinius kalbos aspektus (Ratner & Bruner, 1978).

# Žaidimų rūšys

- Chance (1979): 4 žaidimų tipai
  1. fiziniai – kutenimas, chaotiškos peštynės, slėpynės ir ieškojimas.
  2. manipuliaciniai – dėlionės, žaislai (“stoviniukai”).
  3. simboliniai – įsivaizdavimas, fantazijos, kalbos žaidimai
  4. žaidimai – taisyklės/susitarimai, kortos, stalo žaidimai
- Wehman (1979)
  1. Laisvi žaidimai
  2. Struktūruots laisvalaikis



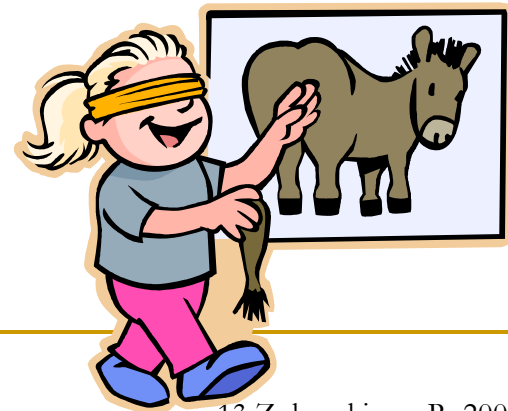
---

# Žaidimo progresavimas

- **Nuo gimimo iki 2 m.**
  - Sensomotoriniai žaidimai ir tyrinėjimas
- **nuo 2 iki 5 m.**
  - Konstrukciniai žaidimai su ir be simbolinio žaidimo
  - Dramatiniai (vaidmeniniai) žaidimai (simboliniai)
  - Socio dramatiniai žaidimai
- **nuo 5 iki 7 m.**
  - Žaidimai pagal taisykles

# Žaidimų rūšys: socialinis žaidimas (Parten, 1932)

- (a) Nesocialus žaidimas (vaikai nesąveikauja)
  - Neužimtas žaidimu
  - Žaidžia vienas
  - Žiūrovas
- (b) Socialus žaidimas (vaikai žaisdami sąveikauja vieni su kitais)
  - Paralelinis žaidimas
  - Asociatyvus žaidimas
  - Žaidimas bendradarbiaujant



# Socialinių įgūdžių lavinimas

- Žaidimai adaptyviausia ir produktyviausia veikla
- Geriausi žaidimo draugai-bendraamžiai

## Socialumas su bendraamžiais

## Kognityvinės žaidimo kategorijos

<b>Nesociali veikla</b>	Neužimtas žaidimu Žaidžia vienas	<b>Funkcinis žaidimas</b>	Paprasti, pasikartojantys motoriniai veiksmai su objektais ar be jų	0–2 m.
<b>Paralelinis žaidimas</b>	Žaidžia šalia kitų vaikų su panašiais žaislais, bet nesistengia kitų įtakoti	<b>Konstruktinis žaidimas</b>	Kuria, konstruoja	3–6 m.
<b>Sociali sąveika</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Asociatyvus žaidimas</li> <li>■ Žaidimas bendradarbiaujant</li> </ul>	<b>Vazduote paremtas žaidimas</b>	Atlieka kasdienius ir įsivaizduotus vaidmenis	2–6 m.

---

# Simbolinio žaidimo stadijos

- Simbolinis žaidimas prasideda, kai vaikas naudoja objektus ar veiksmus kitų daiktų ar veiksmų vaizdavimui.
- Dramatiniai (**vaidmeniniai**) žaidimai – tikrovės **mėgdžiojimas**, **imtavimas**, ta pačia tvarka, tiksliai atkartojant tikrovę, ir kolektyvinius simbolinius žaidimus pagal vaidmenis (Piaget, 1962).
- **Sociodramatiniai** žaidimai- vaidmeniniai žaidimai, kuriuos žaidžia **du ar keli vaikai**, kurie tarpusavyje bendrauja ir bendradarbiauja pritaikydami savo vaidmenis žaidimo epizodui.
- Padeda ugdyti kūrybiškumą, kalbą, intelektą, problemų sprendimo įgūdžius

# Vaidmeniniai ir sociodramatiniai žaidimai

1. **Imitacinis vaidmeninis žaidimas.**  
Vaikas atvaizduoja tam tikrą vaidmenį, mėgdžiodamas veiksmu ir /ar kalba.
2. **Vaizdavimas daiktų pagalba.**  
Judesiai ar žodiniai pareiškimai ir/ar žaislai ar daiktai, kur panaudojami ne kaip objektų kopijos, bet pakeičia realų objektą (pagalys – ‘žirgas’)





# Vaidmeniniai ir sociodramatiniai žaidimai

3. **Vaizdavimas žodžių pagalba.** Žodiniai apibūdinimai naudojami objektų ar situacijų atvaizdavimui
4. Vaidmeninio žaidimo trukmės didėjimas. Vaikas gali atlikti vaidmenį ilgesnį laiką, bent 10 min ar ilgiau.



---

# Būdinga tik sociodramatiniam žaidimui

5. **Interakcija (sąveika).** Bent du žaidžiantys sąveikauja žaidimo epizode.
6. **Žodinė komunikacija - yra žodinė sąveika žaidimo epizode**

Vaizduojamieji, vaidmeniniai (Pretend) žaidimai savo apogėjų pasiekia ikimokykliniais metais



## Vaidmeninių žaidimų įtaka raidai

- Apsimetinėjimas (vaidmeniniai žaidimai)
  - Labai padažnėja, išstobulėja ankstyvosios vaikystės metu
  - Apsimetinėdami vaikai praktikuojasi ir įgyja vaizdiniais pagrįstas schemas
  - Pasidaro mažiau egocentriški, didėja sudėtingumas
- Sociodramatiniai žaidimai
  - Atsiranda 2,5 m amžiuje ir dažnėja iki 4 - 5 m.
  - Vaikų kurie žaidžia tokius žaidimus
    1. Geriau vystosi jų intelektas
    2. Yra socialiesni



# Super herojaus žaidimas

- Prasideda ikimokykliniame amžiuje
- Derinys simbolinio žaidimo su veltynėmis (rough and tumble play).
- Gali būti pozityvus jei skatina vaizduote
- Tokio stebėjimo vertingumo supi būtinas stebėjimas



---

# Žaidžiam karą!

- Žaidžiama su ginklais.
- Kelia prieštarīgus vertinimus.
- Skandinavijos šalyse taikomi apribojimai
- Gali sąlygoti agresyvaus elgesio stiprėjimą.

---

# Fizinė raida- susijusi su žaidimų pobūdžiu

- Lyčių skirtumai
- Lokomotoriniai įgūdžiai
  - Didieji motoriniai įgūdžiai
  - smulkieji motoriniai įgūdžiai
- Du žaidimo tipai:
  - Vienas kito vaikymasis
  - Veltynės



